

Dune: Spice Wars

EINE (PASSENDE)
SCHWÄCHEGenre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **2. Quartal 2022**

Über das konkrete Gameplay des neue Strategiespiels im populären Dune-Universum war noch recht wenig bekannt. Jetzt wissen wir mehr, sind aber noch leicht skeptisch. Von Fabiano Uslenghi



Lasst uns Wüstenmacht kultivieren! In Dune: Spice Wars streiten Adelsfamilien um den sandigsten Planeten des Universums.

Ein wenig kurios ist es ja schon. Folgt ihr dem Fluss der Echtzeitstrategiespiele zu seiner Quelle, entdeckt ihr dort immer Dune 2. Genrekenner denken bei Echtzeit und Strategie zwar in der Regel als Erstes an Glanzlichter wie Warcraft, Command & Conquer oder Age of Empires, doch keines davon hat das Konzept aus Echtzeitschlachten, Ressourcen sammeln und Basenbau in seinen Grundzügen geprägt. Das kann sich Dune 2 aufs Banner pinnen. Diese Errungenschaft hat nicht gereicht, um Dune-Spiele in den Jahren danach zu einem großen Namen neben Warcraft und Co. gedeihen zu lassen. Trotzdem reicht dieser Hintergrund, um interessiert die Ohren zu spitzen, sobald wieder von einem neuen Echtzeitstrategiespiel namens Dune die Rede ist. Es fühlt sich an wie

die Rückkehr des Urvaters. Zumindest unter den GameStar-Lesern scheint das der Fall zu sein, denn die Ankündigung von Dune: Spice Wars konnte überraschend viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Auch wenn konkrete Infos zum Gameplay bislang unter einer dicken Sandschicht verborgen blieben.

Doch keine Sorge. Heute ist der Tag, an dem wir anfangen zu graben und versuchen herauszufinden, wie viel Echtzeitstrategie da überhaupt drin steckt. Wir hätten nur etwas mehr Wasser mitbringen sollen, denn unser Trip in die Wüste war trocken. Also noch trockener als anfänglich gedacht.

Was ist denn das?

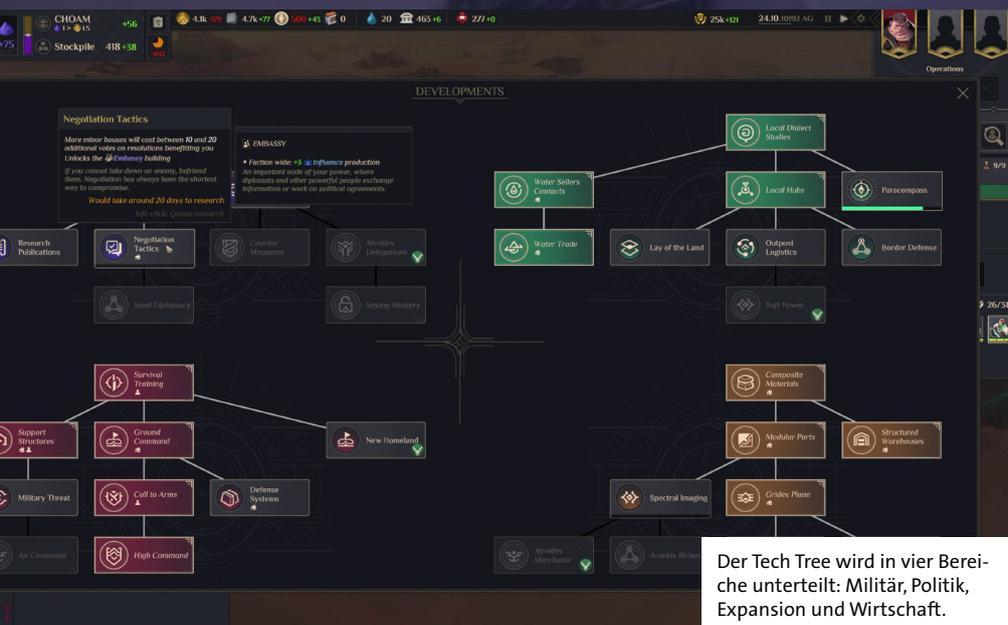
Mit unserem Gerede von Dune 2, Basenbau und Echtzeitstrategie haben wir euch be-

