

Lotse durch die Wüste

Emperor – Battle for Dune

Nach dem Tod des Imperators kommt es zum Schlagabtausch zwischen den drei führenden Adelshäusern. Mit dem ersten Teil unserer Lösung siegen Sie als Atreides oder Harkonnen.

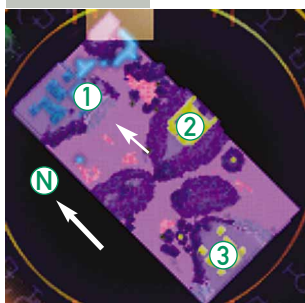
Erneut läutet Westwood mit dem Echtzeit-Strategiespiel Emperor – Battle for Dune die Schlacht um die Spice-Melange ein. Unsere Lösung ist ein Leitfaden, mit dem Sie sowohl Haus Harkonnen als auch Haus Atreides direkt zum Sieg führen können. Das Haus Ordos behandeln wir in der nächsten Ausgabe. Da die Kampagnen sehr dynamisch verlaufen, haben wir die frei wählbaren Missionen mit »Offensive«, die feindlichen Gegenangriffe mit »Defensive« und die vorbestimmten Aufträge mit »Spezialeinsatz« gekennzeichnet.

HAUS ATREIDES

BEFESTIGUNG erneuern

1. Bewährungsprobe (Spezialeinsatz)

TIPP 1: Verstärken Sie als Erstes die südliche Rampe mit drei Maschinengewehr-Türmen. Ihre Scharfschützen und Kindjal-Soldaten bringen Sie hinter den Türmen in Stellung. Zu Beginn greifen die Harkonnen Ihre Basis (1) in drei Wellen mit Infanterie und Buzzsaws an, beißen sich aber an Ihren Verteidigungsstellungen die Zähne aus. Reparieren Sie zwischen den einzelnen Wellen immer wieder Ihre Türme.

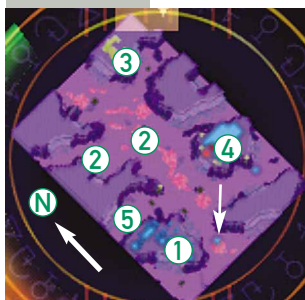


Bewährungsprobe: Die Harkonnen greifen aus Pfeilrichtung an. Die rosafarbenen Felder sind Spice-Vorkommen.

TIPP 2: In regelmäßigen Abständen kommen frische Truppen aus dem Norden. Nach der letzten Attacke des Feindes sammeln Sie Ihre Mongoose und Sandbikes an der östlichen Rampe. Mit dieser Streitmacht ist die Harkonnen-Fregatte (2) ein leichtes Opfer.

TREIBSTOFF entzünden

TIPP 3: Nun marschieren Sie nach Südosten weiter und greifen das Feindlager (3) von der südöstlichen Flanke her an. Durch Schüsse auf die herumstehenden Treibstoff-Fässer fliegen die Verteidigungstürme in der Nähe schnell in die Luft. Dann zerstören Sie den Rest.



Baklawa Flats: Beim Aufmarschpunkt (5) trifft immer wieder Verstärkung ein.

2. Baklawa Flats (Offensive)

TIPP 4: Schlagen Sie Ihr Lager im Südwesten der Region (1) auf. Zu Anfang besonders wichtig ist die Verteidigung der Ostrampe mit Maschinengewehr-Türmen. Außerdem platzieren Sie dazwischen mehrere Kindjal-Soldaten. Leider sind die Harkonnen-Einheiten nicht die einzige Gefahr in dieser Gegend, auch ein mächtiger Wirbelsturm fegt hier durch die Wüste. Bewegen Sie rechtzeitig Ihre Einheiten aus seiner Nähe weg.

AUSBRUCH

TIPP 5: Während Sie Ihr Hauptquartier ausbauen, gehen zwei Sandbikes im Norden (2) auf Erkundung. Dort entdecken Sie mehrere abgestürzte Sardaukars, die sich Ihnen anschließen. Produzieren Sie mindestens zehn Mongoose, und greifen Sie mit dieser Staffel das Gefängnis im Nordosten (3) an. Erstes Ziel sind die Windfallen und Fußtruppen an der westlichen Seite, bevor Sie die Mauer zerbröseln. Sobald die inhaftierten Fremten frei sind, fallen Sie über die beiden Geschütztürme her. Auch hier erweisen sich die Treibstoff-Fässer als sehr nützlich!

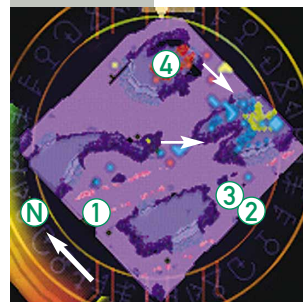
Rache der FREMEN

TIPP 6: Die Fremten gehen nun zum Gegenschlag gegen die Harkonnen über. Sie jedoch kehren zu Ihrer Basis zurück. Verstärken Sie die Mongoose-Staffel mit einem Dutzend Infanteristen und fünf Sandbikes. Marschieren Sie dann über die Südrampe in das Harkonnen-Lager (4), und zerstören Sie hier alle feindlichen Truppen und Gebäude.

3. Verteidigung des Fremendorfes (Spezialeinsatz)

BAUHOFF einpacken

TIPP 7: Verwandeln Sie Ihren Bauhof in das MCV zurück, und verlegen Sie die gesamte Basis neben die Fremensiedlung. Durch diesen Umzug müssen Ihre Einheiten nur ein Plateau statt zwei beschützen. Positionieren Sie Ihre Fußtruppen in den Infanteriedeckungen bei den Rampen. Zusätzliche Verteidigungstürme halten den Ansturm der Gegner auf.



