

Pioneers of Pagonia

EIN SIEDLER-TRAUM

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Envision Entertainment** Termin: **2024**

Endlich gibt es echtes Gameplay zum neuen Aufbauspiel des Siedler-Erfinders, und wir wissen auch schon, dass es nicht nur stimmungsvoll aussieht. Von Fabiano Uslenghi

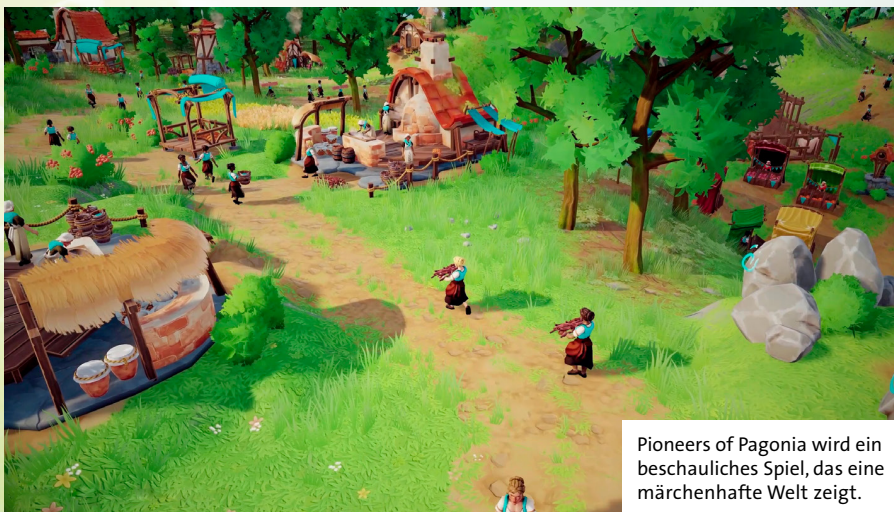
Es war einer der größten Coups des Jahres. Nicht einmal zwei Wochen bevor Ubisoft sein neues Siedler auf den Markt brachte, meldete sich kurzerhand der Siedler-Erfinder selbst zu Wort. Namentlich Volker Wertich, der Mann, der sogar das neue Siedler ursprünglich begleitet hatte. Der Mann, der das Projekt verließ, als sich seine Vision nicht länger mit der von Ubisoft vereinbaren ließ. Und womit meldete er sich? Auf jeden Fall nicht mit leeren Händen! Denn er brachte kurzerhand Pioneers of Pagonia mit. Ein kommendes Aufbauspiel, das genau die Siedler-Wünsche

erfüllen könnte, die Neue Allianzen zum Teil hinten runterfallen ließ. Pioneers bestand damals nur aus einer Ansammlung von Artworks und Versprechungen Volkers. Jetzt wurden wir wieder zum Gespräch mit ihm gebeten, und erneut hatte Volker etwas im Gepäck: einen brandneuen Gameplay-Trailer sowie jede Menge Plauderlaune!

Im exklusiven Gespräch konnten wir eine ganze Lagerhausladung an neuen Informationen zu einem Aufbauspiel erhalten, das wie der Traum klingt, den gerade jeder einzelne Siedler-Fan träumt. Wuseln wir los.

Der Trailer zeigt nicht alles

Ihr habt zu diesem Zeitpunkt sicher bereits selbst einen Blick in den Gameplay-Trailer geworfen. Falls nicht, solltet ihr das auf jeden Fall auf GameStar.de machen! Bedenkt aber, dass Pioneers of Pagonia als Indie-Projekt gilt. Das Team rund um Volker Wertich ist klein, das Budget kann sich natürlich nicht mit einer Ubisoft-Produktion messen. Entsprechend sieht Pioneers of Pagonia rein grafisch nicht so hochwertig aus wie Neue Allianzen. Allerdings versprüht es trotzdem pure Aufbauatmosphäre! Die Sonne scheint,



Pioneers of Pagonia wird ein beschauliches Spiel, das eine märchenhafte Welt zeigt.



