

Wo ver.di nix zu melden hat...

# DIE SIEDLER 2 REMAKE

Nett oder Nepp? Zehn Jahre nach der ersten Veröffentlichung schickt Blue Byte die fleißigen Männlein grafisch aufgehübscht wieder auf die Baustelle.



**F**rüher war alles besser, die Jugend von heute kann nix, und das neumodische Zeug ist sowieso alles Quatsch! Das denken nicht nur Stamm-tischbrüder in bierklebrigen Dorfkneipen, sondern auch viele Fans der *Siedler*-Reihe. Unzufrieden mit den Neuerungen in *Die Siedler 5* (die das Spiel Richtung Echtzeit-Strategie lenkten), verlangten sie die Rückkehr zu alten Tugenden: Aufbau, Warenkreisläufe, Wegesystem. Statt diese Forderungen in ein Konzept für ein logisch

folgendes *Die Siedler 6* einzubauen, geht Entwickler Blue Byte einen anderen Weg: Nostalgiker freuen sich über eine Neuauflage von *Die Siedler 2* – in moderner 3D-Grafik!

## Papa, wie war das eigentlich damals?

Für jüngere Strategen und *Siedler*-Neueinsteiger das Spielprinzip in Kürze: Von einem Haupthaus aus versuchen Sie, eine florierende Wirtschaft aufzubauen. Dazu gehören Holzfäller und Sägewerke, Fischer und Jä-

ger sichern den Nahrungsnachschub. Später kommen Luxusbetriebe wie Brauereien dazu, insgesamt gibt es 31 Gebäudetypen. Der Clou: Produktionsstätten müssen Sie von Hand mit Straßen verbinden, damit Träger Rohstoffe und Waren transportieren können. Mit auf den Wegen platzierten Flaggen legen Sie die Standorte der Arbeiter fest, so lässt sich die Logistik innerhalb der Siedlung fein abstimmen. Außerdem ist jederzeit gut zu erkennen, wo es gerade hakt: Ein Stapel Bretter

liegt herrenlos in der Landschaft? Dann fehlt an dieser Stelle wohl ein Träger. Ein Haus steht schon seit Ewigkeiten halbfertig herum? Es mangelt sicher an Baumaterial. Stets lässt sich mit wenigen Klicks die Ursache für ein Problem ermitteln, so dass Sie Gegenmaßnahmen einleiten können.

## Kick Wickie!

Von den vier Völkern des Original-*Siedler 2* schaffen es nur Römer, Asiaten und Nubier in die Neuauflage, die Wikinger blei-



Mustersiedlung: Vom Haupthaus in der Mitte führen Wege zu allen Produktionsstätten, Lastesel helfen den Warenträgern beim Gütertransport.



Per Floß (neu im Remake) fährt der Träger über Wasser.



Im Kampf um die Wachstube können Sie kaum eingreifen.

Mit Segelschiffen erkunden Sie die Karten und finden so neuen Siedlungsraum und wertvolle Rohstoffvorkommen.

ben in Rente. Damals waren die Unterschiede nur optischer Natur, alle Parteien spielten sich gleich. Blue Byte überlegt gerade, den Nationen nun Besonderheiten zu verpassen.

Die neue Solo-Kampagne greift die Story des Vorbilds auf: Die Römer stranden auf einer einsamen Insel und müssen das Land erobern und sich in zehn Missionen wieder zurück nach Rom siedeln. Mit militärischen Gebäuden wie Türmen erweitern sie ihr Herrschaftsgebiet, zu erkennen an blauen Markierungen in der Landschaft.

### Krieg der Knubbel

Früher oder später stoßen Ihre blauen Grenzpunkte auf an-

dersfarbige Markierungen – das bedeutet Krieg! Denn Asiaten und Wikinger konkurrieren mit den Römern um Rohstoffe und wollen ihr Gebiet ebenfalls ausweiten. Also sollten Sie in Kasernen Soldaten ausbilden (benötigt Waffen, Schilde, Bier!) und die Kämpfer mit Gold bis zum Generalsrang verbessern. Steht die Armee, marschieren die Männer ins Feindesland, wo Sie jedoch nur Militärgebäude angreifen können. Die Gefechte wirken eher niedlich als martialisch und laufen ohne nennenswerte Befehlsmöglichkeit Ihrerseits ab. Sobald ein Turm erobert ist, erweitert sich Ihr Einflussbereich, und gegnerische Häuser darin zerkrümeln zu

Stein- und Bretterhaufen – Rohstoffe für Ihre Expansion!

