

DUNE 2000

INHALT

DIE LAGE AUF ARRAKIS	02
DER PLANET ARRAKIS	04
DIE ADELSHÄUSER	06
DAS SPIEL	09
ERWEITERTE SPIELSTEUERUNG	24
MULTIPLAYER-SPIEL	27
GEBÄUDE	36
EINHEITEN	40
ERWÄHNUNGEN	46
FEHLERBEHEBUNG	50
TECHNISCHER SUPPORT	55
TM	

DIE LAGE AUF ARRAKIS

Darstellung von: Lady Elara Moray Trieu – Wahrsagerin der Bene Gesserit und Konkubine von Frederick IV. – dem Imperator des bekannten Universums. Niedergeschrieben auf: dem Planeten Arrakis

**Gesendet an: die Ehrwürdige Mutter und Sachwalterin der Ben Gesserit-Schwesternschaft,
Marius Alethea Blasco. Nach: Wallach IX, Sitz der Schule der Bene Gesserit**

Ehrwürdige Mutter,

ich bete darum, dass, wenn diese Nachricht Euch, erreicht, Ihr, meine Schwestern, wohlauf seid und ich, die ich in der endlosen Weite des Wüstenplaneten ausharre, noch am Leben bin. In diesen Zeiten bleibt uns nur die Hoffnung.

Auf diesen Seiten vertraue ich der Schwesternschaft meinen Bericht an. Bitte lest diese Zeilen sorgfältig.

Ich habe den ersten Teil meiner Mission erfüllt und unseren Kandidaten auf dem Schiff des Imperators nach Arrakis gebracht. (Das war unklug, wie ich selbst nur zu gut weiß. Vielleicht dachte ich, dass meiner Ehrwürdigen Mutter die Ironie der Situation gefallen würde.) Wir haben eine gute Wahl getroffen. Dieser Krieger verfügt über große Stärke – sollte er tatsächlich derjenige sein, auf den wir hoffen? Der Krieger aus der Prophezeiung, derjenige, der das Volk durch Blut und Feuer zum Frieden führen wird? Wir werden es erfahren.

Die Lage auf Arrakis ist kritisch. Wir können dem Imperator nicht trauen. Seine unbeherrschbares Verlangen nach Spice wächst mit jedem Tag. Wie ich bereits früher berichtete, hat er nicht nur die drei Adelshäuser des Imperiums, das Haus Atreides, das Haus Harkonnen und das Haus Ordos dazu aufgefordert, gegeneinander um die Schürfrechte auf Arrakis zu kämpfen, sondern sogar den ganzen Wüstenplaneten als Preis ausgesetzt. Die Herrschaft über Arrakis geht an denjenigen, der als Sieger aus diesem Krieg hervorgeht. Doch weshalb ein so großzügiges Angebot? Ich habe den Verdacht, dass der Imperator mit dieser Auseinandersetzung dunkle Ziele verfolgt, die wir noch nicht zu erkennen vermögen, denn er ist voller Hintergedanken.

Ich muss Euch etwas offenbaren: Ich fürchte, Frederick traut mir nicht mehr. Obwohl ich der Schwesternschaft weiterhin treu dienen werde, muss der Kontakt zwischen uns deshalb abgebrochen werden.

Doch Ihr könnt stets darauf vertrauen, dass ich unseren Plan auf Arrakis zu Ende führe. Falls unser Kandidat sich tatsächlich als der heldenhafte Krieger aus der Prophezeiung erweisen sollte, wird es den Bene Gesserit nie wieder an Spice fehlen.

Abordnungen aller drei Adelshäuser sind inzwischen auf Arrakis eingetroffen. Der Spice-Abbau wird in Kürze beginnen und mit ihm der Krieg. Unsere Spione sind in Position. Nur allzubald werden wir mehr erfahren.

Ihre ergebendste Dienerin, Lady Elara Moray Trieu

PADISHAH-IMPERATOR FREDERICK IV., HERRSCHER ÜBER DAS BEKANNTE UNIVERSUM

Imperator Frederick IV. aus dem Hause Corrino beherrscht die Galaxis vom Thron des Goldenen Löwen auf dem Planeten Kaitan. Die Stärke des Imperators beruht auf seinen fanatischen Sardaukar-Soldaten. Das Ausbildungslager der Sardaukar befindet sich auf Salusa Secundus, dem Gefängnisplaneten des Imperiums. Ein Sardaukar kann es mit zehn gewöhnlichen Landsraad-Soldaten aufnehmen.

Doch neben seiner militärischen Stärke besitzt der Imperator die Kontrolle über die Substanz Spice Melange, die nur auf Arrakis vorkommt und ihm deshalb erst die eigentliche Macht über die Galaxis verleiht. Bei einem Preis von über 500.000 Solaris pro Dekagramm ist sich der Imperator darüber im Klaren, dass alle großen und kleinen Adelshäuser des Imperiums danach streben, Besitz von Arrakis zu ergreifen, um dessen Reichtum für sich allein zu nutzen. Daher vertraut der Imperator niemandem. Und so bietet er dem Sieger des Kampfes Dune als Preis an. Doch Frederick würde die Herrschaft über Arrakis und die Einnahmen aus dem Verkauf von Spice niemals mit den Harkonnen, Atreides oder Ordos teilen. Ich habe vielmehr den Verdacht, dass er beabsichtigt, die Adelshäuser gegeneinander auszuspielen, um die Spice-Produktion zu steigern und diejenigen, die ihm den Thron streitig machen könnten, dadurch auszuschalten, dass er einen blutigen Konflikt zwischen ihnen heraufbeschwört.

Auch wenn mir die genauen Absichten des Imperators bisher verborgen geblieben sind, kenne ich ihn doch gut genug, um sagen zu können, dass es bei dem Kampf um Arrakis um mehr geht, als auf den ersten Blick ersichtlich.

DER PLANET ARRAKIS

**AUCH BEKANNT ALS DUNE, DER WÜSTENPLANET
KLIMA: WÜSTE / NIEDERSCHLÄGE: KEINE
VEGETATION: KEINE**

GELÄNDERARTEN

Die Oberfläche von Arrakis ist vollständig von Sanddünen bedeckt. Das Klima des Planeten ist unbeherrschbar. Als ein Planetologe der Fremen, der den Gouverneur der Harkonnen beriet, gefragt wurde, wie lange es dauern würde, Dune in einen grünen, wasserreichen Planeten zu verwandeln, lautete seine Antwort: 500 Jahre.

Die eintönige, öde Wüstenlandschaft besteht nur aus endlosen Sanddünen und Senken, aus denen vereinzelt schroffe Felsen ragen. Die Sanddünen bergen viele Gefahren, verändern unvorhersehbar ihre Form und sind ständig in Bewegung. Felssockel und Gebirgsketten, die aus den Dünen hervortreten, sind die einzigen Orte auf dem Planeten, an denen sich Gebäude errichten lassen.

Auf Dune sind fünf Geländearten anzutreffen:

Das unbezahlbare Spice kommt im allgemeinen an der Oberfläche vor und ist an der orange-roten Farbe zu erkennen, die es von gewöhnlichem Sand unterscheidet.

Natürlich sind Sanddünen die häufigste Geländeart auf Arrakis. Bei den meisten Fahrzeuge, die auf Arrakis eingesetzt werden, handelt es sich um verschiedene Arten von Sandcrawlern, die speziell für dieses Gelände ausgelegt sind. Riesige Sandwürmer stellen bei Fahrten durch die Sandwüste eine große Gefahr dar.

Auf der windgepeitschten Oberfläche des Planeten bilden sich ständig lange Sanddünen, die vor allem für Bodeneinheiten schwierig zu überwinden sind.

Felsformationen stellen die einzigen Orte dar, an denen sich Gebäude sicher errichten lassen, denn Sandwürmer meiden felsiges Gebiete und können diese nicht durchqueren.

Die rauen Bergketten bestehen aus mehreren Felsschichten und erreichen in einer ansonsten eintönigen Landschaft beträchtliche Höhen. Gebirge sind für alle Fahrzeuge unpassierbar und können nur an bestimmten Stellen von Infanterie-Einheiten überquert werden.

WETTER

Für die meisten menschlichen Lebensformen ist Dune ein drückend heißer Planet mit extremem Wüstenklima. Sandstürme fegen mit Geschwindigkeiten von über 200 km/h über die Planetenoberfläche und erzeugen häufig Gewitter. Durch die von Kanälen – auch Quanats genannt - durchzogene Oberfläche finden Gase ihren Weg in die tieferen Senken, wo sich sich sammeln. Die starke UV-Strahlung blendet das ungeschützte Auge. Die Fremten, die als Nomaden in den Sanddünen des

Wüstenplaneten überleben, schützen ihre Augen durch schwarze Farbe vor der reflektierten UV-Strahlung.

Jeder, der sich in die Wüste hinauswagt, benötigt einen Spezialanzug, der das in den Körperausscheidungen enthaltene Wasser zurückgewinnt, sammelt und in einem Röhrensystem so wiederaufbereitet, dass es wieder genutzt werden kann. Es braucht wohl nicht gesagt zu werden, dass die Instandhaltung von Fahrzeugen und Gebäuden unter diesen Bedingungen äußerst schwierig ist.

EIHEIMISCHE LEBENSFORMEN Es gibt auf Dune zwei einheimische Lebensformen.

SANDWÜRMER

Weit unter den Dünen bewegen sich riesige Sandwürmer lautlos und unsichtbar durch die Wüste. Beim ersten Anzeichen dafür, dass ein Sandwurmangriff bevorsteht, ruft ein Sandmeister oder Dünenmann „Wurmangriff“, um die Spice-Arbeiter zu warnen. Die einheimischen Fremten huldigen den riesigen Sandwürmern und bezeichnen Sie als „Shai-Hulud“, den Wurm-gott. Die anfangs noch kleinen Sandwürmer können später eine Länge von über 400 Metern erreichen. Sandwürmer können getötet werden oder kommen durch Berührung von Wasser um, das für sie hochgiftig ist.

FREMEN

Die Fremten sind die zweite einheimische Lebensform des Wüstenplaneten. Die Fremten oder auch Sandpiraten leben als Nomaden in der Wüste und bezeichnen sich selbst als die freien Volksstämme des Planeten Arrakis. Sie stammen von den legendären Zensunni-Wanderern ab, die die Galaxis durchstreiften und schließlich in der Einöde von Arrakis Schiffbruch erlitten. Die verschwiegenen Fremten leben zurückgezogen weit im Inneren der Wüste in sogenannten Sietches, und niemand weiß, wie viele es genau von ihnen gibt. Dennoch sind die Fremten ein gefürchtetes Kriegervolk, dessen Frauen und Kinder die meisten Rekruten in die Flucht zu schlagen vermögen. Die Fremten pflegen keine Allianzen, wenn sie sich aber doch einer Seite anschließen, sind sie wertvolle Verbündete.

Herzog Leto aus dem Hause Atreides glaubt, dass die Fremten sehr zahlreich sind, und hat sich vorgenommen, sie zu Verbündeten seiner Streitkräfte zu machen. Die Fremten sind auf das Bündnisangebot nicht eingegangen – noch nicht. Meine Spione werden mich bei einer Änderung der Lage unterrichten.

SPICE MELANGE

Spice Melange ist die mächtigste Substanz im Universum. Sie versetzt die durch Spice-Konsum mutierten Angehörigen der Raumnavigatorengilde in die Lage, den Raum zu krümmen, sodass interstellare Weltraumreisen

möglich werden. Ohne Spice haben wir Bene Gesserit keine Visionen und können nicht in die Zukunft sehen. Spice kann das Leben eines Menschen um mehrere hundert Jahre verlängern.

In der gesamten Galaxis kommt Spice nur auf dem Planeten Arrakis vor. Die einheimischen Fremen haben vollständig blaue Augäpfel - ein Anzeichen für die regelmäßige Einnahme von Spice. Das „Gewürz der Gewürze“ wird auf Spice-Feldern in der Wüste gewonnen und in das gesamte Imperium exportiert. Ohne Spice würde das Imperium des Padishah-Imperators zusammenbrechen.

Wir werden Arrakis jetzt genau im Auge behalten. Vor allem aber müssen wir dafür sorgen, dass wir stets über genügend Spice verfügen. Das Spice muss fließen.

DAS HAUS ATREIDES

HEIMATWELT: Die Wasserwelt Caladan. Grün. Wohlhabend. Mit üppiger Vegetation.

ANFÜHRER: Herzog Leto Atreides. Edel. Gerecht. Diplomatisch. Intelligent. Pflichtbewusst.

MENTAT UN MEISTER DER ASSASSINEN: Noree Moneo. Ein Mentat - oder menschlicher Computer - der alten Schule. Edelmütig und intelligent wie das Haus Atreidis.

MILITÄRISCHE STÄRKEN: Schlagkräftige Luftstreitmacht aus Ornithoptern, leistungsfähige Fahrzeuge, robuste Gebäude. Soldaten, die ihrem Herzog treu ergeben sind. Äußerst geschickter Mentat mit erstklassigen strategischen Fähigkeiten, Möglichkeit, ein Bündnis mit den Fremen-Kriegern zu schließen.

PROFIL: Tugend und Rechtschaffenheit sind die hervorstechendsten Eigenschaften der Atreides. Zwar gehören sie nicht zu den reichsten Adelsfamilien, doch regieren sie Caladan schon seit 10 Generationen als großmütige, edle Herrscher. Die Bevölkerung von Caladan ist fleißig, friedliebend und misst Ehre und Anstand große Bedeutung zu. Die Truppen der Atreides sind ihrem Herzog außergewöhnlich treu ergeben. Wie unsere Spione berichteten, haben sie bei keinem anderen Adelshaus der Galaxis Vergleichbares erlebt, außer vielleicht bei den Fremen. Vermutlich glaubt der Herzog, die Fremen auf seine Seite ziehen zu können, weil Pflichtbewusstsein und Ehre für die Fremen wie für die Atreides von großer Bedeutung sind. Vielleicht ist gerade der Großmut des Herzogs der Grund dafür, dass Baron Harkonnen ihn so sehr hasst und geschworen hat, ihn zu vernichten.

Wie unsere Spione berichten, wird Herzog Atreides bei der Vorbereitung seines Feldzugs durch seinen langjährigen Berater, den brillianten

Mentaten Noree Moneo, unterstützt. Moneo hat dem Herzog zur Vorsicht geraten. Von allen Adelshäusern, misstrauen die Atreides dem Aufruf des Imperators am meisten. Wie erwartet, haben sich die Atreides bislang darauf beschränkt, die Angriffe der Ordos und Harkonnen abzuwehren und sich gegen eine Reihe von Überfällen, Sabotageakten und breiter angelegten Offensiven verteidigt. Ihrer Wesensart getreu haben die Atreides zuerst auf dem diplomatischen Weg versucht, den Konflikt beizulegen. Doch Arrakis ist kein Planet für diplomatische Verhandlungen. Und schon bald werden die Atreides ihre Widersacher zu Boden werfen.

WAPPENTIER: Der Falke

DAS HAUS HARKONNEN

HEIMATWELT: Der Planet Giedi Prime. Dunkel. Industrialisiert. Vergiftet. Grausam.

ANFÜHRER: Der Baron Harkonnen, auch Siridar-Baron genannt – Gouverneur des Planeten Genau wie sein Heimatplanet hat der Baron ein dunkles, grausames und unberechenbares Wesen. Er betreibt eine „Kanly“, früher auch Rachefeldzug genannt, gegen Herzog Leto und das ganze Haus Atreides.

MENTAT UND MEISTER DER ASSASSINEN:

Hayt DeVries. Hayt ist ein Gholia, ein wiederbelebter Leichnam, den die Harkonnen von den Bene Tleilax gekauft haben. Skrupellos. Brilliant. Kalt. Grausam. Egozentrisch. Kurz: wie die Harkonnen selbst.

MILITÄRISCHE STÄRKEN: Brutale Gewalt; den Gerüchten nach auch illegale Atomwaffen; die Skrupellosigkeit des Barons und seines Mentaten; die Truppen, die den Baron so sehr fürchten, dass sie es nicht wagen, ihn zu enttäuschen. Es ist bekannt, dass er das Blut derjenigen trinkt, die ihm schlechte Nachrichten überbringen. Man sagt sogar, dass die Harkonnen dazu gezwungen werden Ablassschrauben am Herzen tragen, damit der Baron leichter an ihr Blut gelangt.

PROFIL: Giedi Prime ist eine dunkle, wahnsinnige Welt, genau wie das Haus der Harkonnen. Die Harkonnen sind ein grausames Volk und gegenüber Feinden wie Freunden gleichermaßen rücksichtslos, wenn es ihnen notwendig erscheint. Die Harkonnen sind seit langer Zeit dafür berüchtigt, dass sie Angst und Schrecken verbreiten, um ihre Ziele zu erreichen. Bei den Harkonnen wird eine Stellung nicht vergeben. Sie wird genommen. Verrat und Mord sind an der Tagesordnung. Die Fluktuation unter den Harkonnen-Offizieren ist so rasant, dass unsere Spione Mühe haben, uns auf dem Laufenden zu halten. Einzig und allein der Baron sitzt fest im Sattel und übt seine Macht nahezu totalitär aus.

Nichts und niemand wird Baron Harkonnen von seinem Ziel abbringen, von Dune Besitz zu ergreifen. Da sie früher als einzige über die Spice-

Ernte auf Arrakis wachten, fühlen sich die Harkonnen um etwas betrogen, von dem sie glauben, dass es rechtmäßig ihnen zustehe: die Herrschaft über Dune. Der Baron hat geschworen hat, Herzog Leto den Siegelring von der Hand zu schlagen. Deshalb ist es höchst unwahrscheinlich, dass er einen Sieg der Atreides hinnehmen wird.

WAPPENTIER: Der Widder

DAS HAUS ORDOS

HEIMATWELT: Über den weit entfernten Eisplaneten, auf dem die Ordos leben, ist wenig bekannt. Fest steht nur, dass die Wirtschaft des Planeten ausschließlich auf Handel und Schmuggel beruht. Mehr haben unsere Spione bislang nicht herausfinden können.

