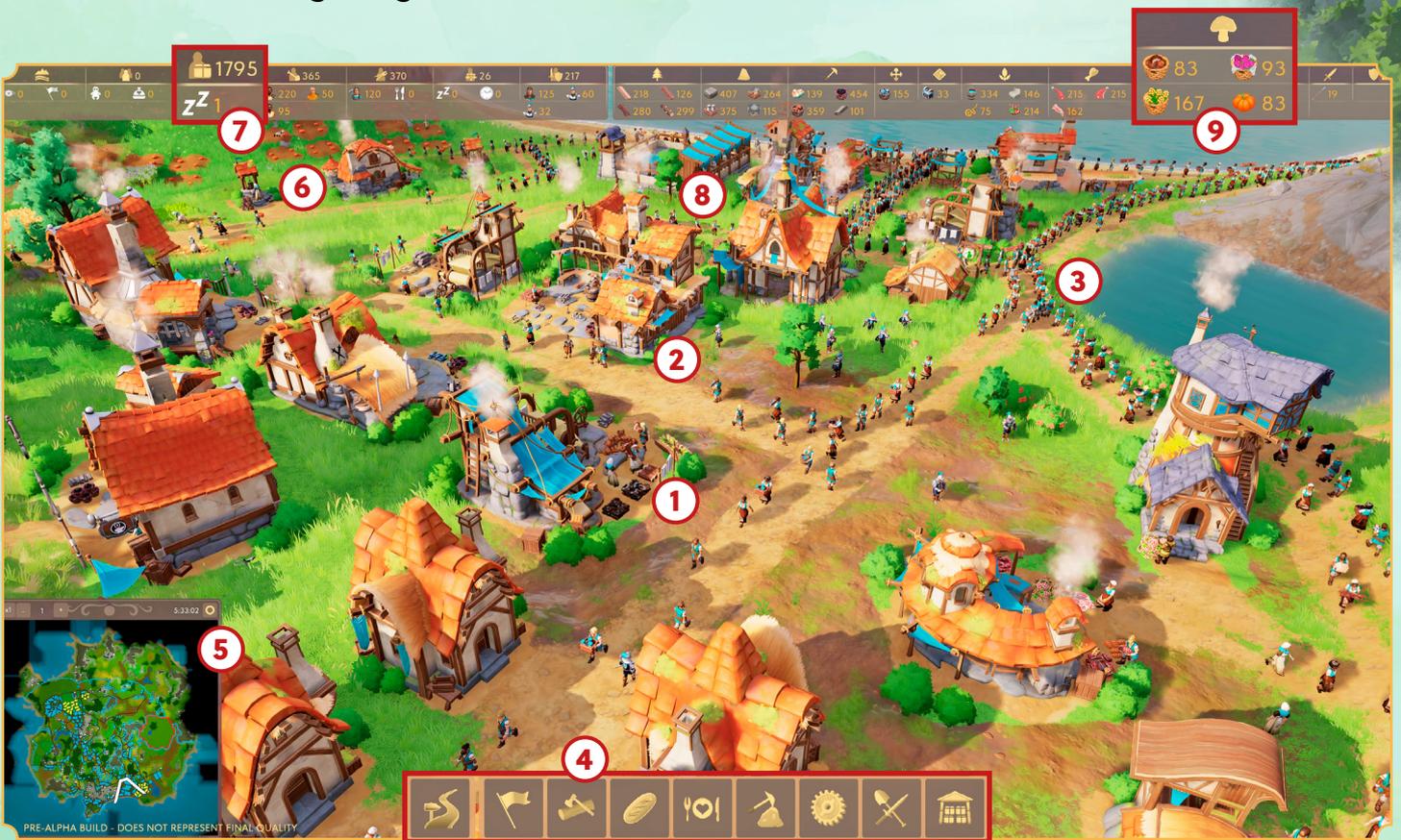


## Pioneers of Pagonia

# EIN VETERAN. TAUSENDE PIONIERE.

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Envision Entertainment** Entwickler: **Envision Entertainment** Termin: **2024**

