

Sieg für die Waffenhändler

Emperor – Battle for Dune

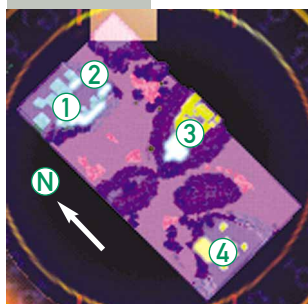
Das Haus Ordos verfügt über fortgeschrittene Waffentechnologie. Wir zeigen Ihnen im zweiten Teil unserer Lösung, wie Sie diese möglichst effektiv einsetzen.

Bereits letzten Monat haben wir Sie in die Militärstrategien der Häuser Atreides und Harkonnen eingeweiht. Jetzt schließen wir diese Komplettlösung mit der Ordos-Kampagne ab. Wie bereits im ersten Teil sind frei wählbare Gebietsangriffe mit »Offensive«, Verteidigungsschlachten mit »Defensive« und Story-relevante Missionen mit »Spezialeinsatz« gekennzeichnet.

Die Kampagne der Ordos

1. Ankunft (Spezialeinsatz)

GAS-TÜRME
bauen



Ankunft: Explodierende Fässer zerstören die Feindbasis bei (4) ohne Risiko.

TIPP 1: Verstärken Sie die Verteidigungslinie der Basis (1) mit zwei Gas-Türmen. Die erweisen sich besonders im Kampf gegen Fußsoldaten als sehr nützlich. Zwischen den Türmen gehen Mörser-Soldaten in Stellung. Die übrigen Infanteristen verschanzen sich in der Deckung neben der Rampe. Schlagen Sie die Angriffe der anrückenden Atreides-Truppen zurück, bis Reserve-Einheiten bei (2) eintreffen.

TIPP 2: Es lohnt sich, angeschlagene Fahrzeuge aus dem Gefecht zurückzuziehen, damit sie Gelegenheit haben, sich selbstständig reparieren können. Dadurch stehen Ihnen die erfahrenen Kämpfer auch später noch zur Verfügung. Das gilt ebenso für die folgenden Missionen.

GELDKISTEN
bergen

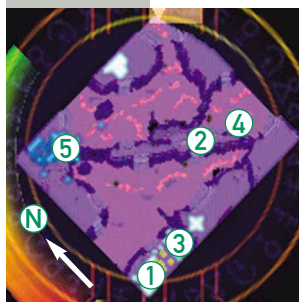
TIPP 3: Mit den frischen Truppen aus Nordosten (2) marschieren Sie zur Fremensiedlung (3). Die dort herumliegenden Geldkisten sanieren Ihren Kontostand. Danach geht es von Südosten her gegen die Atreides-Basis (4). Feuern Sie auf die herumstehenden Treibstoff-Fässer, um Explosionen zu verursachen. Die verbliebenen Gegner ziehen im Nahkampf den Kürzeren.



Tipp 3: Der Staub-Aufklärer sammelt die Geldkisten im Fremendorf.

2. Plaster Basin (Offensive)

SARDAUKAR
gewinnen



Plaster Basin: Die Sardaukar bei (1) und in den Containern (2) helfen im Kampf.

TIPP 4: Eskortieren Sie den Ghola zur Sardaukar-Kaserne (1) im Südwesten der Karte; die imperialen Soldaten schlagen sich nun auf Ihre Seite. Zusätzliche Sardaukar-Truppen verstecken sich in den im Süden abgestürzten Containern (2); diese Behälter öffnen sich bei Berührung.

TIPP 5: Bauen Sie die Basis bei (3) auf, und erweitern Sie die Anlage vollständig. Dadurch stehen neue Truppentypen zur Verfügung. Dann sollten jede Menge Laserpanzer und Staub-Aufklärer vom Band rollen. Mit jeweils zehn dieser Fahrzeuge schlagen Sie sich nach Nordwesten durch und radieren mithilfe der Reserve-Truppen

von (4) die dortige Feindbasis (5) aus. Während die Laserpanzer gegnerische Fahrzeuge auseinander schneiden, beharken die Aufklärer die feindlichen Fußsoldaten. So sollte der Feind schnell aufgegeben sein.

GEBÄUDE
upgraden



Tipp 5: Die schlagkräftige Ordos-Armee aus jeweils zehn Laserpanzern und Staub-Aufklärern fällt in die Atreides-Basis ein.