ANFÜHRER: Unbekannt. Die Finanzgeschäfte des Hauses Ordos liegen in den Händen einer Gruppe wohlhabender Adliger, die damit auch das Haus Ordos beherrschen. Niemand hat sie je gesehen, bis auf wenige Generäle, die früher die Rekrutierung neuer Streitkräfte durch das Haus Ordos überwachten. Diese Generäle sind schließlich einer nach dem anderen unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen.

MENTAT UND MEISTER DER ASSASSINEN: Nicht vorhanden. Der letzte Mentat (von dem nur bekannt war, dass man ihn Ammon nannte) wurde hingerichtet, weil er angeblich Geld veruntreut hatte. Spione berichten, dass die Ordos möglicherweise über einen Computer in Form eines geclonten Mannes verfügen, den sie illegal gegen Lieferung einer großen Menge Spice vom Haus Ix erhalten haben. Seit Butlers Jihad ist jedoch nie ein Computer nach dem Vorbild des menschlichen Geistes geschaffen worden. Daher wurden diese Berichte weitgehend ignoriert.

MILITÄRISCHE STÄRKEN: Ungeheurer Reichtum. Der Reichtum der Ordos ist so groß, dass sie in der Lage sind, von den Ix bahnbrechende, verbotene Technologien und illegale Waffen zu kaufen und mit ihnen heimlich ihre Truppen auszurüsten. Doch der Reichtum der Ordos ist praktisch die einzige Grundlage ihrer militärischen Stärke. Bei den meisten Soldaten der Ordos handelt es sich um Söldner, von denen viele desertieren.

PROFIL: Für das Haus Ordos kann kein Profil erstellt werden. Wir wissen nur, dass sie sich häufig der Sabotage bedienen und über teure Waffensysteme und illegale Technologien verfügen. Wir glauben, dass die Ordos Waffen vom Haus Ix bezogen haben, von denen die Harkonnen und Atreidis nur träumen können. Aber all das ist nur Spekulation, und wir haben keine weiteren gesicherten Informationen über das Haus Ordos.

WAPPENTIER: Die Schlange

DAS SPIEL

SPIELSTART

WÄHLEN SIE DAS ADELSHAUS, DAS SIE SPIELEN MÖCHTEN: DAS HAUS ATREIDES, DAS HAUS HARKONNEN ODER DAS HAUS ORDOS.

In DUNE 2000 können Sie sich für eine dieser drei Kriegsparteien entscheiden: das edle Haus Atreidis, das treu hinter seinem Herzog Leto Atreidis steht, das bösartige Haus Harkonnen, das von dem verschlagenen, gierigen Baron Harkonnen angeführt wird, und das geheimnisvolle Haus Ordos, das von einer Gruppe reicher Familien beherrscht wird, über die wenig bekannt ist. Wenn Sie das Haus Atreides wählen, kämpfen Sie gegen die Harkonnen und Ordos. Wenn Sie das Haus Harkonnen wählen, kämpfen Sie gegen die Atreides und Ordos. Wenn Sie das Haus Ordos wählen, kämpfen Sie gegen die Atreides und Harkonnen. Die drei Häuser unterscheiden sich stark voneinander, weisen jeweils besondere Stärken und Schwächen auf und verfügen über unterschiedliche Einheiten und Technologien. Außerdem unterscheiden sie sich in Bezug auf ihre Art der Kriegsführung. Je nachdem, welches Haus Sie gewählt haben, entwickelt sich daher ein anderes Spielszenario.

Beim Start eines neuen Spiels erscheint eine Dialogbox, in der Sie gefragt werden, welches Haus Sie spielen möchten. Klicken Sie einfach das gewünschte Haus an, und das Spiel beginnt.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal aufrufen, wird automatisch das Intro-Video von DUNE™ 2000 abgespielt. Nach Ende des Intro-Videos beginnt das eigentliche Spiel. Bei allen folgenden Spielen wird das Intro-Video übersprungen und sofort der Startbildschirm angezeigt.

START NEW GAME (NEUES SPIEL STARTEN)

Wählen Sie diese Option, um ein neues Spiel zu starten. Zuerst müssen Sie den Schwierigkeitslevel wählen, danach werden Sie gefragt, welches Haus Sie spielen möchten. Wählen Sie die Harkonnen, Atreides oder Ordos. Bei Start eines neuen Spiels wird das Intro-Video übersprungen.

SCHWIERIGKEITSELEVELS

Sie können sich zwischen drei Schwierigkeitslevels entscheiden, die zu unterschiedlichen Kräfteverhältnissen im Spiel führen. Wir empfehlen Ihnen die Einstellung „Normal“. Wenn Ihnen das Spiel jedoch zu leicht oder zu schwer vorkommt, können Sie die Einstellung entsprechend anpassen. Bitte beachten Sie, dass der Schwierigkeitslevel NUR zu Beginn des Spiels eingestellt werden kann. Eine Änderung während des Spielverlaufs ist nicht möglich. Die Wahl des Schwierigkeitslevels hat Einfluss auf die Kosten für Einheiten und Gebäude und die Geschwindigkeit, mit der Ihre Gegner diese bauen.

DAS SPIEL

LOAD MISSION (SPIEL LADEN)

Wählen Sie diese Option , um ein zuvor gespeichertes Spiel aufzurufen (s. S. 22, Spiele speichern)

Scrollen Sie mit den Pfeiltasten (s. Abbildung) nach oben oder unten, wählen Sie das gespeicherte Spiel, das Sie laden möchten, und klicken Sie links auf die Schaltfläche LOAD (LADEN).

MULTIPLAYER-SPIEL (SPIEL MIT MEHREREN TEILNEHMERN)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein Spiel über das Internet (über Westwood Online), ein lokales Netzwerk oder Modem bzw. Null-Modem spielen wollen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf S. 27.

REPLAY INTRODUCTION (INTRO-VIDEO ERNEUT ABSPIELEN)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie sich das Intro-Video noch einmal ansehen wollen.

GAME OPTIONS (SPELOPTIONEN)

Zur Änderung der Grafik-Einstellungen. Die Standardeinstellung für die Farbtiefe ist 16 Bit. Sie können jedoch auch 8 Bit einstellen. Mit der Einstellung 8 Bit läuft das Spiel schneller.

EXIT GAME (SPIEL BEENDEN) Wählen Sie diese Option, um zum Windows-Desktop zurückzukehren.

DAS SPIEL

DER HAUPTBILDSCHIRM VON DUNE™ 2000

Der Hauptbildschirm von DUNE™ 2000 wurde so gestaltet, dass sich Gebäude und Einheiten mit minimalem Aufwand steuern lassen. Wenn Sie mit der Windows-Umgebung (Point-and-Click) vertraut sind, wird es Ihnen leicht fallen, DUNE™ 2000 zu spielen. Mit der Maus können Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen und Einheiten und Gebäude anklicken. Je nachdem, worauf Sie klicken, können Sie Ihre Einheiten angreifen lassen, Gebäude errichten bzw. reparieren und etliche andere Befehle erteilen.

Allgemein gilt, dass die linke Maustaste in DUNE™ 2000 dazu verwendet wird, um Befehle zu bestätigen, Modi zu ändern oder Einheiten und Gebäude auszuwählen. Mit der rechten Maustaste können Sie eine Aktion abbrechen, einen Modus deaktivieren und eine Auswahl rückgängig machen.

VERÄNDERN DER SCHLACHTFELDANSICHT

Bewegen Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms, um das Ansichtsfenster über das Schlachtfeld zu bewegen. Statt des Cursors wird jetzt ein weißer Pfeil angezeigt und die Ansicht in die entsprechende Richtung gescrollt. Wenn Sie sich bereits am Rand des Schlachtfelds befinden, erscheint ein Kreis mit einem schrägen Balken, um anzuzeigen, dass eine weitere Verschiebung der Ansicht in die gewählte Richtung nicht möglich ist. Im Menü GAME CONTROLS (SPIELSTEUERUNG) lässt sich die Scroll-Geschwindigkeit einstellen.

**SCROLLEN
MÖGLICH**

**SCROLLEN
NICHT MÖGLICH**

STEUERUNG DER EINHEITEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, die Sie bewegen möchten. Bewegen Sie den Cursor dann auf den Punkt des Schlachtfelds, zu dem sich die Einheit hinbewegen soll. Zeigt der Cursor auf ein potenzielles Ziel, verwandelt er sich in einen Zielcursor. Wenn Sie jetzt auf die linke Maustaste klicken, bewegt sich ihre Einheit auf das Ziel zu und greift es an, sobald es sich in Reichweite befindet.

Wenn sich an der Stelle kein feindliches Ziel befindet, bewegt sich die Einheit an den gewählten Punkt, sofern dieser für die Einheit nicht unpassierbar ist (wie z.B. eine Klippe). Falls der Punkt sich auf unpassierbarem Gelände befindet, bewegt sich die Einheit so nah wie möglich an ihn heran. Manche Geländearten können von Infanteristen, aber nicht von Fahrzeugen durchquert werden. Erhält ein Fahrzeug den Befehl, sich auf unpassierbares Gelände zu begeben, bewegt es sich so nah wie möglich an das Gelände heran. Lediglich Infanteristen sind in der Lage dieses Gelände tatsächlich zu betreten.

Mit der rechten Maustaste können Sie die Auswahl der Einheit aufheben, um eine Aktion oder einen Angriff abubrechen oder einen Modus zu deaktivieren. Auch wenn die Einheit nicht länger ausgewählt ist, führt sie den zuletzt erhaltenen Befehl weiterhin aus. Zur Aufhebung eines Marschbefehls müssen Sie die Einheit wieder anwählen und zu einem neuen Ziel schicken oder durch Drücken der „S“-Taste anhalten lassen.

**STILLSTAND-
CURSOR**

**BEWEGUNGS-
CURSOR**

**AUSWAHL-
CURSOR**

DAS SPIEL

MEHRERE EINHEITEN GLEICHZEITIG BEFEHLIGEN

Um Zeit zu sparen, können Sie mehrere Einheiten zu Einsatzkommandos zusammenfassen. Halten Sie hierzu die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie nun den Cursor um alle Einheiten, die zum Einsatzkommando gehören sollen. Alle Einheiten, die sich innerhalb des hellgrauen Kastens befinden, werden ausgewählt. Nach Loslassen der Maustaste sind die gewählten Einheiten markiert. Einsatzkommandos werden genauso gesteuert wie einzelne Einheiten. Manche Einheiten können bestimmte Befehle nicht ausführen, wenn sie zu einem Einsatzkommando gehören. So bewegt sich ein Pionier, der einem Einsatzkommando zugeordnet wurde, nicht von der Stelle, wenn er den Befehl zum Angriff erhält, weil er unbewaffnet ist.

ZUSAMMENSTELLEN EINES EINSATZKOMMANDOS

UNBEKANNTE BEREICHE DES SCHLACHTFELDS

Zu Beginn eines Spiels ist der größte Teil des Schlachtfeldes von einem schwarzen „Nebel“ überzogen, der die Bereiche des Schlachtfeldes markiert, die noch nicht von Ihren Truppen erkundet wurden. Wenn Sie Ihre Einheiten an den Rand des erkundeten Bereichs führen, weicht der Nebel zurück, sodass der sichtbare Bereich des Schlachtfeldes vergrößert wird. Wie weit der Nebel zurückweicht, hängt davon ab, wie weit die entsprechende Einheit sehen kann. Sie können einer Einheit den Befehl erteilen, sich tief in den unerforschten Bereich des Schlachtfeldes hineinzubewegen, um so einen großen Teil des Schlachtfeldes schnell zu erkunden.

MENÜLEISTE

In der Menüleiste finden Sie Tools, mit denen Sie Statusinformationen aufrufen und Befehle erteilen können, die Ihre Truppen nicht direkt betreffen. Sie haben die Möglichkeit, Einheiten und Gebäude zu bauen und eine Radaransicht des Geländes aufzurufen, sofern Sie über einen Vorposten verfügen. Hier lässt sich auch sehen, ob Ihre Basis genügend Energie erzeugt.

DAS SPIEL

ERRICHTUNG DER BASIS

Eine Voraussetzung für den Erfolg vieler Missionen ist die Errichtung einer Basis, die während des gesamten Spielgeschehens instandgehalten und verteidigt werden muss. Die Basis ist für die Gewinnung von Ressourcen (Abbau des Spice mit Spice-Sammlern und Verarbeitung in der Spice-Raffinerie), den Bau von Einheiten und ihre Verteidigung notwendig.

Zur Errichtung der Basis benötigen Sie eine Bauwerft. Sofern bei Missionsbeginn noch keine Bauwerft vorhanden ist, müssen Sie ein Baufahrzeug einsetzen, um eine Bauwerft zu errichten. Bewegen Sie das Baufahrzeug an die Stelle, an der Sie die Bauwerft errichten möchten. Bewegen Sie den Cursor auf das Baufahrzeug. Der Mauszeiger wird nun zum Einsatzcursor. In der unmittelbaren Umgebung des Baufahrzeugs dürfen sich keine Einheiten oder Gebäude befinden, damit die Bauwerft errichtet werden kann. Wenn Sie versuchen, das Baufahrzeug an Stellen einzusetzen, an denen nicht genügend Platz vorhanden ist, erscheint der „Einsatz nicht möglich“-Cursor, und die Bauwerft kann nicht errichtet werden. Wenn genügend Platz vorhanden ist, klicken Sie mit der linken Maustaste, und das Baufahrzeug wird zu einer Bauwerft.

Nach Errichtung der Bauwerft werden in der Menüleiste mehrere Icons aktiviert. Im oberen Teil der Menüleiste wird das Wappentier Ihres Hauses angezeigt (der Falke der Atreides, der Widder der Harkonnen oder die Schlange der Ordos). Dieser Teil der Menüleiste wird zu einem Radarbildschirm, sobald Sie genügend Energie haben, um eine Radaranlage zu betreiben und über einen Vorposten verfügen.

**BAUFAHRZEUG-
CURSOR**

**EINSATZ-
CURSOR**

**EINSATZ NICHT MÖGLICH-
CURSOR**

BAUWERFT

DAS SPIEL

EINHEITEN UND GEBÄUDE BAUEN

Unter dem Radarbildschirm befindet sich eine waagerechte Leiste mit fünf Icons bzw. Schaltflächen, die ein Stück weit in den Radarbildschirm hineinragen. Die Schaltflächen haben folgende Funktionen: Haltebefehl für Einheiten, Rückzugsbefehl, Umschalten Radaranzeige, Gebäude reparieren, Gebäude verkaufen.

Unter den fünf Schaltflächen befinden sich die Tasten Upgrade (Aufrüsten) und Starport (Raumhafen). Mit der Upgrade-Taste können Sie Gebäude aufrüsten oder verbessern. Mit der Starport-Taste können Sie bei der CHOAM-Händlergilde neue Einheiten bestellen.

Unter diesen beiden Schaltflächen wiederum befinden sich zwei Spalten mit verschiedenen Icons. In der linken Spalte werden die Gebäude angezeigt, die Sie mit Ihrer Bauwerft errichten können, in der rechten die Einheiten, die Sie bauen können. Bei den Gebäude-Icons wird in der Ecke oben links angezeigt, wie viel Platz das jeweilige Gebäude einnimmt. Diese Information ist sehr hilfreich, um zu sehen, wie viel Beton Sie für die Errichtung des Gebäudes benötigen. Mit den Pfeil-Tasten unten in der Menüleiste können Sie durch die Icons scrollen, sobald mehr als vier vorhanden sind.

Bevor Sie daran gehen, ein Gebäude zu bauen, ist es ratsam (aber nicht zwingend notwendig), an der Stelle, an der das Gebäude entstehen soll, ein Betonfundament zu gießen. Ohne Betonfundament ist das Gebäude von Anfang an nicht voll leistungsfähig und muss ständig repariert werden. Beton lässt sich nicht reparieren und muss bei Beschädigung ersetzt oder aufgegeben werden. Gebäude, die nicht vollständig auf einem Betonfundament stehen, werden mit der Zeit von den extremen Witterungsbedingungen in Mitleidenschaft gezogen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Icon, um ein Gebäude oder eine Einheit zu bauen. Der Bau eines Gebäudes oder einer Einheit dauert einige Zeit und wird durch eine über dem Icon schwebende Hand angezeigt. Bau- und Kaufkosten werden automatisch von Ihrem Credit-Konto abgebogen. Es können immer nur eine Einheit (eines Typs) und ein Gebäude gleichzeitig gebaut werden. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eine der Schaltflächen gehen, ohne sie anzuklicken, wird angezeigt, wofür die Schaltfläche steht, und wie viel es kostet, das Gebäude/die Einheit zu bauen, zu kaufen bzw. auszubilden.

Nach Fertigstellung eines Gebäudes, erscheint in der Menüleiste über dem entsprechenden Icon das Wort READY (BEREIT). Klicken Sie mit der linken Maustaste das Icon an. Der Mauszeiger wird zu einem Positionierungsgitter auf dem Schlachtfeld. Das Positionierungsgitter zeigt an, wie viel Platz das Gebäude auf dem Schlachtfeld einnimmt. Bewegen Sie das Positionierungsgitter an die Stelle, an der Sie das Gebäude errichten möchten. Wenn Sie sich für einen geeigneten Platz entschieden haben, klicken Sie auf die linke Maustaste, um das Gebäude an dieser Stelle zu errichten. Das Positionierungsgitter muss nun vollständig weiß sein. Erscheint ein Teil des Positionierungsgitters rot, so bedeutet dies, dass der Platz bereits besetzt ist oder sich zu weit entfernt von anderen Gebäuden befindet, sodass das Gebäude nicht an dieser Stelle errichtet werden kann. Gebäude können direkt neben anderen Gebäuden oder vollständig auf einem Betonfundament gebaut werden. Dies bedeutet, dass Sie Ihre Basis durch Bau von Betonfundamenten vergrößern können.

