

## Die Siedler

## KEIN GUTES SPIEL

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Software** Termin: **17.3.2022**

Nach über einem Jahr kompletter Funkstille sind Die Siedler wieder da. Wir konnten stundenlang reinspielen – und stellen uns jetzt mehr Fragen als zuvor. Von Fabiano Uslenghi

Lasst mich mit einer positiven Nachricht beginnen: Rein grafisch kann man Die Siedler gar nichts vorwerfen. Die Snowdrop Engine zaubert ein paar wirklich bezaubernde Häuschen und Landschaften auf den Bildschirm. Nach wie vor zeigt uns Die Siedler ein mittelalterliches Idyll, in dem stets die Sonne scheint und die Siedler freudig über den Bildschirm wuseln. Die Häuser haben einen stimmigen Stil, und wer nah heranzoomt, der kann den Bewohnern bei der Arbeit zusehen. Oder auch mal beim Sonnenbaden und Eselstreicheln, überall gibt es kleine Details zu entdecken. Zumal es drei unterschiedliche Völker gibt und jedes davon seine Dörfer in einem anderen Stil erbaut. Schön ist außerdem, wie gerade die Wohnhäuser der Siedler optisch miteinander »verwachsen«. Manchmal entstehen auf diese Weise sogar stimmungsvolle Dachbögen, die sich über die Straßen spannen. Allgemein hat Die Siedler eine schöne, sehr entspannende Atmosphäre. Dazu trägt auch die Musik bei, die aber fast zu sehr in generische Dudellei abdriftet und nach Spielende sofort wieder aus dem Gedächtnis verschwindet. Ähnlich verhält es sich mit der Sprachausgabe. Wie in Anno unterhalten sich die Siedler dezent nebenbei, sodass

über größeren Siedlungen eine permanente Stimmenkulisse wabert. Die Sprüche wiederholen sich allerdings schnell. Auch die körperlose Stimme der Beraterin klingt erschreckend lustlos. Sollte es außerdem zu einem Kampf kommen, plärrt sie im Minutentakt eine Warnung. Ja, ja, ich habe schon beim ersten Mal verstanden, dass gerade auf meine Einheiten geschossen wird! Und das ist leider nicht das letzte Mal, dass ich mich über Die Siedler ärgern muss.

### Wie viel Aufbauspiel steckt da noch drin?

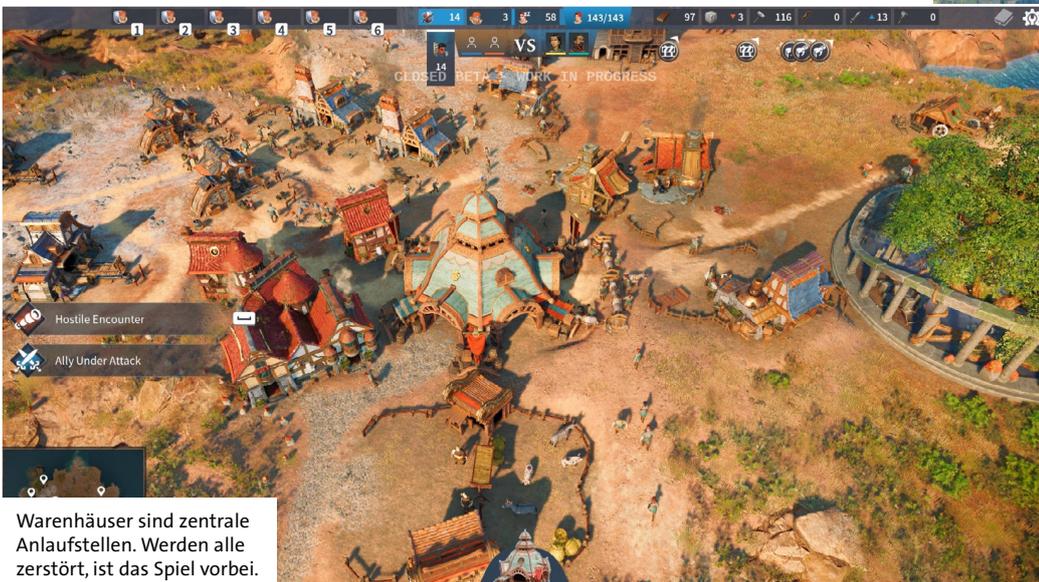
Die Optik scheint noch ein Relikt des Aufbauspiels zu sein, das Die Siedler mal werden sollte. Denn von den ursprünglich ambitionierten Zielen ist eigentlich nichts mehr übrig. Ich zähle hier ein paar Elemente auf, die das »alte« Die Siedler haben sollte, die nun allesamt gestrichen wurden:

- ein zentraler Markt, an dem sich die Siedler Zutaten für ihr Essen abholen
- Häuser, in denen sie Mahlzeiten kochen und an umliegende Handwerker verteilen
- neue Siedler, die mit Booten an unserer Insel anlegen sollen
- unterschiedliche Siegbedingungen
- die dedizierte Ausbildung von Helden für

Turniere und zum friedlichen »Umdrehen« von gegnerischen Zivilisten

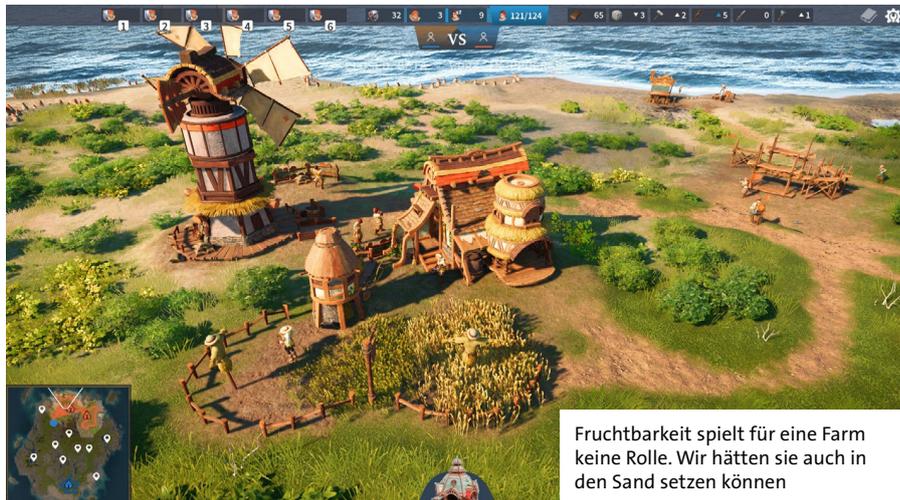
- richtige Stadtmauern für Belagerungen
- Motivationspunkte, mit denen wir Träger zu Extraschichten in Produktionsbetrieben verdonnern können
- eine simulierte Tierwelt
- das stufenweise Aufwerten von Gebäuden mit insgesamt vier Technologiestufen
- prozedural generierte Karten

Die Siedler wurde in den anderthalb Jahren seit der Verschiebung gnadenlos ent-

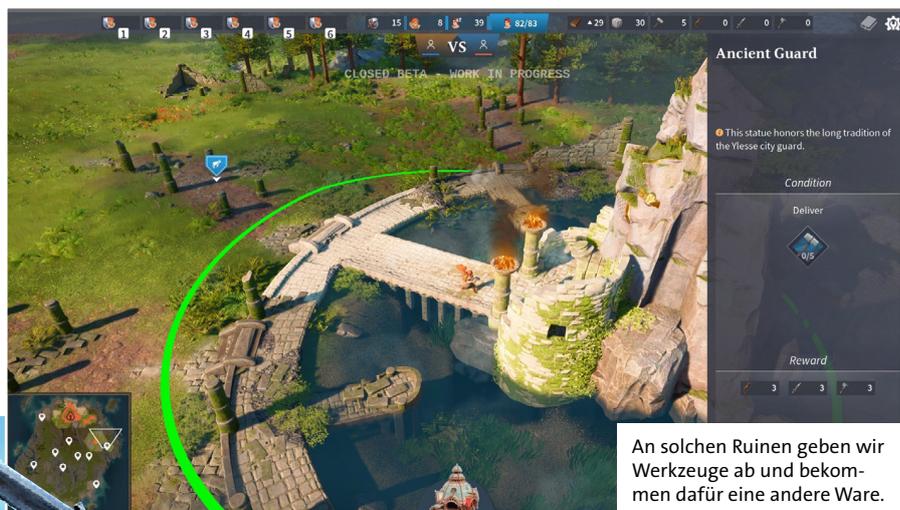


Warenhäuser sind zentrale Anlaufstellen. Werden alle zerstört, ist das Spiel vorbei.