Fremendorf: Neue Einheiten tauchen bei (1) und (2) auf. Bei (3) sitzen Sardaukar-Truppen, die Sie aufsammeln sollten.

TIPP 8: Eine Gruppe tarnfähiger Fremten legt Hinterhalte in der Nähe der Spice-Vorkommen, um die feindlichen Harvester zu behindern. Sobald Sie selber genug Spice gewonnen haben, überfallen Sie die Harkonnen (4) mit einer Staffel Mongoose.

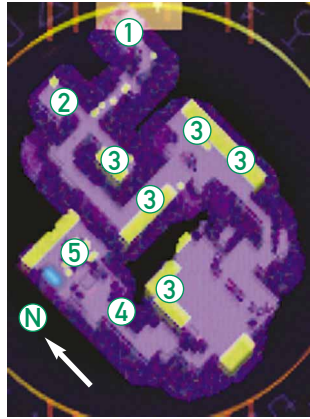
4. Befreiung der gekaperten Fregatten (Spezialeinsatz)

FREGATTEN zurückerobern

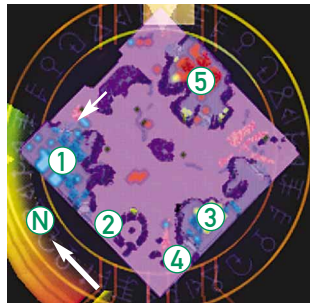
TIPP 9: Kämpfen Sie sich an Bord des Gilden-Sprungschiffes vom Startpunkt (1) zu den angedockten Atreides-Fregatten (3) vor. In jeder wartet ein Trupp Infanteristen, der sich Ihrer Gruppe anschließt. Bergen Sie auch die Sardaukar aus den nordwestlichen Containern (2).

GENERAL befreien

TIPP 10: Eine große Hilfe gegen die feindliche Übermacht in dieser Mission stellen die überall herumstehenden Treibstoff-Fässer dar; durch Beschuss explodieren diese sehr leicht und zerstören dabei alle in der Nähe befindlichen Truppen. Auf diese Weise zerlegen Sie auch das Energiegitter im Südosten (4). Im Haupthangar erobern Sie die Mongoose und retten mit ihnen General Formach im Westen (5). Hüten Sie sich bei dieser Befreiungsa-



Gildenschiff: In den fünf Atreides-Fregatten (3) warten Infanteristen auf die Rettung durch Ihre Einheiten.



Bilar Slopes: Nur mit Fremen-Hilfe besiegen Sie die drei Gegner.

tion ganz besonders vor dem harkonnischen Devastator, der über mächtige Geschütze verfügt.

5. Bilar Slopes (Offensive)

TIPP 11: Installieren Sie Ihr Hauptquartier auf der Fels-Erhebung nördlich des Startpunktes (1). Zu Beginn sichern Scharfschützen und Kindjal-Soldaten die beiden Rampen. Aus der Infanteriedeckung heraus wehren die Soldaten leicht die Übergriffe der harkonnischen Scouts und Buzzsaws ab. Verstärken Sie diese Stellungen nach und nach mit Maschinengewehr- und Raketentürmen. Der Einheiten-Nachschub (2) sollte ebenfalls die Basis gegen die Harkonnen verteidigen.

TIPP 12: Später konstruieren Sie ein neues MCV, das Sie unter Begleitung einer Fremden-Schutztruppe zur Ix-Basis (3) senden. Die Fremden neutralisieren dort die aufständigen Dronen und schaffen Platz für einen weiteren Bauhof. Diesen befestigen Sie danach mit Türmen zum Schutz der Ix-Gebäude. Jetzt nur noch den Überfall der Teilaxu-Streitkräfte (4) auf die Ix abwehren, dann pulverisieren Sie die Harkonnen-Basis (5).

6. Plaster Basin (Defensive)

SCHARF-SCHÜTZEN
in Position

TIPP 13: Befestigen Sie die Nordost- und die Südrampe Ihres Hauptquartiers mit Verteidigungstürmen. Scharfschützen, die auf dem in die Wüste ragenden Felszipfel stationiert sind, machen den feindlichen Fußsoldaten das Leben schwer. So können Sie in Ruhe aufbauen.

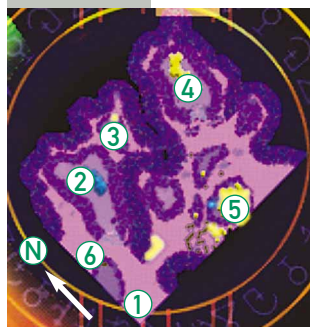
Feindliche ARTILLERIE

TIPP 14: Die Ordos-Kobras bedeuten aufgrund ihrer Reichweite die größte Gefahr. Setzen Sie gegen diese Artillerie-Fahrzeuge Ornithopter ein, um sie bereits beim Anmarsch zu zerstören. Den Gegenschlag auf die Feindbasis sollte eine gemischte Gruppe aus Minotauren und Mongoose führen. Etwa 20 Einheiten dürften genügen.

7. Caladan (Spezialeinsatz)

HERZOG beschützen

TIPP 15: Ihre Gegner haben mehrere Attentäter auf Herzog Atreides angesetzt. Er muss unter allen Umständen überleben! Marschieren Sie mit Ihren Leuten vom Startpunkt (1) aus nach Norden zur verlassenen Basis (2), und reaktivieren Sie den Maschinengewehrturm. Der räumt automatisch unter den anrückenden Teilaxu-Attentätern auf.



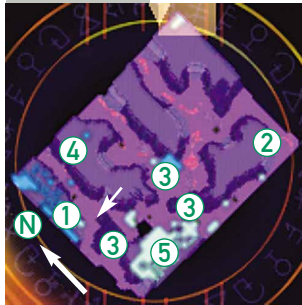
Caladan: Mit dem Herzog fliehen Sie vor den Attentätern. Verstärkung kommt hin und wieder bei (6) zu Hilfe.

