

PROFI-TIPPS VOM ERFINDER

Niemand kennt Pioneers of Pagonia besser als Chefentwickler Volker Wertich. Exklusiv für GameStar verrät der Siedler-Papa seine persönlichen Strategien – vom Spielstart bis hin zu den heftigen Kämpfen. Von Martin Deppe

Dauerstau, Bauholz ist alle, und Werwölfe flanieren durch eure Siedlung? Das muss nicht sein! Mit den Tipps und Taktiken von Siedler-Erfinder Volker Wertich gewinnt ihr in Pioneers of Pagonia jede Insel. ★



DER STARTSCHUSS: BAUMATERIAL MUSS HER!

Ausreichend Baumaterial ist natürlich die Grundlage für einen effektiven Siedlungsaufbau. Als erstes solltet ihr einen Blick auf den anfangs vorhandenen Wald werfen. Falls es dort überwiegend Laubbäume gibt, aber nur wenige Nadelbäume, dann platziert ihr besser sehr zeitig (!) einen Förster – auch wenn ihr dafür einen Teil vom schön flachen Landungsgebiet opfern müsst. Meist sind schon früh drei Holzfäller sinnvoll, weil sie auch Feuerholz für den Proviantmacher sammeln. Wenn ihr den vorhandenen Wald schonen wollt, um ihn länger zu nutzen, wählt ihr bei den Holzfällern die Option »nur ausgewachsene Bäume fällen«.

Ausreichend Stein ist ebenfalls wichtig. Falls ihr anfangs nur wenige Brocken seht, schickt ihr sofort einen Entdecker auf die Suche nach weiteren Vorkommen. Denn zwei bis drei Steinbrüche sind schon früh erforderlich. Die Weiterverarbeitung von Holz und Steinen solltet ihr auch zeitig ankurbeln, denn viele Gebäude brauchen zum Bau Bretter und Werksteine. Mindestens zwei Sägewerke und drei Steinmetze sind bald nötig, zumal letztere auch die wichtigen Grenzsteine herstellen.

Bergbaugebäude und Steinbrüche benötigen Nahrung. Wenn ein Jagdgebiet vorhanden ist, könnt ihr eine Jagdhütte und einen Proviantmacher errichten. Ohne Jagdgebiet muss eine Gemüsefarm her, die Kohl anbaut (ideal auf moosigem Boden) oder notfalls Kürbis (wächst fast überall), sowie die Taverne mit einem Marktplatz.



Stellt den Holzhütten-Auftrag auf »nur ausgewachsene Bäume fällen«, um den Wald nachhaltig abzuholzen.



Steinmetze sind fürs Expandieren wichtig, da sie auch Grenzsteine produzieren.

MEHR PAGONIER, MEHR TRÄGER: TIPPS ZUM BEVÖLKERUNGSWACHSTUM



Ihr startet mit einer großen Menge an Pagoniern, nutzt das aus! Denn die wichtigste Beschleunigung im Spiel ist die Parallelverarbeitung. Es ist also gut, wenn immer mehrere Baustellen in Arbeit sind. Solange ihr ausreichend freie Träger parat habt (rund 20 Prozent), kann die Wirtschaft weiter wachsen. Aber Vorsicht! Ihr braucht rechtzeitig neue Einwohner. Wenn keine freien Träger mehr da sind, dann bleiben Waren liegen und alles dauert länger. Die Anzahl der freien Träger wird oben links im Interface angezeigt. Diese freien Träger verteilen sich nämlich auf die vorhandenen Wohnhäuser und nehmen somit neu zu transportierende Waren zügig auf.

Damit eure Bevölkerung wächst, sind die besten Zutaten Rehfleisch, Steinpilze und Mais – idealerweise mit Himbeeren ergänzt.

Etwas weniger gut geht das aber auch mit Kürbis und Hasenfleisch. Erforderlich sind für beide Varianten die Taverne mit Tischen, ein Marktplatz mit Brunnen und Marktständen sowie Wohnhäuser.