Solange sich ein Positionierungsfenster auf dem Schlachtfeld befindet, lässt sich nichts Anderes bauen. Entweder müssen Sie eine Stelle für das Gebäude wählen oder die Positionierung abbrechen. Zum Abbrechen der Positionierung drücken Sie auf die rechte Maustaste. Das Positionierungsgitter verschwindet. Durch Anklicken des Icons in der Menüleiste mit der rechten Maustaste werden der Bau des Gebäudes abgebrochen und die Credits für den Bau zurückerstattet.

DAS SPIEL

Wenn eine Einheit ausgebildet oder fertiggestellt ist, verlässt sie das Gebäude, in dem sie gebaut wurde (Kaserne, Fabrik für leichte oder schwere Waffen) und ist einsatzbereit. Sie müssen die Einheit nicht fortbewegen. Es ist allerdings sinnvoll, vor den Gebäuden, in denen Einheiten gebaut werden, etwas Platz zu lassen, damit weitere neue Einheiten das Gebäude verlassen können.

POSITIONIERUNG NICHT MÖGLICH

ENERGIE

Links neben den Gebäude-Schaltflächen befindet sich eine Energie-Anzeige, die Sie unbedingt im Auge behalten müssen! Jedes Gebäude, das Sie errichten, benötigt Energie. Achten Sie stets darauf, wie viel Energie verbraucht und wie viel erzeugt wird.

Anhand der waagerechten Markierung können Sie ablesen, wie viel Energie Ihre Basis benötigt, um optimal zu arbeiten, während die senkrechte Energiestatus-Anzeige angibt, wie viel Energie Ihre Basis tatsächlich erzeugt. Wenn die Energiestatus-Anzeige gelb oder orange ist, verfügt die Basis nicht über ausreichend Energie! Befindet sich die Energiestatus-Anzeige im grünen Bereich, erzeugt die Basis genügend Energie, um sämtliche Gebäude, die Sie errichtet haben, zu betreiben.

NORMALER ENERGIESTATUS

Wenn die Basis nicht über die volle Energieleistung verfügt, werden das Radar (sofern Sie bereits eine Radaranlage haben) sowie einige grundlegende Verteidigungseinrichtungen abgeschaltet. Windfallen sind ideale Ziele, wenn der Gegner über Verteidigungsanlagen verfügt, die Sie nicht ausschalten können. Ohne Energie erhält der Gegner keine Informationen mehr, kann nicht mehr so schnell reagieren und muss auf wichtige Verteidigungseinrichtungen verzichten.

NORMALER ENERGIESTATUS

NIEDRIGER ENERGIESTATUS

Wie viel Energie eine Windfalle erzeugt, hängt von ihrem Wartungszustand ab. Sorgen Sie daher dafür, dass Ihre Windfallen stets voll leistungsfähig sind, damit in einem ungünstigen Moment nicht die Energie knapp wird.

NIEDRIGER ENERGIESTATUS

DAS SPIEL

ZUSÄTZLICHE EINHEITEN BAUEN

Wenn Sie eine Bauwerft errichtet haben und über genügend Credits verfügen, können Sie eine Kaserne bauen, um Infanterie-Einheiten auszubilden. An Anfang können Sie nur ganz bestimmte Einheiten bauen. Mit jeder Mission, die Sie erfolgreich abschließen, erhalten Sie neue Technologien und Upgrades, die Ihnen den Bau neuer Einheiten mit außergewöhnlichen Eigenschaften ermöglichen.

In dem Maße, wie das Spiel voranschreitet und Sie Ihre Basis aufbauen, haben Sie die Möglichkeit, Fabriken für leichte und schwere Waffen zu errichten. Sobald Sie über diese Fabriken verfügen, können Sie neue, stärkere Einheiten wie Trikes, Quads und Kampfpanzer bauen. Bitte beachten Sie, dass die drei Adelshäuser nicht über dieselben Einheiten verfügen und dass für manche Einheiten bestimmte Gebäude (z.B. eine Reparaturwerkstatt) erforderlich sind.

KASERNE BAUEN

FINANZIERUNG DES FELDZUGS DURCH SPICE-ABBAU

Sie müssen einen bestimmten Rohstoff abbauen, um Ihren Feldzug zu finanzieren: Spice Melange, kurz Spice. Spice kommt in den orange-roten Bereichen der Wüste vor und muss abgebaut werden, um Credits zu erwirtschaften.

Oben rechts auf dem Bildschirm sehen Sie den Credit-Zähler, der anzeigt, wie viel Geld Ihnen für den Bau von Gebäuden und Einheiten zur Verfügung steht. Sobald Sie Gebäude oder Einheiten bauen oder reparieren, sinkt Ihr Credit-Konto. Wenn Sie Gebäude verkaufen, Spice mit einem Spice-Sammler in der Raffinerie abliefern oder eine Geldkiste finden, erhöht sich dagegen Ihr Kontostand.

Um Geld zu verdienen, müssen Sie Spice abbauen. Hierzu ist eine Spice-Raffinerie erforderlich. Mit jeder Spice-Raffinerie, die Sie bauen, erhalten Sie automatisch einen Spice-Sammler. Sie haben die Möglichkeit, zusätzliche Spice-Sammler zu bauen, um die Spice-Ernte zu beschleunigen. Wenn die Spice-Raffinerie fertiggestellt ist, können Sie sie an einem Platz Ihrer Wahl aufbauen. Je näher die Raffinerie dabei an den

Spice-Feldern liegt, desto schneller kann das Spice geerntet und in die Raffinerie gebracht werden.

Nach Fertigstellung der Raffinerie wird der Spice-Sammler von einem Universaltransporter geliefert. Der Spice-Sammler steuert das nächste sichtbare Spice-Feld auf dem Schlachtfeld an und beginnt mit dem Abbau des Rohstoffs. Nach Ablieferung des abgebauten Spice in der Raffinerie kehrt der Spice-Sammler an dieselbe Stelle zurück, an der er zuvor gearbeitet hat, und fährt mit dem Spice-Abbau fort. Der Spice-Sammler arbeitet automatisch. Sie können den Spice-Abbau aber jederzeit unterbrechen, und den Spice-Sammler an einen anderen Punkt lenken.

SPICE

**SPICE-
RAFFINERIE**

**SPICE-
SAMMLER**

DAS SPIEL

Nehmen Sie eine Ihrer anderen Einheiten, und suchen Sie in der Nähe Ihrer Basis nach Spice-Feldern. Sobald Sie auf ein Spice-Feld gestoßen sind, können Sie mit der linken Maustaste den Spice-Sammler anklicken und den Mauszeiger auf das Spice-Feld bewegen. Der Mauszeiger nimmt daraufhin die Form eines Angriffscursors an. Da der Spice-Sammler unbewaffnet ist, bedeutet das Cursor-Zeichen, dass der Spice-Sammler die Arbeit aufnehmen soll. Klicken Sie noch einmal auf die linke Maustaste, damit der Spice-Sammler sich zum Spice-Feld bewegt und mit der Arbeit beginnt. Der Prozess des Spice-Abbaus läuft sofort automatisch ab, sodass Sie dem Spice-Sammler nicht ständig neue Befehle geben müssen.

**SPICE-FELD
AUSWÄHLEN**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Spice-Sammler, und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Raffinerie, um dem Spice-Sammler zu befehlen, vorzeitig zur Raffinerie zurückzukehren. Aus dem Cursor wird nun ein Eingabe-Cursor aus 3 grünen Pfeilen. Diese bedeuten, dass der Spice-Sammler zur Raffinerie zurückkehren soll, obwohl er noch nicht voll beladen ist. Bestätigen Sie den Rückkehrbefehl, indem Sie mit der linken Maustaste die Raffinerie anklicken. Wenn der Spice-Sammler seine Arbeit fortsetzen soll, können Sie den Rückkehrbefehl mit der rechten Maustaste abbrechen.

Bei schwierigeren Missionen, in denen Ihnen weitere Gebäude und Technologien zur Verfügung stehen, können Sie einen Universaltransporter bauen, mit dem sich der Spice-Abbau deutlich beschleunigen lässt. Bei einem Universaltransporter handelt es sich um eine automatisch gesteuerte Einheit, den Spice-Sammler zur Raffinerie und zurück zum Spice-Feld transportieren kann. Doch seien Sie vorsichtig! Der Feind kann seine Universaltransporter gegen Sie einsetzen. Machen Sie sich verteidigungsbereit, sobald Sie bemerken, dass ein Universaltransporter sich Ihrer Basis nähert, denn es kann passieren, dass der Gegner versucht, seine Truppen hinter Ihren Linien abzusetzen.

GEFAHREN DURCH AUTOMATISCH GESTEUERTE SPICE-SAMMLER

Hinweis: Wenn Sie Ihren Spice-Sammler an ein Ziel steuern, ihm aber keinen Erntebefehl erteilen, hält er an nach Erreichen des Ziels an und wartet auf weitere Befehle. Der Spice-Sammler beginnt nur unmittelbar, nachdem er gebaut wurde, automatisch mit dem Spice-Abbau.

Lassen Sie Ihren Spice-Sammler nicht aus den Augen! Nichts ist gefährlicher, als einen Spice-Sammler nicht zu überwachen, denn es kann durchaus passieren, dass er auf der Suche nach Spice in feindliches Territorium gerät. Der Spice-Sammler ist das schwächste Glied in der Produktionskette – denken Sie immer daran und schützen Sie ihn. Wenn alle Ihre Spice-Sammler verloren gegangen sind, erhalten Sie manchmal als Ersatz einen weiteren Sammler, doch darauf dürfen Sie sich auf keinen Fall verlassen.

Spice-Vorkommen erkennen Sie an den Sandhügeln, die in diesen Bereichen auftreten. Diese Sandhügel sind wertvoll, aber auch sehr gefährlich. Sie enthalten Spice, und wenn man auf sie schießt oder sie überfährt, explodieren sie, sodass das Spice austritt und in der Umgebung verteilt wird. Die Explosion setzt zwar kostbares Spice frei, sie kann aber auch viele Ihrer Einheiten zerstören. Seien Sie also vorsichtig!

In der Nähe der Spice-Felder gibt es jedoch noch andere Gefahren. Die größte Gefahr geht von Sandwürmern aus. Diese todbringenden Kreaturen werden durch Schwingungen angezogen und können ganze Fahrzeuge verschlingen. Es gibt jedoch Anzeichen dafür, wenn ein Sandwurm auftaucht. Intelligente Befehlshaber können Ihre Bewegungen vorhersehen und sie überlisten. Nur auf felsigem Untergrund sind Ihre Einheiten vor Sandwürmern sicher, da diese Monster sich dort nicht fortbewegen können.

DAS SPIEL

GEBÄUDE AUFRÜSTEN

Manche Gebäude lassen sich aufrüsten, sodass Sie neue, schlagkräftigere Einheiten bauen können. Einige Einheiten stehen erst zur

Verfügung, wenn Sie bestimmte Gebäude errichtet haben. So ist für den Bau von Baufahrzeugen eine Reparaturwerkstatt und eine aufgerüstete Fabrik für schwere Waffen erforderlich. Mit der Upgrade-Taste in der Menüleiste können Sie zwischen dem Hauptmenü und dem Upgrade-Menü hin- und herschalten. Im Upgrade-Menü sehen Sie, welche Gebäude aufgerüstet werden können. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gebäude-Icon, um das entsprechende Gebäude aufzurüsten. Sie können immer nur ein Gebäude gleichzeitig aufrüsten. Durch das Upgrade werden alle vorhandenen Gebäude dieses Typs aufgerüstet. Sie können den Upgrade-Prozess unterbrechen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Gebäude-Icon klicken. Durch einen weiteren Klick mit der rechten Maustaste wird der Upgrade-Prozess abgebrochen. Wenn Sie fertig sind, gelangen Sie mit der Main-Taste zum Hauptmenü zurück.

EINHEITEN ÜBER DEN RAUMHAFEN KAUFEN

Bei schwierigeren Missionen müssen Sie einen Raumhafen (Starport) bauen, mit dem Sie Fahrzeuge von der CHOAM, der Intergalaktischen Händlergilde, kaufen können, sofern Sie über genügend Credits verfügen. Um Einheiten von der Händlergilde zu kaufen, drücken Sie auf die Starport-Taste (neben der Upgrade-Taste). Statt des Hauptmenüs werden nun die Fahrzeugtypen angezeigt, die Sie kaufen können.

Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Einheit, die Sie bestellen möchten. Durch Anklicken des Icons mit der rechten Maustaste wird die Auswahl rückgängig gemacht. Sie können mehrere Fahrzeuge bei der Händlergilde bestellen, solange diese verfügbar sind und Sie über genügend Geld haben. Jedes Mal, wenn Sie mit der linken Maustaste das Icon der gewählten Einheit anklicken, erhöht sich der Zähler in der Ecke oben links um 1. Der Zähler zeigt an, wie viele Fahrzeuge dieses Typs Sie bestellt haben. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon klicken, geht der Zähler um 1 zurück. Der Preis der Einheiten hängt von der Wirtschaftslage in der Galaxis ab. Es lohnt sich also, sich zunächst über die Preise zu informieren. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger auf das Fahrzeug-Icon. Der aktuelle Preis wird jetzt angezeigt. Um die Einheit zu bestellen, klicken Sie auf die Purchase-Taste im unteren Teil des Bildschirms, nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben. Wenn Sie das Menü verlassen, ohne die Bestellung mit der Purchase-Taste bestätigt zu haben, wird die Bestellung storniert. Es dauert etwas, bis die bestellte Einheit von der Händlergilde am Starport angeliefert wird.

GEBÄUDE UND EINHEITEN REPARIEREN

Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Schraubenschlüssel (Reparaturtaste), um ein Gebäude oder eine Einheit zu reparieren und dadurch wieder voll betriebs- bzw. kampffähig zu machen. Anstatt des Mauszeigers erscheint auf dem Schlachtfeld nun ein weißer Schraubenschlüssel. Wenn der Schraubenschlüssel sich über einem Gebäude oder einer Einheit befindet, die sich reparieren lässt, beginnt er zu rotieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste das Gebäude an, das

repariert werden soll. Während des Reparaturvorgangs blinkt auf dem Gebäude ein Schraubenschlüssel. Die Reparaturkosten werden von Ihrem Credit-Konto abgezogen. Es können mehrere Gebäude gleichzeitig repariert werden. Hat eine Einheit einen Reparaturbefehl erhalten, begibt sie sich zur Reparaturwerkstatt der Basis. Wenn gerade ein Universaltransporter frei ist, nimmt er die jeweilige Einheit an Bord. Mit der rechten Maustaste verlassen Sie den Reparaturmodus. Um die Reparatur eines Gebäudes abzuberechnen, müssen Sie mit der linken Maustaste das Gebäude anklicken.

DAS SPIEL

GEBÄUDE VERKAUFEN

Zum Verkauf eines Gebäudes klicken Sie mit der linken Maustaste auf die \$-Taste in der Menüleiste. Anstatt des Mauszeigers erscheint nun ein goldenes \$-Zeichen. Befindet sich das \$-Zeichen über einem Gebäude, das verkauft werden kann, beginnt es zu rotieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste das Gebäude an, das Sie verkaufen möchten. Das Gebäude wird abgerissen und Sie erhalten einen Teil der Baukosten erstattet.

VORSICHT! Solange statt des normalen Mauszeigers ein \$-Zeichen erscheint, wird jedes Gebäude, das Sie mit der linken Maustaste anklicken, abgerissen und verkauft. Mit der rechten Maustaste verlassen Sie den Verkaufsmodus.

RADARBILDSCHIRM

Solange Sie noch keinen Vorposten errichtet haben, erscheint an Stelle des Radarbildschirms das Wappentier Ihres Hauses (der Falke der Atreides, der Widder der Harkonnen oder die Schlange der Ordos). Sobald Sie über Radar verfügen, wird hier eine kleine Karte mit den Bereichen des Schlachtfelds angezeigt, die Sie bereits erkundet haben. Im Multiplayer-Modus können Sie mit der Radartaste zwischen dem Radarbildschirm und einer Anzeige mit zusätzlichen Informationen über den Gegner hin- und herschalten.

HALTEBEFEHL FÜR EINHEITEN

Sie können Ihren Einheiten befehlen, einen bestimmten Bereich zu verteidigen. Klicken Sie hierzu die ausgewählten Einheiten an oder stellen Sie ein Einsatzkommando zusammen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Taste mit dem Wappenschild (Schildtaste). Einheiten, die einen Haltebefehl erhalten haben, verteidigen den Bereich des Schlachtfeldes, in dem sie sich befinden, besonders offensiv gegen jeden Angreifer und treten auch Angriffen entgegen, die nicht direkt gegen sie gerichtet sind. Sie können die ausgewählten Einheiten auch mit der G-Taste der Computertastatur in den Haltemodus versetzen.

RÜCKZUGSBEFEHL

Wenn Sie gerade ein Gefecht verlieren, können Sie alle Ihre Einheiten auf einmal zurückziehen, um sie neu zu formieren. Wählen Sie Ihre Einheiten hierzu einfach aus, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Rückzugstaste. Ihre Einheiten stellen daraufhin den Angriff sofort ein und kehren zur Basis zurück. Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie eine bestimmte Einheit (z.B. einen Spice-Sammler) reparieren wollen, aber nicht genügend Zeit haben, sie zur Basis zurückzuführen.

Sie können den ausgewählten Einheiten auch mit der R-Taste den Befehl zum Rückzug erteilen.

DAS SPIEL

EINNAHME FEINDLICHER GEBÄUDE

Im Laufe des Spiels erhalten Sie eine Infanterie-Spezialeinheit, die Pioniere. Pioniere sind zwar unbewaffnet, können aber feindliche Gebäude einnehmen. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf die Pionier-Einheit und bewegen Sie den Mauszeiger auf ein Gebäude des Gegners. Wenn das Gebäude eingenommen werden kann, erscheint an Stelle des Mauszeigers ein Eingabe-Cursor.

