

Generelle Informationen

Tastaturkürzel:

Die folgenden Tastaturkürzel werden Euch im Spiel nützlich sein. Vor allem in Situationen, in denen ein schnelles Handeln erforderlich ist.

G = die markierten Einheiten nehmen den Wachdienst auf

H = Ansicht zur Heimatbasis

N = Ansicht zur nächsten Einheit

R = Rückzug zur Heimatbasis

T = Repariermodus

Y = Verkaufsmodus

Tips:

- Wenn der Wachmodus eingeschaltet ist, achtet darauf, daß Eure Truppen und Fahrzeuge nach der (automatischen) Abwehr gegnerischer Truppen nicht auf dem Wüstensand stehenbleiben, da sie ansonsten durch Sandwürmer gefährdet werden können.
- Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf einen *hoch* oder *runter* Pfeil klickt, scrollen die Baulisten der Gebäude und Einheiten pro Klick einmal ganz hinauf bzw. hinunter.
- Eine Einheit **Beton** (fundament) besteht aus 8 Steinen. Wenn der Platz nicht ausreicht, die „Baustelle“ also kleiner ist, als das gekaufte Betonteil, wird nur der bebaubare Teil der Baustelle bebaut, der Rest des Betons verfällt. Dies kann im Spiel sehr ärgerlich sein. Wenn z. B. gerade ein Fahrzeug durch die Bebauungszone fährt oder Ihr Euch im Eifer des Gefechts in der Platzierung des Fundaments irrt, verfällt einfach ein Teil des Fundaments. Im schlimmsten Fall habt Ihr ein schönes Loch in Eurem neugebauten Fundament.
- Das wichtigste ist stets der Abbau von Spice, damit immer finanziell liquide seid. Ohne Geld seid ihr ein schwacher Gegner, dem es nicht gelingen wird, eine starke, gut ausgebaute Basis zu besitzen.
- **Quads** sind im Einsatz gegen Fahrzeuge effektiver als **Trikes**

- Die jeweils in den Missionen neu eingeführten Einheiten werden Euch nicht ohne Grund zur Verfügung gestellt. Oft stellen gerade sie den Schlüssel zum Erfolg einer Mission dar und sollten daher regelmäßig in Eure strategischen Überlegungen mit einbezogen werden.
- Speichert öfter mal den Spielstand. Es gibt kaum etwas ärgerlicheres, als eine Mission mühsam erneut bestehen zu müssen, nur weil man in der Endphase geschlagen wurde und vergessen hat, vorher mal abzuspeichern.
- Ein **Sammler** hat eine Ladekapazität von **700 \$**. Mit diesem Wissen könnt Ihr Eure Anschaffungen besser planen.

Die Einheiten:

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Leichte Infanterie	Alle	Infanterie	600	50	1

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Wüstentruppen	Alle	Infanterie	700	90	3

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Pionier	Alle	Infanterie	500	400	4

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Dröhner	Alle	Infanterie	375	200	7

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Sardaukar	Imperator	Infanterie	1000	120	6

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Fremen	Atreides	Infanterie	700	--	7

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Saboteur	Ordos	Infanterie	400	--	6

Einheit Sammler	Seite Alle	Panzerung Schwer	HP 4500	Kosten 1200	Tech 1
Einheit Trike	Seite Atr. & Hark.	Panzerung Keine	HP 900	Kosten 300	Tech 2
Einheit Raider	Seite Ordos	Panzerung Keine	HP 1000	Kosten 350	Tech 2
Einheit Quad	Seite Alle	Panzerung Leicht	HP 1100	Kosten 400	Tech 3
Einheit Atr. Kampfpanzer	Seite Atreides	Panzerung Schwer	HP 2100	Kosten 700	Tech 4
Einheit Hark. Kampfpanzer	Seite Harkonnen	Panzerung Schwer	HP 2700	Kosten 700	Tech 4
Einheit Ord. Kampfpanzer	Seite Ordos	Panzerung Schwer	HP 1800	Kosten 700	Tech 4
Einheit MBF	Seite Alle	Panzerung Leicht	HP 4500	Kosten 2000	Tech 4
Einheit Raketenpanzer	Seite Atr. & Hark.	Panzerung Keine	HP 1300	Kosten 900	Tech 5
Einheit Belagerungspanzer	Seite Alle	Panzerung Leicht	HP 1200	Kosten 700	Tech 6
Einheit Schallpanzer	Seite Atreides	Panzerung Leicht	HP 3000	Kosten 1000	Tech 7
Einheit Devastator	Seite Harkonnen	Panzerung Schwer	HP 5000	Kosten 1050	Tech 7

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Deviator	Ordos	Keine	1100	1000	7

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Carryall	Alle	Leicht	4800	1100	5

Einheit	Seite	Panzerung	HP	Kosten	Tech
Ornithopter	Atreides	Leicht	900	--	7

Hinweis: Die Kosten beziehen sich auf den mittleren Schwierigkeitsgrad.
 HP = Hitpoints / Energieniveau der Einheit
 Tech = Mindestens notwendige Technologiestufe für diese Einheit

ATREIDEN

Atreiden Übungsmission 1

Ziel: Abbau von Spice im Wert von 2500 Solaris (\$)

Startkapital: 2300 \$

Neue Einheiten: Sammler, Beton, Bauhof, Windfalle, Raffinerie, Silos

Ausstattung: 3 Trikes, 5 leichte Infanterie (Mission 1 A)

2 Trikes, 5 leichte Infanterie (Mission 1 B)

Die Missionen 1A und 1B gleichen sich im Wesentlichen. Eure Grundausrüstung ist in Mission 1 A etwas besser (1 Trike mehr).

