

## Pioneers of Pagonia

## DAS NEUE SIEDLER?

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: – Entwickler: **Envision Entertainment** Termin: **2024**STRATEGIE  
FRÜHLING

Nach dem Aus beim neuen Siedler ist der Erfinder jetzt zurück und hat sein eigenes Aufbauspiel im Gepäck. Wir haben als weltweit Erste davon erfahren. Von Fabiano Uslenghi

Diese ausgekochten Schlitzohren! Und das sage ich mit dem allergrößten Respekt für Volker Wertich und sein rund 20-köpfiges Team bei Envision. Diese Ankündigung des neuen Spiels des Siedler-Erfinders ist vor allem eins: absolut berechnend – aber damit eben auch schlicht und ergreifend verdammt schlau. Oder anders: Es wird kein Zufall sein, dass kurz vor dem Release des neuen Siedlers Volkers Entwicklerteam Envision bei uns anklopfte und freudig strahlend ein neues Spiel namens Pioneers of Pagonia in die Höhe hielt (bildlich gesprochen, das Spiel existiert bislang ja nur digital). Und was wird Pioneers of Pagonia? Komischerweise genau das, was sich alte Siedler-Fans vom neuen Siedler eigentlich erhofft haben und was es in Neue Allianzen nur noch in Ansätzen geben wird. Volker hat sich nach seinem Abgang bei Die Siedler also mit seinem Team zusammengesetzt und den guten alten Bender gemacht: »Wir bauen einfach unser eigenes Aufbauspiel! Mit komplexen Warenketten und prozeduralen Karten!« Damit zielt Envision darauf ab, all jene abzuholen, die von Ubisoft zurückgelassen wurden.

### Ein neues Aufbaukapitel

Aber es geht Volker und Envision nicht darum, das umzusetzen, was sie bei Ubisoft nicht durften. Es geht einfach darum, ein neues Aufbauspiel zu entwickeln – in dem natürlich ein wenig Siedler-DNA schlummert, das aber konzeptionell nochmal eine andere Richtung einschlägt als die ursprüngliche Version von Neue Allianzen. Und bislang können wir uns bei diesen Plänen im Übrigen auch nur auf das Wort Volker Wertichs verlassen, der mir und Maurice seine Vision von Pioneers of Pagonia vorstellte und einige Artworks sowie Render-Gebäude vorzuweisen hatte. Gameplay-Szenen gab es noch keine zu sehen, und spielen konnten wir entsprechend ebenfalls nicht. Auch der erste Trailer zeigt lediglich ein Gemälde von Pioneers of Pagonia. Ein wenig Vertrauensvorschuss hat sich Envision allerdings verdient, denn es mag sich zwar um ein kleines Studio handeln, aber auch eines der erfahrensten in Deutschland, dessen Angestellte in den vergangenen Jahrzehnten jede Menge hochklassige Strategiespiele wie Spellforce 2 oder Battleforge verantworteten.

### Vereinen statt entzweien

Pioneers of Pagonia soll ein Spiel werden, in dem Eintracht und Kooperation den zentralen Kern ausmachen. Es geht nicht darum, sich in einer völlig fremden Welt gewaltsam zu behaupten. Andere Fraktionen sind nicht per se unsere Feinde – stattdessen seid ihr als Mediator dafür verantwortlich, die Menschen von Pagonia zusammenzubringen.

Pagonia selbst besteht aus einer Vielzahl an Inseln, auf denen Menschen isoliert voneinander leben. Erst wenn ihr mit eurem Schiff am Strand anlegt, die Insel erkundet, Bergpässe freiräumt und eure Siedlung vergrößert, knüpft ihr neue Bande zwischen den dort lebenden Völkern. Die Bewohner der Inseln von Pagonia stehen immerhin vor vielen Problemen. Mal wollen sie ein bestimmtes Item finden, mal ist eine Handelsroute von einem verwunschenen Wald blockiert, oder eine mythische Kreatur treibt ihr Unwesen. Durch das Erfüllen von Gefallen stärkt ihr die Freundschaft zu den Stämmen auf der Insel und könnt auf diese Weise erst Handel treiben und auf der höchsten Vertrauensstufe solche Völker sogar komplett





Bereits in diesem Artwork sind viele Details zu erkennen: Förster, Steinmetze, Zauberer, Feuervogel.

aufnehmen. Das fremde Dorf wird dann also Teil eurer eigenen Stadt, natürlich samt Einwohnern und allen Gebäuden.

