

Sandkastenschlachten

Dune 2000

Unsere Wüstengenerale haben sich für Sie durch die drei Feldzüge von Dune 2000 gekämpft. Gewinnen Sie die Kontrolle über das Spice!

Unsere umfangreiche Komplettlösung zu Westwoods Dune 2000 nennt Ihnen neben allgemeinen Tips Strategien zu allen Missionen der drei Häuser. Wo zwei Einsätze zur Auswahl stehen, sind beide aufgeführt. Wir gehen bei allen Tips vom normalen Schwierigkeitsgrad aus.

Allgemeine Tips

Auf BETON bauen **TIP 1:** Errichten Sie Ihre Gebäude immer auf Betonplatten. Wenn Sie das nicht tun, sind Ihre Bauwerke von Beginn an beschädigt und korrodieren außerdem durch den ständigen Wind.

TASTEN belegen **TIP 2:** Nutzen Sie die Tastaturshortcuts des Spiels. Weisen Sie jedem Ernter und jeder Truppenansammlung mit »Strg« plus »Zahl« eine Nummer zu. Springen Sie mit »Alt« plus »Zahl« regelmäßig zu Ihren Erntemaschinen, um sie notfalls vor Würmern oder Überraschungsangriffen zu retten.

Infanterie auf FELSEN **TIP 3:** Plazieren Sie Ihre Fußtruppen auf unwegsamem Gelände, damit sie nicht von feindlichen Panzerfahrzeugen überfahren werden. Sie erkennen diese Geländeform an der dunkelgrünen Färbung Ihres Cursors beim Drüberfahren.



Zu Tip 3: So plazieren Sie Ihre Fußtruppen.

SPICE im Überfluß **TIP 4:** Um den Nachschub an Spice am Fließen zu halten, sollten Sie zwei oder sogar drei Gewürz-Raffinerien errichten. Kaufen Sie einige Carryalls, damit Ihre Ernter risikolos auch zu weit entfernten Gewürzfeldern gelangen können.

PANZER gegen Infanterie **TIP 5:** Schießen Sie nicht auf feindliche Fußtruppen; lassen Sie die Gegner lieber von Ihren Panzern überrollen. Auch Erntemaschinen können so ihren Beitrag zur Verteidigung leisten.

Keine Angst vor WÜRMERN **TIP 6:** Wenn ein Wurm auf Ihren Ernter zurauscht, sollten Sie nicht auf die Rettung durch einen Ihrer Carryalls warten. Da der Sammler schneller ist als der Wurm, kann er auch aus eigener Kraft fliehen.

Feindlichen ERNTER ignorieren **TIP 7:** Lassen Sie feindliche Ernter in Ruhe, auch der Computerspieler bekommt seinen bei Verlust ersetzt, falls es der letzte war. Da der PC obendrein auf das Spice nicht angewiesen ist, nutzt Ihnen der Angriff nichts.

Die BESTE Einheit **TIP 8:** Das nützlichste Fahrzeug ist der mächtige Raketenpanzer, den alle drei Häuser kaufen oder bauen können. Er verfügt über eine größere Reichweite als feindliche Geschütztürme, was ihn ideal für Attacken auf Basen macht. Eine Truppe von zwölf Raketenwerfern kann kaum aufgehalten werden, wenn sie vorsichtig Schritt für Schritt vorrückt.



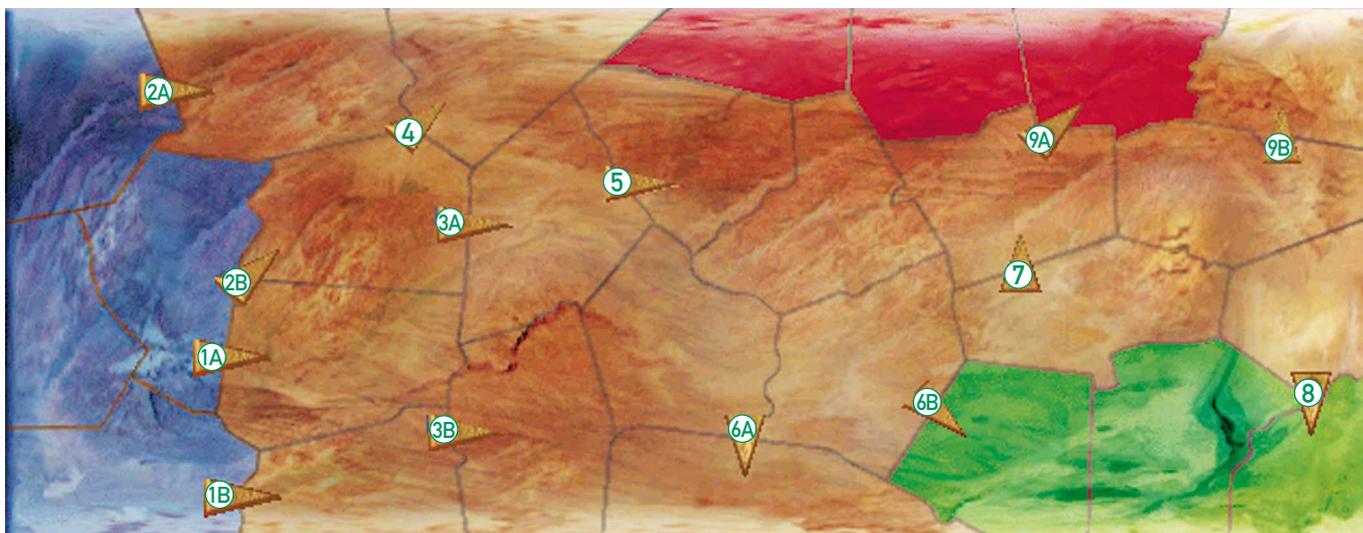
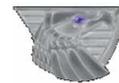
Zu Tip 8: Türme haben keine Chance gegen Raketenpanzer.

