

25 Jahre Dune 2

AUF SAND GEBAUT

Das Rollenspiel Eye of the Beholder weckt bei Westwood die Lust, Strategiekämpfen die Rundengemütlichkeit auszutreiben. Experimentelles Design und eine angestaubte Lizenz führen 1992 zur Geburt eines neuen Genres: Sowohl Command & Conquer als auch Warcraft folgten den Erntefahrzeugspuren des Pioniers Dune 2. Von Heinrich Lenhardt

Der wertvollste Schatz des Wüstenplaneten Arrakis ist nicht etwa das rötliche Pulver Spice (»Gewürz«), eine bewusstseinsweiternde Droge, die den Alterungsprozess verlangsamt und überlichtschnelle Raumfahrt ermöglicht. Es gibt noch einen weiteren suchterregenden Exportartikel, der erst 1992 entdeckt wird und sich rasch auf dem Planeten Erde ausbreitet. Arrakis ist nämlich nicht nur die Heimat von Spice, Sandwürmern und Fremden, die sich Schriftsteller Frank Herbert für seinen Science-Fiction-Romanklassiker Dune ausgedacht hat. In seinem Sand steht auch die Wiege eines PC-Genres: Dune 2 definiert die spielerische Formel, auf der Erfolgsserien wie Command & Conquer, Warcraft oder Age of Empires basieren: Ressourcen raffen, Basis bauen, Einheiten produzieren und über die Karte dirigieren, um so den Kriegsnebel zu lüften, der zunächst das Terrain verdeckt. Es sind Elemente, die man aus anderen Strategiespielen kennt, doch hier sind sie nicht nur auf faszinierende Weise miteinander verzahnt, sondern auch vom Joch des Rudentakts befreit. Diese neue Art der »Echtzeit«-Strategie wirkt aufregend und elektrisierend, konsequente Mausbedienung macht komplexe Abläufe leicht beherrschbar. Dune 2 ist eine unverhoffte Innovation, die ausgerechnet auf Basis einer Filmlizenz gedeiht und bei einem Studio entsteht, das wenig mit Strategiespielen zu tun hatte.

Winterspiele in der Wüste

Louis Castle und Brett Sperry lernen sich durch Century 23 kennen, so ziemlich dem einzigen Laden in Las Vegas, der in den frühen Achtzigern Software für den Apple II verkauft. Die beiden Freunde arbeiten bei der Apple-Umsetzung von Epyx' Impossible Mission 2 erstmals zusammen, im März 1985 gründen sie in einer Garage ihr gemeinsames Programmierstudio. Zunächst kom-

binieren die Jungunternehmer ihre Vornamen zum einzigartigen Firmennamen Brelous Software, entscheiden sich nach zehn Wochen aber gnädigerweise für eine Umtaufe in Westwood Associates – das klingt seriöser, nach Anwaltskanzlei. Dritter im Bunde ist der angestellte Programmierer Barry Green. Epyx versorgt die Newcomer mit Aufträgen für Konvertierungen, zu den ersten Westwood-Projekten gehören Amiga-Versionen des Rollenspiel-Oldies Temple of Apshai Trilogy und des C64-Sporthits Winter Games. Bald arbeitet Westwood auch mit dem etablierten Studio SSI zusammen, macht 16-Bit-Umsetzungen des Strategiespiels Roadwar 2000 oder liefert Programmroutinen für das D&D-Rollenspiel Pool of Radiance. Mit selbst ausgedachten Projekten geht es erst 1988 los, auf das Science-Fiction-Rollenspiel Mars Saga folgt die D&D-Minigame-Sammlung Hillsfar. Bei Westwood spielt und entwickelt man alle möglichen Genres. Und stellt bald fest, wie stark sich eine etablierte Kategorie ändern kann, wenn man das Spielgeschehen in Echtzeit ablaufen lässt.

Neue Dungeon-Dynamik

Mit seiner Mausbedienung, der 3D-Perspektive und insbesondere dem Spielablauf in Echtzeit sorgt Dungeon Master für eine Revolution. Das im Dezember 1987 für den Atari ST veröffentlichte Rollenspiel wendet sich vom genre-üblichen Rundenablauf ab. Monster laufen eigenständig herum und warten im Kampf nicht auf den Spieler. Es ist ein ganz neues prickelndes Gefühl, das Dungeon lebt. Auch bei Westwood ist man beeindruckt: »Wir sahen, wie erfolgreich Rollenspiele sein können, wenn sie nicht in Runden, sondern in Echtzeit ablaufen«, erinnert sich Louis Castle. »Wir nahmen dann das komplizierte System von Dungeons & Dragons und setzten es für Eye of Beholder in Echtzeit um, was

recht knifflig war.« Anfang 1991 erscheint dieses von Dungeon Master inspirierte Rollenspiel bei SSI, es ist Westwoods erster großer Hit, Auftakt einer ganzen Trilogie – und so etwas wie der erste Funke für Dune 2: »Eye of the Beholder ließ uns glauben, dass es vielleicht einen Markt für Strategiespiele geben könnte, bei denen du nicht in den üblichen Runden ziehst. Vielmehr musst du alles in Echtzeit machen und ständig darauf achten, was du baust und wie du Ressourcen verteilst.«

Brett Sperry wird nicht zuletzt durch eine Diskussion mit SSI-Manager Chuck Kroegel vom Ehrgeiz gepackt. Kroegel beklagt die nachlassende Beliebtheit von SSIs Rundenstrategietiteln, weil die Spieler zu aufregenderen Spielgattungen abwandern. »Mein Gefühl war, dass das Genre noch viel Poten-



Die fliegenden Ornithopter sind nervig, vertragen aber zum Glück nur wenige Raketentreffer.



Der Palast jedes Volkes stellt in regelmäßigen Abständen eine Spezialwaffe bereit: Die Ordos sprengen Feinde mit einem Saboteur (schwach), die Atreides rufen Fremden-Kämpfer (noch schwächer), die Harkonnen verschießen eine Sprengrakete (sehr stark). Letztere feuert ungenau – aber wenn sie verfehlt, kann man ja neu laden.

Jede Fraktion bekommt eine Spezialeinheit. Die Harkonnen haben ihren extradicken Devastator-Panzer, die Ordos einen Gas-Raketenwerfer, der Feindeinheiten auf ihre Seite zieht, und die Atreides einen Schallwellen-Panzer, der Flächenschaden anrichtet.

Achtung, Wurmzeichen! Wer nicht aufpasst, verliert Fahrzeuge an einen hungrigen Sandwurm.

