

Die Siedler: History Collection

DIE DURACELL-MALOCHER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **15.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro (alle sieben Spiele), einzeln 5 bis 15 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Zum 25. Geburtstag der nimmermüden Siedler gibt's jetzt alle sieben Serienteile inklusive Addons als dezent modernisierte History Editions. Wie spielen sich die Klassiker heute? Von Martin Deppe

»Sehr geehrter Blue Byte Kunde. Was Sie hier in Händen halten, ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Freizeitverhalten nachhaltig zu verändern vermag.«

Mit diesen salbungsvollen Worten begrüßt 1993 die dicke Anleitung zum Aufbau-spiel Die Siedler ihre geneigten Leser. Handbuch-Autor Volker Wertich, der die emsigen Kerlchen nebenbei noch erfunden und programmiert hat, scheint im Dritttjob auch Hellseher zu sein, wie die Spielegeschichte beweist: Die Siedler-Serie wird zur Erfolgs-story, aus »den nächsten Monaten« werden viele Jahre, in denen uns die Aufbaureihe auf Trab hält. 25 Jahre, um genau zu sein, und aus diesem Anlass hat Ubisoft alle sieben Serienteile technisch überarbeitet, sodass sie auch unter Windows 10 (nur 64 Bit!), Windows 8 und Windows 7 sowie in gescheiterten Auflösungen laufen. Inhaltlich bleibt dabei



Siedler 2: Kleine Details wie zeitunglesende Träger haben den Siedler-Kult befeuert.

alles unangetastet, die History Editions sind keine Remakes oder Remaster. Die Versionen gibt's sowohl einzeln oder im Gesamtpaket als Die Siedler History Collection bei Uplay und als Packung (die Preise stehen in unserer Tabelle). Über dieselbe Plattform könnt ihr ab Teil 3 auch im Multiplayer spielen. Falls ihr beim Reizwort Uplay rot seht: Alle Spiele laufen nach dem Kauf auch offline. Außerdem sind die jeweiligen Addons enthalten, und bei Siedler 2, 5 und 6 ist ein separat startbarer Map-Editor dabei (die Editoren von Siedler 3 und 4 werden laut

Ubisoft noch nachgeliefert). Die Handbücher der ersten vier Teile liegen als Pdf oder verlinkt im Installationsordner bei, die späteren Spiele kamen ohne Anleitungen aus.

Wir haben uns in alle History Editions gestürzt, die technischen Änderungen getestet und vor allem eines ausprobiert: Wie spielen sich die Klassiker heute – welcher ist gut gealtert, wer ist nicht mehr so doll?

Die Siedler (1993) – mit Splitscreen!

1993 legt Volker Wertich den Grundstein, und das Spielprinzip zieht sich seitdem durch alle Serienteile – aus umgehauenen Bäumen sägen wir Bretter für den Hausbau, aus Getreide mahlen wir Mehl für den Bä-



Das Ur-Siedler (rechts) profitiert am meisten von den hohen Anzeigegrößen (hier 2.560 x 1.440), läuft aber nur im Fenstermodus, sodass je nach Seitenverhältnis eurer Monitor-Auflösung seitlich schwarze Ränder bleiben können. Zum Vergleich: das Originalformat oben (SVGA, 800 x 600).





Das arme Siedler 7 hatte unter dem Ubisoft Game Launcher zu leiden, weil man auch im Singleplayer permanent online sein musste.

cker und so weiter. Die History-Fassung lässt das Spiel (wie die folgenden Serienteile auch) inhaltlich völlig unangetastet, packt aber eine Komfortfunktionen obendrauf: Wir können das Spiel jetzt in drei Stufen beschleunigen – und außerdem endlich pausieren. Die Anzeigengröße lässt sich ebenfalls in drei Stufen einstellen bis hin zur maximalen Bildschirmgröße, bleibt aber im Fenstermodus. Trotzdem bringt der vergrößerte Bildausschnitt deutlich mehr Überblick, weil wir einen viel größeren Teil unserer Siedlung im Auge haben. Und wie spielt sich das Ur-Siedler heute? Anfangs verflixt

