

Rückkehr in die Sand-Hölle

Emperor Battle for Dune

Westwood schickt Echtzeit-Strategen wieder in die Wüste – mit frischen Einheiten und schicker 3D-Grafik.



Arrakis, Dune, der Wüstenplanet – Wasser ist knapp, und die Staubstürme reißen ungeschützten Menschen das Fleisch von den Knochen. Normalerweise würde auf diesem unwirtlichen Sandhaufen am Rand der Galaxis nicht mal das Postschiff regelmäßig landen. Doch nur auf dieser Welt findet sich die Droge Spice, das Erdöl des Jahres 10190. Spice verlängert das Leben, erweitert das Bewusstsein und ermöglicht obendrein noch Reisen im Welt-

raum. Da nehmen die Menschen der Zukunft die Abhängigkeit gern in Kauf. Den Handel mit dem Wundermittel kontrolliert aber nicht etwa ein schmieriger Rauschgiftbaron, sondern der Kaiser des bekannten Universums, Padschah Imperator Frederick IV – zumindest bis zu seinem plötzlichen Tod. Leider vergisst der alte Herr, sein Testament zu machen, um die Geschäfte mit der kostbaren Substanz zu regeln. Kein Wunder, dass nach sei-

nem Ableben die drei größten Adelshäuser der Galaxis um das Spice-Monopol kämpfen.

Angelehnt an das Science-Fiction-Epos *Der Wüstenplanet* von Frank Herbert, setzt Westwood Sie zum dritten Mal in einem Echtzeit-Strategiespiel an die Spitze eines Adelshauses. Als Kommandant der Atreides, Harkonnen oder Ordos bauen Sie Forschungseinrichtungen und Waffenfabriken, um die Nebenbuhler mit militärischer Macht des Planeten zu verwei-

sen. Neu nach den zweidimensionalen Vorgängern *Dune 2* und *Dune 2000* ist die frisch programmierte 3D-Engine.

Gierige Adlige

Angesichts des lockenden Spice-Reichtums vergisst selbst das noble Geschlecht der Atreides seine Zurückhaltung und macht sich von der Heimatwelt Caladan aus auf den Weg zum Wüstenplaneten. Das Adelshaus bedient sich ausgefeilter Technik: Riesige Fluggeräte, so genannte



Über der Basis der Atreides auf Dune kreist ein Carryall auf der Suche nach Gegnern, die er in die Wüste plumpsen lässt.



Mit Raketenwerfern beschießen die imperialen **Sardaukar-Truppen** ihre Feinde.



Worf-Darsteller **Michael Dorn** (rechts) spielt in den Zwischensequenzen den Herzog der Atreides.

Carryalls, sollen gegnerische Einheiten einfach anheben können, um sie dann aus großer Höhe auf Felsen fallen zu lassen. Die Infanteristen der Atreides sind mit Klopfern ausgestattet, um die gigantischen Sandwürmer anzulocken, die unter der staubigen Oberfläche von Dune lauern. Dagegen werden es selbst die Panzer der grausamen Harkonnen schwer haben. Die Widerlinge von Giedi Primus bevorzugen schweres Gerät, wie zum Beispiel das vor allem gegen Infanteristen effek-

tive Gift-Katapult. Das dritte große Haus haben sich die Westwood-Designer selbst ausgedacht: Die Ordos, eine hinterlistige Bande von Schmugglern und Verbrechern, wollen ebenfalls im Machtkampf um Dune und das Spice mitmischen. Ihre Sand-Scouts vergraben sich, um Feinde aus dem Hinterhalt zu überraschen. Mit dem Deviator-Panzer übernehmen die Ordos-Ganoven von der Eiswelt Sigma Draconis für kurze Zeit gegnerische Einheiten.

Teleporter und Gentechnik

Schon in **Dune 2** standen den Atreides in manchen Missionen die Fremden zur Seite, die Ureinwohner von Arrakis. Die Sandwurm-Reiter sollen auch in **Emperor** wieder mit dabei sein. Insgesamt fünf solcher Fraktionen will Westwood als mögliche Bündnispartner in das Spiel packen. Die Raumfahrt-Gilde unterstützt Sie mit

Teleportern, um Panzer direkt in die feindliche Basis zu bringen. Die Technologie-Freaks vom Planeten Ix spendieren ihren Verbündeten eine Tarnvorrichtung – ideal, um im Verborgenen anzugreifen. In der imperialen Armee der Sardaukar kämpfen ausschließlich grobschlächtige Soldatenfanatiker, ausgebildet auf der Gefängniswelt Salusa Secundus. Die Biologen der Teilaxu sind nicht nur religiöse Eiferer, sondern auch hervorragende Gentechniker. Eine in ihren Laboren gezüchtete Seuche macht Gegner zu infektiösen biologischen Bomben. Mit bis zu zwei dieser Völker sollen Sie sich verbünden können, um deren Einheiten und Technologien zu nutzen.

Gebietsansprüche

Wichtigste Neuerung im Vergleich zur **C&C**-Serie und den direkten Vorgängern ist der strategische Modus. Nach jedem erfolgreichen Auftrag entscheiden Sie sich, welches der 33 Planquadrate Sie als Nächstes angreifen. So wird es möglich sein, einen Gegner gezielt von Dune zu vertreiben und sogar auf seine Heimatwelt zurückzudrängen. Die Kämpfe finden daher nicht nur auf dem Wüstenplaneten selbst statt, sondern auch auf Caladan, Giedi Primus und Sigma Draconis. Außerdem sollen die riesigen Heighliner-Schiffe der Raumfahrt-Gilde Schauplatz von Gefechten sein. Bei einer Niederlage droht nicht etwa das Spielende, lediglich die umkämpfte Parzelle ist für Sie vorerst verloren. Bereits eroberte Gebiete dürfen Sie aber nicht aus den Augen verlieren: Die Gegner-KI könnte Ihnen sonst in den Rücken fallen. Wird eines Ihrer Territorien angegriffen, kommt

es zur Schlacht. Abhängig davon, wie viele bereits eroberte Planquadrate an das umkämpfte Gebiet angrenzen, sollen Sie im Acht-Minuten-Takt zehn bis zwölf Fahrzeuge als Verstärkung erhalten. Deshalb werden Sie umsichtig planen müssen, mit welchen Abschnitten Sie Ihr Machtgebiet ausweiten wollen.

Zu zweit in der Wüste

Teamarbeiter kommen in **Emperor** voll auf ihre Kosten. Neben herkömmlichen Mehrspieler-Modi ist auch ein Cooperative-Modus vorgesehen. So soll sich ein Spieler um die Basis kümmern können, während der andere die Armee an die Front führt. Auch Zangenbewegungen und Hinterhalte wären denkbar. Die 3D-Grafik des Spiels sieht mit ihren Lichteffekten und detaillierten Kämpfen schon jetzt recht ordentlich aus. **MS**



Dank zoombarer 3D-Grafik behalten Sie auch in **Massenschlachten** den Überblick.



Die Infanteristen und Kampfmaschinen (hier: Atreides) werfen realistische **Schatten** auf den Boden.



Auf **Caladan**, der grünen Heimatwelt der Atreides, greifen Ordos-Panzer an.

Emperor – Battle for Dune

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Spice erweitert das Bewusstsein – hoffentlich auch bei Westwood. Wenn die Entwickler die für sie ungewohnte 3D-Grafik in den Griff bekommen, steht eine heiße Wüsten-Schlacht bevor. Die innovativen Einheiten passen sehr gut in das Dune-Szenario.«