EINGABE- CURSOR

Nach der Einnahme gehört das Gebäude zu Ihrer Basis. Sie können weitere Basis-Gebäude um das eroberte Gebäude herum errichten, es verkaufen oder einfach so lassen, wie es ist, damit der Gegner es nicht nutzen kann. Je nachdem, welche Art von Gebäude Sie eingenommen haben, können Sie eventuell Einheiten bauen, die Ihnen normalerweise nicht zur Verfügung stehen! Der Gegner wird versuchen, das Gebäude zurückzuerobern. Wenn Sie das Gebäude nicht als Ausgangspunkt für eine Offensive verwenden möchten, sollten Sie es verkaufen oder sich gut auf einen feindlichen Angriff vorbereiten.

SCHADENSBERICHT

Sie haben die Möglichkeit zu prüfen, in welcher Verfassung sich Ihre Einheiten und Gebäude befinden. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf die betreffende Einheit. Der Mauszeiger muss sich hierzu im Auswahlmodus befinden. Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie die rechte Maustaste. Eine grüne Anzeige bedeutet, dass die Einheit/das Gebäude intakt ist. Geht die Anzeige zurück und wird langsam rot, heißt dies, dass das Gebäude/die Einheit stärker beschädigt und leichter zerstört werden kann. Einheiten, deren Schadensbericht-Anzeige sich im gelben oder roten Bereich befindet, sind nicht mehr so schlagkräftig wie intakte Einheiten.

Beschädigte Einheiten benötigen mehr Zeit zum Bauen, bewegen sich langsamer und weisen eine Reihe weiterer Nachteile auf. Bei fortgeschrittenen Missionen können Sie eine Reparaturwerkstatt bauen, mit der sich Fahrzeuge wieder instandsetzen lassen.

Manche Einheiten können andere Einheiten, Spice usw. transportieren. Die Ladekapazität wird durch eine Reihe von Kästchen links unten an der Einheit angezeigt, nachdem die Einheit ausgewählt wurde. So sehen Sie auf einen Blick, wie stark die Einheit beladen ist. Wenn alle Kästchen belegt sind, ist die Einheit voll beladen.

DAS SPIEL

HALTEMODUS

Normalerweise greifen Einheiten nur an, wenn ein Gegner in Schussreichweite kommt. Dabei reagieren die Einheiten jedoch nur auf Gegner, die sie direkt angreifen, und verhalten sich ansonsten passiv.

Sollen Ihre Einheiten den Gegner angreifen, sobald dieser in ihre Nähe gelangt, können Sie die entsprechenden Einheiten auswählen und mit der Schild-Taste einen Haltebefehl erteilen. Die Einheiten befinden sich nun im Haltemodus. Sie verhalten sich offensiver und greifen automatisch jede Einheit an, die eine Bedrohung darstellt.

Die Einheiten bleiben solange im Haltemodus, bis Sie ihnen befehlen, ein anderes Ziel anzusteuern, anzuhalten oder auseinander zu laufen.

EINHEITEN REPARIEREN

Im Laufe des Spiels können Sie eine Reparaturwerkstatt bauen, mit der sich beschädigte Fahrzeuge wieder instandsetzen lassen.

Wählen Sie hierzu ein beschädigtes Fahrzeug aus, und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Reparaturwerkstatt. An Stelle des Mauszeigers erscheint nun ein Eingabe-Cursor. Klicken Sie auf die linke Maustaste. Die Einheit fährt zur Werkstatt und wird dort repariert. Wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, werden sie der Reihe nach repariert. Das für die Reparatur benötigte Geld wird automatisch von Ihrem Credit-Konto abgezogen. Die Höhe der Reparaturkosten hängt davon ab, um was für einen Fahrzeugtyp es sich handelt und wie stark die Einheit beschädigt ist.

Sie können Einheiten auch reparieren, indem Sie sie mit dem Reparatur-Cursor anklicken (s. oben).

OPTIONEN

Bei Auswahl des Optionsmenüs wird das Spiel unterbrochen, sodass Sie die Anzeige-, Audio- und Spielsteuerungsoptionen in Ruhe einstellen können.

Bitte beachten Sie, dass das Spiel im Multiplayer-Modus durch Auswahl des Optionsmenüs nicht unterbrochen wird.

DAS SPIEL

LOAD MISSION (SPIEL LADEN)

Wählen Sie Load Mission (Spiel laden), um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden. Wenn Sie gerade ein anderes Spiel spielen, geht dieses verloren, sofern Sie es nicht zuvor speichern.

Scrollen Sie mit den Pfeiltasten hoch und runter und wählen Sie mit der linken Maustaste eines Ihrer gespeicherten Spiele aus. Klicken Sie dann auf LOAD (Laden), um das gespeicherte Spiel zu laden.

Klicken Sie auf CANCEL (Abbrechen), um die Bildschirmansicht zu verlassen, ohne ein Spiel zu laden.

SAVE MISSION (SPIEL SPEICHERN)

Wählen Sie Save Mission (Spiel speichern), wenn Sie das Spiel, das Sie gerade spielen, abspeichern wollen. Es erscheint das Menü Save Mission (Spiel speichern). Wählen Sie eine Speicherzeile aus. Wenn Sie das Spiel in einer Zeile speichern, die bereits belegt ist, wird das alte Spiel überschrieben. Wenn Sie das Spiel in einer freien Speicherzeile speichern wollen, müssen Sie [Empty Slot] (freie Speicherzeile) wählen und einen Namen für Ihr Spiel eingeben. Die Anzahl der Spiele, die Sie speichern können, hängt davon ab, wie viel Platz auf Ihrer Festplatte frei ist. Wenn kein unbelegter Speicherplatz mehr vorhanden ist, wird der Eintrag [Empty Slot] (freie Speicherzeile) nicht mehr angezeigt. In diesem Fall müssen Sie eines der zuvor gespeicherten Spiel überschreiben oder einige der gespeicherten Spiele löschen.

Scrollen Sie mit den Pfeiltasten nach oben oder unten, klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf SAVE (SPEICHERN), um das gewählte Spiel zu abzupeichern. Klicken Sie auf CANCEL (ABBRECHEN), um die Bildschirmansicht ohne zu speichern zu verlassen.

DELETE MISSION (SPIEL LÖSCHEN)

Wählen Sie im Optionsmenü den Menüpunkt „Delete Mission“ (Spiel löschen), um gespeicherte Spiele zu löschen. Sie können nun unbelegte Speicherzeilen für neue Spiele schaffen und Speicherplatz auf Ihrer Festplatte freigeben.

Wählen Sie hierzu das Spiel, das Sie löschen wollen, mit der linken Maustaste aus. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf DELETE (LÖSCHEN), um das gewählte Spiel zu löschen.

Daraufhin erscheint ein Eingabefenster mit einer Sicherheitsabfrage. Wenn Sie das gewählte Spiel löschen wollen, klicken Sie auf YES (JA), wenn Sie es behalten wollen auf NO (NEIN).

DAS SPIEL

ABORT MISSION (SPIEL ABBRECHEN)

Wählen Sie im Optionsmenü den Menüpunkt „Abort Mission“ (Spiel abbrechen), wenn das Spiel nicht so läuft, wie Sie es gern hätten, und Sie zum Startbildschirm zurückkehren wollen. Daraufhin erscheint ein Eingabefenster mit einer Sicherheitsabfrage. Sie können das Spiel aus dieser Bildschirmansicht auch neu starten.

GAME CONTROLS (SPIELSTEUERUNG)

Mit dem Menü Game Controls (Spielsteuerung) können Sie die Audio-Optionen anpassen. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Spiels oder die Scroll-Geschwindigkeit zu ändern.

TONEINSTELLUNG

Mit dem Schieberegler lässt sich die Lautstärke der Musik oder der Toneffekte einstellen. Schieben Sie den Regler nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen bzw. nach links, um sie leiser einzustellen. Wenn Sie die Musik oder Toneffekte ganz abstellen wollen, müssen Sie den Lautstärkeregler bis zum Anschlag nach links schieben.

GAME SPEED (GESCHWINDIGKEIT DES SPIELS)

Mit dem Game Speed-Schieberegler können Sie die Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft (Geschwindigkeit der Einheiten, Baugeschwindigkeit usw.) einstellen.

SCROLL SPEED (SCROLL-GESCHWINDIGKEIT)

Mit dem Scroll Speed-Schieberegler können Sie einstellen, wie schnell die Schlachtfeldansicht hin- und hergescrollt wird. Je höher die gewählte Einstellung, desto schneller können Sie mit der Maus die Schlachtfeldansicht bewegen.

RESUME MISSION (WEITERSPIELEN)

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf RESUME MISSION (WEITERSPIELEN), um zum Spielgeschehen zurückzukehren.

DAS SPIEL

BRIEFING (EINSATZBEFEHLE)

Wenn Sie die Missionsziele vergessen haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Menüpunkt „BRIEFING“ (EINSATZBEFEHLE). Mit RESUME (WEITERSPIELEN) kehren Sie zum Spiel zurück.

ERWEITERTE SPIELSTEUERUNG

Nachdem Sie sich mit den grundlegenden Befehlen und Funktionen Ihrer Einheiten vertraut gemacht haben, sollten Sie nun die erweiterte Spielsteuerung kennenlernen, die DUNE™ 2000 Ihnen bietet. Wenn Sie sich mit anderen Spielern messen wollen, müssen Sie diese Optionen unbedingt beherrschen.

BILDUNG VON EINSATZKOMMANDOS [CTRL + \$, \$,ALT + \$]

Wie bereits erläutert, können Sie mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine leere Stelle klicken und einen Kasten um die Einheiten ziehen, die zu einem Einsatzkommando zusammengefasst werden sollen. Wie aber lässt sich ein bestimmtes Einsatzkommando mitten in der Schlacht wieder auswählen? Normalerweise müssten Sie wieder einen Kasten um die entsprechenden Einheiten ziehen. Eventuell müssten Sie hierzu an einen anderen Punkt des Schlachtfelds scrollen, da man bei DUNE™ 2000 meistens an mehreren Punkten gleichzeitig aktiv ist.

Sie können nun speichern, welche Einheiten zu einem Einsatzkommando gehören. Hierzu müssen Sie zunächst alle Einheiten, die zum Einsatzkommando gehören sollen, auswählen und dann gleichzeitig die CTRL-Taste und eine Zifferntaste (0-9) drücken. Die ausgewählten Einheiten bilden nun ein festes Einsatzkommando.

Hinweis: Durch die Zusammenfassung der Einheiten rücken diese nicht automatisch ins Blickfeld. Die Einheiten werden lediglich ausgewählt, sodass Sie Ihnen neue Befehle erteilen können. Wenn Sie sich das Einsatzkommando ansehen wollen, müssen Sie gleichzeitig die ALT- und die Zifferntaste drücken, die Sie dem Einsatzkommando zuvor zugeordnet haben.

Die Schlachtfeldansicht wird dadurch auf das Einsatzkommando gelenkt. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihre Einsatzkommandos ganz einfach um weitere Einheiten zu ergänzen. Zunächst müssen Sie hierzu das jeweilige Einsatzkommando mit der zugehörigen Zifferntaste auswählen. Halten Sie anschließend die SHIFT-Taste gedrückt, und klicken Sie nun die Einheiten, die dem Einsatzkommando neu zugeordnet werden sollen, einzeln an. Die zusätzlichen Einheiten können nicht alle gleichzeitig durch Ziehen eines Kastens markiert werden. Wenn Sie alle

Einheiten, die zum Einsatzkommando hinzugefügt werden sollen, ausgewählt haben, müssen Sie das neue Einsatzkommando nur noch abspeichern, indem Sie die CTRL-Taste und die jeweilige Zifferntaste gedrückt halten.

BOOKMARKS [CTRL + F9 - F12, F9 - F12]

Sie haben die Möglichkeit, bis zu 4 Schlachtfeldansichten zu speichern, sodass Sie jederzeit an diese Stelle des Schlachtfeldes zurückspringen können. Mit CTRL + F9 - F12 speichern Sie die aktuelle Schlachtfeldansicht. Wenn Sie später zu diesem Bereich des Schlachtfeldes zurückspringen wollen, genügt es, die entsprechende Funktionstaste (F9-F12) zu drücken.

DAS SPIEL

FORCE-FIRE (ERZWUNGENER ANGRIFF) [CTRL + LINKE MAUSTASTE]

In manchen Situationen sollen Ihre Einheiten vielleicht auf ein Gebäude oder einen Bereich feuern, der kein feindliches Ziel darstellt. Mit dem Force-Fire-Befehl können Sie Ihre Einheiten dennoch dazu bringen, das Feuer zu eröffnen. Wählen Sie hierzu einfach die entsprechenden Einheiten aus, halten Sie die CTRL-Taste gedrückt und klicken Sie auf das Angriffsziel. Solange Sie die CTRL-Taste gedrückt halten, wird der Zielfcursor angezeigt.

Im Force-Fire-Modus ignorieren Ihre Einheiten alle anderen Gefahren und feuern solange auf das Ziel, bis Sie Ihnen befehlen, das Feuer einzustellen oder Ihnen eine andere Anweisung erteilen. Manche Einheiten können nicht zum Angriff gezwungen werden, wie z.B. Pioniere.

FORCE-MOVE (ERZWUNGENES VORRÜCKEN) [CTRL + LINKE MAUSTASTE]

Ihre Panzer werden durch feindliche Infanteristen behindert? Dann überrollen Sie sie doch einfach! Mit dem Force-Move-Befehl können Sie Panzern oder anderen schwer bewaffneten Einheiten befehlen, in feindliches Gebiet vorzurücken und dabei die gegnerische Infanterie zu überrollen, die sich ihnen in den Weg stellt. Wählen Sie hierzu die entsprechenden Einheiten aus, halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Bereich des Schlachtfelds, in den die Einheiten vorrücken sollen. Dieser Befehl kann auch dazu benutzt werden, um eine Infanterie-Einheit zu überrollen, die Ihnen hartnäckig Widerstand leistet. Ihre Einheit wird solange versuchen, die Infanteristen niederzuwalzen, bis diese vernichtet sind, die Einheit neue Befehle erhält oder aber vom Gegner zerstört wird.

Dieser Befehl kann nicht gegen Fahrzeuge eingesetzt werden. Infanterie-Einheiten sind nicht in der Lage, Panzer zu überrollen. Der Force-Move-

Befehl steht nur für schwere Einheiten oder Kettenfahrzeuge zur Verfügung und lässt sich nicht gegen die eigene Infanterie einsetzen.

SCATTER (AUSEINANDERLAUFEN) [„X“-TASTE]

Panzer versuchen, Ihre Infanterie niederzuwalzen? Feindliche Ornithopter mit Parabomben im Anflug? Dann befehlen Sie Ihren Truppen am besten, in verschiedene Richtungen auseinander zu laufen. In der Regel können Sie dadurch die meisten Ihrer Einheiten retten.

Wählen Sie die betroffenen Einheiten hierzu aus und drücken Sie die „X“-Taste, um sie auseinander laufen zu lassen. Einheiten, die einen Scatter-Befehl erhalten haben, führen weiterhin Angriffsbefehle aus. Sie können Ihren Einheiten also befehlen anzugreifen und sie anschließend durch Drücken der „X“-Taste auseinanderlaufen lassen, sobald der Gegner naht.

Hinweis: Einheiten, die einen Scatter-Befehl erhalten haben, laufen nur einmal auseinander. Wenn Sie möchten, dass Ihre Einheiten weiter vor dem Gegner zurückweichen, müssen Sie immer wieder die „X“-Taste drücken (etwa jede Sekunde). Wird die „X“-Taste nicht wieder gedrückt, laufen die gewählten Einheiten nur einmal auseinander, halten dann an und greifen dann wieder das von Ihnen angegebene Ziel an. Wenn Einheiten auseinanderlaufen, kann es außerdem vorkommen, dass das Angriffsziel außer Reichweite gerät. In diesem Fall müssen Sie mit der linken Maustaste wieder auf das Angriffsziel klicken, damit die (immer noch ausgewählten) Einheiten wieder vorrücken, bis sie das Ziel unter Feuer nehmen können.

DAS SPIEL

STOPP [„S“-TASTE]

Wenn eine Einheit dabei ist, in den sicheren Tod zu laufen, oder Sie versehentlich einen falschen Befehl erteilt haben, können Sie der Einheit (oder dem Gebäude, wenn es sich um einen Gefechtsturm handelt) befehlen, das Feuer einzustellen, anzuhalten oder den Spice-Abbau abubrechen usw. Wählen Sie hierzu die betroffene Einheit, aus und drücken Sie die „S“-Taste.

GEWÄHLTE EINHEIT ANSEHEN [HOME-TASTE]

Mit der Home-Taste wird die Schlachtfeldansicht auf die aktuelle Einheit oder das aktuelle Gebäude zentriert.

BAUWERFT ANSEHEN [„H“-TASTE]

Mit der „H“-Taste können Sie sofort zur Bauwerft Ihrer Basis zurückkehren. Dieser Befehl ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie gerade in einem anderen Bereich des Schlachtfelds beschäftigt waren.

ALLES AUSWÄHLEN [„E“-TASTE]

Mit der „E“-Taste können Sie alle Einheiten auswählen, die sich gerade in Ihrem Blickfeld befinden. Dieser Befehl ist nützlich, um allen Einheiten der Basis einen Haltebefehl zu erteilen oder die feindliche Basis mit allen in Reichweite befindlichen Einheiten zu stürmen.

NÄCHSTE EINHEIT AUFRUFEN [„N“-TASTE]

Mit der „N“-Taste können Sie alle Ihre Einheiten nacheinander aufrufen.

MULTIPLAYER-SPIEL

MULTIPLAYER-SPIELE (SPIELE MIT MEHREREN TEILNEHMERN)

DUNE™ 2000 bietet folgende Spielmodi für Multiplayer-Spiele:

1. **Modem/Serial-Modus** (s. Seite 29): Verbinden Sie zwei Computer über ein Modem oder ein serielltes Kabel (Null-Modem), um gegen einen anderen menschlichen Gegner anzutreten.
2. **Übungsmodus** (s. Seite 31): Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten und kämpfen Sie auf dem Multiplayer-Schlachtfeld gegen bis zu 5 Computergegner.
3. **LAN-Modus** (s. Seite 32): Spielen Sie in einem IPX-basierten lokalen Netzwerk gegen bis zu 5 menschliche Gegner.
4. **Internet-Modus** (s. Seite 33): Nutzen Sie den kostenlosen Online-Service der Westwood Studios, um über Internet gegen drei menschliche Gegner zu spielen (für den Zugang ins Internet können Gebühren anfallen).

