

## Dune: Spice Wars

## DIE WÜSTE BEBT

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Funcom Entwickler: Shiro Games Termin: 2023

Atreides gegen Harkonnen gegen Schmuggler gegen Fremden: Sie alle kämpfen in Spice Wars um den legendären Wüstenplaneten und seine wertvolle Sandwurmökacke. Von Martin Deppe

Pommes ohne Salz, Tomatensaft ohne Pfeffer, Wurst ohne Curry – kann man machen, schmeckt halt nur halb so gut. Aber in ferner Zukunft geht ohne Würzen gar nix: Im elften Jahrtausend verleiht das sogenannte Spice den Navigatoren der Raumgilde hellseherische Fähigkeiten. Ohne Spice ist's also Essig mit der interstellaren Raumfahrt.

Doch die bewusstseinsverändernde Droge wird ausschließlich auf dem Wüstenplaneten Arrakis von riesigen Sandwürmern produziert, entsprechend umkämpft ist die lebensfeindliche Welt. In Dune: Spice Wars übernehmt ihr eine der Fraktionen auf Arrakis. Das Strategiespiel startete am 26. April in den Early Access – wir haben ausführlich die Wüste durchkämmt.

## Wie Dune 2, nur ganz anders

Dune und Echtzeitstrategie? Da denkt man natürlich sofort an den bahnbrechenden Westwood-Klassiker von 1992. Denn Dune 2 gilt als das erste richtige, populäre Echtzeitstrategiespiel. Doch Dune: Spice Wars spielt sich völlig anders als Dune 2.

Denn der Gewürzkrieg ist eher ein Echtzeit-4X-Spiel mit den klassischen Elementen Erkundung, Expansion, Ausbeutung und Auslöschung. Dabei fangt ihr ganz klein an und erkundet mit einem ikonischen Ornithopter, der an eine Mischung aus Hubschrauber und Libelle erinnert, die Sektoren um euer Startgebiet und deckt unter anderem neutrale Dörfer auf. Diese Siedlungen könnt ihr eurer Fraktion einverleiben. Entweder ge-

waltsam mit euren Truppen, indem ihr die verteidigenden Milizen ausschaltet, oder mit den Spezialfähigkeiten eurer Fraktion. Wenn ihr zum Beispiel Haus Atreides spielt, läuft das ganz friedlich ab, indem ihr euren Einfluss spielen lasst. Als despotische Harkonnen hingegen setzt ihr auf Unterdrückung. Das Ringen um die Siedlungen und ihre Rohstoffe und strategischen Positionen ist schon im Early Access richtig motivierend und spannend!

## Happs!

Der wichtigste Rohstoff ist natürlich das namensgebende Spice. Denn ihr müsst regelmäßig eine immer größere Menge an das Imperium liefern, und gleichzeitig dient das Spice als Tauschmittel für die Währung Solaris. Riesige Erntemaschinen bauen das wertvolle Gewürz ab, und wenn so ein Harvester voll ist, fliegt ihn ein Carryall-Transporter zur Raffinerie und wieder zurück.

Allerdings steckt auch in Dune: Spice Wars der Sandwurm drin: Die gewaltigen Viecher werden von rhythmischen Geräuschen angelockt und verschlingen Erntemaschinen oder mehrere Kampfeinheiten mit einem Happs. Die Harvester lassen sich aber zum Glück auf automatisches Evakuieren umstellen, dann holt ein Carryall sie rechtzeitig aus der Gefahrenzone.

Spice und Solaris sind jedoch nicht die einzigen Ressourcen. Ihr müsst mehrere Rohstoffe im Auge behalten, zum Beispiel das überlebenswichtige Wasser, das ihr





durch die Verdunstung in Windanlagen gewinnt. Und schon werden auch solche Sektoren heiß begehrt, die zwar keine Rohstoffe enthalten, aber verdammt windig sind. Denn ihr braucht das Wasser, um eure Siedlungen und Truppen zu versorgen. Wenn euch das Nass ausgeht, rebellieren eure Dörfer.

