

**Always-on**

Die Siedler

Königreiche von Anteria

⊕ Stärken

- + praktisches Interface
- + form- und ausrüstbare Helden
- + 70 verschiedene Gebäudetypen

⊖ Schwächen

- Häuserblöcke und rechtwinklige Straßen
- Onlinepflicht

Das Ende der Siedler, wie wir sie kannten: eine persistente Welt, kein Sektoren-erobern, dafür viele Elemente aus Siedler Online, ausgelagerte Echtzeit-Strategiekämpfe mit Rollenspiel-Anleihen - und ein vermaledeiter Onlinezwang. Von Martin Deppe

Angeschaut

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte (Die Siedler Online, nicht getestet)**
Termin: **4. Quartal 2014** Status: **zu 80 % fertig**

Auf DVD: Preview-Video

Der Song »Always on my mind«, 1971 von der Country-Sängerin Brenda Lee aufgenommen, wurde mehrfach gecoverd: von Elvis, Willie Nelson, den Pet Shop Boys. Für das neue Siedler wandelt Ubisoft den Hit leicht ab: »Always on, don't mind« versucht uns der Siedler 8-Publisher eines der wohl verhasstesten »Features« der jüngeren Spielegeschichte schmackhaft zu machen. Und wir sind fassungslos, müssen noch mal nachfragen bei der Präsentation in Düsseldorf. Ob das ernst gemeint sei? Schließlich ist das letzte Always-On-Fiasco namens Sim City gerade mal ein gutes Jahr her, und mit dem eigenen Vorgänger

Siedler 7 gab's ebenfalls massive Probleme mit streikenden kanadischen Servern und heftigen Lags. Ja, es ist ernst gemeint, man habe technisch alles im Griff, außerdem sei heutzutage ja sowieso jeder immer online. Und die Vorteile erst! Über Wochen und Monate könnten die Spieler an ihrem Reich schrauben, denn das lebe auch dann weiter, wenn das Spiel gerade nicht laufe. Wie in Siedler Online produzieren die Teufelskerle rund um die Uhr. Wenn wir also nach einem Tag Pause weitermachen, sind die Vorräte gestiegen, wie in einem Free-2-Play-Spiel.

Denn Effizienz ist das neue Motto der Siedler. Wo sie früher noch gemütlich Zeitung lasen oder Seil hüpften, müssen sie jetzt

schaffe, schaffe, schaffe. Es gibt zwar wieder die legendären Leerlauf-Animationen, aber eben deutlich weniger als früher, als vor allem die Träger noch viel Freizeit hatten. Jetzt schaut eine gut ausgebaute Stadt eher aus wie eine durchgeplante Reihenhaussiedlung, statt einzeln stehender mittelalterlich-windschiefer Häuschen sehen wir akkurat aneinandergereihte Wohngebäude, statt verwundener Wege rechtwinklig angelegte Straßen (die wir zum Glück auch selber verlegen dürfen). Auch neu: Es gibt zwar eine Kampagne, doch die hat immer unsere eine, stetig wachsende Stadt als Schauplatz. Vorbei die Zeiten, in denen wir in jeder Mission fast aus dem Nichts anfangen, die immer gleichen Bauschritte machen mussten.

Man merkt deutlich, dass der kommerzielle Erfolg von Siedler Online auch das »richtig große neue Siedler-Spiel« (O-Ton Christopher Schmitz, Director of Product Development) beeinflusst. Zum einen gibt's jede Menge Items und Buffs, die unsere Siedler noch schneller schuften lassen. Schwarzer antarianischer Kaffee zum Beispiel erhöht den Output des betreffenden Produktionsgebäudes immens. Für diesen Effizienz-Bonus bekommen wir einen Bonus oben drauf: eine Belohnung in Form von »Ruhm und Ehre«-Punkten. Diese Punkte wiederum brauchen wir zum Raufklettern auf den enorm umfangreichen Technologiebaum, und um weitere Sektoren rund um unser Startgebiet zu übernehmen. Denn das alte, militärische Sektoren-Erobern gegen KI-oder Mitspieler-Truppen gibt's nicht mehr: Das neue Siedler lagert Kämpfe konsequent in separate Abenteuer-Gebiete aus, weil »die Community es nicht mochte, dass die eigene Stadt angegriffen wird.« Aha.