OPTIONEN FÜR MULTIPLAYER-SPIELE

In allen Multiplayer-Modi können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen:

1. **Unit Count:** Legt fest, wie viele Einheiten ein Spieler zu Beginn jedes Spiels erhält.
2. **Tech Level:** Legt fest, welche Gebäude und Einheiten die Spieler bauen können.
3. **Credits:** Legt fest, wie viel Geld jeder Spieler zu Beginn des Spiels erhält.
4. **AI Players:** Legt fest, wie viele Computergegner am Spiel teilnehmen.

5. Crates: Legt fest, ob die Spieler durch das Einsammeln von Kisten zusätzliche Waffen oder Boni erhalten können.

6. Worms: Legt fest, ob im Spiel eine große oder eine normale Anzahl von Sandwürmern oder gar keine Sandwürmer vorkommen.

Bei einem Multiplayer-Spiel können die Spieleinstellungen nur vom Host (der Spieler, der das Spiel startet) angepasst werden. Der Host kann das Spiel jedoch erst starten, wenn die eingeladenen Mitspieler die vom Host gewählten Optionen akzeptieren.

MULTIPLAYER-SPIEL

TASTENKOMBINATIONEN FÜR MULTIPLAYER-SPIELE

BÜNDNIS SCHLIESSEN [„A“-TASTE]

Bei Multiplayer-Spielen ist es manchmal vorteilhaft, sich mit anderen Spielern zu verbünden. Wenn Sie sich mit einem anderen Spieler verbünden wollen, klicken Sie eine seiner Einheiten an und drücken Sie die „A“-Taste. Die übrigen Spieler werden daraufhin darüber informiert, dass Sie sich mit Ihrem Mitspieler verbündet haben. Verbündete Einheiten greifen einander automatisch nicht an. Außerdem sehen Sie alle Einheiten Ihres Verbündeten auf Ihrem Radarbildschirm und können auch die Bereiche sehen, die von Ihrem Verbündeten, nicht aber von Ihren Einheiten erkundet wurden.

Bündnisse werden stets nur von EINER SEITE geschlossen. Wenn Ihr Mitspieler daher kein Bündnis mit Ihnen sucht, werden Ihre Truppen von seinen Einheiten weiterhin angegriffen, während Ihre Soldaten die Einheiten des Mitspielers unbehelligt lassen. Daher sollten Sie, bevor Sie ein Bündnis eingehen, Ihren Mitspieler fragen, ob er eine Allianz mit Ihnen wünscht.

Um das Bündnis aufzuheben, wählen Sie eine der Einheiten Ihres Verbündeten aus und drücken wieder auf die „A“-Taste. Anders als beim Schluss des Bündnisses gilt diese Aktion für beide Seiten. Nach Aufhebung des Bündnisses greifen die Einheiten der beiden Spieler einander sofort an.

MITTEILUNGEN [F1 - F8]

Mit den Tasten F1 bis F7 können Sie in einem Multiplayer-Spiel Nachrichten an Ihre Mitspieler senden. Dabei ist jedem Mitspieler eine der Funktionstasten F1 bis F7 zugeordnet. Mit F8 können Sie eine Nachricht an alle Mitspieler senden.

Welche Funktionstaste dem jeweiligen Spieler zugeordnet ist, entnehmen Sie der Kartenansicht, in der alle Spieler außer Ihnen aufgelistet sind.

Hinweis: Wenn Sie eine Nachricht eingeben, sind die Tastaturbefehle

deaktiviert. Falls Sie die Nachricht doch nicht senden möchten, können Sie mit ESC abbrechen.

MODEM/SERIAL-MODUS

DUNE™ 2000 ermöglicht Multiplayer-Spiele mit zwei Computern, die über ein Modem oder ein Null-Modem miteinander verbunden sind. Bei einer Null-Modem-Verbindung handelt es sich um ein spezielles Kabel, das im Computer-Fachhandel erhältlich ist. Mit einem solchen Kabel lassen sich zwei Computer miteinander verbinden, die nicht mehr als 9 Meter voneinander entfernt stehen.

VORBEREITUNGEN ZUM AUFBAU EINER NULL-MODEM-VERBINDUNG

Bevor Sie ein Multiplayer-Spiel über Null-Modem starten können, müssen Sie DUNE™ 2000 entsprechend konfigurieren. Wählen Sie hierzu auf dem Startbildschirm den Menüpunkt „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel). Wählen Sie anschließend „Serial“ (Null-Modem) und klicken Sie dann im Dialogfenster „Select Serial Game“ (Null-Modem-Spiel wählen) auf „Settings“ (Einstellungen).

MULTIPLAYER-SPIEL

MULTIPLAYER-SPIEL ÜBER MODEM

Für Multiplayer-Spiele über Modem benötigen Sie ein Modem mit einer Übertragungsleistung von mindestens 28.000 Baud.

Um ein Multiplayer-Spiel für zwei Spieler über Modem zu starten, wählen Sie im Startbildschirm den Menüpunkt „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel). Wählen Sie dann die Option „Modem/Serial“ (Modem/Null-Modem). Jetzt müssen Sie entscheiden, ob Sie oder Ihr Mitspieler den Anruf vornimmt, um das Modem-Spiel zu starten. Wenn Ihr Mitspieler Sie anruft, wählen Sie „Answer Modem“ (Modem-Anruf entgegennehmen“). Sofern Sie Verbindungseinstellungen unter „Settings“ (Einstellungen) korrekt vorgenommen wurden, wartet Ihr Modem auf den Anruf des anderen Modems. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, erscheint das Dialogfenster „Join Modem Game“ (Einem Modem-Spiel beitreten). Wenn Sie dagegen Ihren Mitspieler anrufen, müssen Sie „Dial Modem“ (Modem anwählen) wählen. Es erscheint das Dialogfenster „Phone List“ (Rufnummernverzeichnis).

Im Dialogfenster „Phone List“ (Rufnummernverzeichnis) können Sie die Rufnummer entweder jedes Mal neu eingeben oder Sie aber zusammen mit dem Namen Ihres Mitspielers abspeichern, damit Sie sie bei der nächsten Sitzung nicht wieder eingeben müssen.

Um die Rufnummer manuell zu wählen, klicken Sie in das Wählfeld und geben Sie die Rufnummer ein. Die Nummer wird ohne Namenseintrag zur Rufnummernliste hinzugefügt. Klicken Sie auf SAVE (SPEICHERN), um die

Nummer zusammen mit dem Namen des Mitspielers und den Standard-Wähleinstellungen für spätere Anrufe zu speichern.

Hier können Sie einen Namen und die zugehörige Rufnummer eingeben. Mit **SAVE (SPEICHERN)** kehren Sie zum Dialogfenster „Phone List“ (**RUFNUMMERNLISTE**) zurück. Nach Speicherung der Nummer im Rufnummernverzeichnis, können Sie sie per Mausklick auswählen. Die Rufnummer erscheint dann in der Dial Box (Wählfeld).

Wenn die gewünschte Rufnummer im Wählfeld erscheint (durch manuelle Eingabe oder Auswahl aus dem Rufnummernverzeichnis, können Sie auf „Dial“ (Wählen) drücken. Das Modem wählt die entsprechende Rufnummer und stellt die Verbindung zur Gegenstelle her. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, erscheint das Dialogfenster „Host Modem Game“ (Zu einem Modem-Spiel einladen)

MULTIPLAYER-SPIEL ÜBER NULL-MODEM

Um ein Multiplayer-Spiel für zwei Spieler über Null-Modem zu starten, wählen Sie im Startbildschirm den Menüpunkt „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel) und dann die Option „Modem/Serial“ (Modem/Null-Modem). Klicken Sie auf „Null Modem“ (Null-Modem), um eine Verbindung zwischen den beiden Computern herzustellen.

Sobald die Null-Modem-Verbindung hergestellt ist, erscheint eines der beiden Dialogfenster „Host Serial Game“ (Zu einem Null-Modem-Spiel einladen) oder „Join Serial Game“ (Einem Null-Modem-Spiel beitreten), je nachdem, ob Sie oder Ihr Mitspieler die zuerst auf „Null Modem“ (Null-Modem) geklickt hat.

MULTIPLAYER-SPIEL

ZU EINEM NULL-MODEM-SPIEL EINLADEN

Geben Sie nun Ihren Namen ein und wählen Sie ein Haus und eine Farbe. Im Fenster „Scenarios“ (Spielszenarien) werden die Spielszenarien angezeigt, die zur Wahl stehen. Als Host des Spiels müssen Sie die Einstellungen für „Unit Count“ (Anzahl der Einheiten zu Beginn des Spiels), „Tech Level“ (zur Verfügung stehende Technologien), „Credits“ (Geldmenge zu Beginn des Spiels), „AI Players“ (Computergegner), „Crates“ (Kisten mit Waffen/Boni) und „Worms“ (Sandwürmer) vornehmen.

Über ein Mitteilungsfenster können Sie mit Ihrem Mitspieler vereinbaren, welche Einstellungen gewählt werden sollen. Die Mitteilungen Ihres Mitspielers erscheinen im Mitteilungsfenster. Wenn Sie die Einstellungen anpassen, sieht Ihr Mitspieler die geänderten Einstellungen in seinem Dialogfenster. Als Host des Spiels entscheiden Sie, wann das Spiel beginnt. Sobald Sie sich mit Ihrem Mitspieler auf ein Spielszenario und die Spieloptionen geeinigt haben, können Sie das Spiel mit **START** starten.

EINEM NULL-MODEM-SPIEL BEITRETEN

Geben Sie Ihren Namen ein und wählen Sie ein Haus und eine Farbe. Falls Sie den gleichen Namen eintragen, wie der Host, müssen Sie einen anderen Namen wählen. Falls Sie die gleiche Farbe wählen wie der Host, müssen Sie eine andere Farbe wählen.

Sie sehen, welche Spieloptionen der Host wählt. Das Spiel beginnt, wenn der Host auf START klickt.

MITTEILUNGEN SENDEN

Geben Sie Ihre Mitteilung über die Computer-Tastatur im Dialogfenster „Host Serial Game“ (Zu einem Null-Modem-Spiel einladen) oder „Join Serial Game“ (Einem Null-Modem-Spiel beitreten) ein und drücken Sie ENTER, um die Mitteilung an Ihren Mitspieler zu senden.

Während des Spiels können Sie über die F1-Taste Mitteilungen an Ihre Mitspieler senden. Oben links auf dem Bildschirm erscheint die Nachricht „To Player [Name]“ (An Spieler [Name]).

ÜBUNGSMODUS

DUNE™ 2000 unterstützt eine Multiplayer-Option, die „Practice Mode“ (Übungsmodus) genannt wird. Im „Practice Mode“ spielt ein menschlicher Spieler gegen bis zu 7 Computergegner. Die Computergegner errichten Basen und bauen Einsatzkommandos für Angriff und Verteidigung. Im „Practice Mode“ können Sie sich mit Ihren eigenen Einheiten und den Einheiten der anderen Häuser vertraut machen, bevor Sie sich in einem Multiplayer-Spiel mit menschlichen Gegnern messen.

MULTIPLAYER-SPIEL

LAN-SPIEL

DUNE™ 2000 unterstützt Multiplayer-Spiele in einem lokalen Netzwerk (LAN) mit bis zu 6 Spielern pro Spiel und verwendet hierzu das IPX-Protokoll (über DirectPlay 5.0). Ihre Netzwerkkarte muss ein IPX-fähiges Netzwerkprotokoll verwenden. Die entsprechenden Einstellungen finden Sie in der Windows 95-Systemsteuerung unter „Netzwerk- und DFÜ-Verbindungen“. Bei Fragen oder Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren Netzwerkadministrator, damit er die richtigen Treiber auf Ihrer Workstation installiert. Außerdem muss auf Ihrem Computer DirectPlay 5.0 installiert sein. DirectPart 5.0 ist eine Komponente von DirectX 5.0 und befindet sich auf der DUNE™ 2000-CD.

Um ein LAN-Spiel zu starten, wählen Sie im Startbildschirm den Menüpunkt „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel). Jetzt sollte die Option „Network“ (Netzwerk) angezeigt werden. Falls diese Option nicht

angezeigt wird, hat DUNE™ 2000 keine IPX-Treiber gefunden. Überprüfen Sie in diesem Fall, ob die IPX-Treiber richtig installiert und konfiguriert wurden.

Wenn alles in Ordnung ist, wählen Sie „Network“ (Netzwerk). Es erscheint die Bildschirmansicht „Network Game“ (Netzwerk-Spiel). In dieser Bildschirmansicht können Sie Ihren Namen eingeben, ein Adelshaus und die Farbe Ihrer Einheiten und Gebäude wählen. In dem Dialog sehen Sie zwei Fenster: das „Games“ (Spiele)-Fenster und das „Players“ (Spieler)-Fenster. Im „Games“ (Spiele)-Fenster werden alle zurzeit aktiven Spielsitzungen angezeigt. Gerade laufende Spiele erscheinen in Klammern nach folgendem Muster: [Player's (Spielername) Game].

Sie können nun entscheiden, ob Sie einem Spiel beitreten oder ein neues Spiel starten möchten, dem andere Spieler beitreten können.

NEUES NETZWERK-SPIEL HOSTEN

Bevor Sie „New“ (Neues Spiel) anklicken, müssen Sie Ihren Namen eingeben und ein Haus und eine Farbe wählen. Wenn Sie jetzt „New“ (Neues Spiel) anklicken, sind Sie der Host des neuen Spiels, und es erscheint der Dialog „Host Network Game“ (Netzwerk-Spiel hosten). In diesem Dialog finden Sie ein „Players“ (Spieler)-Fenster und ein „Scenarios“ (Szenarien)-Fenster. Im „Players“ (Spieler)-Fenster wird angezeigt, welche anderen Spieler dem Spiel beigetreten sind. Als Host des Spiels haben Sie allein die Möglichkeit, Spieler abzulehnen, die dem Spiel beitreten wollen.

Im „Scenarios“ (Szenarien)-Fenster werden die Spielszenarien angezeigt, die durchgespielt werden können. Als Host legen Sie die Einstellungen für Credits (Geldmenge zu Beginn des Spiels), Unit Count (Anzahl der Einheiten zu Beginn des Spiels), Crates (Kisten mit Waffen/Boni), Worms (Sandwürmer), Concrete (Beton) und AI Players (Computergegner) fest.

Sobald 2 oder mehr Spieler an der Sitzung teilnehmen, können Sie auf START (SPIEL STARTEN) klicken. Als Host des Spiels entscheiden Sie, wann das Spiel beginnt. Sie sollten daher erst auf START klicken, wenn alle Teilnehmer dem Spiel beigetreten sind.

MULTIPLAYER-SPIEL

EINEM NETZWERK-SPIEL BEITRETEN

Bevor Sie „Join Game“ (Einem Netzwerk-Spiel beitreten) anklicken, müssen Sie Ihren Namen eingeben und ein Haus und eine Farbe wählen. Danach können Sie einem offenen Spiel beitreten, indem Sie es auswählen und Ihre Auswahl anschließend mit „Join“ (Beitreten) bestätigen oder zwei Mal auf den Namen des Spiels klicken. Falls Sie den gleichen Namen gewählt haben wie ein anderer Teilnehmer, müssen Sie

einen neuen Namen eingeben. Falls Sie die gleiche Farbe gewählt haben wie ein anderer Teilnehmer, müssen Sie eine neue Farbe wählen.

Der „Join Game“ (Einem Netzwerk-Spiel beitreten)-Dialog verfügt über ein Mitteilungsfenster. In diesem Fenster sehen Sie die Mitteilungen Ihrer Mitspieler. Ihre Mitteilungen wiederum werden in den Mitteilungsfenstern aller anderen Spieler angezeigt.

Wenn Sie „Join“ (Beitreten) gedrückt haben, werden die Schaltflächen „New“ (Neues Spiel) und „Join“ (Beitreten) nicht mehr angezeigt. Sie müssen jetzt abwarten, bis der Host das Spiel startet. Im Wartemodus können Sie Ihren Namen nicht mehr ändern und kein anderes Haus und keine andere Farbe mehr wählen, sehen aber die vom Host gewählten Spieloptionen.

DIE LOBBY

In der Liste, in der die angemeldeten Netzwerk-Spiele angezeigt werden, erscheint an erster Stelle der Eintrag „Lobby“. Die Lobby ist der Wartebereich für Spieler, die einem Spiel beitreten möchten. Wenn Sie einem Spiel beigetreten sind, können Sie in die Lobby zurückkehren, indem Sie „Cancel“ (Abbrechen) wählen oder zwei Mal auf „Lobby“ klicken. Wenn ein Spieler die Lobby betritt, verlässt er damit automatisch das Spiel, an dem er zuvor teilgenommen hat.

In der Lobby können Sie allen anderen Spielern, die sich dort aufhalten, Mitteilungen schicken. Außerdem sehen Sie alle Mitteilungen, die von den Spielern in der Lobby gesendet werden. So können Sie in der Lobby Mitspieler für ein neues Netzwerkspiel finden.

MITTEILUNGEN SENDEN

In jedem Netzwerk-Spiel-Dialog können Sie über Ihre Computertastatur Mitteilungen eingeben und diese durch Drücken der ENTER-Taste an Ihre Mitspieler senden.

Während des Spiels können Sie über die Tasten F1 bis F7 Mitteilungen an Ihre Mitspieler senden. (Tipp: Drücken Sie auf eine der Funktionstasten, um zu sehen, welchem Spieler die jeweilige Taste zugeordnet ist. Oben links auf dem Bildschirm erscheint „To Player (An Spieler) + Name des Hauses“. Mit F8 können Sie eine Mitteilung an alle Mitspieler senden.

