

Dune: Awakening

AUF SAND GEBAUT

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Funcom** Termin: **2024**

Funcoms neues Survival-MMO ist besonders für Fans der Vorlage interessant. Warum auch alle anderen Spieler einen Wüstentrip einplanen können, erfahrt ihr in unserer Preview. Von Peter Bathge



Es gibt Hub-Städte, in denen PvP nicht erlaubt ist. Hier soll der Großteil des Handels stattfinden.



Die Sandwürmer können jederzeit auftauchen. Sensoren im Sand oder Luftaufklärung warnen euch vor ihrem Eintreffen.



Das Bausystem soll euch erlauben, große Strukturen zu errichten und diese per Blaupause überallhin mitzunehmen.

Wie geht das? Wie schafft man es als Entwickler, in so einer Situation nicht laut loszulachen? Oder zumindest schelmisch zu zwinkern, spöttisch zu lächeln, eine Augenbraue zu heben ... wie kann man diese Aussage komplett ernst meinen? Joel Bylos, dieser Teufelskerl, hat's geschafft. Der Creative Director von Funcom hat tatsächlich gesagt, Dune: Awakening sei eine echte Sandbox. Sandbox. Ein Dune-Spiel. Das auf Arrakis spielt. Joel, ich will dich ja nicht erschrecken, aber: Der ganze verdammte Planet besteht aus Sand! Egal, ruhig Blut, man muss das anerkennen. Allein schon, weil Funcom mit Dune: Awakening ansonsten vieles richtig zu machen scheint. Das Survival-Spiel mit MMO-Elementen klingt nämlich immer besser, je mehr ich davon höre – und ich habe in den 60 Minuten Interview mit Joel Bylos eine Menge gehört. Über revolutionäre Dünentechnik, Dungeons, Gilden-Endgame, Crafting, Kämpfe und mehr, was Dune: Awakening ausmachen soll.

Deutschlandexklusiv war dieses Interview, Funcom hat mir außerdem neue Screenshots aus dem auf der Unreal Engine 4 basierenden Survival-MMO gezeigt, und ich zeige sie euch jetzt in diesem Artikel, garniert mit all den spannenden neuen Informationen darüber, wie Awakening Sandwurm-Fans und Conan-Exiles-Kenner gleichermaßen begeistern will. Und ich erzähle euch,

warum das Funcom noch nicht reicht, warum die Entwickler und Entwicklerinnen zuverlässig sind, mit *Dune: Awakening* Millionen Menschen in ihre, nun ja, Sandbox locken zu können. Irgendwo höre ich Joel Bylos leise kichern.

Funcoms größte Open World

Das Prinzip hinter *Dune: Awakening* lässt sich so beschreiben: Funcom will den größten Sandkasten der Videospiegelgeschichte auskippen und öffnet anschließend die Multiplayer-Server für tausende Spieler, die alle ihre eigene Story verfolgen. Wer nicht auf Gesellschaft steht, soll *Dune: Awakening* zu großen Teilen auch solo spielen können, selbst wenn er oder sie natürlich immer online sein muss; es ist eben doch ein MMO. Vermutlich werden sich bis zu 64 Spieler auf einem Server in der Open World herumtreiben, aber ihr sollt wie in einem klassischen Online-Rollenspiel anderen Menschen über den Weg laufen, besonders in den Sicherheitszonen, wo PvP verboten ist. »Es ist nicht wie *World of Warcraft*«, beeilt sich Joel Bylos zu erklären. Stattdessen wolle sich Funcom an den Sandbox-MMOs der Zeit vor Blizzards Mega-Hit orientieren; *Ultima Online* und *Everquest* sind Beispiele.

