

PLAYZONE SPECIAL 02/05

PLAYZONE



SHADOW of ROME

BRUTALE GLADIATORENKÄMPFE UND EINE VERSCHWÖRUNG IM ALTEN ROM
Story, Charaktere & Spielablauf im Detail: Alles über das neue Spiel der Onimusha-Macher

SHADOW OF ROME

Lasst die Spiele beginnen! Mit der *Onimusha*-Serie hat Produzent Keiji Inafune schon mehrmals unter Beweis gestellt, was für spannende Spielerlebnisse vor dem Hintergrund geschichtlicher Ereignisse und Mythen möglich sind. *Shadow of Rome* schlägt in die gleiche Kerbe, bietet jedoch ein völlig anderes Setting: Statt des mittelalterlichen Japan dient diesmal das vorchristliche Rom als Schauplatz. Im Gegensatz zum sehr actionlastigen *Onimusha* bietet *Shadow of Rome* mehr Abwechslung, da Sie neben dem General und Gladiator Agrippa immer wieder auch den jungen Octavianus steuern, der im Kampf keine Chance hat und daher bei seinen Nachforschungen darauf angewiesen ist, unentdeckt zu bleiben. Wie das Ganze in der Spielpraxis abläuft, erklären wir auf den folgenden Seiten im Detail. Als Zusatz gibt es noch ein Interview mit Inafune-san und ein Gewinnspiel mit Spielen und Merchandiseartikeln. Wer sich nicht auf das Losglück verlassen will, der sollte ab dem 4. Februar Ausschau halten nach dem Spiel, dann soll es nämlich ungekürzt und mit deutschen Texten erscheinen!

Viel Spaß beim Lesen!

Michael Pruchnicki, Leitender Redakteur



Oliver von Germanien

Kaiser Michael

Alexander
der Große

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Die Story
- 08 Die Charaktere
- 10 Der Spielablauf: Agrippa
- 12 Der Spielablauf: Octavianus
- 16 Die Gladiatorenkämpfe
- 18 Die Schauplätze

HINTERGRUND

- 15 Entwickler-Interview
- 22 Der geschichtliche Hintergrund

SPECIAL

- 03 Gewinnspiel

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de
Internet: www.play-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Pruchnicki (V.i.S.d.P.)
Mitarbeiter für diese
Sonderveröffentlichung:
Oliver Beck, Alexander Funke
Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung),
Tobias Zellerhoff

Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Layout:
Britta Rasp, Stefanie Sämann
Matthias Schöffel, David Mola

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit den spendablen Leuten von Capcom Entertainment Germany verlosen wir zehn exklusive *Shadow of Rome*-Fanpakete. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

Was sind in *Shadow of Rome* Cäsars letzte Worte?

- A) Mein Gott, warum hast du mich verlassen?**
B) Rosenknospe
C) Et tu, Brute ...
D) Mehr Licht!

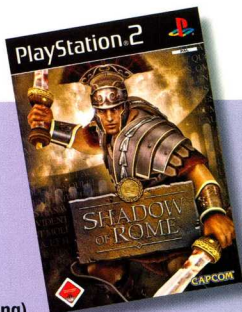
Zu gewinnen gibt es zehnmal je ein Fanpaket, bestehend aus:

***Shadow of Rome* für PlayStation 2 als Vollversion**

Exklusiver Schlüsselanhänger mit *Shadow of Rome*-Prägedruck (ohne Abbildung)

***Shadow of Rome*-Poster (ohne Abbildung)**

Exklusive Tragetasche mit *Shadow of Rome*-Motiv auf der einen und *Devil May Cry 3*-Motiv auf der anderen Seite



Um an der Verlosung für die Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 49“ und der Lösung (z. B. PZ 49 B) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
 Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
 CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
 A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
 Kennwort: PZ 49, Di-Mack-Strasse 77, 90782 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Berechtigungsrecht der Gewinner erlischt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 18. Januar 2009.



DAS ENDE Cäsars
Tod setzt eine
Reihe von Ereignissen in Gang.

Vipsanius, what have you done!?

DER MÖRDER? Oder doch nur zur falschen Zeit am falschen Ort? Agrippas Vater Vipsanius scheint der Täter zu sein.

Capcom beweist, dass
wahre Begebenheiten
einen spannenderen
Hintergrund bieten
können als eine
Fantasy-Welt.

Die Story

RETTUNGSVERSUCH Agrippa
versucht, die Hinrichtung
seiner Mutter zu verhindern.

GNADENLOS General Decius sorgt
kaltblütig dafür, dass Vipsania
nicht mit dem Leben davontkommt.

Mother!
Mother, are you all right?

You cannot stop this!



It is the traitor of Rome...

KURZER PROZESS Cicero führt Vipsanius dem Volk als den Mörder Cäsars vor.

Wir schreiben das Jahr 44 v. Chr.: Das römische Reich steht nach vielen Eroberungen in voller Blüte und der unangefochtene Alleinherrscher Cäsar auf dem Gipfel seiner Macht. Inzwischen zum Diktator auf Lebenszeit ernannt, gehören zu diesem Zeitpunkt weite Teile Europas und nördliche



Teile Afrikas zu Cäsars Machtbereich. Doch schon vor mehr als 2.000 Jahren hatten mächtige Menschen viele Feinde. Julius Cäsar war damals einigen Mitgliedern des römischen Senats ein solcher Dorn im Auge, dass sie zu jenem Mord bereit waren, der den damals mächtigsten Mann der Welt endgültig aus dem Weg schaffen würde. An den Iden des März wurde Cäsar im Senatgebäude ermordet.

SPIEL ODER FIKTION?

Genau mit diesem Ereignis beginnt das Spiel, das sich eher mit den Schattenseiten von Rom beschäftigt. Es verbindet die Schicksale der beiden Freunde Octavianus, des Adoptivsohns von Cäsar, und des zum Zeitpunkt des Mordes in Germanien stationierten Centurio Agrippa. Nach dem Mord muss der Senat dem Volk schnell einen Sündenbock

präsentieren, dem man die Tat in die Schuhe schieben kann. Da bietet sich das Senatsmitglied Vipsanius an, der zufällig nach dem Mord den blutüberströmten Herrscher findet.

IM INTERESSE DES SENATES

Als Agrippa vom Tod Cäsars hört, macht er sich unverzüglich auf den Weg nach Rom und erfährt bald, dass der Mord seinem Vater Vipsanius angelastet wird. Bis er selbst dort ankommt, stellt Octavianus erste eigene Nachforschungen an. Er kann und will sich nicht mit dem Gedanken abfinden, dass der Vater seines besten Freundes Cäsar ermordet haben soll. Deshalb schleicht er sich in das Senatshaus ein, um zu erfahren, wo Vipsanius festgehalten wird. Als Agrippa endlich in Rom eintrifft, wird er von Octavianus ins Bild gesetzt und erfährt von der bereits angesetzten Hinrichtung seiner Mutter. Leider kann er sie nicht retten und wird im Kampf gegen Decius, der die Hinrichtung beaufsichtigt, beinahe gefangen genommen. Dank Octavianus und der mys-

terien Claudia gelingt ihm die Flucht.