Doch bleiben wir erstmal bei diesen Effizienz-Items. Wir hegen nämlich einen Anfangsverdacht, basierend auf Ubisofts Aussagen a) »Siedler Online ist erfolgreich« und b) »Always On bietet viele Vorteile«. Könnte es sein, dass daraus c) folgt, nämlich Boost-Items gegen Echtgeld? Dazu mag sich keiner der Ubisoft-Vertreter näher äußern – aber es dementiert auch niemand. Es ist eine merkwürdige Atmosphäre im Präsentationsraum, wir haben das Gefühl, dass vor allem diejenigen, die später den direkten Presse- und Kundenkontakt stemmen müssen, genau wissen, was da auf sie zukommt.

Aber schieben wir das ungute Bauchgefühl mal beiseite: Wie spielt's sich denn nun? Zunächst ganz klassisch: Wohngebäude, Holzfäller und Sägewerk bilden das Grundgerüst unserer künftigen Metropole, die irgendwann mal 70 verschiedene Gebäudetypen mit bis zu sechs Ausbaustufen beherbergen soll. Doch schon jetzt, mit nur ein paar Bauten, geht's los mit der Effizienz. Wir können nämlich jederzeit eine praktische Anzeige einblenden, die alle Produktionsketten direkt in der Spielgrafik durch Linien darstellt. Gute Idee, warum ist da eigentlich früher niemand darauf gekommen? Direkt in die-

sem Liniennetz können wir die Kette anders verlegen, zum Beispiel das Sägewerk vom Holzfäller entkoppeln und mit dem Holzstapel verknüpfen, den wir zum Spielstart bekommen haben. Dafür weisen wir der Köhlerei den Holzfäller zu, alle Gebäude springen auf 100 Prozent Effizienz, weil Sägewerk und Köhler jetzt jeweils eine eigene Holzquelle haben. Nun noch einen Kaffee aus der Schatzkammer dem Köhler zuweisen – zack, wir haben unser Soll übererfüllt und kassieren besagte Ruhmpunkte. Bis zu 19 verschiedene Glieder soll später die größte Produktionskette umfassen, da ist

Die Always-On-Siedler

das einblendbare Interface wirklich praktisch. Übrigens schon mit viel weniger verschiedenen Bauten, denn es zeigt auch abgelegene, mehrfach gebaute Erzminen und Kornfelder an. So sieht man mit einem Blick, wo etwas im Argen liegt, und wo's flutscht.

Wie zuletzt Siedler 7 sind auch die Königreiche von Anteria in Sektoren unterteilt. Um an das oben erwähnte Erz zu kommen, müssen wir dessen Sektor erst übernehmen – und das geht vor allem mit den Ruhm-und-Ehre-Punkten, aber oft auch nur gegen bestimmte Ressourcen. Wichtigster Unterschied zu den alten Siedler-Titeln: In unserem Siedlergebiet sind wir absolut sicher. Weder KI-noch Multiplayer-Gegner können uns hier angreifen. So wie es aussieht, MUSS man noch nicht mal in den Abenteuer-Gebieten kämpfen, denn benötigte besondere Ressourcen können wir auch von anderen Spielern oder einem KI-Händler kaufen. Welche der 30 Sektoren wir in welcher Reihenfolge übernehmen, wirkt sich auch auf die Spielweise aus. Die ersten acht sind noch fest vorgegeben, danach entscheiden wir selbst: Ein Hafensektor fördert den Handel, weite Felder bieten Platz für die Backwarenindustrie, erzeiche Gebiete sind vor allem für unsere Helden und Begleittruppen wichtig.