schlackt. Man könnte auch sagen: gestutzt. Die Entwickler benutzen dafür den euphemistischen Begriff »Streamlining«. Fakt ist, dass aus einem ursprünglich komplexen Aufbauspiel eine oberflächliche Trägersimulation geworden ist, in der höchstens die Planung des Warentransports noch ein wenig Knobelleistung erfordert. Ach, und der manuelle Straßenbau steckt auch noch drin. Um beispielsweise an Fleisch zu gelangen, brauchen wir dafür nur einen Bauernhof. In Siedler 3 wollten die Tiere zusätzlich noch Getreide und Wasser haben. In Die Siedler produziert der Hof direkt das Endprodukt und parallel auch noch Esel. Der Creative Director Christian Hagedorn begründet diese Verdünnung so: »Der Hauptgrund für das Streamlining war, dass wir beobachtet haben, dass durch die Fülle keine Tiefe ergänzt wurde. Man kann das Problem nicht auf verschiedene Wege lösen, man muss es auf diese Weise machen. Und wir haben uns überlegt, ob dieser Zusatz wirklich einen Nutzen hat. Ob der Spieler davon profitiert oder verschiedene Optionen eröffnet werden, die das Problem lösen. Wenn wir also keinen Wert in dem Gebäude gesehen haben, haben wir es nicht genommen. Zumal es die Komplexität erhöht hätte, vor allem für die Leute, die die Serie nicht kennen.« Der Argumentation folgend könnte man natür-



Fruchtbarkeit spielt für eine Farm keine Rolle. Wir hätten sie auch in den Sand setzen können



An solchen Ruinen geben wir Werkzeuge ab und bekommen dafür eine andere Ware.



lich jedes Aufbauspiel runterdampfen. Sinn ergibt das aber wohl nur wirklich dann, wenn man bei der Entwicklung letztlich gar nicht auf Aufbauspaß abzielt.

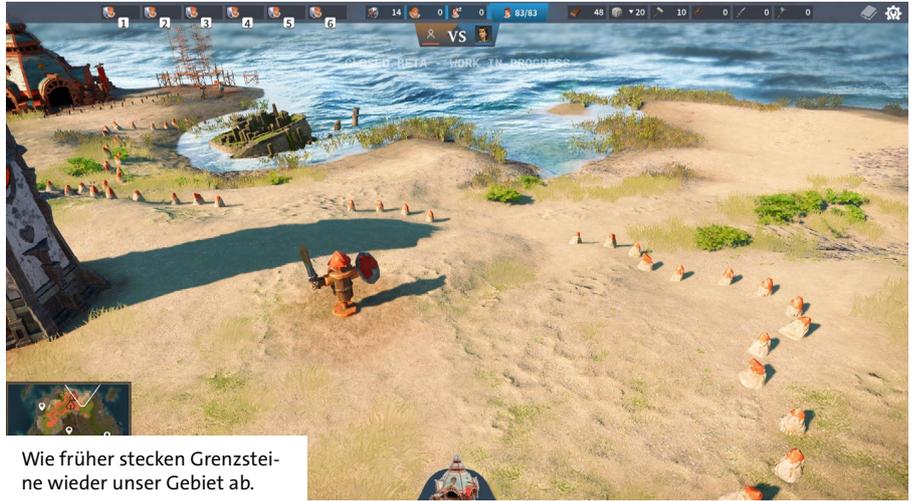
**Es gibt wieder mehrere Völker**

In den früheren Siedlern war es selbstverständlich, dass ich unterschiedliche Fraktionen wählen konnte. Das waren dann meist die Römer plus wahlweise Wikinger, Asiaten oder Ägypter. Auch das neue Die Siedler lässt mir die Wahl, aber aus drei Fantasiereichen, die nur grob an echte Völker erinnern. Die Elari sind zentraleuropäisch, die Jorn erinnern an Wikinger und die Maru an ein afrikanisches Volk. Auch hier wieder: Rein optisch ist das toll! Die Elari haben Steinhäuser mit roten Dächern, während die Maru strohbedeckte Tonhäuser bauen.