TIPP 16: Nach kurzer Zeit landet der Carryall für die Evakuierung (3). Rennen Sie mit dem Herzog zur Landezone. Dort sehen Sie mit an, wie ein versteckter Sprengsatz den Flieger zerfetzt. Anschließend fliegt zudem die verlassene Basis in die Luft. Sie sind gezwungen, zur Basis im Nordosten (4) auszuweichen und dort erst einmal Stellung zu beziehen.

Rettung der ZIVILISTEN

TIPP 17: Leider greifen die Feinde auch das friedliche Dorf im Südosten (5) an; kommandieren Sie Ihre Truppen zum Schutz ab, und kehren Sie daraufhin zur Basis zurück. Danach stoßen zwei Minotauren zu Ihnen, die am südlichen Hang in Stellung gehen. Die Teilaxu rücken nun zum letzten Angriff heran, können aber gegen das Sperrfeuer Ihrer Minotauren nichts ausrichten.

DOKTOR BEHL befreien



Mushtamal Ridge: Der Wurmforscher Dr. Behl (2) muss die Attacken der Teilaxu und Ordos überleben.

8. Mushtamal Ridge (Offensive)

TIPP 18: In diesem Einsatz sollen Sie den bekannten Wurmforscher Dr. Behl vor den Teilaxu und Ordos retten. Bauen Sie Ihre Anlagen auf dem nordwestlichen Plateau (1) auf, und sichern Sie die beiden Rampen mit Infanterieeinheiten. Nach kurzer Zeit erscheint Dr. Behl in der südöstlichen Sektor-Ecke (2). Düsen Sie mit einem APC zu seiner Position, um ihn sofort in die Basis zu transportieren.

TIPP 19: Zur Belohnung erhalten Sie weitere Fremenkrieger. Bei den Pyramiden (3) befinden sich außerdem ein paar abgestürzte Sardaukar-Container. Ab diesem Zeitpunkt müssen Sie die Attacken der Teilaxu abwehren. Nutzen Sie dazu den Truppen-

Nachschub von (4). Verstärken Sie zusätzlich Ihre Verteidigung mit Geschütztürmen und Minotauren. Ornithopter-Attacken und Fremden-Hinterhalte stören den Spice-Abbau der Ordos. Für den Angriff auf deren Basis (5) sammeln Sie eine Streitmacht aus Minotauren und Schallpanzern, die schließlich die Basis im Süden überrollt.

9. Pasty Mesa (Defensive)

FLARAK bauen

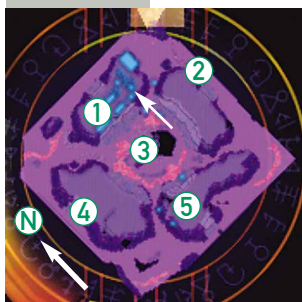
TIPP 20: Die Felsplattform, auf der Ihre Basis errichtet ist, hat drei Rampen. Befestigen Sie zuerst die nordöstliche Rampe mit Türmen, da hier der Großteil der Harkonnen angreift. Die anderen beiden Rampen lassen sich mit einer Infanteriegruppe aus Scharfschützen und Kindjal-Soldaten halten. Zusätzliche Raketentürme unterbinden die zahlreichen harkonnischen Luftangriffe.

Verseuchtes DORF

TIPP 21: Fünf Minotauren und eine Gruppe Fußsoldaten sollten nach Norden vordringen. Dort haben die Teilaxu ein Dorf infiziert und die Bewohner in infektiöse Kampfmaschinen verwandelt; räuchern Sie dieses Versteck aus! Befallene Fahrzeuge macht ein Ingenieur notfalls wieder gefechtsklar. Zerstören Sie dann mit Ihren Ornithoptern den Harkonnen-Bauhof im Osten, um hinterher mit Bodeneinheiten den Rest der Basis abzutragen.

10. Hole-in-the-Rock (Offensive)

TIPP 22: Installieren Sie Ihren Bauhof im Norden des Sektors (1), und lotsen Sie die ankommende Verstärkung (2) dorthin. Während Sie weitere Gebäude errichten, sammelt einer Ihrer Sandbuggys die Spice-Kisten auf der Tempeltreppe (3) ein. Ihre Schallpanzer und Infanteristen warten im Westen auf den Gegengift-Transporter (4). Vernichten Sie diesen mit einem schnellen Überraschungsangriff.



Hole-in-the-Rock: Die Ordos (5) haben Grippe – die Chance zum Gegenangriff.

Dem Feind NACHSETZEN

TIPP 23: Etwas später erhalten Sie ein sehr großes Truppenkontingent (2) und den Befehl, die Ordos-Basis (5) auszuradieren. Gehen Sie direkt zum Frontalangriff über! Ihnen bleibt nur wenig Zeit, Ihren Feinden beim Rückzug ordentlich einzuheizen.

11. Bilar Slopes (Defensive)

UMZUG mit Bauhof

TIPP 24: Packen Sie Ihren Bauhof zusammen, um ihn zur Versorgungsbasis zu verlegen. Diese befindet sich dort, wo Ihre Streitmacht bereits in Mission 5 die Ix-Siedlung verteidigt hat. Vergessen Sie nicht, die zurückgelassenen Anlagen zu verkaufen, um so schnell an bitter nötige Credits zu kommen. Danach errichten Sie einen Verteidigungsgürtel um die Basis und den neu installierten Bauhof.

