

# Dune 2000

Die fehlenden zwei Einsätze der Harkonnen-Kampagne von Dune 2000.

**U**nserer Komplettlösung zu Dune 2000 (letztes Heft) fehlten zwei Harkonnen-Missionen, die bei Redaktionsschluß von Westwood noch überarbeitet wurden. Um Sie in der Wüste nicht im Regen stehen zu lassen, liefern wir Ihnen die beiden fehlenden Szenario-Beschreibungen nach.

## Harkonnen 7

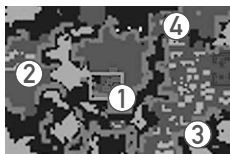
**Bauhof  
EROBERN**

**TIP 1:** Warten Sie die Verstärkung ab, und schicken Sie die Truppen direkt nach Süden (1). Dort schalten diese die schwache Verteidigung des Bauhofs aus.

Dann folgt der Pionier und nimmt das Bauwerk ein. Bauen Sie jetzt in aller Ruhe auf. Die westliche Atreides-Basis (2) ist nicht sehr stark; greifen Sie an, sobald Sie ein Dutzend Panzer beisammen haben.

**Das ENDE  
der FABRIK**

**TIP 2:** Die Hitech-Fabrik der Atreides (3) ist erstaunlich schlecht geschützt. Auch hier reichen zwölf Panzer, egal welcher Art. Den großen Rest der



Mission 7: Marschieren Sie sofort nach Süden (1).

**FABRIK  
einnehmen**

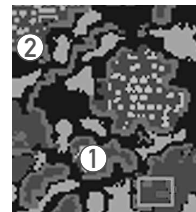
**Atreides  
IGNORIEREN**

Ordos-Basis müssen Sie leider in mühevoller Kleinarbeit Stück für Stück zerlegen. Bauen (oder kaufen) Sie dazu vornehmlich Raketenpanzer und beginnen Sie Ihren Feldzug mit einer Attacke im Norden bei (4). Dann behutsam bis zum Sieg vorankämpfen.

## Harkonnen 8

**TIP 3:** Das Söldnerlager (1) ist kaum bewacht – ein Dutzend Infanteristen und einige Bikes räumen die Gegner aus dem Weg. Schicken Sie dann einen Pionier in die Fabrik. Jetzt sind die Söldner Ihre Verbündeten.

**TIP 4:** Versetzen Sie den Atreides von Zeit zu Zeit Nadelstiche, indem Sie Pioniere bei (2) in deren Basis schleusen, und lassen Sie die Caladaner ansonsten in Ruhe. Konzentrieren Sie sich ganz auf die Ordos. Leider gibt es kein Patentrezept: Auch dieser Einsatz ist nur durch eine Massenschlacht zu gewinnen.



Mission 8: Achten Sie auf die Söldner bei (1)

**GUN**