Zusammen mit Siedler-Erfinder Volker Wertich konnten wir erstmals den Aufbaupart von Pioneers of Pagonia selbst spielen – und waren kaum davon loszukriegen. Aber es bleiben auch wichtige Fragen offen. Von Martin Deppe



1 Die Weberei fertigt aus Flachs Seile, normale Kleidung und (mit Eisen) mystische Klamotten. 2 Die Werkzeugschmiede produziert die Tools für eure Pioniere, etwa Hämmer, Sägen und Angeln. 3 Schon die Standardwege haben eine Spur für jede Richtung. 4 Hinter dem übersichtlichen Interface verbergen sich mehr als 40 Gebäudetypen. 5 Die zoombare Minimap zeigt: Rund zwei Drittel der prozedural generierten Insel sind schon besiedelt. 6 Die Gemüsefarm plus Brunnen produziert Kürbisse. 7 Wir haben 1.795 Pioniere – und genau einer faulenzte gerade. 8 Die Kaserne stellt unter anderem Lanzenträger und Schwertkämpfer bereit. 9 Das obere Interface lässt sich pro Warengruppe ausklappen.

Bloß kein Druck! Nach dem Flop von Siedler 8 gucken Aufbauspieler umso genauer darauf, woran eigentlich der Siedler-Erfinder Volker Wertich gerade werkelt. Wir natürlich auch – darum haben wir uns gleich zu dritt auf die aktuelle Pre-Alpha-Version von Pioneers of Pagonia gestürzt. Erst hat Volker Wertich ein paar Minuten erklärend reingespielt, dann konnte jeder seine eigene Insel besiedeln. Oder muss das jetzt bepionieren heißen?

## Endlich wieder puzzeln!

Um es schon mal vorwegzunehmen: Als wir nach Volker Wertichs Kurzeinweisung endlich auch selbst bauen konnten, hatten wir schon mit der ersten Siedlung richtig viel Spaß. Denn vieles, was gerade die ersten Siedler-Spiele so erfolgreich gemacht hat, ist hier wieder dabei. Zum Beispiel das schön puzzelige Gelände. Weil Gebäude unterschiedlich viel Platz brauchen und das Gebiet anfangs

nicht gerade riesig ist, kämpfen wir um jeden Quadratmeter. Blumenwiesen sind super für die beiden Farmtypen mit Getreide beziehungsweise Gemüse, und Wälder brauchen wir natürlich für Holz und Wildbret. Bergiges Gelände ist anspruchsvoll zu bebauen (vor allem mit Wegen), birgt aber wertvolle Vorkommen wie Eisen, Kohle, Silber und Kupfer.

Dadurch ist Erkunden und Expandieren viel spannender als zuletzt im weichgespülten



Siedler 8. Denn da haben unsere Leute ja ruckzuck die halbe Karte aufgedeckt, und es gab von Beginn an viel zu viel Bauland, der Tüftelfaktor hat komplett gefehlt. Jetzt ist er wieder da, jippie!

### Meins! Meins! Meins!

Zum Expandieren benötigt ihr jetzt Grenzsteine, die ihr in der Steinmühle aus gesammelten Brocken produziert. Diese Grenzsteine

### DIE GAMESCOM-VERSION: DAS STECKTE DRIN, DAS FEHLTE NOCH

In der gespielten Version, die für die gamescom gebaut wurde, waren die allermeisten Aufbauelemente schon implementiert. Aber weitere Bereiche befinden sich noch in der Entwicklung, darum konnten wir sie noch nicht ausprobieren:

- Soldaten und magische Einheiten – und somit das Kampfsystem
- freundliche oder feindlichen Fraktionen
- übergreifende Aufträge, Quests und Events
- einige Gebäudegrafiken sowie Animationen und Geländeobjekte (z.B. Nadelbäume)
- Das Interface auf unseren Screenshots ist noch Work in Progress, hier kommen später mehr Buttons, Tooltips und Feedback-Funktionen dazu – beim Probespielen hat uns Volker daher erstmal viel erklärt.



