



Pioneers of Pagonia

# DIE SIEDLER VON PAGONIA

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Envision Entertainment** Entwickler: **Envision Entertainment** Termin: **13.12.2023 (Early Access), 2024 (Full Release)**

Wir haben das Siedler-Epos von Volker Wertich bereits zehn Tage vor dem Early-Access-Start exklusiv gespielt – und sind schwer angetan: Genau das haben sich Siedler-Fans der ersten Stunde seit damals gewünscht! Von Martin Deppe



Jetzt zittern sie wieder, die armen Bäume, Steine und Kohleklumpen: Volker Wertich schickt erneut eine Armee aus Holzfällern, Steineklopfern, Bergbaukumpels und anderen Facharbeitern auf idyllische Inseln. Und diesmal meint der Siedler-Erfinder es richtig ernst. Gleich Tausende seiner Wuselwesen tummeln sich im Aufbastrategiespiel Pioneers of Pagonia. Sie planieren zugewiesene Baugrundstücke, ziehen Gebäude hoch, erkunden die Welt, bekämpfen Gegner und erledigen Aufgaben für benachbarte Dörfer. Wir haben für diesen exklusiven Artikel bereits zehn Tage vor dem Early Access zum 13. Dezember losgesiedelt und etliche Stunden auf der Uhr. Und wir können mit gutem Gewissen sagen: Das macht jetzt schon richtig, richtig Spaß! Denn obwohl seit der Demo-Version gerade mal zwei Monate vergangen sind, ist Pioneers of Pagonia noch mal deutlich runder geworden. Das liegt vor allem an zwei dazugekommenen Elementen.

## Du bist nicht allein

Erstmals konnten wir ausprobieren, wie das ausgeklügelte und neuartige Dörfersystem funktioniert. Wenn ihr beim Erkunden nämlich auf andere Siedlungen stößt, ploppt eine nüchterne Anzeige auf, wie ihr bei diesen Nachbarn euren Ruf verbessert. Zum Beispiel, indem ihr euer Gebiet vergrößert, »Mysteriöse Orte« mit gewünschten Waren beliefert oder das Dorf selbst damit versorgt. Der Aufwand dieser Aufgaben schwankt je nach eingestellter Option stark. So sollte Kollege Maurice Weber bei der »einfachen« Einstellung lediglich fünf Militärgebäude errichten, egal wo. Also hat er einfach fünf Wachtürme nebeneinander gesetzt – fertig, Karte gewonnen. Viel aufwändiger sind Jobs, bei denen ihr an vorgegebenen Stellen Statuen bauen sollt, oder einem weit abgelegenen, sogenannten Mysteriösen Ort beliefern müsst, denn das geht nur mit einer Weganbindung. Je nach Lage der

anderen Dörfer müsst ihr dann manchmal weit außen herum expandieren, um den Weg zu verlegen. Spaß macht das trotzdem, zieht sich aber auch mal in die Länge.

## Friends with Benefits

Doch der Aufwand lohnt sich, denn befreundete Dörfer machen euch attraktive Handelsangebote und gelegentlich Geschenke, oder lufden den Kriegsnebel für euch, indem sie ihre Weltsicht mit euch teilen. Wenn ihr euren Ruf weiter auf »verbündet« steigert, dürft ihr sogar eure Siedlungen verschmelzen – ihr übernehmt dann das Kommando über alle Bewohner, Bauten und Waren. Jackpot! Wenn ihr alle Pagonier-Stämme als Alliierte gewonnen habt, ist die Insel gewonnen, ihr könnt aber noch weiterspielen.

## Klauen, plündern, schocken, beißen

Neben dem Einzug der Dörfer in die Early-Access-Version ist jetzt ein zweites wichtiges

# BILDERBUCH-IDYLLE



In der Militärakademie bilden wir Wachen und Soldaten aus.

3

Wohnhäuser beherbergen Träger – wenn sie genug zu Futtern bekommen, vermehren sie sich

4

Die Mühle mahlt Getreide zu Mehl, das die Bäckerei mit Wasser und Feuerholz zu Broten backt.