MULTIPLAYER-SPIEL

INTERNET-SPIEL

Wenn Sie im Internet gegen andere Spieler antreten möchten, müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein:

1. Internet-Zugang über Modem (mind. 28.8), ISDN oder eine leistungsfähigere Technik, die TCP/IP unterstützt.

2. Winsock 1.1-fähiger TCP/IP-Protokollstapel (in Windows 95 vorhanden).

3. Freigeschaltetes Konto bei einem Internet Service Provider (ISP) und eine gültige E-Mail-Adresse. Hinweis: Auf der DUNE™ 2000-CD finden Sie die Internet-Zugangssoftware eines Internet Service Provider. Klicken Sie im Intro-Video auf „Internet Services“, um zur Software für die Anmeldung und die zugehörige Readme-Datei zu gelangen.

Klicken Sie im Startbildschirm auf „Multiplayer Game“ (Multiplayer-Spiel) und dann auf „Internet“. Wenn Sie sich Westwood Online mit einem Nutzernamen angemeldet und ein Passwort erhalten haben, erscheint bereits der Login-Dialog von Westwood Online. Wenn Sie noch kein Konto bei Westwood Online besitzen, können Sie sich nun anmelden (s. Seite 36). Dabei werden Sie Schritt für Schritt durch den Registrierungsvorgang geleitet. Nachdem die Registrierung abgeschlossen ist und Sie einen Nutzernamen gewählt haben, erhalten Sie Ihr Passwort für den Westwood Online-Service innerhalb weniger Minuten per E-Mail.

Nach Eingabe der Login-Daten versucht DUNE™ 2000, eine Verbindung zu Ihrem Internet-Provider herzustellen, sofern die hierfür erforderlichen Einstellungen vorgenommen wurden. Falls Sie nicht genau wissen, ob die Einstellungen korrekt sind, können Sie die Internet-Verbindung auch vor Aufruf von DUNE™ 2000 herstellen.

Nach Eingabe eines gültigen Nutzernamens und des zugehörigen Passworts gelangen Sie in die DUNE™ 2000-Lobby von Westwood Online. Von dort aus können Sie als Host ein neues Internet-Spiel starten oder einem anderen Internet-Spiel beitreten.

In der DUNE™ 2000-Lobby sehen Sie eine Channel-Liste, eine Nutzer-Liste ein Eingabefeld und ein Scroll-Feld, in dem Ihre Mitteilungen und die Mitteilungen anderer Spieler angezeigt werden. Alle Mitteilungen, die Sie über das Eingabefeld machen, sind für alle Spieler in der Lobby sichtbar, sofern Sie nicht einen Nutzer ausgewählt haben, um ihm eine vertrauliche Mitteilung zu senden. Da die Lobby nur DUNE™ 2000-Nutzern zugänglich ist, dürfte es kein Problem sein, Teilnehmer für ein neues Internet-Spiel zu finden.

Mit der Schaltfläche „New“ (Neues Spiel) können Sie ein neues Internetspiel hosten und mit „Join“ (Beitreten) einem Internetspiel beitreten. Sie können einem Spiel auch beitreten, indem Sie zwei Mal auf den Namen des Spiels in der Liste klicken.

MULTIPLAYER-SPIEL

EINEM INTERNET-SPIEL BEITRETEN

Offene Spiele sind in der „Channel List“ (Cannel-Liste) durch ein DUNE™ 2000-Icon gekennzeichnet. Um einem offenen DUNE™ 2000-Spiel beizutreten, müssen Sie einfach nur zwei Mal auf die Bezeichnung des Spiels klicken. Danach erscheint der „Join Internet Game“ (Einem Internet-Spiel beitreten)-Dialog.

Sobald Sie einem Internet-Spiel beigetreten sind, sehen Sie die vertraute Mitteilungsansicht mit dem Eingabefeld und der Nutzer-Liste sowie den Spieloptionen. Als Gast in einem Internet-Spiel können Sie die Spieloptionen nicht anpassen. Stattdessen haben Sie die Möglichkeit, dem Host eine Mitteilung zu schreiben und ihn um die Anpassung der Spieloptionen zu bitten. Sollten Sie mit den gewählten Spieloptionen nicht mehr zufrieden sein, können Sie den Channel jederzeit verlassen. Wenn der Host die Spieloptionen anpasst, wird die Schaltfläche „Accept“ (Akzeptieren) aktiviert. Der Host kann das Spiel erst starten, nachdem Sie sich mit den gewählten Spieloptionen durch Anklicken der Schaltfläche „Accept“ einverstanden erklärt haben. Wenn Sie mit den Spieloptionen einverstanden sind, teilen Sie dies bitte dem Host des Spiels mit., damit er das Spiel starten kann. Nachdem der Host auf „Start“ gedrückt hat, wird DUNE™ 2000 automatisch gestartet.

EIN INTERNET-SPIEL HOSTEN

Wenn Sie lieber selbst die Zügel in der Hand halten wollen, haben Sie die Möglichkeit, als Host ein neues DUNE™ 2000-Spiel zu organisieren. Klicken Sie hierzu in der DUNE™ 2000-Lobby auf „New“ (Neues Spiel). Daraufhin erscheint ein Dialog, indem Sie angeben können, ob Sie ein öffentliches oder nicht-öffentliches Spiel starten wollen. Während der Host bei nicht-öffentlichen Spielen ein Passwort für den Beitritt zum Spiel festlegen kann, sind öffentliche Spiele für jeden Spieler frei zugänglich. Bestätigen Sie mit OK, um ein neues Internet-Spiel anzulegen. Es erscheint der Dialog „Host Internet Game“ (Ein Internet-Spiel hosten). (Hinweis: Die Bezeichnung des Spiels in der Spiele-Übersicht ist nach dem Muster „Users_game“ strukturiert, wobei als „User“ der für den Westwood Online-Service gewählte Nutzernamen einzutragen ist.

Es wird die bekannte Mitteilungsansicht mit dem Eingabefeld und der Nutzer-Liste sowie den Spieloptionen angezeigt. Als Host des Spiels ist es Ihre Aufgabe, die Spieloptionen wie „Scenario“ (Spielszenario), „Credits“ (Geldmenge zu Beginn des Spiels), „Tech Level“ (zur Verfügung stehende Technologien) usw. festzulegen. Ihre Mitspieler haben die Möglichkeit, Ihnen Mitteilungen zu senden und Sie darum zu bitten, andere Einstellungen zu wählen. Wenn Sie mit den vorgeschlagenen Änderungen einverstanden sind, sollten Sie die Spieloptionen entsprechend anpassen – andernfalls müssen Sie versuchen, sich mit Ihren Mitspielern zu einigen. Sie können das Spiel erst starten, wenn die Gäste die von Ihnen gewählten Spieloptionen akzeptiert haben. Nachdem Sie sich mit Ihren Mitspielern auf die Spieloptionen geeinigt haben, können Sie als Host das Spiel über die „Start“-Schaltfläche starten. Daraufhin beginnt das Spiel.

Nach Ende des Spiel kehren Sie und Ihre Mitspieler automatisch in die DUNE™ 2000-Lobby zurück, wo Sie sich über das Spielgeschehen unterhalten können.

MULTIPLAYER-SPIEL

ANLEGEN EINES WESTWOOD ONLINE-KONTOS

Falls Sie noch nicht über ein Westwood Online-Konto verfügen, werden Sie aufgefordert sich registrieren zu lassen. Bei der Registrierung müssen Sie zunächst Namen, Anschrift und eine gültige E-Mail-Adresse angeben. Anschließend werden Sie aufgefordert, einen Nutzernamen zu wählen. Wenn der von Ihnen gewählte Nutzername bereits vergeben ist, müssen Sie sich einen anderen Namen aussuchen. Sobald Ihr Nutzername registriert wurde, erhalten Sie per E-Mail ein Passwort. Das Passwort wird an die E-Mail-Adresse geschickt, die Sie bei der Registrierung angegeben haben. Daher ist es wichtig, dass diese E-Mail-Adresse richtig eingegeben wurde und gültig ist.

Sie können die Registrierung auch manuell über das Windows 95-Startmenü (Programme/Westwood/Dune200/Internet-Registrierung) vornehmen oder in DUNE™ 2000 auf dem Autoplay-Bildschirm die Schaltfläche „Internet Registration“ (Internet-Registrierung) anklicken.

Wenn Sie bereits bei Westwood Online angemeldet sind, müssen Sie sich nicht noch einmal registrieren lassen. Falls Sie Ihr Passwort vergessen haben sollten, können Sie es unter <http://www.westwood.com/westwoodonline/memberservices> erfragen. Sie erhalten dann eine E-Mail an die von Ihnen bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse, in der Ihnen Ihr Passwort genannt wird. Auf der Internet-Seite finden Sie weitere wichtige Informationen zu diesem Thema.

GEBÄUDE

Bezeichnung: Betonplatte

Gebäudetyp: Fundament

Erfordert: Bauwerft

Zweck: Gebäude ohne Betonfundament nehmen im Laufe der Zeit Schaden. Gebäude, die nicht auf einem Betonfundament stehen, lassen sich zwar reparieren, werden aber von den extremen Witterungsverhältnissen und der Errosion, die auf Arrakis herrschen, langsam zerstört. Wenn Sie Ihre Bauwerft aufrüsten, können Sie größere Betonplatten bauen.

Panzerung: Mittel. Betonplatten können mit den meisten Waffen zerstört werden. Sie lassen sich nicht reparieren und müssen bei Beschädigung ersetzt oder aufgegeben werden.

Bezeichnung: Mauer
Verteidigungswall

Gebäudetyp:

Erfordert: Windfalle

Zweck: Mauern dienen zur Verteidigung der Basis. Betonmauern sind die stärksten Verteidigungsanlagen auf Dune. Sie halten dem direkten Beschuss durch die meisten Waffen stand und hindern feindliche Einheiten am Vorrücken.

Panzerung: Mittel. Mauern können nur durch Explosivgeschosse wie Raketen und Granaten zerstört werden. Wie Betonplatten können Mauern nicht repariert werden, wenn sie beschädigt sind.

Bezeichnung: Bauwerft

Gebäudetyp: Produktionseinrichtung

Erfordert: Keine Voraussetzungen. Die Bauwerft wird von einem Baufahrzeug errichtet.

Zweck: Ohne die Bauwerft können Sie auf Arrakis keine Basis errichten. Die Bauwerft erzeugt etwas Energie und wird für den Bau neuer Gebäude benötigt. Die Bauwerft ist für das Überleben Ihrer Basis entscheidend und muss daher unbedingt geschützt werden.

Panzerung: Mittel. Bauwerften sind verhältnismäßig gut gepanzert, können aber mit allen Waffen mehr oder weniger schnell zerstört werden.

Bezeichnung: Windfalle

Gebäudetyp: Kraftwerk

Erfordert: Bauwerft

Zweck: Windfallen versorgen andere Gebäude mit Energie und Wasser. Große, oberirdische Röhren fangen wie Trichter Windströmungen ein und leiten sie zu mächtigen Turbinen, die Generatoren und Anlagen zur Wassergewinnung antreiben.

Panzerung: Leicht. Windfallen können mit den meisten Waffen leicht zerstört werden.

GEBÄUDE

Bezeichnung: Raffinerie

Gebäudetyp: Fabrik

Erfordert: Windfalle

Zweck: Die Raffinerie ist für die Spice-Gewinnung auf Dune unbedingt erforderlich. Spice-Sammler bringen das abgebaute Spice in die Raffinerie, wo es zu Solaris verarbeitet wird. Jede Raffinerie enthält Spice im Wert von 1000 Solaris. Das verarbeitete Spice wird automatisch zur Lagerung auf Silos und Raffinerien verteilt. Zu jeder Raffinerie gehört ein Spice-Sammler.

Panzerung: Mittel. Raffinerien können mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Kasernen
Produktionseinrichtung

Gebäudetyp:

Erfordert: Windfalle

Zweck: Kasernen werden benötigt, um leichte Infanterie-Einheiten zu bauen und auszubilden. Um schlagkräftigere Infanterie-Einheiten bauen zu können, muss die Kaserne aufgerüstet werden. **Panzerung:** Mittel. Kasernen können mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Geschützturm

Gebäudetyp:

Verteidigungsturm

Erfordert: Kasernen

Zweck: Geschütztürme dienen zur Verteidigung der Basis. Sie sind mit einem Geschütz mittlerer Reichweite ausgestattet, das auch stark gepanzerte Fahrzeuge zerstören kann. Geschütztürme nehmen jede feindliche Einheit unter Feuer, die in Ihre Reichweite gelangt.

Panzerung: Mittel. Gewehrkugeln und Granaten können Geschütztürmen nichts anhaben. Sie können jedoch durch Raketen und großkalibrige Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Vorposten

Gebäudetyp:

Aufklärungseinrichtung

Erfordert: Kasernen

Zweck: Wenn die Basis des Spielers genügend Energie erzeugt, liefert der Vorposten eine Radaransicht des Spielfelds. Sobald der Vorposten fertiggestellt ist, erscheint automatisch der Radarbildschirm.

Panzerung: Mittel. Vorposten können mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Raketenturm

Gebäudetyp:

Verteidigungsturm

Erfordert: Vorposten und aufgerüstete Bauwerft

Zweck: Raketentürme dienen zur Verteidigung der Basis. Der Raketenturm ist im Vergleich zum Geschützturm stark aufgerüstet und verfügt über eine höhere Reichweite sowie eine höhere Feuergeschwindigkeit. Die hochentwickelte Zieleinrichtung des Raketenturms benötigt Energie.

Panzerung: Stark. Gewehrkugeln und Granaten können Raketentürmen nichts anhaben. Sie lassen sich jedoch mit Raketen und großkalibrigen Waffen zerstören.

GEBÄUDE

Bezeichnung: High-Tech-Fabrik

Gebäudetyp:

Produktionseinrichtung

Erfordert: Vorposten

Zweck: Die High-Tech-Fabrik wird für den Bau von Universaltransportern benötigt. Das Haus Atreides hat die Möglichkeit, die High-Tech-Factory aufzurüsten, um Ornithopter für einen Luftangriff zu bauen.

Panzerung: Leicht. Die High-Tech-Factory kann mit den meisten Waffen leicht zerstört werden.

Bezeichnung: Raumhafen

Gebäudetyp: High-Tech-

Gebäude

Erfordert: Fabrik für schwere Waffen und Vorposten

Zweck: Der Raumhafen ermöglicht es Ihnen, mit der intergalaktischen Händlergilde CHOAM Handel zu treiben. Wenn Sie einen Raumhafen gebaut haben, können Sie Bodenfahrzeuge und luftgestützte Einheiten zu günstigen Preisen kaufen. Ohne Raumhafen können Sie keine Einheiten von der Händlergilde beziehen.

Panzerung: Stark. Der Raumhafen kann mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Fabrik für leichte Waffen
Produktionseinrichtung

Gebäudetyp:

Erfordert: Raffinerie

Zweck: Mit der Fabrik für leichte Waffen lassen sich kleine, leicht gepanzerte Gefechtsfahrzeuge bauen. Die Fabrik kann aufgerüstet werden, um leichte Fahrzeuge mit verbesserten Eigenschaften zu bauen.

Panzerung: Mittel. Die Fabrik für leichte Waffen kann mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Silo

Gebäudetyp: Lager

Erfordert: Raffinerie

Zweck: Silos dienen zur Lagerung des abgebauten Spice. Nachdem das Spice den Verarbeitungsvorgang in der Raffinerie durchlaufen hat, wird es gleichmäßig auf die Silos verteilt. Übersteigt die Menge des geernteten Spice die Silokapazität, so geht der Überschuss verloren. Wenn der Gegner eines Ihrer Spice-Silos zerstört oder einnimmt, wird der Wert des in dem Silo gelagerten Spice von Ihrem Credit-Konto abgezogen.

Panzerung: Leicht. Spice-Silos können mit den meisten Waffen leicht zerstört werden.

GEBÄUDE

Bezeichnung: Fabrik für schwere Waffen
Produktionseinrichtung

Gebäudetyp:

Erfordert: Raffinerie

Zweck: Mit der Fabrik für schwere Waffen können Sie schwere Fahrzeuge wie Spice-Sammler und Panzer bauen. Die Fabrik kann aufgerüstet werden, um verbesserte Fahrzeugtypen zu bauen. Für manche Einheiten sind aber noch andere Gebäude erforderlich.

Panzerung: Stark. Der Fabrik für schwere Waffen kann mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Reparaturwerkstatt

Gebäudetyp: Fabrik

Erfordert: Aufgerüstete Fabrik für schwere Waffen

Zweck: Die Reparaturwerkstatt dient zur Reparatur von Fahrzeugen. Die Reparaturkosten sind dabei unterschiedlich hoch. Ohne Reparaturwerkstatt lassen sich Fahrzeuge nicht reparieren.

Panzerung: Mittel. Die Reparaturwerkstatt kann mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: IX Forschungszentrum
Forschungseinrichtung

Gebäudetyp:

Erfordert: Vorposten und aufgerüstete Fabrik für schwere Waffen

Zweck: Das Forschungszentrum stellt neue Technologien für die Aufrüstung von Gebäuden und Fahrzeugen bereit. Bestimmte Spezialwaffen und Prototypen stehen erst zur Verfügung, wenn ein Forschungszentrum errichtet wurde.

Panzerung: Leicht. Das IX Forschungszentrum kann mit den meisten Waffen zerstört werden.

Bezeichnung: Palast

Gebäudetyp: Hauptquartier

Erfordert: IX Forschungszentrum

Zweck: Sobald der Palast besetzt wurde, dient er als Kommandozentrale. Durch einen Palast erhalten Sie zusätzliche Möglichkeiten, wie z.B. eine Reihe von Spezialwaffen.

Panzerung: Stark. Dennoch kann der Palast von den meisten Waffen zerstört werden.

EINHEITEN

Bezeichnung: Leichte Infanterie

Typ: Bodeneinheit

Haus: Alle

Erfordert: : Kasernen

Reichweite: Gering – Geschwindigkeit: 10 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Leicht. Leichte Infanterie-Einheiten halten Angriffen mit Raketen (Trooper, Quads, Raketenpanzer) und großkalibrigen Waffen (Kampfpanzer, Geschützturm) stand, werden aber von Granaten (Belagerungspanzer), Feuer (Ornithopter) und Gewehrkugeln (Trike, leichte Infanterie) schnell zerstört.