wusst ein wenig in den Treibsand gelockt (GameStar übernimmt ab dieser Stelle keine weitere Verantwortung für etwaige Sandmetaphern). Denn Spice Wars wirbt zwar mit dieser Genrebezeichnung und das nicht zu Unrecht, es hat mit Dune 2 oder Age of Empires 4 aber nur sehr wenig gemeinsam. Spice Wars erinnert viel stärker an Civilization in Echtzeit und mit einem vorherrschenden Geländetyp. Lasst ihn uns Wüste nennen. Gleichzeitig soll Spice Wars seine Spielerinnen und Spieler keineswegs dutzende Stunden lang an dieselbe Partie binden. Hier vergehen von Anfang bis Ende keine Tage, in denen unsere Wäsche in der Maschine muffig wird oder in den Regalen eine Staubschicht entsteht. Eine Partie Spice Wars soll zwischen drei und fünf Stunden



2022 IM EARLY ACCESS

Dune: Spice Wars soll noch dieses Jahr erscheinen, aber erst einmal nur im Early Access. Hier sind zum Start lediglich losgelöste Partien gegen KI-Gegner geplant. Ein Multiplayer soll erst durch Updates nachgereicht werden. Gleiches gilt für die Storykampagne. Bis zum Release kann es zudem sein, dass noch weitere Fraktionen ins Spiel kommen. Fürs Erste sind nur vier ange-dacht. Der Early Access soll laut Entwickler zwischen neun und zwölf Monaten andauern.



Der Tech Tree wird in vier Bereiche unterteilt: Militär, Politik, Expansion und Wirtschaft.

ben. Darunter verbergen sich immerhin allerlei Fragezeichen, die es zu erkunden gilt. Im besten Fall entdecken wir auch direkt neben der Hauptstadt schon eine lila getünchte Fläche – eine Ressourcenquelle für das im Dune-Universum alles bestimmende Spice, logisch. Und jetzt endlich Krieg?

Ressourcen ausgraben

Dass Spice in irgendeiner Form eine Rolle in einem Dune-Spiel hat, steht außer Frage. Es ist allerdings bei weitem nicht die einzige Ressource, um die wir uns bemühen sollten. Tatsächlich nimmt Spice im Großen und Ganzen auch gar keine so übermäßig wichtige Rolle ein, die alles andere in den Schatten stellt. Wasser soll beispielsweise mindestens ebenso wichtig sein wie die begehrte Droge. Geht das Wasser aus, fangen die Untertanen an zu rebellieren.

Spice hat in erster Linie den Zweck, dass wir damit eine weitere Ressource gewinnen, nämlich Solari. Das ist schöner Mammon, der bekanntermaßen in globalen Strategiespielen immer wichtig ist. Sei es, um Soldaten zu bezahlen, Gebäude zu bauen oder Agentenaktionen zu finanzieren. Wahlweise können wir das Spice aber auch horten, was laut den Entwicklern noch wichtiger ist. Regelmäßig verlangt der Imperator einen Anteil, und sollte dann nicht genug vorhanden sein, hat das negative Folgen für unser Ansehen im Landsraad. Ein Ort, an dem sich alle Adligen des Imperiums zum Streiten treffen. Ausnahmslos Drogen, Wasser und Geld sind aber auch nicht das Wahre. In

dauern. Spice Wars sitzt hier also zwischen den Sandbänken. Um es als klassische Echtzeitstrategie zu bezeichnen, sind der Basenbau schlicht nicht ausgeprägt und die Kämpfe nicht präsent genug. Und wer ein vollumfängliches Globalstrategiespiel auf dem Wüstenplaneten erwartet, liegt damit ebenfalls ein Stück weit daneben. Das neue Dune ist beides. Und darin liegt eine Herausforderung, aber auch großes Potenzial.

