



Bei Schlachten um Hauptstädte verschanzen sich die Verteidiger hinter den Mauern solcher Schlösser.



In Seekämpfen können Sie Gegenschiffe erobern.



Die britische Kavallerie startet ein Flankenmanöver, um die französische Armee aufzureiben.

Auf den Spuren Napoleons



IMPERIAL GLORY

Rundenweise planen, in Echtzeit kämpfen: Mit diplomatischem Geschick, technologischem Fortschritt und in taktischen Land- und Seeschlachten erobern Sie in Pyros Strategiespiel Europa.

Anfang des 19. Jahrhunderts kämpften fünf Fraktionen um die Vorherrschaft in Europa: England, Frankreich, Preußen, Österreich-Ungarn und Russland. Sie übernehmen im Strategiespiel **Imperial Glory** eine dieser Mächte und müssen sie mit militärischen und zivilen Mitteln zur Nummer eins machen. Die Reichsverwaltung läuft rundenbasiert mit einem umfangreichen Politik-, Wirtschafts- und Diplomatesystem. Von wirtschaftlicher Zusammenarbeit über Nichtangriffspakte bis hin zu militärischen Allianzen reichen die Möglichkeiten für friedliche Naturen.

Wer ein starkes Heer in der Hinterhand hat, fordert beispielsweise Tribut von schwächeren Nationen oder erklärt ihnen den Krieg. Über die militärische Stärke entscheidet nicht allein die Anzahl ihrer Truppen: Mit dem technischen Fortschritt wächst die Schlagkraft der Ar-

meen. Je mehr Geld ein Land in die Wissenschaft investiert, desto schneller verfügt es über stärkere Waffen – etwa Kanonen, die Kugeln weiter und genauer schießen als Standardwummen.

2D-Karte, 3D-Schlacht

Ähnlich wie **Rome** und **Schlacht um Mitteleuropa** verwendet auch **Imperial Glory** eine 2D-Übersichtskarte. Darauf verschieben Hobby-Generäle ihre Truppen (vergleichbar mit dem Brettspiel **Risiko**). Kommt es zur Schlacht, wechselt das Spiel in das 3D-Terrain und der Spieler steuert seine Armee in Echtzeit. Bei den Truppentypen und Gefechstaktiken orientiert sich Entwickler Pyro (**Commandos 3, Praetorians**) an geschichtlichen Vorgaben: Diverse Arten von Infanterie, Kavallerie und Artillerie agieren in realistischen Formationen, die Palette der Kampfmanöver sowie Uniformen und Waffen ist historisch möglichst genau.

Aus dem Hinterhalt

Geschickte Kommandanten nutzen das Gelände zu ihrem Vorteil. Neben Höhenunterschieden spielen Gebäude, Mauern, Wälder und ähnliche Landschaftsobjekte eine wichtige Rolle. Sie bieten Schutz vor generischem Feuer und eignen sich sehr gut für Hinterhalte. Kehrseite der Medaille: Die Bauwerke zerbröseln bei heftigem Artilleriebeschuss.

Als Schlachtfelder dienen Teile Europas und Nordafrikas, aufgesplittet in über 80 Einzelgebiete. 29 davon liegen am Meer und sind Schauplatz für Seegefechte. Kämpfe um die Hauptstädte tragen die Armeen auf speziellen Karten aus, auf denen es Angreifer richtig schwer haben: Die Verteidiger sitzen in einer gut gesicherten Festung und schlagen dadurch mit taktischem Geschick auch zahlenmäßig überlegene Aggressoren zurück.

Sinnvolle Effekte

Für **Imperial Glory** programmierte Pyro eine neue 3D-Engine. Die Grafik erreicht zwar nicht den Detailgrad von **Rome**, kann sich aber trotzdem sehen lassen. Wettereffekte wie Regen sind nicht nur atmosphärische Gimmicks, sondern auch für das Spiel relevant: Schneefall und Sandstürme reduzieren beispielsweise die Sichtweite der Truppen. **GV**

IMPERIAL GLORY

Genre: Strategiespiel
 Termin: 1. Quartal 2005
 Entwickler: Pyro Studios
 Potenzial: Sehr gut

Georg Valtin: »Die Mischung aus rundenbasierter Reichsverwaltung und taktischen Echtzeitschlachten macht bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Ich bin richtig gespannt auf die Seegefechte, durch die sich Imperial Glory von der starken Konkurrenz wie Rome oder Schlacht um Mitteleuropa abheben könnte.«