Wege und Gebäude werden frei platziert, aber halten sich in ihrer Größe an ein gedachtes Raster.

das Gras ist grün, der Fischmarkt gut bestückt, und die Straße laufen über von tüchtigen Sied... Pardon, Pionieren, die den lieben langen Tag schufteten. Das Leben ist gut! Zumindest bis ein heulender Wolf auf der Bildfläche erscheint. Dazu später mehr.

Bleiben wir fürs Erste genau hier. In der Sonne, umgeben von milden Hügeln, dichten Wäldern und traumhaft kreativ designten Häuserchen. Pagonia zeigt im Trailer genau das, was wir uns erhofft und erwartet haben – aber eben auch noch lange nicht alles. Wem zwischen all dem Grün etwa die optische Abwechslung fehlt, den kann Volker ein wenig beruhigen. Das Gameplay zeige nicht die gesamte Bandbreite an landschaftlicher Abwechslung. Beispielsweise gibt es noch keine Seen oder Küstenstreifen zu entdecken, beides soll im fertigen Spiel aber nicht fehlen. Irgendwo muss immerhin der Fisch herkommen. Lediglich mit Flüssen ist nicht zu rechnen. Zumindest nicht zum Early Access – fließende Gewässer stellen laut Volker die prozedurale Generierung der Karten aufgrund zahlreicher Bedingungen vor eine ganz schön große Herausforderung.

Doch auch Details wie Sümpfe, felsige Hochplateaus oder gar Wüstensand sind geplant, aber noch nicht zu sehen. Die Fruchtbarkeit des Untergrunds spielt in Pagonia eine wichtige Rolle, da kann natürlich nicht alles grüne Wiese sein. Inseln mit komplett anderen Biomen wie eine reine Wüstenkarte wird es aber nicht geben. Weniger auffällig ist, dass der Trailer noch nicht einmal alle Bäume zeigt, die in Pioneers of Pagonia wachsen. Dabei deuten gerade die Bäume bereits auf eine der größten Spielstärken hin: die Vielfalt.

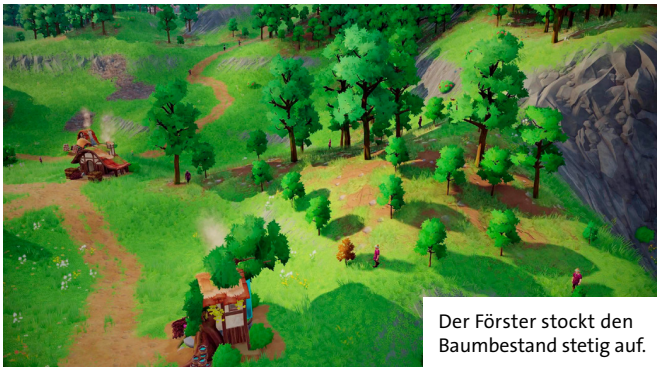
Ganz schön verzweigt

Kaum eine Produktionskette in Pioneers of Pagonia setzt nur auf einen einzelnen Arbeitsschritt, meistens haben wir sogar die Wahl, welche Ressource wir wo produzieren wollen. Denn viele Arbeitsstätten können gleich mehrere Waren produzieren. Feuerholz muss beispielsweise nicht nur bei Sammlern oder Holzfällern entstehen, im Notfall kann auch die Sägemühle aus Holzstämmen Feuerholz statt Bretter sägen. Nicht einmal der Förster lässt Bäume einfach so wieder aus dem Boden sprießen.

Dafür braucht der gute Herr mindestens noch Wasser, das er wiederum am Brunnen schöpft. Die gepflanzten Bäume selbst spielen ebenfalls eine wichtige Rolle. Immerhin gibt es sowohl zwei Nadelbaum- als auch Laubbaumarten. Während erstere für den Häuserbau benötigt werden, werfen letztere Holz für Werkzeuge und Waffen ab. Beides kann aber auch zu Feuerholz verarbeitet werden. Unterschiedliche Wälder lassen dann auch noch andere Pflanzenarten wachsen, essbare Steinpilze sprießen etwa nur in Fichtenwäldern.

