



Die Wüste lebt – der C&C-Vater auch

# Dune 2000

Westwood schickt das erste  
Echtzeit-Strategiespiel  
modernisiert auf den  
Wüstenplaneten zurück.  
Dort kämpfen drei  
Hightech-Adelshäuser  
gegen Riesen-Sandwürmer,  
neidische Konkurrenten  
und die Terrortruppen  
des Imperators Shaddam IV.



**S**tellen Sie sich einen großen, sonnigen Sandstrand vor. Einen riesengroßen Sandstrand. Einen, der die ganze Welt bedeckt. Jetzt denken Sie sich bitte sämtliche Palmen, Eisdielen, sonnenöleredelten Luxuskörper weg. Und vor allem jede Spur von Wasser. Stattdessen

von seinen Bewohnern zärtlich »Düne« genannt.

Im Sternenimperium von Kaiser Shaddam IV würde sich eigentlich kein Mensch für dieses Anti-Urlaubsparadies interessieren. Doch einzig und allein auf dem Wüstenplaneten existiert die wertvollste Substanz des Uni-

mer verschluckt werden. In sehr freier Anlehnung an den Sciencefiction-Roman **Der Wüstenplanet** läßt Shaddam IV in **Dune 2000** drei Adelshäuser um die trostlose Welt ringen. Dem Gewinner winken langfristige Exklusiv-Schürfrechte und damit ungeheure Macht.



Auf CD:  
Video-Special



Mentat **Piter de Vries** ist der heimtückische Berater der Harkonnen.

gibt's schroffe Felsen, flimmernde Gluthitze, Sandstürme Marke »panzerbrechend« und 200 Meter lange, gefräßige Riesenwürmer. Nun haben Sie den heimeligen Planeten Arrakis vor Augen,

versums, das Spice (»Gewürz«). Diese Substanz läßt sich mittels mobiler Erntefabriken aus dem Sand filtern und in bare Münze umwandeln – sofern die Ernter nicht von einem der Riesenwür-

## Erstes Echtzeit-Strategiespiel

Das 1992 von Westwood veröffentlichte **Dune 2** (übrigens nicht der Nachfolger des abstrusen Genre-Mix' **Dune**) verband als erstes Computerspiel Basisbau, Sammeln von Ressourcen, Kartenaufklärung und Echtzeit-Kämpfe. Diese Genre-Melange beeinflusste nicht nur

## Facts

- 3 Parteien
- 18 Gebäudetypen
- 18 Kampfeinheiten
- 27 Solo-Missionen
- 26 Multiplayer-Karten

den eigenen Ziehsohn **Command&Conquer** stark, sondern auch Blizzards Konkurrenzserie **WarCraft** – und wies so den Weg für das gesamte Echtzeitstrategie-Genre, wie wir es heute kennen.



Mit einem **Luftangriff** versuchen die Atreides (blau), den Vorstoß der Harkonnen-Panzer abzuwehren.



Einen Ernter konnten wir per Carryall retten, ein anderer wird von einem Sandwurm verschluckt.

Da sich **Dune 2** auch Jahre nach seinem Erscheinen noch erstaunlicher Beliebtheit erfreute und alte Fans immer wieder nach einem Mehrspieler-Modus quängelten, entschloß sich Westwood zu einem offiziellen Revival mit verbesserter Op-

tion und Bedienung. Sonstige Änderungen bewegen sich eher im Sandkorn-Bereich, mit einer Ausnahme: Da man im Original noch jeden Pixelpanzer umständlich einzeln befehlen mußte, waren die alten Missionen mit modernem Interface (inklusive Gruppenauswahl) plötzlich viel zu einfach. Also wurden die Aufträge anspruchsvoller gestaltet und drei Schwierigkeitsgrade eingebaut, die vor allem die Baukosten für Truppen und Gebäude beeinflussen. Und siehe da: Nach einer zusätzlichen Schönheitskur mit hochwertigen Videosequenzen gräbt der verjüngte Genre-Großpapa zahlreichen »modernen« C&C-Klonen das Wasser ab.