Eure atreidischen Truppen sind im Südwesten gelandet. Die Harkonnen stehen im Nordosten, die Truppen der Ordos im Südosten.

Euer eigentlicher Feind in dieser ersten Mission, die auf einer winzigen Map spielt, ist der Planet Dune mit seiner aggressiven Umwelt. Ihr solltet rasch mit dem Abbau des Spice beginnen und dann mindestens ein Silo bauen, da das Fassungsvermögen eurer Raffinerie begrenzt ist (2250 \$).

Achtet darauf, sämtliche Gebäude auf Betonfundamenten zu errichten. Nur auf diese Weise kann verhindert werden, daß die Gebäude fortlaufend repariert werden müssen, weil sie den Ermüdungserscheinungen der Erosion zum Opfer fallen.

Ihr erhaltet während des Spiels Verstärkung (ein paar Infanterie-Einheiten)

Atreiden Übungsmission 2

Ziel: Vernichtung sämtlicher Harkonnen-Truppen

Startkapital: 5000 \$

Neue Einheiten: leichte Infanterie, Trike, Kaserne, leichte Waffenfabrik, Außenposten

Ausstattung: 3 Trikes, 4 leichte Infanterie, 1 Bauhof

Die Basis der Harkonnen liegt im Südwesten, eure Basis liegt im mittleren Norden.

Auch wenn dies nicht ganz im Sinne des Erfinders ist, könnt ihr diese Mission bestehen, in dem Ihr lediglich eine Kaserne baut und dann zügig Infanterie-Einheiten produziert.

Ihr könnt, wenn ihr wollt, völlig auf die Errichtung einer Raffinerie und auf den Abbau von Spice verzichten, da Ihr reichlich mit Geld ausgestattet seid und ihr die Harkonnen mit Euren Infanteristen besiegen könnt, obwohl sie über etliche Trikes verfügen.

Ihr solltet Gruppen von 15 Infanteristen zum angreifen nach Südwesten schicken, während Ihr stets etwa 10 Infanteristen zum Schutz eurer Basis vor Ort behaltet. Bildet ständig, auch während der Kämpfe, Infanteristen aus.

Während ihr im Südwesten kämpft, werden die Harkonnen eure Basis mit kleinen Trupps angreifen (2 Infanteristen + 1 Trike). Dies stellt keine ernsthafte Bedrohung für euch dar.

Habt Ihr das Harkonnenlager dem Erdboden gleich gemacht, bildet Trupps und erkundet die Gegend, um die restlichen umherstreifenden Harkonnen zu eliminieren.

Atreiden Übungsmission 3

Ziel: Abbau von Spice im Wert von 5000 \$

Startkapital: 3000 \$

Neue Einheiten: Wüstentruppen, Quad, Mauern,

Ausstattung: 1 Bauhof, 2 Quads, 2 Trikes, 2 leichte Infanterie

Übungsmission 3 führt euch gegen die Ordo-Truppen ins Feld. Eure Aufgabe ist es, die Angriffe einzelner Ordo-Trupps abzuwehren und nebenbei 5000 \$ Spice abzubauen.

Dazu beginnt ihr die Runde in gewohnter Manier: setzt Betonfundamente und baut die `Grundausstattung` an Gebäuden (Windfalle, Kaserne, Raffinerie).

Die Kaserne ermöglicht euch den Bau einfacher Infanterie, die die Basis für einige Zeit schützen werden. Nach dem Bau der Raffinerie solltet ihr die Kaserne verbessern, damit ihr Wüstentruppen bauen könnt. Theoretisch habt ihr jetzt schon alle Gebäude zusammen, um die Mission zu bestehen, denn

die Verteidigung der Basis lässt sich durch eine schlagkräftige Gruppe von Infanterie und Wüstentruppen verteidigen.

Um dem Charakter einer Übungsmission gerecht zu werden, solltet ihr jedoch folgende Variante erwägen:

Baut eine zweite Raffinerie, um schneller an die 5000 \$ zu kommen. Bis diese Fabrik gebaut ist, seid ihr zwar relativ schwach, aber wenn euer zweiter Sammler endlich rollt, ist die Mission praktisch gewonnen, weil ihr ab sofort doppeltes Geld verdient.

Baut nun eine leichte Waffenfabrik. Mit der leichten Infanterie, den Wüstentruppen (Kaserne) und den Trikes (leichte Waffenfabrik), wehrt ihr jeden Angriff locker ab.