Der Raumhafen ist das mit Abstand nützlichste Gebäude: Hier kann man Einheiten zum Schnäppchenpreis bestellen und das Truppenlimit umgehen: Selbst wenn die Fabriken nichts mehr produzieren dürften, spuckt der Hafen noch Verstärkung aus.

Das Carryall ist eine der nützlichsten Einheiten der Echtzeit-Geschichte. Der Transportflieger trägt nämlich Ernter zu Gewürzfeldern und schwer beschädigte Einheiten in die Werkstatt. Das erspart uns eine Menge Mikromanagement.

Zugegeben: Bei diesem Bild aus der letzten Harkonnen-Mission haben wir geschummelt: Es ist aus mehreren Einzelbildern zusammengesetzt. So viel Action passiert bei Dune 2 selten gleichzeitig – sie wäre wegen der Fummelsteuerung auch unbeherrschbar.

zial besitzt«, erinnert sich Sperry in einem Interview mit dem Magazin Edge. »Insbesondere vom Design-Standpunkt aus hatte man noch nicht einmal an der Oberfläche gekratzt. Ich sah es als persönliche Herausforderung herauszufinden, wie man Echtzeit-Dynamik und tolle Steuerung für ein temporeiches Wargame nutzt.« An einen Wüstenplaneten denkt da noch niemand.

Kleines Team mit großen Plänen

Nach dem Erfolg von Eye of the Beholder macht man sich bei Westwood 1991 konkrete Gedanken darüber, dem Strategiegenre eine ähnliche Echtzeit-Renovierung zu verpassen. Einflüsse gibt es viele: »Wir wollten ein Spiel, das eine Art Mischung aus Populous, Civilization, Herzog Zwei und Wargames sein würde«, erinnert sich Joe Bostic, der zusammen mit Brett Sperry an dem Projekt brütet. Der Programmierer und Designer ist zu dem Zeitpunkt noch recht neu bei Westwood, im Vorjahr hat er am Drachenflug-simulator Dragon Strike und an Eye of the Beholder mitgearbeitet. »Westwood war damals wie eine Familie. Dune 2 – und sogar Command & Conquer – waren kleine Projekte, an denen nur ein paar Leute arbeiteten. Kein Vergleich mit heutigen Spielen«, erinnert sich Bostic. »Es fühlte sich mehr wie die Arbeit in einem Indie-Studio an, wo jede Person mehrere Aufgaben hat. Bei Dune 2 war ich zum Beispiel als Programmierer auch der System- und Balance-Designer des Spiels. Wenn jemand entschied, dass etwas gemacht werden musste, kümmerte er sich auch selber darum.« Es waren eben Gründerjahre.

Inspiration aus Fernost

Louis Castle fallen weitere Inspirationsquellen wie der Apple-II-Oldie Rescue Raiders ein: »Das sieht ähnlich wie das Actionspiel Chopflifer aus. Du kämpfst direkt mit deinem Hubschrauber, schickst aber auch Jeeps, Infanterie und Panzer in einer be-

stimmten Reihenfolge los.« Es ist simple Strategie nach dem Prinzip »Papier, Stein, Schere«, bei dem es darum geht, gegnerische Truppen mit den richtigen Einheiten zu kontern. So kommt es zu Überlegungen, dieses Spielgefühl mit dem Einheitenverschieben von Nectaris (Military Madness) zu kreuzen, einem japanischen Rundentaktikspiel von 1989. Im selben Jahr erscheint in Japan auch Herzog Zwei von Technosoft für die Konsole Sega Mega Drive. Diese Mischung aus Action und Strategie läuft in Echtzeit ab und hat auch einen Zwei-Spieler-Modus. Doch über den Einfluss des Herzogs auf die Entwicklung gibt es unterschiedliche Meinungen. »Alles begann mit Herzog Zwei auf dem Sega Mega Drive«, behauptet Stephen Clarke-Willson in einem Interview mit der Website Above-the-garage.com. Clarke-Willson arbeitet 1992 als Manager bei Virgin Games, sein Kollege Graeme Davis (der spätere Gründer von Trilobyte) macht



Dune 2 wird 1993 für den Amiga (unten) umgesetzt und erscheint 1994 auch für die Konsole Sega Mega Drive.

Lenhardts Lieblingsmomente

Im Dezember 1992 gab es für mich ein kurzes Aufatmen (»Uff, die erste PC Player ist erschienen«), rasch gefolgt von milder Panik (»Moment mal, wir müssen ja jetzt jeden Monat eine Ausgabe abliefern!«). Als ich für den Testbericht in Ausgabe 2/1993 ein Spiel mit dem komischen Namen Dune 2 mit nach Hause nahm, wusste ich nicht so recht, was mich erwartet. Eines wurde schnell klar: Es machte verflucht viel Spaß, neue Spice-Felder zu entdecken, die Basis auszubauen und die wachsende Auswahl an Einheiten zu dirigieren. »Der »Muss ich ausprobieren«-Effekt ist nicht zu unterschätzen und hielt den Tester vom Dienst des Öfteren bis weit nach Mitternacht in seinen Bann«, steht im Meinungskasten meines Testberichts. Bei aller Begeisterung drückte die Sorge um Abwechslung und Tiefgang die Gesamtwertung auf 79 von 100 Punkten (siehe Bild). Sicher, die Kritikpunkte sind nicht falsch und PC Player wertete damals streng, aber im Nachhinein hätten mir spielerische Frische und Fun-Faktor ein paar Pünktchen mehr wert sein sollen. Wenigstens ahnte ich, dass da noch ein ganz dickes Ding (in Form von Command & Conquer) folgen würde: »Das Programmiererteam Westwood muss man sich wirklich merken.«



Mein erster Tank Rush

Man kennt 1992 bereits moderne Strategievertreter mit Echtzeitablauf wie Populous oder SimCity. Doch Wargames, bei denen das direkte Herumkommandieren verschiedener Kampfeinheiten im Mittelpunkt steht, laufen im Rundentakt ab. Das geht ja auch gar nicht anders, von wegen Übersicht und sorgfältiger Planung, oder? Doch dann kommt Dune 2 und ich kann mich nicht mehr einkriegen, wenn meine Panzergruppe die feindliche Basis erreicht und genüsslich deren Gebäude zerlegt. Der Echtzeitablauf sorgt für spannende Hektik und gibt jeder Schlacht Intensität. Der Funke springt auch bei Spielern über, die das Strategiegenre bislang nur als Einschlafhilfe empfunden haben.