fummelig, weil wir erstmal wieder reinkommen müssen in die Neunzigerjahre: Dass wir eine Fahne samt Weg in die Berge platzieren müssen, damit der Geologe dort nach Bodenschätzen stöbern kann, sowas wussten wir alles noch. Aber wie gibt man ihm den Befehl zum Probeguddeln? Ein Blick ins gescannte Pdf-Handbuch verrät: Der Geologe will einen »Spezialklick« von uns – beide Maustasten gleichzeitig drücken. Na klar, schließlich war 1993 das Rad noch nicht erfunden. Dafür gab's was anderes, nämlich Multiplayer mit zwei Mäusen, am Split-screen! Und den hat Blue Byte für die Histo-

ry Edition auch wieder hinbekommen: In einem separaten Config-Tool wählt ihr für den zweiten Spieler Tastatur, Maus oder Controller aus, und schon könnt ihr zu zweit siedeln und zwei KI-Konkurrenten dazuholen.

Fazit: Das Ur-Siedler macht heute zwar auch noch Spaß, ist aber umständlich zu bedienen und vor allem in den Menüs zu pixelig-winzig. Der Serienaftakt eignet sich also eher dafür, seinen Kindern zu zeigen, was für ein harter Hund man damals war. Und warum man heute eine Brille trägt.

Die Siedler 2 (1996) – der beste Teil, oder?

Die History Edition von Siedler 2 bietet jetzt sowohl Fenster- als auch Vollbildmodus, die Bildgröße passt sich ebenfalls der Auflösung eures Monitors an – bis zu 4K. Beim Testen sprang das Spiel bei uns allerdings immer auf 2560x1440 zurück, trotz passender Hardware. Und: Das Interface skaliert zum Teil nicht mit, vor allem die Buttons am unteren Bildrand bleiben winzig – zum



Splitscreen! Die History Editions der ersten beiden Serienteile machen's wieder möglich – aber mit zwei Mäusen geht's blöderweise nur in Siedler 2. Bei Teil 1? Tastatur oder Controller.

Das kosten die einzelnen History Editions und das Gesamtpaket:

History Edition.....	Preis
Siedler 1.....	4,99 Euro
Siedler 2.....	4,99 Euro
Siedler 3.....	8,99 Euro
Siedler 4.....	8,99 Euro
Siedler 5.....	11,99 Euro
Siedler 6.....	11,99 Euro
Siedler 7.....	14,99 Euro

History Collection (alle Spiele) 39,99 Euro
(statt 66,93 Euro)

Die Alternativen: GOG und RTTR

Ihr wollt die Klassiker lieber DRM-frei spielen? Bei der Retrospiel-Fundgrube GOG.com gibt's die Serienteile 2, 3, 4 und 6, die ebenfalls auf Windows 10, 8, 7 sowie zusätzlich auf Vista und XP laufen. Diese Gold-Versionen sind allerdings deutlich teurer als Ubisofts neue History-Fassungen, Siedler 2 zum Beispiel kostet mit 9,99 Euro das Doppelte. Dafür gibt's hier auch das coole 3D-Remake von Siedler 2 namens Die nächste Generation, das 2006 erschienen ist.

Wer die Gold Edition von Siedler 2 besitzt, für den ist das Fanprojekt Return to the Roots (kurz RTTR) vielleicht interessant: Die Nachprogrammierung des Klassikers bringt neue Features wie Netzwerkunterstützung, höhere Auflösungen und soll auch auf Linux und Mac OSX laufen. Dabei nutzt RTTR die Originalgrafiken und -sounds von Siedler 2, wird aber komplett neu geschrieben. Infos und den Download gibt's auf www.siedler25.org.

Glück sind's nur wenige und wir brauchen sie nur selten. Außerdem sind die Tastenkürzel beim Zoomen oder Bauplatzanzeigen sowieso schneller. Die coolen Beobachtungsfenster, die wir nach Belieben für neuralgische Gebäude wie Erzschmelze oder Waffenschmiede zusätzlich öffnen und frei platzieren können, sind aber locker groß genug. So haben wir auch bei großen, verzweigten Siedlungen alles im Blick – keine Ahnung, wie wir das früher mit diesen winzigen Röhrenmonitoren und der lächerlichen Auflösung überhaupt ansatzweise gemacht haben! Wie beim ersten Siedler könnt ihr zu zweit an einem Bildschirm wuseln, hier aber auch mit zwei Mäusen gleichzeitig. Eine Zeitbeschleunigung wurde nicht nachträg-

lich eingebaut – die gab's nämlich damals schon, per V-Taste.