### Blaues Blut auf gelbem Sand

Drei Adelshäuser streiten erbittert ums staubige Spice: Atreides, Harkonnen und Ordos. Von der Existenz der letzteren hatte selbst der 1986 verstorbene Autor der Romanvorlage, Frank Herbert, keine Ahnung – die hinterlistige Eiswelt-Rasse ist ei-

ne Erfindung von Westwood. Die beiden anderen Parteien kennt jeder Fan des Buchs

oder Kinofilms. Bösewicht Baron Vladimir Harkonnen will dem edelmütigen Herzog Leto den Siegelring abzwacken, möglichst mit samt Arm. Doch obwohl die Atreides von der lieblichen Wasserwelt Caladan stammen, wissen sie sich zu wehren. Als einzige kommen sie auf die Idee, die als Machtfaktor bislang sträflich vernachlässigten Fremten zu umwerben – die wüstengestählten Ureinwohner von Dune.

Die Adelshäuser verfügen größtenteils über dieselben Truppentypen, es gibt nur wenige spezielle Einheiten. So setzen die Atreides auf ihren weit feuernden Sonarpanzer sowie sporadische Luftangriffe (ohne direkte Steuerung der Bomber). Dazu kommen Fremten-Hilfstruppen, die sich unsichtbar



In dieser Mission müssen die Atreides einen Fremtenstamm beschützen.



Dauerkämpfe haben den Boden vor dieser Basis mehrfach umgepflügt.

### Rüdiger Steidle



### So gut wie damals

Schon nach kurzer Zeit hat mich der neue Wüstenplanet genauso gefesselt wie der sechs

Jahre alte Klassiker. Das verdankt Dune 2000 der spannenden Hintergrundgeschichte, die Westwood gekonnt in den Videosequenzen inszeniert und in den Missionen nahtlos fortsetzt. Der Kampf um Arrakis hat weit mehr Atmosphäre als die sonst üblichen o8/15-Stories.

Allerdings bleiben trotz Facelifting einige Mängel der Ur-Version erhalten: Weder die Wegfindungsroutinen noch die KI sind Stand der Technik. Dennoch ist Dune 2000 keine Neuauflage für Nostalgiker, sondern schlägt in meiner persönlichen Rangliste seelenlose Hightech-Strategicals wie zum Beispiel Total Annihilation um Längen.

fortbewegen und mit ihren Raketen gefährliche Gegner für Vehikel und Infanteristen darstellen. Baron Vladimir Harkonnen vertraut auf klobige Superpanzer mit Selbstzerstörungsfunktion. Die Ordos schließlich fahren neben flinken Raider-Trikes sogenannte Deviator-Raketenwer-

fern die Energie für Ihre Radarstation. Waffenfabriken spucken Jeeps und Panzer aus, Kasernen trainieren Infanteristen. Bestimmte Gebäude sowie Fabriken-Upgrades erlauben die Konstruktion besonders fieser Kriegsmaschinen, etwa Raketenwerfer oder Belagerungspan-

rollt werden können, sollten Sie Ihre Infanteristen möglichst auf unwegsamem Gelände platzieren, das Vehikel nicht befahren können.