3. Mushtamal Ridge (Defensive)

GENERAL
beschützen

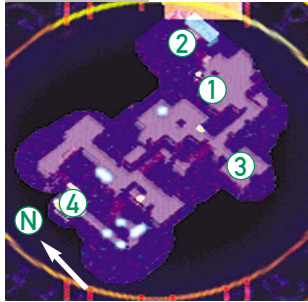
TIPP 6: Packen Sie den Bauhof zusammen, und verlegen Sie das MCV nach Nordosten. Dort befindet sich die Sardaukar-Kaserne, die unbedingt überleben sollte. Errichten Sie daneben die Produktionsstätten und Windfallen. Einige Mörser-Soldaten übernehmen die Verteidigung. Der Sardaukar-General muss unter allen Umständen bis zum Ende der Mission durchhalten!

Schneller
ANGRIFF

TIPP 7: Ein Staub-Aufklärer kundschaftet die Karte aus. Neben den Pyramiden warten einige Sardaukar-Container auf ihre Bergung. Gehen Sie bereits früh mit einer Gruppe Laserpanzer gegen die Feindtruppen im Norden vor, um sie zum Rückzug zu zwingen.

4. Heighliner (Spezialeinsatz)

Fässer sprengen



Heighliner: Ihre Ingenieure sabotieren die Umwälzanlage bei (4).

TIPP 8: Setzen Sie den Späher zur Aufklärung des Vorfeldes ein. Auch bei diesem Einsatz dienen die herumstehenden Treibstoff-Fässer als »Hilfssprengsätze«. So ist es ein Leichtes, ganze Feindgruppen auf einmal ins Jenseits zu befördern. Die mächtigen Mörser sollten dabei ihre große Reichweite regelmäßig ausspielen.

TIPP 9: Befreien Sie den APC (1), der südlich der Ordos-Fregatte (2) steht. Er dient als Transporter für die unbewaffneten Ingenieure. Außerdem hat er ein paar schlagkräftige Raketen, die er notfalls einsetzen kann.

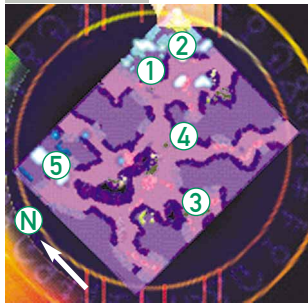
TIPP 10: Verstärken Sie Ihre Kommandoeinheit mit den Sardaukar aus dem

Umwälzanlage sabotieren

Süden (3). Danach geht der Marsch nach Nordwesten. Dort besetzen Mörser-Soldaten die Erhöhung. Sie nutzen diesen strategischen Vorteil und pulverisieren die Fässer neben der Umwälzanlage (4). Während nun die Kampftruppen die gegnerischen Wächter beschäftigen, sabotieren Ihre Ingenieure die Fabrik.

5. Grose Valen (Offensive)

Versteckter Sprengsatz



Grose Valen: Die Sandcrawler (3) brauchen eine Eskorte für den Weg nach (1).

TIPP 11: Eskortieren Sie den Sandcrawler zur Ix-Basis (1) im Nordosten. Daneben entsteht Ihre Siedlung (2). Es tauchen noch zwei weitere Sandcrawler bei (3) auf, die ebenfalls in Sicherheit fahren sollten. Den vierten und letzten Crawler müssen Sie vorerst jedoch in Ihrer eigenen Basis abstellen, da er mit einer Bombe bestückt ist. Er sollte der Ix-Basis und den Teilaxu-Streitkräften so lange fernbleiben, bis die Ixianer Entwarnung melden. Zum Dank gibt es dafür regelmäßig Infiltratoren von den Technik-Freaks.

TIPP 12: Produzieren Sie vier Kobras, die Sie an den Rampen platzieren. AA-Soldaten kümmern sich um die

Verteidigung errichten

angreifenden Ornithopter. In der Kartenmitte (4) liegen einige abgestürzte Sardaukar-Container, die auf Abholung warten. Sparen Sie die Soldaten für die nächste Attacke. Zur abschließende Offensive reichen sechs Kobras, sechs Laser-Panzer und etwa 20 Sardaukar. Mit denen fallen Sie dann in der feindlichen Basis (5) ein.