Nebel kann auch hübsch sein

Das Erste, das uns bei der Gameplay-Präsentation von Dune: Spice Wars ins Auge fällt, ist der vorherrschende Nebel des Krieges. Und das nicht nur, weil zu Beginn einer Partie die ganze Karte davon bedeckt ist und lediglich eine winzige Zone mit der Haupt-

stadt unserer Fraktion verschont wird. Er sieht auch ganz banal gesagt recht hübsch aus. Das mag jetzt nach einer eigentümlichen Faszination für Sandwolken klingen, aber wie die dicke, hellbraune Staubmasse über die Landschaft suppt und sich dabei gleich einer großen Gewitterwolke stetig wiegt und wölbt, hat fast schon etwas Hypnotisierendes. Allgemein sehen insbesondere die Landschaften von Spice Wars super aus, und das, obwohl es hier großflächig vorlagengetreu nur – wir erwähnten es schon – Wüste zu sehen gibt. Wie gut euch die teilweise sehr überzeichneten Charaktere gefallen, ist eine andere Frage. Gerade in den ersten Spielminuten geht es aber nun mal darum, besagte Sandwolken mithilfe der libellenartigen Ornithoptoren zu vertrei-

Dune brauchen wir für den Bau von Gebäuden zusätzlich noch eine Ressource namens Plascrete und um Soldaten zu rekrutieren Manpower – also Untertanen. Die meisten dieser Ressourcen werden durch das Entdecken von Wracks, Ruinen oder Karawanen gesammelt oder abgebaut. Insbesondere fürs Abbauen müssen wir zusätzlich nahe Dörfer übernehmen. Das geht normalerweise mit Waffengewalt, die Fraktion des Hauses Atreides kann potenzielle Verbündete aber auch mit Worten weichkochen.

Jeder Adelige für sich

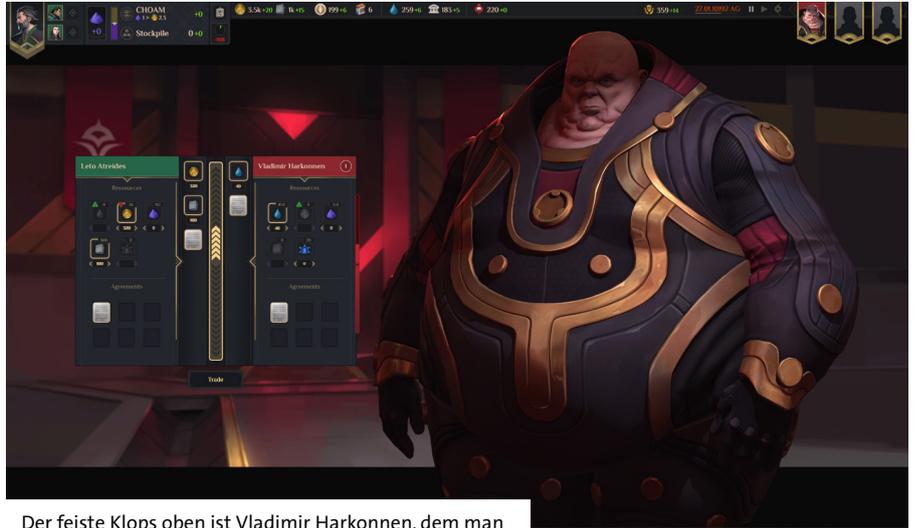
Ein Dorf zu umgarnen, anstatt die Bevölkerung zum Anschluss zu zwingen, ist ein Beispiel dafür, wie sich jede der insgesamt vier Fraktionen von den anderen abheben soll. Namentlich bekannt sind bisher lediglich Haus Atreides und Haus Harkonnen. Die alten Streithähne. Während das diplomatisch versierte Haus Atreides Wert auf Loyalität sowie Ehre legt, kennt man Haus Harkonnen unter dem kugelrunden Anführer Vladimir als gewissenlose Opportunisten, die militärische Macht den Vorzug geben sowie mit Spionage oder gar Meuchelmord liebäugeln. Jede Fraktion kann sich aber von Spiel zu Spiel nochmal leicht unterscheiden, da wir gleich zu Beginn zwei von insgesamt vier Beratern auswählen. Jeder davon gibt nochmal passive Vorteile. Beispielsweise können wir uns entscheiden, ob wir in der Rolle des Hauses Harkonnen unseren diplomatischen Nachteil mit einem in diesem Bereich versierten Politiker ausgleichen oder die militärische Stärke dieser Fraktion dank eines beinhalten Generals noch weiter optimieren.