Atreiden Einsatz 4

Startkapital: 6000 \$

Ziel: Beschützt den Sietch der Fremes, vernichtet die Harkonnen

Neue Einheiten: MBF (Baufahrzeug), Pionier, Kampfpanzer, schwere Waffenfabrik, Werkstatt

Nach den erfolgreich bewältigten Übungsmissionen erwartet euch nun der erste `echte` Einsatz.

Eure Basis liegt im Westen, der zu beschützende Sietch der Fremes befindet sich im Südosten. Zwischen euch und den Fremes existiert (ebenfalls in südlicher Lage) ein Harkonnenlager, von dem aus Angriffe gegen euch und die Fremes erfolgen.

Zusätzlich erhalten die Harkonnen hin und wieder Verstärkung aus der Luft, mit der Ihr Euch herumschlagen dürft.

Solltet ihr zur Kategorie der `Hau-drauf` - Strategen gehören, könnt ihr vom Start weg gegen die Harkonnen ins Feld ziehen. Ihr bekommt genügend Truppen zur Verfügung, um in das Lager der Gegner einzudringen und ihre wichtigsten Gebäude zu zerstören. Die Harkonnen müssen sich dann für den Rest der Mission ausschließlich mit ihrer Luftunterstützung über Wasser halten.

Die neue Einheit *Pionier* kann jedoch eine Schlüsselrolle in eurer Strategie übernehmen, wenn ihr statt roher militärischer Gewalt eine Infiltration Harkonnischer Gebäude in Erwägung zieht.

Ein lohnendes Ziel ist hierbei die gegnerische schwere Waffenfabrik, die nach der Übernahme durch einen eurer Pioniere schwere Waffen für euch produziert, die ihr wiederum sofort zum Schutz des Gebäudes (zwecks weiterer Produktion) und zum Kampf verwenden könnt.

Denkt daran, daß die Pioniere leicht verwundbar sind. Deshalb sollte niemals nur ein Pionier alleine losgeschickt werden. Eine Gruppe aus zwei bis drei Pionieren nebst Geleitschutz sollte den gewünschten Erfolg bringen und führt auch dann noch zum Ziel, wenn es dem Gegner gelingt, im Gerangel mit dem Geleitschutz einen Eurer Pioniere zu töten.

Gleichzeitig solltet Ihr Euer Lager ausbauen. Baut Infanteristen oder Wüstentruppen (vorher Kaserne verbessern) und/oder Trikes, und schickt sie nach Osten zu den Fremem ihnen Schützenhilfe zu liefern.

Die Fremem dürfen vom Feind dezimiert, aber **keinesfalls vernichtet werden**, da ansonsten Euer Auftrag gescheitert ist.

Atreiden Einsatz 5

Startkapital: 7000 \$

Ziel: Eroberung der Kaserne im Sietch Tabr (zur Befreiung der Geiseln).

Neue Einheiten: Raketenpanzer, CarryAll-Transporter, HighTech-Fabrik, Geschützturm, Ix-Forschungszentrum

Im Nordosten befindet sich eine Schmugglerbasis, die aus einer Windfalle und einem Raumhafen besteht. Die Basis wird nur von wenigen Schmugglern bewacht und kann von euch ohne große Probleme eingenommen werden. Daß eure Fahrzeuge schneller als die Fußtruppen sind, könnt ihr ausgleichen, in dem die Fußtruppen eine Abkürzung nehmen:

Über die östlichen Geröllfelder, die von Fahrzeugen nicht befahren werden können.

Achtet dabei auf den einzelnen Quad der Harkonnen, der oben lauert. In eurem Troß müßt Ihr vor allem auf die Pioniere achten. Ihnen darf nichts zustoßen, denn sie sollen die Gebäude der Schmuggler übernehmen, damit

ihr an die Güter des Raumhafens herankommt. Wenn eure Pioniere vorher sterben, ist die Mission so gut wie gescheitert.

Eure Fahrzeuge sollten sich auf dem Weg in die Basis (führt durch Harkonnengebiet) nicht in unnötige Kämpfe verwickeln lassen. Fahrt zügig weiter.

Wenn Ihr den Raumhafen erobert habt, erhaltet Ihr Verstärkung.

Rechts oben erscheint die Einsatzzeit. Sie beginnt bei 10:00 rückwärts zu laufen.

Die Harkonnenbasis liegt im Nordwesten. Die zu erobernde Kaserne muß in intaktem Zustand übernommen werden.

Atreiden Level 6

Ziel: Schafft alle Ordos aus dem Weg

Startkapital: 7000 \$

Neue Einheiten: Belagerungspanzer, Raumhafen

Errichtet eine Windfalle und zwei Raffinerien. Scoutet die nähere Umgebung aus und wehrt die Anfangsangriffe ab. Nun baut euch eine Kaserne, eine schwere Waffenfabrik, einen Außenposten und alle weiteren Gebäude. Baut euch recht viele Türme, um Angriffe leichter abzuwehren.

Kauft im Raumhafen 3 Sammler und 5 CarryAlls, um die eigene Spice Produktion zu fordern. Produziert 20 Kampfpanzer, 10 Raketenwerfer, 20 leichte Infanteristen und 10 Wüstentruppen.