Wenn Pioneers schon bei so einer simplen Mechanik wie den Bäumen derart verzweigte Ketten bietet, wie sieht das dann erst bei komplexeren Endprodukten aus? Steine werden ebenfalls nur ganz selten direkt aus dem Steinbruch verwendet. Der grobe Fels wird beim Steinmetz zu Baustein oder Wegsteinen verarbeitet, wobei letztere von Stadtwerken gesetzt werden, um unser Baugebiet zu vergrößern. Fels kann aber auch in der Steinmühle landen, die walzt daraus Zement für fortgeschrittene Gebäude oder später Schotter für einen verbesserten Straßentyp.

WIR BAUEN WÄLDER



Wir entscheiden, mit welchen Bäumen genau.





Alle Gebäude sind offen, sodass wir bei der Arbeit zusehen können und erkennen, welche Ressourcen vorhanden sind.



Tische und Marktstände gehören Tavernen und Marktplatz, werden aber individuell gebaut.

Straßen wirken im Trailer zwar wie mit Sandalen in den Boden gestampft, können aber komplett von Hand verlegt werden. Ein Raster schreibt dabei weder die Platzierung von Wegen noch der Gebäude vor. Allerdings hilft ein weiches Raster beim Straßenbau, die Abstände besser einzuschätzen. Alle Bauwerke lassen sich immer anhand des Rasters abmessen, die exakte Platzierung bleibt aber den Spielerinnen und Spielern überlassen.

Ein weiteres Beispiel für ein Gebäude mit vielen Aufgaben ist die Schmelze. Hier wird sowohl Silber als auch Eisen von Trägern abgegeben, beides stammt aus erschöpflichen Quellen. Die Schmelze gießt daraus entsprechend Silber- oder Eisenbarren, das eine hilft dem Schmied bei Werkzeugen, das andere bei der Münzprägung für den Handel – oder bei Silberwaffen ... aber halt, wir sind noch immer nicht beim Wolf.

Wem das noch nicht verzweigt genug ist, der kann aus Kupfer beim Schmied direkt Werkzeuge oder Münzen geschmiedet lassen, das Metall ist nämlich so weich, dass es gar nicht in die Schmelze muss. Solche Münzen sind aber weniger wert, und Werkzeuge brauchen viel Kupfer. Wo Neue Allianzen

sämtlichen Tiefgang zugunsten einer offenen Spielgestaltung über Bord warf, bombardiert uns Pioneers mit Entscheidungsmöglichkeiten, und dabei kennen wir noch nicht mal alle Warenketten.

»Das Wasser ist der Kürbis der Flüssigkeiten«

Zwischenprodukte landen in Pioneers of Pagonia in kleinen Lagerstellen, die immer nur eine einzelne Ressource aufnehmen können. Einen großen Lagerplatz haben Produkte für die Zwischenlagerung nicht, außer einer Schatzkammer, die aber meistens eher für wertvolle Endprodukte wie Silbermünzen genutzt wird. Alles andere landet in der Regel sowieso direkt dort, wo es verarbeitet wird, und dort können wir die Waren immer mit dem bloßen Auge erspähen. Ein Besuch beim Bäcker zeigt immer auf den ersten Blick, dass dort sowohl Mehl als auch Feuerholz und Wasser landen. Gleichzeitig liegt Brot in der Auslage, von wo es die Träger dann auf den Marktplatz bringen.