Wohnhäuser werden übrigens gerne unterschätzt. In ihnen ruhen sich auch Träger aus, die gerade nichts zu tun haben. Wenn zusätzlich zu euren Unterkünften um die Tavernen noch weitere Wohnhäuser gut über die ganze Insel verteilt sind, dann läuft die Transport-

Fürs Wachstum braucht ihr Wohnhäuser, eine Taverne, Tische, Marktbrunnen und Marktstände. Und Kochzutaten, logisch!



wirtschaft viel besser, als wenn die Träger immer wieder vom Schiff anmarschieren müssen. Ein riesiger Unterschied!

Gleiches gilt für alle Lager. Die verkürzen die Wege von Bauarbeitern, Händlern und Militär erheblich. Errichtet früh mindestens zwei Baustellencamps und weitere in den neuen Gebieten. Ein Lager beim Handelsposten sowie hier und da ein Militärcamp sorgen dafür, dass nach einem Kampf schnell neues Personal eintrudelt.

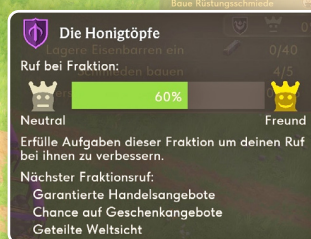
DER ERSTE KONTAKT: SO GEWINNT IHR VERTRAUEN

Mit dem Early Access kommen auch die Dörfer der Pagonier auf die Inseln. Sucht sie früh mit euren Entdeckern. Denn manchmal haben die Bewohner Geschenke oder Tauschangebote für euch. Sobald ihr ein Handelszentrum entdeckt habt, erfahrt ihr, welche Ziele ihr auf dieser Insel erfüllen solltet. Ihr müsst nicht immer alle Vorgaben erfüllen: Prüft, wie viel Ruf die einzelnen Ziele bringen. Vielleicht könnt ihr so auf Aufgaben verzichten und trotzdem 100 Prozent Ruf erreichen. Mit diesem Wert bekommt ihr den »Freund«-Status, erhaltet neue Handelsangebote oder auch Geschenke. Sobald ihr mit al-

len Fraktionen befreundet seid, habt ihr die Insel gewonnen. Ihr könnt aber auch immer zum Spaß weiterspielen!

Falls ihr Waren an ein Handelszentrum liefern sollt: Eure Händler brauchen keine Straße, sondern laufen auch querfeldein. Achtung: Das gilt nicht, wenn ihr »Mysteriöse Orte« beliefern müsst. Denn das erledigen eure Träger, und die brauchen immer eine Straßenverbindung! Falls ihr alle Ziele einer Fraktion erfüllt, steigt ihr zum »Verbündeten« auf und könnt mit der Fraktion verschmelzen. Dann bekommt ihr Zugriff auf das gesamte Land, alle Gebäude etc.

Unser Ruf beim lilafarbenen Dorf »Die Honigtöpfe« liegt schon bei 60 Prozent. Er steigt weiter, je mehr Gebiet wir einnehmen.