Greift mit diesen Truppen die Söldner im Nordwesten an und vernichtet sie. Die Ordos Basis sollte man nun auch aus dem Nordwesten angreifen, wobei man, sobald der Angriff läuft, eine Gruppe von ca. 5-6 Pionieren durch den anderen Eingang schicken, wichtige Gebäude wie Fabriken und Kasernen erobern und dort gleich neue Truppen produzieren sollte. Da die ganzen Verteidigungstruppen mit der eigenen Armee beschäftigt sind, sollten fast alle Pioniere durch kommen. Nun braucht ihr nur noch den Rest der Ordos Basis zerstören und eventuell die Karte nach vereinzelt noch bestehenden Ordos Stellungen absuchen und diese vernichten.

Atreiden Level 7

Ziel: Vernichtet die Harkonnen und die Imperialen und entkommt ihren Fallen

Startkapital: 5000 \$

Neue Einheiten: Schallpanzer, Ornithopter, Raketenturm

Baut anfangs eure Basis wie gewohnt mit Windfallen und zwei Raffinerien auf, dann errichtet eine schwere Waffenfabrik und produziert schnell noch zwei weitere Sammler. Eure Anfangstruppen positioniert ihr im Norden. Erweitert eure Basis um alle verfügbaren Gebäude und versucht, dabei auch die HighTech-Fabrik schnell aufzurüsten um die Ornithopter einsetzen zu können.

Der erste Angriff, nach der Warnung das es eine Falle ist, scheint recht hart zu sein. Ihr könnt ihn aber leicht abwehren, indem ihr die Sardauker und die Harkonnen Infanteristen einfach überrollt. An der nördlichsten Stelle eurer Basis errichten ihr einen Verteidigungsring mit 7 bis 10 Raketentürmen - diese können nun die Verteidigung auch allein übernehmen und ihr müsst eure wertvollen Truppen nicht einsetzen.

Sammelt eine Streitmacht von 30 Kampfpanzern, 20 Raketenwerfern und 10 Belagerungspanzern. Mit dieser Armee überrollt ihr einfach die feindlichen Basen. Zerstört am besten zuerst die feindlichen Produktionsstätten und Bauhöfe.

Atreiden Level 8

Ziel: Vernichtet alles, was euch im Weg steht

Startkapital: 8000 \$

Neue Einheiten: Fremmen, Palast

Verfährt hier ähnlich wie in Mission 7. Errichtet eure Basis, aber baut nach den zwei Raffinerien sofort eine Kaserne und dann einen Außenposten, sowie mehrere Windfallen und viele Raketentürme, um die feindlichen Angriffe abzuwehren. Erst wenn ca. 5 Raketentürme stehen solltet ihr andere Gebäude bauen.

Wenn ihr den Palast habt, könnt ihr Fremmen ausbilden. Wartet, bis ihr mindestens 6 Fremmen habt, um sie wirklich effektiv einsetzen zu können. Zieht die Fremmen ins feindliche Hinterland und greift ihre Sammler an. Sobald sich feindliche Truppen nähern, brecht den Angriff ab und zieht euch ein Stück zurück. Versucht auch ins feindliche Lager zu schleichen und dort mit einer großen Gruppe Fremmen (ca. 10) den Bauhof zu zerstören. Wenn ihr an einer Stelle einen kleinen Ablenkungsangriff mit 5-6 Kampfpanzern macht, ziehen alle Verteidigungstruppen dort hin und eure Fremmen haben eine Zeitlang nichts zu befürchten.

Mit dieser Taktik hindert ihr den Gegner daran, viel Geld zu bekommen und vernichtet seine Produktionsstätten während sie ihre Armee aufstellen. 20 Kampfpanzer, 20 Raketenwerfer und 20 Belagerungspanzer unterstützt von 20-30 Mann leichter und schwerer Infanterie sollten reichen.

Atreiden Level 9

Ziel: Vernichtet die Harkonnen, die Imperialen und die Ordos

Startkapital: 7000 \$

Neue Einheiten: keine

Diese Mission ist fast eine Wiederholung von Mission 8, nur dass ihr es jetzt mit 3 Gegner und sehr gut verteidigten Basen zu tun bekommt. Der Anfang ist, wie gehabt, am schwersten - deshalb oft abspeichern. Errichtet eure Basis, baut nach den zwei Raffinerien sofort eine Kaserne und dann einen Außenposten. Jetzt kommen mehrere Windfallen und mindestens 10 Raketentürme hinzu, um die feindlichen Angriffe abzuwehren.

Nun eine schwere Waffenfabrik und noch zwei Sammler produzieren. Danach schnell einen Raumhafen bauen, um billig Carryalls zu bekommen. Der Rest ist Formsache. Sobald euer Geldfluß erst einmal vorhanden ist, stellt ihr eine riesige Armee auf. Die Tricks aus Mission 8 klappen hier meistens nicht. Also sammelt eure Fremmen lieber für einen Großangriff.