»Das Gute an einem gigantischen Sandkasten ist, dass wir jederzeit neue Spielzeuge hinzufügen können«, meint Bylos uns gegenüber. Platz genug dafür gibt es, denn Arrakis ist die größte Spielwelt, die Funcom jemals erstellt hat – und Joel Bylos hat vor Jahren bereits als Lead Content Designer am ebenfalls nicht gerade kleinen Online-Rollenspiel *The Secret World* mitgearbeitet. Später war er als Creative Director von *Conan Exiles* in der gleichen Rolle beschäftigt wie jetzt bei *Dune: Awakening*.

»Wir haben eine Menge von dem, was wir »negativer Platz« nennen«, sagt Bylos in Bezug auf die Wüstenlandschaft. Andere Planeten werdet ihr im Spiel zumindest vorerst nicht besuchen, das ist etwas für die Zeit nach dem Launch, vielleicht als kleine Aus-



In unterirdischen Testlaboren stoßt ihr auf vergessene Technologien und wertvolle Artefakte.

flüge, um aus der erbarmungslosen Hitze herauszukommen. Auf Raumschiffen und im Orbit von Arrakis seid ihr nach derzeitigem Stand ebenfalls nicht unterwegs; die Wüste ist euer Spielplatz. Ein gefährlicher Spielplatz, der aber nicht ganz so tödlich daher kommen soll wie andere Survival-Spiele.

Alles will dich töten, zumindest ein bisschen

»Wir wollen, dass *Dune: Awakening* einer möglichst großen Zahl an Spielern zugänglich ist«, sagt Creative Director Bylos. »Das bedeutet, dass die Strafen für Versagen in unserem Spiel nicht so harsch ausfallen, wie man vielleicht erwarten würde. Ich sage immer, dass der Tod kein gutes Ende für eine Geschichte ist. Wenn du dem Tod gerade noch so von der Schippe springst und nur fast stirbst, um anschließend darüber berichten zu können – das ist eine gute Geschichte!« Dementsprechend solle es oftmals möglich sein, aus schwierigen Situationen zwar geschwächt, aber mit dem virtuellen Leben herauszukommen.

Wer die Bücher gelesen, einer der Filmumsetzungen gesehen oder auch nur eins der Videospiele wie die Echtzeitstrategie *Dune 2* gespielt hat, der weiß: Auf Arrakis ist der

Sand euer ärgster Feind. Denn die Erschütterungen durch Fahrzeuge und Schritte locken Sandwürmer an, gewaltige Monster, die unerwartet aus der Erde hervorbrechen – mit einem unstillbaren Hunger. Felsen sind in *Dune: Awakening* daher eure besten Freunde, diese sicheren Inseln in einem Meer aus Sand grenzen gerade zu Beginn des Spiels aber auch eure Bewegungsfreiheit ein. Es geht darum, Ressourcen sicher über die offenen Sandflächen zu transportieren, dabei nicht im Treibsand zu versinken oder unvorsichtigerweise in den Trommelsand zu treten und so die uralten, riesigen Würmer anzulocken. Die Sandwürmer agieren laut Joel Bylos nicht geskriptet, sondern sind mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet und bewegen sich tatsächlich unter dem Sand durch die Welt; wer genau hinschaut, sieht sie in der Ferne die Dünen umwälzen. Ihnen zu entgehen, ist bei der anfänglichen Suche nach Wasser und einem Unterstand euer größtes Hindernis.

Dune: Awakening legt in Sachen Survival natürlich den größten Fokus auf den Durst; passend zum Szenario müsst ihr stets auf den Wasserhaushalt eurer Figur achten.

»Nahrung ist nicht so wichtig wie in traditionellen Survival-Spielen«, erklärt Creative Director Bylos. Dafür müsst ihr jedoch mit dem integrierten Bausystem möglichst schnell zumindest eine kleine Hütte errichten, denn Sandstürme treten oft auf und knabbern kräftig am Lebensbalken eures Avatars. Noch eine Ecke gefährlicher sind aber die Coriolis-Stürme. Denn bei denen verändert sich die gesamte Spielwelt.

