

Die Rückkehr des Echtzeit-Klassikers

Dune 2000

1993 revolutionierte Dune 2 die Strategiewelt – das Echtzeit-Genre war geboren. Jetzt veröffentlicht Westwood den Vater von Command&Conquer im neuen Gewand.



Echtzeit-Strategiespiele gibt's nicht erst seit **Command & Conquer**: Bereits 1993 eroberte Westwoods **Dune 2** die PCs, in (recht freier) Anlehnung an Frank Herberts Sciencefiction-Roman **Der Wüstenplanet**. Taktiker konnten erstmals in einem Spiel unter Zeitdruck Gebäude errichten, Schlachten führen und Rohstoffe ab-

Dazu kommen zeitgemäße Grafik, Video-Briefings und Cutscenes sowie – von allen **Dune 2**-Fans lang erwartet – ein Multiplayer-Modus für Netzwerke und das Internet.

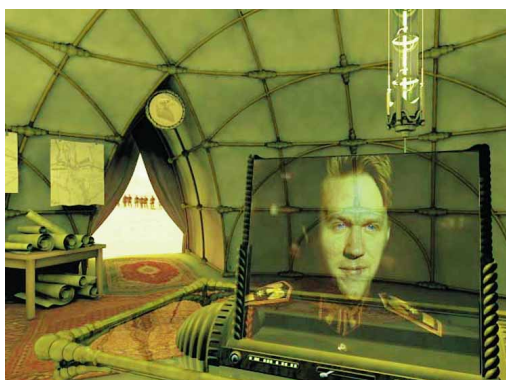
Kampf ums Spice

Die Hintergrund-Story leiht sich nur das Wichtigste von der Romanvorlage: Nur auf dem Wüstenplaneten gibt es die wertvolle Droge Spice, mit der interstellare Raumflüge erst möglich werden. Erntefahrzeuge bauen diese Substanz ab, die an dunklen Verfärbungen im Wüstensand zu erkennen ist. Der galaktische Imperator hat drei Adelshäusern den Abbau erlaubt – der Start-

Sandwürmer, die vorbeimarschierende Truppen gerne als Appetithappen verzehren. Das Einsammeln von Spice ist deshalb besonders gefährlich – da hilft nur Ihre ständige Wachsamkeit und blitzschnelle Reaktion, wenn ein Ernter »Wurmzeichen« meldet. Zum Glück zeigt Ihr Radarschirm die Riesenviecher an und warnt vor der drohenden Gefahr. Alle drei Kontrahenten müssen zudem auf festem Untergrund bauen und finanzieren ihre Armeen und Basen mit abgebautem Spice.

Drei Parteien, drei Philosophien

Während Blizzard stolz auf seine drei unterschiedlichen Rassen in **Starcraft** hinweist, können **Dune 2**-Veteranen nur müde lächeln. Die durften nämlich schon 1993 zwischen drei Kriegsparteien wählen: den edelmütigen Atreides, den brutalen Harkonnen und den durchtriebenen Ordos. Die Atreides haben keine schwere Infanterie, können aber das Kriegervolk der Fremten zur Hilfe rufen.



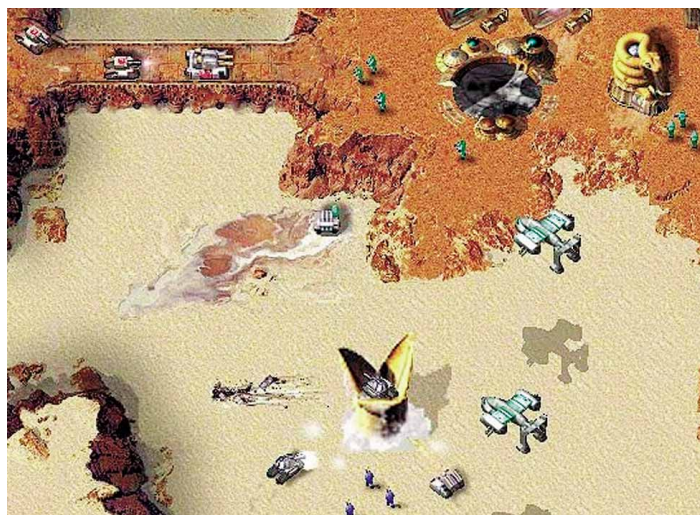
Im Gefechtszelt erscheint eine Videonachricht.