Zisch! Die Schmelze verarbeitet Kohle sowie Kupfer oder Eisen zu Metallbarren. Wie bei fast allen Gebäuden sind Rohstoffe und (Zwischen-)Produkte sichtbar gestapelt.



Die Tische um die Taverne baut ihr einzeln. Das Personal holt Zutaten von den Marktständen (oben rechts). Das Prinzip ist einfach: mehr Gänge, mehr Nachwuchs!



werden dann von euren Wachen von Wachtürmen ausgehend verlegt. Ihr könnt dabei angeben, welches Gebiet im Umland ihr euch einverleiben wollt. Aber ihr steuert keine einzige der Einheiten im Spiel direkt, auch eure Soldaten nicht.

Durch dieses Grenzsteinkonzept müsst ihr schon in der Startphase überlegen, wie ihr vorgehen sollt: Soll meine Steinmühle hauptsächlich Grenzsteine produzieren oder lieber erst mal Bausteine für weitere Gebäude? Will ich mein Gebiet schnell großflächig erweitern oder mich gezielt auf wichtige Vorkommen fokussieren?

### Wer braucht schon rechte Winkel?

Beim Bauen seid ihr sehr frei. Es gibt kein vorgegebenes Raster wie zum Beispiel in Anno 1800. Beim Platzieren einer Baustelle seht ihr zwar farbige Rechtecke, aber die helfen euch nur, einen Neubau besser zu planen. Also wie viel Platz er belegt, ob er ans Wegenetz passt, wie viel Raum für benachbarte Gebäude bleibt. Ein Dreieck zeigt, wo ein Gebäude seinen Zugang hat. Denn fast alle Bauten brauchen einen Straßenanschluss, und der Eingang ist bei je-

### WIR PUZZELN



**Wegepuzzle:** Um an die Bodenschätze zu kommen, geht's auch mal um mehrere Ecken. Die Weg-Wegfindung funktioniert schon gut.

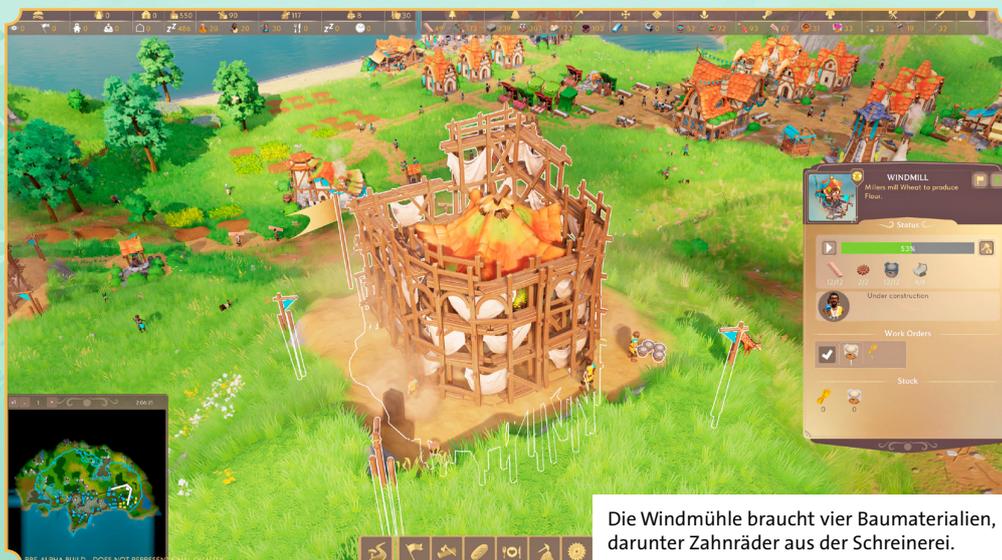


**Baupuzzle:** Die kleinen Rechtecke sind kein festes Bauraster, sondern helfen beim Planen. So kriegen wir mehrere Eisenhütten unter.

dem Bauwerktyp festgelegt. Es reicht also nicht, ein Gebäude wie bei Anno einfach an einen Weg zu flanschen.