Der Marktplatz besteht aus einem zentralen Brunnen, um den herum wir viele kleine Marktstände errichten. Jeder kann drei unter-

schiedliche Nahrungsressourcen anbieten, von denen es viele gibt und in verschiedenen Ausführungen. Fleisch kann von Hasen, Rehen oder Wildschweinen kommen, Gemüsfarmen bringen Salat oder Kürbisse, Bauernhöfe ernten Weizen oder Mais, sogar Fischer fangen mal Hering im Meer oder Forellen im See. Jede Zutat nutzen die Köche der Taverne, um daraus Mahlzeiten unterschiedlicher Art und Qualität zuzubereiten. Entweder sie kochen nahrhaftes Essen aus Zutaten wie Schweinefleisch oder besonders schmackhaftes aus Wildbret oder Steinpilzen. Erstes hilft Bergarbeitern in Minen oder Steinbrüchen, länger durchzuhalten. Das Essen wird ihnen sogar in bester Lieferservice-Mannier von der Taverne ins Bergwerk getragen.

Qualitative Nahrung wird an frei platzierbaren Holztischen verspeist und von untätigen Pionieren benötigt, um sich fortzupflanzen. Je besser die Qualität der Zutaten, umso besser der Effekt. Wer seine Pioniere nur mit Kürbis füttert, bringt damit also das Wachstum der Bevölkerung ins Stocken, und Bergarbeiter sind schneller erschöpft.

Kürbisse sind laut Volker Wertich nämlich wie Wasser – das unedelste Nahrungsmittel



Die Landschaften von Pioneers sind hügelig, es gibt aber keine Mechanik wie Weinberge, die eine solche Höhe auch ausnutzen.

seiner Klasse, das dafür aber sowohl Bergarbeiter als auch Bürger verspeisen können. Zu Wasser wird es im Early Access übrigens keine Alternative geben, neue Getränke sind aber später noch geplant.

Technisch gesehen gibt es sogar noch einen dritten Verwendungszweck für Nahrung, unsere Entdeckungseinheiten brauchen nämlich haltbare Rationen, die ebenfalls aus nahrhaften Lebensmitteln bestehen. Damit können sie dann losziehen, um das Umland zu erkunden. Im schlimmsten Fall stoßen sie dabei allerdings auf einen heulenden Werwolf. Und jetzt reden wir mal wirklich darüber.

Wenn der Wolf heult

Die Welt von *Pioneers of Pagonia* wird eine magische. Das wussten wir auch schon bei der Ankündigung. Jetzt haben wir aber einen ersten Blick auf eine der sagenhaften Kreaturen werfen können. Und zwar auf die laut Volker Wertich bislang gemeinste. Der Werwolf kann sich nämlich auf den Weg in unsere Siedlung machen und die braven Bürger beißen. Die verwandeln sich dann irgendwann selbst in einen Werwolf, plötzlich haben wir zwei davon an der Backe. Eskaliert die Situation, verwandeln sich immer mehr Bürger in Werwölfe. Geplant sind bis zu 1.000 Kopf starke Städte in *Pioneers*, ob dann irgendwann auch 1.000 Werwölfe durchs Land streifen, hängt von unserem beherzten Eingreifen ab. Denn obwohl es in *Pioneers* keine Kriege mit anderen Fraktionen gibt, rekrutieren wir trotzdem Soldaten, um solcherlei neutralen Gefahren zu begegnen. Für den Werwolf sollten wir dabei besser extrem schlagfertige Truppen mit Silberwaffen oder Magiern losschicken, ansonsten verwandeln sich auch die Soldaten in Flohscleudern.

Neben dem Werwolf können außerdem noch Geister oder schnöde Banditen in der Wildnis lauern. Banditen greifen auch gerne einmal Handelskarawanen an oder plündern eure Lager aus. Neue Informationen zu den Gefechten gab es diesmal aber nicht. Hier gilt nach wie vor: Gefechte werden indirekt geführt, indem wir Soldaten oder Wachen Aufgaben zuteilen, die diese dann selbstständig anpacken. Im Fokus bleibt bei all



Gebissene Bürger ziehen sich in die Werwolfhöhle zurück, wo sie sich verwandeln.

dem Hauen und Stechen aber der Aufbau. *Pioneers of Pagonia* soll niemals komplett Richtung Echtzeitstrategie kippen.