### Siedlers neue Kleider

Auch wenn sich das neue **Die Siedler 2** spielerisch kaum von der Vorlage unterscheidet, wird der Titel optisch komplett umgekrempelt. Sämtliche Gebäude und Figuren wirken sehr detailliert, trotz Polygongrafik wirken die Knubbelnasen niedlich

rund. Laut Publisher Ubisoft kommt im Spiel eine neue 3D-Engine zum Einsatz, Landschaft und Gebäude sehen aber verächtlich nach **Die Siedler 5** aus. Macht nix, das ist immer noch eins der hübschesten Aufbau-spiele. Die Blue-Byte-Grafiker schaffen es, den Knuffel-Look des Originals in die Neuauflage zu retten. Gut so, bekanntlich war früher ja alles besser. **AMS**

### DIE SIEDLER 2

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Blue Byte / Ubisoft  
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Was soll da noch schief gehen? Das unverwüstliche Spielprinzip funktioniert nach zehn Jahren Reifezeit garantiert perfekt. Und um die technische Ausführung mache ich mir bei Blue Byte auch keine Sorgen. Ich bin nur gespannt, wie das Remake bei Nicht-Siedler-Veteranen ankommt.«



### »NICHT MIT MIR!«

Jaja, hübsche Idee, Ubisoft. Wird sicher Spaß machen, wird sich verkaufen, alles okay. Nett für Fans obendrein. Aber hey, ist das kein Armutszeugnis, wenn man – nachdem man in Teil 5 das Konzept der Siedler-Serie gegen den Willen der Gemeinde grundlegend geändert hat – jetzt einfach nochmal Teil 2 mit neuer Technik veröffentlicht?

Sollten Entwickler und Publisher in dieser an neuen Ideen recht armen Zeit nicht alle Kräfte darauf verwenden, sich Bahnbrechendes, Innovatives, nie Dagewesenes auszudenken? Ich für meinen Teil habe wenig Lust, optisch aufgebohrte Neuauflagen alter Hits zu spielen – womöglich auch noch zum Vollpreis. Hoffentlich tritt Ubisoft da keinen Trend los.

Ich will lieber etwas wirklich Neues (etwa Alan Wake, Bioshock, Spore). Oder wenigstens wesentlich weiter entwickelte Teile guter Serien (wie Spellforce 2, Oblivion, Tomb Raider: Legend).

Für alles andere sind mir mein hart erspieltes Geld und meine Zeit dann doch zu schade.

Gunnar Lott

### »AUF DIE FANS GEHÖRT!«

Hurra! Die Siedler 2! Mit 3D-Grafik! Die Ankündigung des Remakes gehört für mich schon jetzt zu den besten Spiel-Nachrichten des Jahres. Zugegeben, einen Innovationspreis gewinnt Blue Byte sicher nicht. Aber das Projekt zeigt, dass man auf die Fans hört und Wünsche von der Basis ernst nimmt. Natürlich schielen die Firmen auf quasi garantierte Verkäufe an Siedler-Veteranen, aber das ist doch ihr gutes Recht. Blue Byte und Ubisoft Abzocke vorzuwerfen, finde ich unfair. Schließlich müssen für den Aufguss genau wie für einen neuen Titel 3D-Modelle erstellt, Texturen gemalt und Sounds aufgenommen werden – das gibt sich kostenmäßig wenig. Ich mag es auch, dass nur ganz dezent am spielerischen Kern geschraubt wird, etwa mit den Flößen oder möglichen Unterschieden zwischen den Nationen. Denn so bleibt das Aufbauflair erhalten, und ein sauber umgesetztes Remake ist mir allemal lieber als ein Die Siedler 6 mit halbgaren Ideen.

Markus Schwerdtel