HINTER SCHWEDISCHEN GÄRDINEN

Der Weg aus Rom führt die drei in das Gefängnis von Syracus, in das Vipsanius gefangen gehalten wird. Leider schaffen es Octavianus und Agrippa nicht, den zum Tode verurteilten Vipsanius zu befreien, erhalten aber einen wichtigen Hinweis von ihm: Er hörte kurz vor seinem Eintreffen am Tatort Cäsars letzte Worte: „Et tu, Brute...“ Für Octavianus Anhaltspunkt genug, seine Nachforschungen weiterzuführen, um den Mord vielleicht doch noch vor der ungerechtfertigten Hinrichtung aufzuklären. Für den Grobmotoriker Agrippa hat Claudia einen wichtigen Tipp. Auf ihren Rat hin lässt er sich zum Gladiator ausbilden, um eine Reihe von Kämpfen siegreich zu absolvieren. Denn der beste Gladiator, so heißt es, wird die Ehre haben, die Hinrichtung von Cäsars Mörder durchführen zu dürfen. Und damit beginnt das Abenteuer erst...

ALEXANDER FUNKE



INKOGNITO Octavianus will die Wahrheit herausfinden und schleicht sich verkleidet ins Senatgebäude ein.



BESUCH IM GEFÄNGNIS Vipsanius gibt den beiden einen wichtigen Hinweis.



NEUE KARRIERE? Claudia schleust Agrippa in die Gladiatoren-Szene ein.



"Et tu, Brute?"

Would you be interested in becoming a gladiator?

Die Charaktere

Zu einer großen Verschwörung gehören viele zwielichtige Figuren. **Wer steht hier auf Ihrer Seite?** Finden Sie's raus!

Agrippa erweckte bereits in jungen Jahren die Aufmerksamkeit Cäsars durch seinen Kampfgeist und sein militärisches Genie. Deshalb wurde er sehr schnell zum General befördert. Durch den guten Kontakt, den Agrippa mit Cäsar pflegte, wuchs eine Freundschaft mit Octavianus, dem Adoptivsohn Cäsars, heran, die auch dann nicht brach, als Agrippa nach Germanien musste, um den dortigen Feind in die Schranken zu weisen. Allerdings wird diese Mission durch die Ermordung Cäsars für Agrippa jäh unterbrochen.

VOM KRIEGSHELD ZUM HELD DER ARENA

In Rom erfährt er, dass sein Vater Vipsanius des Mordes an Cäsar beschuldigt wird und seine Mutter Vipsania in der Öffentlichkeit durch Decius hingerichtet werden soll. Leider kann er seiner Mutter nicht mehr helfen und fasst einen Plan: Nachdem er gehört hat, dass der Gewinner eines Gladiatoren-Wettbewerbs die Hinrichtung an Vipsanius durchführen darf, will er diesen Wettbewerb gewinnen.

EIN STOLZER CHARAKTER

Obwohl Agrippa in erster Linie durch seine Muskelkraft auffällt, ist er keineswegs dumm und überaus stolz. Er will Gerechtigkeit für den Tod seiner Mutter und den wahren Mörder seines Förderers seiner gerechten Strafe zuführen. Doch all dem will er sich erst widmen, wenn er seinem Vater das Leben gerettet hat. Aber wahrscheinlich kann er das nur mit der Hilfe seines Freundes Octavianus schaffen.

AGRIPPA



Octavianus' Vater starb, als er noch sehr klein war.

Deshalb adoptierte Cäsar ihn und zog ihn liebevoll auf, als wäre er sein eigener Sohn. Er schloss bereits in seiner frühen Jugend eine enge Freundschaft mit Cäsars Protegé Agrippa, zu dem aber während dessen Feldzug in Germanien logischerweise der Kontakt abbrach. Nachdem er schon eine ganze Weile bei seinem Mentor Pansa lebt, wird sein Stiefvater ermordet.

AUF DER SUCHE

In Rom muss er erfahren, dass die Mörder von Cäsar der Vater seines besten Freundes Agrippa sein soll. Da er das nicht glauben kann und einen anderen Täter hinter dem Mord vermutet, geht er in Zusammenarbeit mit seinem überstürzt aus Germanien zurückgekehrten Freund Agrippa der Sache nach. Leider scheitert der Versuch, Agrippas Vater Vipsanius aus dem Gefängnis zu befreien. Nun bleibt Octavianus nichts anderes übrig, als den Täter aufzufindig zu machen und zu überführen, bevor das Urteil an Vipsanius vollstreckt wird; die öffentliche Hinrichtung durch einen Gladiator zu Ehren Cäsars.

GESCHICKT UND INTELLIGENT

Besonders seine Geschicklichkeit ist Octavianus auf der Suche nach dem wahren Mörder seines Vaters nützlich. In Kombination mit seinen intelligenten Ideen schleicht er sich unbemerkt in Gebäude oder Gelände ein, in denen seine Gegner zahlenmäßig dem schmächtigen Jungen überlegen sind. Er will erst aufgeben, wenn er den wahren Mörder überführt hat.

VIPSANIUS

Agrippas Vater war bis zu Cäsars Ermordung ein enger Verbündeter des Imperators. Doch als er blutbefleckt bei Cäsars Leiche aufgefunden wird, ist sein Schicksal so gut wie besiegelt. Bis zur Vollstreckung seines Todesurteils wird er im Syracus eingesperrt. Der wertvolle Hinweis von Vipsanius auf den wahren Täter bringt Agrippa und Octavianus neue Hoffnung, die Hinrichtung zu verhindern.



OCTAVIANUS



JULIUS CÄSAR



Shadow of Rome zeichnet ein extrem positives Bild von Julius Cäsar: Im Spiel ist er der am meisten respektierte politische und militärische Führer der römischen Republik. Nach chaotischen Zeiten war er es, der unter den Bewohnern Roms wieder für Hoffnung und Zufriedenheit sorgte. Im Jahr 44 vor Christus wird er am 15. März auf dem Weg zum Senatsgebäude erstochen aufgefunden.

CLAUDIA



Die geheimnisvolle Schöne bildet in der Geschichte um harte Männer und Intrigen einen angenehmen Kontrast und spielt nebenbei noch eine entscheidende Rolle. Die taffe Gladiatorin hilft Agrippa bei der Flucht aus Rom und bringt ihn auf die Idee, selbst Gladiator zu werden. Claudias Boss Sextus ist darüber hochofren: Er sucht immer nach neuen, charismatischen Kämpfern für seinen Stab an todesmutigen Männern. Er hat leider hohen Verschleiß zu beklagen.

PANSA



Octavianus' Mentor Pansa war vor seinem Austritt aus dem aktiven Dienst Cäsars oberster Geheimdienstoffizier. Er ist in irgendeiner Weise mit der Familie von Octavianus verbunden – aber wie genau, bleibt im Dunkeln. Jedenfalls ist er froh, seinem jungen Freund mit seiner Erfahrung zur Seite stehen zu können.

SEXTUS



Über Claudia lernen Agrippa und Octavianus deren Bruder Sextus kennen. Er leitet eine Gladiatorenschule und veranstaltet Wettkämpfe. Gerne nimmt er Agrippa in den Kreis seiner Schützlinge auf und erklärt ihm vor jedem Einsatz in den Arenen den genauen Ablauf des folgenden Kampfes. Erst als es zu Spannungen zwischen ihm und seiner Schwester kommt, wird deutlich, dass Sextus etwas verschweigt, das anfangs niemand ahnt.