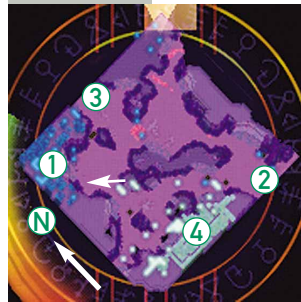
FALKEN- SCHLAG anwenden

TIPP 25: Nach kurzer Zeit bekommen Sie es mit einigen Banditen-Infanteristen und -Panzern zu tun, doch Ihre Türme schlagen diesen Angriff zurück. Sichern Sie sich mit zusätzlichen Raketentürmen ab, um die nachfolgenden Luftangriffe ebenfalls abzuwehren.

BANDITEN greifen an

TIPP 26: Sie erhalten nun bald die Nachricht über die Vernichtung der Banditen; damit verbleiben nur noch die Harkonnen und Sie. Ihre Gegner feuern Totenhand-Raketen auf Sie ab und verursachen so schwere Schäden an den Gebäuden. Im Gegenzug vertreiben Sie Teile der Feindarmee mit dem Falkenschlag, einem riesigen Hologramm. Bringen Sie die wenigen Spice-Vorkommen unter Ihre Kontrolle, um den Harkonnen den Geldhahn zuzudrehen. Sobald deren Nachschub-Linien ausreichend geschwächt sind, zermalmen fünf Ihrer mächtigen Minotauren die feindliche Basis.

Feindbasis EROBERN



Almiraz Graben: Die Basis der Ordos (4) erobern Sie am besten aus der Luft.

12. Almiraz Graben (Offensive)

TIPP 27: Verlegen Sie Ihre Startmannschaft nach Westen, wo die Ingenieure die verlassene Harkonnen-Basis einnehmen (1). Produzieren Sie sofort Infanteristen, um die gerade eroberte Basis gemeinsam mit der Verstärkung (2) gegen die auftauchenden Feindtruppen (3) zu verteidigen. Maschinengewehr-Türme verstärken nach und nach Ihre Infanterieverteidigung. Die Harkonnen setzen später ein mechanisiertes Kommandoteam per Landungsschiff in Ihrer Basis ab – seien Sie vorbereitet!

TIPP 28: Nachdem die Harkonnen-Attacken abgeschmettert sind, beginnen die Ordos, Sie unter Druck zu setzen.

PALAST zerbröseln

Deren Truppen rücken von Südosten vor und verwenden gelegentlich auch den Chaos-Schlag. Demolieren Sie daher den Ordos-Palast (4) schnell mit acht Ornithoptern, danach überrollen Ihre Bodeneinheiten die Basis.

PYRAMIDE sichern

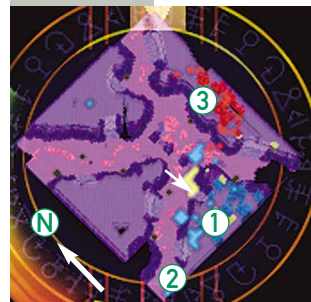
13. Hole-in-the-Rock (Defensive)

TIPP 29: Erneut entbrennt eine Schlacht um die Hole-in-the-Rock-Region. Schicken Sie die Infanteristen zur Pyramide, und bergen Sie dort die Spice-Container. Danach sichern Sie die Spice-Vorkommen mit Ornithoptern und Fremmen-Fedaykin; Letztere verschanzen Sie in den Kampfgräben. Sobald die Spice-Gewinnung der Ordos empfindlich gestört ist, beginnt der Gegenangriff.

14. Bled al-Hazrad (Offensive)

TEILAXU-KOKONS
öffnen

TIPP 30: Ein gefährdetes Fremendorf liegt mitten in der Kampfzone. Beschützen Sie Ihre Verbündeten um jeden Preis. Marschieren Sie mit den Truppen nach Süden zur Siedlung, und errichten Sie dort Ihre Ausgangsbasis (1). Sie können beim Lager auch einige Teilaxu aus den Kokons befreien und Ihren Truppen zuordnen. Kurz darauf treffen weitere Atreides-Truppen aus dem Südwesten (2) ein.



Bled al-Hazrad: Dank Unterstützung kämpferischer Fremden wird die Harkonnen-Basis (3) ein leichtes Opfer.

TIPP 31: Sie müssen zuerst das Plateau mit Raketen Türmen befestigen, weil die Harkonnen mit Kanonenbooten auf die Fremden losgehen. Danach rückt ein Infanterieverband gegen Sie vor; lassen Sie die gefundenen Teilaxu-Kontaminatoren auf diesen los. Ein Panzerverband schließt die Harkonnen-Offensive ab, halten Sie sich bereit!

TIPP 32: Zum Glück senden Ihnen die Fremden immer wieder Krieger zur Unterstützung. Setzen Sie diese in Infanteriedeckungen ein, um so Hinter-

FEDAYKIN
einsetzen

halte für feindliche Bodentruppen zu legen. Besonders die Fedaykin-Krieger verursachen mit ihren Schallwaffen starke Schäden. Stellen Sie abschließend eine Angriffsgruppe aus Mongoose und Minotauren zusammen, um die Harkonnen-Basis (3) im Osten zu vernichten.

CARRYALLS
retten

15. Pasty Mesa (Defensive)

TIPP 33: Die dankbaren Fremden schicken eigene Krieger aus, um die Harkonnen im Osten zu beschäftigen. Konzentrieren Sie sich voll und ganz auf den Spice-Abbau. So erweitern Sie Ihre bestehende Basis schnell und effektiv. Drücken Sie einfach die [B]-Taste, um Ihre Harvester mit den Carryalls bei Gefahr aus der Kampfzone zu holen.

SARDAUKAR
rekrutieren

TIPP 34: Außerdem erhalten Sie zusätzliche Truppen aus dem Westen und finden Sardaukar in den Containern im Süden. Glücklicherweise ist die Truppenkonzentration in dieser Region nicht besonders hoch, wodurch Sie bei der Rückeroberung leichtes Spiel haben.



