

Dune: Spice Wars

WÜSTE STRATEGIE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **14.9.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



Die Übersichtskarte macht einen guten Job und hilft bei der Planung.

Seit ihrem Erscheinen in den 60ern ist die »Dune«-Reihe ein Klassiker der Science-Fiction-Literatur und eine Inspiration gleich mehrere Verfilmungen, von denen die jüngste 2021 ganze sechs Oscars abräumte. Damit nicht genug: Westwoods Dune 2 von 1992 gilt als Begründer der Echtzeitstrategie, und so hat Dune auch in der Spielegeschichte einen festen Platz. Über 20 Jahre war es still um die Serie, doch die Durststrecke ist vorüber. Denn jetzt gibt es Dune: Spice Wars, und 2024 kommt das Survival-MMO Dune: Awakening. Diese Spiele müssen bei so vielen guten Vorzeichen ja schon fast ein Hit werden! Doch müssen, müssen, Sandwurm küssen ... Spice Wars wird wohl nur echte Fans begeistern.

Ist das wirklich 4X?

Dune: Spice Wars erklärt sich selbst zum 4X-Spiel à la Civilization und Age of Wonders, ist aber eher ein pausierbares Echtzeitstra-

tegiespiel mit Sektoren. Ein bisschen Erkunden und Exploiten ist zwar auch dabei, aber das ist ja in den meisten RTS-Spielen so. Dementsprechend simpel ist auch der grundsätzliche Ablauf. Ihr annektiert Sektoren, baut darin Gebäude, um die Wirtschaft zu stärken, erkundet die Umgebung, bildet Truppen aus und besiegt auf die eine oder andere Weise eure Gegner. Mit sechs Gruppierungen (Atreides, Harkonnen, Schmuggler, Fremem, Corrino und Ecaz) bekämpft ihr euch online oder als Solist in drei Modi:

- »Battle for Arrakis« ist ein Free-for-All, also ein Jeder-gegen-jeden-Modus mit vier konkurrierenden Spielern oder KIs.
- »Kandy Duel« ist ein flotteres 1vs1.
- »Conquest« ist ein Eroberungsmodus, in dem ihr mit zwei Gegnern mehrere Parteien absolviert, um auf der globalen Conquest-Karte Gebiete einzunehmen, die euch zusätzliche Vorteile einbringen.

Nicht vorhanden ist dagegen eine Storykampagne. Das hat zumindest uns negativ überrascht, wir hatten uns nämlich unter der Ankündigung einer »vollständigen Kampagne« zusammenhängende Missionen mit Inszenierung und Story vorgestellt. Stattdessen wird nun der Eroberungsmodus als »Kampagne« bezeichnet. Das gibt der Begriff zwar theoretisch her im Sinne einer »Eroberungskampagne«, in der sich mehrere Einsätze mit leicht unterschiedlichen Vorgaben aneinanderreihen, doch die meisten dürften etwas anderes erwartet haben. Außerdem beschleicht uns nach dem Test der Verdacht, dass das ursprünglich auch mal anders geplant war. Dune: Spice Wars wirkt nämlich an einigen Stellen, als hätten Entwickler oder Publisher über die Dauer des am 26. April 2022 gestarteten Early Access hinweg die Motivation verlassen. Es wurde gerade noch so zu einem fertigen Spiel gebracht, größere Projekte wie eine echte Kampagne aber gestrichen. Beispielsweise tauchen in einigen wenigen Missionen des Eroberungsmodus völlig unmotiviert Helddeneinheiten auf, ohne echten Nutzen oder Zweck. Darüber hinaus ist auch die Inszenierung äußerst rudimentär ausgefallen. Die Fraktionsvertreter im Diplomatiemenü haben nicht einmal eine minimale Vertonung bekommen, und so manches 3D-Modell wirkt arg freudlos erstellt. Die deutlichste Sprache spricht aber wohl das kürzlich erschienene Release-FAQ. Darin wird erklärt, dass es keinen Mod-Support geben werde

Die Macher von Northgard bringen mit Spice Wars ein Dune-Echtzeitstrategiespiel mit 4X-Elementen heraus. Im Test erklären wir, warum sich der Release nur für Fans der Reihe lohnt. Von Reiner Hauser



Manche Modelle sind arg lieblos gestaltet. Dieses Flaggschiff des Imperators sieht aus, als wäre es in ein paar Minuten zusammengebastelt worden.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch allein das Setting schon glücklich macht.
- ... ihr nur hin und wieder eine Partie spielen wollt.
- ... ihr gern unterschiedliche Strategien ausprobiert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr auf actionreiches Gameplay hofft.
- ... ihr eine Storykampagne erwartet habt.
- ... ihr keine Geduld für lange Partien habt.