CICERO



Der hohe Staatsmann ist ein angesehener Bürger und Diener Roms und der Vorsitzende des Senats. Nach Cäsars Tod kümmert er sich vorerst um die Weiterführung der Staatsgeschäfte. Geheime Treffen und nicht zuletzt sein gutes Verhältnis zu seinem Schüler Marcus Brutus machen es allerdings nicht einfach, Ciceros Rolle in der Mordsache Cäsar richtig einzuschätzen.

ANTONIUS



Nach der öffentlichen Verbrennung von Julius Cäsars Leichnam verliert Cicero, dass Cäsars loyaler Gefolgsmann Antonius sein Nachfolger sein wird. Antonius erklärt, er werde diese Position wie in Cäsars Testament gefordert einnehmen, und schwört, sich für das Wohlergehen Roms einzusetzen. Mit General Decius an seiner Seite übernimmt er die Führung der Republik.

MARCUS BRUTUS



Cäsars letzte Worte waren laut Vipsianus „Et tu, Brute?“ („Auch du, Brutus?“), und das macht Marcus Brutus für Octavianus und Agrippa natürlich zum Hauptverdächtigen. Dies wird dadurch verstärkt, dass Marcus – ein Schüler Ciceros – jeden Abend geheime Treffen in diversen Trink-Etablissements abhält und auf Cäsar zuletzt nicht sonderlich gut zu sprechen war. Sollte der Fall wirklich so einfach zu lösen sein?

MAECENAS



Maecenas, der Sekretär von Antonius, war ein treuer Diener des verstorbenen Julius Cäsar. Auf seinen Vorschlag hin wird das Gladiatorenturnier ausgetragen. Dem Sieger wird die Ehre zugesprochen, den Mörder Cäsars hinzurichten. Maecenas bringt bei Treffen mit Octavianus mehrmals seinen Unmut über dessen Ermittlungen auf eigene Faust zum Ausdruck – höchst verdächtig...

DECIUS



Der wohl grausamste Charakter in *Shadow of Rome* ist Decius, ein General, der einst Cäsars tapfere Truppen von Sieg zu Sieg führte. Seine Rücksichtslosigkeit und sein unstillbarer Blutdurst machen ihn ebenso erfolgreich wie skrupellos. Als er vor Agrippas Augen dessen zum Tode verurteilte Mutter Vipsania tötet und auch Agrippa ziemlich übel zurichtet, macht er sich damit einen Feind auf Lebenszeit. Da kann eine Revanche natürlich nicht ausbleiben!

Der Spielablauf:

Agrippa

Von subtilem Vorgehen hält Agrippa nicht viel: Er sorgt für den **Action-Anteil des Spiels**.



Im Verlauf des Spiels schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen von Agrippa und Octavianus. Die ersten Abschnitte machen Sie dabei mit dem Spielablauf der Agrippa-Levels vertraut, bei denen die Action im Vordergrund steht. Einen großen Einfluss auf den Verlauf der Kämpfe hat dabei Ihre Waffenauswahl. Während Sie anfangs auf eine bestimmte Ausrüstung festgelegt sind, können Sie später (im Verlauf des Gladiatoren-Turniers) vor jedem Kampf eine Waffe und andere hilfreiche Gegenstände wählen. Noch wichtiger ist die Tatsache, dass Sie die Waffen Ihrer Feinde ebenfalls nutzen können und letztendlich auch müssen – denn eine Waffe nutzt sich mit jedem Schlag ab. Die gleichen Abnutzungserscheinungen zeigen auch die Schilde und Helme,

die Agrippa zu seinem Schutz nutzen kann.

Die Waffen reichen dabei von allerlei Schwertern, Äxten und Keulen über Bögen und Steinschleudern bis hin zu Felsbrocken. Von den meisten Waffen gibt es mehrere Varianten: die „handelsübliche“ Fassung, oft eine aufgemotzte „Power“-Version und manchmal auch eine besonders vernichtende Spezialvariante wie das Riesenschwert Magnus oder die große Hellebarde. Diese zweihändigen Superwaffen bekommen Sie in der Regel nur in den Gladiatoren-Arenen zugeworfen, wenn Sie das Publikum nach einigen spektakulären Aktionen voll auf Ihrer Seite haben. Außer Waffen und Rüstungen

finden Sie zwischendurch auch Nahrung (gibt Agrippa verlorene Lebensenergie zurück), die teilweise in Kisten oder Fässern versteckt ist, die Sie mit einem Schlag zerstören können. Doch dabei ist Vorsicht angesagt, denn zum Essen muss Agrippa stehen bleiben und kann sich in dieser Zeit nicht wehren.

DAS KAMPFSYSTEM IM DETAIL

Neben den normalen Attacken und einfachen Combos beherrscht Agrippa je nach Waffe auch eine besonders starke, so genannte Supra-Attacke. Diese muss zwar eine gewisse Zeit vorbereitet werden, doch ein Treffer hat dann verheerende Folgen. Gerade mit solchen Angriffen kann es leicht passieren, dass Sie einem Gegner einen Arm brechen oder gar abschlagen, was diesen für den Rest des Kampfes natürlich gewaltig schwächt. Wenn solche kritischen Treffer am Kopf eingesetzt werden, machen sie den Gegner oft um selbigen kürzer und beenden so eine Auseinandersetzung umgehend. Wenn Sie einen Gegner zu Boden geschickt haben, können Sie ihn noch weiter mit Waffen oder Füßen bearbeiten – wenn Sie sich geschickt anstellen, so-

gar mehrmals, bevor er wieder auf die Beine kommt. Allerdings ist dies nicht so einfach, da viele Gegner Ihnen beim Aufstehen Sand in die Augen werfen und Sie so für einige Zeit handlungsunfähig machen. Natürlich kann Agrippa diesen unfairen Trick seinerseits genauso anwenden.

DER KAMPF UM DIE WAFFE

Wer von hinten an einen angeschlagenen Gegner herankommt, kann diesen entweder hinterrücks erdolchen oder ihn packen und in Wrestling-Manier durch die Gegend werfen. Bei letzterem Manöver verlieren sowohl Agrippa als auch sein Opfer ihre Waffen und eventuelle Schilde, doch es gibt auch andere Varianten, einen Gegner zu entwaffnen. Eine der einfachsten besteht darin, einem Gegner eine Waffe an den Kopf zu schmeißen, woraufhin er oft seine eigene fallen lässt. Wenn Agrippa selbst unbewaffnet ist, gibt es sogar zwei Möglichkeiten: Mit einem Rempler können Sie Ihrem Gegner mit etwas Glück die Waffe aus der Hand schlagen und nicht selten kommt es sogar zu einem Kampf um die Waffe, wenn Sie die Ihres Gegners zu fassen kriegen. Dann heißt es schnell die Angriffstasten drü-



GIB DAS HER!
Wer wird beim
Kräftemessen
um das Schwert
gewinnen?



GUTEN APPEIT! Auch
wenn dies nicht der
schlaueste Moment
zum Essen ist.

cken, um dieses Kräftemessen zu gewinnen. Wichtig ist dabei allerdings, dass Agrippa für diese Aktion zwei freie Hände braucht. Sie sollten also eventuelle Schilde weglegen, wenn Sie einem Gegner seine Waffe wegschnappen wollen. Mit etwas Glück und dem richtigen Timing gelingt Ihnen sogar ein so genannter „Snatch“, bei dem Agrippa seinem Gegner die Waffe ohne Kräftemessen entreißt.