Shield Wall: Mit der Verstärkung durch Sardaukar (2) und Teilaxu (5) ist der Sieg gegen die Harkonnen (4) einfach.

16. Shield Wall (Offensive)

TIPP 35: Bauen Sie Ihre Gebäude auf dem nahen Felsplateau auf (1). Im Süden der Karte gibt es mehrere Sardaukar-Container (2) und im Norden Teilaxu-Kokons (5). Außerdem kommt Ihnen bei (3) Verstärkung zu Hilfe.

TIPP 36: Setzen Sie eine Mongoose-Schutztruppe für Ihre Harvester ein, da die Spice-Vorkommen in dieser Gegend besonders hart umkämpft werden. Auch ein Ornithopter-Geschwader erweist sich dabei als große Hilfe. Wenn Sie die Kontrolle über-

SPICE-FELDER
belagern

nommen haben, bilden Sie eine Armee aus Mongoose und Minotauren – rund 20 Einheiten dürften reichen. Damit vernichten Sie die Harkonnen-Basis im Osten (4).

17. Bled al-Hazrad (Defensive)

NACHSCHUB
zerschlagen

TIPP 37: Öffnen Sie die Teilaxu-Kokons in Ihrer Basis, und bauen Sie zusätzliche Spice-Harvester. Von Südwesten her marschieren die harkonnischen Reservetruppen her-

BELAGERUNG

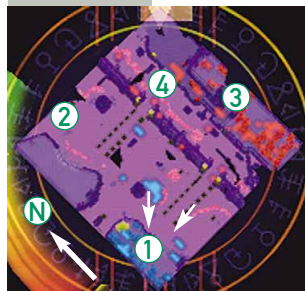
an. Wenn Sie diese Einheiten rechtzeitig abfangen, bekommen Ihre Gegner schnell Nachschubprobleme.

TIPP 38: Stationieren Sie Minotauren vor der feindlichen Basis, und zerblasen Sie die Gebäude nacheinander aus sicherer Entfernung zu Staub. Behalten Sie zwei Reparaturfahrzeuge in der Nähe, um etwaige Schäden an Ihrer kostbaren mobilen Artillerie sofort zu beheben.

18. Harkonnen Stronghold (Offensive)

DEVASTATORS
im Anmarsch

TIPP 39: Für diese Operation erhalten Sie die Unterstützung der Fremden und Sardaukar. Treffen Sie sich mit Ihren Verbündeten im Lager der Fremden, und errichten Sie hier Ihre Ausgangsbasis (1). Achten Sie auf die Einblendungen der angreifenden Truppen, um Ihre Verteidigung entsprechend einzurichten. Besonders die Gruppe von Devastators stellt eine extreme Gefahr dar. Die Verstärkung von (2) hilft mit ihren Einheiten bei der Basis-Verteidigung.



Harkonnen-Stronghold: Über die Rampe (4) dringen Sie leicht in die Harkonnen-Basis ein. Verschonen Sie Zivil-Gebäude!

TIPP 40: Zahlreiche Ornithopter-Angriffe zermürben die Harkonnen-Basis (3). Zerstören Sie zuerst die lebenswichtigen Gebäude wie Bauhöfe, Paläste und Fabriken. Den Rest erledigen dann Ihre Minotauren und

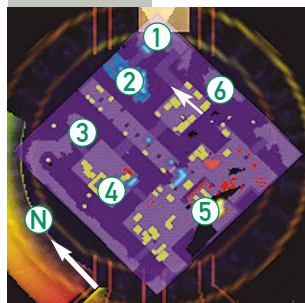
Über Rampe
ANGREIFEN

Mongoose; verschonen Sie dabei aber unbedingt die zivilen Gebäude. Die Aufgangsrampe (4) ist im Nordosten.

BRÜCKE
sperrn

19. Giedi Primus (Spezialeinsatz)

TIPP 41: Schicken Sie Ihre Einheiten (1) über die westlich gelegene Brücke, und bauen Sie dahinter die Basis (2) auf. Da es auf Giedi Primus keine Spice-Vorkommen gibt, sind Sie auf das Geld angewiesen, das in regelmäßigen Abständen auf Ihr Konto fließt. Minotauren und Mongoose belagern die Brücke nach Süden, um so die feindlichen Bodentruppen vom Hauptquartier fernzuhalten.



Giedi Primus: Auf der Heimatwelt der Harkonnen müssen Sie ausnahmsweise ohne Spice-Nachschub auskommen.

TIPP 42: Produzieren Sie auch Raketen Türme zur Abwehr der harkonnischen Kanonenboote. Als Späher dient Ihnen ein tarnfähiger Fremde, der das Vorfeld erkundet. Danach rücken Ihre Minotauren und Mongoose über die Brücke nach Süden vor. Hal-

AUFKLÄRUNG
betreiben

ten Sie unter allen Umständen die Brücke, wo die feindlichen Fahrzeuge in Ihr Sperrfeuer laufen. Kaufen Sie außerdem eine Staffel Ornithopter, die Sie dann als schnelle Eingreiftruppe verwenden.

FLANKEN-ANGRIFF
vorbereiten

TIPP 43: Mit einem Advanced Carryall verlegen Sie eine Sondertruppe aus vier Mongoose und zwei Minotauren nach Nordwesten (3). Diese Gruppe rollt die Feindstellungen von hinten auf. Befreien Sie unterwegs die Fremden-Krieger aus dem Gefangenenlager (4). Greifen Sie abschließend den Harkonnen-Palast (5) unbedingt mit schwerem Gerät an (fünf Minotauren dürften genügen), denn Veteranen in Devastators kommen von (6) zur Verteidigung.