### Rein, saugen, raus

Hauptaufgabe in jeder Mission ist die Versorgung mit Spice. Denn mit den eingefahrenen Ernten finanzieren Sie alle Bauvorhaben, Truppenrekrutierungen sowie Vehikel-Bestellungen (mittels Raumhafen). Zu dumm, daß die Erntemaschinen teuer und ungemein schwerfällig sind. Während sie sich fernab der Basis wie ein Staubsauger über die orangefarbenen Spice-Flecken im beigen Sand hermachen, nähert sich fast immer ein Sandwurm. Der ist nur durch kleine Wellen im Sand sowie neckische blaue Blitze zu erkennen. Wenn Ihre Ernter-Crew erst mal »Wurmzeichen!« ruft, ist es meist schon zu spät: Unter der Erntefabrik öffnet sich das riesige Maul des Wurms, und weg ist sie. Andere Gefahrenquellen stellen Gewürzblasen dar, die bei Kontakt explodieren. Dadurch wird zwar neues Spice im Umkreis verstreut, aber auch die drübergefahrenen Einheit schwer beschädigt.

### Rettet die Fremden

Ähnlich wie in C&C dürfen Sie alibimäßig das nächste Schlachtfeld wählen. Dann gibt Ihnen der Mentat vor wechselnden Szenerien Ihre Order. Die schauspielerischen Leistungen tragen einiges zur Glaubwürdigkeit der Story bei. Der gewohnt ruppige John Rhys-Davies (Paladin in Wing Commander 4) mimt den Atreides-Berater; der Harkonnen-Mentat hat eine ebenso eindrucksvolle Gestik wie sein Vorbild Brad Dourif im Kinofilm Dune. Die meisten Aufträge drehen



Ein Raumschiff entlädt die Verstärkungen, die wir zuvor geordert haben.

fer auf. Deren Giftgaswolken lassen gegnerische Besatzungen kurzzeitig den Brötchengeber wechseln.

### Vom Winde zersägt

Sie führen eine der drei Parteien durch neun Missionen. Zu Beginn müssen Sie jeweils Ihre winzige Basis durch fleißiges Spice-Sammeln vergrößern. In der offenen Wüste freilich brauchen Häuselbauer den Bausparvertrag gar nicht erst aufzulösen: Auch ohne die Sandwürmer würde dort keine Wand stehen bleiben. Doch selbst auf den stabileren Felseninseln inmitten des feinkörnigen Schmirgelozeans sorgen Wind und Wetter für ständige Korrosion. Nur wer sich die Mühe macht, neue Gebäude auf zuvor errichtete Betonfundamente zu setzen, muß nicht dauernd aufs Reparatur-Icon klicken.

Dune 2000 spult das mittlerweile typische Basis-Bastelritual ab. Windfallen lie-

fer. Außerdem transportieren sündteure Carryalls Ihre Ernter schleunigst von der Wüste zurück zur Raffinerie. Komfortabel: Wenn Sie einer beschädigten Einheit befehlen, das Reparaturdock aufzusuchen, wird sie automatisch vom nächsten freien Carryall eingesammelt.

Nach Konstruktion eines Palasts steht jeder Partei regelmäßig ein Spezialangriff zur Verfügung. Bei den Harkonnen ist das die »Todeshand-Rakete«, die im Vergleich zu Dune 2 stark entschärft wurde. Während sie früher mal eben kurz den feindlichen Bauhof (sozusagen das Hauptquartier) plätzen konnte, läßt sie in der modernen Fassung selbst fragile Windfallen stehen. Die Ordos bekommen als Extra einen gebäudesprengenden Saboteur geschenkt, die Atreides einen Trupp wilder Fremden. Da aber selbst die imperialen Sardaukar-Supersoldaten von Panzern über-



Der Imperator Shaddam IV hört auf seine Konkubine.



Atreides-Mentat Thufir Hawat steht unter Beschuß.



Ihr Ordos-Befehlshaber ist alles andere als erfreut.



Ein Sardaukar-Offizier vor seiner letzten Schlacht.



Des Kaisers Pyramide steht vor der Vernichtung.



Die **Sardaukar**-Truppen (lila) verteidigen verbissen die kaiserliche Pyramide.



Fremen sind nur aus der **Nähe** sichtbar.



Ein Späher läßt eine **Spice-Blase** platzen.