Heiß auf Spice

Ach herrje, das Sammeln von Rohstoffen ist so mühsam und langwierig, lasst uns lieber noch mehr Zeit mit Schlachten verbringen! In den Nullerjahren werden Ressourcen immer mehr marginalisiert oder gleich gestrichen, um den Geduldsdefiziten des modernen Spielers entgegenzukommen. Doch die Erntefahrzeuge von Dune 2 zeigen, wie wichtig und spannend geruhsames Sammeln sein kann. Die Freude über die Entdeckung eines roten Spice-Felds ist groß, lauert der Gegner schon im Kriegsnebel? Die Ernter sind ebenso langsam wie wehrlos, wir entwickeln Eskortstrategien und zählen die Sekunden, bis eine volle Ladung in der Fabrik eintrifft. Oh, süßes Spice, komm heim und fülle meine leere Kriegskasse!



Spezialitäten des Hauses

Wer sind die Guten, wer sind die Bösen? Ansichtssache, wie uns die Triple-Kampagne von Dune 2 lehrt. Zu Spielbeginn wählen wir, ob wir lieber für Haus Atreides, Harkonnen oder Ordos die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten erobern. Die Missionsvielfalt hält sich zwar in Grenzen, aber durch verschiedene Zwischensequenzen und Exklusivseinheiten wirken die drei Fraktionen charakteristisch. Mit dem Ordos-Saboteur feindliche Gebäude sprengen ist ja nett und der Sonic-Panzer der Atreides schießt tödliche Schallwällen über den ganzen Bildschirm. Doch dank des Devastators wächst mir Haus Harkonnen ans Herz, der Superpanzer der bösen Buben hat einfach den besten Bumms.



Süchtig nach Stress

Was macht eigentlich gerade mein Ernter? Wo sind die Aufklärer? Sollte ich nicht in der Basis was produzieren? Das sind so die Fragen, die einem durch den Kopf gehen, während man gerade Einheiten durch ein Scharmützel mit einer gegnerischen Patrouille leitet. Dieses latente Gefühl der Überforderung, der »Ich kann nicht überall gleichzeitig sein«-Kick unterscheidet Dune 2 radikal von der Beschaulichkeit der Rundenstrategie. Brett Sperry hat es mal schön beschrieben: »Kämpfe, Erkundung und Produktion in einem ganz bestimmten Rhythmus kombinieren, damit es sich aufregend und fast außer Kontrolle anfühlt. Das hatte wesentlichen Anteil an der suchterregenden Wirkung.«



Fein raus mit der Maus

Die Bedienungsfortschritte bei der Echtzeitstrategie weiß man erst dann so richtig zu schätzen, wenn man wieder mal eine Partie Dune 2 gespielt hat. Da können wir nicht einfach auf einen Zielpunkt klicken, um eine Einheit in Bewegung zu versetzen, sondern müssen vorher jedes Mal den »Move«-Befehl wählen. Angriffsbefehle erweisen sich als ähnlich umständlich. Und erwähnte ich schon, dass man keine Verbände bilden kann, sondern jede Einheit einzeln herumbugsiert? Doch als Dune 2 rauskommt, beschwert sich niemand, die Mausbedienung wird als komfortabel und leicht zugänglich empfunden. Durch Verwendung der Hotkeys M und A hält sich die Klickorgie halbwegs in Grenzen.

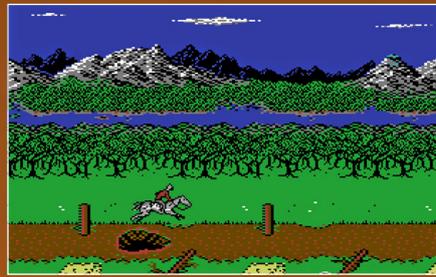


Feldzugplanung für Sandmänner

Die Arrakis-Landkarte zwischen den Missionen gibt schon was her, da fühlt man sich so richtig als strategisch planender Feldherr ... auch wenn die Wahl des nächsten Einsatzgebiets weniger bedeutsam ist, als sie vorgaukelt. Denn eigentlich bestimmen wir nur, welches verfeindete Haus in der nächsten Mission besiegt werden muss. Große spielerische Unterschiede gibt es nicht, und alle Schauplätze sehen ziemlich gleich aus. Sind neun Territorien erobert, läuft jede der drei Kampagnen auf ein Finale heraus, das ich in eher schmerzhafter Erinnerung habe. Denn da nimmt man es mit beiden Feindfraktionen plus den Truppen des Imperators gleichzeitig auf, und das kann ganz schön dauern.



Westwood wird 1985 gegründet. In den Anfangsjahren hält man sich mit Konvertierungen wie Winter Games für Amiga über Wasser.



Hillsfar ist eines der ersten bei Westwood ausgedachten Spielkonzepte,SSI veröffentlicht den D&D-Minigame-Mix 1989.

für dieses einnehmende spielerische Gemisch aus Wirtschaft, Ausbau und Kämpfen, mit denen das neue Genre in den 90er-Jahren PC-Bildschirme erobert. Dabei hat die Lizenz den einen oder anderen Haken.

Lizenz zum SciFi-Filmflop

Westwood arbeitet 1991 auch an seinem ersten Grafik-Adventure Legend of Kyrandia, das mit schönen Bildern und einfacher Steuerung beeindruckt. Auf der Suche nach mög-

ihn auf diesen Japan-Import aufmerksam. Bei einem Besuch im Westwood-Büro gibt Clarke-Willson den heißen Tipp weiter: »Westwood stimmte zu, ein Ressourcen-Strategiespiel basierend auf Dune zu machen und sich Herzog Zwei für Designideen anzuschauen.« Schöne Geschichte, aber etwas dick aufgetragen, meint dagegen Louis Castle, als wir ihn auf diese Darstellung ansprechen. Denn Westwood arbeitet schon an Prototypen, noch bevor Virgin und die Dune-Lizenz ein Thema sind: »Stephen sagte, wir sollten uns Herzog Zwei mal ansehen. Wir kannten das Spiel, aber es war damals nicht Teil unserer Diskussion über Dune oder Echtzeitstrategie.« Und Joe Bostic formuliert es so: »Herzog Zwei war von all den damaligen Inspirationsspielen der Echtzeitstrategie am nächsten. Es hatte Produktion, von der KI kontrollierte Einheiten, Befehlsangaben, zu zerstörende Ziele, und der Gegner verwendete dieselben Mechaniken wie der Spieler.« Also ja, in der zweiten Hälfte der Entwicklung hat man bei Westwood Herzog Zwei gespielt, aber es ist keineswegs die alleinige Vorlage, auf der das ganze Konzept von Dune 2 basiert. Zudem ist der Einfluss von Joe Bostics Leidenschaft für Wargame-Brettspiele nicht zu unterschätzen: »Ich wollte diese statischen Erlebnisse in etwas Lebendiges verwandeln.«

Warum kämpfen wir eigentlich?