6. Almiraz Graben (Defensive)

Basis ausbauen

TIPP 13: Erweitern Sie das Hauptquartier um einige Gas- und Lasertürme. Der Ausbau der Basisgebäude bringt dringend benötigte neue Baumöglichkeiten.

Artillerie aufstellen

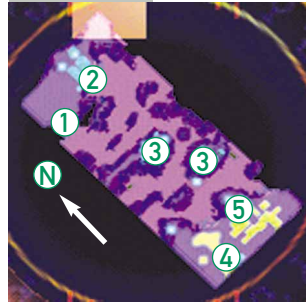
TIPP 14: Drei Kobras und eine Hand voll Mörser-Soldaten gehen neben den Zivilgebäuden in Stellung. So können sie mögliche Angreifer bereits aus großer Distanz unter Beschuss nehmen. Die Luftverteidigung übernehmen einige Elite-Sardaukar und AA-Soldaten.

Gemischte Armee

TIPP 15: Für die Offensive stellen Sie eine Gruppe aus zehn Kobras nebst Sardaukar-Geleitschutz zusammen. So sind Sie für alle Gefahren gerüstet. Die Atreides-Basis liegt im Nordosten. Wählen Sie die südwestliche Rampe für Ihren Ansturm. Dort sind die Verteidigungstürme weniger dicht aufgestellt.

7. Draconis IV (Spezialeinsatz)

Fabriken einnehmen



Draconis IV: Die Waffenfabrik (2) produziert die wichtigen Kobras.

TIPP 16: Die Mission beginnt bei (1). Bringen Sie zuerst den Bauhof und die Waffenfabrik (2) im Norden unter Ihre Kontrolle. Dadurch ist es möglich, zusätzliche Truppen zu produzieren. Die wandelbaren Kobras eignen sich hervorragend zum Kampf gegen die Teilaxu-Einheiten.

TIPP 17: Besetzen Sie nun die beiden Radarstationen in der Kartenmitte (3) mit Ingenieuren. Zusätzliche Windfallen versorgen die Verteidigungstürme mit genügend Energie. Einige Mörser-Soldaten und Kobras verstärken die Abwehrlinie enorm.

TIPP 18: Überrollen Sie die Teilaxu im Süden mit sechs Kobras, sechs Laser-

Große Halle sichern

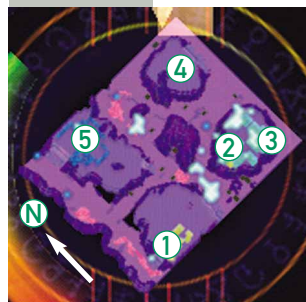
panzern und sechs Staub-Aufklärern. Ingenieure erobern die Fleisch-Tanks (4), um den Nachschub an neuen Teilaxu-Kräften zu kappen. Radieren Sie danach die übrigen Feinde aus, um die Große Halle (5) zu sichern.



Zu **Tipp 17:** Die Ingenieure haben die Radarstation und die Ge-schütze zurückerobert. Teilaxu versuchen, die Anlage zu stürmen.

8. Plaster Basin (Offensive)

Fremen warnen



Plaster Basin: Mit dem Raumhafen (4) kommen Sie schnell an neue Einheiten.

TIPP 19: Senden Sie einen Soldaten zum Fremendorf im Südwesten (1). Der unterrichtet die Bewohner vom bevorstehenden Teilaxu-Angriff. Um das neue Bündnis nicht zu gefährden, muss er nach Aufforderung durch die Fremden die Siedlung verlassen.

TIPP 20: Die Basis sollte auf dem südöstlichen Felsplateau (2) entstehen. Das hat nur eine Rampe, über die Ihre Reserve (3) einmarschiert, und ist daher sehr leicht mit ein paar Kobras zu verteidigen. In den südlichen Häusern verstecken Sie einige Mörser-Soldaten und Sardaukar, die dort auf Feinde lauern. Aus dieser Stellung heraus fangen Ihre Fußtruppen ganz leicht die gegnerischen Infanterievorstöße ab.

Advanced-Carryalls

TIPP 21: Elite-Sardaukar und AA-Soldaten schützen die Basis vor heranfliegenden Advanced-Carryalls und Ornithoptern. Beim Raumhafen der Schmuggler (4) gibt es auf Bestellung kostenpflichtig, aber schnell Nachschub. Entscheiden Sie die Schlacht um diese Region mit zehn Kobras und 20 Sardaukar. Die südwestliche Rampe ist der ideale Angriffspunkt gegen die feindliche Basis (5).