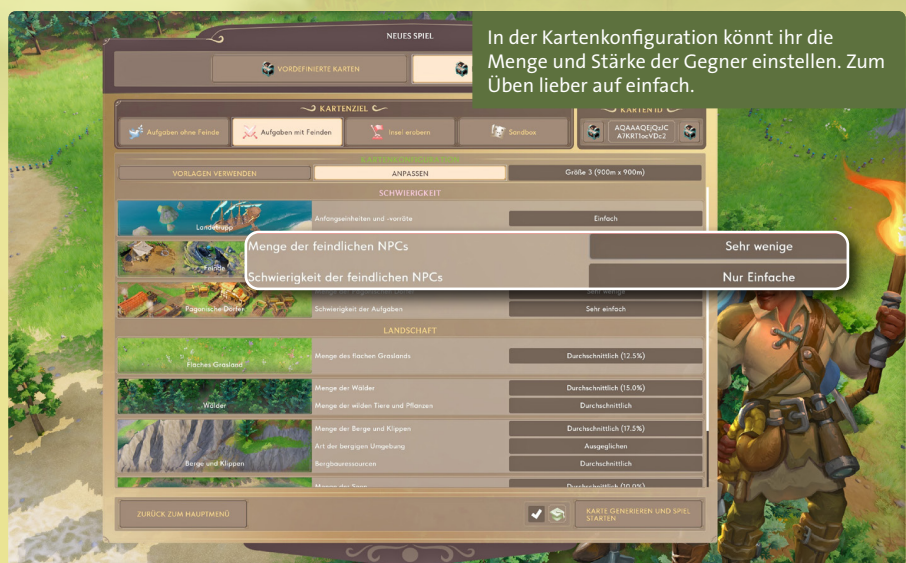
JETZT GIBT'S KLOPPE: KAMPFTAKTIKEN GEGEN ALLE FEINDTYPEN

Um euch schrittweise mit den Gegnertypen vertraut zu machen, solltet ihr bei der Kartenkonfiguration unter »Menge der feindlichen NPCs« nur »sehr wenige« einstellen. Für Einsteiger sind »durchschnittlich« viele Gegner schon eine sehr große Herausforderung! Jede rekrutierte Einheit fehlt euch in der Wirtschaft, und ihr werdet im Kampf auch Verluste erleiden: Daher ist es wichtig, früh neue Pagonier zu erhalten. Selbst wenige Wohnhäuser mit Taverne und einer einfachen Nahrungsquelle wie Gemüsefarm mit Kürbissen oder ein Jäger können schon den entscheidenden Unterschied machen.

Keine Panik, wenn Gegner in eurer Siedlung ihr Unwesen treiben. Der Schaden ist oft erstmal überschaubar, und es geht darum, in Ruhe die richtigen Entscheidungen zu treffen, damit die ungebetenen Gäste bei zukünftigen Besuchen gebührend empfangen werden. Beim ersten Übergriff könnt ihr ja speichern, um notfalls »zurückzuspulen«. Es ist oft möglich, sich mit Geduld auch aus einer schwierigen Situation zu retten! Wenn die Überlegenheit der Gegner aber irgendwann zu erdrückend ist und sie dauerhaft in euren Siedlungen herumstreunern, ist ein Neustart vielleicht besser.

Achtet darauf, aus welcher Richtung euch die Feinde »besuchen« kommen. Die Angreifer nehmen zwar nicht immer dieselbe Anmarschroute, aber sie können auch nicht über Wasser wandern und müssen Berge und Klippen umgehen. So könnt ihr nach und nach eure eigenen Einheiten an den richtigen Stellen patrouillieren lassen. Generell ist gute Aufklärung mit Entdeckern sehr hilfreich, um gute Entscheidungen zu treffen, wo man sich wann weiter ausbreitet. Eingelagerte Schätze erhöhen die Kampfkraft all eurer Einheiten! Falls ihr ausreichend Silber oder Kupfer habt, könnt ihr in der Münzprägelei Geldstücke produzieren und in einer Schatzkammer einlagern.

Außerdem findet ihr vielleicht wertvolle Artefakte, die ihr nicht unbedingt gleich an



In der Kartenkonfiguration könnt ihr die Menge und Stärke der Gegner einstellen. Zum Üben lieber auf einfach.



In der Münzprägelei stanzt ihr Silber- und Kupfermünzen für die Schatzkammer und somit bessere Kampfwerte.

eure Auftraggeber übergeben müsst, sondern temporär zum Kampfkraftsteigern nutzen könnt. Oder ein anderes Dorf bietet vielleicht auch mal wertvolle Edelsteine zum Tausch an. Nutzt solche Gelegenheiten!

