

Die Siedler: Neue Allianzen

# SARGNAGEL FÜR DIE SERIE

**STRATEGIE  
FRÜHLING**

 Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Düsseldorf** Termin: **17.2.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)** Enthalten in: **Ubisoft+**

Was Ubisoft uns mit diesem Aufbauspiel präsentiert, ist das vorläufige Ende einer Legende. Von Martin Deppe

»Mir geht es gar nicht gut!«, jammert unser angeschlagener Bogenschütze – und bringt es damit auf den Punkt. Denn im Test offenbart Die Siedler: Neue Allianzen viele große und kleine Schwächen. Trotz einiger Stärken schafft es der achte Teil nicht, an alte Erfolge anzuknüpfen und uns abendelang zu fesseln. Ganz im Gegenteil.

## Aller Anfang ist hübsch

Dabei verströmen die ersten Minuten im neuen Siedler den guten alten Charme: Eine schöne bunte Welt, es wuselt, die Animationen der Arbeiter und Träger sind nett, die Gebäudemodelle klasse. Wir verlegen Wege, die sich genauso anfühlen wie damals. Das Startgebiet ist knapp bemessen, wir müssen puzzeln, um die ersten Gebäude unterzubringen. Um unser Gebiet zu vergrößern und weitere Rohstoffvorkommen wie Kohle oder Erz aufzustoßern, können wir zwar Türme an der Grenze bauen, aber Ingenieure sind schneller und besser dafür geeignet. Denn sie sind die Tausendsassas einer Siedlung. Sie errichten Gebäude, Wege und später Steinstraßen, buddeln nach Bodenschätzen und vergrößern eben unser Gebiet.

## Keine Meilensteine

Klingt simpel, oder? Ja, ist es auch, und das ist eines der größten Probleme des neuen Siedler-Spiels: Es ist viel zu versimpelt und anspruchslos. Wo wir im Ur-Siedler noch genau planen mussten, genug Platz für große Gebäude zu lassen und gleichzeitig das

Wegesystem effizient zu halten, ist unser Gebiet jetzt so schnell so groß, dass mehr als genug Platz bleibt. Während wir uns früher über jede neue Grünfläche gefreut haben, weil sie endlich Baugrund für Platzfresser wie Getreidefarm oder ein weiteres Lager bietet, fehlen solche Glücksmomente völlig.

Auch im Vergleich zu späteren Serienteilen ist vieles viel zu einfach. In Siedler 7 mit seinem Sektorensystem zum Beispiel war es immer ein Meilenstein, ein neues Gebiet zu besetzen – etwa durch Warenlieferungen, Militär oder Mönche. Denn so ein neuer Sektor brachte auch neue Möglichkeiten, etwa Questgeber oder frische Rohstoffquellen. Durch das Siegpunktesystem war jeder Sektor wichtig, manche waren hart umkämpft, das war fordernd und dynamisch, vor allem im Multiplayer. Und jetzt? Weder in der Kampagne noch im Multiplayer erleben wir solche Meilensteine. Ressourcen sind nicht immer, aber oft früh in Reichweite oder lassen sich leicht selbst produzieren – und viele davon brauchen wir nicht mal!

## Arbeitsbeschaffungsmaßnahme

Allein schon die Nahrungsversorgung (Bienen sammeln, Fische fangen, Rehfleisch schießen, Brot backen) ist supersimpel und ... total unnötig. Wir brauchen die Nahrung meist schlicht nicht, sie erhöht lediglich die Produktivität mancher Produktionsstätten, ist aber keine Pflicht. Wir können genauso gut mehrere Produktionsstätten desselben Typs errichten, genug Platz ist ja da. Mit anderen Worten: Ein großer Teil der Arbeit und Schlepperei unserer Siedler ist für den Allwertesten. Aber das Geheimnis verraten wir ihnen lieber nicht, sonst wären unsere Siedlungen ja schlagartig halb so wuselig.

Gelegentlich taugt Nahrung immerhin zum Tauschhandel oder zum Forschen in der Akademie, aber auch der Forschungsteil wirkt aufgesetzt und sieht nach mehr aus als dahintersteckt. Bleiben wir also beim Versimpeln des Produktionsparts, nämlich beim Holz. Holzfäller holzen zwar nahe Wälder immer noch komplett ab, manche wachsen dann nicht nach, also haben wir wie gewohnt eine Forsthütte daneben platziert. Das stellte sich aber schnell als völlig unnötig heraus, weil die Forsthütte auf ihrem Grundstück Bäume pflanzt und auch wieder fällt. Ihr braucht Holzfäller also höchstens

Du kommst hier nicht rein: Ein Turm an dieser Engstelle reicht, um den KI-Gegner oben komplett in Schach zu halten.



### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch hübsche Grafik wichtiger ist als Spieltiefe.
- ... ihr einfach entspannt bauen wollt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine abwechslungsreiche Kampagne sucht.
- ... euch lange Produktionsketten wichtig sind.
- ... ihr auf Mikromanagement steht.
- ... ihr ungeduldig seid.

Das Lagerhaus ist das Zentrum der Siedlung, wir haben aber noch weitere.

Ein Bevölkerungslimit begrenzt das Wachstum unserer Siedlung, im Höchstfall haben wir 500 Leute.

Handkarren und Eselwagen brauchen Steinstraßen, dafür transportieren sie bis zu drei/neun identische Waren gleichzeitig.



WEITERE ERKUNDUNG  
Sucht und erkundet weitere Statuen.

Wenn Wohnhäuser aneinandergrenzen, passen bis zu zwei Siedler mehr rein.

Ingenieure sind die eiermilchlegenden Wollmilchsäue, hier ersetzen sie Wege durch Steinstraßen.

Das Forsthaus sät Bäume auf seinem Gelände und fällt sie kurz darauf, ihr braucht nicht zwingend Holzfäller.

zu Beginn einer Partie, danach sind sie überflüssig. Und noch ein Beispiel: In der Waffenschmiede stellt ihr entweder Nahkampfwaffe, Bogen oder Schild her, benötigt aber immer nur einen Eisenbarren und einen Kohlebrocken dafür – selbst für die Bögen. Umfangreichere Produktionsketten gibt's überhaupt nicht, die längste ist schon Getreidehof – Mühle – Bäckerei, und wir hören Anno leise kichern. Der Konkurrent aus dem Schwesterstudio zeigt nämlich vorbildhaft, wie so etwas zu funktionieren hat.

**Viel Übersicht, wenig Eingreifen**  
Die Warenkreisläufe sind dafür schön übersichtlich, wir sehen mit einem Blick, was unsere Träger gerade einzeln schleppen, im Dreierpack mit Handkarren ziehen oder mit offenen Eselwagen kutschieren. Auf letztere passen gleich neun Waren, wie die Handkarren können sie aber immer nur Güter eines Typs transportieren, etwa neun Kohlebrocken. Die Lagerhäuser sind hingegen geschlossen, ihr müsst also ins Inventar klicken, um die Bestände zu sehen. Das war

schon in Siedler 3 oder Stronghold mit den offenen beziehungsweise transparenten Lagern besser gelöst, denn da lagen alle Warenstapel sichtbar rum. Das wäre im neuen Siedler mit seinen gerade mal 18 Warentypen ebenfalls problemlos möglich gewesen. Auch der Wegebau ist in Neue Allianzen anspruchsloser, da ihr fast immer genug Träger habt, die außerdem automatisch auf die Dreierhandkarren umschalten, sobald ihr eine Steinstraße anlegt. Lediglich die Eselwagen müsst ihr selbst produzieren. Da euer Gebiet schnell wächst, könnt ihr auch schnell weiträumige Siedlungen hochziehen. Mit zusätzlichen Lagerhäusern kommen erst gar keine Engpässe auf. Ihr könnt zwar Waren zwischen den Lagerhäusern umverteilen, aber sonst gibt's keine Eingriffsmöglichkeiten. Weder bei den Transportprioritäten (Kohle zuerst!) noch bei den belieferten Gebäuden (Kohle zuerst in die Eisenschmelze!) oder bei Baustellen (erst den Turm fertigstellen!).



Forschung ist auch dabei, aber nicht wirklich wichtig. Immerhin können wir die Nahrung so loswerden.