Zweck: Leichte Infanterie-Einheiten bestehen aus leicht gepanzerten Fußsoldaten, die mit 9-mm-Sturmgewehren bewaffnet sind. Leichte Infanterie kann erfolgreich gegen andere Infanterie-Einheiten und ungepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden.

Bezeichnung: Trooper

Typ: Bodeneinheit

Haus: Alle

Erfordert: Aufgerüstete Kaserne

Reichweite: Mittel – Geschwindigkeit: 6 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Leicht. Panzerabwehrwaffen können Troopern nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Troopers sind mit Raketenwerfern ausgestattet und können fernlenkbare Raketen mit panzerbrechenden Gefechtsköpfen abfeuern. Trooper sind besonders zur Bekämpfung gepanzerter Fahrzeuge und zur Zerstörung von Gebäuden geeignet. Gegen Infanterie-Einheiten können Trooper allerdings wenig ausrichten.

Bezeichnung: Fremen

Typ: Bodeneinheit

Haus: Atreides

Erfordert: den Palast der Atreides

Reichweite: Mittel. - Geschwindigkeit: 17 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Mittel. Panzerabwehrwaffen können Fremen-Einheiten nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Die Fremen sind Wüstenkrieger und stammen von Dune. Da die Elitesoldaten der Fremen die Wüste besser kennen als alle anderen, sind sie ein ernst zu nehmender Gegner. Ihre Waffen sind für Infanterie-Einheiten und gepanzerte Ziele gleichermaßen tödlich.

Hinweis: Fremen sind Stealth-Einheiten. Sie werden erst sichtbar, wenn Sie das Feuer eröffnen oder in Reichweite einer feindlichen Infanterie-Einheit gelangen.

Bezeichnung: Saboteur

Typ: Spezialeinheit

Haus: Ordos

Erfordert: den Palast der Ordos

Reichweite: Nicht zutreffend (Einheit muss direkt an ihr Ziel gebracht werden) – Geschwindigkeit: 15 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Leicht. Panzerabwehrwaffen können Saboteuren nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Bei Saboteuren handelt es sich um Spezialeinheiten, die die Ordos gekauft haben. Ein einziger Saboteur ist in der Lage zahlreiche Gebäude des Gegners zu zerstören, wenn er erst einmal in diese gelangt ist.

EINHEITEN

Bezeichnung: Sardaukar

Typ: Bodeneinheit

Haus: Haus des Imperators

Erfordert: Kaserne und Palast des Imperators

Reichweite: Mittel – Geschwindigkeit: 15 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Mittel. Panzerabwehrwaffen können Sardaukar-Einheiten nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Die Sardaukar sind die Elitetruppen des Imperators, die überall Angst und Schrecken verbreiten. Sardaukar-Einheiten sind doppelt bewaffnet und wählen automatisch die Waffe aus, mit der das jeweilige Ziel zerstört werden kann. Sie greifen gepanzerte Fahrzeuge mit Raketen und Infanterie-Einheiten mit Maschinengewehren an.

Bezeichnung: Pionier

Typ: Techniker-Spezialeinheit

Haus: Alle

Erfordert: Aufgerüstete Kaserne

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 10 km/h (zu Fuß)

Panzerung: Leicht. Panzerabwehrwaffen können Pionieren nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Pioniere können Gebäude des Gegners besetzen und für die eigene Seite nutzbar machen.

Bezeichnung: Sandwurmrufer **Typ:** Bodeneinheit **zur**
Geländeverteidigung

Haus: Alle (nur im Multiplayer-Modus verfügbar)

Erfordert: Aufgerüstete Kaserne

Reichweite: Nicht zutreffend - **Geschwindigkeit:** 15 km/h

Panzerung: Leicht. Panzerabwehrwaffen können Sandwurmrufern-Einheiten nichts anhaben, doch sie werden von Granaten, Feuer und Geschossen leicht zerstört.

Zweck: Sandwurmrufer erzeugen rhythmische Schwingungen, durch die riesigen Sandwürmer der Wüste angelockt werden.

Bezeichnung: Trike **Typ:** Leichtes Angriffsfahrzeug

Haus: Atreides, Harkonnen

Erfordert: Fabrik für leichte Waffen

Reichweite: Gering – **Geschwindigkeit:** 72 km/h

Panzerung: Leicht. Trikes können mit den meisten Waffen zerstört werden, wobei großkalibrige Waffen etwas weniger gegen sie ausrichten.

Zweck: Bei Trikes handelt es sich um leicht gepanzerte, dreirädrige Fahrzeuge, die mit schweren Maschinengewehren bewaffnet und für den Einsatz gegen Infanterie-Einheiten und ungepanzerte Fahrzeuge bestimmt sind.

EINHEITEN

Bezeichnung: Sturm-Jeep **Typ:** Schnelles Angriffsfahrzeug

Haus: Ordos

Erfordert: Fabrik für leichte Waffen

Reichweite: Gering – **Geschwindigkeit:** 90 km/h

Panzerung: Leicht. Sturm-Jeeps können mit den meisten Waffen zerstört werden, wobei großkalibrige Waffen etwas weniger gegen sie ausrichten.

Zweck: Dank ihrer größeren Feuerkraft, der höheren Geschwindigkeit und der stärkeren Panzerung sind Sturm-Jeeps schlagkräftiger und wendiger als Trikes. Sie sind mit zwei 20 mm-Kanonen bewaffnet und ideal für den Einsatz gegen Infanterie-Einheiten und ungepanzerte Fahrzeuge.

Bezeichnung: Quad **Typ:** Leichtes Angriffsfahrzeug

Haus: Alle

Erfordert: Aufgerüstete Fabrik für leichte Waffen

Reichweite: Gering – **Geschwindigkeit:** 59 km/h

Panzerung: Leicht. Quads werden durch Gewehrkugeln nicht und durch Granaten nur wenig beschädigt. Sie können jedoch durch Raketen und großkalibrige Waffen zerstört werden.

Zweck: Ein Quad ist ein vierrädriges Fahrzeug, das mit panzerbrechenden Raketen bewaffnet ist. Quads sind langsamer als Trikes, verfügen dafür aber über eine stärkere Panzerung und eine höhere Feuerkraft. Quads sind zur Bekämpfung der meisten Fahrzeugtypen geeignet.

Zweck: Sturmpanzer sind sehr gut zur Bekämpfung von Infanterie-Einheiten und ungepanzerten Fahrzeugen geeignet, aber sehr langsam und nur von geringem Nutzen gegen schwer gepanzerte Ziele.

Bezeichnung: Sonar-Panzer **Typ:** Hoch entwickelter Gefechtspanzer

Haus: Atreides

Erfordert: Fabrik für schwere Waffen und Forschungszentrum

Reichweite: Mittel – Geschwindigkeit: 44 km/h

Panzerung: Mittel. Gewehrkugeln und Granaten können Sonar-Panzern nichts anhaben. Sie lassen sich jedoch mit Raketen und großkalibrigen Waffen zerstören.

Zweck: Sonar-Panzer greifen ihr Ziel mit hochenergetischen Schallwellen an. Sonar-Panzer lassen sich äußerst wirkungsvoll gegen Infanterie-Einheiten und leicht gepanzerte Fahrzeuge einsetzen. Allerdings werden alle Einheiten, die sich zwischen dem Sonar-Panzer und dem Ziel befinden durch die Schallwellen beschädigt, auch wenn es sich um eigene Einheiten handelt.

EINHEITEN

Bezeichnung: Devastator **Typ:** Hoch entwickelter Gefechtspanzer

Haus: Harkonnen

Erfordert: Aufgerüstete Fabrik für schwere Waffen Forschungszentrum

Reichweite: Mittel – Geschwindigkeit: 30 km/h

Panzerung: Gewehrkugeln und Granaten können dem Devastator nichts anhaben. Sie lassen sich jedoch mit Raketen und großkalibrigen Waffen zerstören.

Zweck: Der Devastator ist der schlagkräftigste Panzer auf Dune. Er ist in der Lage, die meisten Einheiten zu zerstören, fährt aber sehr langsam und verfügt über eine geringe Feuergeschwindigkeit. Dank der Nutzung verbotener atomarer Technologien, kann der Devastator doppelte Plasmaladungen abfeuern. Dabei besteht jedoch die Möglichkeit, dass er während des Gefechts instabil wird.

Hinweis: Devastator-Einheiten können auch Selbstmordeinsätze gegen den Feind durchführen. Dabei werden sie selbst, aber auch alle Einheiten in der Umgebung zerstört.

Bezeichnung: Deviator **Typ:** Fahrzeug zur Gefechtsunterstützung

Haus: Ordos

Erfordert: Aufgerüstete Fabrik für schwere Waffen und 1x Forschungszentrum

Reichweite: Mittel

Geschwindigkeit: 30 km/h

Panzerung: Mittel. Deviatoren lassen sich mit den meisten Waffen zerstört, wobei großkalibrige Waffen etwas weniger gegen sie ausrichten können.

Zweck: Deviatoren richten nur geringe Zerstörungen an. Sie setzen Gaswolken frei, mit denen die Navigationsinstrumente der gegnerischen Fahrzeuge vorübergehend gestört werden und die Orientierung verlieren. Menschen macht die Gaswolke nichts aus.

Bezeichnung: Ornithopter **Typ:** Kampfflugzeug

Haus: Atreides

Erfordert: Aufgerüstete High-Tech-Fabrik

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 340 km/h

Panzerung: Ornithopter können nur von Raketen und Luftabwehreinheiten abgeschossen werden.

Zweck: Ornithopter sind die schnellsten Flugzeuge auf Dune. Sie sind leicht gepanzert und mit 225 kg-Bomben bewaffnet. Ornithopter lassen sich gut gegen feindliche Infanterie-Einheiten und ungepanzerte Ziele einsetzen, können aber auch gepanzerten Einheiten beträchtlichen Schaden zufügen.

Hinweis: Sobald Sie ein Ziel für einen Luftangriff festgelegt haben, greift die Ornithopter-Einheit dieses Ziel automatisch an.

EINHEITEN

Bezeichnung: Universaltransporter **Typ:** Lufteinheit

Haus: Alle

Erfordert: High-Tech-Fabrik

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 160 km/h

Panzerung: Stark. Universaltransporter können nur von Raketen und Luftabwehreinheiten abgeschossen werden.

Zweck: Bei einem Universaltransporter handelt es sich um ein gepanzertes, unbewaffnetes Transportflugzeug. Universaltransporter nehmen automatisch Ihre Spice-Sammler auf, wenn diese vollbeladen sind und bringen sie zur Raffinerie.

Nachdem der Spice-Sammler seine Ladung gelöscht hat, bringt der Universaltransporter ihn wieder zum Spice-Feld zurück.

Bezeichnung: Death-Hand-Rakete **Typ:** Rakete **zur**
Gefechtsunterstützung

Haus: Harkonnen

Erfordert: den Palast der Harkonnen

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 700 km/h

Panzerung: Nicht zutreffend

Zweck: Die Death-Hand-Rakete ist mit mehreren hochexplosiven, atomaren Sprengköpfen bestückt, die in einem großen Bereich schwere Schäden anrichten können.

Bezeichnung: Fregatte **Typ:** Interstellares Shuttle

Haus: CHOAM-Händlergilde

Erfordert: Raumhafen

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 250 km/h

Panzerung: Nicht zutreffend

Zweck: Fregatten liefern bei der Händlergilde bestellte Einheiten automatisch am Raumhafen ab.

Bezeichnung: Sandwurm

Typ: Einheimische Lebensform

Haus: Nicht zutreffend

Erfordert: Nicht zutreffend

Reichweite: Nicht zutreffend - Geschwindigkeit: 30 km/h

Panzerung: Stark. Sandwürmer sind sehr zäh. Gewehrkugeln und schwere Granaten können ihnen nichts anhaben. Sie lassen sich jedoch mit Raketen und großkalibrigen Waffen töten.

Zweck: Sandwürmer werden durch rhythmische Schwingungen angelockt und erscheinen häufig auf dem Schlachtfeld, wo sie jede Einheit, die in ihren Weg kommt verschlingen.

ERWÄHNUNGEN

**DUNE 2000 WURDE GEMEINSAM VON
DEN WESTWOOD STUDIOS UND INTELLIGENT GAMES ENTWICKELT**

AUSFÜHRENDER PRODUZENT Brett W. Sperry

PRODUZENTEN Lewis Peterson, Kevin Shrapnell

MITPRODUZENTEN Michael Ward, Iain McNeil

ENTWICKLUNG Steve Wetherill, Matthew Stibbe

TECHNISCHE LEITUNG Colin McLaughlan

PROGRAMMIERUNG Sunlich Chudasama, Simon Evers, Martin Fermor,

Neal Kettler, Maria del Mar McCready Legg

David Parsons, Richard Parr

Kevin Scruggs, Philip Veale

GRAFIK Richard Evans, Matthew Hansel, Margo Angevine

Kevin Becquet, Jerry Boucher, Mike Elliot

Dan Lyons, Bob Marker, James Mason

Jack Martin, Jason Redway, Miles Ritter

KARTEN-DESIGN James Steer

AUDIO-LEITUNG Paul Mudra

ORIGINAL SOUNDTRACK Frank Klepacki

TONEFFEKTE Dwight K. Okahara

ERWÄHNUNGEN

SPRECHER Paul Bastardo, Marie Craddock, Jeff Fillhaber

Bryon Garrabrant, Eric Gooch, Frank Klepacki

David Leary, Ian Leslie, James McNeill

Steve Tall, Mike Ward

LEITER QUALITÄTSSICHERUNG Mike Meischeid, Glenn Sperry

**QUALITÄTSSICHERUNG D'Andre Campbell, Jon Hall, Mike Smith
Lloyd Bell, Joe Gernert, Randy Greenback
Shane Dietrich, Michael Ruppert, Mark Laity
Chris Blevens, Jason Campbell, Steve Shockey
Richard Rasmussen, DeMarlo Lewis, Rhoda Anderson
Troy Leonard, Andy Spanswick, Darren Esp**

MITWIRKENDE

NOREE MONEO, MENTAT DER ATREIDES John Rhys Davies

LADY ELARA, ANGEHÖRIGE DER BENE GESSERIT Musetta Vander

EDRIC O, MENTAT DER ORDOS Richard Marcus

HAYT DE VRIES, MENTAT DER HARKONNEN Robert Carin

FREMEN KARI Nancy Valen

FREDERICK IV, PADISHAH-IMPERATOR Adrian Sparks

GENERAL DES IMPERIUMS Michael Shamus Wiles

ORDOS-SPION Frank Klepacki

ERWÄHNUNGEN

MITWIRKENDE (Fortsetzung)

MEDIC DER HARKONNEN Barry Green

BARON HARKONNEN Chip Myers

ORDOS-SABOTEUR Paul Bastardo

FREMEN-TRUPPEN Chris Blevens, Mark Laity, Martin McCoy

INTRO-VIDEO

PRODUKTION Donny Miele

LEITUNG Joseph D. Kucan

DREHBUCH Margaret Stohl

**ASSISTENZ Paul Bastardo, Patience Becquet
Karen Gloyd, Rob Sandberg**

SONDERFILMLÄNGE DER UNIVERSAL STUDIOS

MARKETING Laura Miele, Director

Lincoln Dean, Aaron Cohen, Chris Rubyor

VERPACKUNGSDESIGN O'Miley Ryan, Victoria Hart

HANDBUCH-DESIGN Creative Dynamics Inc.

ERWÄHNUNGEN

UNSER BESONDERER DANK GILT:

Adam Isgreen, Erik Yeo, Mike Lightner, John Archer, Joe Bostic, Steve Tall, Tappy

Elliot Lederman und den Universal Studios

Creative Dynamics für die großartigen Logos

Cat Chapman, Jenn Rama, Aaron Powell, Jon Jordon, Sam Gebhardt, Eric Pinkel von den Blur Studios für das fantastische Intro und die Video-Sequenzen.

Marilee Lear, C.S.A., Kurt Rauf, John Dwyer, Mark Weingartner, John Cippolletti, Christie Moeller, Bueulah Llewellyn, Karen Stevens, Rufus Hren, Nathan Morrissey, Ron Wild, Jim Sacca, Bob Lattin, Daniel Kucan und der Firma The Effects Network für die hervorragende Zusammenarbeit bei der Videoproduktion.

Vor allem aber möchten wir dem Team danken, das mit dem Vorgängerspiel Dune 2: The Battle of Arrakis den Wüstenplaneten in allen Einzelheiten kreiert hat.

Copyright ©1998 by Westwood Studios. Alle Rechte in Bezug auf Dune™ 2000 vorbehalten.

FEHLERBEHEBUNG

Auf der DUNE™ 2000-CD finden Sie eine README.TXT-Datei mit Hinweisen zu Änderungen, die nicht mehr in das Handbuch aufgenommen werden konnten. Stets aktuelle Informationen zu DUNE™ 2000 finden Sie auf unserer Website <http://www.westwood.com>

System-Agent-Programme für Windows 95 (z.B. Plus! Pack) können bei der Installation von DUNE™ 2000 Probleme bereiten. Wir empfehlen Ihnen daher, während der Installation oder des Spiels keine System-Agent-Programme laufen zu lassen.

Warum wird DUNE™ 2000 nicht auf meiner Festplatte installiert?

Prüfen Sie, ob Ihre Festplatte über genügend freien Speicher verfügt. DUNE™ 2000 benötigt für die Installation 150 MB Speicherplatz. Wir raten Ihnen dringend davon ab, keine Komprimierungsprogramme zusammen mit dem Spiel laufen zu lassen. Installieren Sie DUNE™ 2000 in einer unkomprimierten Partition, sofern Sie Komprimierungsprogramme benutzen. Achten Sie darauf, dass bei der Installation von DUNE™ 2000 keine Tasks im Hintergrund ausgeführt werden.