Türme EIN-MAUERN **TIP 9:** Wenn Sie Ihre Basis mit Geschützen sichern, errichten Sie immer eine Mauer um die Türme. Die meisten gegnerischen Waffen müssen erst mühsam den Steinwall abtragen, ehe sie auf Ihren Kanonenturm feuern können.

KAUFEN statt bauen **TIP 10:** In den meisten Missionen fahren Sie besser, wenn Sie darauf verzichten, den Technologiebaum bis zum Ende zu verfolgen und statt dessen so bald wie möglich den Raumhafen errichten. Alles, was Sie mit Waffen- und Hitech-Fabriken produzieren können, läßt sich dort für weniger Geld käuflich erwerben. Allerdings dauert es etwas länger, daher müssen Sie vorausschauend ordern.

So schießen Sie CARRY-ALLS ab **TIP 11:** Der Computer verfügt oft schon früh über Carryall-Transporter, mit denen er seine Erntemaschinen zu den Spicefeldern bringt. Postieren Sie einige Raketenpanzer oder Wüstentruppen in der »Anflugschneise« des Carriers. In der Regel gelingt es, die Maschine abzuschießen, da der Computer stein-dumm immer wieder die gleiche Route fliegt.

Das Haus Atreides



Mission 1 A und B (2.500 Spice ernten)

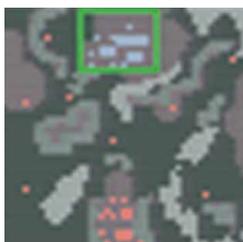
SILO bauen

TIP 12: Die erste Mission dient hauptsächlich dem Vertrautmachen mit der Spielsteuerung. Jagen Sie die vereinzelt Harkonnen mit Ihren Trikes, und bauen Sie in Ruhe Ihr Spice ab. Sie benötigen unbedingt ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A (Harkonnen vernichten)

SOFORT angreifen

TIP 13: Sammeln Sie Ihre Anfangstruppen und ziehen Sie direkt nach Süden zur Harkonnenbasis. Vernichten Sie die Kaserne – der Computer wird sie nicht neu bauen.

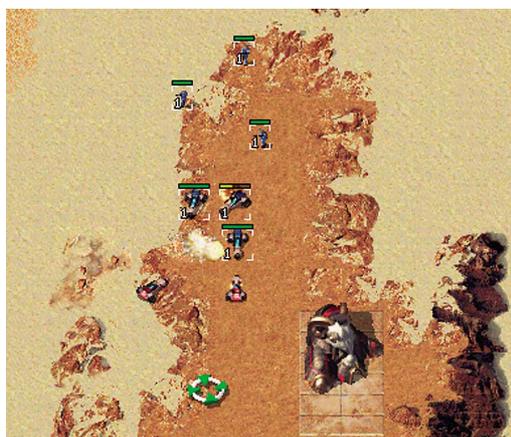


Mission 2 A: Greifen Sie die Harkonnen sofort an.

Basis

SICHERN

TIP 14: Errichten Sie eine ununterbrochen leichte



Zu TIP 13: Die Harkonnen sind anfangs sehr schwach.

Infanteristen aus, um die vereinzelt Überraschungsattacken der Harkonnen abzuwehren. Zerstören Sie dann den Rest der Feindbasis.

Mission 2 B (Harkonnen vernichten)

12 SOLDATEN ausbilden

TIP 15: So einfach wie in der Parallel-Mission geht es hier leider nicht – Ihre Anfangstruppen sind zu schwach für einen Überraschungsangriff. Errichten Sie daher eine Kaserne, und attackieren Sie, sobald Sie ein gutes Dutzend Infanteristen ausgebildet haben.



Mission 2 B: Bilden Sie ein Dutzend Soldaten aus.

Mission 3 A (5.000 Spice ernten)

FRÜHZEITIG angreifen

TIP 16: Bauen Sie eine Windfalle, eine Kaserne, und beginnen Sie eine Raffinerie (Betonplatten nicht vergessen). Kaufen Sie so viele Infanteristen, wie Sie bezahlen können. Schicken Sie dann alles, was Sie haben, zur Feindbasis. Vernichten Sie mit dieser Angriffswelle die Maschinenfabrik sowie die Kaserne.

FUSS-TRUPPEN einsetzen

TIP 17: Von den ersten Einnahmen kaufen Sie weitere leichte Infanteristen. Auf eine Fabrik können Sie getrost verzichten – der Gegner hat nichts, was Sie nicht problemlos mit Fußtruppen erledigen könnten. Achten Sie jedoch auf den feindlichen Ernter. Bauen Sie zwei Silos, um das Spice lagern zu können.



Mission 3 A: Attackieren Sie mit den Anfangstruppen.

Wie
MISSION 3 A

Mission 3 B (5.000 Spice ernten)

TIP 18: Andere Karte, gleiche Taktik: Die für die Mission 3 A beschriebene Vorgehensweise funktioniert genauso bei diesem Einsatz.

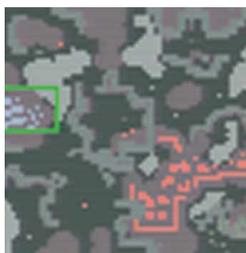


Mission 3 B: Setzen Sie Fußtruppen ein.

Mission 4 (Sietch Tabr schützen)

SOFORT angreifen

TIP 19: Attackieren Sie sofort mit Ihren Anfangstruppen die Harkonnenbasis, und zerstören Sie die Maschinenfabrik und die Kaserne. Jetzt kann der Gegner nur noch mit seinem eingeflogenen Nachschub angreifen. Bilden Sie derweil Soldaten aus.



Mission 4: Attackieren Sie gleich zu Beginn.

Den Fremden
HELFFEN

TIP 20: Ein Kasernen-Upgrade verschafft Ihnen die Möglichkeit Wüstenstruppen zu produzieren, die Sie dann den bedrängten Fremden zur Verstärkung schicken. Zerlegen Sie nach und nach die Stellungen der Harkonnen. Einige feindliche Kämpfer sind auf der Karte verstreut; auch diese müssen Sie ausschalten.