Auch der Wegebau hat schon ganz flott funktioniert, da das Bausystem gut mitdenkt und passende Strecken vorschlägt. So konnten wir auch noch schmale Senken oder enge Schluchten ans Wegenetz anschließen. Oft lohnen sich auch Ausweichstrecken, damit sich die vielen Pioniere

später nicht gegenseitig im Weg stehen. Momentan sind die Träger allerdings immer gleich schnell, egal ob bergauf oder bergab. Später soll das Tempo noch angepasst werden. Schon die einfachen Wege sind recht breit, denn sie bestehen aus zwei Spuren, je eine pro Richtung. Auch bessere Transportwege und Transportmittel sind geplant, da wollte Volker Wertich aber noch nix Genaues verraten. Hoffentlich gibt's wieder



Die Windmühle braucht vier Baumaterialien, darunter Zahnräder aus der Schreinerei.



Erkunden und Expandieren sind wichtig. Wenn ihr Grenzsteine produziert, könnt ihr sie von den Wachen eurer Türme gezielt verlegen lassen.



Das Wohngebiet nebst Taverne umfasst gerade mal einen kleinen Teil unserer Siedlung – siehe Minimap.

**Esel!** Die Kombination aus Gebäudeplatzierung und optimalem Wegeverlegen steigert den Tetris-Puzzelfaktor zusätzlich und dürfte vor allem Effizienzbauer freuen.

### Laub, Nadel, Feuer

Überhaupt wird Pioneers of Pagonia schon nach ein paar Minuten immer komplexer. Zum Beispiel ist Holz nicht gleich Holz: Bereits früh im Spiel gibt's Nadelholz und Laubholz. Das eine braucht ihr für Werkzeuge und Waffen, das andere zum Gebäudebau. Holzfäller sammeln auch Feuerholzäste auf, die ihr unter anderem für den Proviant für eure Erkunder benötigt.

Auch fast alle anderen Gebäude produzieren mehrere verschiedene Zwischenprodukte oder Fertigwaren. Eure Getreidefarmen baut ihr zum Beispiel mehrteilig: Bauernhof, separater Brunnen sowie mehrere kleine Felder. Bei jedem Feld könnt ihr angeben, ob ihr Weizen, Mais oder Flachs anbauen wollt.

Dasselbe gilt für Gemüsefarmen, die pro Feld Kürbisse oder Kohlköpfe anbauen. Auch Jäger liefern unterschiedliches Fleisch: Hase, Wildschwein und Rotwild, also Hirsche und Rehe. Nebenbei fällt dabei noch Leder ab. Ihr könnt pro Jagdhütte genau festlegen, welche der bis zu drei Tierarten gejagt werden sollen.

### Rammelfleisch

Die Wahl der Gemüse- und Fleischsorten ist unter anderem wichtig, weil eure Bevölkerung sich schneller vermehrt, wenn ihr vor der Taverne hochwertige Mahlzeiten auf einzelnen gebauten Tischen auffahrt. Ein optimales Menü besteht aus vier Teilen: Getränk, ein Hauptgang mit Fleisch oder Fisch, Beilage (zum Beispiel Pilze) sowie gesammelte Früchte wie Himbeeren. Das Tavernenpersonal kauft die Zutaten an euren Marktständen ein. Und je hochwertiger zum Beispiel das Fleisch ist, desto wuschiger werden anscheinend eure Pioniere. Hasenfleisch ist okay, aber erst mit Hirschragout geht die Post ab!

Mehr persönliche Bedürfnisse als ein Dach über dem Kopf und eine gute Mahlzeit haben eure Pioniere aber nicht. Pioneers of Pagonia wird kein Siedler 6 oder gar Anno. Selbst beim Wohnraum sind sie genügsam: Eure Produktionsstätten genügen als Schlafplatz für eure Arbeiter. Nur Bewohner ohne festen Arbeitsplatz brauchen ein Wohnhaus, das es derzeit in zwei Größen gibt.