Warum wird DUNE™ 2000 nicht geladen?

Prüfen Sie, ob Sie über genügend freien Speicher verfügen. Wenn Sie nur wenig Arbeitsspeicher haben (16MB), versucht Windows 95 eine Swap-Datei auf der Festplatte anzulegen. Wenn Windows diese Swap-Datei nicht erzeugen kann, wird DUNE™ 2000 entweder sehr langsam oder überhaupt nicht laufen. Sie sollten noch über mindestens 50MB Speicherplatz auf Ihrer Festplatte verfügen, wenn Sie DUNE™ 2000 starten.

NT 4.0 : Da DUNE™ 2000 Direct X 5 verwendet, läuft das Spiel unter Windows NT 4.0 nicht.

Weshalb erscheint ein schwarzer Bildschirm, wenn ich das Icon für DUNE™ 2000 anklicke.

Standardmäßig läuft DUNE™ 2000 mit einer Auflösung von 640 x 400 Pixeln und 16-Bit-Farbtiefe (High Colour). Hierfür ist lediglich eine Videokarte mit 1 MB RAM erforderlich. Manche Videokarten haben eventuell Schwierigkeiten mit dem 640x400-Videomodus. DUNE™ 2000 wählt in diesem Fall einen Videomodus mit 640x480. Hierfür ist eine Videokarte mit 2 MB erforderlich.

Wenn Sie DUNE™ 2000 im High Colour-Modus laufen lassen, benötigen Sie eine 2 MB-Videokarte, die in der Lage ist, 640x480 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe anzuzeigen.

Wenn Sie nur eine 1 MB-Videokarte haben und der Bildschirm immer noch schwarz bleibt, können Sie DUNE™ 2000 auch für eine 1 MB-Videokarte konfigurieren: Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf das DUNE™ 2000-Icon und wählen Sie den Menüpunkt „Eigenschaften“. Klicken Sie den Reiter „Shortcut“ an und wählen Sie dann die „Shortcut“-Zeile. Geben Sie „End“ ein, um ans Ende der Zeile zu gelangen und fügen Sie „ -f “ (ohne die Anführungszeichen) hinzu. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit OK. Jetzt können Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon starten. Da das Spiel durch diese Änderung langsamer läuft, kann im Startbildschirm der 8 Bit (256 Farben)-Modus gewählt werden. Aus Performance-Gründen empfehlen wir, diese Option zu wählen, wenn Sie nur eine 1 MB-Videokarte haben.

FEHLERBEHEBUNG

Außerdem müssen Sie auf Ihrem Computer Direct X (auf der DUNE™ 2000-CD enthalten) installieren. Prüfen Sie, ob Ihre Videokarte und Soundkartentreiber für DirectX zertifiziert oder wenigstens uneingeschränkt mit DirectX kompatibel sind. Wenn Sie nicht sicher sind, setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Hardware in Verbindung und fragen Sie, ob für Ihre Video- und Ihre Soundkarte aktuellere Treiber erhältlich sind.

Es kann vorkommen, dass das Spiel beim Laden durch einen DOS-basierte CD-ROM-Treiber blockiert, sodass der Bildschirm schwarz bleibt. Die meisten neueren CD-ROM-Laufwerke sind ATAPI-fähig und benötigen daher keine DOS-Treiber mehr für Windows 95 oder Windows 98. Wenn der Bildschirm schwarz bleibt, gehen Sie in die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT und deaktivieren Sie die folgenden Zeilen:

CONFIG.SYS:

DEVICE=C:\CDROM\IDE-CD.SYS /D:MSCD001

Hinweis: Eventuell sieht die Zeile etwas anders aus als hier angegeben. Sie sollte aber ähnlich aufgebaut sein. Suchen Sie in der Zeile nach „CDxx.SYS“.

AUTOEXEC.BAT:

C:\WINDOWS\ MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:12

Hinweis: Eventuell sieht die Zeile etwas anders aus als hier angegeben. Sie sollte aber ähnlich aufgebaut sein.

Danach findet wird Ihr CD-ROM-Laufwerk in Windows nicht mehr gefunden. Dies bedeutet, dass Ihr Laufwerk wahrscheinlich nicht Plug-and-Play-fähig ist. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihres CD-ROM-Laufwerks in Verbindung und fragen Sie, ob aktuellere Treiber für Ihr Laufwerk erhältlich sind.

Warum ist der Sound nicht zu hören?

Prüfen Sie, ob die Lautsprecher eingeschaltet und an Ihren PC angeschlossen sind. Stellen Sie sicher, dass die Lautstärkeregler Ihrer Lautsprecher richtig eingestellt ist. Wenn Ihre Soundkarte im Standardmodus nicht von Microsoft DirectSound unterstützt wird, leidet eventuell die Tonqualität. Wenn alle anderen Versuche, das Problem zu beheben, fehlgeschlagen sind, setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Sound-Karte in Verbindung und fragen Sie, ob für Ihre Soundkarte aktuellere Treiber erhältlich sind.

FEHLERBEHEBUNG

Das Spiel läuft auf meinem Computer sehr langsam. Wie kann ich das ändern?

Für DUNE™ 2000 benötigt Ihr PC mindestens einen Pentium 90 MHz-Prozessor. Wenn Sie das Spiel auf einem PC mit geringerer Leistung laufen lassen, läuft das Spiel deutlich langsamer oder gar nicht.

Für DUNE™ 2000 ist eine 2 MB-Videokarte mit 16 Bit-Modus erforderlich. Bei Einsatz einer weniger leistungsfähigeren Videokarte läuft das Spiel zu langsam.

Lassen Sie während eines Spiels niemals andere Anwendungen laufen. Andernfalls läuft das Spiel langsamer.

Wenn während des Spiels eine Netzwerkverbindung besteht, kann dies ebenfalls dazu führen, dass das Spiel verlangsamt läuft. Wenn Sie DUNE™ 2000 spielen wollen, sollten Sie beim Hochfahren Ihres PCs möglichst dafür sorgen, dass Windows keine Verbindung zu Ihrem Netzwerk herstellt.

Warum läuft das Video nicht verzögerungsfrei ab?

Für DUNE™ 2000 ist eine Lesegeschwindigkeit von mindestens 600KB pro Sekunde oder die 4-fache Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks erforderlich. Folgen Sie den nachstehend genannten Anweisungen, um eine bessere Video-Wiedergabequalität zu erzielen:

a. Rufen Sie die Windows-Systemsteuerung über START/EINSTELLUNGEN auf.

b. Klicken Sie zwei Mal auf das SYSTEM-Icon.

c. Wählen Sie den Reiter LEISTUNGSMERKMALE und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche DATEISYSTEM.

d. Wählen Sie den Reiter CD-ROM.

e. Hier finden Sie einen Schieberegler mit der Bezeichnung GRÖSSE DES ZUSATZ-CACHE-SPEICHERS. Schieben Sie den Regler bis zum Anschlag nach links.

f. Darunter sehen Sie ein Feld mit der Bezeichnung ZUGRIFF OPTIMIEREN FÜR: Wählen Sie die Einstellung „Keine Leseoptimierung“ für dieses Feld.

g. Klicken Sie auf die Schaltfläche APPLY. Sie werden nun aufgefordert den Computer neu zu starten.

Starten Sie den Computer neu.

h. Nach dem Neustart des Computers können Sie das Spiel normal starten.

DUNE™ 2000 läuft immer noch nicht. Wie kann ich das ändern?

Lesen Sie zunächst die Hinweise in der README.TXT- oder der README.WIR-Datei. In der DUNE™ 2000.Programmgruppe, im Wurzelverzeichnis der DUNE™ 2000-CD oder im Installationsverzeichnis auf der Festplatte finden Sie eine entsprechende Verknüpfung. Wenn Sie hier nicht die Lösung zu Ihrem Problem finden, lesen Sie unten den Abschnitt „Technischer Support“.

FEHLERBEHEBUNG

FEHLERBEHEBUNG BEI NETZWERK UND NULL-MODEM-SPIELEN

Allgemeine Hinweise für die Fehlerbehebung bei Netzwerkspielen

Sie benötigen eine Netzwerkverbindung und ein IPC-fähiges Netzwerkprotokoll für Ihre Netzwerkkarte. Die Netzwerkspiel-Option wird nicht angezeigt, wenn DUNE™ 2000 keinen IPX-Treiber findet. Fragen Sie Ihren Netzwerkadministrator, ob Ihr Netzwerk IPX unterstützt und lassen Sie die Treiber für Ihren PC konfigurieren.

ÜBERLASTUNG DES LAN: Wenn Sie gleichzeitig mit einer großen Anzahl anderer Nutzer Daten über das Netzwerk versenden, kann es vorkommen, dass Datenpakete verloren gehen und die Antwortzeiten sich verlängern, sodass das Spiel auf den verschiedenen PCs der Teilnehmer nicht mehr synchron läuft. Wenn dies passiert, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

LANGSAME ODER FEHLERHAFTE NETZWERKKARTE: Es kann vorkommen, dass Datenpakete durch Ihre Ethernet-Karte fehlerhaft übertragen werden. Dies kann daran liegen, dass die Netzwerkkarte nicht korrekt installiert oder falsch angeschlossen wurde oder dass die Netzwerkkartentreiber nicht richtig konfiguriert sind. Im Normalbetrieb fallen diese Fehler möglicherweise nicht auf, weil sie bei Nicht-Echtzeitanwendungen durch automatische Fehlerkorrekturmechanismen behoben werden. Da es sich bei DUNE™ 2000 um eine zeitkritische Anwendung handelt, führen derartige Fehlfunktionen eventuell zur Verlangsamung des Spiels und/oder zu Synchronisationsfehlern.

PROBLEME MIT DEM ROUTER: Wenn sich mehr als zwei Spieler zu beiden Seiten eines Routers befinden, kann es zu Verzögerungen oder dem Verlust von Datenpaketen kommen. Wir raten davon ab, über eine derartige Router-Verbindung gegeneinander zu spielen, da die Leistung von DUNE™ 2000 sowie von Servern, Routern und anderen Netzwerkkomponenten hierdurch beeinträchtigt werden kann.

SCHWIERIGKEITEN MIT DER LOBBY ODER ALLGEMEINE NETZWERKPROBLEME: Wenn Sie Direct X 5 von der DUNE™ 2000-CD

nicht installiert haben, verfügt Ihr PC möglicherweise nicht über die aktuellste Version von Microsoft DirectPlay 5.0a. Installieren Sie daher Direct X 5 von der DUNE™ 2000-CD oder laden Sie den entsprechenden Patch von der Microsoft-Website <http://www.microsoft.com/directx> herunter.

FEHLERBEHEBUNG

Allgemeine Hinweise für die Fehlerbehebung bei Modemspielen

Prüfen Sie, ob Ihr externes Modem eingeschaltet und das serielle Kabel sowie das Telefonkabel an den PC angeschlossen sind. Ihr Modem muss auf dieselbe Baudrate eingestellt sein, wie das Modem Ihres Mitspielers. Wie gut das DUNE™ 2000 als Modemspiel läuft hängt von der Leistungsfähigkeit der verwendeten Modems ab. Sofern keine Störungen in der Telefonleitung auftreten, reicht die empfohlene Modem-Geschwindigkeit unserer Erfahrung nach völlig aus, um DUNE™ 2000 über Modem zu spielen.

INITIALISIERUNGSSTRINGS: DUNE™ 2000 erfordert keine besonderen Strings zur Initialisierung des Modems, da diese Einstellungen automatisch von Windows vorgenommen werden. Achten Sie aber darauf, dass Ihr Modem korrekt installiert ist und die Modem-Bezeichnung von Windows erkannt wird. Klicken Sie hierzu in der Windows-Systemsteuerung (Start/Einstellungen/Systemsteuerung) auf das Icon „Modems“. In dem weißen Feld sollte ein Modem aufgeführt sein. Prüfen Sie, ob die Bezeichnung des Modems richtig ist. Wenn in der Box „Standard Serial Modem“ oder eine ähnliche Bezeichnung steht, müssen Sie sich vom Hersteller Ihres Modems den richtigen Windows-Treiber für Ihr Modem besorgen.

EINGEHENDER ANRUF: Wenn ein Anruf eingeht, kann es vorkommen, dass die Modem-Verbindung unterbrochen wird. Bei den meisten Telefongesellschaften kann dieses Merkmal für die Dauer eines Anrufs (z.B. Ihr Spiel!) deaktiviert werden. Hierzu müssen Sie vor der eigentlichen Vorwahl eine besondere Telefonnummer wählen. Diese Vorwahl ist je nach Ort unterschiedlich. In DUNE™ 2000 finden Sie jedoch eine Reihe üblicher Vorwahlen, von denen Sie eine auswählen können. Erkundigen Sie sich bei Ihrer Telefongesellschaft nach der richtigen Vorwahl. Tragen Sie die Vorwahl unter „Settings“ (Einstellungen) ein, wenn es sich nicht um eine der Standard-Vorwahlnummern von DUNE™ 2000 handelt. Falls danach immer noch Probleme auftreten sollten, schlagen Sie die richtigen Einstellungen im Handbuch für Ihr Modem nach.

SERIELLE VERBINDUNG BLOCKIERT: Wenn DUNE™ 2000 im Dialog „Waiting for Call“ (Warte auf Anruf) oder im Wähldialog blockiert, kann dies folgende Ursachen haben: Zu hohe Baudrate, Störungen in der Telefonleitung, die zu unkorrigierten Modemfehlern führen, Defekt oder Fehler beim Anschluss des Modems, Null-Modems oder Telefonkabels.

Wenn das Spiel länger als 30 Sekunden blockiert wird, ist dies ein Anzeichen dafür, dass ein Fehler vorliegt.

RAUSCHEN IN DER TELEFONVERBINDUNG: DUNE™ 2000 ist im Hinblick auf Störungen in der Leitung fehlertolerant. Das Programm bemüht sich stets, Fehler zu korrigieren und versucht sogar, die Verbindung wieder herzustellen, wenn diese unterbrochen wurde. Allerdings sind derartige Umfeldbedingungen alles andere als ideal und verlangsamen das Spiel deutlich. Falls Sie ein ständiges Rauschen in der Telefonleitung feststellen, sollten Sie zuerst Ihre Hardware und sämtliche Kabel auf Fehler prüfen. Wenden Sie sich an Ihre Telefongesellschaft, wenn sich das Problem so nicht beheben lässt.

Der Technische Support von Westwood hilft Ihnen bei Problemen, damit die Freude an DUNE™ 2000 nicht getrübt wird.

TECHNISCHER SUPPORT

Herzlichen Dank, dass Sie sich für DUNE™ 2000 entschieden haben. Falls irgendwelche Schwierigkeiten auftreten sollten, wenden Sie sich bitte an unseren Technischen Support. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass unsere Support-Mitarbeiter ausschließlich Englisch sprechen und keine Tipps dazu geben, wie Sie DUNE™ 2000 erfolgreich spielen.

Technischer Support: 0171 368 2266

Fax : 0171 468 2003

Internet : customer_support@vie.co.uk
support@westwood.com

World Wide Web: <http://www.vie.co.uk>
<http://www.westwood.com>

Live-Online-Support: Auf der Westwood-Website erfahren Sie in der Kalenderübersicht, wann die nächste Online-Support-Sitzung stattfindet, bei der Sie unseren Mitarbeitern Fragen stellen können, die umgehend online beantwortet werden. Nähere Informationen über Westwood Online finden Sie im Abschnitt Westwood Online.

Adresse: Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB
England

Wie bereits oben gesagt, ist der Technische Support ausschließlich für technische Probleme zuständig. Wenn Sie jedoch Schwierigkeiten mit dem Spiel selbst feststellen, können Sie sich gern an die unten genannte Adresse wenden. Bitte legen Sie einen großen Rückumschlag bei.

**DUNE 2000 Hints
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London
W8 5RB**

England

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass ein Software-Fehler vorliegen sollte, geben Sie bitte das Spiel mit vollständiger Verpackung und Kassenbon an das Geschäft zurück, in dem Sie es gekauft haben.

TECHNISCHER SUPPORT

Wenn Sie unseren technischen Support anrufen, sollten Sie möglichst an Ihrem Computer sitzen, damit Sie uns so viele Informationen wie möglich zu Ihrem Problem geben können. Bitte schreiben Sie die genauen Bezeichnungen Ihrer Hardware-Komponenten auf. Dazu gehören:

- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors.
- Hersteller und Modell Ihrer Sound- und Ihrer Videokarte.
- Hersteller und Modell Ihres CD-ROM-Laufwerks.
- Größe des Arbeitsspeichers.
- Zusätzliche Hardware und Peripherie-Geräte
- Informationen aus der Config.Sys- und der Autoexec.Bat-Datei Ihres PCs.

Hinweis: Wenn Sie die Bezeichnungen Ihrer Hardware-Komponenten nicht kennen, erkundigen Sie sich bitte bei dem entsprechenden Hersteller.

Falls Sie sich auf dem Postweg an uns wenden, teilen Sie uns bitte den genauen Titel und die Versionsnummer Ihres Spiels, sowie die Typenbezeichnungen Ihrer PC-Komponenten mit und beschreiben Sie Ihr Problem so genau wie möglich.

Falls Sie sich per Fax an uns wenden möchten, denken Sie bitte daran, Ihr Faxgerät eingeschaltet und empfangsbereit zu lassen. Achten Sie darauf, dass die Faxverbindung funktioniert, wenn Sie eine kombinierte Telefon-/Fax-Anlage verwenden. Vergessen Sie nicht, auf dem Fax Ihren Namen sowie Ihre Faxnummer (einschließlich Vorwahl) anzugeben. Nennen Sie uns auch Ihre Telefonnummer, damit wir Sie anrufen können, falls bei der Sendung des Rückfaxes Probleme auftreten.

DUNE © & ™ 1998 Dino De Laurentiis Corp. Lizenziert durch die Universal Studios

**Licensing, Inc. ©1998 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios ist ein
Warenzeichen der Westwood Online Studios Inc. Westwood Online ist ein
Service-Warenzeichen der Westwood Studios, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.**