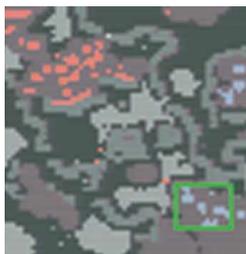


Zu Tip 20: Ihre Truppen schützen die Fremden.

Mission 5 (Gefangene befreien)

Raumhafen
EROBERN

TIP 21: Ihre Truppen marschieren sofort nach Norden und erledigen die Verteidiger der Schmugglerbasis. Die Pioniere folgen, um die Gebäude zu übernehmen. Mit dem MBF errichten Sie am Startpunkt einen Bauhof und machen sich schnell an den Bau zweier Raffinerien.



Mission 5: Ihre Soldaten nehmen den Raumhafen ein.

Raumhafen
SICHERN

TIP 22: In regelmäßigen Abständen schicken die Schmuggler Truppen per Carryall, die Ihren Raumhafen angreifen. Sichern Sie den Engpaß davor mit einigen Panzern.

Kaserne im
NW

TIP 23: Die Kaserne mit dem Gefangenen liegt gut verteidigt im äußer-



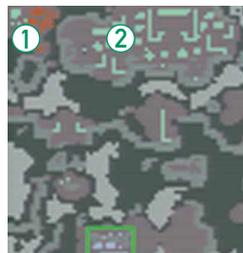
Zu Tip 22: So sichern Sie den Raumhafen.

sten Nordwesten. Sobald Sie eine ausreichende Streitmacht (zehn Panzer, zehn Belagerungspanzer und zehn Raketenwerfer) Ihr Eigen nennen, können Sie angreifen. Schalten Sie die Geschütztürme immer mit den Raketenpanzern aus.

Mission 6 A (Ordos vernichten)

PIONIERE einsetzen

TIP 24: Vernichten Sie die Ordos-Truppen nordwestlich Ihres Startpunktes. Bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis auf. Zwei Gebäude der gegnerischen Basen sind nur schwach bewacht: Der Bauhof bei (1) und die Werkstatt bei (2). Zwei einzelne Pioniere können sie ohne jeden Geleitschutz erobern. Verkaufen Sie die Bauwerke sofort, ehe sie von den Verteidigern vernichtet werden.



Mission 6 A: Zwölf Raketenpanzer gewinnen diese Schlacht für Sie.

RAKETEN-PANZER gegen Türme

TIP 25: Produzieren Sie in erster Linie Raketenwerfer. Ein Rudel von mehr als zwölf dieser mächtigen Panzer zerbröseln die Geschütztürme zwischen Ihrer und der Ordosbasis. Zerstören Sie bei Ihrem Großangriff auf die gegnerischen Hauptstellungen wie gehabt zuerst die Waffenfabriken.

Mission 6 B (Ordos vernichten)

Zunächst bei der **BASIS** bleiben

TIP 26: Die in Mission 6 A erwähnten Verteidigungslücken gibt es in diesem Einsatz nicht. Halten Sie Ihre Anfangstruppen nahe der Basis, und bauen Sie in Ruhe auf. Zwei Raffinerien sind Pflicht. Die Raketenpanzer-Taktik funktioniert auch hier.



Mission 6 B: Bleiben Sie bei Ihrer Basis.

Mission 7 (Harkonnen vernichten)

PIONIERE ausbilden

TIP 27: Bauen Sie Ihre Verteidigung auf. Schaffen Sie die Voraussetzung für die Ausbildung von Pionieren. Nach kurzer Zeit erfolgt ein Angriff des Imperiums mit Panzern und Infanterie.



Zu Tip 28: Der Südrand der feindlichen Basis ist ungesichert – erobern Sie mit einem Pionier das Forschungszentrum.

Gegen die WESTBASIS

TIP 28: Der Südrand der westlichen Basis ist nahezu ungesichert und stellt eine Einladung für Ihre tapferen Pionier-Einheiten dar. Lenken Sie dazu die Verteidiger mit einem Angriff von Osten her ab.



Gegen die OSTBASIS

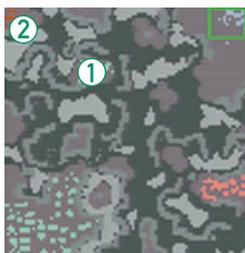
TIP 29: Attackieren Sie die östliche Basis über das Hochplateau von Westen aus, und schießen Sie den Turm ab. Durch die entstandene Lücke schicken Sie Pioniere in die Basis und legen den Harkonnen die Stromzufuhr lahm.

Mission 7: Pioniere gegen die Harkonnen.

Mission 8 (Ordos vernichten)

BASIS befestigen

TIP 30: Richten Sie sich auf eine Verteidigungsschlacht ein: Der Feind schickt zu Beginn wahre Truppenmassen. Schützen Sie den Rand Ihrer Basis mit Geschütztürmen. Unternehmen Sie keine Ausfälle.



Mission 8: Vorsicht vor den Ordos-Saboteuren.

Maßnahmen gegen SABOTEURE

TIP 31: Ziehen Sie eine Mauer um Ihren Bauhof, damit er nicht von den lästigen Ordos-Saboteuren zerstört wird. Halten Sie immer einige Trikes und leichte Infanteristen in der Nähe Ihrer wichtigen Gebäude, um die Fieslinge abzufangen.

Der GROSS-ANGRIFF

TIP 32: Erst wenn Sie eine Truppe von wenigstens zwei Dutzend Kampf- und Raketenpanzern aufgestellt haben, sollten Sie Ihrerseits angreifen. Attackieren Sie die kleinen Stellungen der Ordos (1) und der Schmuggler (2) zuerst. Versuchen Sie, die Gebäude mit Pionieren zu übernehmen. Danach folgt ein Großangriff auf die Harkonnenbasis; zuletzt erledigen Sie das Hauptlager der Ordos.