Zwar kann sich Agrippa genau wie Octavianus auch langsam geduckt anschleichen, doch spielt diese Aktion nach dem Germanien-Feldzug zu Beginn des Spiels kaum eine Rolle mehr. In den Gladiatoren-Arenen, wo danach die meisten Kämpfe stattfinden, kommt es praktisch nicht vor, dass ein Gegner sich so überraschen lässt. Trotzdem können Sie oft die Umgebung zu Ihrem Vorteil nutzen, etwa bei schweren Steinpressen, die im richtigen Moment ausgelöst darunter befindliche Gegner erdrücken, oder bei mit riesigen Stacheln gefüllten Gruben, die für einen hineinstürzenden Gegner das sofortige Aus bedeuten.

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO DIE WAGENRENNEN

Mit Vollgas auf zwei Rädern

Die Wagenrennen gehörten im alten Rom genauso zum Showprogramm wie die Gladiatorenkämpfe. Klar, dass sie bei *Shadow of Rome* nicht fehlen dürfen!

Dabei heizen Sie in einem kleinen und sehr leicht gebauten Wagen über die Piste. Mit der X-Taste peitschen Sie Ihr Pferd zu neuen Höchstleistungen, mit der Rechteck-Taste bremsen Sie Ihren Wagen ab. Dabei müssen Sie ständig die Konditionsanzeige Ihres Pferdes im Auge haben, um konstant schnell unterwegs zu sein. Um bei den Wagenrennen Erfolg zu haben, müssen Sie allerdings nicht nur ein geschickter Fahrer sein, sondern auch ein guter Kämpfer. Während der Rennen können Sie nämlich ordentlich auf die Kontrahenten einschlagen (auch Blocken ist möglich) und sie vorzeitig aus dem Rennen befördern. Dazu stehen Ihnen mehrere Waffen zur Verfügung, die Ihnen in jeder Runde von den Sklaven an der Ziellinie gereicht werden. Allerdings müssen Sie bei den Attacken vorsichtig sein, denn mit jedem Rempel wird auch Ihr eigener Wagen in Mitleidenschaft gezogen. Was mit einem einfachen Achter im Rad anfängt, endet schnell im totalen Verlust desselben – und das bedeutet die Niederlage.



PHYSIK IM ALLTAG Berühren sich die Räder, so sprühen die Funken. Dies sollten Sie vermeiden.



VIERTKAMPF Nach der ersten Kurve liegen die Kontrahenten noch dicht beieinander.



EIN ECHTER GLADIATOR Mit Helm, Schultergeschütz und großem Schild können Sie sich in die Schlacht wagen.



NERVIG Die Bogenschützinnen sollten Sie nicht von weitem zum Schuss kommen lassen.

RUNDOWN-BEATDOWN
200 SALVOS
FIRST STRIKE

Der Spielablauf: Octavianus

In der Rolle von Octavianus ist eine **vorsichtige Vorgehensweise** notwendig, um zu überleben.



Während Agrippa Dutzende von Treffern einstecken und seine Energie sogar wieder regenerieren kann, ist der schwächte Octavianus im direkten Kampf völlig chancenlos – ein einziger Treffer mit dem Schwert eines Wachmanns genügt, um ihn zu töten. Daher sollten Sie als Octavianus es nach Möglichkeit vermeiden, gesehen zu werden. Allerdings sei gesagt, dass das Entdecktwerden durch Wachen nicht zwangsweise auch das Game-over bedeutet – mit etwas Glück gelingt Ihnen die Flucht und die Wachen verlieren relativ schnell die Lust, nach einem unsichtbaren Eindringling zu suchen. Eine entsprechende Such-Anzeige informiert Sie darüber, wie lange Sie noch in Ihrem Versteck ausharren müssen, bevor die Gegner wieder an ihre zugewiesenen Positionen zurück- und ihren normalen Tätigkeiten nachgehen. Versteckmöglichkeiten gibt es viele. Das fängt mit dem einfachen An-die-Wand-lehnen (mit optionalem Um-die-Ecke-spähen)

und Ducken hinter Kisten an und hört beim Klettern in riesige Tonkrüge oder auf Schränke noch lange nicht auf. Doch sollten Sie vorsichtig sein, denn selbst wenn ein Gegner Sie nicht direkt sieht, kann es passieren, dass er in seiner Wut dazu übergeht, Krüge oder Kisten kurz und klein zu schlagen. Und wehe Ihnen, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt etwa in einem dieser Krüge stecken! Es empfiehlt sich also, möglichst erst gar nicht entdeckt zu werden, und dabei ist die jederzeit per Select-Taste anwählbare Karte sehr nützlich. Auf dieser können Sie nämlich in Echtzeit die Bewegungen aller Personen in der Umgebung aus der Vogelperspektive beobach-

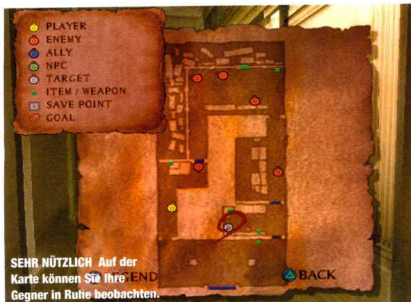
ten und sich so die Patrouille-Routen der einzelnen Wacheleute einprägen. Zudem werden auf der Karte praktische Hinweise auch alle Gegenstände und etwaige Zielorte und -personen angezeigt. Übrigens steht die Karte auch Agrippa zur Verfügung, nur ist dieser im Schlachtentümmel viel seltener darauf angewiesen.

JA NICHT AUFFALLEN!

Selbst wenn Octavianus verkleidet ist (siehe Extrakasten „Die Verkleidungen“), ist dies noch lange kein Freibrief, um sich ungeniert überall umzuschauen. Es kann passieren, dass Sie eine misstrauisch gewordene Wache anspricht, sodass Sie sich in ei-

nem Multiple-Choice-Dialog aus der Misere reden müssen. Daher ist es sehr ratsam, sich erst gar nicht anquatschen zu lassen und unbeirrt weiterzugehen, bis die Wache das Interesse an Ihnen verloren hat. In solchen Fällen wird Octavianus' Herzschlag hör- und spürbar (per Joypad-Vibration). Sie sollten in solchen Situationen dennoch die Ruhe bewahren und sich möglichst unauffällig verhalten. Ein unbekannter Jüngling in einer Uniform mag noch davorkommen, aber wenn Sie plötzlich grundlos zu rennen beginnen, haben Sie ruck, zuck die Wachen am Hals. Auch das Herumtragen von suspekten Gegenständen ist gefährlich. Falls Sie aber mal unbedingt





einen Gegenstand an einer Wache vorbeischmuggeln müssen, gibt es die Möglichkeit, per Knopfdruck die in den Händen gehaltenen Items hinter Ihrem Rücken zu verstecken.

ABLENKUNG IST DER SCHLÜSSEL ZUM SIEG

In den meisten Fällen kommt es auf darauf an, einen Gegner abzulenken und ihn dann von hinten zu überraschen. Dies geht auf verschiedene Weisen. Die einfachste besteht darin, einfach per Tastendruck laut zu pfeifen und sich dann zu verstecken, bis die verwirrte Wache an einem vorbeigelaufen ist. Auch ein gegen eine Wand geworfener Stein kann eine Wache von ihrem ursprünglichen Ort weglocken und für Angriffe anfällig machen – oder womöglich eine bis dahin bewachte Tür freigeben. Haben Sie einen Gegner dadurch in eine gefährliche Situation gebracht und sich von hinten an ihn herangeschlichen, können Sie ihn auf unterschiedliche Art ausknocken (siehe Extrakasten „Octavianus' Waffen“). Wenn weitere

INFO OCTAVIANUS' WAFFEN

Wehrloser Jüngling? Nicht ganz ...