Die Welt ist dabei eine klassisch-mittelalterliche, wenn auch stark von Fantasy-Elementen geprägt. Auf historische Fraktionen greift Volker diesmal also nicht zurück, auch weil historische Darstellungen von Völkern oder ihrer Religion sensible Themen sind, mit deren Aufarbeitung sich Pagonia nicht befassen wird. Stattdessen bleibt es bei der gemäßigten Fantasy, die mit ein paar magischen Phänomenen oder auch Monstern aufwartet, allerdings auf Feuerbälle oder dergleichen komplett verzichtet.

Inselwelt? Das klingt ein wenig nach Anno! Tatsächlich werdet ihr aber nicht mit eurem Schiff auf der gleichen Karte mehrere Inseln besuchen. Die zahlreichen Inseln sind erst einmal nur die grobe Weltvorstellung. Eine Partie *Pioneers of Pagonia* spielt aber stets auf einer einzelnen Insel, die von einem Wasserrand umgeben wird. Zwar plant das Team eine Mechanik, mit der mehrere Inseln verbunden werden können, die steckt allerdings noch in den Kinderschuhen und könnte den Early-Access-Release verpassen.

### Entdeckung, die sich lohnt

Damit das Besiedeln und Erkunden dieser Inseln nicht nach ein paar Partien bereits langweilig wird, setzt das Team auf prozedural generierte Inseln. Dabei ist durchaus erwünscht, dass eine Insel immer andere Vorgehensweisen begünstigt oder einschränkt. Man kann sich also nicht darauf verlassen, beim Anlegen am Strand auf jeden Fall immer das eine Kornfeld in der Nähe zu haben, immer ein garantiertes Erzvorkommen oder eine Horde Wildschweine. Manches Mal müsst ihr zu Beginn die reichhaltigen Fischvorkommen nutzen oder seht euch gar dazu gezwungen, als Allererstes mit euren Entdeckern das Umland oder mit euren Schatzsuchern die Küste abzusuchen. Die Funde könnten schließlich eure Produktion ankurbeln oder erste Freundschaften begünstigen. All das hängt entscheidend davon ab,

welche Karte der Generator für euch ausspuckt. Den Anspruch könnt ihr dabei zwar mithilfe der Schwierigkeitsgrade grob in eine Richtung lenken, laut Volker Wertich ist aber nie garantiert, dass der Härtegrad nicht auch etwas abweichen kann.

Nicht nur die Ressourcen sind dabei zufällig. Selbst bestimmte Orte auf den Inseln können in Typ und Häufigkeit variieren. Beispielsweise gibt es auf den Inseln sowohl friedliche Einwohner als auch feindliche Banditen – nur wie viele und wo, das wisst ihr zu Beginn einer Partie nie ganz genau.

Die friedlichen Bewohnerinnen und Bewohner lassen sich außerdem nicht immer auf die gleiche Art beeindruckern. Jedes Mal gibt es andere Missionen und andere Probleme, um die ihr euch auf eurer Insel kümmern könnt. Ein Partie *Pioneers of Pagonia* soll dabei auf einer mittelgroßen Insel zwischen vier bis acht Stunden dauern. Auf kleineren oder größeren Inseln entsprechend kürzer oder länger.

### Zurück zu den Anfängen der Aufbaustrategie

Damit ist der Rahmen gesetzt. Eine prozedurale mittelalterliche Inselwelt, in der es aber auch ein paar magische Elemente gibt. Und um euch diese Welt zu eigen zu machen, müsst ihr natürlich in erster Linie mit dem Bau einer Siedlung loslegen. Wie das im Detail abläuft, konnten wir noch nicht sehen, aber Volker Wertich spricht zumindest von einer Rückkehr zu den Ursprüngen der Aufbausimulation, und schon jetzt ist die Rede von mehr als 40 verschiedenen Gebäudetypen, mehr als 70 Waren und entsprechend verzweigten Produktionsketten.