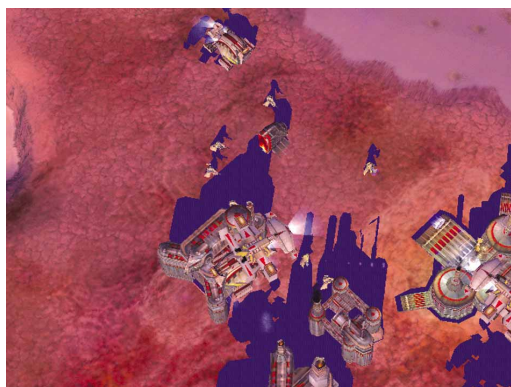
9. Chin Rock (Defensive)

**VERBÜNDETE
nutzen**

TIPP 22: Wenn Sie die vorherigen Missionen erfolgreich abgeschlossen haben, stehen nun sowohl die Sardaukar als auch die Fremden auf Ihrer Seite. Sie verfügen damit über die stärksten Infanteristen im Spiel. Die entsprechenden Kasernen in der Basis sorgen für Nachschub.

**RUINEN
durchsuchen**

TIPP 23: Bei den Ruinen, die sich durch die gesamte Region erstrecken, liegen einige Geldkisten. Die geschenkten Credits päppeln das Konto für kommende Investitionen ordentlich auf. Mithilfe der Fremden, die ihrerseits Kampfgruppen losschicken, vernichten Sie mit Leichtigkeit den kleinen Harkonnen-Außenposten im Südosten.



Tipp 23: Die Fremden haben bereits alle harkonnischen Fußtruppen erledigt; Sie müssen jetzt nur noch die Gebäude zerstören.

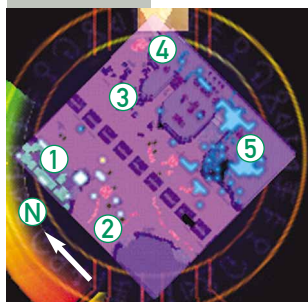
10. Atreides Capital (Offensive)

**FALKEN-
SCHLAG
meiden**

TIPP 24: Treffen Sie sich mit den Sardaukar im Nordwesten, und errichten Sie dort die Ausgangsbasis (1). Verstärkung trifft bei (2) ein. Zur Verteidigung genügen

einige Kobras und Mörser-Soldaten. Vermeiden Sie große Truppenansammlungen, da sonst die Atreiden den »Falkenschlag« einsetzen und so Ihre Truppen zur Desertion zwingen.

TIPP 25: Etwa 20 Fremden-Krieger sollten genügen, um die feindlichen Infanteristen aus den nordöstlichen Verteidigungsstellungen (3) zu treiben. Dann rücken Sie mit zehn Kobras und zehn APCs nach. Diese Streitmacht rollt über die nordöstliche Rampe (4) in die Atreides-Basis. Arbeiten Sie sich bis zu den Produktionsgebäuden (5) vor, die Sie in Schutt und Asche legen.



Atreides Capital: In den Gräben (3) verschanzen sich feindliche Infanteristen.

tionsgebäuden (5) vor, die Sie in Schutt und Asche legen.

11. Kaladan (Spezialeinsatz)

**ORNITHOPTER
abwehren**

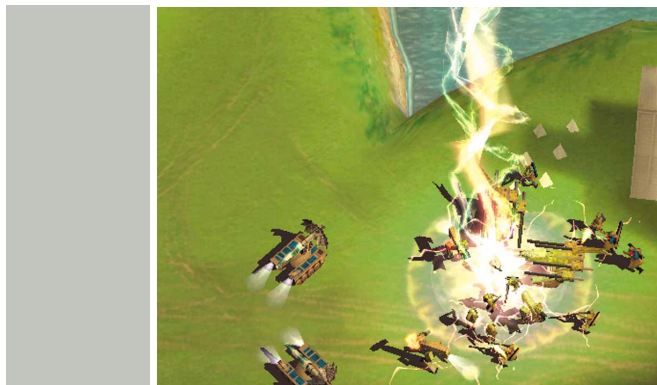
TIPP 26: Ihre Truppen marschieren von (1) in die südwestliche Sektor-Ecke. Auf dem braunen Untergrund (2) sollten Sie Ihre Produktionsgebäude errichten. Verstärken Sie die nördliche Verteidigungslinie mit vier Kobras und vier Gas-Türmen. Letztere räumen gründlich mit den zahlreichen gegnerischen Fußsoldaten auf. Eine Hand voll AA-Soldaten kümmert sich um angreifende Ornithopter.