Aber spielerisch fallen die Unterschiede sehr seicht aus. Okay, die Maru können leichter Gold verdienen, während die Elari mehr Häuser bauen müssen. Besondere Gebäude, einzigartige Einheiten oder gar Technologien? Nada! Es lässt sich nicht aus schließen, dass die wenigen Volksboni andere Spielweisen unterstützen. Aber wenn Die Siedler im RTS-Segment konkurrieren will, dann ist das zu wenig. Man schau sich Age of Empires 4 an, das gerade aufgrund seiner abwechslungsreichen Nationen hervorsticht. Oder Starcraft 2. Das wirft eine der wichtigsten Fragen auf: Wenn Die Siedler schon kein gutes Aufbauspiel ist, ist es denn ein gutes Echtzeitstrategiespiel?

**Das langsamste RTS der Welt**

Ich habe versucht, mich sehr schnell vom Gedanken zu lösen, hier ein Aufbauspiel vor mir zu sehen. Stattdessen habe ich in meiner großen Handwerkstasche für GameStar-Redakteure gegraben und versucht, den



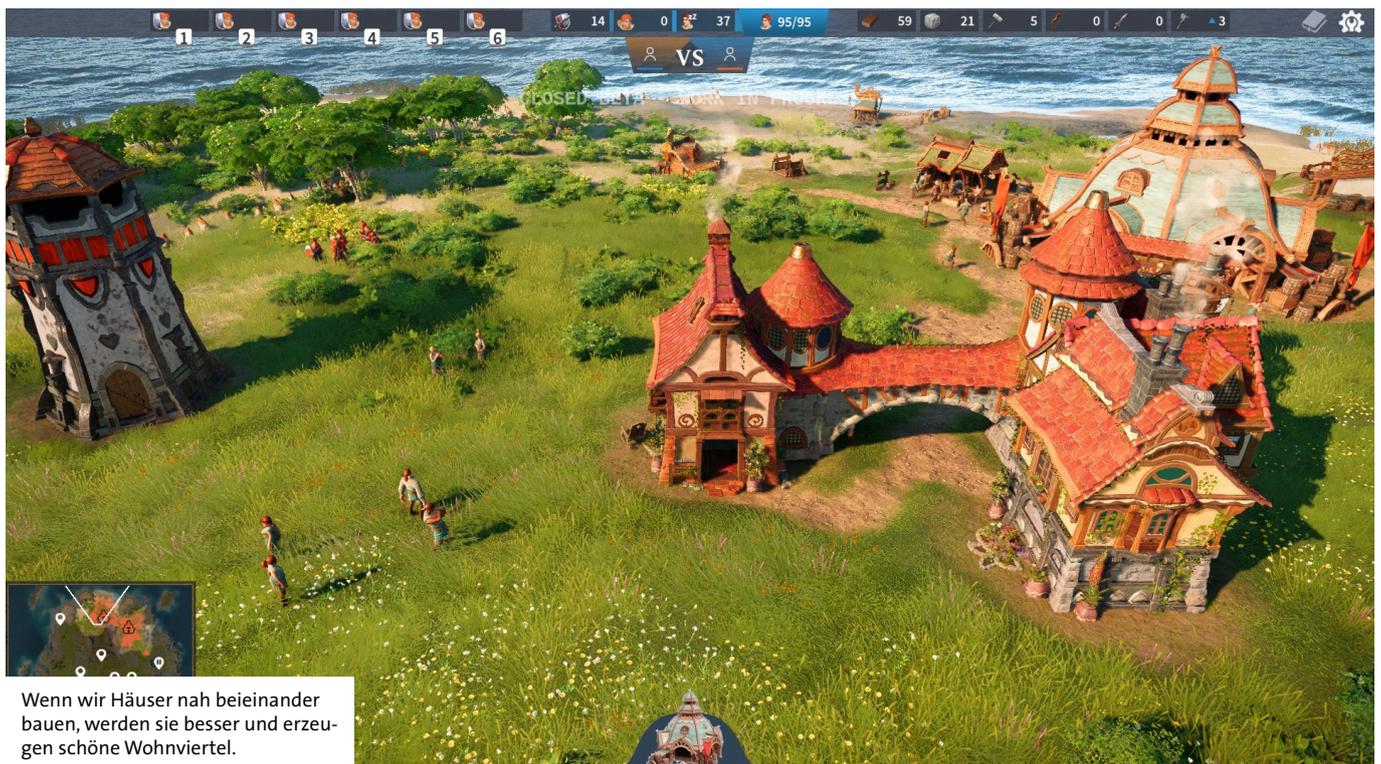
Wie früher stecken Grenzsteine wieder unser Gebiet ab.