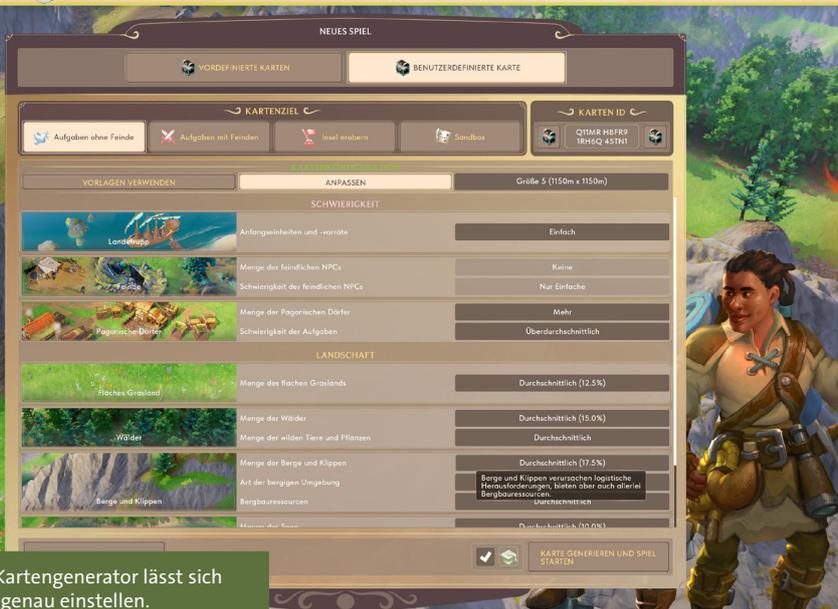
2

Unsere Farmen beackern den Boden – je nach Oberfläche wachsen Kürbisse, Korn und Co. unterschiedlich gut. Später sollen auch große Felder ins Spiel kommen.

1

Die kleinen Lager mit dem hellblauen Zelt Dach fassen genau eine Warenart – später soll es auch große Lager geben.

6



Der Kartengenerator lässt sich sehr genau einstellen.

Spielelement drin: Gegner! Bisher habt ihr es höchstens mit randalierenden Wildschweinen zu tun gehabt. Doch jetzt piesacken euch auch vier Gegnertypen, die euch fies, aber auch witzig heimsuchen: Diebe sind als Zivilisten getarnt und bestehen euch heimlich, Banditen ziehen plündernd durch euer Territorium, sodass erschreckte Bewohner ihre Waren fallen lassen. Das kann euer Transportsystem ordentlich zerschießen, weil auch ungemoppste Waren liegen bleiben, bis die Träger sich wieder rantrauen. Geister verursachen ebenfalls Panik, und angegriffene Pioniere verlieren vor Schreck ihre Ausrüstung – also Werkzeug, Waffe oder Rüstung. Werwölfe schließlich sind besonders übel, denn die infizieren ihre Opfer im Kampf, die dann ebenfalls zu Werwölfen mutieren. Alle vier Gegnertypen kommen in mehreren Stufen, zum Beispiel als Meisterdiebe oder Elitebanditen.



5

Hier fängt alles an: Die ersten Pioniere und Vorräte landen per Schiff an.

7

Der Leuchtturmbau ist eine Aufgabe, die wir für neutrale Dörfer erledigen. Später soll der Turm noch eine wichtige Funktion bekommen. Vielleicht leuchtet er dann blau?

### Hiebe für Diebe

Euer Job ist es bei all diesen lästigen Störenfriedern, die passenden Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Denn jeder Gegnertyp hat einen besonderen Widersacher auf eurer Seite: Eure Waldläufer zum Beispiel enttarnen Diebe, und einmal enttarnt, könnt ihr sie mit jeder beliebigen Kampfeinheit angreifen. Gegen Werwölfe solltet ihr schon schweres Kaliber auffahren, nämlich Draufgänger, am besten mit Silberwaffen ausgestattet. Je nach investierter Ausrüstung könnt ihr direkt bessere Varianten eurer Wachen, Soldaten, Waldläufer und Draufgänger rekrutieren. So gibt's die Soldaten als normale, fortgeschrittene und Veteranenversion. Dadurch bekommt eure ganze Rüstungsindustrie, die vor dem Early Access noch keinen echten Nutzen hatte, eine tragende Rolle.