Fazit: Siedler 2 gilt für viele Serienfans als der beste Serienteil – und ist auch heute noch echt klasse, vor allem für Wegebau-Fetischisten. Und optisch muss sich das 22 Jahre alte Spiel echt nicht hinter aktuellen Indie-Pixel-Titeln verstecken!

Die Siedler 3 (1998) – Wege weg!

Auch wenn es sich viele wünschen würden: Nein, auch in der History Edition von Siedler 3 dürft ihr eure Wege nicht selbst verlegen. Wie vor 20 Jahren trampeln sich eure Untertanen die Pfade selbst – da gab's schon in der Prä-Shitstorm-Ära einen ganz schönen Aufschrei. Trotzdem mischt Teil 3 heute bei den beliebtesten Siedler-Episoden ganz vorne mit, was unter anderem daran liegt, dass viel mehr Bewohner durch die schicken Landschaften stromern als zuvor. Außerdem müssen wir seltener in Infofenstern wühlen, denn alles Wesentliche ist direkt zu sehen: In den offenen Lagern stapeln sich Baumaterialien, Fertigwaren, Werkzeuge und Waffen, auf den Türmen, Burgen und Festungen schieben Bogenschützen Wache, aus den Fenstern lugen Nahkämpfer.

Die History Edition vergrößert den Bildausschnitt auf bis zu 4K, sodass ihr weniger rumscrollen müsst. Außerdem könnt ihr via Uplay im Multiplayer spielen: Sobald ihr beim Multiplayer-Setup auf »Spieler einladen« klickt, schaltet das Spiel auf die Uplay-Oberfläche um, wo ihr eure Freunde dazuho-

len könnt. Diese Möglichkeit habt ihr auch in den History Editions aller noch folgenden Siedler-Teile.

Fazit: Auch der Klassiker Siedler 3 ist in Würde gealtert und gehört neben den Serienteilen 2 und 7 zu unseren Favoriten. Berühmt-berüchtigt: das bockschwere Amazonen-Addon mit rollendem Riesengong, der Gebäude akustisch zerbröseln lässt.

Die Siedler 4 (2001) – Teil 3,5

Siedler 4 erscheint zwar erst zwei Jahre nach dem Vorgänger, spielt sich aber trotzdem fast identisch. Erstmals kommt ein Bösewicht hinzu, den wir mit allen drei spielbaren Nationen bekämpfen: Magier Möbius versucht mit seinem Dunklen Volk die Siedler-Auen, und nur mit der neuen Gärtner-Spezialeinheit können wir die gammeln Vegetation wieder sprießen lassen. Dazu kommen Kriegsschiffe (bisher gab's nur Fähren und Frachter), und mit der zweiten der drei Erweiterungen ziehen abgefahrene Einheiten wie Katapultrucksack-Träger und ein fliegender Manakopter-Truppentransporter ein. Die History Edition macht im Prinzip dasselbe wie beim Dreier: höhere Auflösungen, Multiplayer über Uplay, Autosave. Außerdem wurden ein paar Bugs gefixt, das Originalspiel hing sich zum Beispiel bei langen Multiplayer-Partien gerne mal auf.

Fazit: Mehr vom Gleichen – bis auf einige Einheiten, Zaubereien und einen gemeinsamen Gegner bietet Siedler 4 wenig mehr als der Vorgänger. Ihr könnt sie als History Edition also getrost auslassen.

Die Siedler 5 (2004) – das ist kein Siedler!