Was der Early Access bringt

Die Entwicklung von *Pioneers of Pagonia* kommt weiterhin gut voran. Einen exakten Termin hat das Aufbauspiel zwar nach wie vor nicht, aber am Early-Access-Release Ende 2023 hat sich nichts geändert. Volker ließ allerdings schon durchblicken, dass diese Vorabversion noch einiges an Inhalten vermissen lasse.

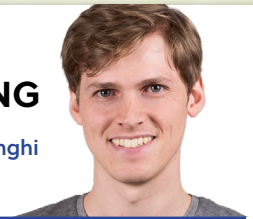
Straßen sollen etwa anfänglich nur aus Trampelpfaden bestehen und erst später mittels Upgrade verbessert werden dürfen. Steinvorkommen sind zudem im Early Access noch begrenzt, später sollen Felshänge zu einer grenzenlosen Steinquelle werden. Auch unterirdische Bergwerke soll es erst später geben. Getränke haben wir ja bereits erwähnt, da plant das Entwicklungsteam mit einer Brauerei und einem Winzer.

Pioneers of Pagonia klingt also schon jetzt wie ein Aufbauspiel, das in die Breite geht. Doch es kommt sogar noch viel mehr! Dabei können sich Vielfalt und Entscheidungsoptionen schon jetzt sehen lassen. Klar, auch jetzt klammern wir uns dabei an viele wohltuende Versprechungen Volkers, wie schon vor sechs Monaten. Doch das Gameplay hat den statischen Artworks endlich Leben eingehaucht

und viel von dem untermauert, was Volker alles verspricht. Ist das eine Garantie für den Erfolg? Nein. Doch allein der Ehrgeiz, der an jeder Ecke dieses Spiels zu spüren ist, weckt natürlich große Hoffnung in der gemarterten Siedler-Seele. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Eigentlich sollte es nicht so sein, dass es um *Pioneers of Pagonia* geht und trotzdem am laufenden Band jemand »Siedler!« ruft. Doch *Pioneers* lässt sich nicht einfach von dieser in Verrur geratenen Reihe trennen. Nicht nur da der Siedler-Erfinder höchstselbst dahintersteckt. Nein, das Spiel macht auch so aggressiv alles anders als Neue Allianzen, dass man diesen Vergleich einfach immer wieder ziehen muss. Allein dafür, dass *Pioneers* klassischen Wusel-Aufbau nicht aufgibt, will ich es überschwänglich loben – dabei kann ich noch gar nicht vorhersehen, ob dieses Aufbauspiel am Ende wirklich mehr Spaß macht als das letzte Siedler. Vielleicht übernimmt sich Volker Wertich auch, und irgendwann kollabiert *Pioneers* unter dem Gewicht seiner eigenen Warenvelfalt. Aber ach, es klingt einfach alles so zauberhaft, und selbst wenn das Gameplay keinen grafischen Augenöffner verspricht, wäre mir persönlich das alles mehr als genug, wenn es wirklich derart tiefe Aufbaustrategie liefert, wie Volkers Worte vermuten lassen. *Pioneers* findet schlicht ambitioniertere Antworten auf die gleichen Fragen wie *Siedler* und lässt mich zwischen mehreren Nahrungsmöglichkeiten wählen, anstatt mich nur vor die Wahl zu stellen, ob ich Essen brauche oder nicht. Ja, womöglich wollen diese Spiele unterschiedliche Dinge. Und ja, womöglich müssen wir *Pioneers* auch endlich mal von *Die Siedler* lösen. Aber ich für meinen Teil kann aktuell noch nicht anders, als das Fazit zu ziehen, dass *Pioneers* in jedem Bereich den für mich besseren Weg beschreitet. Mal schauen, ob er ans Ziel führt.



Windmühlen. Kein ernstzunehmendes Aufbauspiel ohne Windmühlen!