Jörg Langer



Der Sand macht's

Dune 2000 spielt sich genauso gut wie der Vorgänger – und das, obwohl seit 1993 die

Ansprüche an ein Echtzeit-Spiel enorm gestiegen sind. Dank modernisierter Bedienung und Grafik macht der Kampf um den Wüstenplaneten eine sehr gute Figur. Dem Szenario ist anzumerken, daß es nicht von einer lustlosen Marketingabteilung entworfen wurde, sondern auf einem der erfolgreichsten Sciencefiction-Romane beruht. Die hochwertigen Videos mit ihren deutlichen Anleihen beim Film (göttlich: der wild gestikulierende Harkonnen-Mentat) sorgen für ordentlich Atmosphäre.

Rundum gelungenes Revival

Dune 2000 bietet keine Features, die das Echtzeit-Genre anno 1998 auf eine höhere Stufe heben. Unsere Wertung entstammt trotzdem nicht der erinnerungsverklärten Begeisterung für das allererste Echtzeit-Strategiespiel: Diejenigen Dune-2-Features, die bislang nie kopiert wurden (Caryalls, Raumhafen, nicht-bebaubare Wüste, Betonfundamente), wirken auch heute noch taurisch. Die Einheiten sind gut ausgewogen, kombinierte Streitkräfte unabdingbar. Dafür nehme ich den nicht-zurückkehrenden Schlachtnebel und die auf Masse setzende KI in Kauf. Sofern Ihnen die Wüstenthematik nicht zu trist ist: Greifen Sie zu!

sich ums Vernichten aller Gegner. Manchmal machen Schmuggler das Sandmeer unsicher, dann wieder sollen Sie einen Fremstamm verteidigen. Der Computergegner hat sich seit **Dune 2** nicht fundamental weiterentwickelt – er zieht zwar unterlegene Einheiten manchmal zurück, und seine regelmäßigen Angriffswellen sind nicht von schlechten Eltern. Doch wenn bei einer Attacke aufs Nordende seiner Basis die im Süden plazierten Verteidiger nicht reagieren, wundert man sich schon über die mangelnde Motivation der KI-Adligen.



Auf der Karte wählen Sie die nächste **Schlacht**.

Multi-Würmer

Der Multiplayer-Modus bietet alle Optionen von **C&C 2**, läßt sich aber trotzdem anders an. Die Einheiten halten mehr Treffer aus, was längere Verfolgungsjagden ermöglicht. Außerdem sind die Kämpfe dynamischer, weil das Spice nur in der Wüste vorkommt, dort aber keine Mauern oder Geschütze er-

richtet werden dürfen. Also schicken Sie Ihre Ernter immer wieder in die Dünen hinaus, wo ständig feindliche Angriffe und hungrige Mäuler drohen. Wer möchte, kann sogar die Aggressivität der Würmer verändern.

Speziell für Mehrspieler-Partien interessant: Der schneckenschnelle Pionier nimmt gegnerische Gebäude ein – ein sicherer Garant für wütende Racheschwüre des menschlichen Mitbewerbers. Thumper-Soldaten locken Sandwürmer zu fremden Abbaugeländen. Leider wurde diese Infanterieklasse mit »Dröhner« übersetzt – eine der wenigen Schwächen in der sonst guten Übersetzung. Die Videos hat Virgin tadellos eingedeutscht: Die Betonungen stimmen, die Stimmen ertönen lippensynchron. **LA**

Dune 2000

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)  
 3D-Karten:  Direct 3D  3Dfx  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD

Grafik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut

Gelungenes Remake des Echtzeit-Klassikers.





Buch, Film, Spiel

# Der Wüstenplanet

Eine der Stärken von Dune 2000 ist der komplexe Hintergrund. Doch zwischen Romanvorlage, Kinofilm und PC-Spiel gibt es erstaunliche Unterschiede.



Die eingeborenen Fremten benutzen die riesenhaften Sandwürmer als Reittiere – mehrere Dutzend Krieger finden auf jedem der Monster Platz.