Ende 2004 wirft Siedler 5 die bisher so betuliche heile Wuselwelt radikal über den Haufen. Direkt steuerbare Helden mit Spezialfähigkeiten streifen jetzt durch wahrhaftig echte 3D-Landschaften mit hohen Bergen und tiefen Tälern, wir schlagen große Echtzeitschlachten mit direkt steuerbaren Truppenformationen, klettern auf einen umfangreichen Technologiebaum. Da ist der Aufbaupart schon fast Nebensache, obwohl



Martin Deppe
@GameStar_de

»Papa, da wird man ja ganz wimmerig!« Der Kommentar meiner knapp zehnjährigen Erstgeborenen, die mir beim Siedler-2-Spielen über die Schulter lugt, bringt die Faszination des Wusel-Klassikers gut auf den Punkt. Die Reise durch alle sieben Siedler-Teile ist auch ein Trip durch die Spielegeschichte und ihre jeweiligen Moderscheitungen: Splitscreen bei den ersten beiden Episoden, Wegfall des Wegesystems, ein Abstecher Richtung Echtzeitstrategie und Rollenspiel, Vereinfachen der Warenketten, dann wieder hin zu mehr Komplexität. Das Beste daran: Alle sieben machen auch heute noch Spaß, vor allem Siedler 2, 3 und 7 sind echte Zeitfresser, lediglich das kampflastige Siedler 5 hinkt hinterher. Die History Editions lohnen sich in erster Linie für diejenigen von euch, die auf einem Windows-10-Rechner spielen und/oder gar kein CD-Laufwerk mehr haben, um die einst gekauften Spiele zu installieren. Geschweige denn zum Laufen zu kriegen, schließlich ist seit dem ersten Teil eine Horde Betriebssysteme an uns vorübergezogen. Wer die bisherigen Gold Editions schon hat, mit deren Auflösungen gut klarkommt und ausschließlich solo spielt, braucht die History-Fassungen aber nicht zwingend. Ein Tipp noch von mir, falls ihr Siedler 7 damals wegen der Always-on-Pflicht und wegen der Serverausfälle boykottiert habt: unbedingt nachholen, es lohnt sich. Versprochen!



Wenn Magier Möbius und das Dunkle Volk nicht unsere Ländereien verwüsten würden, könnten wir Siedler 4 optisch kaum vom Vorgänger unterscheiden.

wir da echt effektiv planen müssen: Unsere Arbeiter folgen einem Tagesrhythmus, müssen nach der Schicht beim Bauernhof Essen einfahren und daheim im Wohnhaus schlafen. Wenn das alles zu weit auseinander liegt, verträdeln sie beim Pendeln wertvolle Arbeitszeit. Wie im echten Leben.

Für die History Edition wurden die Auflösungen ebenfalls bis 4K hochgeschraubt. Wobei wir von den ganz hohen abraten, da die Schrift im Spiel nicht mitskaliert – auf der höchsten Auflösung habt ihr riesige Button-Schaltflächen mit winziger Schrift in der Mitte, auch die Missionstexte sind dann nur noch sehr schlecht lesbar.

Fazit: Siedler 5 ist mit Abstand der schwächste Teil der Reihe. Zwar auf hohem Niveau, aber zu ernst, zu kampfbetont, mit viel zu ausgedünnten Warenkreisläufen.

Die Siedler 6 (2007) – nah an Anno gebaut

Nach der Stippvisite in der Echtzeitstrategie rudert Siedler 6 wieder in die alten Aufbaugewässer zurück – und da gehört es ja auch hin. Dabei schielt es aber gehörig auf den Konkurrenten aus den eigenen Reihen: In Aufstieg eines Königreichs müssen wir uns wie in der Anno-Reihe um die Bedürfnisse der Bürger kümmern. Die fordern penetrant immer mehr Gedöns wie Met, Kerzen und schickere Klamotten. Sogar heiraten wollen die jetzt, unglaublich! Immerhin steigt die Arbeitsmoral, wenn die Dame des Hauses selbiges mit Besen und Seife in Schuss hält. Leider leidet die Spieltiefe unter dem neuen Konzept, denn es gibt keine mehrgliedrigen Produktionsketten mehr, nur noch Rohstoffe, die unsere Siedler direkt zu Fertigwaren verarbeiten. Der Bäcker backt aus Getreide also direkt Brot, eine Mühle gibt's nicht mehr. Prima: Die Spielwelt ist in Sektoren unterteilt, die mit unterschiedlichen Rohstoffen winken – diese Gebiete können wir mit Wachtürmen annektieren, was ein spannendes Hin und Her mit ebenfalls expandierenden Gegnern auslöst. Die History Edition punktet hier vor allem mit hohen Auflösungen, die Schrift skaliert brav mit.



