

Ruhm kommt von Rumärgern

IMPERIAL GLORY

Todesursache Nummer eins unter Monarchen: Frust. Zumindest, wenn die damalige Epoche wirklich so unfair war wie dieses Strategiespiel.



Der kleine Mann grummelt: »Es ist so unfair. Die Herrschaft über Europa war zum Greifen nah. Und jetzt ist alles aus.« Wir verstehen deinen Gram, kleiner Mann. Du wolltest den Kontinent erobern, doch man verbannte dich ins Exil. Wir können dich trösten, man wird dein Dilemma verstehen. Denn es wird **Imperial Glory** geben, ein Spiel so unerbittlich wie der russische Winter, so trotzig wie Preußen und so tückisch wie Britannien. Tausende werden darin am un-

fairen Europa scheitern – wie einstmal du, Napoleon.

Napoleon war auch da

Den kleinen Mann mit den großen Ambitionen treffen Sie in **Imperial Glory** auch, schließlich spielt der Strategietitel in seiner Epoche: Im napoleonischen Zeitalter herrschen Sie über England, Österreich, Russland, Preußen oder Frankreich. Wie in **Rome** sind Sie Kaiser und General zugleich. Auf einer Strategiekarte errichten Sie per Menü Gebäude wie Kasernen, Krankenhäuser oder Sägewerke; zudem rekrutieren und verschieben Sie Armeen. Wenn Ihre Truppen auf Feinde treffen, kommt's zur Echtzeit-Schlacht.

Darin führen Sie Ihr Heer auf einem (für jede Provinz individuell) 3D-Schlachtfeld gegen den Feind. Ziel der Kampagne: Europa unterjochen oder zwischen 1789 und 1830 mit eroberten Provinzen Punkte sammeln. Neben der Kampagne gibt's noch vier eintönige historische Schlachten sowie taktisch anspruchsvolle Mehrspieler-Gefechte für maximal vier Spieler.

Zu den Stärken von **Rome** zählt die dichte Atmosphäre, jeder Statthalter und General hat Stärken und Schwächen. **Imperial Glory** wirkt dagegen nüchtern, die Hauptkarte ist trist, Identifikationsfiguren fehlen. Zwar führen Generäle wie Napoleon oder Blücher Ihr Heer,

doch die tauchen nicht auf dem Schlachtfeld auf, beeinflussen die Gefechte nur unwesentlich und sind somit bloß Truppen-transporter. Historische Ereignisse gibt's nicht. Dafür kaufen Sie mit Ressourcen Weltwunder, darunter die »Kontinental-sperre«. Das bringt Boni, die Kontinental-sperre blockiert ein Jahr lang alle Handelswege Ihres Erzfeindes (selber aussuchen dürfen Sie das Ziel nicht). Zudem erforschen Sie Technologien à la »Wehrpflicht« und ändern bei Epochenwechseln zweimal im Spiel die Staatsform. Das hat jedoch kaum Auswirkungen, Sie schalten nur jeweils ein bis zwei andere Technologien frei. Wettlauf um die

VERGLEICH

Crusader Kings (64)

besser als...

schlechter als...

Rome (89)



Seeschlachten steuern sich umständlich und sind öde.



Unsere Artillerie beschießt das schön nachgebaute Berliner Schloss, um verschanzte Preußen auszuräuchern.



Österreich belagert Frankreich, am Balken ① erkennen wir den Fortschritt. Die Provence ② ist bereits besetzt; rote Kreuze ③ markieren verletzte Heere. Grüne Icons ④ zeigen: Ein Bündnis mit England und Preußen hält Österreich den Rücken frei.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Irgendwie kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass *Imperial Glory* mehr Brett- als Computerspiel ist. Und zwar ein langweiliges. Stundenlang sitze ich vor der hässlichen Karte, horte Gold und klicke mich von Runde zu Runde. Irgendwann gibt's dann mal eine Schlacht. Die sieht besser aus, spannender sind die Gefechte aber auch nicht. Wie wär's, wenn die Cossacks-Leute sich die *Imperial Glory*-Engine schnappen und damit ihren packenden Gefechten endlich den passenden Rahmen geben? Na los, macht schon!

»Hübsche
Langeweile«



Wunder sowie Forschung bringen dennoch historisches Flair.