Ein Sturm wie ein Server-Wipe

Auf Arrakis liegen die wenigen Städte und größeren Siedlungen hinter einem Gebirgszug, dem sogenannten Schildwall. Der schützt die dortigen Einwohner vor den schwersten Stürmen. Das Problem: Wertvolle Ressourcen wie das Gewürz Spice, eine mächtige Droge, findet ihr ausschließlich im unerschlossenen Bereich jenseits der Berge. Und dort lassen die sogenannten Coriolis-Stürme wortwörtlich keinen Stein auf dem anderen. Funcom will die Stürme dafür nutzen, die Spielwelt dynamisch zu verändern:



Ein (vom Spiel mit reichlich Vorlauf angesagter) Sturm verändert die Lage der Dünen, befördert Sand von einer Ecke der Wüste zur anderen und modelliert die Landschaft radikal um. Die Entwickler haben dafür »viele Jahre an einem dynamischen System gearbeitet, das den Wind simuliert und den Sand tatsächlich bewegt«, wie Joel Bylos sagt. Er fügt an: »Das sind keine vorgefertigten Maps, die regelmäßig rotiert werden. Es ist ein System, das Ressourcen dynamisch verteilt und Objekte sowie Quests in neuen Örtlichkeiten spawn, die durch den Wind freigelegt werden. Nach einem Sturm sind Eingänge zu unterirdischen Bunkern verschwunden oder Raumschiffwracks vom Sand freigelegt. Das Spice an der Oberfläche wurde weggeweht oder ist wieder im Sand versunken, und Spieler müssen diesen Teil der Karte wieder gänzlich neu aufdecken. [...] Das trifft auf einen Teil der Karte zu, dieser wird sich recht oft verändern.«

Wer während eines Coriolis-Sturms trotz Warnungen draußen herumirrt, muss tatsächlich mit dem Bildschirmtod rechnen. Selbst Unterstände und Lager bieten im Gegensatz zu gewöhnlichen Sandstürmen keinen Schutz vor der Kraft der Elemente, der Coriolis-Sturm fegt auch von Spielern errichteten Bauten hinweg. »Wir erwarten, dass die Leute ihre permanenten Behausungen hinter dem Schildwall errichten«, meint Entwickler Bylos. Immerhin geht der Wiederaufbau in Dune: Awakening leicht von der Hand: »Spieler können eine Kopie ihrer Basis als Blaupause erstellen und es anschließend an anderer Stelle als Hologramm platzieren. Dann lässt sich das Lager sehr schnell wieder aufbauen.«

Interessant: Für unsere Bauwerke müssen wir eine regelmäßige Steuer bezahlen, das Spice dafür will zuvor in eine Raffinerie gebracht werden, Gilden erledigen das im großen Maßstab. Mit der Steuer erkaufen wir



Aus vielen Kilometern Entfernung sollt ihr sehen können, wenn ein neues Spice-Vorkommen entdeckt wurde.

uns das Recht, einen Energieschild um unsere Basis zu betreiben. Wer sich das spart, riskiert, dass andere Spieler und Spielerinnen das Lager übernehmen.

Handlung auch für Solospieler

Natürlich gibt es eine Geschichte, die euch einen weiteren Grund dafür gibt, Arrakis zu erforschen. Über die will Funcom zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht allzu viel verraten, nur so viel: Die Fremden, die nomadischen Einheimischen des Planeten, spielen darin eine zentrale Rolle. So werdet ihr im Spielverlauf auch die unterirdischen Lagerstätten der blauäugigen Männer und Frauen besuchen. Wen ihr dort garantiert vergeblich sucht? Paul Atreides. Der Protagonist und Messias des Dune-Universums wird nämlich aller Voraussicht nach nicht mal einen Gastauftritt in Dune: Awakening haben. Woran das liegt? Die Entwickler haben ihr Spiel in einem Paralleluniversum mit alternativer Zeitlinie im Jahr 10199 angesiedelt, das sich in einem entscheidenden (noch unbekanntem) Punkt von der Buch- und Filmhandlung abhebt. Meine Vermutung: Paul wurde hier