Wege weg! In Siedler 3 trampeln sich eure Untertanen eigene Pfade. Waren, Waffen und Werkzeuge liegen gut sichtbar in der Pampa. Auch dieser Teil ist heute noch großartig!



Auch das knackschwere Amazonen-Addon für Die Siedler 3 ist mit dabei.

Fazit: Siedler 6 kastriert zwar die alten Produktionsketten und spielt sich wegen der Bürgerbedürfnisse streckenweise eher wie ein klassisches Anno, macht aber auch heute noch siedlermäßig Laune.

Die Siedler 7 (2010) – der Online-Fluch

Es ist der wohl verkannteste Teil der Kultserie: Siedler 7. Denn das läuft damals beim ersten Erscheinen auch für Solo-Spieler nur mit einer lästigen Always-on-Verbindung zum neuen Ubisoft Game Launcher, und der zickt gewaltig. Pünktlich zum Erscheinungstermin macht die Internetverbindung oft die Grätsche, und ausgerechnet an Ostern fällt der kanadische Serververband einfach mal komplett aus – die Feiertage sind im Eimer, statt spannender Siedelpartien ist dröges Eiersuchen angesagt.

Dabei ist das arme Siedler 7 richtig toll, denn die Sektorenhatz aus Siedler 6 legt hier noch mal einen drauf: Wir können Gebiete nicht nur militärisch erobern, sondern auch bestechen oder zur hellen Seite der Macht bekehren. Gerade in Multiplayer-Partien ist das richtig spannend! Letztere laufen in der History Edition wie seit 2010 via Uplay. Die unterstützt außerdem Auflösun-

gen bis 4K, wobei wir wie bei Siedler 2 beim Testen immer auf die nächstniedrigere zurückgesetzt wurden, also auf 2560 x 1440. Dafür skaliert die Schrift mit, Siedler 7 ist in Sachen Bedienung top.

Fazit: Siedler 7 gehört mit Teil 2 und 3 zu den besten drei der Reihe. Die acht Jahre auf seinem Buckel sieht man ihm kaum an, gerade die hohen Sichtweiten und der schöne, nicht übertrieben Comic-artige Grafikstil sind immer noch echte Hingucker. ★

DIE SIEDLER HISTORY COLLECTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 1,8 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce 8800 / Radeon HD 2000
2 GB RAM, 24 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8200 / Phenom X2 550
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4890
4 GB RAM, 24 GB Festplatte

PRÄSENTATION



alle Serienteile sind in Würde gealtert Bildgrößen/Auflösungen bis 4K Wuseffaktor! Originalsounds Schrift skaliert teilweise nicht mit (vor allem bei Siedler 5)

SPIELDESIGN



zeitloses Spielprinzip alle Serienteile auf hohem Niveau zeigt prima, wie sich Aufbauspiele entwickelt haben auch heute noch herausfordernd nur Siedler 5 fällt zurück

BALANCE



Siedler 1 und 2: Splitscreen faire Schwierigkeitsgrade (bis aufs Amazonen-Addon von Teil 3) viele Tutorial-Tipps Zeitbeschleunigung bei Siedler 1 umständliche Steuerung bei Teil 1

ATMOSPHÄRE / STORY



Nostalgetrip durch die Seriengeschichte immer was zu tun gute Mischung aus Planen, Wirtschaft und Kampf man kann einfach mal zusehen hektikfrei

UMFANG



alle Addons Map-Editoren (werden bei Siedler 3 und 4 noch nachgeliefert) ab Siedler 3 Multiplayer via Uplay Handbücher als Pdf oder Link die 3D-Remakes von 2006 und 2008 fehlen

FAZIT

Von den Änderungen profitieren vor allem die ersten vier Serienteile, die dank moderner Auflösungen viel übersichtlicher werden.

80