Jede Fraktion bekommt außerdem eine komplett einzigartige Auswahl an Einheiten an die Hand. Die Streitkräfte der Atreides setzen auf eine gute Verteidigung und haben die Möglichkeit, sich gegenseitig zu unterstützen – Harkonnens Truppen gehen hingegen äußerst brutal vor, können in Berserkerwut verfallen oder richten immensen Schaden auch auf Kosten der eigenen Leute an. Dune: Spice Wars ist nicht gerade subtil darin, zu zeigen, wer die Sympathie trägt. Aber das war in der Vorlage auch nie anders.

Die Kämpfe in Dune sind allerdings nicht gerade das emotionale Highlight der Präsentation. Hier soll die richtige Positionierung und gutes Mikromanagement zwar notwendig sein, bislang wirkt das alles aber nicht nach einer fulminanten Schlacht. Die Figuren hauen sich ein wenig, bis die anderen Staub fressen. Solche Gefechte können übrigens auch Sandwürmer anlocken, die dann mal eben ganze Regimenter verspeisen. Das wiederum sieht dann doch eindrucksvoll aus.

Fürsten, Händler, Intriganten

Sicherlich kann sich an den Kämpfen bis zum Release noch einiges ändern, schließlich wird weiterhin an den Effekten gefeilt, und ob es spannende strategische Entscheidungen gibt, zeigt spätestens eine Anspiel-Session. Aber klar ist auf jeden Fall, dass



Der feiste Klops oben ist Vladimir Harkonnen, dem man seine Gier ansieht. Über Haus Atreides herrscht Herzog Leto, der das Wohl seiner Untertanen über alles stellt.

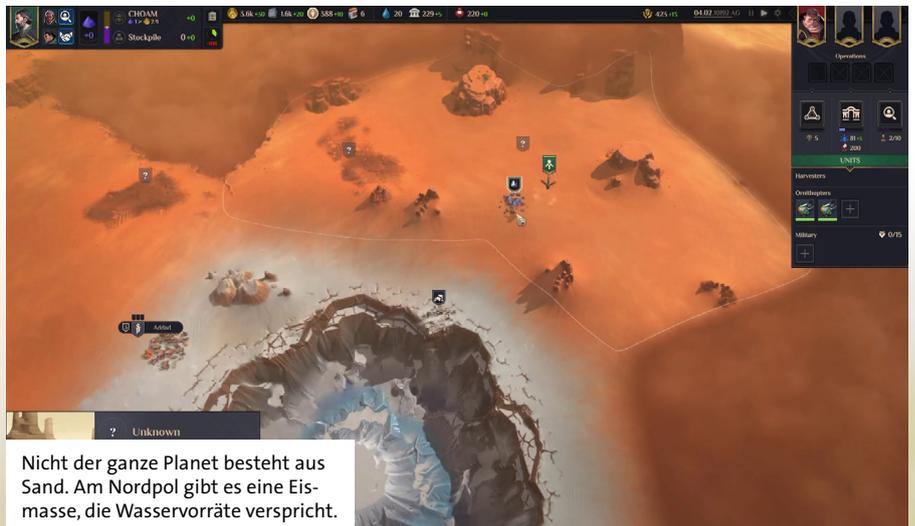


Schlachten in Dune: Spice Wars den Spielspaß nicht alleine schultern müssen. Da wären wir auch wieder beim Punkt: Spice Wars ist zwar ein RTS, aber eines mit sehr präsenten 4X-Mechaniken. Deshalb wird es neben Kämpfen auch wichtig, unsere Kontrahenten diplomatisch in die Schranken zu weisen. Dafür bietet Spice Wars drei Möglichkeiten:

- Diplomatie: Ganz klassisch können wir mit anderen Fraktionen auf der Karte einfach in Kontakt treten. Harkonnen und Atreides

müssen sich also nicht zwangsweise bitterböck bekriegen. Im Diplomatiefenster werden dann hauptsächlich Waren ausgetauscht oder Abkommen geschlossen. Beispielsweise kann man sich darauf einigen, die gegenseitige Autorität zu steigern. Dafür darf keine der beiden Fraktionen im Landsraad gegen die andere stimmen. Solche Verträge werden im Forschungsbaum freigeschaltet.