### Bauplatzmangel

Grundsätzlich hat jede Siedlung nur zwei Slots für Gebäude, jeder weitere Bauplatz kostet wertvollen Plastahl. Weil viele Sektoren aber ein bestimmtes Rohstoffvorkommen wie Energiequellen, Mineralien oder eben Spice haben, geht der erste Bau-Slot schon mal pauschal für eine Energiezellenfabrik oder Spice-Raffinerie drauf.

Frontsektoren solltet ihr besser mit Raketenwerfern sichern oder Lauschanlagen Richtung Gegner errichten. Dieses Spezialisieren von Sektoren macht den Run auf wertvolle Gebiete noch spannender, bei unseren Testpartien haben manche Siedlungen mehrfach den Besitzer gewechselt.

Kämpfe um Siedlungen und die Hauptquartiere der Fraktionen führen wir anders als im Westwood-Klassiker Dune 2 fast ausschließlich mit Infanterie. Grundsätzlich hat

jede Fraktion nur eine Handvoll Truppentypen: leichte Nahkämpfer, Schützen, schwere Infanterie sowie Spezialeinheiten. Etwa die fliegende Unterstützungsdrohne der Atreides, die Bodenziele angreift und obendrein eigene Bodentruppen heilt. Momentan sind die Gefechte zwar spannend, aber optisch noch unspektakulär, weil die Einheiten nur spärlich animiert kämpfen und sich arg hüftsteif bewegen.

### Vom Quartett zum Quintett

Vier Fraktionen könnt ihr derzeit im Early Access von Dune: Spice Wars spielen. Das ehrenwerte Haus Atreides setzt stark auf Kooperation, vor allem mit den eingeborenen Fremten, als Atreides-Spieler findet ihr die versteckten Fremten-Siedlungen (Sietches) auch leichter. Für die despotischen Harkonnen zählen Macht und Kontostand. Die Schmuggler hingegen können unter anderem

Wir bauen unsere Atreides-Hauptstadt Arrakeen distriktweise aus.





Infiltration, Gegenspionage, Sabotage: Agenten haben viel drauf, aber ihr Einsatzfenster ist so spektakulär wie ein Busfahrplan. Am Sonntag.



Mit Stimmrechten und Einfluss stimmen wir regelmäßig über Landsraads-Beschlüsse wie bessere Spice-Kurse oder günstigere Rekruten ab – natürlich völlig uneigennützig!

geheime Unterschlüpfe in feindlichen Dörfern errichten und sie mit Truppen bestücken.

Die Fremten schließlich sind bekanntlich in der Wüste heimisch, verbrauchen hier weniger Ressourcen und setzen statt der gigantischen Harvester kleinere Erntertrups ein. Die Wüstenbewohner haben zwar auch Ornithopter für die Aufklärung, nutzen aber statt fliegender Transporter Sandwürmer als Transportmittel: Dazu steckt ein Infanterietrupp einen sogenannten Thumper in den Sandboden, der den nächsten Wurm durch rhythmisches Klopfen anlockt, mit einem weiteren Klick legt ihr das Zielgebiet fest.

Die tierische U-Bahn ist aktuell noch unspektakulär anzuschauen, allerdings haben wir mehrfach erlebt, wie Fremten wie aus dem Nichts aus der Sandwüste auftauchten. Spätestens zum Release soll übrigens noch eine fünfte Fraktion dazukommen.

### Auf den Schirm!

Ihr verbringt allerdings auch viel Spielzeit in diversen Bildschirmen jenseits der Wüstenwelt und kümmert euch um Abstimmungen, um die Forschung, um Diplomatie und um eure Agenten. In regelmäßigen Abständen tagt zum Beispiel der Landsraad, sozusagen die UNO des Dune-Universums.