**D**er Roman **Dune** (»Der Wüstenplanet«) verkaufte sich allein in Deutschland mehr als 500.000mal; neben fünf Nachfolge- und zwei dicken Lexikonbänden erschien 1984 eine Kinofassung. Mit 50 Millionen Dollar Budget und Starbesetzung (u.a. Sting, Patrick Stewart, Jürgen Prochnow, Brad Dou-

rif, Sean Young) schuf Regisseur David Lynch den vierterfolgreichsten Film des Jahres. 1991 veröffentlichte Cryden Genre-Mix **Dune**, 1993 Westwood das wegweisende Echtzeit-Strategiespiel **Dune 2**.

## Der Roman

**Dune** spielt im Jahre 26.390 nach Christus. Das Reich von Imperator Shaddam IV. erstreckt sich über Hunderte von Welten, die jeweils einem Großen Haus (Adelsgeschlecht) als Lehen zugeteilt sind. Eine Erfindung hat die Kriegsführung auf den Stand des Mittelalters zurückgeworfen: Energieschilde schützen einzelne Soldaten und ganze Festungen vor Beschuß; nur langsame Messerstreiche können die Schilde durchdringen. Dadurch sind Panzer, Artillerie und Bomben nutzlos geworden. Weil zudem Laserwaffen beim Kontakt mit dem Energiefeld eine subatomare Fusion auslösen,

finden Schlachten wieder Mann gegen Mann statt.

Der Imperator verfügt mit den Sardaukar über die stärkste Armee im Universum; nur die Gemeinschaft aller Großen Häuser (»Landsraad«) hätte im Kriegsfall eine Chance gegen ihn. Den dritten Machtfaktor stellt die Gilde mit ihrem Raumfahrt-Monopol dar. Die Navigatoren der Gilde sind auf das Spice angewiesen, das nur auf dem Wüstenplaneten Dune vorkommt. Jedes Groesse Haus, das diesen zeitweilig kontrollierte, konnte folglich seinen Reichtum extrem steigern. Nun erhalten die Atreides den Befehl, das Lehen Caladan (eine Wasserwelt) abzugeben und Dune

von ihren Erzfeinden, den Harkonnen, zu übernehmen. Herzog Leto befürchtet eine Falle – und das zu Recht. Weil die atreidischen Schwertmeister eine kleine Gruppe von Soldaten dazu ausgebildet haben, den Sardaukar zu widerstehen, ist der Imperator eine Allianz mit den Harkonnen eingegangen.

Herzog Leto wagt den Umzug nach Arrakis. Er glaubt, daß seine Haustruppen zusammen mit den einheimischen Fremden den erwarteten Überfall abwehren können. Doch ein Verräter gibt nicht nur die Truppenverteilung der Atreides preis, er betäubt auch die herzogliche Familie. Zehn Harkonnen-Legionen und eine Legion

## Facts

- **Dune, das Buch:** Frank Herbert, © 1965, 604 Seiten
- **Dune, der Film:** Warner Brothers, © 1984, 131 Minuten



Zum Vergleich: So mickrig, pixelig und farbarm sah seinerzeit **Dune 2** aus.

verkleideter Sardaukar überrennen die Verteidiger. Die Atreides sammeln sich in Gebirgshöhlen zum letzten Gefecht, werden dort aber von der Geheimwaffe des Barons – altmodische Artillerie – lebendig begraben. Nur der Sohn des Herzogs und seine Mutter können in die Wüste fliehen. Dort treffen sie auf die Fremten, deren Zahl und Kampfstärke bislang stark unterschätzt wurden. Drei Jahre später führt sie der Herzogssohn zum Sieg über den Imperator. Von Arrakis aus brechen die Fremten auf, das Universum zu erobern.



Zweimal Mentat Piter de Vries: Links **Brad Dourif** im Film, rechts sein **Dune-2000**-Abbild.