Eine Streitmacht aus mindesten 50 Kampfpanzern, 30 Raketenwerfern, 20 Belagerungspanzern und 30 Mann leichte Infanterie muß es schon sein wenn

der Angriff klappen soll. Selbst wenn dieser Angriff fehlschlägt, weil eine Todeshand in eure Truppen geschossen wird, macht das nichts. Stellt einfach eine neue Armee auf. Der erste Angriff vernichtet auf jeden Fall eine der Feindbasen und beschädigt die anderen schwer. Es ist dann nur noch eine Frage der Zeit.

Ordos Übungsmission 1

Ziel: 2500 Einheiten Spice sammeln

Startkapital: 2300 \$

Neue Einheiten: Sammler, Beton, Bauhof, Windfalle, Raffinerie, Silo

Legt Betonfundamente für eine Windfalle, eine Raffinerie und ein Silo. Zuerst baut die Windfalle, dann die Raffinerie und dann erst das Silo.

Mit euren Anfangstruppen sucht ihr die Karte nach Feinden ab und vernichtet diese.

Nun sammelt ihr die 2500 Spice mit ihren Sammler.

Achtet aber auf die Würmer!

Ordos Übungsmission 2

Ziel: Vernichtung aller Harkonnen Truppen

Startkapital: 3500 \$

Neue Einheiten: Leichte Infanterie, Raider, Kaserne, leichte Waffenfabrik, Außenposten

Errichtet zuerst eine Windfalle und eine Raffinerie - ihr solltet diese auf Betonplatten errichten. Danach erkundet ihr mit euren Raidern die nähere Umgebung nach vereinzelt Harkonnen und Spicefeldern. Wenn die Umgebung gesäubert ist, zieht ihr eure Truppen zurück und verteidigt eure Basis mit ihnen. Die ersten Angriffe der Harkonnen bestehen nur aus leichten Infanteristen und ihr könnt sie ohne weiteres abwehren. Baut nun auch eine Kaserne und eine leichte Waffenfabrik, sowie eine weitere Windfalle, um genügend Energie zu haben.

Produziert nun 15 Raider und 10 leichte Infanteristen. Mit dieser Streitmacht zieht ihr dann nach Süden und greift den kleinen Harkonnen Stützpunkt an - vernichtet alles.

Ordos Übungsmission 3

Ziel: Vernichtung aller Harkonnen Truppen

Startkapital: 5000 \$

Neue Einheiten: Wüstenruppen, Quad, Mauern

Errichtet eine Windfalle und eine Raffinerie. Danach eine Kaserne und eine leichte Waffenfabrik, sowie eine weitere Windfalle und einen Außenposten. Die Angriffe der Harkonnen wehrt ihr ohne weiteres ab. Ihr solltet auf jeden Fall die Kaserne aufrüsten, um bessere Truppen zu bekommen.

Produziert 5 Quads, 10 Raider, 10 Mann leichte Infanterie und 10 Wüstenruppen.

Mit dieser Armee vernichtet ihr die Harkonnen Basis im Südwesten. Dabei ist die Kaserne das erste Angriffsziel.

Ordos Level 4

Ziel: Außenposten erobern

Startkapital: 5000 \$

Neue Einheiten: MBF, Pionier, Kampfpanzer, Schwere Waffenfabrik, Werkstatt

Die Harkonnen Basis mit dem Außenposten befindet sich im Norden der Karte.

Baut eine Windfalle und zwei Raffinerien - danach sofort die schwere Waffenfabrik errichten. Sammelt eine Angriffsstreitmacht von 20 Kampfpanzern, 4 Pionieren und 20 leichten Infanteristen, greift damit den Harkonnen Vorposten an und vernichtet diesen vollständig. Dann zieht ihr weiter zur Harkonnen Basis und greift diese über den östlichen Eingang an. Zieht eure Pioniere hinter eurer Kampftruppe her und erobert mit ihnen den feindlichen Außenposten, nachdem eure Panzer die schützende Mauer kaputt geschossen haben.

Ordos Level 5

Ziel: Spice im Wert von 15000 \$ abbauen

Startkapital: 6000 \$

Neue Einheiten: CarryAll, HighTech-Fabrik, Geschützturm

Vernichtet anfangs die schwachen Atreides Truppen, erobert den Raumhafen und die beiden Windfallen. Ihr bekommt nun ein MBF und ein paar Kampfeinheiten als Verstärkung. Errichtet mit dem MBF einen Bauhof und dann zwei Raffinerien. Die Infanterie Angriffe wehrt man mit Panzern ab, die die Infanteristen einfach überfahren.

Kauft euch im Raumhafen noch zwei Sammler und vier Carryalls. Nun errichtet ihr Türme und sichert jede Seite eurer Basis mit mindestens 5 Geschütztürmen. Eure Truppen haltet ihr zurück und benutzt sie nur im Notfall. Baut 10 Silos und gebt nur Geld für eure Verteidigung aus, wenn es gar nicht mehr anders geht. Die einzige Ausnahme sind hier eure Türme, die ihr immer sofort ersetzen solltet, falls ihr einen verlieren.