Mission 9 A (Gegner auslöschen)

PIONIERE ausbilden

TIP 33: Ihre Anfangstruppen sind schwach – produzieren Sie schnell Nachschub. Upgraden Sie Ihre Ka-

FINTEN

serne, um Pioniere herstellen zu können; diese werden in der folgenden Schlacht Ihre stärkste Waffe sein.



Mission 9 A: Scheinangriffe ebenen Ihren Pionieren den Weg in die Basen.

TIP 34: Stellen Sie eine kleine Truppe vor den Südausgang der westlichen Harkonnenbasis, und schicken Sie mehrere Pioniere von Norden (1) in das Lager. Eingenommene Gebäude verkaufen Sie sofort. Bei der Basis des Imperators gehen Sie genauso vor: Ein angetäuschter Angriff (am besten mit Quads) im Süden, während Pioniere von Westen (2) her in seine Festung eindringen.

LOCH in die Mauer schießen

TIP 34: Auch die große Harkonnenbasis hat einen Schwachpunkt: Bei (3) ist ein Aufgang zum Hochplateau. Erledigen Sie den Turm mit Raketenpanzern, und schicken Sie Pioniere durch die entstandene Lücke ins Lager. Alle drei Basen sind jetzt angeschlagen – geben Sie ihnen mit Panzern den Rest.

Mission 9 B (Gegner auslöschen)

Der SCHWACHPUNKT des Imperators

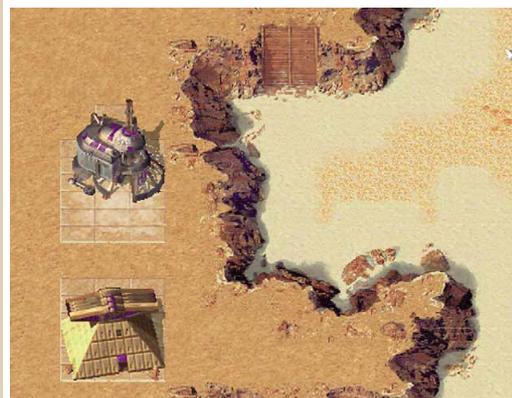
TIP 35: Die Pionier-Taktik aus der Parallel-Mission funktioniert in diesem Einsatz leider nur bei einer Basis: Der Stützpunkt des Imperators hat bei (1) eine Schwachstelle. Lenken Sie seine Truppen mit einem Angriff auf die Gebäude am Südrand der Stellung ab, während Ihre Pioniere im Norden eindringen.



Mission 9 B: Dieser Einsatz artet sehr schnell zur Massenschlacht aus.

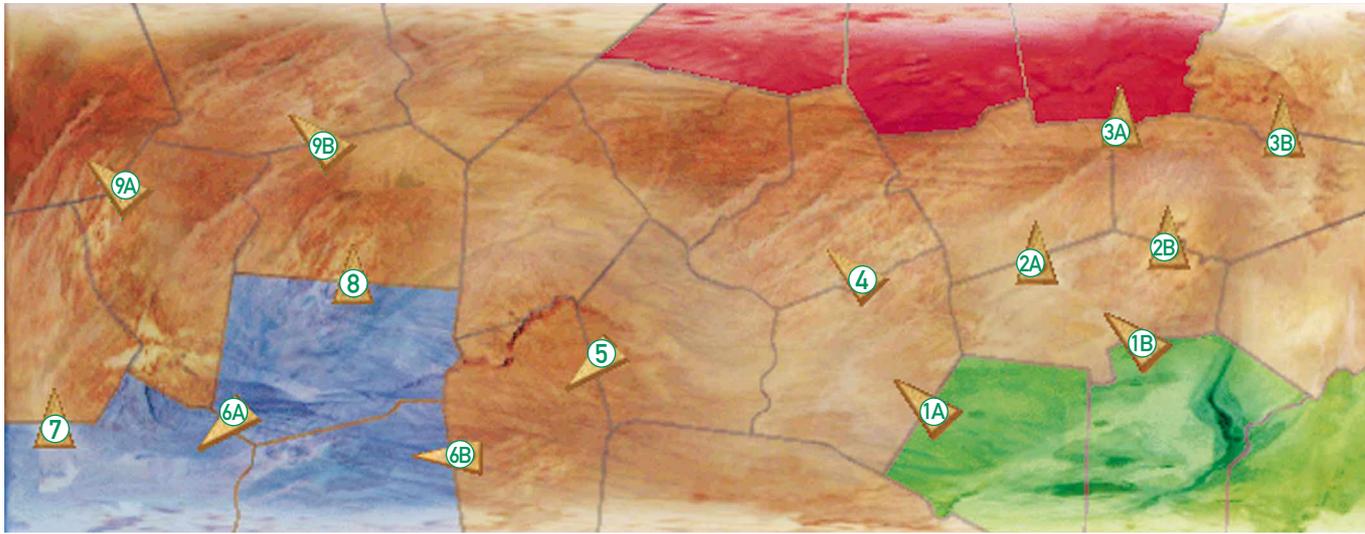
MASSEN-SCHLACHT

TIP 36: Der Rest der Mission ist reines Handwerk: Vernichten Sie Ihre Gegner durch schiere Materialübermacht. Die Harkonnen sollten zuerst attackiert werden; sparen Sie sich den verräterischen Padischah-Imperator bis zuletzt auf.



Zu Tip 35: Hier ist die offene Flanke der imperialen Festung.

Das Haus Ordos



Mission 1 A und B (2.500 Spice ernten)

TRIKES gegen Harkonnen

TIP 37: Die erste Mission hat nur Trainingscharakter. Jagen Sie die über die Karte verstreuten Harkonnen mit Ihren Trikes und bauen Sie die geforderte Spicemenge ab. Sie benötigen ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A (Alle vernichten)

INFANTERIE genügt

TIP 38: Konstruieren Sie eine Windfalle und eine Kaserne. Produzieren Sie massenhaft Infanterie. Mit mindestens 15 Soldaten und den Trikes aus der ersten Verstärkung sind Sie bereits stark genug, um die Feindbasis im Süden zu überrennen.



Mission 2 A: Setzen Sie nur Infanterie ein.