nie geboren. Der Rest des Szenarios soll sich dagegen sehr stark an der Vorlage orientieren; die Entwickler haben den Segen der Herbert-Familie (die berühmte Buchvorlage stammt von Frank Herbert) und arbeiten eng mit dem Filmstudio Legendary zusammen, um eine möglichst große Authentizität zu gewährleisten. »Wir haben für jedes noch so kleine Detail und Gadget, das in den Büchern nur in einem Absatz erwähnt wird, eine Funktion im Spiel gefunden«, erzählt uns der Creative Director stolz und nennt etwa Gegenstände, die Tauwasser sammeln oder Würmer durch rhythmisches Pochen auf dem Sand ablenken.

Ab und zu geht Gameplay aber vor Authentizität. Joel Bylos nennt uns ein Beispiel: »Wenn eine Lasgun (natürlich eine Laserwaffe) einen Energieschild trifft, dann löst das in den Büchern eine nukleare Explosion aus.« Das wäre im Spiel nicht darstellbar, weshalb man mit Erlaubnis der Nachfahren von Frank Herbert auf einen Trick zurückgreift: »Wir haben uns eine Sicherung ausgedacht: Wenn der Spieler mit einer Lasgun auf einen Gegner zielt, der einen Schild



Wenn das Fluggerät in Dune: Awakening aussetzt, solltet ihr schnellstmöglich vom Sand auf einen felsigen Untergrund flüchten.

Fast unweigerlich kommt es zu Gebietskämpfen um die wertvolle Ressource Spice.



ausgerüstet hat, dann blockiert der Abzug.« Allerdings weiß jeder Dune-Fan eh: Wenn ein Gegner seinen Schild aktiviert, ist es Zeit, das Messer zu zücken!

So eines oder andere Ausrüstung findet ihr vor allem in den mehr als 200 Teststationen, die im Sand vergraben liegen. Dort können ein bis vier Spieler die unterschiedlichen Experimente vergangener Generationen erforschen, sie treffen auf Banditen und lernen mehr über die Hintergrundgeschichte. Auf die ersten dieser Dungeons stoßt ihr früh im Spiel, weitere werden bis ins Endgame hinein freigeschaltet. Die Teststationen beherbergen aber vor allem rare Baupläne für die mächtigsten Gegenstände im Spiel; jene Items könnt ihr in Dune: Awakening ausschließlich per Crafting herstellen, sie sind den bei Händlern erwerbenden Gegenständen weit überlegen.

Charaktersistem ohne Klassen

In Dune: Awakening beginnt ihr eure Karriere als kleine Leuchte, der aber ein besonderes Geheimnis anhaftet. Ihr spielt aus der Third-Person-Perspektive (Bylos: »Nahkämpfe in Ego-Sicht sind zu kompliziert, und wir wollen, dass der Spieler all die coolen Kostüme sieht.«) und entwickelt euren Charakter sehr frei, greift im Kampf aber auf drei Grundkenntnisse zurück: Nah- und Fernkampf sowie übernatürliche Fähigkeiten. Die vielen außergewöhnlichen Talente der

verschiedenen Fraktionen des Dune-Universums sind alle vertreten; ihr erlernt sie, indem ihr euch mit der entsprechenden Gruppierung gutstellt und Aufträge für sie erfüllt. So könnt ihr etwa die Stimme der Bene Gesserit einsetzen, um Gegner herumzukommandieren – selbst als männlicher Held, denn Funcom hat ein Schlupfloch in der Lore gefunden, damit nicht nur Frauen dazu in der Lage sind. Logo: Zugunsten der Balance dürft ihr immer nur eine gewisse Anzahl von Talenten gleichzeitig ausrüsten, euer Loadout aber jederzeit im Menü tauschen.