### Der Film

Da es nicht ganz einfach ist, einen 600-Seiten-Schmöker in normales Kinoformat zu pressen, erlaubten sich die Filmemacher einige Freiheiten. Als erstes wurden die Atreides mit einer ominösen Geheimwaffe ausgestattet: Schallmodule sind nun der Grund für den Imperator, ge-

gen sie vorzugehen. Die Energieschilde bleiben im Film den Adligen vorbehalten. So sparte man tonnenweise Spezialeffekte, und konnte die Soldaten mit konventionellen Waffen herumballern lassen. Der Imperator läßt sich sowieso nicht lumpen: Statt einer Legion Sardaukar schickt er deren fünf zur Attacke auf die Atreides, zum Showdown befiehlt er sogar die Entsendung von 50 Legionen (laut Roman wären das etwa 1,5 Millionen Mann). Baron Harkonnen und seine Verwandten werden nicht als Machtpolitiker geschildert, sondern als verrohte Bösewichte.

Die Sardaukar wirken wie schwarz verummte ABC-Soldaten mit grün leuchtendem Visier, die Fremten wie Tiefseetaucher. Während die Flugmaschinen im Buch vogelgleich mit ihren Flügeln schlagen, sind sie im Film Schwebegleiter. Die Ökologie des Wüstenplaneten und der große Plan der Fremten, ihn in ein Paradies zu verwandeln, spielen kaum eine Rolle. Dafür kündigen die Würmer ihr Kommen mit gelben Blitzen an – im Roman sind



mit »Wurmzeichen« einfach Wellen im Sand gemeint. Nach Aussage von Frank Herbert enthält der zweistündige Film nur zwei Fünftel der finalen Fassung. Dadurch wurde der Streifen so unverständlich, daß sich viele ratlose Kinobesucher das Buch kaufen mußten...



Eine der **herausgeschnittenen** Filmszenen: Paul Atreides kämpft mit dem Fremen Jamis.



Der **Harkonnen-Gouverneur** Graf Rabban durchkämmt mit seinen Soldaten die Wüste.

### Das Spiel

Westwoods **Dune 2** übernahm nur Einzelelemente aus dem Roman. Der Imperator ruft einen Wettstreit um den Wüstenplaneten aus – dasjenige Adelshaus, das am meisten Spice sammelt, soll den Zuschlag erhalten. Obwohl **Dune 2000** wieder näher an den Kinostreifen (Einbau von Originalszenen, optische Anleihen) und den Roman (Ornithopter fliegen wie Vögel, die Mentaten Thufir Hawat und Piter de Vries tauchen auf) rückt, bleiben fundamentale Unterschiede. Energieschilde sind völlig unbekannt, es wird munter mit MGs, Kanonen, Raketen und Schallwellen gekämpft. Die blau blitzenden Würmer sind im Maßstab geschrumpft

und kaum größer als Erntemaschinen, die ihrerseits nur noch Panzer-Format haben. Außerdem lassen die Sandwürmer Infanteristen in Frieden und schaffen es nicht, flüchtende Ernter einzuzuholen. Die Fremten wurden zu raketenverschießenden Hilfstuppen degradiert und können wie die Sardaukar von einem Panzer überfahren werden. Lustigerweise ist bei den Sardaukar-Männchen ein grüner Pixel am Kopf zu sehen – eine Hommage an die Visiere im Film. Windfallen (sammeln kleinste Spuren von Feuchtigkeit aus der Luft) dienen im Spiel als Energiegeneratoren. Doch einige zentrale Punkte der Vorlage hat Westwood erhalten: den ungeheuren Wert des Spice und die lebensfeindliche Wüste. **LA**