Mission 2 B (Alle vernichten)

Wie **MISSION 2 A**

TIP 39: Andere Karte, gleiche Taktik: Die für Mission 2 A beschriebene Vorgehensweise funktioniert auch bei diesem Einsatz.



Mission 2 B: Die Vorgehensweise entspricht Einsatz 2 A.

Mission 3 A (Harkonnen vernichten)

Angriff von **WESTEN**

TIP 40: Errichten Sie eine Kaserne (plus Upgrade) und bauen Sie Infanteristen, was das Zeug hält. Warten Sie ab, bis zweimal Verstärkung eingetroffen ist, bevor Sie die Harkonnenbasis von Westen her angreifen. Zerstören Sie zuerst die Kaserne.



Zu Tip 40: Zerstören Sie diese Kaserne.

Vorsicht **CARRYALLS**

TIP 41: Bauen Sie in Ruhe weiter auf, und vernachlässigen Sie dabei die Basisverteidigung nicht: Die Harkonnen setzen von Zeit zu Zeit Truppen mit einem Carryall ab. Zerböseln Sie die gegnerische Basis, die ohne Kaserne wehrlos ist.



Mission 3 A: Achten Sie auf gegnerische Carryalls.

Mission 3 B (Harkonnen vernichten)

Zuerst die **KASERNE**

TIP 42: Sie verfügen zu Beginn über reichlich Solaris. Errichten Sie noch vor der Raffinerie die Kaserne und kaufen Sie das Upgrade. Produzieren Sie zur Basisverteidigung leichte Infanterie und Wüstentruppen im Verhältnis zwei zu eins.



Mission 3 B: Trikes sind Ihre beste Waffe.

TRIKES für den Angriff

TIP 43: Mit einer leichten Waffenfabrik produzieren Sie Trikes, die Sie zum Angriff einsetzen, während die Infanteristen Ihre Basis bewachen. Zerlegen Sie im feindlichen Lager zuerst Waffenfabrik und Kaserne, bevor Sie den Rest vernichten.

Mission 4 (Sietch Tabr einnehmen)

PIONIERE ausbilden

TIP 44: Bauen Sie Ihre Basis auf, und produzieren Sie vier Panzer, sechs Trikes, zwei Pioniere und ein Dutzend Infanteristen. Diese Truppe erledigt zuerst die Gegner bei (1) und sammelt sich danach bei (2). Jetzt fahren Sie einfach in die Basis und schießen ein Loch in die Mauer um den Außenposten. Ein Pionier schlüpft durch, womit die Mission geschafft ist.



Mission 4: Sammeln Sie bei (1) Ihre Truppen.

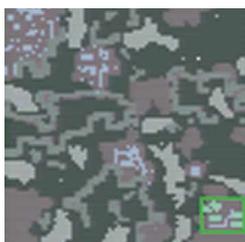
Mission 5 (15.000 Spice ernten)



Zu Tip 45: Greifen Sie zuerst den Geschützturm an.

Zuerst den TURM

TIP 45: Erledigen Sie zuerst den Geschützturm, dann die Soldaten. Jeder Pionier erobert ein Gebäude, danach wird sofort ein MBF und ein Kampfpanzer bestellt.



Mission 5: Errichten Sie mindestens drei Raffinerien.

DREI Raffinerien

TIP 46: Bauen Sie nach allen Regeln der Kunst Ihre Basis auf: Drei Raffinerien sollten es schon sein. Zwei Carryalls fliegen Ihre Ernter zu weit entfernten Spicefeldern. Errichten Sie Geschütztürme entlang des nördlichen Basisrandes.

PIONIERE einsetzen

TIP 47: Die Basis in der Kartenmitte ist nur schlampig bewacht – schicken Sie Pioniere durch die Lücken in der Verteidigung und nehmen Sie Gebäude ein, die Sie gleich wieder verkaufen.

Mission 6 A (Raumhafen verteidigen)

SOFORT Verstärkung

TIP 48: Bestellen Sie zuerst über den Raumhafen zwei Belagerungs- und einen Kampfpanzer zur Ver-

teidigung. Ihre Hauptbasis wird ausgebaut und mit einer Mauer am Eingang verstärkt. Der Gegner attackiert mit aller Macht den Raumhafen – schicken Sie aus Ihrer Basis ständig Verstärkungen dorthin.



Mission 6 A: Bestellen Sie sofort neue Truppen.

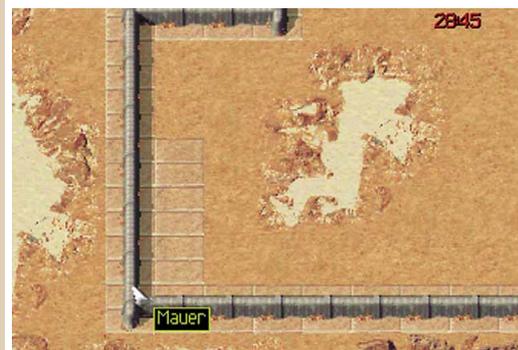
ZUERST Harkonnen angreifen

TIP 49: Halten Sie eine halbe Stunde durch, haben Sie das Schlimmste überstanden. Jetzt trifft regelmäßig kostenlose Verstärkung ein. Stellen Sie eine starke Truppe aus Kampf- und Raketenpanzern zusammen, mit denen Sie sich zuerst die Harkonnen-, und dann die Atridesbasis vorknöpfen.

Mission 6 B (Raumhafen verteidigen)

EINMAUERN

TIP 50: Verschließen Sie als erste Amtshandlung den südwestlichen Zugang zu Ihrer Basis mit einer Mauer. Der Computerspieler nimmt jetzt den Umweg zum Osteingang, wo Sie Ihre Kräfte bündeln. Ein Geschütz leistet gute Dienste. Anfangs attackieren die Gegner hauptsächlich Ihre Stellung und ignorieren den Raumhafen.



Zu Tip 50: Eine Mauer hält die Angreifer zuverlässig ab.

