Obsah

Úvod: Jak správně využít tuto knihu X

Kapitola 1: Poznej a pochop Dune 2000 1

SVĚT DUNY 2
Veřejná soutěž císaře Frederika 2
Mocné rody 3
ARRAKIS 5
Životní podmínky 5
Fremeni a píseční červi 6
SLOVNÍČEK POJMŮ 8

Kapitola 2: Arrakis, Známá jako Duna 13

TERÉNNÍ PRVKY 14
Písek 14
Kořeniště 15
Duny 16
Kamení 16
Hory 17
OSTATNÍ FORMY ŽIVOTA NA ARRAKIS 18
Fremeni 19
Píseční červové 20

Kapitola 3: Arrakisská politika: Tři *mocné rody* Duny 21

ROD ATREIDES 23
ROD HARKONNEN 25
ROD ORDOS 27

Kapitola 4: Stavby a zařízení v Dune 2000 29

NEVOJENSKÁ ZAŘÍZENÍ 30
Construction Yard (výrobní hala) 30
Concrete Slab (betonový palác) 31
Wall (stěna) 33
Wind Trap (větrná elektrárna) 34
Refinery (rafinérie) 35
Outpost (radarové středisko) 36
Silo 37
VOJENSKÁ ZAŘÍZENÍ 38
Barracks (kasárna) 38
Light Factory (lehká továrna) 40
Heavy Factory (těžká továrna) 41
Gun Turret (kulometná věž) 43
Rocket Turret (raketová věž) 44
High Tech Factory (high tech továrna) 45
Repair Pad (opravna) 46
Starport 47
Ix Research Center (ixianské výzkumné středisko) 48
Palace (palác) 49

Kapitola 5: Jednotky v Dune 2000 51

ZÁKLADNÍ JEDNOTKY 52
Light Infantry (lehká pěchota) 52
Troopers (žoldáci) 53
Engineer (inženýr) 54
Thumper (vnadič) 55
Quad (raketová bugatka) 55
Combat Tank (bitevní tank) 56
Mobile Construction Vehicle (MCVéčko) 57
Missile Tank (raketový tank) 58

Siege Tank (dobývací tank) 59
Carryall (dopravní letadlo) 60
Harvester (harvestr) 61
SPECIÁLNÍ JEDNOTKY ATREIDŮ 62
Trike (tříkolka) 62
Sonic Tank (sonický tank) 63
Ornithopter (ornitoptéra) 64
Fremen (fremeni) 65
SPECIÁLNÍ JEDNOTKY HARKONNENŮ 67
Trike (tříkolka) 67
Devastator (devastátor) 67
Death Hand Missile (ruka smrti) 68
SPECIÁLNÍ JEDNOTKY ORDŮ. 70
Raider (skútr) 70
Deviator (deviátor) 71
Saboteur (sabotér) 72
OSTATNÍ JEDNOTKY. 74
Sandworm (písečný červ) 74
Frigate (tranzit). 74
Sardaukar. 75

Kapitola 6: Budování základny 77

RAPIDNÍ RŮST 78
Pořadí v jakém stavět. 78
Přestavování 80
ENERGIE. 82
UMÍSTĚNÍ JEDNOTLIVÝCH BUDOV 83
Výrobní zařízení 85
Nevýrobní zařízení 86
Zdi a věže 86
VÍCE STEJNÝCH BUDOV 87
STAVĚNÍ NOVÉ ZÁKLADNY 88

Kapitola 7: Ekonomika na Arrakis 90

POZNÁMKA OHLEDNĚ STUPŇŮ OBTÍŽNOSTI 91
TĚŽBA MELANGE 91
Umístění rafinérií 92
Více rafinérií, více harvestrů 93
Dopravní letadla 94
Krádež 96
TIPY A TRIKY PŘI TĚŽBĚ 97
Tzv. kořenní květy 97
Těžba na nebezpečných kořeništích 98
Ústup 99
PRODEJ BUDOV A ZAŘÍZENÍ 99

Kapitola 8: Základní bojové taktiky 100

OBRANA ZÁKLADNY 101
Stavba zdí 101
Umístění věží 102
Pěchota a vozidla 104
Použití hlídkového módu 105
NAPADENÍ NEPŘÍTELE 106
Průzkum 106
Smíšená útočná skupina 107
Vytyčení cílů 108
Ústup 110
„Tanková smršť“ 111
Nasazení inženýrů 111

Kapitola 9: Atreidské scénáře 113

PRVNÍ SCÉNÁŘ 114
DRUHÝ SCÉNÁŘ 115
TŘETÍ SCÉNÁŘ 118
ČTVRTÝ SCÉNÁŘ 120
PÁTÝ SCÉNÁŘ 122
ŠESTÝ SCÉNÁŘ 124
SEDMÝ SCÉNÁŘ 128
OSMÝ SCÉNÁŘ 130
ZÁVĚREČNÝ SCÉNÁŘ 133

Kapitola 10: Harkonnenské scénáře 137

PRVNÍ SCÉNÁŘ 138
DRUHÝ SCÉNÁŘ 139
TŘETÍ SCÉNÁŘ 142
ČTVRTÝ SCÉNÁŘ 144
PÁTÝ SCÉNÁŘ 146
ŠESTÝ SCÉNÁŘ 149
SEDMÝ SCÉNÁŘ 153
OSMÝ SCÉNÁŘ 156
ZÁVĚREČNÝ SCÉNÁŘ 158

Kapitola 11: Ordské scénáře 162

PRVNÍ SCÉNÁŘ 163
DRUHÝ SCÉNÁŘ 165
TŘETÍ SCÉNÁŘ 167
ČTVRTÝ SCÉNÁŘ 170
PÁTÝ SCÉNÁŘ 172
ŠESTÝ SCÉNÁŘ 174
SEDMÝ SCÉNÁŘ 176
OSMÝ SCÉNÁŘ 179
ZÁVĚREČNÝ SCÉNÁŘ 181

Kapitola 12: Obecné strategie 186

ROD ATREIDES 187
Obecná taktika 187
Proti Harkonnenům 191
Proti Ordům 192
ROD HARKONNEN 193
Obecná taktika 193
Proti Atreidům 196
Proti Ordům 196
ROD ORDOS 198
Obecná taktika 198
Proti Atreidům 201
Proti Harkonnenům 203

Kapitola 13: Hra pro více hráčů 205

ZAČÁTKY 206
Co začít stavět jako první 207
VYTVÁŘENÍ ALIANCÍ 208
ÚTOČENÍ NA NEPŘÁTELE 209
ZŮSTAT NEUTRÁLNÍM 210
ROZDÍLY MEZI RODY 211
Rod Atreides 211
Rod Harkonnen 212
Rod Ordos 213
VÍCERO STEJNÝCH OBJEKTŮ 214

Dodatek A: Vlastnosti jednotek a zařízení 215

Dodatek B: Mapy 219

Dodatek C: Rejstřík 240