Dune 2 legte den Grundstein

# Echtzeit-Stammbaum

	1993	1995	1996
Die Linie der C&C-Verwandten	<p><b>Dune 2</b> Westwood Februar '93</p>  <p>Echtzeit-Kämpfe • Kartenaufklärung • sichtbare Ressourcen (Spice-Felder) • nachwachsende Ressourcen • Basisbau • Plazieren von Gebäuden in der Nähe von anderen • Carryalls • Raumhafen • Spezialattacken • drei Parteien • Upgrades von Fabriken • Hitpoint-Anzeige über der Einheit • Erntemaschinen mit Anzeige der Fracht • Radarkarte • Geschütztürme • Auswahl der nächsten Schlacht • einige individuelle Einheiten für jede Partei • Truppen quittieren Befehle per Sprachausgabe • Reparaturdock • Spezialfunktionen mancher Einheiten (Saboteur, Devastatorpanzer) • Stein-Schere-Papier-Prinzip (Infanterie, Jeeps, Panzer) • Reparatur und Verkauf von Gebäuden • Lexikonfunktion während der Schlacht • angeschlagene Einheiten werden langsamer • unterschiedliche Waffen (MG, Kanonen, Raketen) • Schutzmauern • Korrosion von Bauten, die nicht auf Beton stehen • Raffinerien wandeln Spice in Credits um • Silos.</p>	<p><b>Command&amp;Conquer</b> Westwood September '95</p>  <p>Gruppen durch Auswahlrechteck • beliebig große Gruppen • Speichern von Gruppen • Intelligenter Cursor • Videosequenzen • steuerbare Flugeinheiten (mit Munition) • unsichtbare Einheit • Einheiten- und Gebäudebau durch Menüleiste rechts • »wie gemalt« wirkendes Terrain dank vieler Tiles • Multiplayer (4 Spieler) mit Capture-the-flag • Transport-Vehikel und -Hubschrauber • Ingenieur nimmt Gebäude ein • Beschützen- und Verteil-euch-Befehl • Intelligenter Mauscursor direkt auf der Radarkarte.</p>	<p><b>C&amp;C2: Alarmstufe Rot</b> Westwood Dezember '96</p>  <p>Langsam zurückkehrender Fog-of-war • 2 Tiberium-Sorten • stark Script-gesteuerte Missionen • 8 Spieler • Anzeige der Gruppennummer • Spione in Gebäuden.</p>
		<p><b>This Means War</b> Microprose Januar '96</p>  <p>Infanteristen mit Erfahrungsstufen • Fabriken schicken Neubauten optional an eine bestimmte Stelle • Anzeige der Schußradien • Windows-Spiel.</p>	<p><b>Warhammer</b> Mindscape Februar '96</p>  <p>Bedingt frei drehbares Schlachtfeld • Steuern ganzer Regimenter • Artefakte • Formationen • Moral • Sturmangriffe.</p>
			<p><b>Z</b> Bitmap Brothers August '96</p>  <p>Bauzeit ist einzige Ressource • Schlachtfeld in Sektoren aufgeteilt • Flaggenbesitzer kontrolliert Sektor • Fahrzeuge haben Fahrer • Soldaten schießen aus Schützenpanzern • Wegpunkte.</p>
Die Warcraft-Linie	<p><b>WarCraft</b> Blizzard Dezember '94</p>  <p>Bis zu vier Einheiten bilden Gruppe • Upgrades verbessern Einheiten • Goldminen und nicht-nachwachsende Wälder als Rohstoffe • Gebäude müssen entlang von Wegen gebaut werden • Zaubersprüche • Dungeon-Karten • Multiplayer-Modus (4 Spieler) • Farmen limitieren Truppenanzahl.</p>	<p><b>WarCraft 2</b> Blizzard Dezember '95</p>  <p>Nachwachsender Fog-of-war (schwarz = unbekannt; grau = bereits aufgeklärt und Terrain weiterhin bekannt, aber nicht mehr im Sichtbereich) • Heldencharaktere • Karten- und Einheiteneditor • Gruppen mit bis zu neun Einheiten • SVGA-Grafik • Seekämpfe • Öl als dritter Rohstoff • Multiplayer mit 8 Spielern.</p>	<p><b>War Wind</b> SSI November '96</p>  <p>Vier Rassen • Gebäude sind betretbar • Rekrutenwerbung • Körper-Upgrades • Kernarmee • Kampagnen-Editor • komplizierter Beförderungsprozess.</p>