Diese Masse soll allerdings in erster Linie den Aufbauspaß fördern und dazu führen, dass ihr als Bauleiterin oder Bauleiter kreati-

ve Wege findet, um eure Ziele zu erreichen. Wie bereits erwähnt ist es nicht immer notwendig, zwingend bestimmte Gebäude zu errichten. Auch zu Beginn des Spiels richtet sich eure Baufolge wohl eher nach den äußeren Umständen als danach, was als Nächstes in der Bauliste steht.

Geht ihr es eher traditionell an, kümmert ihr euch womöglich als Erstes um die Wirtschaft, indem Holzfällerhütten oder Steinbrüche entstehen. Und ja, es wird in *Pioneers of Pagonia* einen Förster geben, der neue Bäume pflanzt und über die so entstandenen Wälder übrigens auch Pilze oder Wild als Nahrungsquellen bereitstellen kann. Wie effektiv der Förster arbeitet, legt der bepflanzte Untergrund fest. Das gilt entsprechend auch beim Anbau von Nahrung, die in vielen Formen kommt. Im Interview nannte Volker hier bereits Fisch, Mais, Weizen, Kürbisse oder Kohl.

Welchen Zweck Nahrung und ihre unterschiedlichen Ausführungen genau haben werden, wollte Volker noch nicht verraten. Es hat aber wohl damit zu tun, dass sich einiges zum Anfertigen von haltbaren Rationen eignet, mit denen unsere Entdecker länger erkunden können, während wieder anderes auch als Tierfutter herhält.



Das Bildmaterial ist noch sehr begrenzt, bisher gibt es für die Öffentlichkeit nur Artworks. Ja, ihr und wir sind die Öffentlichkeit.



In der Rüstungsschmiede entstehen natürlich Rüstungen für eure Wachen und Soldaten.



Ihr kommt auf einer Insel mit einem Schiff an und werdet dann erstmal herausfinden müssen, was es eigentlich alles so gibt.

### Tausende wuselnde Pioniere

In den meisten Fällen reichen wir die Nahrung aber natürlich gleich an die Bevölkerung weiter, die schließlich immer weiter wächst und entsprechend nach immer mehr Essen verlangt. Die neuen Bewohner entstehen bei ausreichender Nahrungsversorgung dann einfach in den verfügbaren Häusern, sodass aus Männlein, Weiblein und einer ordentlich gewürzten Pastete ein neuer Mensch entsteht. Wie in der Realität eben. Siedlungen sollen dabei schon nach wenigen Stunden aus tausenden Bewohnern und hunderten Gebäuden bestehen.

Diese riesige Anzahl an Pionieren müsst ihr aber nicht direkt kontrollieren. In Pioneers of Pagonia gebt ihr in der Regel Anweisungen und achtet darauf, Warenabläufe in die rechten Bahnen zu lenken. Die Bewohner agieren dann komplett eigenständig und versuchen etwa beim Transport von Waren, die effizienteste Route zu benutzen. Ihr entscheidet zwar darüber, welches Gebäude wo

steht, und müsst euch außerdem um das effiziente Verlegen eines Straßennetzwerkes kümmern, gebaut wird das alles daraufhin hingegen von alleine. Sowohl Häuser als auch Straßen sind dabei auf kein Bodenraster angewiesen, die Platzierung bleibt komplett euch überlassen. Gemessen an den Artworks können Straßen sogar in Kurven verlaufen. Aber in Wahrheit geht es gar nicht nur darum, am laufenden Band Gebäude oder Straßen in die Welt zu pflanzen.