Der Entwicklungsprozess bei Westwoods Strategieexperiment ist organisch. Prototypen werden gebastelt, gespielt, dann redet man darüber, was geändert werden soll und wie es weitergeht. Bald bekämpfen sich einige Einheiten in Echtzeit, aber das ist noch etwas wenig: »Die Kämpfe machten Spaß, aber es fehlte an einem System, um ihnen Bedeutung zu geben – etwas, hinter dem die Spieler her sind, das aber nur begrenzt vorhanden ist, wodurch es einen triftigen Konfliktgrund gibt«, meint Joe Bostic. »Das Konzept, dass man Spice erntet und dafür Credits bekommt, wurde erst nach dem Kampfsystem entwickelt.«

Dass der Abbau von Ressourcen ein wichtiger Pfeiler klassischer PC-Echtzeitstrategie wird, ist auch der Lizenz zu verdanken, die Westwood bald in den Schoß fällt: Bei der Verfilmung der SciFi-Romanserie Dune geht es um den strategisch wichtigen Wüstenplaneten Arrakis, nur hier kann die wertvolle Droge Spice abgebaut werden. Im Spiel finanzieren wir den Ausbau unserer Armee durch den Spice-Verkauf. Das passt zur Vorlage und sorgt

lichen Publishern kommt man mit Virgin Interactive ins Gespräch. Dort ist man nicht nur an Kyrandia interessiert, sondern sucht auch ein Studio für eine frisch erworbene Lizenz: Virgin hat die Rechte, das Spiel zu David Lynchs SciFi-Film Dune zu machen. Diese lose Adaption des Romanklassikers »Der Wüstenplanet« von Frank Herbert kam bereits 1984 in die Kinos und wurde nicht gerade euphorisch gefeiert. Am ehesten blieb das Epos wegen der unbeholfenen schauspielerischen Leistung von Musiker Sting in Erinnerung. Und es handelt sich wohlgerneht nur um die Filmlizenz, was sonst so in Herberts Büchern passiert, darf nicht herangezogen werden.

Dennoch zeigt Westwood Interesse, schließlich ist Mitgründer Brett Sperry ein großer Dune-Fan, das Szenario würde gut zum begonnenen Strategieexperiment passen. Nur muss der Publisher noch für das ach so nischige Genre begeistert werden: »Virgin hatte zunächst etwas gegen Strategiespiele im Allgemeinen und fragte uns, warum wir das unbedingt machen wollten«, meint Louis Castle. »Wir antworteten: Weil wir das Gefühl haben, dass es das Richtige für diese Lizenz ist. Was bringt schon ein Spiel zum Film, das einfach nur der Handlung folgt? Außerdem haben wir eine tolle Idee für ein Strategiespiel, das prima für die Schlacht um Arrakis geeignet ist.« Also alles gut, Westwoods Dune-Spiel ist beschlossene Sache. Doch nach einigen Monaten stört ein Software-Zombie die Harmonie.

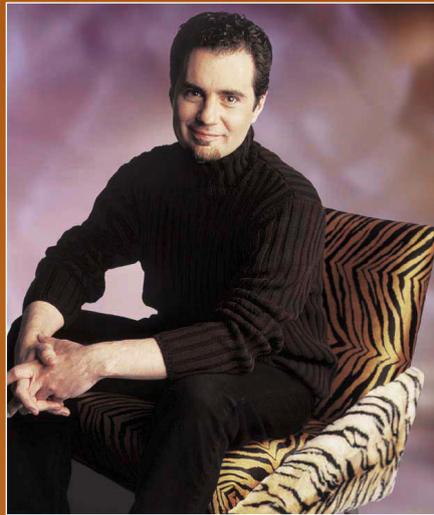
Die Franzosen sind nicht zu stoppen

Dass es sich bei Westwoods Strategietitel um den zweiten Anlauf handelt, ein Spiel zum Dune-Film herauszubringen, hat der Virgin-Präsident Martin Alper den Entwicklern ganz offen gesagt. Zunächst wurde das französische Studio Cryo mit einem Wüstenplanetenspiel beauftragt. Doch erste Milestone-Versionen wirkten auf das Virgin-Management recht dürftig, »wir entschieden uns alle, das Projekt einzustellen«, formuliert es Stephen Clarke-Willson. Dummerweise spricht sich das nicht bis zu Cryo durch: Das Studio werkelt unverdrossen weiter vor sich hin. Dass da in der Kommunikation etwas schiefgelaufen ist, merkt Virgin erst einige Monate später, als ein neuer Milestone eintrifft, eine schon fast fertige Version, die gar nicht mehr so übel wirkt. Es wäre doch schade, auf diesen schnellen Umsatz zu verzichten! Dummerweise hat man in der Zwischenzeit Westwood den Zu-



Eigentlich will Virgin Interactive nur ein Spiel zum David-Lynch-Film Dune veröffentlichen, doch das französische Team Cryo entwickelt sein eingestelltes Projekt fröhlich weiter. Als der Adventure-Strategiemix fast fertig ist, veröffentlicht Virgin ihn dann doch, und zwar unter dem Titel Dune. Das einige Monate später erscheinende Westwood-Spiel trägt deshalb den Namen Dune 2.

Dieses Foto des gruppenkuschelnden Dune-2-Teams erscheint 1992 in einem Westwood-Newsletter. Obere Reihe: Lisa Ballan (Autorin), Scott Bowen (Programmierer). Mittlere Reihe: Judith Peterson (Grafikerin), Joe Bostic (Leiter der Programmierer/Designer), Donna Bundy (Produktion), Aaron Powell (Missionsdesign). Untere Reihe: Ren Olsen (Grafiker), Dwight Okahara (Sound).



Westwood-Mitgründer Brett Sperry ist Produzent von Dune 2. In der Startphase des Projekts heckt er mit Joe Bostic das Konzept eines in Echtzeit ablaufenden Strategiespiels aus.

das Cryo-Spiel rauskam, waren wir angenehm überrascht. Es hatte auch Kämpfe, aber die waren abstrahiert und dienten nur dazu, das von der Story angetriebene Spiel zu unterstützen. Als wir es endlich ausprobieren konnten, waren wir recht beeindruckt, insbesondere vom Intro-Video. Aber die Spiele waren sehr unterschiedlich und Cryos Titel hatte keine Auswirkungen auf die Entwicklung von Dune 2.« Eine Lektion haben die Westwood-Gründer Castle und Sperry aus dem Drama zudem gelernt: Als sie 1992 den Verkauf ihres Studios an Virgin verhandeln, lassen sie sich ein zukünftiges Vetorecht für Spielnamen und Packungsartworks hineinschreiben.