Epochal unfair

Die größte Schwäche von *Imperial Glory* ist die Balance: Entweder ist das Spiel zu schwer oder unfair oder zu leicht oder es passiert überhaupt nichts. Dabei wirkt die Spielmechanik stimmig. Mit Gold, Rohstoffen, Nahrung und Bevölkerung kaufen Sie Truppen und Gebäude. Das Problem: Gold ist immer knapp, dabei brauchen Sie jede Menge Edelmetall, um Kriege zu führen. Denn sobald Sie auf den Schwierigkeitsstufen »normal« oder »schwer« ein Land angreifen, fällt Ihnen ein anderes in den Rücken. Das kann Ihr Erzfeind sein, Ihr bester Freund oder die Schweiz; die KI trifft selten nachvollziehbare Entscheidungen (greift aber umso schlauer an). Frieden müssen Sie sich erkaufen. In der nächsten Runde fällt Ihnen der Feind aber wieder in den Rücken. Mit noch mehr Gold bezahlen Sie daher ein Verteidigungsbündnis, um ihn kurzfristig vom Überfall abzuhalten. Den frustrierenden Dauerattacken können Sie nur gegensteuern, indem Sie Gold anhäufen – strategische Freiheit sieht anders aus.

Woher kommt das Gold? Sie verbringen die ersten ungefähr 100 Runden damit, lukrative Handelsrouten einzurichten. Bloß keine Kriege erklären, die würden eskalieren! Sofort Frieden erkaufen, wenn die aggressive KI angreift! Das nimmt *Imperial Glory* viel Faszination, schließlich wol-

ANSPRUCH UND WIRKLICHKEIT

STRATEGIEMODUS



Anspruch: Auf der Strategiekarte bauen Sie Gebäude, rekrutieren Truppen und führen Kriege. So soll ein dynamisches Europa entstehen, dessen Schicksal Sie bestimmen.



Wirklichkeit: Sie planen Handelsrouten und klicken Runden weg, bis genug Gold in der Kasse ist und Sie sich einen Krieg leisten können. Bis dahin passiert arg wenig.

ECHTZEITSCHLACHTEN



Anspruch: Jeder Truppentyp hat Vor- und Nachteile, zudem gibt's Formationen. Schnelle Kavallerie etwa eignet sich für Flankenangriffe. Das verspricht taktische Tiefe.



Wirklichkeit: Taktik? Pustekuchen! Zwar können Sie Formationen nutzen und Häuser besetzen, doch Nahkampf ist viel effektiver. Truppen verkümmeln daher zu Haufen.

DIPLOMATIE



Anspruch: Das Diplomatienmenü bietet viele Optionen – vom Rohstofftausch bis zur Militärallianz. Das soll für glaubwürdige Verhandlungen und Beziehungen sorgen.



Wirklichkeit: Die KI-Gegner handeln willkürlich und fallen Ihnen ständig in den Rücken. Oft werden Sie Runde für Runde angegriffen und müssen den Frieden erkaufen.

len Sie Schlachten schlagen, nicht Runden wegklicken. Nur auf »leicht« hat Pyro die KI gebremst. Allerdings zu stark, Sie werden gar nicht angegriffen; Gold haben Sie dann im Über-

fluss. So müssen Sie keine Kriege führen, sondern übernehmen neutrale Provinzen friedlich durch den Bau teurer Bottschaften oder kaufen Ländereien von Großmächten – öde.

Wer den Leerlauf in der Anfangsphase nicht scheut, sollte auf »normal« einsteigen. Dann hat *Imperial Glory* auch große Momente. So spielten wir als Österreicher Preußen und Polen gegeneinander aus. Mit den Preußen waren wir verbündet und erklärten Polen den Krieg. Preußen fiel prompt in Polen ein,



Österreich fällt in der Lombardei ein, Gebäude und Wälder zieren das schöne Schlachtfeld.

verlor fast seine gesamte Armee, eroberte das Land aber knapp. Wir griffen daraufhin Preußen an und überrannten zugleich die geschwächten Heere in Polen. Schließlich anektierten wir das schutzlose Preußen selbst. Solche Kriege zwischen Großmächten sowie das Ringen um neutrale Länder (Lombardei, Polen, etc.) motivieren zum Weiterspielen – bis zum nächsten Frustrmoment.