Feinde greifen häufiger an, wenn euer Territorium ihrem Lager näherkommt. Je weiter ihr euch also ausbreitet, desto mehr uner-

wünschter Besuch schaut vorbei. Dabei zählt nicht die Luftlinie, sondern der tatsächliche Laufweg: Liegt an eurer Grenze zum Beispiel ein »Sackgassen«-Tal ganz ohne Feinde oder nur mit einem Lager, dann könnt ihr das seelenruhig vollständig anektieren, ohne dass die anderen Gegner deshalb öfter angreifen.

KAMPF GEGEN DIEBE

Diebe richten zunächst lediglich wirtschaftlichen Schaden an. Sie tarnen sich dafür als normale Bürger, besuchen euer Dorf und schauen sich nach attraktiven Waren um, die sie dann stehlen. Wenn sie erfolgreich

Beute in ihr Lager tragen, kommen dort immer mehr Diebe hinzu. Die zunehmenden Beutezüge können eurer Wirtschaft dann richtig schaden, weil wichtige Waren gemopst werden. Nur eure Waldläufer können

verkleidete Diebe enttarnen. Ein aufgeflogener Dieb kann dann aber von jeder Einheit angegriffen werden. Ihr müsst also nicht unbedingt Türme oder Garnisonen vollständig mit Waldläufern besetzen: Ein paar wenige, ergänzt durch viele Soldaten, bringen auch schon den erwünschten Diebstahlschutz – Hiebe für Diebe, quasi. Gut zu wissen: In ihrem eigenen Lager sind Diebe nicht getarnt, dort können sie immer und von jeder Einheit einfach angegriffen werden!

Wenn ihr ein Lager von Dieben (oder Banditen, siehe unten) zerstört, dann findet ihr dort vermutlich auch das Diebesgut wieder. Wenn euer Territorium später bis zu diesem Ort reicht, werden eure Träger die geklauten Waren wieder mitnehmen.

Obacht! Diebe verkleiden sich als harmlose Mitbürger. Ein Mouseover verrät sie.



Waldläufer enttarnen Diebe – dann kann jede Einheit sie zur Strecke bringen.



BANDITEN BEKÄMPFEN

Die Banditen sind weniger subtil als Diebe und plündern mit ihren Raubzügen eure Wirtschaft ganz offen und direkt aus. Sie jagen euren Trägern und Händlern auch gerne Angst und Schrecken ein, wodurch ihre Opfer die transportierten Waren fallen lassen. Wenn Banditen durch eure Straßen ziehen, kann der wirtschaftliche Schaden groß sein, weil zahlreiche Transporte abgebrochen werden. Dann ist nur zu hoffen, dass sie bald etwas Interessantes finden und abziehen. Banditen tragen ihre Beute ebenfalls nach Hause in ihr Lager (wo ihr sie zurückbekommen könnt, siehe oben bei »Diebe«).

Jede Einheit kann Banditen bekämpfen, aber eure Soldaten unterschiedlicher Stufen sind die am besten geeigneten Einheiten – zumindest bis die spezialisierten Einheiten noch für andere Aufgaben benötigt werden.



Banditen gibt's ebenfalls in mehreren Rängen. Die Eliteräuber erkennt ihr an der roten Kapuze.

GEISTER JAGEN: WHO YOU GONNA CALL?



Geister versetzen eure Leute in Panik – sind aber allergisch gegen Waldläufer.

Jetzt wird es ernster, denn Geister sind ein schwieriger Feind. Bei der leichtesten Kartenkonfiguration der Feinde (»nur einfache«) werdet ihr von Geistern verschont, und bei der zweiten Stufe spuken nur wenige herum. Alle eure Zivilisten sowie Wachen

ter sehen. Die Waldläufer sind das beste Mittel gegen Geister. Sie sind zwar nicht besonders kampfstark, benötigen dafür neben einer leichten Rüstung auch nur eine Fackel. Ihr werdet aber entsprechend viele Waldläufer brauchen, um die Geister in den Griff zu

und Soldaten haben vor Geistern panische Angst, nur die Waldläufer und Draufgänger atmen locker durch die Hose. Jeder andere, der von einem Geist angegriffen wird, verliert seine Ausrüstung, also Werkzeug oder Rüstung und Waffe. Zum Glück laufen die meisten Einwohner schon weg, sobald sie Geis-