FINALE

TIPP 44: Die Beschreibung der letzten Schlacht finden Sie am Ende der Harkonnen-Kampagne. Im Kampf gegen den von der Gilde gezüchteten Super-Sandwurm müssen sie sich mit den einstigen Erzfeinden verbünden.

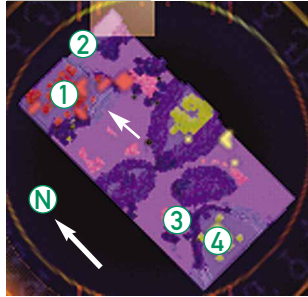
HAUS HARKONNEN

1. Landung auf Arrakis (Offensive)

Verteidigung
per
**FLAMMEN-
WERFER**

TIPP 45: Stationieren Sie an der Südrampe Flammenwerfer-Türme, um die Verteidigungslinie (1) gegen Fußsoldaten zu verstärken. Haus Atreides schickt Ihnen in mehreren Angriffswellen Infanterie und leichte Fahrzeuge entgegen. Konzentrieren Sie sich neben der Abwehr auf den Spice-Abbau und die Produktion neuer Truppen.

TIPP 46: Sie erhalten nach kurzer Zeit eine Kompanie kampferfahrener Angriffspanzer (2). Mit denen stoßen Sie dann nach Süden vor und bergen die kostbaren Sardaukar-Container (3). Anschließend sind alle feindlichen Gebäude (4) und Einheiten in dieser Gegend dran. Feuern Sie dabei auf die gestapelten Treibstoff-Fässer, um eine Kettenexplosion hervorzurufen.



Landung auf Arrakis: Mit Hilfe der imperialen Sardaukar (4) überrennen Ihre Truppen die Basis der Atreides (3).

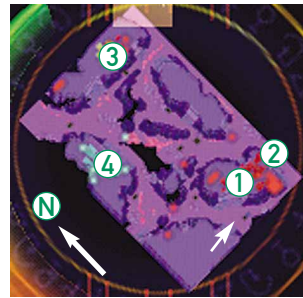
2. Gara Kulon (Offensive)

**FABRIK
ausbauen**

TIPP 47: Auf dem nahe gelegenen Felsplateau sollte die Ausgangsbasis (1) stehen. Sichern Sie die Ost- und Südrampe mit Abwehrtürmen und der ankommenden Verstärkung (2). Einige zusätzliche Raffinerie-Rampen beschleunigen den Spice-Abbau und somit Ihre Rettungsindustrie.

**FREMEN
überfallen**

TIPP 48: Ihren Nachschub aus Südosten sammeln Sie in der Basis und verstärken ihn mit zusätzlichen Angriffs-



Gara Kulon: Wenn die Fremren versklavt sind, leisten nur noch die Ordos vom Planeten aus in Pfeilrichtung Widerstand.

**FUSS-
SOLDATEN
ausschalten**

**VERSTÄR-
KUNG nutzen**

Buzzsaws wehren den Angriff ab. Wenden Sie sich danach den Ordos zu. Deren Hauptquartier im Westen (4) überrollen Sie mit einem Haufen Angriffspanzer.

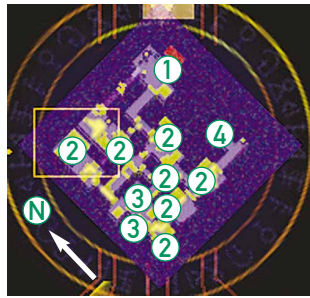
3. El Sayal Plains (Defensive)

TIPP 50: Erweitern Sie die bereits bestehende Militäranlage um eine Fabrik und vier Verteidigungstürme. In der Kartenmitte warten abgestürzte Sardaukar-Container auf Verwendung. Bauen Sie genügend Spice-Sammler, um die Fahrzeugproduktion anzukurbeln. Eine Streitmacht aus Angriffs- und Flammenpanzern legt dann die westlich gelegene Ordos-Basis in Schutt und Asche.

4. Kaperfahrt (Spezialeinsatz)

**SPRENG-
EINSATZ**

TIPP 51: Die Vernichtung aller feindlichen Fregatten und Einheiten an Bord eines Gilden-Frachters ist das Ziel die-



Gilde-Sprungschrift: Vom Startpunkt (1) räumen Sie im Gilde-Raum auf und befreien die gefangenen Harkonnen.

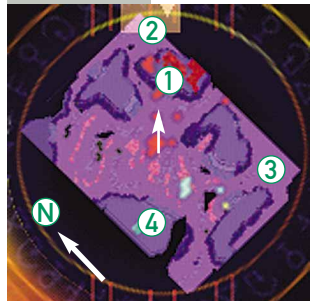
ses Einsatzes. Für das Vorhaben gibt Ihnen die Gilde vom Startpunkt (1) aus 15 Minuten Zeit. Alle Fregatten (2), Energietore und Feindfahrzeuge jagen Sie mit den herumstehenden Treibstoff-Fässern in die Luft.

TIPP 52: Gegen die feindlichen Infanteristen zeigen die Flammenwerfer-Soldaten ihre besondere Eignung. Zivilisten brauchen Sie ebenfalls nicht zu schonen. Im Süden und Südosten können je drei Sardaukar-Container (3) erobert werden. Nach Erfüllung aller Einsatzziele verfrachten Sie die

Überlebenden in die Flucht-Fregatte (4).

5. Habbanya Erg (Offensive)

FELDTTEST
ausführen



Habbanya Erg: Wenn Sie sich mit den Ixianern gut stellen, helfen diese mit frischen Einheiten gegen die Ordos.