**Die Strategie ... welche Strategie?**  
Und der Echtzeitstrategiepart? Auch der ist arg simpel, hier zählt vor allem die Massenproduktion von offensiven Krieger, defensiven Wächtern und Bogenschützen. Weil ihr dafür lediglich die erwähnten Nahkampfwaffen, Schilde, Bögen und je einen Siedler braucht, reichen eine Kohle- und eine Erzmine als Ausgangsressource dicke aus, um



Beerenhunger: Wenn wir die Eisenmine mit der saftigen Nahrung beliefern, gibt's doppelten Output. Nötig ist das aber meist nicht.

schnell große Armeen aus ein paar Dutzend Kämpfern zu rekrutieren. Solche Armeen steuern sich langsam und wenig dynamisch, Masse statt Klasse reicht völlig. Es gibt kein ausgefeiltes Stein-Schere-Papier-Prinzip, keine Kavallerie, die in Schützen rauscht, aber von Pikenieren gepickt wird. Bessere Truppentypen wie Arbalistschützen oder Berserker, für die wir Goldmünzen oder Diamanten brauchen, lohnen schlicht den Produktionsaufwand nicht. Kann man machen, muss man aber nicht. Und weil sich alle in Kampfpausen automatisch komplett heilen, sind selbst die Druiden mit ihren passiven

Heilzauberkraften nicht wirklich wichtig. Das Militär ist eine überflüssige Komponente!

**Übermächtige Tower-Power**

Wichtig sind dafür die beiden Turmtypen, denn mit denen hebt ihr jeden KI-Angriff aus. Die Standardvariante verschießt in einem großen Radius kurzzeitig Einzelfeuer oder alternativ einen dicken Angriff auf ein Einzelziel, danach hat sie einen Cooldown. Das Abwehrfeuer sieht komisch aus, weil hier keine Pfeile fliegen, sondern bunte Alien-Energiestrahlen. Der zweite Turmtyp namens Bollwerk heilt nahe Truppen – also für den Fall, dass sie trotz Auto-Heilung und Druideneinsatz immer noch ein Wehwechen haben sollten. Mit ein paar solcher Türme, die zudem wenig Material kosten, macht ihr jeden Angreifer platt. Es sei denn, er wirft euch wahre Einheitenmassen entgegen, was angesichts des verhältnismäßig niedrigen Bevölkerungslimits von 500 aber nur begrenzt möglich ist. Das ist oft der Spannungs-Killer für Multiplayer-Partien, aber auch in der Kampagne: In mehreren Missionen hören die KI-Angriffe schlagartig auf, sobald wir drei, vier Türme an den Zugängen unserer Siedlung errichtet haben.

**Achtung, Selbstmord-KI!**

Oft lässt sich eine KI-Armee willig ins Feuer unserer Türme locken und rapide dezimie-

**MEINUNG**

Martin Deppe  
@GameStar\_de



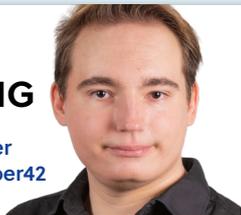
Eines vorab: Ich bin völlig ohne Vorbehalte an das neue Siedler herangegangen und habe die turbulent-chaotische Vorgeschichte komplett ausgeblendet. Ich bewerte es also so, wie ich es bei einem No-Name-Spiel machen würde. Und ohne »Hab ich doch gleich gesagt!« oder »War ja klar, dass das nix wird!« Darum ist das neue Siedler in meinen Augen keine Vollkatastrophe. Aber auch beileibe kein gutes Spiel, weder als RTS noch als Aufbauspiel. Es ist klar, dass es nie so umfangreich wie ein Anno 1800 oder komplex wie ein Workers & Resources werden wollte. Aber muss man es denn dermaßen vereinfachen, sieben der ohnehin nur 22 Produktionsgebäude sowie alle (!) Nahrungsketten überflüssig machen?

Ich komme mir vor wie 2010 bei SimCity, wo hinter der schicken, emsigen Fassade keine Simulation lief, sondern alle Sims irgendwo arbeiten und wohnen konnten – und am nächsten Tag ganz woanders, wo halt gerade was frei war. Auch beim neuen Siedler hat man schnell alles gesehen und durchschaut, wie leicht sich die KI aushebeln lässt, und dass viele Gebäude nur Mittel zum Selbstzweck sind, weil »man sie halt baut«. Da bleibe ich lieber bei den Klassiker-Siedlern 2, 3 und 7!