**KISTEN
bergen**

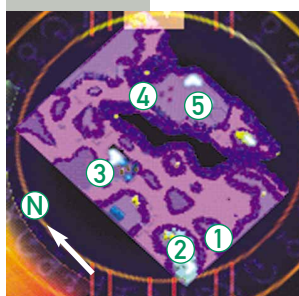
TIPP 27: Bergen Sie unbedingt die Geldkisten im Süden; da Sie auf Caladan kein Spice fördern können, ist jeder zusätzliche geschenkte Credit kostbar.

**VORMARSCH
einleiten**

TIPP 28: Fahren Sie mit zehn Kobras nach Nordwesten. Unterwegs müssen die fast ungeschützte Kaserne und



Tipp 29: Verwirren Sie die Wachmannschaften am Eingang der Palastanlage mit dem »Chaos-Blitz«. Diese kennen dann weder Freund noch Feind und greifen ehemalige Kameraden an.



Caladan: Die Palastanlage (5) ist nur über das Tor (4) zu erreichen.

die Heli-Pads (3) dran glauben. Eine Schutztruppe von (Elite-)Sardaukar übernimmt die gegnerischen Ornithopter und Infanteristen. Setzen Sie sich mit dieser Armee vor dem Eingang der gegnerischen Basis (4) fest, um dort den Reserve-Truppen des Feindes aufzulauern.

TIPP 29: Sobald die Attacken der Gegner merklich nachlassen, ist es Zeit für den Sturm auf die herzogliche Palastanlage (5). Mit dem »Chaos-Blitz« verwirren Sie anrückende Feindeinheiten

**CHAOS-BLITZ
nutzen**

und Raketentürme, was die Arbeit erheblich vereinfacht. Die künstlich verdummten Feinde kämpfen schlecht.

12. Emperor Worm

**Fabriken
SCHÜTZEN**

TIPP 30: Installieren Sie auf dem nördlichen Plateau (1) sofort einige – von Verteidigungstürmen beschützte – Fabrikanlagen. Die Gilde und Teilaxu schicken mehrere Angriffswellen, beschränken Sie sich daher vorerst nur auf Defensivmaßnahmen. Zur Abwehr sollten ein paar Kobras in Stellung gehen, da die in der stationären Form äußerst schlagkräftig sind. Sardaukar-Truppen (2) vernichten die plötzlich auftauchenden Gilden-Panzer.

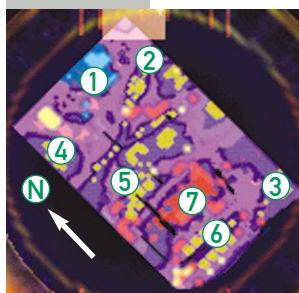
**DEVIATOR
einsetzen**

TIPP 31: Mit dem Deviator bringen Sie kurzzeitig feindliche Fahrzeuge unter Ihre Kontrolle; dadurch sind gegnerische Attacken sehr leicht zu stören. Leider ist die Zeit für eine neue Salve sehr lang. Denken Sie an eine Eskorte.

**ENERGIE
ausschalten**

TIPP 32: Sobald die gegnerische Offensive abgeblockt ist, produzieren Sie zehn Kobras und schicken die Einheiten nach Südosten. Dort pulverisieren die Panzer die Windfallen (3), um die feindlichen Kanonen lahm zu legen. Die Harkonnen-Basis (4) und das Hauptquartier der Ixianer (5) sind nicht wichtig.

TIPP 33: Nach der Windfallen-Sabotage platzieren Sie die Fahrzeuge neben dem Wurm (6) in der Nähe der Gilden-Basis (7). Der stationäre Modus erhöht Feuerkraft und Reichweite der Kobra-Geschütze auf ein vernünftiges Maß. So sollte der mutierte Riesenzurm nicht allzu lange überleben können. Nach ein paar Salven gehört Ihnen und Haus Ordos der Sieg! **MS**



Emperor Worm: Sobald die Windfallen (3) vernichtet sind, haben Sie freie Bahn zum Riesenzurm (6).