Raumhafen SICHERN

TIP 51: Optimieren Sie Ihre Spiceproduktion mit drei Raffinerien. Verzichten Sie auf den Bau aufwendiger Waffenfabriken, und kaufen stattdessen im Raumhafen Raketenwerfer-Panzer. Stationieren Sie eine Panzer-Armada zwischen Ihrer Festung und dem Raumhafen. Einige Geschütztürme und Mauerstücke rund herum verstärken Ihre Verteidigung.



Mission 6 B: Errichten Sie bei (1) eine Mauer.

DEVIATOREN einsetzen

TIP 52: Nachdem der Countdown abgelaufen ist, dürfen Sie die berühmten Deviator-Panzer kaufen. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch – der richtige Platz für diese Ordos-Geheimwaffe ist geschützt hinter einer Reihe anderer Fahrzeuge. Bereiten Sie jetzt einen Großangriff gegen die Harkonnen vor. Die etwas stärkeren Atrides sind danach an der Reihe.

Mission 7 (Imperator vernichten)

SÖLDNERN
helfen

TIP 53: Helfen Sie bei Angriffen den Söldnern, um sich ihre Hilfe zu sichern. Davon abgesehen bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis auf. Der Palast des Imperators liegt ganz im Norden bei (1). Nur eine Großoffensive mit wenigstens zwanzig Kampf- und Raketenpanzern hat eine Chance gegen die starken Feinde.



Mission 7: Sie müssen sich mit den Söldnern gut stellen.

PIONIERE
gegen
Atreides

TIP 54: Die einzige schwache Befestigung auf dieser Karte ist die Atreides-Basis bei (2). Ihre Pioniere können alle Gebäude einnehmen, wenn sie die Geschütztürme vorsichtig umgehen.

Mission 8

EINGANG
versperren

TIP 55: Die Atreides attackieren zu Beginn mit starken Infanterie-Verbänden. Versperren Sie mit Ihren leichten Einheiten den Eingang zu Ihrer Basis; die Belagerungspanzer stehen direkt dahinter. Werfen Sie zusätzlich Ihren Ernter in die Schlacht, falls Sie fürchten, überrannt zu werden.



Zu Tip 55: Hier laufen die Atreides in ihr Verderben.

SCHERE,
Stein, Papier

TIP 56: Im Verlauf des Einsatzes greifen die Atreides vornehmlich mit Sonic Tanks an – stellen Sie Kampfpanzer dagegen. Die Devastators der Harkonnen knacken Sie, indem Sie mit Deviator-Panzern schießen und den übernommenen Kampfkoloss auf Selbstzerstörung stellen. Für angreifende Fremem und Sardaukar halten Sie genügend leichte Infanterie in der Hinterhand.



Mission 8: Ihr erster Gegner sind die schwachen Atreides im Norden.

ZUERST
die Atreides

TIP 57: Sobald Sie sich stark genug für eine eigene Offensive fühlen, attackieren Sie die Atreides. Erst nach deren Vernichtung sind der Imperator und die Harkonnen an der Reihe.

Mission 9 A (Alle Gegner vernichten)



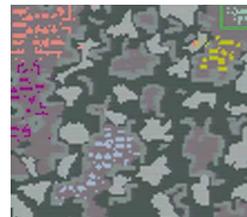
Zu Tip 58: Verteidigen Sie die Söldnerbasis wie Ihre eigene.

SÖLDNER
unterstützen

TIP 58: Bauen Sie wie gehabt Ihre Basis auf. Da das Söldnerlager zwischen Ihnen und Ihren Feinden liegt, werden die Mietkrieger zuerst angegriffen. Helfen Sie Ihren Verbündeten. Die meisten Attacken erfolgen von Westen.

Sie benötigen
SABOTEURE

TIP 59: Schaffen Sie die Voraussetzungen für die Produktion von Saboteuren, und vernichten Sie mit ihnen nach und nach die Produktionsstätten der Gegner. Wenn der Widerstand nachläßt, geben Sie ihnen mit Kampfpanzern und Raketenwerfern den Rest.



Mission 9 A: Die Stunde des Saboteurs ist gekommen.

Gebäude
REPARIEREN

TIP 60: Die Atreides greifen ständig mit Ornithoptern an – achten Sie darauf, Ihre Fabriken immer in bestem Zustand zu erhalten, damit sie nicht bei einem Luftangriff zerstört werden.

Mission 9 B (Alle Gegner vernichten)

Wie
MISSION 9 A

TIP 61: Die Vorgehensweise ist genauso wie bei der Parallel-Mission: Achten Sie auf Ihre Söldner (im Süden Ihrer eigenen Basis) und greifen Sie die Gegner zunächst nur mit Saboteuren an.

