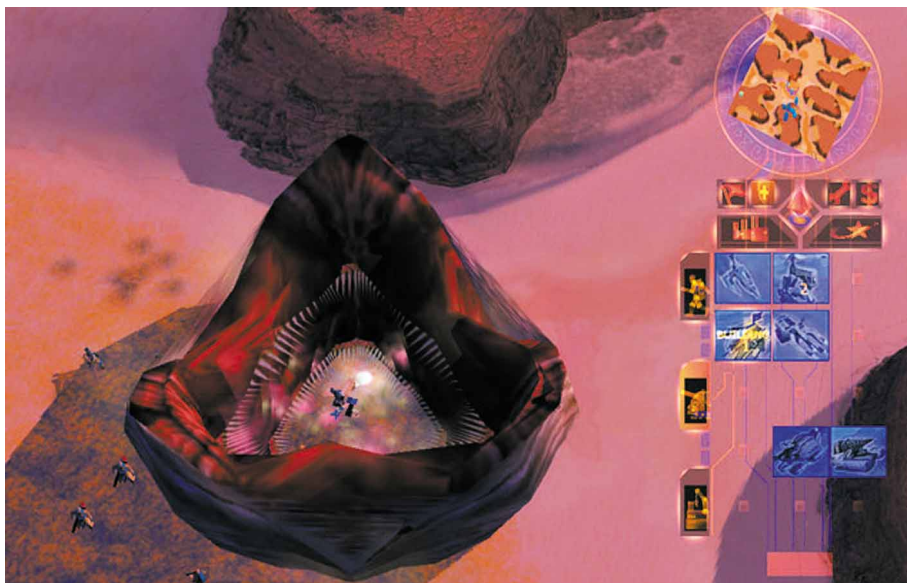


## Westwoods Wüstenplanet

# Emperor

Der Imperator Frederick IV ist tot! Um seine Nachfolge kämpfen drei Adelshäuser in nicht linearen Feldzügen auf fünf Planeten.



Winzige Infanteristen sind für einen hungrigen Sandwurm nur die Vorspeise. Rechts sehen Sie das schicke neue Interface.

Mit **Dune 2000** veröffentlichte Westwood vor zwei Jahren das Remake ihres Klassikers **Dune 2**, dem ersten Echtzeit-Strategiespiel überhaupt. Trotz mäßigen Erfolgs sitzen die fleißigen Serien-Totnudler jetzt an der Fortsetzung **Emperor: Battle for Dune** – ihrem ersten 3D-Strategiespiel.

## Acht Machtgruppen

Die herzensguten Atreides haben den Imperator besiegt und

den Wüstenplaneten besetzt, die einzige Quelle des sündteuren Spice. Kein Wunder, dass die bitterbösen Harkonnen und die hinterhältigen Ordos erneut Truppen ausheben. Neben der Wüstenwelt und den Heimatplaneten der drei Adelshäuser (Paradies Caladan, Dreckgrube Giedi Primus, Eishölle Draconis) wird es noch einen fünften Schauplatz geben: vermutlich Salusa Secundus, die Heimat der gefürchteten Sardaukar.

Diese Soldatenfanatiker haben sich als eine von fünf kleineren Parteien selbstständig gemacht. Die anderen vier sind Teilaxu (Maschinenhasser), Fremem (nahkampfstarke Wüstenbewohner), die Hightech-Händler von Ix und die Gilde, die das Transportmonopol besitzt. Man soll nicht nur jede der drei Hauptparteien spielen, sondern sich auch mit den kleineren verbünden können. Das bringt Ihnen spezielle Waffensysteme und Fertigkeiten.



Kampf um eine Basis: Für die mächtigen Explosionen ist die links davon stehende Cobra-Kanone verantwortlich.

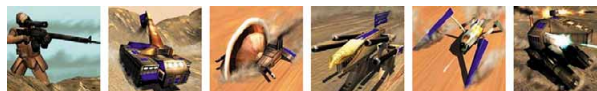
ten, die man neuerdings angeblich sogar reiten kann? Und drittens die dynamische Kampagne: Auf welchem Planeten Sie landen und welches Territorium Sie angreifen, soll Ihnen überlassen bleiben. Westwood spricht von 33 Karten und mehr als 100 »Missionen«. Auf einer strategischen Ebene verschieben Sie Armeen, die dann handelsübliche Echtzeit-Kämpfe (inklusive Basisbau) anzetteln.

## Duale Kampfmodi

Viele der Gebäude und Truppentypen stehen exklusiv im Dienst eines Adelshauses. Dazu gehören sich im Sand versteckende Scoutgleiter, die weit reichende Cobra-Kanone oder der mächtige Minotaurus-Panzer. Bei den meisten Einheiten müssen Sie geschickt zwischen Angriffs- und Verteidigungsmodus wechseln. Im Multiplayer-Teil sollen Sie unter anderem in Allianz mit einem Freund den Solo-Feldzug durchspielen können. Die Videos werden wieder mit einigem Aufwand und halbwegs bekannten Akteuren (etwa Michael Dorn aus Next Generation) gedreht. **LA**

## Dynamischer Feldzug

Obwohl **Emperor** optisch stark an **Earth 2150** erinnert, hat es drei gewichtige Unterschiede. Erstens den ausgefeilten Hintergrund – **Der Wüstenplanet** ist der wohl erfolgreichste Sciencefiction-Roman. Zweitens die Sandwürmer – welches Spiel kann schon mit Fabriken schluckenden Ungetümern aufwar-



Hier sehen Sie einige der neuen Kampfeinheiten, von links: Scharfschütze, Inkvine-Schleuder, Kreissägen-Panzer, Minotaurus, Staub-Scout, Devastator.

## Emperor – Battle for Dune

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Westwood  
Termin: 3. Quartal 2001 Ersteindruck: Gut

Jörg Langer: »Ich stehe auf strategische Elemente in Echtzeit-Spielen – deswegen warte ich gespannt, ob der dynamische Feldzug wirklich frei zu steuern sein wird. Andererseits bin ich wegen der 3D-Grafik noch etwas miss-träuisch, das war bislang keine Stärke von Westwood.«