Jetzt müsst ihr nur noch abwarten und die Angriffe abwehren.

Ordos Level 6

Ziel: Verteidigt den Raumhafen und vernichtet jede feindliche Präsenz

Startkapital: 6000 \$

Neue Einheiten: Belagerungspanzer, Raumhafen

Errichtet eine Raffinerie im Süden eurer Basis, danach eine Windfalle und eine Kaserne. Produziert leichte Infanterie gegen die Anfangsangriffe und sichert alle Zugänge und den Raumhafen mit Türmen.

Habt ihr das geschafft, errichtet euch eine zweite Raffinerie in der Nähe des Raumhafens. Baut eine schwere Waffenfabrik und rüstet diese auf. Kurz vor Ablauf der Frist erfolgt ein Großangriff, den ihr aber eigentlich ohne Probleme abwehren könntet. Nun bekommt ihr über den Raumhafen

Verstärkungen. Es sind ein paar Kampfeinheiten und zwei Deviator. Setzt diese sehr vorsichtig ein, da die Einheiten in dieser Mission unersetzlich sind. Sie eignen sich besonders gut, um gegnerische Panzerverbände zu übernehmen und sie dann gefahrlos zerstören zu können.

Nun könnt ihr den Rest eurer Basis in Ruhe errichten und eine Armee von 20 Kampfpanzer, 30 Raketenwerfern und 20 Belagerungspanzer zusammenstellen. Mit dieser vernichtet ihr zuerst die Harkonnen, da diese die größere Gefahr darstellen. Danach stockt ihr eure Truppen wieder auf die gleiche Größe auf und vernichtet die Atreides.

Ordos Level 7

Ziel: Vernichtet alles

Startkapital: 6000 \$

Neue Einheiten: Deviator, Raketenturm, IX-Forschungszentrum

Bei dieser Mission ist es wichtig dass ihr euren Söldnern helft. Schickt bei jedem Söldner Angriff ein paar eigene Truppen mit, um sich deren Unterstützung zu sichern.

Baut anfangs eure Basis wie gewohnt mit Windfallen und zwei Raffinerien auf. Errichtet dann eine schwere Waffenfabrik und produziert schnell noch zwei weitere Sammler. Erweitert eure Basis um alle verfügbaren Gebäude und versucht, dabei auch den Raumhafen schnell zu bauen, um die Carryalls schnell und billig einsetzen zu können.

Errichtet einen Verteidigungsring mit 7 bis 10 Raketentürmen - diese können nun die Verteidigung auch allein übernehmen und ihr müsst eure wertvollen Truppen nicht einsetzen.

Sammelt euch eine Streitmacht von 30 Kampfpanzern, 20 Raketenwerfern und 10 Belagerungspanzern. Mit dieser Armee überrollt ihr einfach die feindlichen Basen. Zerstört am besten zuerst die feindlichen Produktionsstätten und Bauhöfe.

Die Imperialen befinden sich im Nordosten hinter der großen Atreides Siedlung.

Ordos Level 8

Ziel: Vernichtet eure Gegner

Startkapital: 6000 \$

Neue Einheiten: Saboteur, Palast

Baut eure Basis anfangs wie gewohnt auf, achtet aber darauf, schnell einen Außenposten zu bauen, um Raketentürme bauen zu können.

Errichtet schnell einen starken Verteidigungsring aus 10 Raketentürmen und achtet darauf, dass ihr immer genügend Energie zur Verfügung habt, da sonst eure gesamte Verteidigung ausfällt.

Versucht möglichst schnell einen Palast zu errichten, um den Saboteur einsetzen zu können. Ladet den Saboteur komplett auf und schickt ihn kurz bis vor die feindliche Basis. Dort aktivieren ihr ihn und der Saboteur schleicht sich nun unsichtbar in die feindliche Basis. Passt dabei aber auf, dass er nicht in die Nähe von feindlicher Infanterie kommt, da diese ihn entdecken kann. Zerstört zuerst feindliche Bauhöfe, Paläste und Fabriken.

Dadurch wird der Gegner gelähmt und ihr könnt in Ruhe eine Panzer-Streitmacht zusammenstellen, die nun die kleinen Reste vernichtet, die noch übrig sind.

Ordos Level 9

Ziel: Vernichtet jede feindliche Präsenz

Startkapital: 7000 \$

Neue Einheiten: Keine

Verfährt wie in Mission 8. Nur müsst ihr hier zusätzlich auf eure Söldner achten und diese wieder unterstützen, da sie sich sonst gegen euch wenden.

Baut eure Basis anfangs wie gewohnt auf und schickt schnell leichte Infanterie zu den Söldner, um ihnen zu helfen. Es ist egal, ob ein Panzer oder ein Infanterist ihnen hilft.

Errichtet möglichst schnell einen starken Verteidigungsring aus 10 Raketentürmen und achtet darauf, dass sie immer genügend Energie zur Verfügung haben, da sonst eure gesamte Verteidigung ausfällt.

Nun müsst ihr wieder den Saboteur einsetzen - verfährt dabei wie in Mission 8.