Schon Spiele wie *Combat Leader*, *Command HQ* oder *Populous* boten Zeitdruck, doch erst *Dune 2* erfand die bis heute typische Echtzeit-Mischung. Unser Stammbaum listet die wichtigsten der über 50 Echtzeit-Spiele seit 1993 auf. Sie sehen sofort, welche neuen Features jedes Programm ins Genre einbrachte. Aufbauspiele mit Echtzeit-Elementen (wie *Dungeon Keeper*) wurden nicht aufgenommen.

1997

bis Juli 1998

**KKND**

Beam Software

Februar '97



Einheiten haben 3 Erfahrungsstufen • Fabriken können mehrere Aufträge stapeln • Pseudo-3D-Bitmapterrain.

**Total Annihilation**

GT interactive

Oktober '97



Erstmals echtes 3D-Terrain • Höhenstufen wirken sich aus • Polygon-Einheiten • sehr große Einheitenzahl • Wegpunkte-System auch beim Errichten von Gebäuden • Verwerten von Kampfschrott.

**Battlezone**

Activision

April '98



Erste 3D-Echtzeit-Strategie mit Basisbau und gezieltem Befehligen von Einheiten • Cockpit als Mauszeiger-Ersatz • gutes Interface • schnelle Ordervergabe • gezieltes Abschießen von Piloten.

**Akte Europa**

Eidos

Oktober '97



3D-Gelände hat Auswirkungen auf Sichtradius • Munition und Benzin • Einheitsdesign aus 3 Komponenten.

**7 Kingdoms**

Interactive Magic

November '97



Civilization-Anleihen • Betonung von Wirtschaft & Diplomatie • Ortschaften statt Einzelgebäude • 7 Völker.

**Mech Commander**

Microprose

Juli '98



Intelligente Missionen • Ausrüsten der Mechs • Primär-, Sekundär- und Bonusziele • Waffen in 3 Reichweiten pro Mech.

**Myth**

Eidos

November '97



Frei drehbare 3D-Umgebung mit Auswirkung auf Kampf- und Schußstärke • physikalische Einflüsse (Regen löscht Brandpfäle) • einfache Formationen.

**Uprising**

Ubi Soft

Dezember '97



Mehr Action als Strategie • erstmals Taktik in echtem 3D • Gebäudebau an festgelegten Stellen • Truppen werden nur herbeiteleportiert, nicht gesteuert.

**Commandos**

Eidos

Juni '98



Steuern von maximal 6 Spezialisten • Anzeige von Sichtfeldern der Wachen • Puzzle-Charakter und Timing statt Massenkämpfe • detaillierte Umwelt.

**Dark Reign**

Activision

Oktober '97



Komplexe Befehle • Verhalten der Einheiten einstellbar • aufwendiges Wegpunkte-System • Pixelgelände mit Sichtlinien (L.O.S.) und 3D-Funktionalität.

**Age of Empires**

Microsoft

November '97



Besonders liebevolle Animationen • drei Epochen (= Gebäudeupgrades) • ungewöhnlich ausgefeiltes Wirtschaftssystem • 12 Völker • Sieg durch Weltwunderbau.

**StarCraft**

Blizzard

Mai '98



Drei grundverschiedene Rassen • Bunker • fliegende Gebäude • 12er-Gruppen • Bäume bieten Deckung • 2 Bitmap-Höhenstufen • 10 Multiplayer-Modi.

Die Echtzeit-Taktik-Linie