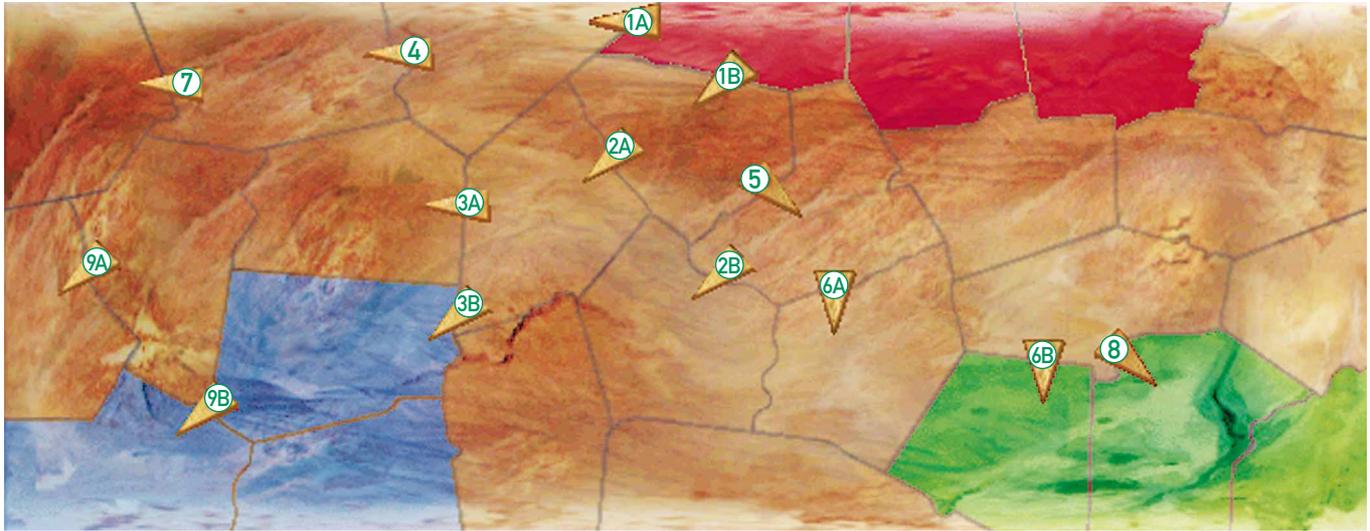


Mission 9 B: Achten Sie auf die feindlichen Ornithopter.



Zu Tip 61: Das imperiale Forschungszentrum ist ein gutes Ziel für Ihre hinterhältigen Saboteure.

Das Haus Harkonnen



Mission 1 A und B (2.500 Spice abbauen)

SILLO
errichten

TIP 62: Die erste Mission hat nur Trainingscharakter. Jagen Sie die vereinzelt Atreides mit Ihren Trikes, während Sie die geforderte Spicemenge ernten. Sie benötigen ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A (Atreides vernichten)

12 TRIKES
bauen

TIP 63: Die Atreides-Basis befindet sich im Nordwesten hinter der Bergkette. Auf dem Weg dorthin lauern einzelne feindliche Infanteristen. Errichten Sie möglichst schnell eine leichte Waffenfabrik und produzieren Sie massig Trikes, da die Atreides ihre Streitmacht unablässig ausbauen. Sobald mindestens zwölf nagelneue Trikes auf Ihr Kommando hören, können Sie losschlagen und die Basis attackieren.



Mission 2 A: Die feindliche Kaserne wird als erstes Angriffsziel zerstört.

KASERNE
angreifen

TIP 64: Zerlegen Sie die Atreides-Kaserne, um den feindlichen Truppennachschub zu stoppen. Mit einer zweiten Welle zerbröseln Sie dann die Reste der Basis. Zum endgültigen Sieg des ruhmreichen Hauses Harkonnen müssen auch die versprengten Atreides gesucht und erledigt werden.

Mission 2 B (Atreides vernichten)

FABRIK
ausschalten

TIP 65: Die Atreides-Basis (im Nordwesten) ist stärker als in der Parallel-Mission, da die Caladaner diesmal schon eine leichte Waffenfabrik haben. Verzichteten Sie auf den Bau einer Kaserne und produzieren Sie

Trikes im großen Stil. Lassen Sie immer einige Fahrzeuge bei Ihrer Basis, da die Atreides per Carryall Truppen absetzen. Ein Dutzend Trikes attackiert die feindliche Waffenfabrik; die nächsten zwölf räumen mit dem Rest der Basis auf.



Mission 2 B: Setzen Sie hauptsächlich Trikes ein.



Zu Tip 65: Schicken Sie den Atreides ein Dutzend Trikes.

Mission 3 A (Atreides vernichten)

FABRIKEN
zerstören

TIP 66: Die Basis des Feindes befindet sich direkt im Süden. An der Westseite ist ein unbewachter Ausgang auf die Felsplattform. Produzieren Sie Infanteristen und Trikes. Sobald Ihre Verstärkungen eintreffen, gehen sie zum Angriff über und attackieren die Fabriken der Gegner.



Mission 3 A: Warten Sie Verstärkung ab.

Mission 3 B (Atreides vernichten)

Wie **MISSION 3 A**

TIP 67: Hier starten Sie mit einer etwas größeren Ausgangstruppe, dafür bekommen Sie es mit einem stärkeren Gegner zu tun (im Nordwesten). Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Parallel-Mission.



Mission 3 B: Zerstören Sie die Atreides-Fabriken.

Mission 4 (Fremen vernichten)

Die **FREMEN** im **NORDEN**

TIP 68: Die Fremen befinden sich teils im Südwesten, teils im Nordwesten. Errichten Sie eine schwere Waffenfabrik, um rasch einen zweiten Ernter zu produzieren. Im Norden sind die Fremen ungeschützt: Ein bis zwei Panzer genügen, um sie zu überrollen. Dann zerstören Sie die (leicht zu übersehende) Höhle, die in den Berg gegraben ist (1).



Mission 4: Ihre Panzer überrollen die Fremen.



Zu Tip 68: Panzer überrollen die Fremen.

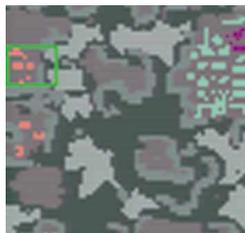
Die **FREMEN** im **SÜDEN**

TIP 69: Bei den Fremen im Süden haben die Atreides einen Stützpunkt errichtet. Umgehen Sie ihn, und attackieren Sie das Wüstenvolk mit einer kleinen Armada von fünf bis sechs Tanks. Auch hier haben die Ureinwohner einen Unterschlupf im Fels (2). Sobald die Armada stark genug ist, vernichten Sie den Atreides-Stützpunkt in einer Massenschlacht.

Mission 5 (Ordos auslöschen)

PANZER zum Radar schicken

TIP 70: Im Süden befindet sich eine Radarstation der Harkonnen, die beschützt werden muß, darunter ein Nebenstützpunkt der verräterischen Ordos. Deren große Basis



Mission 5: Verteidigen Sie den Außenposten.

befindet im Osten, samt dem Raumhafen der Sardaukar. Schicken Sie sofort einen Panzer nach Süden zur Verstärkung der beiden Türme, die das Radar beschützen.