Im direkten Kampf hat Octavianus keine Chance, trotzdem schickt er so manchen Gegner zu Boden. Machen Sie sich deren Unaufmerksamkeit zu Nutze!

Zwar können Sie die Gegner mit Steinen, Darts und Äpfeln bewerfen, doch eignen sich diese eher zur Ablenkung als zum wirklichen Kampf. Octavianus muss daher listig vorgehen und sich an seine Opfer vorsichtig von hinten heranschleichen. Wenn er dabei unbemerkt bleibt, kann er seinem Opfer mit einem Seil die Luft abschnüren oder ihm einfach einen Krug über den Schädel hauen. Die Krug-Methode verursacht allerdings beträchtlichen Lärm, der andere Gegner anlockt, und natürlich brauchen Sie nach jedem Einsatz einen neuen Krug. Beides ist bei der Seil-Variante nicht der Fall, dafür müssen Sie hier schnell die Aktionstasten drücken, damit sich Ihr Gegner nicht losreißen kann, und natürlich reißt so ein Seil nach mehreren Einsätzen dann doch irgendwann einmal. Eine andere Art, einen Gegner auszuknocken, ist die Bananenschalen-Falle. Hierzu legen Sie einfach eine Bananenschale auf den Boden und locken das Opfer auf beliebige Art in möglichst hohem Tempo darauf. Schwups, legt es selbst den härtesten Banditen hin. Doch Vorsicht: Natürlich blüht Octavianus, also Ihnen selbst, bei mangelnder Vorsicht das gleiche Schicksal!



AUTSCH! So ein Schlag mit dem Tonkrug ist wirkungsvoll, aber auch verräterisch laut.



DIE LUFT ABGESCHNÜRT Mit dem Seil erledigen Sie Ihre Gegner hinterücks deutlich leiser.



HOPPLA! Hoffentlich versichert: Dieser Bandit rutscht auf einer von uns gelegten Bananenschale aus.



MITGEHÖRT Durch's Schlüsselloch verfolgen Sie so manches Treffen.



● x 25

Gegner in der Nähe sind, ist es ratsam, Ihr Opfer dann noch schnellstmöglich in eine dunkle Ecke zu ziehen: Sollten seine Kollegen den Niedergestreckten nämlich finden, werden diese nicht nur misstrauisch, sondern pöppeln ihren Kameraden auch wieder auf, sodass Sie die ganze Aktion wiederholen müssen.

DIE RATTE IN DER KÜCHE Übrigens sind es nicht nur schlagkräftige Gegner, die Sie abzulenken haben, um erfolgreich zu sein. Selbst harmlose Dienstmädchen können Octavianus gefährlich werden, indem sie die Wachen herbeischreiben. Allerdings brauchen Sie in diesem Fall nicht mal zu einem Tonkrug greifen, um sich des Problems zu entledigen: Eine clever platzierte Ratte hat schon so manche Haushaltshilfe in Panik davonlaufen lassen und derart aufgeschreckte Damen lenken die Wachen eher ab, als dass sie sie auf einen Eindringling aufmerksam machen. Es gibt zu alledem natürlich Aus-

nahmen. Während Sie meist nach einem Entdecktwerden noch flüchten und einen erneuten Anlauf unternehmen können, gelten für einige Beschleich-Missionen verschärfte Regeln: Hier heißt es bereits dann „You failed!“ (Sie haben versagt!), wenn die zu verfolgende Zielperson Sie zu sehen bekommt. In einer Szene verfolgen Sie jemanden durch ein größeres Gebäude und müssen sowohl darauf achten, nicht gesehen zu werden (er dreht sich immer mal wieder um, wenn er Verdacht schöpft) als auch ihn nicht zu lange aus den Augen zu lassen (eine spezielle Anzeige informiert Sie darüber, wie lange Sie den Sichtkontakt unterbrechen dürfen). Im späteren Verlauf des Spiels muss sich Octavianus dennoch kurz dem direkten Kampf stellen, wobei er dabei aber keine Schwerter, sondern „nur“ eine Fackel als einzige Waffe benutzt. Mehr sei hierzu aber noch nicht verraten.

MICHAEL PRUCHNICKI



INFO DIE VERKLEIDUNGEN

Kleider machen Leute

Wandlungsfähig: Im Laufe des Spiels schlüpft Octavianus in die Klamotten vieler anderer Leute.

Wenn eine aufmerksame Wache die entscheidende Tür blockiert, nutzt jegliches Anschleichtalent nichts – eine Verkleidung muss her, um sich Zutritt zu verschaffen. Zum Glück findet Octavianus im Laufe seiner Ermittlungen nicht nur so manch herumliegende Montur, sondern kann auch ausgeknockte Gegner ihrer Kleider berauben und dadurch in ihre Rollen schlüpfen. Neben den entsprechenden Gewändern ist eine passende Kopfbedeckung oft wichtig, um die Verkleidung perfekt zu machen. In dieser Maskerade können Sie sogar bestimmte Gegenstände, die ansonsten auffällig wären, an Wachen vorbeischmuggeln. Ein Dienstmädchen, das einen Weinkrug herumträgt, fällt den Wachen zum Beispiel nicht weiter auf und kann den Krug schon im nächsten Raum dazu nutzen, einen unaufmerksamen Wachmann ins Land der Träume zu schicken.



SENATOREN-TOGA Zum Glück kennen die Wachen vor dem Senatshaus nicht jeden der tausend Senatoren persönlich.



SOLDATEN-UNIFORM Hier empfiehlt sich noch ein entsprechender Helm, um nicht unnötig aufzufallen.



BANDITEN-KLEIDER Auch in diesem Fall ist eine geeignete Kopfbedeckung zu empfehlen.



DIENTST-MÄDCHEN-KLUFT Mit dem passenden Kopftuch geht Octavianus sogar als junge Frau durch.

„Die Geschichte inspiriert mich immer wieder.“



Mit der Kultserie *Mega Man* und zuletzt der *Onimusha*-Reihe machte sich **Capcom-Produzent Keiji Inafune** einen Namen. Wir sprachen mit ihm über sein neuestes Projekt *Shadow of Rome*.

PLAYZONE: Schon bei *Onimusha 3* gab es zwei Spielfiguren, die man steuern konnte. Reicht eine heutzutage nicht mehr?

Keiji Inafune: (lacht) Bei diesem Spiel gibt es schon alleine wegen der Geschichte zwei Charaktere, weil diese ohne die beiden gar nicht vorankäme. Wenn man nur Agrippa oder Octavianus spielen könnte, wäre dies auch zu einseitig, deshalb haben wir uns für zwei Hauptfiguren entschieden.

PLAYZONE: Besteht nicht die Gefahr, dass die unterschiedlichen Spielelemente jeweils einen Teil der Spieler abschrecken? Zum Beispiel Leute, die nur die Kämpfe spielen wollen und die Schleichpassagen mit Octavianus eher als Pflichtübung sehen könnten?

