

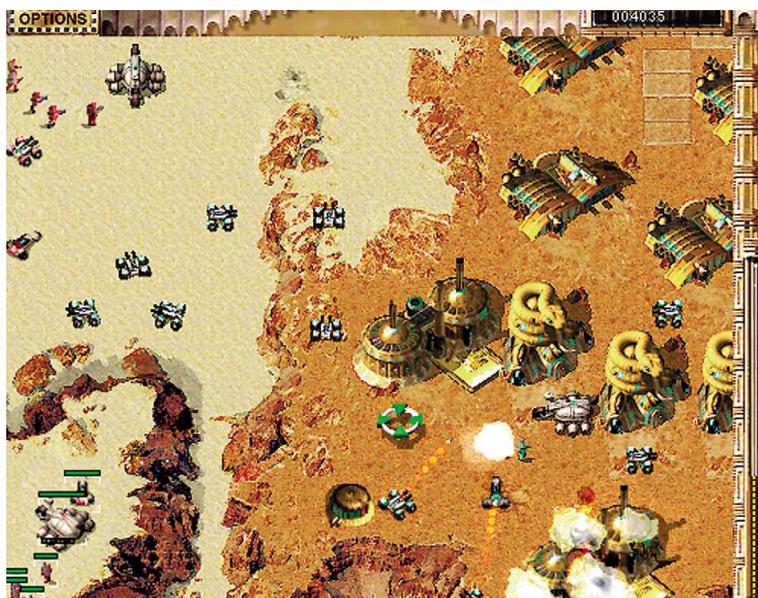
News-Update zum Echtzeit-Klassiker

Dune 2000

Den neuen Termin für's Remake des Strategie-Urgesteins **Dune 2** will Westwood felsenfest einhalten – ab Mai heißt es »Ab in die Wüste«.



Der Atreides-Mentat wird von **John Rhys-Davies** gespielt (Paladin aus Wing Commander 3 und 4).



Die schlangenförmigen **Infanterie-Kasernen** der Ordos stehen unter unserem Beschuß.

Das erste Strategiespiel, das in Echtzeit ablief war **Dune 2** zwar längst nicht. Doch zum ersten Mal kombinierte Westwood 1993 die Elemente Hektik, Ressourcen-Sammeln, Basisbau und schrittweises Aufklären einer unbekannteren Karte. Dank überraschender Wendungen blieb die futuristische Schlacht um den Wüstenplaneten auf jeder der drei Seiten (Atreides, Harkonnen und Ordos) bis zur jeweils neunten Mission überaus spannend.

Vom Winde verweht

Seit unserer ersten Preview vor zwei Ausgaben wurde die hochauflösende Spielgrafik

anscheinend vom Wüstenwind abgeschliffen. Sie gleicht nun in Sachen Detailgrad und Auflösung dem Erfolgsspiel **Command & Conquer 2**, was nicht mehr ganz zeitgemäß ist. Der Grund: Die vormals detailliert gerenderten Gebäude und Einheiten sehen zwar auf Westwoods Entwicklungsrechnern toll aus, wären aber auf normalen PCs kaum vernünftig darstellbar. Damit **Dune 2000** auf jeden Fall ab einem Pentium 90 läuft, läßt sich die Farbtiefe zwischen 8 und 16 Bit umschalten.

Immerhin gibt's extra gedrehte Videosequenzen zu bestaunen. Alle Briefings werden von Schauspielern

vorgetragen, die vor statischen Hintergrundmotiven agieren. Zusätzlich gibt's an den Kinofilm **Dune** angelehnte Zwischensequenzen, die zum Beispiel den Thronsaal des Imperators zeigen.

Kein Sand im Getriebe

In **Dune 2000** befehlen Sie die vormals automatischen Lufteinheiten (Carryall-Transporter und Ornithopter) direkt, und sehen sie endlich auch auf der Radarkarte. Als neue Einheit ist der schon aus **C&C** bekannte Engineer dazugekommen, zudem sind Stealth-Einheiten geplant. Das Truppen- und Gebäudemaximum wird definitiv stark erhöht – im Original mußte man manchmal erst die Gegnerbasis einäschern, bevor man selbst wieder bauen konnte. Da nun wahre Truppenmassen möglich gewor-

den sind, muß Westwood neu an der Spielbalance feilen.

Die 27 Missionen sollen wesentlich differenzierter werden – so beschützen Sie als Atreides einen befreundeten Fremen-Stamm oder lotsen als Ordos-General einen Spion ins feindliche Lager. Die größte Neuerung bietet das, was sich Tausende von Fans seit Erscheinen von **Dune 2** gewünscht haben: Sie können das Remake auch im Multiplayer-Modus spielen, als jede der drei Parteien. Eines wird sich aber auf keinen Fall ändern – die Gefräßigkeit der allgegenwärtigen, riesigen Sandwürmer. **LA**



Bei dieser Massenschlacht laden zwei rote **Harkonnen-Carryalls** Verstärkungen ab.

Dune 2000

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood
Termin: Mai '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Schade, daß die Grafik nun doch nur C&C-Qualität haben wird. Trotzdem ist das Spielgefühl von Dune 2 zeitlos gut und wird auch in der 2000er Fassung echte Strategen in seinen Bann ziehen.«