Im Hafen rüsten Sie Expeditionen aus, die neues Bauland erschließen.

Die Vulkanlandschaft sieht zwar wild aus, die Häuser der Asiaten verbrennen aber nicht.

Multikulti-Aufbautruppe

SIEDLER 2 DIE NÄCHSTE GENERATION

Mit viel Liebe zum Detail und sinnvollen Verbesserungen belebt Blue Byte den Aufbauklassiker neu.

Man muss unheimlich aufpassen«, warnt Thomas Friedmann. »Wenn man nur ein winziges Detail zu viel verändert, haut das ganze Spielprinzip nicht mehr hin!« Zum Glück kennt Thomas diese Gefahr, schließlich ist er mit seiner Firma Funatics (**Cultures**) für die Neuauflage von **Die Siedler 2** verantwortlich. Bei einem Besuch in der Redaktion zeigt er uns die aktuelle Version von **Die nächste Generation** (so der Untertitel des Remakes) und zerstreut alle Befürchtungen: Das Team verändert nicht allzu viel am ursprünglichen Spiel, dafür an genau den richtigen Stellen.

Feedback über alles

Um was geht es in **Die Siedler 2**? Ganz kurz: Auf Inseln bauen Sie einen Wirtschaftskreislauf mit Holz, Steinen, Nahrungsmitteln etc. auf. Klingt simpel, doch die Vielzahl der Produkte und die komplexen Zusammenhänge machen die Knubbelnasen-Entwicklungshilfe herausfordernd. »Ohne Handbuch war man beim alten Siedler 2 aufgeschmissen«, erklärt Thomas Friedmann. »In der Neuauflage wird man komplett ohne auskommen.« Dafür soll unter anderem ein ausführliches Tutorial sorgen, das in mehreren Kapiteln in Bedienung und Aufbauzusammenhänge einführt. Noch wichtiger ist jedoch die stark vereinfachte Bedienung. Tooltipps zeigen nun für jedes Produkt, was man dafür braucht, wo es hergestellt und wozu es verwendet wird. Eine Gebäudeübersicht lässt Sie blitzschnell zu Brennpunkten auf der Karte springen. Und die gesamte Wirtschaft lenken Sie komfortabel über Schieberegler, um etwa mit höchster Priorität Angeln zu schnitzen.

Straßen legen Sie wie in der Vorlage selber an, allerdings übernehmen die Entwickler das Pflasterstein-System von **Die Siedler 4**: Häufig benutzte Wege werden automatisch gepflastert, schlecht ausgelastete bleiben Trampelpfade. So sehen Sie auf einen Blick, wo in Ihrer Siedlung die Hauptverkehrsader läuft.

Knubbel-Kolumbus

Irgendwann platzt jede Siedlung aus allen Nähten, neuer Bauplatz muss her. Den findet ein Expeditionsschiff mit Arbei-

Mit den Lasttieren aus der Eselsfarm transportieren die Siedler größere Warenmengen und nutzen so das Straßennetz besser.

Blaue Fähnchen vor der asiatischen Festung zeigen, wie viele Soldaten darin stationiert sind. Dieses Gebäude ist voll.

Gefechte werden schnell unübersichtlich, doch steuern können Sie nach dem Angriff ohnehin nicht mehr. Helmbusche und Rüstungsfarbe geben den Rang der Soldaten an.

tern und Material an Bord. Friedmann lacht: »Das gab es schon im Original, aber diesmal funktioniert es!« Und zwar so: Im Hafen beladen Sie den Kahn mit Material und bestimmen per Windrose die Richtung, in die Ihre Expedition segeln soll. Keine Angst vor Irrfahrten: »Man kann nur den Kurs wählen, der auch zu neuem Land führt.« Am Ziel angekommen laden die Arbeiter aus und bauen einen Hafen, der als Ausgangspunkt für eine neue Siedlung dient.

Feindkontakt

Früher oder später treffen die von Ihnen gespielten Römer bei der Welteroberung auf Asiaten und Nubier. Die haben zwar hübsche eigene Grafiksets (Pagoden in Lava-Landschaften, Lehmhütten in der Wüste), spielerisch unterscheiden sie sich jedoch nicht. Trotz ihres niedlichen Aussehens halten die Männchen nichts von Diplomatie und wollen ihr jeweiliges Territorium ausweiten. Das geschieht mit Militärgebäuden, die Sie an den mit farbigen Punkten markierten Grenzen bauen. Die werden automatisch von Soldaten besetzt, sofern Sie diese nicht per Schieberegler ins Landesinnere beordern. Mit Geld aus der Schmelze lassen sich die Kämpfer verbessern, Generäle zum Beispiel erkennen Sie an einer goldenen Rüstung. Auf Knopfdruck schwärmen die Soldaten aus einer Wachstube aus und suchen sich selbstständig ihr Ziel, meistens einen feindlichen Grenzposten. Direkte Befehle können Sie anders als in **Die Siedler 3** und den folgenden Teilen nicht geben.

Die Militärgebäude der Nubier sind an schwarzen Dächern zu erkennen.

Die Nubier bauen Lehmhütten in Wüstengebieten.

Missionen? Wozu?

In der Kampagne begleiten Sie gestrandete Römer auf ihrem Weg nach Hause. Dazu sollen sie auf jeder Karte ein Portal erreichen. Wer von Spielen wie **Age of Empires 3** oder **Spellforce 2** aufwändige Missionen mit ausgefeilter Story gewohnt ist, muss für **Siedler 2** umdenken. »Wir haben überlegt, NPCs einzubauen, die dem Spieler Aufträge geben«, verrät uns Thomas Friedmann. »Aber letztlich passt das nicht zum Spielprinzip, also gilt auf jeder Karte das gleiche Ziel.« Das Ziel mag stets identisch sein, der Weg dorthin jedoch nicht. Mal müssen Sie einen hinderlichen Wald abholzen, mal eine entlegene Insel militärisch erobern. Apropos, eine winzige Änderung ist angedacht: Vielleicht werden Sie Militärgebäude ausbauen können. Aber Vorsicht, Thomas, auf das Spielprinzip aufpassen! MS

SIEDLER 2 – DIE NÄCHSTE GENERATION

Genre: Aufbauspiel
Termin: September 2006
Entwickler: Blue Byte / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Selten hatte ich bei einem Besuch so viel Lust, dem Entwickler die Maus einfach zu entreißen und sofort selbst loszuspielen. Ebenso behutsame wie sinnvolle Verbesserungen und die schnuckelige Präsentation könnten aus der nächsten Generation mehr als einen lahmen Aufguss machen, den sich auch Nicht-Siedler-Veteranen anschauen sollten.«

➤ DVD: Video-Special
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F19