Keiji Inafune: Der Spielablauf ist zwar diesbezüglich aufgeteilt, doch muss man das Spiel als Ganzes sehen anstatt nur als Action- und Adventure-Abschnitte. Man soll sich wirklich in die Situation, in das Leben im antiken Rom hineinversetzen können, indem man sich in zwei ganz verschiedene Charaktere einfühlt und mit ihnen spielt – das war der Hauptgrund für diese Aufteilung.

PLAYZONE: *Onimusha 3* spielte zuletzt unter anderem in Paris, *Shadow of Rome* spielt nun – wie der Name schon sagt, in Rom. Ist das Zufall oder versucht Capcom derzeit gezielt, die Spiele etwas europäischer zu gestalten?

Keiji Inafune: Es geht nicht darum, dass ein Spiel in Paris oder Rom spielt. Jedes Mal, wenn ich nach Europa komme, merke ich einfach, wie viel Geschichte es hier gibt, und das inspiriert mich immer wieder, Spiele zu machen, die dann natürlich hier spielen, um meine

Ideen authentischer rüberzubringen. Es hat nichts damit zu tun, dass ich Europa mag, sondern alleine mit der Geschichte. Es soll jetzt auch keine Beleidigung sein, dass Deutschland noch nicht dabei war. Ich war einfach noch nie länger in Deutschland, meist nur einen Tag in einer Stadt, und es war nie genug Zeit, um inspiriert zu werden.



WAS FÜR EIN RIESE! *Shadow of Rome* spielt zwar nicht direkt in Deutschland, aber zumindest kurz im alten Germanien. Hier ein Bild von Barca, dem Anführer der germanischen Stämme.

PLAYZONE: In letzter Zeit spielen die großen japanischen Spiele oft in irgendwelchen Fantasy-Welten oder wie jetzt im Fall von *Shadow of Rome* in der Vergangenheit. Viele der aktuellen großen amerikanischen Titel wie *Grand Theft Auto San Andreas* spielen dagegen mehr oder weniger in der Gegenwart. Wie kommt es, dass die Japaner an solche Gegenwartsszenarien weniger Interesse haben?

Keiji Inafune: Ich denke, dass die Amerikaner einfach mehr in der Gegenwart leben, da die USA ja auch eine vergleichsweise kurze Geschichte haben. Und dort gibt es in der Gegenwart schon genug Action, also Gewalt und Kriminalität, während dies in Japan nicht so

ausgeprägt ist, sodass man dort eher mal auf die Vergangenheit zurückgreift – wie eben im Fall von *Onimusha*. Aktuell sind die USA ja auch voll im Krieg, während Japan und Deutschland das so direkt das letzte Mal vor über 50 Jahren erlebt haben. Da ist man nun mal gezwungen, zurückzugehen.

PLAYZONE: Haben Sie überlegt, einen Mehrspieler-Modus ins Spiel zu integrieren? Gerade mit zwei Spielfiguren wäre dies doch relativ nahe liegend.

Keiji Inafune: Wir haben das am Anfang probiert. Ein Spieler hat dabei Agrippa oder Octavianus gesteuert und der andere die Gladiatrix Claudia. Aber es war zu konfus, da man viel zu viel vor dem Fernseher kommunizieren musste, wonunter die gesamte Atmosphäre litt. Wenn das Spiel nur aus dem Gladiatoren-Action-Teil in den Arenen bestünde, hätten wir es auf jeden Fall auf mehrere Spieler ausgelegt. Aber bei den Octavianus-Abschnitten, die einen Teil der Geschichte erzählen, war es einfach zu schwierig, noch eine weitere Person einzubauen.



SO UNGEFÄHR ... hätte ein Multiplayer-Modus aussehen können: Agrippa und Claudia kämpfen Seite an Seite. Die Gladiatrix wird im Spiel allerdings von der PS2 gesteuert.

DICKER BROCKEN
Agrippa hat keine
Angst vor
Größeren!

SPIEL-MODI In diesem Fall
muss man die gegnerischen
Statuen erschlagen.

TIME
04:14

Die

Gladiatorenkämpfe

Gar nicht jugendfrei: In den zahlreichen
Gladiatoren-Arenen **fliegen die Fetzen.**

Die Gladiatorenkämpfe spielen bei *Shadow of Rome* eine große Rolle. Sie finden in extra dafür gebauten Arenen statt. Da diese Kämpfe in der damaligen Zeit zu den größten Events überhaupt gehörten, sind Zuschauerränge immer bis auf den letzten Platz gefüllt. Das Publikum ist aber nicht nur

nettes Beiwerk, sondern erfüllt auch einen bestimmten Zweck: Während der Kämpfe quittiert es jede spektakuläre Aktion des Spielers mit Beifall. Gemessen wird der Beifall an der Salvos-Leiste am unteren Bildschirm. Ist diese Leiste voll und Agrippa macht eine Siegerpose, bekommt er von den Zuschauern neue Waffen oder Energierationen in Form von Essen zugeworfen.

BISSIG Die Tiger sind
äußerst unangenehme
Gegner, da sie
gnadenlos zubeißen.

TOTAL

1 000 Salvos!

INFO DIE MATCH-ARTEN IN DER ARENA

Reichlich Abwechslung

Um die Kämpfe möglichst abwechslungsreich zu gestalten, haben die Entwickler eine Vielzahl von Match-Arten eingebaut, wobei das eigene Überleben natürlich immer höchste Priorität hat.

- Überleben:

Der simpelste Spiel-Modus. Hier muss Agrippa einfach jeden platt machen, der sich ihm in den Weg stellt. Ein typisches „Last Man Standing“-Spielerelebnis.

- Geiselfreiung:

Hier befinden sich ein bis maximal drei Verbündete gefangen in Holzkäfigen. Als Erstes muss sich Agrippa die Schlüssel für die Käfige besorgen, indem er den Schlüsselträger umbringt. Sind die Kollegen befreit, müssen sie zum Arenausgang begleitet und vor Attacken der Feinde geschützt werden. Da die Befreiten ziemlich orientierungslos durch die Gegend laufen, ist das kein leichtes Unterfangen.

- Räume überleben:

Hier sind die Arenen in verschiedene Räume unterteilt. Betritt Agrippa einen Raum, schließt sich hinter ihm ein Tor und mehrere Feinde erscheinen auf dem Bildschirm. Erst wenn er alle Gegner geschlagen hat, öffnet sich das Tor wieder.

- Punkte erreichen:

Hier zählt nur eines: stehende Ovationen erhalten! Agrippa muss dazu die Gegner mit viel Stil vernichten. Nur so bekommt er den benötigten Applaus der Zuschauer.

- Wettkampf:

Agrippa und ein anderer Starkämpfer betreten gemeinsam die Arena. Während einer vorgegebenen Zeit muss er dann mehr Gegner erledigen als sein Kontrahent. Außerdem muss er bei seinen Attacken mehr Beifall von den Zuschauerrängen ergattern.

- Teamkampf:

Zusammen mit zwei Teammitgliedern muss Agrippa gegnerische Statuen vernichten. Ein Kollege öffnet immer die Schutzabdeckung, ein anderer schlägt auf die Statuen ein.