ren. Damit haben wir oft schon früh die militärische Übermacht gewonnen. Denn jenseits ihrer Starttruppen rüsten die KI-Spieler wenig nach. Und dann ist da noch das merkwürdigste Defensivbauwerk der Siedler-Geschichte, ach was, der gesamten Spielegeschichte: der »Lockvogel«. Das ist eine starre Truppenattrappe, und wenn Soldaten in ihre Nähe kommen, greifen sie die Lockvogel-Dummies blindlings an und ignorieren sogar echte Gegner, die ihnen gerade eins überbraten. Und wenn wir selber KI-Gegner

**MEINUNG**

Maurice Weber  
@MauriceWeber22



Die Siedler: Neue Allianzen fühlt sich an wie eine Beta, aus der mit einem Jahr mehr Feinschliff und Fan-Feedback tatsächlich ein ganz gutes Aufbau-RTS werden könnte – aber nicht nach einem Vollpreis-Release, der so eine Beta sogar schon hinter sich hat. Ich will gar nicht bestreiten, dass sich seitdem einiges verbessert hat. In seinen besten Momenten entfaltet das Spiel tatsächlich das alte Wuselflair: Es macht Spaß, eine voll geboostete Waffenproduktion aus dem Boden zu stampfen und all den kleinen Männchen beim Schaffen zuzusehen. Zumal das Spiel wirklich klasse aussieht! Ich verstehe, dass Ubisoft nicht ewig an diesem Spiel entwickeln kann, dafür ist Siedler einfach kein ausreichend großer Geldbringer. Aber verdammt, man sieht den Weg zur Rettung – und geht dann doch nur die ersten Schritte? Umso trauriger, wie schnell sich diese schönen Momente erschöpfen und wie marode der ganze Rahmen ausfällt. Denn die Waffenproduktion ist eben wirklich die einzige umfangreichere Produktionskette im Spiel, und eine davon reicht fast immer, die fast nichtexistente KI zu überrennen. Belagerungswaffen, Mana für Priester, einzigartige Ressourcen pro Volk – all das könnte das Lategame ausschmücken, aber fehlt komplett.



## ACHTUNG, ABWERTUNG: IMMER NOCH TECHNISCHE PROBLEME

In den ersten Testtagen haben wir mehrfach Abstürze erlebt, vor allem mit DirectX12, zum Teil schon zu Beginn einer Partie. Im Multiplayer-Modus gab's Desyncs, in einem 2vs2-Match gegen KI-Gegner fror das Spiel nach 15 Minuten komplett ein. Am 22. Februar hat Ubisoft einen Hotfix veröffentlicht, seitdem sind die Abstürze auch unter DirectX12 immerhin seltener geworden. Die Desyncs im Multiplayer allerdings nicht, selbst bei 1vs1 haben wir nach dem Hotfix bei fünf Versuchen drei sofortige Verbindungsabbrüche und einen nach rund zwei Minuten Spielzeit erlebt. Bei einem Spiel, in dem sich eine Multiplayer-Partie über Stunden hinziehen kann, ein No-Go! Wir werten daher um zehn Punkte ab.

angreifen? Dann lässt sich ein Abwehrturm gut aushebeln, indem wir ihn mit zwei, drei entbehrlichen Kämpfern antanzen, sein Feuer auf diese armen Kerle ziehen und den Turm erst massiv angreifen, wenn er im wehrlosen Cooldown steckt – bevor er erneut feuern kann, ist er meist schon zerlegt.

### Große Klappe, nichts dahinter

Vor allem in der Kampagne haben wir immer wieder festgestellt, was für ein Blender die KI ist. Sobald die Startarmee erledigt ist, tröpfeln oft nur noch einzelne Trupps oder gar Einzelkämpfer auf uns zu. Selbst gegen Kampagnenende gibt es eine Mission, in der dem KI-Spieler zwei Drittel einer Insel gehören – und er macht nichts daraus. Generell gilt: Sobald wir die feindliche Startarmee erledigt haben, pflügen wir mit unserer eigenen Armee einmal durchs Feindgebiet, schalten die Türme aus und knöpfen uns die Lagerhäuser vor. Denn sobald die zerstört sind, zerfallen auch alle weiteren KI-Bauten im Gebiet. Klappt immer! Um Kollege Maurice zu zitieren: »Ich habe die ganze Zeit das Gefühl, ich bin auf einer genozidalen Kampagne gegen unschuldige Eingeborene, und mir wird ständig schöngeredet, dass es schon alles böse Banditen sind!«

### Die Kampagne: Sorgenvolle Mienen

Bis auf wenige Ausnahmen wie bei Siedler 3 und Siedler 7 war die Reihe nie großes Erzählkino. Auch Neue Allianzen nicht, hier spielt ihr in der Kampagne ein vertriebenes