Zerstört zuerst feindliche Bauhöfe, Paläste, Fabriken und Kasernen.

Dadurch werden die gegnerischen Basen praktisch nutzlos und ihr könnt in Ruhe eine Panzer-Streitmacht zusammenstellen. 30 Kampfpanzer und 15 Raketenwerfer dürfen für den Rest ohne weiteres ausreichen.

HARKONNEN

Harkonnen Übungseinsatz 1

Ziel: Spice im Wert von 2500 \$ abbauen

Start: 2300 \$

Neue Einheiten: Sammler, Beton, Bauhof, Windfalle, Raffinerie, Silo

Legt Betonfundamente für eine Windfalle, eine Raffinerie und ein Silo. Zuerst baut ihr die Windfalle, dann die Raffinerie und zum Schluss erst den Silo.

Mit euren Anfangstruppen sucht ihr die Karte nach Feinden ab und vernichten diese.

Nun sammelt ihr die 2500 Spice mit euren Sammler.

Achtet dabei aber auf die Würmer!

Harkonnen Übungseinsatz 2

Ziel: Löscht eure Gegner aus

Start: 3000 \$

Neue Einheiten: Leichte Infanterie, Trike, Kaserne, leichte Waffenfabrik, Außenposten

Errichtet zuerst eine Windfalle und eine Raffinerie, wie gewohnt auf Betonplatten. Während dessen erkundet ihr mit euren Anfangstruppen die nähere Umgebung nach vereinzelt feindlichen Infanteristen und Spicefeldern.

Wenn die Umgebung gesäubert ist, zieht ihr eure Truppen zurück und verteidigt eure Basis mit ihnen - stellt sie am besten auf den Wachmodus um, dann müßt ihr euch nicht um alles selber kümmern. Die ersten Angriffe sind sehr leicht und ihr könnt sie ohne weiteres abwehren. Baut nun auch eine Kaserne und eine leichte Waffenfabrik, sowie eine weitere Windfalle, um genügend Energie zu haben.

Produziert sodann 20 leichte Infanteristen und 10 Trikes. Mit dieser Streitmacht zieht ihr jetzt nach Süden und greift den kleinen Stützpunkt an - vernichtet diesen restlos.

Harkonnen Übungseinsatz 3

Ziel: Vernichtet jegliche feindliche Präsenz

Start: 5000 \$

Neue Einheiten: Wüstentruppen, Quad, Mauern

Sofort eine Windfalle und eine Raffinerie errichten. Ihr erhaltet nach einiger Zeit auch Verstärkung. Benutzt diese, um eure Verteidigung zu verstärken.

Spart auf eine zweite Raffinerie und baut dann eine Kaserne, die ihr so schnell wie möglich verbessern solltet. Produziert dann abwechselnd leichte Infanterie und Wüstentruppen.

Wehrt andauernde Angriffe mit so wenig Truppen ab, wie nur irgendwie möglich und konzentriert euch darauf, eine große Streitmacht aus 30 leichten Infanteristen, 10 Trikes und 10 Quads zusammenzustellen - überrollt eure Gegner damit.

Achtet auf die Würmer, damit diese nicht eure wertvollen Sammler verschlucken.

Harkonnen Level 4

Ziel: Vernichtet die Fremmen und Atreides

Start: 5000 \$

Neue Einheiten: MBF, Kampfpanzer, Pionier, schwere Waffenfabrik, Werkstatt

Die Fremmen befinden sich im Nordwesten und im Südwesten. Errichtet schnell eine schwere Waffenfabrik und produziert dort einen neuen Sammler und zwei Kampfpanzer. Mit diesen fahrt ihr nach Norden, überrollt die dortigen Fremmen und vernichtet ihre Höhle.

Sammelt nun ca. 10 Kampfpanzer und 15 Trikes und greift dann den Atreides Stützpunkt an. Überfährt wiederum die Infanterie und zerstört den Stützpunkt und die Fremes Höhle, die darunter liegt.

Harkonnen Level 5

Ziel: Vernichtet die hinterhältigen Ordos

Start: 6000 \$

Neue Einheiten: Raketenwerfer, Carryall, HighTech-Fabrik, Geschützturm, IX-Forschungszentrum

Errichtet zuerst eine Windfalle und eine Raffinerie, wie immer auf Betonplatten. Inzwischen erkundet ihr mit euren Anfangstruppen die nähere Umgebung nach feindlichen Truppen und Spicefeldern. Säubert die Umgebung, zieht eure Truppen zurück und verteidigt eure Basis mit ihnen. Stellt die Truppen am besten auf den Wachmodus um, dann müßt ihr euch nicht um alles selber kümmern. Die ersten Angriffe sind recht leicht und ihr könnt sie ohne weiteres abwehren. Baut nun auch eine Kaserne und eine schwere Waffenfabrik, sowie eine weitere Windfalle, um genügend Energie zu haben. Nun sichert ihr eure Basis mit Türmen und errichtet die restlichen Gebäude.