RTS-Maßstab anzulegen. Und, nun ja – der passt ein wenig besser, aber auch nur mit Ach und Krach. Dem Spiel ist anzumerken, dass es ein grundlegendes RTS-Konzept verfolgt. Ich soll mich mit anderen Fraktionen auf der Karte in erster Linie um Land und Ressourcen zanken. Das ist an jeder Ecke spürbar. Ein abgeholzter Wald kann etwa nicht wie früher aufgeforstet werden. Ich habe keine andere Wahl, als meine Grenze zu vergrößern und den nächsten Wald einzunehmen. Es gibt sogar einige Wälder mit nachwachsenden Bäumen, die größer sind als die nicht nachwachsenden Bäume. Klar, das kennen wir aus dem echten Wald: Nur die großen Bäume wachsen nach. Ähm.

Außerdem sind auf den Spielkarten Landmarken verteilt, das sind mal Ruinen, mal gestrandete Schiffe. Dort kann ich Waren hinbringen und bekomme dafür eine Belohnung. Auch darum soll sich gezankt werden, nur sind die Belohnungen aktuell noch ziemlich unspektakulär. Mal einige Waffen oder Münzen für fünf Werkzeuge. Das ist ein

guter Tausch, aber nicht unbedingt spannend oder spielentscheidend.

Dieses Ringen um Ressourcen wäre vielleicht reizvoll, wenn es nicht alles so lange dauern würde. Ein neues Feature in Die Siedler sind Ingenieure, die ich aktiv kontrollieren kann. Diese Siedlertypen bauen Gebäude, graben nach Rohstoffen und vergrößern die Grenze. Sie müssen außerdem an einem Gebäude rekrutiert werden, während die normalen Träger automatisch an Häusern entstehen. Das Problem ist nur: Ingenieure lassen sich aufgrund der geforderten Werkzeuge erst nach einiger Zeit ausbilden, man hat nie genug davon, und sie laufen extrem langsam. Insbesondere das Setzen neuer Grenzsteine dauert gefühlt Jahrzehnte. Dadurch spielt sich das Echtzeitstrategiespiel unheimlich träge. Immerhin kann ich den Baumeistern befehlen, neue Gebäude automatisch zu errichten, damit ich ihnen nicht jedes Projekt von Hand zuweisen muss. Wobei sie gerne mal ans andere Ende der Siedlung schlurfen, um



Wenn wir Häuser nah beieinander bauen, werden sie besser und erzeugen schöne Wohnviertel.

## DAS BEZAHLMODELL

Die Siedler soll, wie uns die Entwickler ver-raten haben, ein Retail-Spiel werden. Das heißt, es wird auf jeden Fall einen Kaufpreis haben und nicht Free2Play sein. Die Standardversion kostet 60 Euro. Es wird aber nicht die einzige Finanzierungsme-thode bleiben. Die Siedler bekommt außer-dem einen In-Game-Shop. Da gibt es keine spielerischen Vorteile, sondern nur kosme-tische Objekte. Beispielsweise:

- neue Skins für eure Grenzsteine
- neue Skins für die Einheiten
- neue Skins für Gebäude
- neue Titel für euer Profil

Die Einzelpreise sind noch unbekannt, man soll viele dieser Sachen aber auch nach und nach freispielen können.

dort beim Bau zu helfen – was laaaange dauert. Blöd auch: Bei neu rekrutierten In-genieuren ist der Auto-Bau erst mal abge-schaltet, ich muss ihn erst einschalten – eine unnötige Fummelei.