TIPP 53: Die Ix haben Sie um die Erprobung neuer Militärmodelle gebeten. Dabei handelt es sich um den Projektions-Panzer und den Infiltrator. Sie errichten Ihr Hauptquartier auf der nächsten Felsplattform (1) und sichern es mit der eintreffenden Verstärkung (2). Dank der nun erhältlichen Kanonenboote haben Sie die Möglichkeit, schwere Bombardements aus der Luft zu befehlen. In Containern bei (3) warten noch einige Sardaukar auf ihren Einsatz.

TIPP 54: In Verbindung mit den Infiltratoren und Angriffspanzern sprengen Sie so recht einfach die Anlagen der Ordos (4). Sie bekommen von den Ix noch ein paar Zusatztruppen, dafür fordern diese die Liquidierung aller Teilaxu-Beobachter. Zum Abschluss zerstören Sie dann die restlichen Feindtruppen und gewinnen somit die Ix als Verbündete.

6. Qanat Pass (Defensive)

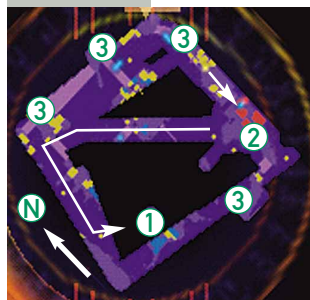
LUFTSCHLAG
planen

TIPP 55: Neben dem Ausbau der Verteidigungsanlagen produzieren Sie verstärkt Kanonenboote. Mit dieser Luftflotte stören Sie dann den Spice-Abbau der feindlichen Harvester und neutralisieren unvorsichtige Carryalls. Kurz danach nimmt der Gegnerstrom merklich ab. Das ist der Zeitpunkt für Ihren Gegenangriff mit Luft- und Landstreitkräften.

TIPP 56: Nach erfolgreicher Absolvierung dieser Mission schließen Sie sich Prinz Gungsen an.

7. Kampf um den Thron (Spezialeinsatz)

THRÖNFOLGER
wählen



Giedi Primus: Die eingezeichnete Route führt die Kanonenboote zum Palast.

TIPP 57: Der Vätermörder Prinz Copek hat sich in seinem Palast (1) verschanzt. Schlagen Sie Ihre Zelte im Südosten des Lagers (2) auf. Die Brücke nach Westen und den Zugang nach Norden sichern Sie mit Kanonentürmen. Dank gelegentlicher »Finanzspritzen« erübrigt sich der Bau einer Spice-Raffinerie. Zusätzlich landen später Fregatten mit schweren Einheiten, um Ihre Truppen zu verstärken (3). Installieren Sie unbedingt den zweiten MCV, damit sich die Bauzeit der Gebäude halbiert.

FLAK
umfliegen

TIPP 58: Es besteht keine Notwendigkeit, ganz Giedi Primus zu erobern. Produzieren Sie stattdessen zehn Kanonenboote, und greifen Sie damit den Palast des Feindes an. Folgen Sie einfach der eingezeichneten Route, um die gegnerische Luftverteidigung zu umgehen. Die übrigen Truppen konzentrieren sich ganz auf die Verteidigung der Basis.

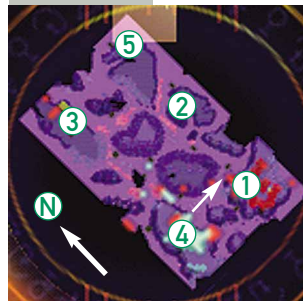
8. Kindjal Plains (Offensive)

MÖRSE
aufstellen

TIPP 59: Eine leer stehende Ordos-Basis (1) ist Ihr nächstes Zielobjekt. Unterwegs sammeln Sie die Sardaukar bei den Containern im Osten (2) auf. Mit den Ingenieuren erobern Sie die Gebäude und installieren daneben den Bauhof. Ihre Feinde greifen vor allem über die Westrampe an; die muss mit Verteidigungstürmen und den neuen Mörser-Soldaten verstärkt werden.



Tipp 59: Die Stellungen neben der Rampe bieten den Mörser-Soldaten in erhöhter Stellung ein exzellentes Schussfeld.



Kindjal Plains: Mit der Mega-Kanone der Gilde (2) heizen Sie Ihren Feinden schon von Weitem ein.

TIPP 60: Gegen die Ordos-Übermacht hilft nur rohe Gewalt! Im Nordwesten steht eine Gilde-Mega-Kanone (3); Ingenieure machen die Waffe für Sie nutzbar. Diese Wumme feuert mit Leichtigkeit bis in die Basis der Feinde (4). Befestigen Sie zuerst die Stellungen mit den Verstärkungstruppen (5), und gehen Sie dann zum Angriff über.

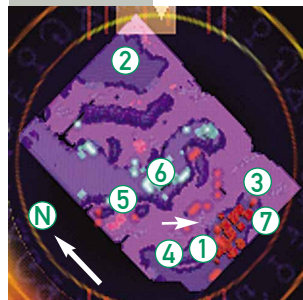
9. Baklawa Flats (Defensive)

TIPP 61: Als Erstes kommen die störenden Galgen weg, um mehr Baufläche für die Basis zu schaffen. Im Nordwesten suchen einen neuen Arbeitgeber; platzieren Sie diese als »Störenfriede« zwischen den Spice-Feldern. Die bereits bewährte gemischte Angriffsarmee aus Kanonenbooten und Angriffspanzern sorgt dann für Ihren Sieg über die Atreides-Truppen im Nordwesten.

10. Ordos Centre of Operation (Offensive)

TIPP 62: Die nächste Operation wird die Ordos von Arrakis hinwegfegen. Als Verbündeter steht Ihnen eine Garnison Sardaukar zur Verfügung. Treffen Sie sich mit ihnen im Südwesten, und errichten Sie dort die Ausgangsbasis (1). Die zurückgelas-

SARDAUKAR-FREGATTE



Ordos Zentrale: Die Ordos-Basis zerstören Sie mit der Todeshand-Rakete.