Spice regt an

Wenn Lizenzen ins Spiel kommen, macht man sich Sorgen um die kreative Freiheit der Entwickler. Doch Dune 2 profitiert von der Vorlage, die Eigenheiten des Wüstenplaneten

führen zur Ausarbeitung wichtiger Spielmechaniken; »Die Tatsache, dass Dune Spice und Sandwürmer hat, stellte sich als sehr glücklicher Zufall heraus, denn das war genau das, was das Spiel brauchte«, meint Joe Bosti. »Ein weiterer Vorteil waren die riesigen Sandflächen, auf denen keine Gebäude errichtet werden konnte. Dadurch wurde das Management des Basis-Layouts zu einem weiteren interessanten Element.« Das Westwood-Team lässt sich vom Szenario bei den Spielmechaniken inspirieren, geht der Filmhandlung aber aus dem Weg: »Die Dune-Lizenz kam dazu, als wir uns schon auf den Spielstil festgelegt hatten«, erklärt Bostic. »Traditionelle militärische Konflikte spielen im Dune-Universum keine große Rolle, aber es hat einige klar definierte Fraktionen. Um nicht den Ereignissen in den Romanen in die Quere zu kommen, verlegten wir Dune 2 in die ferne Vergangenheit. So konnten wir die Fraktionen und den Wüstenplaneten verwenden, aber sonst nichts aus der Vorlage. Das bedeutete, dass wir auf Schilde, potenziell übermächtige Atomwaffen und Infanterie-Lastigkeit verzichten konnten.«

Gut so, im »modernen« Dune-Universum führen anderweitig undurchdringliche Körperschilde nämlich dazu, dass Gefechte nur noch Mann gegen Mann mit Schwertern (!) ausgetragen werden. Oder mit Laserwaffen, die bei Schildkontakt verheerende Atomexplosionen auslösen. Beides nicht gerade ideal für ein Strategiespiel. Panzer? Raketenwerfer? Veralteter Mumpitz! Mit der Flucht in die Vergangenheit einer großen SciFi-Lizenz, um mehr spielerische Freiheiten zu haben, dient Westwood fast schon als Vorbild. Diesen Kniff verwendet zwei Jahrzehnte später

schlag für das Dune-Spiel gegeben. Virgins Lösung des Dilemmas sorgt bei den Strategen in Las Vegas für Fassungslosigkeit.

Dune 2? – »Wir waren entsetzt«

»Wir waren noch einige Monate von der Veröffentlichung entfernt und es war nicht absehbar, was für ein Hit das Spiel werden würde. Virgin hat es damals auch nicht als großen Titel gesehen«, erinnert sich Louis Castle. »Da meldete sich plötzlich Martin Alper: Es stellte sich heraus, dass dieses angeblich eingestellte andere Dune-Spiel doch nicht eingestellt war. Niemand hatte dran gedacht, Martin zu sagen, dass dessen Team weiter daran arbeitete. So kam es zu dieser peinlichen Situation, als Virgin meinte: Also, das andere Spiel sieht ganz gut aus, wir bringen es in den Handel ... und eures nennen wir einfach Dune 2. Wir waren entsetzt. Unsere Reaktion war: Was?! Das ist lächerlich, es ist doch eine völlig andere Art Spiel. Aber letztendlich waren wir nur der Entwickler und hatten keine andere Wahl.«

Das Cryo-Dune entpuppt sich als eine Mischung aus Adventure light mit homöopathischen Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Hübsch anzusehen, nette Musik, aber spielerisch eher flach und eintönig. Den Eindruck zu erwecken, dass Westwoods Dune eine Art Nachfolger sein könnte, ist ungeschickt, um es vornehm auszudrücken. Für zusätzliche Nervosität sorgt der Umstand, dass man zunächst nicht mal weiß, wie sich das Cryo-Dune spielt. Erst kurz vor dessen Veröffentlichung bekommt Westwood eine Version, wie sich Joe Bostic erinnert: »Das Letzte, was wir wollten, war eine Überschneidung mit deren Spielerlebnis. Als



Einige Geschütztürme sichern den Harkonnen-Stützpunkt ab. Bei der Basisplanung müssen wir begrenzte Bauflächen bedenken.



Die gleichzeitig manövrierenden Einheiten verleihen den Dune-2-Schlachten ein aufregendes Actiongefühl.

auch Bioware, um sich mit Knights of the Old Republic von der Star-Wars-Filmhandlung abzusetzen.

Hintertürchen für die Ordos

Westwood darf sich nur auf den Lynch-Film beziehen und schafft es trotzdem, eine dritte Fraktion zu erfinden, die eine eigene Missionskampagne hat. Zu den bekannten Häusern Atreides und Harkonnen gesellen sich die Ordos, wo kommen die denn her? Louis Castle hat die Antwort: »Die Anweisung von unserem Lizenzgeber lautete: Ihr könnt alles verwenden, was im Film ist oder im Film erwähnt wird. Aber wenn etwas nur in den Büchern, aber nicht im Film stattfindet, durften wir es nicht einbauen. Und das reizten wir soweit wie möglich aus. Das Haus Ordos wird mal kurz im Film erwähnt – auf dieser Basis haben wir die ganze Fraktion ins Spiel gebracht.« Es gibt deswegen kein Theater mit dem Lizenzgeber, der Filmproduktionsfirma von Dino de Laurentiis. Die muss zwar alles absegnen, ist aber recht lässig. Louis Castle ahnt auch, warum: »Jeder außer uns dachte, dass das ein Wegwerf-Spiel wird, eines von Hunderten Spielen, die jedes Jahr rauskommen, und an die sich dann niemand mehr erinnert.« Joe Bostic beschreibt es ähnlich: »Wir genossen kreative Freiheit. Nachdem die Lizenz vergeben war, hatte Dino de Laurentiis anscheinend keinerlei Interesse an dem Computerspiel.«

Dass gleich drei Parteien mit eigenen, wenn auch ähnlichen Storykampagnen zur Wahl stehen, ist ein weiterer ungewöhnlicher Ansatz von Dune 2. Später adaptierten andere Genrevertreter wie Starcraft dieses Prinzip. Auch Westwoods Command & Conquer sollte eigentlich drei statt zwei Parteien enthalten, doch