### Ein selbsterklärendes Aquarium

Viel wichtiger, als ständig neue Befehle zu geben, ist ein wachsames Auge. Ihr solltet auf jeden Fall stets gut beobachten, was gerade vor euch auf dem Bildschirm passiert, und entsprechend justieren, wenn etwas nicht so abläuft wie gewünscht. Pioneers of Pagonia soll ein entspannendes Spiel mit einer geringen Klickrate sein, bei dem eure Beobachtungsgabe entscheidend ist. Damit das funktioniert, muss natürlich jeder Pro-

duktionsschritt, jedes Hindernis und jeder Verlust auch gut erkennbar sein. Genau das ist das Ziel dieses Aufbauspiels. Jedes Detail muss zwingend auf dem Bildschirm abzulesen sein, und das war ja bereits die große Stärke der allerersten Siedler-Teile: der altbekannte Aquariumeffekt, bei dem wir uns manchmal auch einfach zurücklehnen, eine Spezi schlürfen und den Bewohnern beim Arbeiten, Tragen, Bauen oder allgemeinen Wuseln genüsslich zusehen. Das soll nicht nur für Entspannung sorgen, sondern außerdem ein Tutorial nahezu überflüssig machen. Für Volker war es ganz wichtig, klarzustellen, dass Pioneers of Pagonia eine selbsterklärende Aufbausimulation werde. Niemand muss euch eine Warenkette beibringen, wenn ihr ihre Entstehung und ihre Produktion mit eigenen Augen seht. What you see is what you get. Keine geheimen Mechaniken im Hintergrund, für die ihr euch erst durch einen Statistikbildschirm wühlen müsst. Ein Beispiel für eine komplexere Warenkette und wie sich ihre Stationen im Spiel darstellen, hatte Volker ebenfalls parat, wenn auch eine, die im Early Access noch gar nicht angedacht ist. Konkret geht es hier um die Waffenproduktion mit Stahl:

- Für fortschrittliche Waffen wird nicht nur Eisen, sondern Stahl benötigt.
- Für Stahl ist aber nicht nur Eisen, sondern auch noch Nickel notwendig.
- Ihr baut also in den jeweiligen Minen sowohl Kohle als auch Eisen ab und bringt beides in die Schmelze.
- Das verarbeitete Eisen kommt dann in den Hochhofen, wo das Nickel und das Eisen zu Stahl vermischt werden.
- Der Stahl wird zum Schmied transportiert, und der macht daraus vielleicht kein Schwert, sondern einen Zauberstab.



Laut Volker Wertich stellt Pioneers of Pagonia tausende Einheiten gleichzeitig dar, die wie Ameisen über den Bildschirm wuseln.

- Dieser Zauberstab wird dann nochmal zu einem Handwerker getragen, der den Stab mit einem Edelstein verzaubert.
- Am Ende habt ihr einen magischen Stab, dem ihr einen fortgeschrittenen Magier für den Kampf in die Hand drückt.

Aber Moment! War nicht die Rede davon, dass es um Einigkeit und Freundschaft geht? Wozu werden denn dann überhaupt Waffen produziert? Gut aufgepasst! Es gibt in Pioneers of Pagonia zwar keinen Krieg gegen andere Fraktionen, gekämpft wird trotzdem.

### Von Händlern und Banditen

Solltet ihr euch mit einer fremden Fraktion so gut verstehen, dass ihr mit ihnen handeln könnt, werden bald Warentransporte losgeschickt. Am Handelsposten entscheidet ihr dann, welche Ware in welcher Menge ihr anbieten beziehungsweise was ihr dafür abholen wollt und auch, wie oft das alles passieren soll. Also zum Beispiel dreimal, viermal oder unbegrenzt. Das passiert dann ebenfalls in Echtzeit, indem eine Händler Einheit losmarschiert und die Waren von einem Handelsposten zum nächsten trägt. Sicher sind diese Routen aber manchmal nicht. Es kann durchaus sein, dass Banditen und Wegelagerer auf eure Route aufmerksam werden. Kriegen die eure Händler zu fassen, lassen diese ihre Ware fallen, und die Räuber tragen sie in ihr verstecktes Lager. Das lässt niemand lange auf sich sitzen, demnach müssen irgendwann Soldaten oder Wachen her. Die Aufgabe einer solchen Einheit wird schon durch ihre Berufung definiert. Eine Stadtwache ist immer dafür da, die Grenzen eures Reiches zu bewachen oder zu erweitern, indem sie neue Grenzsteine setzen. Soldaten hingegen gehen auch mal in die Offensive und sind dafür da, solches Räuberpack aus seinem Lager zu jagen. Mit etwas Glück bekommt ihr dann sogar die gemopsten Ressourcen wieder.