- Anfänger töten:

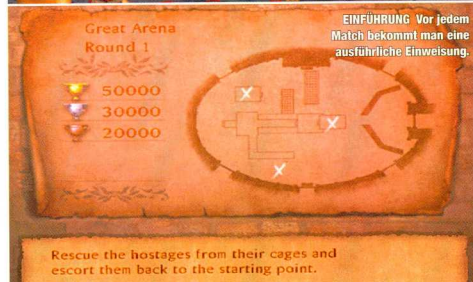
Hier ist das Ziel, den gegnerischen Anfänger zur Strecke zu bringen. Natürlich wird dieser von einer großen Anzahl von Kollegen geschützt, sodass sich Agrippa den Weg zu ihm freikämpfen muss.

- Tierkampf:

Hier sind ausnahmsweise keine anderen Gladiatoren die Gegner, sondern gefährliche Tiere. Während einem die Tiger mit ihren scharfen Klauen und Zähnen das Leben schwer machen, bringen die Elefanten ihr überlegenes Gewicht mit ins Spiel: Sie versuchen einen kurzerhand über den Haufen zu rennen!

- Endgegner:

Ganz klar die Höhepunkte bei *Shadow of Rome*! Diese Gegner sind nur mit der richtigen Taktik zu meistern. Ganz Capcom-typisch dauern die Bossfights relativ lange und sind sehr abwechslungsreich.



Die Schauplätze

Für Abwechslung ist gesorgt: **Shadow of Rome** bietet zahlreiche Schauplätze.

1. Rom

Alle Wege führen nach Rom“ lautet ein bekanntes Sprichwort. Wie nicht anders zu erwarten, spielt die ewige Stadt eine bedeutende Rolle in *Shadow of Rome*. Als Octavianus müssen Sie dort viele Aufgaben erfüllen und Indizien für die Unschuld von Agrippas Vater finden bzw. die wahren Mörder Cäsars suchen. Rom besteht dabei aus mehreren Stadtteilen, in denen sich wichtige Gebäude und Ansprechpartner befinden. Hier einige der wichtigsten Örtlichkeiten der Stadt:



KARTE Um in Rom von Stadtteil zu Stadtteil zu gelangen, benutzt man die gut strukturierte Übersichtskarte.



WAS FÜR EIN PECH Kaum betritt Agrippa die Stadt, bekommt er Probleme. Kurz danach muss er sogar aus dem schönen Rom flüchten.



Straßen:

Die Straßen von Rom sind meistens dicht besiedelt. Sie können dabei mit jedem Passanten Kontakt aufnehmen. Während einige Unterhaltungen nur dem Smalltalk dienen, bekommen Sie bei anderen Gesprächen wichtige Informationen für den weiteren Spielverlauf. Auch gibt es in Rom viele Händler, die Ihnen alles Mögliche andrehen wollen. Zudem müssen Sie sich ab und an auch nachts durch die Straßen schleichen, was ein gefährliches Unterfangen ist: Im Dunklen sind die Soldaten nicht zum Spaß aufgelegt und schlagen meistens sofort zu! Hier helfen dann auch die athletischen Fähigkeiten Octavianus' nichts mehr.

Sie sich ab und an auch nachts durch die Straßen schleichen, was ein gefährliches Unterfangen ist: Im Dunklen sind die Soldaten nicht zum Spaß aufgelegt und schlagen meistens sofort zu! Hier helfen dann auch die athletischen Fähigkeiten Octavianus' nichts mehr.



RUHE BEWAHREN Der Soldat darf Octavianus keinesfalls sehen!



HÜBSCH Die Gärten sehen immer sehr gepflegt aus.



IDYLLISCH Die Händlerpassage lädt zum Einkaufen ein.



AUSGERUTSCHT Hier und da liegen Bananenschalen herum.

Taverne:

In die Taverne haben nur die ehrenwerten Senatoren Eintritt. Dort wird nicht nur über Politik geredet, sondern auch ordentlich gebechert – genügend Geld haben die Politiker ja! Für Octavianus ist es deswegen ziemlich einfach, sich an den Gästen vorbeizuschleichen und seine Aufgaben zu erledigen. Einzig die Bedienung und die Barkeeper stellen eine richtige Gefahr dar.



EASY Um unerkannt zu bleiben, lautet die Devise: Immer schön geduckt laufen!

Senatsgebäude:

In diesen Gebäuden dürfen sich natürlich nur Politiker aufhalten. Deswegen ist hier wieder konsequentes Schleichen angesagt, da Sie die Wachen, wenn sie Sie entdecken, entweder hochkant aus dem Gebäude werfen oder gleich erschlagen. Hinterliche Wachen können hier bei Bedarf aber auch von Octavianus ausgeschaltet werden. Die Gebäude mit ihren endlosen Gängen sehen alle ziemlich unterschiedlich aus und es ist nur mit intensivem Gebrauch der Karte möglich, die richtigen Wege zu finden.



IMPÖSANT Die Architektur macht einiges her.



DIEB Wir schnappen uns die Toga des Senators.



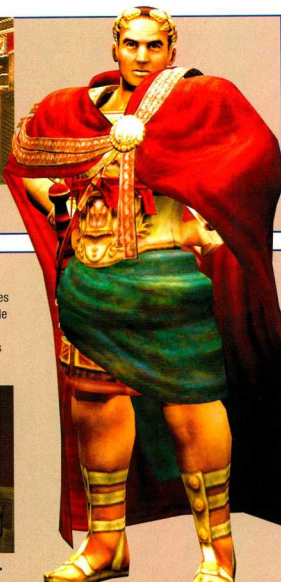
WOW! Die Herrenbäder waren unumwerfend.



WO IST ER? Leere Tonkrüge dienen als Versteck.



IM GRIFF Diese Wache hält uns nicht mehr auf.



2. Gefängnis

Im Gefängnis muss Octavianus zunächst einen sicheren Einstiegsplatz für Agrippa suchen. Dazu müssen Sie sich in den sehr verwinkelten Gängen an den Wachen vorbeischieben und geschickt verschiedene Schlüssel stehlen.

Später übernehmen Sie dann die Kontrolle über Agrippa und müssen sich den Weg zur Gefängniszelle seines Vaters freikämpfen. Hin und wieder müssen Sie auch Denkaufgaben erfüllen.



SCHLEICHEN Steuert man Octavianus, so ist ein Kontakt mit den Wachen zu vermeiden!



SCHLAU Mit der Fackel zündet man die Sellen an.



GUT BEWACHT Offene Kämpfe mit mehreren Feinden sollte man vermeiden.

3. Germanien

Der letzte Auftrag vor dem Tod Cäsars führt General Agrippa nach Germanien. Die freie Natur dort ist vor allem eins: verdammt gefährlich. Es treiben sich viele Barbaren herum, die erst zuschlagen und dann fragen. Am Ende der Kampagne steht die Erstürmung eines germanischen Forts. Auch später stehen gelegentlich kurze Ausflüge in die Natur an. Die Umgebung überzeugt dabei durch eine realistische Aufmachung stimmungsvolle Beleuchtung und viele Details.



ACHTUNG Da kann's sich der Germane noch so winden: Jetzt trifft ihn erst mal die Axt!



GESCHICKT Agrippa kann auch vorzüglich mit Pfeil und Bogen umgehen.



ANSCHLEICHEN Einzelne Halunken sollten immer von hinten angegriffen werden!