Knapp sechs Jahre nach Dune 2 wird das Remake Dune 2000 veröffentlicht. Grafik und Bedienung sind verbessert, aber spielerisch wirkt der Titel 1998 inzwischen schon etwas veraltet.

die außerirdischen Scrin werden erst im Nachfolger Tiberian Sun angedeutet. Obwohl Dune 2 keine Multiplayer-Funktion besitzt, legen die Entwickler Wert auf die Spielbalance. Bei zwei Fraktionen besteht eher die Gefahr, dass eine als besser empfunden und deshalb ausschließlich gespielt wird. Doch mit dem Trio Atreides, Harkonnen und Ordos, die jeweils ein paar Exklusiv-Einheiten besitzen, lässt sich das Papier-Stein-Schere-Prinzip anwenden: »Wenn du drei Seiten mit unterschiedlichen Spielstilen hast, sind die Kombinationsmöglichkeiten viel größer«, meint Louis Castle, »So besteht nicht die Gefahr, dass eine Seite dominiert. Uns ging es darum, ein ausbalanciertes Spiel zu machen, das dich auf Trab hält.« Wobei Dune 2 alles andere als ausbalan-

Sechs Spiele, die Dune 2 beeinflussten

Dune 2 gilt als der Vater der PC-Echtzeitstrategie, das Vorbild für Command & Conquer und Warcraft. Wie kam Westwood auf die ungewöhnliche spielerische Mischung? Diese sechs Computer- und Videospiele sind die wichtigsten Inspirationsquellen.



Eye of the Beholder (1991)

Mit schönen Grüßen von Dungeon Master, denn Westwood hat sich einiges beim FTL-Rollenspiel von 1987 abgeguckt. Eye of the Beholder ist das erste D&D-Computerrollenspiel mit Echtzeitablauf. Sein Erfolg regt Überlegungen an, auch dem Strategiegenre mehr Dynamik zu verpassen.



Populous (1989)

Eroberungsspiel mit indirekter Steuerung, bei dem wir durch göttliche Kräfte die Umwelt ändern und das Verhalten der KI-Spielfiguren beeinflussen. Peter Molyneux' Geniestreich zeigt, welche spannende Strategiespielarten möglich sind, wenn das Geschehen in Echtzeit abläuft.



Herzog Zwei (1989)

Mit einem Kampfjet-Mech über den Bildschirm düsen und dabei Gegner abballern – klingt nach Allerwelts-Shooter, doch Basiseroberung, Einheitenproduktion und Truppentransport sorgen für eine strategische Note. Der Mega-Drive-Titel bietet auch einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler.



Nectaris/Military Madness (1989)

Hexfeld-Rundenstrategie mit gut abgestimmten Einheiten ist an sich nichts Neues. Doch das Modul für die japanische Konsole PC-Engine begeistert durch einfache Gamepad-Bedienung und hübsche Präsentation. Nectaris zeigt, dass auch anspruchsvolle Wargames zugänglich sein können.



Rescue Raiders (1984)

Das Actionspiel erscheint nur für den Apple II. Dem PC-Remake Armor Alley von 1991 bescheinigt die Power Play »schweißtreibenden und hochmotivierenden Spielspaß«. Strategisch wird's durch den Kauf von unterschiedlichen Truppentypen, die automatisch Richtung Gegner marschieren.



Civilization (1991)

Was erwartet mich hinter dem Kriegsnebel? Sid Meiers Meisterwerk macht vor, wie viel Spaß die Erkundung einer unbekannteren Spielwelt machen kann. Civilization inspiriert auch die Dynamik der Einheitenproduktion bei Dune 2, welches diese Spielkomponente geschickt in Echtzeit umsetzt.

Interview mit Joe Bostic

Joe Bostic arbeitete an den Westwood-Titeln *Dragon Strike*, *Circuit's Edge* und *Eye of the Beholder* mit, bevor er mit Brett Sperry ein Strategiespiel austüftelte, das in Echtzeit abläuft. Das Konzept von *Dune 2* führte *Command & Conquer* erfolgreich fort. Bostic blieb bis 2003 bei Westwood, bevor er sich Petroglyph Games anschloss und weitere Echtzeit-Strategiespiele wie *Star Wars: Empire at War* und *Grey Goo* entwickelte.

GameStar: Joe, hat dich der Erfolg von *Dune 2* überrascht?

Joe Bostic: Ich war damals nur ein naiver Jüngling in der Spieleindustrie, für mich war also alles irgendwie aufregend und überraschend. *Dune 2* machte ziemlichen Spaß, und wenn man versucht, etwas ganz Neues zu machen, ist das schon Lohn genug. Der Erfolg war einfach das Sahnehäubchen; allein auf dem Titelbild eines Spielmagazins zu landen, fühlte sich seinerzeit wie die ultimative Belohnung an.

Wie gut kanntest du dich mit der Vorlage aus?

Ich hatte alle *Dune*-Romane gelesen und war mit diesem Universum vertraut. Der Film von 1984 war unterhaltsam, aber er hatte auf jeden Fall dieses starke David-Lynch-Gefühl. Kannst du dir vorstellen, wie völlig anders die Verfilmung wäre, wenn Michael Bay eine moderne Version von *Dune* machen würde?

Gab es während der Entwicklung einen bestimmten Moment, in dem ihr das Gefühl hattet, dass es beim Gameplay endgültig »Klick« gemacht hat?

Als die Mechanik der Spice-Ernte dazukam, wurde es endlich eine wirklich runde Sache. Dann ergab sich alles andere irgendwie von selbst und wir fügten Elemente hinzu, die diese Mechanik untermauern: Bauen, Ernten, Kämpfen. Das sind bis zum heutigen Tag die wesentlichen Echtzeitstrategie-Mechaniken.

»Echtzeitstrategie wird nie wieder so beliebt«



Obwohl der Spieler viel zu tun hat, wirkt *Dune 2* zugänglich und spaßig. Wie habt ihr die Balance hingekriegt?

Ich habe einen starken Brettspiel-Wargaming-Background. Ich glaube, ich besitze jedes Wargame, das SPI, Yaquinto, Avalon Hill und Steve Jackson je gemacht haben. Oh, und natürlich auch unzählige Militärgeschichtsbücher. Von daher wusste ich, wie sich die Kämpfe anfühlen sollten, und *Dune 2* wurde anhand der Spielerfahrung ausbalanciert. An den Werten wurde ständig gefeilt, aber völlig unausgewogene Einheiten kamen ohnehin nicht vor. Nach diesem Prinzip balancierten wir auch Ressourcensammeln und Produktionskosten aus: Wenn Kämpfe, Wirtschaft und Produktion sich richtig anfühlten, dann waren sie auch richtig.