bauen. Zum fünfjährigen Jubiläum peppt Westwood den genialen Klassiker kräftig auf, um ihn als **Dune 2000** erneut unter die Spielergemeinde zu bringen. Das Remake enthält neben den alten Einheiten, etwa den Erntemaschinen, auch einige neue.

schuß für knallharte Auseinandersetzungen ist gefallen.

Todesursache: Sandwürmer

Beim Betreten der Wüste ist Vorsicht geboten. Unter den Dünen des Wüstenplaneten hausen nämlich gewaltige



Happs! Ein riesiger Sandwurm verschluckt einen Harkonnen-Panzer.

Panzer, Raketenwerfer und Infanterie brechen in die **Feindbasis** ein. Doch die Verteidiger fallen dem Angriffstrupp bereits in die Flanke.



Zum Vergleich: Eine Szene aus **Dune 2**.



Wegen der Wurmgefahr können Sie nur auf Felsgestein bauen, das zuvor mit widerstandsfähigen **Betonplatten** befestigt werden sollte.

Der atreidische Schallpanzer hat die größte Reichweite im Spiel und zerbröselte seine Gegner akustisch. Im Gegenzug polen die Raketenwerfer der Ordos anstürmende Feinde kurzfristig zu eigenen Streitern um. Die Harkonnen haben neben dem besonders wuchtigen Devastator-Panzer mit ihrer Atomrakete ein tödliches As im Ärmel – **Alarmstufe Rot** lässt grüßen.

Auch die automatischen Reparaturen beschädigter Einheiten bei **Dark Reign** sind nicht neu: In **Dune 2** kreisten Carryall-Hubschrauber über dem Schlachtfeld und flo-

gen angeschlagene Fahrzeuge selbständig in die heimatische Reparaturwerkstatt.

Mehr als nur ein Remake

Westwood möchte natürlich die wenigen Ungereimtheiten von **Dune 2** ausbügeln. Beispielsweise war nur eine bestimmte Truppen- und Gebäudezahl erlaubt – die damaligen 386er PCs verkrafteten die speicherfressenden Truppenmassen noch nicht, die heute gang und gäbe sind. Teure Ornithopter-Kampfhubschrauber wurden automatisch gesteuert und flogen

meistens direkt ins nächste Flakfeuer. Neue Kampfeinheiten und Befestigungsanlagen ergänzen das bisherige Arsenal. So führen Ihre Stealth-Truppen Überraschungsangriffe aus, und Spione lensen in die gegnerischen Anlagen. Radarstationen suchen jetzt auch den Luftraum nach Feindfliegern ab. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird ebenfalls überarbeitet, beispielsweise nehmen beschossene Infanteristen Deckung oder Reißaus.

Vorbild Command & Conquer

Die planetaren Schlachten spielen sich in zeitgemäßer SVGA-Grafik ab, in der

die Gebäude und Fahrzeuge nicht wie auf Hochglanz poliert, sondern abgenutzt aussehen – kein Wunder, schmirgelt das Wüstenklima des Planeten doch wie Sandpapier an den Metallflächen. Gerenderte Filmsequenzen und aufwendige Video-Briefings im Stile von **Command & Conquer** erfreuen die Spieleraugen auch zwischen den Missionen.

MD



Gerenderte **Animationen** würzen den Kampf ums Gewürz.

Dune 2000

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Westwood

Termin: Mai '98

Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Dune 2 habe ich damals nonstop durchgespielt. Bei Dune 2000 wird's mir genauso gehen, denn die Spice-Schlachten haben nichts an Faszination verloren.«