Doch egal ob Defensive oder Offensive: Selbst bei Konflikten bleibt es bei der indirekten Kontrolle. Ihr weist den Soldaten eben Aufgaben zu, die sie dann automatisch ausführen. Wachen können dann zum Beispiel eine eurer Regionen bewachen, durch die eine wichtige Handelsroute verläuft. Neben Soldaten und Wachen gibt es außerdem noch Abenteurer, die sich spezielleren Gefahren stellen, aber auch Hexen und Zauberer. Letztere sind vor allem dafür da, die beizeiten recht widerspenstigen mythischen Kreaturen zu bezwingen.

### Der neue Multiplayer

Wenn es also mal zum Kampf kommt, dann mit Banditen oder Monstern. Andere Fraktionen könnt ihr nicht bekriegen, und das gilt selbst dann, wenn ihr Pioneers of Pagonia im Multiplayer spielen wollt. Gerade frühe Siedler-Ableger wie Siedler 3 wurden sehr passioniert auch kompetitiv gegeneinander gespielt. Dass sowas in Pagonia jetzt ausgeschlossen ist, könnte einige Veteranen zwar



Mit Volkers ursprünglicher Vision hat das neue Siedler nicht mehr viel mehr gemeinsam als die Grafik.



Auch in Siedler 7 wurden Kämpfe schon automatisch ausgetragen.

enttäuschen, Sorgen macht sich Volker Wertich deshalb aber nicht.

Sein neues Spiel hat eine klare Zielgruppe, die aus passionierten und entspannten Aufbau-Fans besteht. Man versucht nicht zwangsweise, jeden einzelnen Siedler-Fan abzugreifen. Immerhin sorgte gerade der Zwiespalt zwischen Aufbau- und Echtzeitstrategie dafür, dass die Siedler-Reihe seit Jahren in einer Identitätskrise steckt. Maurice sagte dazu mal, dass Siedler für nichts mehr stehe. Pagonia hingegen weiß ganz genau, wo es hin will. Es zielt sehr fokussiert darauf ab, alle Siedler-Fans zu sich zu rufen, die Spaß am Bauen haben und sich gar nicht mit anderen messen wollen. Bislang ist deshalb auch lediglich ein Koop geplant, in dem ihr wie bei Anno gemeinsam die gleiche Fraktion verwaltet. Nur ob es dieser Modus bis zum Early Access im Herbst auch ins Spiel schafft, steht noch aus.

Natürlich muss sich Pioneers of Pagonia trotz aller guten Ideen und Vertrauensvorschlüsse noch in der Praxis beweisen. Und obwohl diese Ankündigung genau eine Woche vor Release von Die Siedler: Neue Allianzen sicher kein Zufall ist, liegt wenig fern, als Pioneers of Pagonia als direkte Konkurrenz zu bezeichnen. Das eine Spiel will in neue kompetitive RTS-Gefilde vorstoßen, das andere ganz weit zurück zu den klassischen Ursprüngen der Aufbaustrategie. Beide Ansätze sind absolut legitim und

stehen sich auch nicht großartig im Weg. Stattdessen bieten Volker Wertich und sein Team eine Option. Eine neue Heimat für alle, denen in Die Siedler entspanntes Bauen stets die größte Freude war. ★

### MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Aufbaustrategie mit Echtzeitstrategie gleichberechtigt zu verheiraten, ist unheimlich schwer. Das letzte Mal, dass das richtig gut funktioniert hat, war beim allerersten Stronghold. Seither tendierten alle anderen Kandidaten immer stärker in die eine oder andere Richtung. Vielleicht ist es da nur der konsequente letzte Schlusstrich, dass Die Siedler nun in einem klaren RTS von Ubisoft und einem Aufbauspiel des Serienerfinders mündet. Ob jetzt das eine oder das andere der richtige Weg ist, wer kann das schon final beschließen? Ich für meinen Teil bin mir aber sicher, dass meine Hoffnungen eher auf Pioneers of Pagonia ruhen. Denn was ich bislang davon gehört habe, kitzelt einfach meinen Aufbauernerv. Hoffentlich haut das jetzt auch alles hin. Sonst lese ich in fünf Jahren meine eigene Preview und bin bedröppelt.