Verrate uns ein paar schmutzige Geheimnisse der KI in *Dune 2*, in welchem Ausmaße hat sie geschummelt?

Soweit ich mich erinnere, bestand das »Schummeln« darin, dass die gegnerischen Erntefahrzeuge etwas mehr Credits pro Ladung erhielten. Außerdem wusste die KI auch ohne Aufklärung, wo sich alle deine Einheiten befinden. Der Spieler kann selber schummeln, indem er eine Raffinerie mit Gebäuden umgibt, so dass das Erntefahrzeug sie nicht mehr erreichen kann. Wenn das der Fall ist, bekommst du einen kostenlosen Carryall, der das Fahrzeug zu den Spice-Feldern fliegt und dort wieder abholt.

Du bist der PC-Echtzeitstrategie seit der Geburt des Genres treu geblieben. Wird sie jemals wieder den Beliebtheitsgipfel der 90er-Jahre erklimmen?

Nein, ich rechne nicht damit, dass die Echtzeitstrategie jemals wieder so beliebt wird, aber sie wird auch nicht ganz verschwinden. Die Branche – und noch wichtiger – die jüngere Spieler-Zielgruppe haben sich geändert. Kleinere Entwickler haben den Spielraum für Echtzeitstrategie-Kreativität. Die großen Publisher sträuben sich dagegen, in das Genre zu investieren, wenn Shooter, MOBAs oder Survival-Spiele so zuverlässige Umsatzbringer sind.

Bostic entwickelte auch die *Command & Conquer*-Serie mit und war Design Director des 2006 veröffentlichten *Star Wars*-Strategiespiels *Empire at War* (Bild). Das wollte Petroglyph sogar fortsetzen – aber Electronic Arts war dagegen.

Derzeit arbeitet Petroglyph am bunten Echtzeit-Strategiespiel *Forged Battalion*, das in der Early-Access-Phase bereits einen guten Eindruck macht.

ciert ist, die Spezialwaffe der Harkonnen, eine Sprengrakete, radiert halbe Stützpunkte aus. Da können der Ordos-Saboteur (sprengt Fahrzeuge) und die Fremden-Verstärkung der Atreides nur ungläubig zugucken. Und wer genügend Raketen-Geschütztürme aufstellt, muss keinen feindlichen Angriff fürchten.

100.000 Verkäufe, Millionen Kopien

Als *Dune 2* im Dezember 1992 auf die Welt kommt, halten sich die Erwartungen in Grenzen. Für Publisher Virgin ist das *Adventure Legend of Kyrandia* das »große« Westwood-Spiel des Jahres. Doch dem Strategiespielgenre traut man keine großen Verkaufszahlen zu, außerdem hatte sich *Cryos Dune*-Spiel bereits als kommerzieller Flop erwiesen. Nur die Entwickler von Westwood haben das gute Gefühl, dass etwas Besonderes entsteht: »Es war irre, jeder zockte abends das Spiel. Wir wussten auf jeden Fall, dass wir etwas hatten, das unglaublich Spaß macht«, erinnert sich Louis Castle. Die Verkaufsprognosen liegen etwa bei 20.000, vielleicht 30.000 Exemplaren, doch letztlich werden es über 100.000. Für die damalige Zeit ein ordentlicher Erfolg, auch wenn die Raubkopien-Dunkelziffer viel höher ist: »An einem Punkt schätzten wir, dass Millionen Leute das Spiel spielten«, meint Castle. *Dune 2* wird 1993 für Commodore Amiga und Sega

Mega Drive umgesetzt, seine spielerische Mischung sowohl von Westwood als auch anderen Teams aufgegriffen. Beim jungen Studio Blizzard ist man von der Formel angetan, vermisst aber den Multiplayer. So kommt es zur Entwicklung von *Warcraft: Orcs & Humans*, der Beginn einer wunderbaren Genrerivalität mit *Command & Conquer*. Doch die Ähnlichkeiten zwischen dem ersten *Warcraft* und *Dune 2* stoßen den Westwood-Chefs dermaßen sauer auf, dass es fast zum Rechtsstreit kommt.

Blizzard unter Abkupferverdacht

»*Warcraft* und *Dune 2* waren sich viel ähnlicher als *Warcraft 2* und *Command & Conquer*«, meint Louis Castle. Bald sieht Westwood das Verhältnis zu Blizzard als freundliche Rivalität, die Studios wechseln sich damit ab, die Messlatte im Genre immer höher zu legen. Doch als das erste *Warcraft* erscheint, fühlt man sich bei Westwood »abgezogen«, wie Castle erzählt: »Es gab Grund zur Annahme, dass es bei Blizzard einige Leute gab, die vorher bei Virgin gearbeitet und wichtige Teile des Programmcodes mitgenommen hatten. Denn Virgin hatte ständig Zugriff auf unsere Codes.« Westwood vermutet, dass *Warcraft* einen Teil der ursprünglichen Code-Basis von *Dune 2* verwenden könnte. Castle betont heute, dass er nicht weiß, ob am Verdacht etwas

Interview mit Louis Castle

Louis Castle gründete 1985 zusammen mit Brett Sperry das Studio Westwood in Las Vegas. Unter seiner Leitung entstanden zum Beispiel die Rollenspielserie *Lands of Lore* und das *Adventure Blade Runner*. Nachdem Electronic Arts Westwood übernahm, blieb er bis 2009 als Vice President Creative Development im Konzern. Seit März 2017 leitet er Amazons Spielestudio in Seattle.

GameStar: Louis, wie lange dauerte die Entwicklung von *Dune 2*?

Louis Castle: Etwas mehr als ein Jahr, insgesamt wohl an die 18 Monate. Anfangs spinnen wir eine Weile mit Ideen herum, und Joe machte einige frühe Entwürfe, aber es wurde noch nichts richtig programmiert. Und als wir den Vertrag erhielten, dauerte es ohnehin ein paar Monate, bis alles genehmigt war. Die Publisher sagten damals oft Sachen wie: Fein, wir haben die Hände geschüttelt, warum setzt ihr nicht gleich euer gesamtes Team darauf an? Aber da hatten wir in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen gemacht, deshalb ließen wir es zu Beginn langsam angehen, bis wir alles schriftlich hatten. Brett sagte immer: Ich mach's erst, wenn die Tinte trocken ist. Und mein Spruch war: Ich mach's erst, wenn der Scheck eingelöst ist. [lacht]

Warum hatte *Dune 2* keinerlei Multiplayer?