### Hundert? Tausend? Zehntausend!

Wenn ihr alles richtig macht, gibt Pioneers of Pagonia bei der Bevölkerungsgröße richtig Gas. Schon nach ein paar Minuten dackelten Dutzende Pioniere durch unser Startgebiet. Volker Wertich hat uns auch eine Partie gezeigt, bei der über tausend Frauen und Männer schufteten, schleppen und schlawinern. Im fertigen Spiel sollen sogar mehr als 10.000 Pioniere gleichzeitig rumwuseln.



Übersichtlich: Ihr seht sofort, was eure Leute transportieren. Später gibt's bessere, aber noch geheime Transportmöglichkeiten. Unser Tipp: Karren mit Fabelwesen davor.



Getreidefarmen liefern Mais, Weizen oder ebenfalls Flachs. Aber Vorsicht: Das Zeug wächst unterschiedlich schnell und verdorrt, wenn ihr es nicht erntet.



Sehr schön: Selbst bei großen Bevölkerungszahlen bleibt's übersichtlich. Zum einen, weil der ausklappbare Infobalken am oberen Bildschirmrand viele Zahlen liefert. Zum anderen, und das ist viel wichtiger, weil sich das Spiel gut lesen lässt. Ihr seht mit einem Blick, was eure Leute gerade schleppen, wo es flutscht oder sich staut. Als Kollege Fabiano viele Produktionsstätten entlang einer Hauptstrecke errichtet hatte, bildeten sich prompt Staus: Denn wenn zum Beispiel das interne Lager eines Ledermachers voll ist, warten die Träger mit frischen Fellen geduldig davor – und blockieren die Hauptstraße. Mit Zwischenlagern und vor allem Ausweichstrecken lässt sich das aber schnell entzerren.

**Werkzeug für den Sensenmann**

Eure emsigen Pioniere brauchen auch die richtigen Arbeitsmittel und somit eine Werkzeugschmiede. Hier produziert ihr Äxte, Schaufeln, Sensen und so weiter aus einem Hartholzbrett, einem Kohlekumpen plus fünf Kupferbrocken (oder alternativ einem Eisenbarren). Auch hier lässt sich genau festlegen, welche Tools in welcher Menge produziert werden sollen. Genauso detailliert könnt ihr zum Beispiel eure Waffenschmiede sowie die Schreinerei instruieren. Manche Gebäude benötigen auch besondere Bauteile: Wenn ihr zum Beispiel eine Mühle bauen wollt, braucht ihr Zahnräder aus der Schreinerei.

Damit der Materialnachschub nicht versiegt, ist Vorausplanung angesagt. Bäume

könnt ihr wie seit den ersten Siedler-Tagen mit einem Förster aufforsten, doch Vorkommen wie Stein, Kupfer und Kohle sind irgendwann abgebaut, und ihr müsst zeitig neue finden und dorthin expandieren. Alternativ tauscht ihr fehlende Ressourcen später per Handel mit freundlich gesinnten Inselbewohnern ein, aber grundsätzlich ist das Erschließen neuer Vorkommen viel wichtiger.

**Ey Digger, mach mal hinne!**

In der Gildehalle rekrutiert ihr Bauarbeiter, Planierer, Baumaterialschlepper und Träger. Alle brauchen ebenfalls die passende Ausrüstung, bevor ihr sie aushebt, zum Beispiel Hämmer. Auch bei großen Neubaugebieten mit dutzenden Baustellen für Wohnhäuser,

Mit der Sammelhütte gewinnt ihr Pilze, Beeren, Flachs und Feuerholz. Letzteres brauchen eure Erkunder und Schatzsucher.





Die prozedural generierte Insel wirkt natürlich entstanden: Wald, Felswände und Wiesen gehen harmonisch ineinander über.



Das umgebaute Schiff an der Nordspitze hat uns anfangs mit Waren und den ersten Pionieren versorgt.