Balanceakt Taktik

Was den Strategiemodus plagt, findet sich auch in den Taktikschlachten wieder: Balanceprobleme. Die drei Truppengattungen Infanterie, Artillerie und Reiterei haben zwar alle Vor- und Nachteile. So kann Infanterie Häuser besetzen, Artillerie schießt Bauten zu Klump, und schnelle Kavallerie erledigt Ge-

schütze. Solche taktischen Kniffe brauchen Sie jedoch selten, da Nahkämpfe am effektivsten sind. So müssen Sie nur alle Ihre Truppen auf den Feind zustürmen lassen. Dann verklumpen die Heere zu einem unübersichtlichen Haufen, den Sie nicht mehr von Hand trennen können. Dabei gewinnt stets die größere Armee; gegen Nahkämpfer hilft nur zahlenmäßige Überlegenheit. Seeschlachten wiederum sollten Sie auswürfeln lassen, denn die spielen sich umständlich und zäh.

Doch auch die Gefechte haben große Momente. Wenn Ihre Kavallerie durch eine Schützenlinie bricht oder Ihre Artillerie die schöne Wiener Hofburg zerschießt. Wenn Nahkämpfer mit Gebrüll auf den Feind zu stürmen oder Elitegardisten an die Front stapfen. Apropos stapfen:

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich will doch nur Alleinherrscher von Europa sein! Warum muss mir Imperial Glory da so viele Stolpersteine in den königlichen Karriereweg legen? Vom öden Beginn über die taktisch anspruchsvollen See- und Landschlachten bis zu den unfairen KI-Gegnern: Meine Motivation knickt immer wieder ein.

FRUSTRESISTENTE HERRSCHER

Dabei stecken gute Ideen im Pyro-Programm, etwa der Wettlauf um die neutralen Länder und die Weltwunder-Aufgaben. Wirklich fesselnd wird's, wenn ich später im Spiel Kriege gegen die anderen Großmächte führe und in ganz Europa gewaltige Armeen aufeinander prallen. Dann fühle ich mich endlich wie ein Herrscher, der das Schicksal des Kontinents bestimmt. Wer vom genialen Rome genügt hat und Frust in Kauf nimmt, sollte Imperial Glory daher eine Chance geben.



»Rome bleibt vorn«



Wichtiger als Krieg: Die Handelsansicht informiert über erschlossene und mögliche Routen.

Truppen laufen langsam, eine Zeitbeschleunigung fehlt. Die ersten fünf Minuten jeder Schlacht schauen Sie zu, wie das Heer zur Front schlendert. Dafür stimmen Grafik und Sound. Auf den Schlachtfeldern gibt's Details wie Klöster, Einheiten sprechen die Landessprache – jedoch nur in Stereo. **GR**

▶ **HOTLINE:** (0190) 839 582 1,86 €/MIN.

VERGLEICH MIT ROME

- Das unterscheidet Imperial Glory von unserer Genre-Referenz Rome:
- + schönere, lebendigere Schlachtfelder
- taktisch anspruchslose Schlachten
- schlecht ausbalanciert, oft unfair
- eintönige Karte, weniger Optionen
- keine Identifikationsfiguren
- nicht nachvollziehbare Diplomatie

IMPERIAL GLORY STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Eidos / Pyro RELEASE (D) 31.5.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S., Poster USA ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) In allen Belangen besserer Genre-Primus. Knights of Honor (81, GS 11/04) Ritter-Strategie, atmosphärischer und fairer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz AMD	AMD XP 1800+	AMD XP 2400+
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT — Ode Gefechte zwischen bis zu vier Spielern via LAN oder Internet.
 MODI — Historische Schlacht, Seeschlacht, Landschlacht

BEWERTUNG

KATEGORIE	POSITIV	NEGATIV	WERTUNG
GRAFIK	+ schöne Schlachten	- triste Strategiekarte	7 / 10
SOUND	+ gute Effekte + Musik	- kein Surround	7 / 10
BALANCE	- unfaire KI	- taktisch anspruchslose Gefechte	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Aufgaben als Weltwunder	- keine Identifikationsfiguren	6 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs	- keine Zeitbeschleunigung	7 / 10
UMFANG	+ komplettes Europa	- geringer Wiederspiel-Wert	7 / 10
STARPOSITIONEN	+ immer andere Herausforderung	- stets öder Beginn	6 / 10
KI	+ klug in Schlachten	- nicht nachvollziehbare Diplomatie	7 / 10
EINHEITEN	+ historisch korrekt	- kaum Spezialfähigkeiten	7 / 10
KAMPAGNE	+ später spannend	- anfangs langweilig	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: OFT UNFAIRER MIX AUS RUNDEN- UND ECHTZEITSTRATEGIE.