Da bewegten sich eine Menge Einheiten über den Bildschirm und die Technologie war noch nicht ganz so weit. Wir hätten 300- und 1200-Baud-Modems berücksichtigen müssen, wirklich langsame Übertragungsraten. Das muss ich Blizzard lassen, die haben sich auf den Multiplayer-Aspekt und die Online-Unterstützung konzentriert, das pushte uns dazu, auch in diese Richtung gehen. Bedauerlicherweise beschlossen wir, Westwood Online auf Basis einer lizenzierten Version des IRC-Chats zu machen. Wir haben verpasst, frühzeitig in eigene Netzwerktechnik zu investieren. Wenn eine Technologiebasis erst mal steht, ist es echt schwer, sie zu ändern, denn es gibt Umstellungskosten und große Hürden, so etwas neu zu schreiben – also baut man immer weiter auf diesem alten Fundament, auch wenn es eigentlich nichts taugt. Westwood hat nie groß in ein tolles Online-Erlebnis investiert, und das hat uns schließlich geschadet. Das Battle.net war immer besser, Blizzard war uns immer voraus, was die Qualität der Online-Modi betrifft.

Ihr habt Westwood im Juni 1992 an Virgin verkauft. Waren die so sehr von euren Fortschritten bei *Dune 2* beeindruckt?

Ich denke, dass uns Virgin eher wegen *Legend of Kyrandia* als *Dune 2* übernommen hat. Wir waren auf der Suche nach einem Publisher für *Kyrandia*, und Sierra sagte, dass sie keine Spiele von Dritten veröffentlichen, aber uns stattdessen kaufen würden. So

dran war. »Das war vielleicht völlig ungerechtfertigt.« Dass es damals nicht zu einem Rechtsstreit kommt, liegt indes an den Konzernverflechtungen: 1994 gehört Westwood zu Virgin Interactive, einem Teil des Medienkonzerns Viacom, bei dem auch der Verlag Simon & Schuster landet, der wiederum mit Blizzard-Eigentümer Davidson & Associates kooperiert. Die Schöpfer von *Dune 2* wollen zwar die Anwälte loslassen, werden aber von oben zurückgepfiffen: »Viacom sagte: Wir verklagen uns doch nicht selbst, denn sie waren an beiden Firmen beteiligt«, erinnert sich Castle. Heute lacht er über diese leicht skurrile Anekdote, damals fand man's bei Westwood weniger lustig: »Wir waren richtig empört und das sorgte anfangs für etwas Animosität zwischen den beiden Studios.«

Das Vermächtnis des Wüstenplaneten

Nach *Dune 2* erwägt Westwood zunächst, ein weiteres Wüstenplanet-Spiel zu machen. Doch eigentlich hat man die Lizenz (und damit verbundenen Kosten) nicht nötig, denn das Spielprinzip ist eigenständig und funktioniert bestens mit anderen Szenarien. Das Studio plant eine neue Fantasy-Marke namens *Swords & Sorcery*, für die Joe Bostic eine Weile lang am Design arbeitet: »Der Spieler konnte zwischen drei Seiten wählen: mittelalterli-

»Das Battle.net war immer besser«



begann überhaupt das ganze Gerede um eine Übernahme, und der Virgin-Präsident Martin Alper meinte: Hey, ich wusste gar nicht, dass ihr zum Verkauf steht, lasst uns mal drüber reden.

Ihr hattet die Wahl zwischen Sierra und Virgin?

Sierra machte uns schließlich ein tolles Angebot, ich glaube, das waren um die sechs Millionen Dollar. Damals eine Riesensumme, Brett und ich verdienten vielleicht 40.000 Dollar im Jahr. Aber Sierra machte klar, dass sie nach der Übernahme einen neuen CEO reinbringen wollten, unter dem Brett und ich als Executive Producers arbeiten würden. Ihr Argument war: Richtige Geschäftsleute verstehen mehr vom Geschäft als Spielermacher, und wir wollen mit unserer Investition kein Risiko eingehen. Alles sehr vernünftig und logisch, aber damals waren wir ziemlich beleidigt. Dagegen sagte Virgin: Wisst ihr was? Wir geben euch bei Weitem nicht so viel Geld, aber ihr kriegt etwas im Voraus, wir zahlen euch ein ordentliches Gehalt, und wenn ihr etwas machen wollt, dann macht ihr es auch! Solange ihr erfolgreich seid, habt ihr Entscheidungsfreiheit« Das war ein ganz anderes Angebot.



2008 ist Castle (rechts) der Executive Producer für *Boom Blox*, einem Wii-Puzzlespiel von Electronic Arts, das in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg (links) entsteht.



Unter Louis Castles Leitung arbeitet das Amazon-Studio in Seattle an *Crucible*, einem Multiplayer-Shooter, in dem sich Spieler jederzeit verbünden und gegenseitig betrügen können.

che Menschen mit Bogenschützen und Katapulten, eine Zauberer-Fraktion mit allen möglichen magischen Sachen und eine »Beast«-Fraktion mit fantastischen Monstern. Doch bevor die Produktion weit kam, beschloss Brett Sperry, auf ein modernes militärisches Szenario zu wechseln, um ein größeres Publikum anzusprechen.« Der Medienrummel um den ersten Golfkrieg 1991 spielt bei dieser Entscheidung eine Rolle. Fantasy ist noch nicht ganz im Mainstream angekommen, statt *Swords & Sorcery* entwickelt Westwood deshalb das erste *Command & Conquer*.

Den Wüstenplaneten hat man später dann doch wieder besucht, 1998 im grafisch aufgebohrten Remake *Dune 2000* und dann 2001 beim spielerisch ambitionierteren Nachfolger *Emperor: Battle for Dune*. An den Erfolg der *Command & Conquer*-Serie reichen die *Arrakis*-Abstecker jedoch nicht heran. Das Genre der Echtzeitstrategie hat sich im Laufe der Neunziger rasant entwickelt, bescherte uns Verbesserungen bei Grafik und Bedienung, aufwändige inszenierte Kampagnen und Multiplayer-Spielmodi. Doch seine spielerische Grundformel, diese eigentümliche Mischung aus Hektik und strategischer Entscheidungsfülle, wo es immer etwas zu sammeln, zu bauen und zu bekämpfen, zu jubeln und zu fluchen gibt, sie wurde zwischen riesigen Würmern im heißen Sand des Wüstenplaneten geboren. ★