Im Zentrum steht die Karte

Egal in welchem Modus, eine Partie beginnt erstmal immer gleich. Ihr schickt die mechanischen Ornithopter aus, um die Umgebung automatisch zu erkunden. Die decken dabei nach und nach alle Sektoren der Karte auf und spüren obendrein immer wieder interessante Spots auf, die ihr mit einem Agenten oder einer Militäreinheit untersuchen könnt und dafür ein paar Ressourcen oder sogar Einheiten bekommt. Von eurer zentralen Basis aus sucht ihr euch nun die für eure Taktik wertvollsten Sektoren aus und annektiert sie. In der Regel geschieht das, indem ihr mit ein paar Militäreinheiten die lokalen, neutralen Dorfmilizen besiegt und dann mit der sich nur langsam regenerierenden Ressource Autorität eine eigene Siedlung gründet. Das Haus Atreides kann das auch durch friedliche Annexion erreichen, doch das kostet zusätzlich Einflusspunkte und dauert länger. Da unsere Truppen am Anfang eh nur nutzlos herumstehen, ist Eroberung fast immer die bessere Wahl.

Armeen sind billig

Ganz ähnlich wie in Northgard müsst ihr euch erst einmal zu euren Gegnern vorarbeiten, indem ihr Sektoren einnehmt. Das Rekrutieren der an sich billigen Einheiten in der Startbasis kostet ordentlich Mannstärke, die ihr wie die Autorität nur langsam generiert. Ihr solltet eure Einheiten also nicht völlig sinnlos verbrennen. Einfach direkt zum Gegner zu laufen, klappt aus zweierlei Gründen nicht: Erstens geht den Einheiten in nicht kontrollierten Gebieten rasch das Wasser aus (etwas weniger rasch, wenn ihr sehr viel Wasser produziert), und zweitens sind die durch Milizen verstärkten Siedlungen und erst recht die zentrale Basis viel zu stark, um sie mit ein paar Mann einzunehmen.

Das hat zur Folge, dass wir die erste Hälfte einer Partie eigentlich nur unser Reich aufbauen. Kleine Scharmützel wie in anderen Echtzeitstrategiespielen gibt es so gut wie nie. Dadurch spielt sich Spice Wars einerseits entspannt, andererseits auch etwas langweilig. Zu tun gibt es allerdings mit der

und – noch wichtiger – erstmal keine DLCs geplant seien. Und das von dem Entwickler, der für sein vorheriges Projekt Northgard bislang ganze elf DLCs rausgebracht hat. Der Verdacht liegt nahe, dass die Macher Dune: Spice Wars keinen großen Sprung mehr zutrauen und in ihrem Spiel keine Zukunft sehen. Doch freilich ist das alles Spekulation, kehren wir also zurück zum Spiel selbst.



Das Wüstenthema ist grafisch gut umgesetzt. Gerade mit den einheimischen Fremden kommt viel Dune-Stimmung auf.

DIE SECHS HÄUSER IM ÜBERBLICK



HAUS ATREIDES

Die Atreiden führen ehrenvoll und fair, ihre Erzfeinde sind die Harkonnen, die bisher auf Arrakis die Herrschaft hatten.

Besonderheiten: friedliche Übernahme von Dörfern, gute Bündnispartner, können keine neutralen Siedlungen plündern.



HAUS HARKONEN

Der Despot Vladimir Harkonnen führt sein Haus srupellos und hinterhältig. Er hat keine Lust, auf das lukrative Spice-Geschäft zu verzichten.

Besonderheiten: kann Dörfer unterdrücken, opfert Agenten, um Zeit und Geld zu sparen, Siedlungen mit Bürgerwehr produzieren mehr.



SCHMUGGLER

Der Schmuggler-Chef Esmar Tuek sieht sich gern als ehrenvoller Bandit, beliefert aber am Ende jeden, der ihn ausreichend bezahlen kann.

Besonderheiten: errichtet geheime Hauptquartiere in feindlichen Dörfern, schnellere Einheitenbewegung außerhalb von Kämpfen.

