

Erst Russland, dann die Welt

IMPERIAL GLORY

Europa wird von Madrid aus erobert. In Spanien besuchten wir die Pyro Studios, um den Rome-Herausforderer Imperial Glory Probe zu spielen.

Ach Gott, Napoleon hat viele Fehler gemacht. Die Frühjahrsoffensive 1813 – zu zögerlich, kaum Kavallerie, die Alliierten können sich immer wieder zurückziehen. Der Russlandfeldzug: schlecht vorbereitet, im Schnee erstickt, 410.000 Soldaten verhungern und erfrieren. Und dann Waterloo: Sich von Blüchers Preußen derart überraschen zu lassen! Stümperei, Großmannsucht, das kann ich alles viel besser – sprach der Autor dieses Artikels und rief in **Imperial Glory** den Großteil seiner Armee im Sturm auf Moskau auf.

Mist, Russland

Nun gut, es war nur eine preußische Armee, die wir gegen Russ-

land warfen, der Weg war also von vornherein kürzer. Im Süden lag Österreich, zwar auch ein attraktives Ziel, aber so gut geschützt! Im Norden die Ostsee, da fehlte es an Schiffen zum Angriff auf Skandinavien. blieb nur der Osten: Schneller Vorstoß, Kesselschlacht in Moskau, weg war das mühsam ausgehobene Heer. Prompt nutzte das verfeindete England die Schwäche und brach über Hannover ins Grenzgebiet ein. Das Ende? Nein, denn neben Schlachten führen Sie in **Imperial Glory** ein ganzes Reich samt Einheitenbau, Provinzentwicklung, Forschung, Handel und Diplomatie. Ein Nichtangriffspakt mit den Nachbarn, Wirtschaftsdeals mit



Executive Producer Francois Coulon (rechts) von Pyro stand Christian Schmidt in Madrid Rede und Antwort.

dem Osmanischen Reich, schon fließt Geld in die bestens ausgebauten Kasernen in Brandenburg und Sachsen. Wenige Runden später steht eine neue Armee – der Rückschlag gegen England kann beginnen.

Wohin mit dem Geld?

»Imperial Glory läuft auf drei Ebenen: Wirtschaft, Diplomatie und natürlich Militär«, erklärt Francois Coulon, Executive Producer beim Entwickler Pyro Studios. Die Spanier schrauben seit zweieinhalb Jahren an dem Strategietitel, zwölf Programmierer, elf Grafiker und gleich vier Designer schleifen zur Zeit an den letzten Kanten. Trotz optischer Ähnlichkeiten: Mit dem letzten Pyro-Strategiespiel **Praetorians** hat **Imperial Glory** gar nichts zu tun. »Wir haben nur einige Leute aus dem Praetorians-Team übernommen«, sagt Coulon, »das Spiel und die Engine sind komplett neu.« Die Engine: Über 2.000 Einheiten kann sie gleichzeitig auf den 3D-Schlachtfeldern bewegen, die für jede der Provinzen im Spiel von Hand gebaut wurden. Im Kontrast dazu steht die schmucklose Europakarte, auf der Sie rundenbasiert das Wachstum Ihres Reichs zu Anfang des 19. Jahrhunderts planen. »Diese Ära war die Geburt



Vor den Stadttoren von Moskau verknäulen sich Truppen im Nahkampf. Sinnvoll steuern lassen sie sich im Handgemenge nicht mehr.



Auf dieser Europakarte verbringen Sie einen Großteil des Spiels. In der politischen Ansicht werden Gebäude errichtet und Armeen verschoben.



Taktik entscheidet: Die Artillerie braucht freies Schussfeld, unsere Kavallerie fällt der österreichischen Miliz in die Flanke. Musketiere geben Feuerschutz.



Unsere Musketiere feuern aus dem Gebäude und sind bestens geschützt — da haben die russischen Schützen zwischen der Artillerie-Trümmern keine Chance.

der modernen Nationalstaaten«, erläutert Francois Coulon – entsprechend vielseitig werden Ihre Aufgaben sein. Die Ressourcen Geld, Baumaterial, Bevölkerung und Nahrung fließen nicht nur in Rüstung, sondern auch in diplomatische Vereinbarungen und Gebäude. So erlauben erst erweiterte Kasernen die Ausbildung starker Einheiten, Handelsposten erschließen Warenwege mit anderen Nationen, Schulen erhöhen die Forschungsleistung. Die knappen Ressourcen sinnvoll einzusetzen, war in der Preview-Version eine größere Herausforderung als die Schlachten – und dank breiter Handlungsmöglichkeiten hoch spannend.

Wie Rome, nur anders

Eine der fünf Nationen Frankreich, England, Preußen, Öster-

reich oder Russland dürfen Sie in **Imperial Glory** befehlen, über 80 Einheitentypen kennt das Spiel – und die prallen in 3D-Schlachten aufeinander. Weil die Truppen in Divisionen organisiert sind, steuern Sie vergleichsweise wenige Einheiten. Wichtiger sind Aufstellung und Taktik, dazu das Terrain – wer hoch steht und Gebäude besetzt, hat klare Vorteile. In der Preview-Version wollten die Gefechte noch nicht recht zünden, zu träge schleppten sich die Regimenter über die Karte und reagierten verzögert auf Befehle. Nachbesserung verspricht Coulon ebenso wie herausfordernde Computergegner: »Wir arbeiten ohne Scripts, die KI nutzt das Gelände selbständig.«

Rundenstrategie und Echtzeit-Kämpfe – hat Pyro allzu

stark beim Genre-Primus **Rome** stibitzt? Nichts dergleichen, meint Coulon, sein Spiel sei durchaus eigenständig, etwa in den Schlachten. »Wir haben weniger Einheiten«, sagt er, »dafür liegt der Schwerpunkt klar auf der Schlachtstrategie«. Und mit einem Grinsen: »Unsere Grafik

ist viel besser!« Zudem locken die Spanier mit sieben historischen Leckerbissen. Wer seine Kampftaktik direkt mit der von Napoleon vergleichen will, darf das tun: Die Schlacht von Waterloo wird als eins von sieben geschichtlichen Szenarien im Spiel nachgestellt sein.

CS

IMPERIAL GLORY

christian@gamestar.de

Genre: Strategiespiel
Termin: April 2005

Entwickler: Pyro Studios / Eidos
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Ein feiner Reichsbau-Schlachten-Mix, den Pyro da ums zerstrittene Europa strickt, und der mich prompt in schwere Staatsmann-Grübeleie geworfen hat. Zwischen all den spannenden Diplomatie- und Aufbauoptionen stehen die Schlachten nur als eine Facette des Nationenspiels. Die Gefechte sind's wohl auch, die Imperial Glory den Thronwechsel im Strategie-Fach vermasseln dürften – zu sperrig, zumindest in der Preview-Version. Ein starker Rome-Konkurrent kommt hier trotzdem auf uns zu.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK C45