bekommen. »Geschickte Waldläufer« sind hervorragende Ghostbusters, wollen zum Rekrutieren aber magische Fackeln. Manchmal habt ihr Glück, und ein Dorf bietet euch solche Fackeln zum Tausch oder als Geschenk an – oder zumindest Smaragde, mit denen ihr diese Fackeln selbst herstellen könnt. Wenn ihr von Geistern heimgesucht werdet, braucht ihr so schnell wie möglich eine hohe Produktion von leichter Rüstung, denn die wird für Waldläufer und Draufgänger benötigt. Habt ihr viele Jagdgebiete mit Rehen und Wildschweinen, steht vermutlich ausreichend Leder zur Verfügung. Falls nicht, hilft sehr viel Stoff, denn leichte Rüstung kann statt mit Leder auch mit fünf Einheiten Stoff hergestellt werden. Das ist allerdings eine ganze Menge, vielleicht werdet ihr vier oder mehr Getreidefarmen brauchen, die nur Flachs anbauen, sowie mehrere Webereien. Flachs wächst auf »staubigen« und auf »sandigen« Boden besonders gut.

WER WEHRT WERWÖLFE VEHEMENT AB?

Wir sind bei den schlimmsten Feinden angekommen: Werwölfe beißen Zivilisten und infizieren so eure Einheiten. Die Opfer taumeln zum Werwolfbau und verwandeln sich in einen Werwolf. Die normalen Werwölfe infizieren wenigstens einen Einwohner, bevor sie zufrieden umkehren, die stärkeren schon zwei Opfer. Falls sie eure schwächeren Kampfeinheiten besiegen, kann die Werwolfkolonne erheblich anwachsen!

Gegen Werwölfe solltet ihr mit (heroischen) Draufgängern vorgehen, denn die tragen Waffen aus Silber. Bloß nicht mit leichten Truppen, die werden schnell »umgedreht«! Es ist also meist sinnlos, die Werwölfe mit schwächeren Einheiten zu bekämpfen, da jede besiegte Einheit ja selbst zu einem Werwolf wird. Meist ist es besser, diese Truppen abzuziehen. Es sei denn, dass die Werwölfe auf ihrer Route sonst schweren Schaden anrichten. Zum Beispiel, wenn sie eure Baumaterialträger auf dem Weg zur dringend benötigten Silbermine in die Flucht schlagen würden.

Die beste Einheit gegen Werwölfe ist also der Draufgänger. Er ist durch seine silberne Waffe dreimal so stark speziell gegen Werwölfe. Allerdings bedeutet silberne Waffe auch, dass sie schwer herzustellen ist, denn Silber ist selten und daher kostbar. Manchmal bieten andere Dörfer euch vielleicht Rubine oder die magische Klinge zum Tausch oder als Geschenk an. Damit könnt ihr heroische Draufgänger rekrutieren, die schon als kleine Gruppe ein Rudel Werwölfe besiegen können. In einem späteren Update von Pioneers of Pagonia wird es übrigens auch möglich sein, mit Bergbau die seltenen Edelsteine selbst auszubuddeln.

Auch der Veteranensoldat ist so stark, dass er meist gegen die Werwölfe im Kampf gewinnt. Daher ist er auch das zweitbeste Gegenmittel, vor allem bei Silbermangel. Er benötigt aber eine Eisenrüstung sowie Eisenschild und Eisenschwert, ist also auch



Werwölfe infizieren eure Leute, die dann auch mutieren. Hier helfen am besten Silberwaffen!



Eine gut gefüllte Schatzkammer macht eure Kämpfer stärker.

nicht einfach zu rekrutieren. Falls ihr schon ein paar Schätze in der Schatzkammer angehäuft habt, zum Beispiel Münzen und Edel-

steine, macht das auch den fortgeschrittenen Soldat und die Veteranenwache stark genug, um Werwölfe effektiv zu bekämpfen.