Ihr steuert übrigens keine einzige Einheit im Spiel direkt, sondern klassisch indirekt



Ihr steuert keine einzige Einheit direkt. Hier schicken wir Kampfeinheiten aus der Garnison ins Zielgebiet bei den Werwölfen.



Jeden der vier Gegnertypen hat eine Nemesis. Geister bekämpft ihr am besten mit Waldläufern oder Draufgängern.

über ihre Gebäude. Wenn ihr zum Beispiel eine Garnison baut und mit Kampfeinheiten füllt, weist ihr dem Bau ein Zielgebiet zu, und eure Leute marschieren ohne weiteres Zutun eurerseits dorthin. So greift ihr gezielt Gegnerlager an oder bewacht eine Position. Die KI ist allerdings noch nicht ganz ausgefeilt, so stehen Kämpfer aus demselben Wachturm gern mal so weit auseinander, dass ein Teil schon einmarschierende Angreifer bekämpft, während der Rest teilnahmslos zuzuckt. Aber solche unerwünsch-

ten Verhaltensmuster lassen sich auf Entwicklerseite recht leicht beheben.

### Abbruch! Abbruch!

Je nach Schwierigkeitseinstellung eurer Karte können euch die vier unerwünschten Nachbarn richtig auf die Pelle rücken. Wenn ihr zum Beispiel die niederträchtige Werwolf-Population fleißig erhöht, indem ihr sie mit billigen Truppen angreift, die dann von den Monstern einfach »umgedreht« werden, habt ihr irgendwann keine Chance mehr ge-



In der Schmiede produziert ihr Werszeug. Manche Malocher brauchen sogar zwei: Holzarbeiter etwa Hammer und Säge.



Auch der Wegebau ist schön puzzelig, hier legen wir eine Alternativroute an (unten, in weiß).

gen die heulende, blutdürstige Übermacht. »Ja, dann hilft nur noch ein Neustart«, bestätigt uns Volker Wertich auf Nachfrage.

Aber ihr könnt eure Pioneers-Partie vor dem Start immerhin sehr fein einstellen – vom komplett friedlichen Eiland ganz ohne garstige Mitbewohner bis hin zur feindversuchten Todesinsel. Aber selbst mit aktivierte Gegnern gibt's ja die passenden Taktiken, und ihr habt meist genug Zeit, auf eine Bedrohung zu reagieren.

### Einzelkarten statt Kampagne: taugt das?

Pioneers of Pagonia hat weder eine herkömmliche Kampagne noch eine richtige Story. Stattdessen spielt ihr auf einzelnen, prozedural generierten Karten, die ihr detailliert vorkonfigurieren könnt. Die variable Gegnerstärke haben wir ja schon genannt, aber darüber hinaus fehlt ihr zum Beispiel an den Geländevorgaben: Wie hügelig, waldig oder wiesig darf eure neue Heimat sein, wie viele Rohstoffvorkommen wollt ihr?

Die quadratischen Maps gibt's derzeit in drei Stufen von 900 Metern bis 1.150 Metern Kantenlänge, weitere deutlich kleinere beziehungsweise größere Spielfelder sollen dazukommen. Doch eine große Karte voll netter und weniger netter Bewohner reicht jetzt schon für zehn bis zwölf Stunden Spiel-

zeit. Eine kleinere mit zum Beispiel nur einem Pagonier-Dorf lässt sich hingegen in unter zwei Stunden gewinnen. Es gibt auch vordefinierte Karten, die Envision Entertainment handverlesen hat, damit ihr von den Grundlagen bis hin zur Werwolfplage verschiedene Spielelemente üben könnt. Aber auch die prozedural generierten Karten wirken sehr natürlich. Klasse: Wenn ihr zum Beispiel auf ein Bergbaudorf stoßt, stehen hier wirklich viele Minen, Schmelzen und so weiter, während ein Bauerndorf von Farmen umgeben ist. Die Bewohner gehen auch ganz normal ihrem Tagewerk nach – das macht die Maps so authentisch.