### Und der Krieg? Macht das Spaß?

Militärische Auseinandersetzungen brau-chen so ihre Zeit, da auch Waffen erst pro-duziert werden wollen. Für Armbrüste benö-tigen wir übrigens wie für Schwerter und Hellebarden sowohl Stahl als auch Kohle, je-doch kein Holz. Aber das nur am Rande. Die Einheiten werden ebenfalls direkt befehligt und nicht wie bei Die Siedler 7 einem Gene-ral zugewiesen, der sie dann in die Schlacht führt. Das macht Mikromanagement mög-lich. Da es aber keine Kavallerie (oder ande-re schnelle Einheiten) gibt, sind Konflikte ähnlich zäh wie der Ausbau der Grenzen. Die Einheiten lassen sich Zeit mit dem Mar-schieren, und spontan auf eine gefährliche Situation zu reagieren, ist fast unmöglich. Türme sind die einzige Absicherung.

Und, ach ja ... es gibt noch Vogelscheu-chen. Nicht auf den Feldern, sondern als strategische Option. Vogelscheuchen. Oder eher Attrappen. Die lenken feindliche Solda-ten ab, die so lange keine anderen Ziele an-greifen können. Und das funktioniert hervor-ragend! Ein paar Vogelscheuchen zur

Ablenkung, schon lässt sich die angreifende KI-Streitmacht in aller Seelenruhe mit Ge-schütztürmen auseinandernehmen. Das ist so albern, wie es klingt. Und nicht einmal charmant albern, sondern es wirkt unbehol-fen. Ähnlich wie die Belagerungseinheiten. Ihr denkt jetzt an Katapulte oder Rammbö-cke. Nein, nein. In Die Siedler ist eure beste Belagerungseinheit ein Stier, der magische Raketen verschießt. Ich denke mir das nicht aus, das ist wirklich so.

Insgesamt gibt es aber sowieso nur sechs unterschiedliche Einheitentypen, die wir zu-mindest in der Akademie noch aufwerten können: mehr Schaden, Lebenspunkte und so weiter. Das sind genauso viele Truppenty-pen, wie es in der Release-Version auch Maps geben wird. Zwei für jeden Modus. Also zwei Karten für Duelle, zwei für Zwei-gegen-Zwei und zwei für Vier-gegen-Vier. Die Karten sind immer identisch und damit schnell auswendig gelernt. Nach ein paar Spielen müsst ihr also nichts mehr erkun-den. Prozedural generierte Karten, auf den-ner ihr euch auf immer neues Gelände und anders verteilte Rohstoffe einstellen müsst? Pustekuchen, die sind rausgeflogen!

### Für wen ist dieses Spiel?

Es wäre unfair, jetzt aufgrund der Beta-Versi-on das komplette Projekt auseinanderzu-nehmen. Ich könnte etwa noch viel mehr da-rüber meckern, wie hirnlos die KI-Gegner agieren, dass teils elementare Funktionen fehlen oder ich nirgendwo sehen kann, wie viele Gebäude eines Typs ich schon gebaut habe. Das sind aber Dinge, die noch repa-riert werden können. Denn ich habe nun mal eine unfertige Version gespielt, und zumin-dest bei der KI lassen die Entwickler durch-blicken, dass da noch was passieren soll. Ganz zu schweigen von der Einzelspieler-kampagne, die ja mit vertonten Dialogen und einer richtigen Geschichte aufwarten soll, erzählt über voraussichtlich 16 Missio-nen. Noch sollte man Die Siedler also nicht als Totalausfall abschreiben. Doch eine Sa-che ist glasklar: Dieses Spiel wird nicht der nächste Aufbauhit von UbiSoft. Dieses Spiel wird vermutlich auch nicht die Siedler-Fans zufriedenstellen. Kann ich mir zumindest

nicht vorstellen. Dafür reicht ein Blick in un-sere Umfrage auf GameStar.de ([bit.ly/3rcmWQv](https://bit.ly/3rcmWQv)), und was steht da ganz oben bei den gewünschten Features? Das hier:

- neue Produktionsketten
- komplexes Wirtschaftssystem
- neue Gebäude

Autsch. Alles Wünsche, die das neue Die Siedler nicht umsetzen wird. Auch nicht nach der Beta-Phase. Das passt in keiner Weise zum neuen Konzept dieses Spiels. Mit viel Mühe kann es noch ein ganz brauchba-res RTS werden mit ein wenig Die-Siedler-Charme und (vielleicht) einer unterhaltsa-men Kampagne. Aber wer auf das große Revival der Marke gehofft hat, der kann da-mit jetzt aufhören. Vielleicht für immer. ★

## MEINUNG

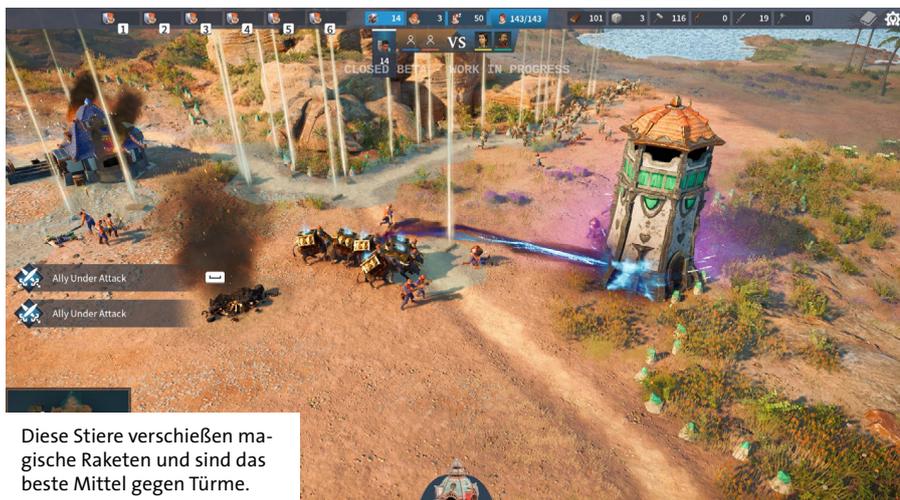
Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Ach du meine Güte! Ja, eigentlich war es re-trospektiv mal wieder sehr, sehr naiv von mir, dass ich überhaupt etwas Hoffnung hatte. Dass ich mich wahrhaftig noch auf dieses Spiel gefreut habe. Dabei standen doch einfach schon so viele Zeichen dage-gen. Wann ist eine zweifache Verschiebung mit jahrelanger Funkstille jemals ein gutes Zeichen. Nie. Nie, sag ich euch! Und siehe da – nichts ist noch da von dem, auf das ich mich eigentlich seit 2018 gefreut habe. Die Siedler war lange mein nächstes Aufbau-Highlight, und nun ist es dahin.

Mit einem Aufbauspiel hat das nichts mehr gemeinsam. Es ist aktuell, so viel muss man ihm zugestehen, ein annehmbares Echt-zeitstrategiespiel. Eines, das nach einer er-folgreichen Beta-Phase, viel fruchtbarem Feedback und einem wahnsinnigen End-spurt der Entwicklerinnen und Entwickler sogar noch ein ganz gutes werden kann. Ich glaube, irgendwer wird damit Spaß ha-ben können. Verdammt, auch ich hatte zu-mindest in der Multiplayer-Partie gegen Maurice eine Zeit lang Spaß.

Ich vermute, wenn das Spiel ein unbekann-tes RTS von einem kleinen Team wäre, das wir gerade zufällig auf Steam entdeckt hät-ten ... dann würde das Urteil deutlich weni-ger harsch ausfallen. Da bin ich ganz offen. Aber da steht nun mal Die Siedler auf der Verpackung, und dann muss sich das Pro-dukt (auch wenn es noch in der Beta steckt) daran messen lassen. Zudem ist schlicht und ergreifend spürbar, dass da mal so viel mehr drinstecken sollte. Wir brauchen uns nichts vorzumachen. Die Siedler hat offen-bar die Scherben eines zerbrochenen Pro-jekts aufgesammelt und versucht, sie ir-gendwie zusammensetzen. Und das gelingt ihm vielleicht sogar ganz gut. Die Enttäuschung ist trotzdem riesengroß, dass es jemals zerbrochen ist.



Diese Stiere verschießen ma-gische Raketen und sind das beste Mittel gegen Türme.