- Der Landsraad: Im Verlauf einer Partie Spice Wars sammelt unsere Fraktion politi-



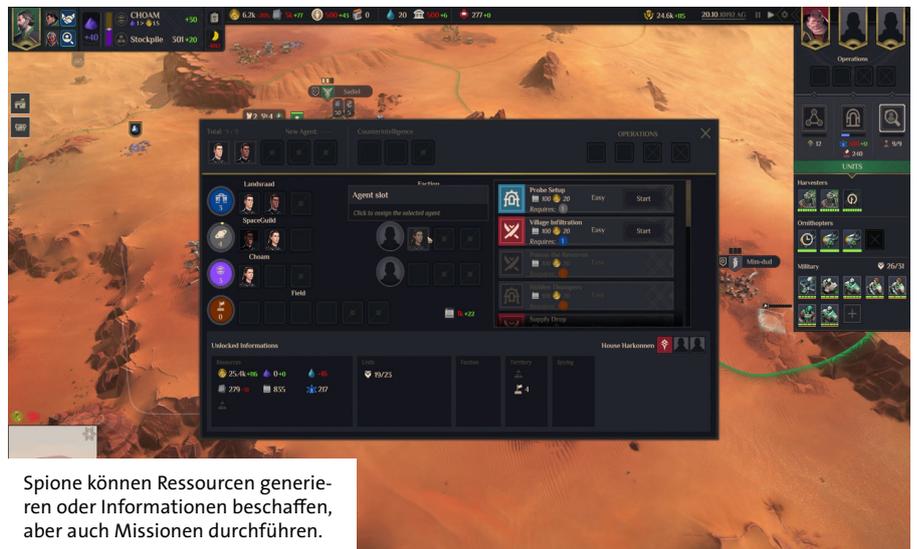
Nicht der ganze Planet besteht aus Sand. Am Nordpol gibt es eine Eismasse, die Wasservorräte verspricht.

schen Einfluss. Entweder durch gute Beziehungen mit anderen Fraktionen, pünktliche Spice-Abgaben an den Imperator, besondere Gebäude oder Spionage. Mehr Einfluss bedeutet mehr Stimmen im Landsraad, der Adelsversammlung des Imperiums. Hier werden regelmäßig Verordnungen gewählt, die immer eine bestimmte Fraktion betreffen. Die können negativ oder positiv ausfallen. Eine Verordnung erhöht beispielsweise sämtliche Baukosten der gewählten Fraktion um 50 Prozent.

- Spionage: Jede Fraktion kann bis zu neun Agenten mit Missionen beauftragen. Dafür werden die Charaktere einfach zu einer anderen Fraktion oder einer Institution gesandt. Als Spion beim Feind sammelt der Agent Informationen zu Ressourcen und Militär, im Landsraad hingegen wird Einfluss generiert, während Orte wie die Space Guild oder die CHOAM Manpower beziehungsweise Geld generieren.

Das klingt zunächst mal nach sehr viel, in Sachen Komplexität bleibt aber jede dieser Optionen recht leicht – zumindest nach unseren bisherigen Eindrücken. Spice Wars will eben keine tagelangen Partien lostreten, sondern sich auf die anfangs schon erwähnten fünf Stunden reduzieren.