Sammelt 20 Kampfpanzer und 10 Raketenwerfer und vernichtet die kleine Ordos Siedlung im Süden. Wenn ihr eure Truppen nach diesen Angriff wieder auf die Ursprungsgröße aufstockt und noch 20 zusätzliche Infanteristen mitschickt, könnt ihr auch die Hauptbasis ohne weiteres auslöschen.

Harkonnen Level 6

Ziel: Vernichtet den gegnerischen Raumhafen

Start: 6000 \$

Neue Einheiten: Belagerungspanzer, Raumhafen

Errichtet eine Raffinerie im Süden eurer Basis, danach eine Windfalle und eine Kaserne. Produziert leichte Infanterie gegen die Anfangsangriffe und sichert alle Zugänge mit Türmen.

Habt ihr das geschafft, errichtet ihr eine zweite Raffinerie. Baut eine schwere Waffenfabrik und rüstet diese auf. Baut recht viele Türme, um die Basis zu verteidigen. 20 Mann Infanterie und 5 Kampfpanzer reichen als mobile Verteidigung.

Nun könnt ihr den Rest eurer Basis in Ruhe errichten und eine Armee von 20 Kampfpanzer, 30 Raketenwerfern und 20 Belagerungspanzer zusammenstellen. Greift die große Ordos Basis von Westen her an, ignoriert dabei die Verteidiger und konzentriert euch auf die Zerstörung des Raumhafens.

Harkonnen Level 7

Ziel: Vernichtet jegliche gegnerische Präsenz

Start: 7000 \$

Neue Einheiten: Devastator, Raketenturm

Mit den eintreffenden Verstärkungen die Atreides Verteidigung durchbrechen und den Bauhof erobern.

Baut anfangs eure Basis wie gewohnt mit Windfallen und zwei Raffinerien auf. Errichtet dann eine schwere Waffenfabrik und produziert schnell noch zwei weitere Sammler. Eure Anfangstruppen positioniert ihr im Westen und Südosten. Erweitert eure Basis um alle verfügbaren Gebäude und versucht schnell, das IX-Forschungszentrum zu bauen, um die Devastatoren einsetzen zu können.

Der erste Angriff scheint recht hart zu sein. Ihr könnt ihn aber leicht abwehren, indem ihr die Sardauker und die Harkonnen Infanteristen einfach überrollt. An der südöstlichsten Stelle eurer Basis errichtet ihr einen Verteidigungsring mit 7 bis 10 Raketentürmen. Diese können nun die Verteidigung auch allein übernehmen und ihr müsst eure wertvollen Truppen

nicht einsetzen. Lasst statt dessen eure Truppen die Verteidigung im Westen übernehmen.

Produziert 6 Devastatoren und 10 Mann Infanterie. Lasst diese Armee die kleine Atreides Siedlung im Westen zerstören.

Sammelt eine Streitmacht von 30 Devastatoren, 20 Raketenwerfern und 20 Belagerungspanzern. Mit dieser Armee überrollt ihr einfach die feindlichen Basen. Zerstört am besten zuerst die feindlichen Produktionsstätten und Bauhöfe.

Greift am besten von Süden her an.

Harkonnen Level 8

Ziel: Vernichtet alle Feinde

Start: 8000 \$

Neue Einheiten: Todeshand, Palast

Errichtet eure Basis mit Windfallen und einer Raffinerie. Errichtet dann eine schwere Waffenfabrik und produziert schnell noch zwei weitere Sammler. Baut schnell eine Kaserne und einen Außenposten und errichtet einen Verteidigungsring aus Raketentürmen. Baut nun alle verfügbaren Gebäude.

Mit der Todeshand könnt ihr wunderbar die Energieversorgung der gegnerischen Basen ausschalten, da Windfallen so ziemlich die einzigen Gebäude sind, die die Todeshand vernichten kann. Ihr müsst nur Geduld haben und lang genug aushalten.

Sammelt eine Streitmacht von 35 Devastatoren, 25 Raketenwerfern und 20 Belagerungspanzern. Mit dieser Armee überrollt ihr einfach die feindlichen Basen. Primärziele sind die gegnerischen Paläste, da die Gegner ohne diese Paläste ihre Spezialoptionen verlieren.

Harkonnen Level 9

Ziel: Vernichtet die Reste und macht Haus Harkonnen zu Alleinherrscher über Araakis

Start: 8000 \$

Neue Einheiten: Todeshand, Palast

Der Anfang ist sehr schwer - ihr solltet oft abspeichern!

Errichtet eure Basis mit Windfallen und einer Raffinerie. Baut schnell eine Kaserne und einen Außenposten und errichtet einen Verteidigungsring aus Raketentürmen (mindestens 20 Stück). Baut danach alle anderen Gebäude.

Setzt die Todeshand genauso ein wie in Mission 8.

Sammelt eine riesige Streitmacht von 45 Devastatoren, 35 Raketenwerfern und 30 Belagerungspanzern. Mit dieser Armee überrollt einfach die feindlichen Basen.

Zuerst die Basis der Atreides, dann erst die Ordos. Primärziele sind die gegnerischen Paläste, da die Gegner ohne diese Paläste ihre Spezialoptionen verlieren.