Sektorenverwaltung trotzdem erstmal genug. Ihr entscheidet, ob ihr direkt ein weiteres Spice-Gebiet einnehmt oder vielleicht eher einen Sektor, in dem euch eine Energiequelle das Herstellen von Kraftstoffzellen ermöglicht, die ihr wiederum für Spezialgebäude sowie Artillerie und Luftunterstützung braucht. Jeder Sektor bietet individuelle Boni, etwa auf die Produktion des Rohstoffs Plascrete oder von Forschungspunkten. Spezielle, besonders wertvolle Gebiete gewäh-

ren Siegpunkte und erlauben beispielsweise das Bauen spezieller Wassergebäude.

Zusätzlich wirken sich Boni und Mali eurer Fraktion sowie zweier Berater aus, die ihr vor Partiebeginn auswählt. Zum Beispiel darf die Fraktion des Imperators mehr Gebäude pro Siedlung als alle anderen errichten. Wählt ihr dazu Wensicia, Tochter des Imperators, als Beraterin, könnt ihr obendrein in jedem Sektor zwei Gebäude desselben Typs aufstellen. Dadurch werden einzelne Sektoren ziemlich stark, dafür kostet ein Gebäude jedoch den doppelten Goldunterhalt, wenn es von selben Typ nur eins gibt. Außerdem verlangen neue Siedlungen nach mehr Autorität, je weiter sie von der Basis entfernt sind. Die Kombination aus Sektoreigenschaften, Beratern, Fraktion und Forschung bietet auf clevere Weise viele Strategien und ermöglicht individuelle Spielstile.

stark von der Spice-Generierung abhängt) kauft ihr Marktanteile der CHOAM-Wirtschaftsgilde und gewinnt eine Partie, wenn ihr 50 Prozent der Aktien aufgekauft habt. Auch durch das Anhäufen von Ruhmpunkten kommt ihr einem Sieg näher. Und als fünfte Option steht der Diplomatie-sieg zur Auswahl. Hierfür müsst ihr den Landsraad kontrollieren, sozusagen die UN von Dune. Die verabschiedet normalerweise mit und gegen euren Einfluss Resolutionen, um etwa die Militärstärke einer Fraktion zeitweise zu schwächen, den CHOAM-Markt zu beeinflussen oder um einer Fraktion einen wertvollen Titel zu gewähren – und sie sogar in die Position des Gouverneurs zu erheben, der nach einiger Zeit ebenfalls zum Sieg führt.

Nebenbei bezahlt ihr laufend Spice-Steuern an den Imperator (hat nichts mit der Fraktion des Imperators zu tun) und werdet zeitweise aus dem Landsraad ausgeschlossen, wenn ihr es nicht tut. Ihr bestimmt nämlich über einen Regler, wie viel des von euch abgebauten Spices angehäuft und wie viel direkt in Solari, also in Geld, umgewan-

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Dune: Spice Wars ist lange kein Totalausfall, und trotzdem finde ich fast nur Kritikpunkte, allen voran die fehlende Storykampagne. Meine Ernüchterung liegt auch daran, dass ich ehrlicherweise nie wirklich Spaß mit diesem Spiel hatte. Das mag manchen von euch anders gehen, insbesondere wenn ihr einfach nur ein ordentliches Spiel im Dune-Universum braucht, um eure Spice-Sucht zu befriedigen.

Mir ist es aber ein Rätsel, wo der charmante Esprit hingekommen ist, der Shiro Games noch bei Northgard ausgezeichnet hatte. Dune: Spice Wars wirkt, als hätte man das Spiel mittendrin im Early Access aufgegeben und nur noch das Wichtigste lieblos zusammengebaut, um es dann vergessen zu können. Und genau so spielt es sich auch: Es funktioniert, aber es fesselt nicht. Das ist extrem schade, die Markgabe doch so viel mehr her! So aber wird Spice Wars ohne großen Aufreger im Niemandsland der Spielerschaft verschwinden und von allen außer den hartgesottesten Spice-Sammlern vergessen werden.

Viele Wege führen zum Sieg

Durch eine Spezialisierung auf Spionage könnt ihr Gegner durch Attentate ausschalten, durch ein hohes Goldeinkommen (das



Auch bei Nacht sehen die Kämpfe ganz nett aus. Allerdings stimmt die Balance nicht.



HAUS ECAZ

Herzogin Armanda gibt sich gern als kunstverständiger Schöngest, doch hinter dieser Fassade stecken ruchlose Profitgier und Effizienz.

Besonderheiten: macht umstellte Dörfer zu Heiligtümern, die dann nicht mehr von anderen Fraktionen eingenommen werden können.



HAUS CORRINO

Eiskalt schaut der Imperator dabei zu, wie sich Atreides und Harkonnen im von ihm entfachten Konflikt um das Spice gegenseitig zerfleischen.