Mit den übrigen Fraktionen stimmt ihr dann über automatisch generierte Themen ab. Etwa über den Verkaufspreis von Spice, die Wasserproduktion oder die Rekrutierungskosten frischer Truppen.

Das alles ist eher nüchtern dargestellt, wirkt sich aber spürbar aufs Spielgeschehen aus – hier könnt ihr anderen Fraktionen gezielt eins reinwürgen oder euch zumindest bis zur nächsten Abstimmung Vorteile verschaffen.

Die Diplomatie ist zumindest derzeit noch simpel, hier haben wir hauptsächlich den direkten Handel mit anderen Fraktionen genutzt, um unsere Ressourcenlücken zu füllen. Ihr könnt auch Verträge über offene Grenzen, gemeinsame Forschung oder eine Handelsallianz eingehen. Detaillierte Aktionen wie einen Sektoren- oder Forschungsaustausch sind aber nicht dabei.

### Lizenz zum Forschen

Apropos Forschung: Das Forschungssystem ist da schon umfangreicher. Hier gibt's die vier Bereiche Politik, Militär, Wirtschaft sowie eine Mischung aus Volks- und Naturkunde. Nur ein Bruchteil der Forschungsfelder schaltet neue Bauwerke wie Spice-Silos frei oder Einheiten wie die Support-Drohnen. Durch Forschung verbessert ihr aber zum Beispiel eure Sabotagechancen oder die Infanteriekampfkraft in heimischen Sektoren. Das reicht locker, um euren Spielstil weiter individuell auszuarbeiten.

Wir schleusen zum Beispiel Agenten bei den anderen drei Fraktionen ein, bei der Handelsorganisation CHOAM oder beim Landsraad, dem politischen Zusammen-

schluss der großen Häuser. Agenten können auch feindliche Verteidigungsanlagen lahmlegen oder die gegnerische Ausrüstung sabotieren – allerdings finden auch solche Geheimoperationen nur in sehr trockenen Textbildschirmen statt und nicht auf der Weltkarte. Aber bis zum derzeit geplanten Release im ersten Halbjahr 2023 ist ja noch viel Zeit. Die Monate wollen die Entwickler von Shiro Games vor allem ins Balancing, die fünfte Fraktion, eine Kampagne und den Multiplayer-Modus investieren. ★

### MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Eigentlich müsste ich langsam einen Wüstenkoller bekommen: »The Mandalorian« spielt immer wieder auf Tatooine, »Boba Fett« sowieso, und zwischendrin kam der neue »Dune« in die Kinos. Und jetzt noch Spice Wars? Na klar! Denn auch hier ist die Wüste quicklebendig und fast der eigentliche Hauptdarsteller. Ich muss aufpassen, dass ich genug Wasser ranschaufe, meine Infanteristen beim Marsch ordentlich versorge, permanent die Oberfläche mit meinen ikonischen Ornithoptern absuche. Dabei ist ständig was zu tun, und genau das ist momentan Fluch und Segen gleichzeitig: Spice Wars braucht dringend eine automatische Pause, sobald etwas Wichtiges passiert. Forschung fertig, ein neuer Agent steht parat, die nächste Abstimmung startet – da wäre eine konfigurierbare (!) Pause besser als kleine Buttons, die man schnell übersieht. Zum Glück ist sowas schnell implementiert, sodass sich Entwickler Shiro Games aufs Wesentliche konzentrieren kann, vor allem auf die angekündigte Kampagne und das Balancing der geplanten fünf Fraktionen. Denn die müssen sich trotz ihrer Gegensätze am Ende wirklich rund spielen – schließlich sind allein schon die Harkonnen und Fremten völlig unterschiedlich ausgerichtet. Mit den geplanten neun bis zwölf Monaten bis zum offiziellen Release inklusive Multiplayer-Modus hat das Team aber ausreichend Zeit dafür. Ich freue mich schon darauf!



Forschung treibt ihr in Politik, Militär, Wirtschaft sowie einem Mix aus Volks- und Naturkunde.