4. Gladiatorenschule

In der Gladiatorenschule von Sextus werden die Kämpfer auf die kommenden Gefechte vorbereitet. Auch Agrippa muss die knallharte Ausbildung zum Gladiator absolvieren. Dabei lernt er alle wichtigen Angriffsschläge und den

Umgang mit den Zuschauern (richtiges Jubeln ist Timingsache und will gelernt sein!). Außerdem wird ihm hier der Umgang mit den einzelnen Waffen detailliert erklärt, denn Waffe ist nicht gleich Waffe. Vor allem für die schweren, mit

zwei Händen geführten Waffen wird viel Übung benötigt. Übrigens: Wer denkt, die Kämpfe während der Ausbildung wären noch harmlos, der täuscht sich: Auch hier werden die Verlierer nach den Duellen in Einzelteilen aus der Arena getragen.



ÜBEN Auf dem Trainingsplatz lernen Sie die Grundkampffzüge.



KNALLHART Von wegen Übung: Auch in der Gladiatorschule starben die Verlierer!

NETTE DAME
Später bekommt man bei den Kämpfen auch Unterstützung durch die holde Weiblichkeit.



5. Arenen

In den Arenen hält sich Agrippa die meiste Zeit des Spiels auf. Dort finden die brutalen Gladiatorenkämpfe statt. Keine Arena gleicht der anderen. Während einige nur einen riesigen Raum bieten, bestehen andere aus mehreren Bereichen, besitzen Türen, Tore, Mauern etc. Der Spieler muss sich auf die unterschiedlichen Umgebungen einstellen und sie geschickt zu seinen Gunsten nutzen. Steht man zum Beispiel auf einer Mauer, so lohnt es sich, mit Pfeil und Bogen auf die unten stehenden Gegner zu schießen, bevor man ihnen dann mit der Nahkampfwaffe den Rest gibt.



GETANE ARBEIT

So sehen die Arenen nach den Kämpfen aus: alles rot angestrichen.



GESCHAFFT
Ein Gladiator lässt sich nach jedem Sieg erst mal ordentlich feiern.



VERSIFFT Die Nordarena schaut alles andere als einladend aus.



AUF DER MAUER, AUF DER LAUER Selbst auf meterhohen Erhebungen kämpft Agrippa.



SCHWER Mit so einem Riesenschwert ist das Klettern gar nicht so einfach ...



LUXURIÖS Einige Arenen bieten Logen, in denen sich die Adligen aufhalten.

Der geschichtliche Hintergrund

In Wirklichkeit spielte sich die Ermordung Cäsars etwas anders ab ...

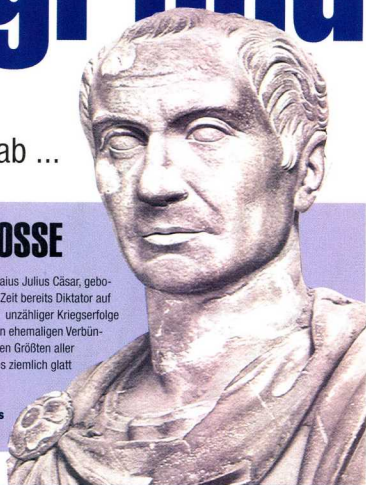
Die Ermordung von Julius Cäsar ist ohne Zweifel eines der bekanntesten Attentate der Weltgeschichte. So war es nur eine Frage der Zeit, bis sich ein Entwicklerstudio dieses Ereignisses annehmen und eine fiktive Story rund um die wahre Begebenheit konstruieren würde. Auf den folgenden zwei Seiten wollen wir Ihnen nun die wahre Geschichte um Cäsars Ende nahe bringen.

OLIVER BECK

CÄSAR DER GROSSE

Wir schreiben das Jahr 44 vor Christus. Gaius Julius Cäsar, geboren am 13. Juli 100 v. Chr., war zu dieser Zeit bereits Diktator auf Lebenszeit (Dictator perpetuus). Aufgrund unzähliger Kriegserfolge (unter anderem über die Gallier und seinen ehemaligen Verbündeten Pompeius) nannte man ihn auch „den Größten aller Sterblichen“. Eigentlich schien für ihn alles ziemlich glatt zu laufen. Eigentlich!

CÄSAR Der große Diktator Gaius Julius Cäsar sah ziemlich unscheinbar aus.



DIE GEGNER FORMIEREN SICH

Was Cäsar nicht wusste oder zumindest verdrängte, war die Tatsache, dass sich hinter seinem Rücken eine mächtige Gruppe von verbitterten Leuten formierte, die nur eines wollten: seinen Tod. Die Cäsar-Gegner waren Republikaner, neidische Generäle, ehemalige Pompeianer und enttäuschte Cäsarianer, angeführt von Caius Cassius Longinus und Marcus Iunius Brutus.

BRUTUS So sah der Anführer der Verräter aus.



DAS ATTENTAT

Am 15. März 44 v. Chr. war der passende Moment gekommen. Cäsar berief den Senat zu einer Versammlung ein, bei der er auch persönlich anwesend sein sollte. Da sich der gute Cäsar in der Zwischenzeit unantastbar fühlte und seine berühmte spanische Leibwache aufgelöst hatte, sollte er ein einfaches Ziel sein. Obwohl das Attentat nicht so abließ, wie sich das die Verschwörer vorstellten (Cäsar kam schlichtweg zu spät zur Sitzung und sie mussten improvisieren), führten sie ihren hinterhältigen Plan aus. Mit 23 Stichen wurde Cäsar vor den Augen Hunderter Senatoren niedergestreckt. Cäsars letzte Worte waren an Brutus, seinen Quasi-Ziehsohn, gerichtet und lauteten: „Auch du, mein Sohn ...“.



NUTZLOSE AKTION

Interessanterweise brachte der Mord an Cäsar letztlich keinem der Attentäter etwas. Niemand von ihnen überlebte die nächsten drei Jahre. Alle starben eines unnatürlichen Todes. Später setzte sich Cäsars Großneffe, Gaius Octavius Thurinus, gegen sämtliche Rivalen durch und war lange Zeit Alleinherrscher Roms. Sein vollständiger Name lautete später übrigens Imperator Caesar Divi filius Augustus, Pontifex Maximus, Consul XIII, Imperator XXII, Tribuniciae potestatis XXXVII, Pater patriae. Da sage noch mal einer etwas gegen Doppelnamen ...

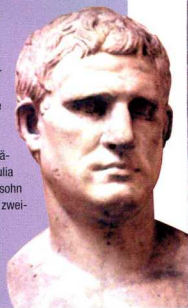
NACHFOLGER Cäsars Großneffe Octavianus ging als Kaiser Augustus in die Geschichtsbücher ein.



AGRIPPA

Agrippa hatte seinen großen Auftritt erst, als Cäsar längst tot war: Er war Oberbefehlshaber und die rechte Hand von Cäsars Großneffen Octavianus. Außerdem heiratete er später Octavianus' Tochter Julia und wurde als Schwiegersohn von Octavianus praktisch zweiter Mann im Staate.

FREUND Agrippa hatte unter Octavianus viel Macht.



“DER DRITTE TEIL
VON CAPCOMS ACTIONREICHER
DÄMONENJÄGER-SERIE BEGEISTERT
MIT EINER UNGEAHTEN
MENGE AN GRAFIK-EFFEKTEN
UND COOLEN ANIMATIONEN.”

PLAYZONE 01/2005

DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

ERHÄLTLICH AB 24. MÄRZ 2005

PlayStation®2

CAPCOM CO., LTD. 2004. ALL RIGHTS RESERVED.
"P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved

CAPCOM