TÜRME instandhalten

TIP 71: Reparieren Sie die unverzichtbaren Geschütztürme beim Radar laufend, und senden Sie Verstärkung dorthin, sobald Sie einige Panzer entbehren können. Produzieren (oder kaufen) Sie Raketenwerfer, um mit deren weitreichenden Waffen die Südbasis zu zerstören. Ein Dutzend Panzer reicht hierfür aus. Danach widmen Sie sich mit einer größeren Truppe der Hauptstellung im Osten.

Mission 6 A (Raumhafen vernichten)

SCHMUGGLER angreifen

TIP 72: Halten Sie Ihre Truppen nahe Ihrer Basis, und bilden Sie leichte Infanteristen aus. Acht Soldaten brechen den Widerstand des Schmugglerstützpunktes bei (1), damit ein Pionier die Raffinerie einnehmen kann. Wenn der die Spicefabrik in dem Moment betritt, in dem gerade ein Ernter ablädt, fällt Ihnen auch dieser in die Hände. Es dauert sehr lange, bis der Feind Ihre neue Zweitbasis bemerkt – bauen Sie solange in Ruhe Spice ab.



Mission 6 A: Ihre Truppen nehmen zuerst die Schmugglerbasis (1) ein.



Zu Tip 72: Die Schmuggler leisten kaum Widerstand.

Von **SÜDEN** mit **Pionieren** angreifen

TIP 73: Da die Gegner stärker sind als Sie, sollten Sie verstärkt auf Pioniere setzen. In der Südost-Ecke der östlichen Ordosbasis ist eine Schwachstelle. Ein Angriff von Norden lenkt den Feind ab, während Ihre Leute bei (2) eindringen und wichtige Gebäude erobern. Den Hauptteil der Arbeit müssen Sie jedoch wie üblich mit einem Massenangriff von Raketen- und Kampfpanzern erledigen.

Mission 6 B (Raumhafen vernichten)

Wie **MISSION 6 A**

SCHLEICHWEG zum Raumhafen

TIP 74: Wie in der Parallel-Mission attackieren Sie auch hier die kleine Schmugglerbasis (1), um sich deren Spicevorräte zu sichern.

TIP 75: Die große Ordosbasis im Norden ist schwer mit Türmen gesichert – bis auf einen kleinen Aufgang bei (2). Sammeln Sie Ihre Truppen für einen Großangriff bei (3), damit die Pioniere auf dem Weg

in die Stellung nicht auf Widerstand stoßen. Mit etwas Glück können Sie den Raumhafen sofort einnehmen; er liegt nordöstlich vom Ausgang. Falls diese Taktik nicht klappt, zerlegen Sie zuerst die kleineren Feindbasen, und attackieren die nördliche Ordosfestung zuletzt mit einer sehr starken Panzer-Armada (mindestens 30 Stück).



Mission 6 B: Nehmen Sie den Schleichweg in die Basis (2).

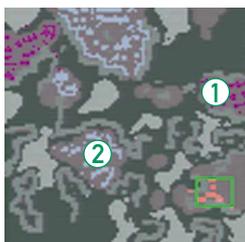
Mission 7 und Mission 8

Da Westwood bei Redaktionsschluß die Missionen 7 und 8 noch überarbeitete, können wir Ihnen an dieser Stelle leider keinen verbindlichen Lösungsweg nennen. Wir liefern die Einsätze selbstverständlich im nächsten Heft nach.

Mission 9 A (Alle vernichten)

Schlaraffenland für PIONIERE

TIP 80: Im Südosten liegt eine kleinere Basis des Imperators, die bei (1) nur schlecht gegen Pioniere gesichert ist. Die Atreides-Festung in der Mitte der Karte hat gar keine Mauern. Gehen Sie gegen die beiden Stellungen wie gewohnt vor: Ablenkungsangriff an einer Seite, während Pioniere an der anderen einmarschieren. Gebäude, die Sie nicht halten können, verkaufen Sie sofort.



Mission 9 A: Erobern Sie die Atreides-Basis mit Pionieren.

Gebäude EINMAUERN

TIP 81: Auch der Gegner setzt jetzt in großem Stil Pioniere ein: Errichten Sie um die wichtigen Bauwerke Mauern, und stellen Sie Infanteristen als Wachen auf. Reparieren Sie alle beschädigten Gebäude sofort, um gegen Atreides-Luftangriffe gewappnet zu sein.

MASSEN-SCHLACHT

TIP 82: Alles, was Sie nicht mit Pionieren einnehmen können, müssen Sie mühsam mit Panzern zerstören. Bauen Sie eine Streitmacht von mindestens 40 Stahlkolossen auf, ehe Sie Großangriffe auf die Befestigungen der Gegner wagen. Setzen Sie die Todeshand-Rakete nur gegen Truppenansammlungen ein; für Gebäude ist sie zu schwach.

Mission 9 B (Alle vernichten)

RAFFINERIE einnehmen

TIP 83: Bei (1) befindet sich ein Stützpunkt der Schmuggler, den Sie wie in Mission 6 A mit Infanterie attackieren. Nehmen Sie per Pionier die Raffinerie samt Ernter ein, und bauen Sie solange Spice ab, bis Sie angegriffen werden.



Mission 9 B: Sie benötigen den Bauhof der Atreides.

ATREIDES-BASIS erobern

Das ENDE des Imperators



Zu Tip 83: Die Schmugglerbasis ist schwach verteidigt.

TIP 84: Sie verfügen leider über keinen Bauhof und können den dringend benötigten Raumhafen nicht bauen. Erobern Sie also den der Atreides: Deren Basis im Nordosten hat einem Großangriff nur wenig entgegenzusetzen.

TIP 85: Der Paschidah-Imperator hat sich im Süden vorbildlich eingemauert. Stellen Sie eine riesige Truppe auf (50 Fahrzeuge), und attackieren Sie am schwächsten Punkt der Basis bei (2). Um endgültig zu gewinnen, müssen Sie alles aufbieten, was Sie bauen können. Gehen Sie langsam vor.

GUN