Dieser Sieg nach fünf Stunden ist ebenfalls nicht ausnahmslos militärisch zu erreichen. Wir können natürlich die anderen Fraktionen vollständig vom Planeten kegeln und uns dann diebisch grinsend in sämtlichen Spice-Vorkommen von Arrakis wälzen, dafür braucht es aber nicht immer Soldaten. Neben der totalen Vernichtung gilt eine Fraktion auch dann als ausgeschaltet, wenn uns mit einem Agenten eine extrem ressourcen-aufwändige Meuchelmordaktion gelingt. Noch unblutiger ist der diplomatische Sieg. Mit genug Einfluss können wir die anderen Fraktion im Landsraad dann schließlich dazu zwingen, unseren Herrscher zum Gouverneur von Arrakis zu bestimmen. Ach, und einen Punktesieg gibt es ebenfalls, der hier Hegemonie heißt. Aber wer will denn schon nach Punkten gewinnen!?



Spione können Ressourcen generieren oder Informationen beschaffen, aber auch Missionen durchführen.

Trocken wie die Wüste

Diese Mischung aus Echtzeit- und Globalstrategie hat ihren Reiz, keine Frage. Es gibt immerhin Menschen, die vielleicht nicht ihr ganzes Wochenende für eine einzige Partie Civilization opfern wollen. Und wer Dune kennt, dem werden all die politischen Feinheiten im Hintergrund sicherlich gut gefallen. Es geht in dieser Welt eben oft um mehr als Krieg und Spice.

Gemessen an den Gameplay-Szenen besteht aber aktuell noch die Gefahr, dass Diplomatie, Handel und Spionage in ihrer aktuellen Form nicht reichen, um dauerhaft Spannung zu erzeugen. Denn Dune: Spice Wars wirkt noch sehr trocken. Das liegt nicht nur an den etwas unspektakulären Kämpfen, auch die etwas schönen Landsraad- und Spionageaktionen lassen unseren Paracompass nicht unbedingt auf Richtung Spielspaß steuern. Und außerdem ist da ja auch noch diese endlose Wüste! Aber komplett einschätzen können wir das bislang noch nicht. Einmal wird das Interface noch überarbeitet, und zusätzlich muss ein solches Strategiespiel eigenständig erschlossen werden, bevor wir uns ein Urteil bilden. Vielleicht entwickeln Militär, Basenbau, Landsraad und Spionage ja so gut verzahnte

Wechselwirkungen, dass der Strategos in uns gar nicht mehr aufhören will. Allein um das herauszufinden, wollen wir unbedingt an dem Spiel dranbleiben. Der zweite Grund ist schlichtweg, dass Spice Wars einfach eine so interessante Genremischung ist. Kenner der Vorlage würden an dieser Stelle vielleicht eher Melange sagen. Und diesbezüglich wüssten wir nur zu gern, ob das Konzept tatsächlich aufgeht. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich bin gerade noch dabei, mir das Dune-Universum ein wenig zu erschließen. Bislang hatte ich dafür noch nicht die Gelegenheit. Dune hatte schließlich seinen kulturellen Höhepunkt, bevor ich geboren wurde. Deshalb muss ich zu meiner Schande auch gestehen, dass ich Dune 2 nie gespielt habe. Aber ich bin dabei, das so langsam aufzuarbeiten. Da kam mir auch die neue Verfilmung aus dem letzten Jahr gerade recht. Spice Wars ist meine nächste Gelegenheit. Ich will gerne verstehen, was die Fans an diesem Universum so fasziniert. Schon jetzt verstehe ich auf jeden Fall, wie so sich einige womöglich lieber ein lupenreines RTS gewünscht hätten anstatt diese doch recht ungewöhnliche Mischung mit Mechaniken der Globalstrategie. Aber Dune 2 ist ja nicht bis heute berühmt, weil es die RTS-Konventionen von 1992 seelenruhig weitertrug. Es hat sich neu orientiert und eine eigene Untergattung geschaffen.

Ob Spice Wars etwas Ähnliches gelingt? Na ja, da darf man getrost dran zweifeln. Irgendwie reizt mich aber die Vorstellung, das selbst zu spielen. Zu erfahren, ob man Globalstrategie wirklich auf maximal fünf Stunden umfassende Partien runterdampfen kann. Bislang ist mein Eindruck, dass es zu trocken wirkt für so schnellebige Partien. Aber hey, das passt ja auch irgendwie ganz hervorragend zum Setting.



Wer nicht aufpasst, wird bei Kämpfen in der Wüste leicht zu Wurmfutter.