### Wie geht's weiter im Early Access?

Die aktuelle Roadmap für die Early-Access-Phase setzt neben Verbesserungen bei der Quality of Life (wie mehr Feedback-Benachrichtigungen oder Futterstatistiken) auf drei große Bereiche: Für Februar 2024 ist ein Wirtschafts-Update vorgesehen, unter anderem mit Fischerhütte, Produktionsstatistiken und dem großen Lager. Momentan gibt's nämlich nur ganz, ganz kleine, in die lediglich ein Warentyp passt. Die reichen völlig, um zum Beispiel Kohle neben einem Kohletagebau zu bunkern, damit dessen internes Lager nicht verstopft. Für größere und vielfältigere Lagermengen ist es aber noch

umständlich, mehrere kleine zu bauen. Auch große Farmfelder sollen später noch ins Spiel kommen, momentan gibt's nur kleine quadratische – und die sehen eher wie Blumenbeete im Schrebergarten aus, nicht wie wogende Kornfelder.

Danach knüpft sich Envision Entertainment den Bergbau vor. Zum bisherigen Tagebau sollen Bergwerke kommen, die unterirdisch buddeln. Auch nach Gold und Edelsteinen, die wiederum zu Schmuckstücken werden. Ein weiterer Brocken (noch ohne Termin) wird schließlich der versprochene Koop-Modus. Wie lang der Early Access dauert, steht noch nicht fest, denn das Team um Volker Wertich will auch Community-Wünsche umsetzen, die in dieser Phase aufploppen. Dass das nicht nur ein Lippenbekenntnis ist, zeigt schon die gewünschte Rückkehr einer legendären Einheit: Der Geologe ist bald wieder dabei. Yippee! ★

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Na also, geht doch! Seit unserem exklusiven Frühstart in den Early Access (quasi der Early Bird Access) ist klar, dass Pioneers of Pagonia ein mehr als würdiges Siedler ist. Denn genau die Elemente, die ich zuvor noch vermisst habe, sind jetzt schon prima implementiert: ein einfaches, aber gutes Kampfsystem mit abwechslungsreichen Gegnertypen, gegen die ich wiederum entsprechende Pendanten rekrutieren muss. Echte Ziele und Aufgaben neutraler Dörfer, die mir Ruf und Belohnungen einbringen. Schon in 30 Minuten Pioneers of Pagonia habe ich mehr erlebt als zuvor in Siedler 8! Denn Volker Wertich und sein Team schaffen es, die Quintessenz der Klassiker zu modernisieren und zu erweitern. Ich freue mich über jede weite Wiese, die ich entdecke und einvernehme, und schon geht die Puzzelei los: Wie viele Farmen bekomme ich hier unter, reicht's noch für eine Taverne mit vielen Tischen, ist Platz für Marktstände? Auch das Wegeverlegen durch hübeliges Gelände ist eine willkommene Herausforderung – auch wenn es manchmal umständlich ist, weil ich einen blöden störenden Felsen oder Baum nicht direkt weg-hauen kann. Aber genau davon lebt ein Siedler... Verzeihung, Pioneers ja! Wo Siedler 8 furchtbar weichgespült war, schafft Pioneers jetzt den schweren Spagat zwischen Erkunden, Expandieren, puzzeligem Bauen, Transportwege optimieren und Kämpfen. Klar, viele Spierinnen und Spieler haben sich bestimmt auch eine Kampagne gewünscht, aber ich mag die prozedural stimmig generierten Karten und die vielfältigen Aufgaben der neutralen Dörfer – denn so kann ich mir je nach Tagesform und Laune meine Lieblingskonfiguration selbst wählen, vom gemütlichen feindfreien Siedeln bis zur Hardcore-Insel voller Gegner.



Na, Mahlzeit! Im Gegensatz zu Siedler 8 ist die Nahrungsproduktion wichtig, weil zum Beispiel die Bergarbeiter versorgt werden müssen.