Taverne, Tische, Marktstände und Materiallager klappte die Zusammenarbeit schon gut verzahnt: Träger schaffen die diversen Baumaterialien wie Bretter- und Steinsorten ran, während die Digger bereits die Bauplätze planieren. Sobald alles schön eben und das erste Material da ist, hämmern die Bauarbeiter auch schon los.

Die Insel ist wie alle Gebiete im Spiel prozedural generiert – es gibt grundsätzlich

keine vorgefertigten Inseln in *Pioneers of Pagonia*. Stattdessen legt das Team die detaillierten Rahmenbedingungen fest, wie sich eine Insel zusammensetzen soll. Also Topografie, Ressourcen, Bodenschätze, die Orte mit feindlichen und freundlichen Bewohnern sowie ihre Aufträge.

Wie gut die fremden Fraktionen, ihre Quests sowie das Kampfsystem letztendlich umgesetzt werden, können wir anhand der Pre-Alpha natürlich noch nicht einschätzen. Denn die bestand ausschließlich aus den Aufbauspielelementen – siehe Infokasten. Die drei Inseln, die wir zugepflastert haben, waren auf jeden Fall glaubwürdig generiert, zum Beispiel mit schönen Übergängen zwischen Wald und Bergen, und sie waren schön abwechslungsreich.

### So geht's weiter

*Pioneers of Pagonia* startet am 13. Dezember 2023 in den Early Access, der volle Release ist für irgendwann 2024 geplant. Auf der gamescom stellte Envision Entertainment die aktuelle Version in der Indie Arena live vor. Anfang Oktober 2023 soll eine öffentli-

che Demo zum Download starten. Wer davor schon beim Playtest mitmachen mag, sollte sich auf [www.pioneersofpagonia.com](http://www.pioneersofpagonia.com) für den Newsletter registrieren. ★

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Mein Ersteindruck nach rund zwei Stunden Spielzeit mit Volker Wertich und den Kollegen Fabiano und Maurice: Der Aufbauteil von *Pioneers of Pagonia* macht jetzt schon viel Spaß, die Zeit verging wie im Flug. Das Erweitern unseres Territoriums, das Puzzeln mit Wegen und großen Gebäuden lässt viel Siedler-Nostalgie aufkommen. Anfangs ist das Spiel etwas erschlagend, weil fast jedes Gebäude mehrere Güter sammelt oder produziert, dazu kommen die Holz- und Steinsorten. Und bei mehr als 40 Gebäudetypen und über 70 Warenarten hätten wir uns ohne Volkers Tipps und Hintergrundinfos eventuell etwas doof angestellt.

Mir hat vor allem gefallen, dass man das Spiel gut intuitiv lesen kann. Denn ich sehe gleich, was meine Leute gerade transportieren und ob es irgendwo Stau gibt. Auch die gesammelten oder gefertigten Güter sind direkt bei den Gebäuden sichtbar gestapelt, ohne dass ich erst irgendwelche Menüs oder Infofenster konsultieren muss.

Aber es bleiben natürlich Fragen offen. Ein großer Knackpunkt ist, dass es keine Storykampagne geben wird und auch keine handgebauten Karten. Stattdessen setzt Envision Entertainment auf prozedural generierte Maps, Missionen und Aufgaben. Um eine Insel erfolgreich zu beenden, muss ich alle Fraktionen vor Ort für mich gewinnen, indem ich zum Beispiel einen gewünschten Tempel errichte, Gegner besiege oder Artefakte finde. Nur wenn diese Spielelemente gut umgesetzt werden und das Kampfsystem passt, kann *Pioneers of Pagonia* genau das Siedler-Spiel werden, das wir uns seit Ewigkeiten wünschen. Aber mal ganz ehrlich: Wenn das einer hinkriegt, dann ja wohl Siedler-Papa Volker Wertich!



Wie am Schnürchen: Die vielen Einzellager in der Mitte verkürzen die Laufwege eurer Träger.