Besonderheiten: Dörfer haben einen Bau-Slot mehr, kann den Landsraad per imperialem Edikt beeinflussen, diplomatische Vorteile.



HAUS FREMEN

Als Ureinwohner von Arrakis empfinden die Fremmen die anderen Fraktionen als Eindringlinge, arrangieren sich aber mit den Atreides.

Besonderheiten: sehr mobile Spice-Ernter-Teams, schmiedet Allianzen mit auswärtigen Fremmen-Siedlungen, reiten auf Sandwürmern!

delt werden soll. Spice Wars bietet mit all diesen kleinen Mechaniken ein gutes Grundgerüst, das jedoch von der miserablen KI torpediert wird. Die handelt selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kaum je aktiv, sondern sitzt meist nur herum, sammelt Siegpunkte und wartet, bis ihr sie angreift. Das liegt allerdings auch am Gameplay, das einen passiven Spielstil fördert.

Erst gut, dann öde

So verkommen clevere Spielsysteme zu einem nach einigen Partien zunehmend eintöniger werdenden Vor-sich-Hinspielen. Je nach angestrebtem Siegtyp sammelt ihr entweder Gold, Ruhm oder Soldaten an, um zum großen Schlag auszuholen. Und selbst die Einheitenvielfalt ist enttäuschend, sowohl innerhalb einer Fraktion als auch untereinander. Ganz Ähnliches gilt für die Diplomatie. Die ist rudimentär und bietet abseits simpler Handelsaktionen nur wenig.

Ein atmosphärisches Highlight sind dagegen die Sandwürmer. Die tauchen immer mal wieder irgendwo auf der Karte auf, mit

Vorliebe unter Spice-Sammlern und marschierenden Truppen. Bemerkt ihr die Warnungen vor dem Riesenwurm nicht rechtzeitig, verschlingt der auch gerne mal eine ganze Armee mit einem Happs und beendet eure aktuellen Eroberungspläne jäh. Bei den Sammlern erspart euch eine Automateinstellung allzu viel Mikromanagement. Im Singleplayer bleibt das aufgrund der passiven KI in der Regel ungestraft, im Multiplayer kann euch ein solches Malheur aber den Sieg kosten. Allgemein dürften die Partien gegen menschliche Spieler deutlich mehr Dynamik entwickeln – wenn denn die aktive Community groß genug bleibt, um adäquate Gegner zu finden. Und das ist nur zu hoffen. Dune: Spice War wäre an sich ein gutes Multiplayer-Spiel, gerade für Spieler, die hier und da eine Partie starten und die Atmosphäre genießen wollen.

Für Vielspieler dürfte Spice Wars dagegen weniger interessant sein, genau wie für alle unter euch, die mit dem Setting nichts verbinden. Denn die fehlende Inszenierung in Form einer Kampagne, einer Sprachausgabe

oder auch nur eines Glossars bieten kaum Ansatzpunkte für Arrakis-Neulinge. Ohne den Dune-Bonus ist dieses Spiel daher nur höchst mittelmäßig und bietet nicht genügend Umfang. Obendrein ziehen sich die Singleplayer-Partien elend lange hin. ★

DUNE SPICE WARS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690 / FX 4350
GTX 1050 / R9 280X
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ Wüste ganz hübsch ➕ Übersichtskarte ➕ Wind- und Lichteffekte ➖ dünne Soundkulisse, wenig Sprache ➖ Einheitenmodelle bewegen sich steif

SPIELDESIGN



➕ vier Forschungsbäume ➕ Sektoren mit Eigenschaften ➕ fünf Wege zum Sieg ➕ taktische Tiefe ➖ kaum Fraktionsunterschiede bei den Einheiten

BALANCE



➕ Spice-Steuer ➕ Völker unterschiedlich ➖ Szenarien mit Problemen ➖ KI auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad faul ➖ Endgame zieht sich

ATMOSPHERE / STORY



➕ Grafik mit Dune-Atmosphäre ➕ Soundtrack passend ➕ Wüste mit Würmern wirkt gefährlich ➖ kein Lexikon ➖ Anführer ohne Charakter

UMFANG



➕ drei Solomodi ➕ fünf Tutorials ➖ Manches bleibt untererklärt ➖ arg rudimentäres Diplomatesystem ➖ keine echte Storykampagne

FAZIT

Dune: Spice Wars fehlt es an Esprit und einer Storykampagne. Das solide spielerische Fundament reicht auf Dauer nicht.



Im Conquest-Modus müsst ihr mehrere Einsätze bis zum endgültigen Sieg abschließen.