Der Zugriff auf moderne Vehikel wie die fliegenden Ornithopter wird sowohl mittels eurer Charakterstufe als auch über das Crafting und euer Verhältnis zu den Häusern bestimmt. So könnt ihr anfangs vielleicht nur eine Art Wüstenmotorrad steuern, später dann bewaffnete Truppentransporter mit mehreren Sitzplätzen für Fahrer, Schütze und Passagiere, und schließlich transportiert ihr per Fluggerät schwere Spice-Sammler und Panzer durch die Wüste. Joel Bylos spricht von vier elementaren Phasen, in die man das Spiel einteilen kann:

- Überleben: Zu Beginn müsst ihr erst einmal dafür sorgen, dass ihr auf dem lebensfeindlichen Planeten nicht abknippt.
- Beschützen: Auf der Suche nach Spice müsst ihr eure Besitzungen gegen andere Spieler verteidigen. Zudem biedert ihr

euch erstmals den großen Häusern wie Harkonnen und Atréides an.

- Expandieren: Spätestens hier sucht ihr euch besser einige Freunde und schließt euch zu Gruppen zusammen, um größere Spice-Operationen ausführen zu können. Eure Arbeit mit KI-Fraktionen könnt ihr nach Belieben wieder beenden und die bisherigen Verbündeten verraten, während euer Clan zu einem eigenen niedrigen Haus auf Arrakis aufsteigt.
- Kontrollieren: Mit eurer Gilde habt ihr Einfluss auf die spielergesteuerte In-Game-Wirtschaft und individualisiert eure Basen. In dieser Phase soll es möglich sein, mit Support von anderen Spielern als reiner Handwerker im MMO sein Geld zu verdienen, indem ihr selbstgebaute Gegenstände zum Verkauf anbietet.

Auf diese Weise soll das Online-Rollenspiel nicht von vornherein einen Gruppenzwang einführen, sondern nach und nach bis ins Endgame die Anreize für den Zusammenschluss mit anderen Spielern erhöhen.

Dune: Awakening hat noch keinen Release-Termin, an eine Veröffentlichung in 2023 glaube ich allerdings nicht. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Das erste Interview zu einem neuen Spiel hat immer was von einem Blind Date, das von einem Freund arrangiert wird: Der Entwickler versucht mich zu umgarnen, indem er mir von den Vorzügen meiner potenziellen künftigen Liebschaft vorschwärmt, und ich will eigentlich nur zu Hause auf dem Sofa sitzen und nach einem besseren Match scrollen. Okay, die Analogie ist mir unterwegs irgendwo aus der Hand geflutscht wie ein Stück nasser Seife, aber ihr versteht, worauf ich hinauswill. Ich gebe es zu, anfangs hat mich Dune: Awakening so gar nicht interessiert, auch wenn ich Buch und Film sehr spannend fand, aber MMOs und Survival sind zwei Genres, die ich normalerweise meide. Doch je länger mir Verkuppler Joel Bylos vom heißen Wüstenfeger erzählte, der gerade in Norwegen entsteht, umso mehr dachte ich mir: »Ach, spring halt mal über deinen Schatten, Peter, das klingt doch echt toll!« Tatsächlich habe ich mich ein bisschen in die Vorstellung verliebt, mit Freunden in die Wüste rauszufahren und immer wieder neue Dungeons und Gelegenheiten zu entdecken, je nachdem wie der Wind gerade weht. Wenn Funcom den Wettlauf um die Spice-Vorkommen spannend inszeniert und all die hochfliegenden Pläne für spielergeleitete Wirtschaft und Multicrew-Gameplay richtig umsetzt, könnte Dune: Awakening das Survival-MMO werden, das Science-Fiction-Fans auf Jahre hinaus spielen.

Zu Beginn landet ihr vermutlich mit einem der riesigen Raumschiffe über Arrakis.