KASERNE
verkaufen**FEINDBASIS**
belagern

sene Sardaukar-Kaserne (2) verkaufen Sie einfach. Weitere Soldaten verbergen sich in den herumliegenden Sardaukar-Containern (3) und ixianischen Behältern (4).

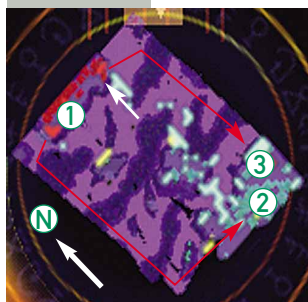
TIPP 63: Der Schlüssel zum Sieg liegt in der Kontrolle der wenigen Spice-Felder. Produzieren Sie am laufenden Band Angriffspanzer, mit denen Sie die Südrampe (5) zur Ordos-Basis (6) bewachen. Fangen Sie dort alle Feindtruppen ab, um Ihre Sammler zu beschützen.



Tipp 63: Über diese Rampe strömen die Feindtruppen zu den Spicefeldern. Positionieren Sie hier die Angriffspanzer!

TODESHAND
einsetzen

TIPP 64: Sobald Ihnen die Todeshand-Rakete zur Verfügung steht, gehen Sie mithilfe Ihrer Verstärkung (7) zum Gegenangriff über. Während die Rakete wichtige Schlüsselpositionen (etwa Verteidigungstürme) vernichtet, kümmern sich die Panzer um die mobilen Einheiten und Produktionsanlagen. Der »Chaos-Blitz« der Ordos muss so schnell wie möglich ausgeschaltet werden; zerstören Sie dazu die gegnerischen Paläste.



Draconis: Wenn die Große Halle bei (3) zerstört ist, haben Sie die schwierige Draconis-Mission gewonnen.

11. Draconis (Offensive)

TIPP 65: Verschanzen Sie sich auf dem nördlichen Felsplateau (1). Die Sicherung der östlichen Rampe hat dabei oberste Priorität. Die übrigen Finanzmittel verwenden Sie zum Aufbau einer schlagkräftigen Kanonenboot-Staffel und des Palastes. Sobald wenigstens acht Flieger fertig sind, greifen Sie zuerst den Bauhof (2) und die Fabriken im Süden an. Auf den eingezeichneten Route gelangen Sie fast gefahrlos zu den Zielen.

Rakete gegen
GROSSE HALLE

TIPP 66: Die mächtige Totenhand-Rakete feuern Sie ein paar Sekunden vorher auf das Ziel ab. Die gleiche Taktik gilt auch für die Zerstörung der Großen Halle (3).

FINALE (BEIDE HÄUSER)**The Emperor Worm (Spezialeinsatz)****Häufig**
SPEICHERN

TIPP 67: Die letzte Schlacht führen Sie gegen die Raumfahrer-Gilde und die Teilaxu, egal ob Sie Haus Harkonnen oder Atreides angehören. Außerdem verläuft dieser Angriff unter starkem Zeitdruck. Speichern Sie deshalb regelmäßig Ihren Spielstand ab.

NIAB-PANZER
abwehren

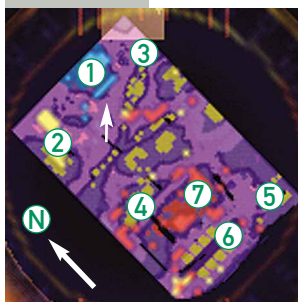
TIPP 68: Richten Sie Ihr Hauptquartier auf dem nahen Felsplateau ein (1 oder 2). Ihre Streitkraft erhält Unterstützung von einer Sardaukar-Gruppe, einigen Schmuggler-Quads sowie Atreides-Truppen (3). Die benötigen Sie auch dringend, denn die Teilaxu schicken Ihnen mehrere Angriffstruppen entgegen. Die NIAB-Panzer der Gilde können sich in Ihre Basis teleportieren und stellen damit eine große Gefahr dar. Achten Sie deshalb darauf, dass sich die Feuerbereiche Ihrer Verteidigungstürme überlappen und alle Gebäude abdecken. Die Feindtruppen attackieren laufend die Süd-Rampe.

ENERGIE
kappen

TIPP 69: Leiten Sie Ihre Offensive ein, indem Sie die Waffenfabrik im Westen erobern; nun können Sie viele neue Fahrzeugtypen produzieren. In der Mitte des Sektors steht auch eine Kommandozentrale der Ix (4). Leider ist der Weg dorthin sehr schwer befestigt. Sie müssen diese Basis nicht unbedingt einnehmen. Bauen Sie nun eine kleine Armee aus Angriffspanzern oder Minotauren, welche die Windfallen (5) im Südosten zerstört.

TIPP 70: Dann marschieren Sie mit dieser Einheit weiter zum Emperor Worm (6). Leider können immer nur zwei Panzer gleichzeitig dieses Monster attackieren, da der Platz sehr begrenzt ist. Zusätzliche Angriffe aus der Luft durch Ihre Ornithopter oder Kanonenboote sind hier deshalb sehr nützlich.

TIPP 71: Die Gilden-Mega-Kanone (7) verschießt tödliche Blitze, die Ihren Fahrzeugen allerdings nicht viel Schaden zufügen können. Auf Infanterie jedoch hat diese Attacke eine verheerende Wirkung. Ist der Wurm vernichtet, haben Sie gewonnen. **MS**



Gilden-Labor: Das Geheimprojekt Emperor-Worm der Gilde bei (6) ist das Angriffsziel dieser Mission.