Volk, das eine neue Heimat sucht und auf diversen Inseltypen in den Geschmacksrichtungen lieblich, sumpfig, karg überwiegend Banditen bekämpft, aber auch auf zwei weitere Völker trifft. Ach ja, eure Vorfahren sucht ihr nebenbei auch. Das alles wird in gelegentlichen Cutscenes weitergesponnen, in denen zwei oder drei Hauptfiguren mit sorgenvollen Mienen am immer gleichen Kartentisch über ihr Schicksal jammern, um dann doch mit Tschakka! weiterzumachen.

Neben der Kampagne fährt das Spiel einen Multiplayer-Modus auf. Hier gibt's PvP mit zwei, vier oder acht Spielern in je zwei Teams. Doof: Ihr dürft fehlende Spieler zwar durch Bots ersetzen, aber nicht in eurem eigenen Team. Ohne einen anderen Spieler könnt ihr also nur 1vs1 spielen. Das Spiel hat außerdem nur einen Schwierigkeitsgrad, auch bei den Bots, und ihr könnt die Multiplayer-Karten nicht auswählen, ihr bekommt eine zufällige vorgesetzt.

Außerdem gibt's einen sogenannten Extremmodus, der alle paar Tage neue Aufgaben aufführt. Dann müsst ihr etwa Feindwellen abwehren, in einer bestimmten Zeit gewinnen, oder es tickert ein Countdown runter, der nach und nach den Bau bestimmter Gebäude deaktiviert. Klingt auf dem Papier interessant, macht aber nicht wirklich Spaß, weil euch wortwörtlich die ohnehin übersichtlichen taktischen Möglichkeiten weggenommen werden. Wie bei einer Schachpartie, in der nach zehn Zügen alle Bauern vom Feld fliegen.

## VERBINDUNG UNTERBROCHEN



Durch Netzwerkprobleme wurde die Verbindung zur Partie unterbrochen.

FEHLERCODE: EBENE - 003020

OK

### Kaputt, aber mit Shop? Echt jetzt?

Im Extremmodus gewinnt ihr Reliktfragmente, die ihr gegen kosmetische Objekte eintauscht. Alternativ gibt's eine Echtgeldwährung im In-Game-Shop. Eine mindestens mutige Entscheidung des Publishers, für 60 Euro ein so mittelmäßiges Spiel mit Technikproblemen abzuliefern und dann im Echtgeld-Shop zwischen fünf und 50 Euro für Credit-Pakete für optischen Schnickschnack aufzurufen. Zwar kann man hier keine spielerischen Vorteile bekommen, weshalb wir auf eine Abwertung wegen Pay2Win verzichten, dennoch fühlt es sich falsch an, das überhaupt analysieren zu müssen. Wie so vieles in Die Siedler: Neue Allianzen. ★

## DIE SIEDLER NEUE ALLIANZEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 6100 / Ryzen 3 1200  
GTX 950 / Radeon 550  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 1600  
GTX 970 / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



Arbeiter- und Trägeranimationen farbenfrohe Landschaften Gebäudemodelle stimmungsvolle Musik schwach animierte und vertonte Kämpfe

### SPIELDESIGN



große Siedlungen nachvollziehbarer Warenfluss simple Gefechte einfache, teils überflüssige Produktionsketten viel zu anspruchlos

### BALANCE



einfache Bedienung mehrere kurze Tutorials nur ein Schwierigkeitsgrad KI lässt sich leicht aushebeln keine Zeitbeschleunigung

### ATMOSPHERE / STORY



viel Gewusel gute Einheitenkommentare Kampagne mit 08/15-Story immer wieder Leerlauf dösige Dialoge und nervige »Ansgenerik«

### UMFANG



Kampagne mit 13 Missionen Multiplayer, auch Koop keine Bots nur 16 Waren/Ressourcen, viele überflüssig kaum Völkerunterschiede

### ABWERTUNG

Abstürze plagten das Spiel auch nach dem ersten Bugfix. Modi mit mehr als zwei Spielern sind aktuell quasi unspielbar.

65

-10

55

### FAZIT

Sehr hübscher, aber belangloser Siedler-Teil mit stark abgespecktem Aufbaupart, simplen Echtzeitschlachten und doofer KI.