Helden? Begleittruppen? Genau. Bis zu sieben verschiedene Recken und Reckinnen können wir im Spielverlauf unter unsere Fit-

Die Champions

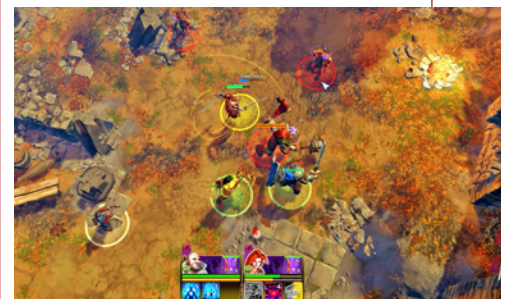
Bis zu sieben Helden, die sogenannten Champions, können Sie im Spielverlauf anheuern.



Mit vier der sieben Recken suchen Sie sich einen Sektor in den »Ungezähmten Landen«, das ist sozusagen die Weltkarte rund um Ihr eigenes Reich. Vor dem Einsatz können Sie noch Fertigkeiten freischalten.



Die glorreichen vier Siebtel, von links nach rechts: Kriegerin, Priester, Bogenschützin, Ritter. Die Gefechte können Sie alternativ mit bis zu drei Freunden spielen, dann bringt jeder seine eigenen Helden mit.



Die Gefechte steuern sich dann wie eine Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und Action-Rollenspiel. Gekämpft wird ausschließlich auf den Abenteuer-Maps – die Initiative geht immer von Ihnen aus.



Neu dabei sind Haustiere und Mini-Siedler, also Kinder.



Wollen so gar nicht mittelalterlich wirken: die rechtwinkligen Straßen.



Die Ruhm-und-Ehre-Punkte schalten unseren Technologiebaum weiter frei, zum Beispiel neue Produktionsstätten oder Heldenfertigkeiten.



Bis zu sechs Ausbaustufen haben die rund 70 verschiedenen Gebäudetypen des Spiels. Die dezente Comic-Architektur bleibt erhalten.

tiche nehmen: Ritter und Kriegerin, Beastmaster und Alchemist, Magier und Priester, eine Bogenschützin. Alle sieben haben wiederum bestimmte Fertigkeiten, die wir freischalten und ausbauen. Die Kriegerin etwa beherrscht die »sanfte Umarmung« und den »Stahl Tanz«. Mit ersterer zieht sie Gegner an sich ran, mit dem Tanz wirbelt sie ihr Schwert einmal durch die just eröffnete illustre Runde. Und klar, der Priester heilt, die Bogenschützin lässt Pfeilregen prasseln, der Ritter kann tanken und Gegner

Die wollen doch nur bauen!

umschubsen. Außerdem hat jede Figur typische Rollenspiel-Slots für Waffen, Klamotten und Artefakte. Bis zu vier der sieben Charaktere dürfen wir in einen Abenteuersektor mitnehmen, plus Verstärkung wie Balliste, Armbrustschützen oder explodierende Fässer. Spielerisch fühlen sich die Jagdausflüge in die »Ungezügelmten Lande« wie eine Mischung aus Echtzeit-Strategie-

spiel, Action-Rollenspiel und Dungeon Crawler an. In Echtzeit-Strategie-Manier markieren wir die Helden, lassen sie über die Karte stapfen. Zwischen fünf und zehn Minuten dauert ein Standardabschnitt, größere »Raids« brauchen auch mal eine halbe Stunde. Rund 150 verschiedene Gegnertypen sind derzeit geplant, die Gefechte eine Mischung aus Zufallsbegegnungen und handgefertigten Missionen. Am Ende eines Einsatzes wartet meist ein besonders schwerer Brocken. Lead Game Designer Guido Schmidt zeigt uns einen Kampf gegen die »Wilde Waltraud«, eine überdimensionale Walküre mit roten Haaren und zwei Hämmern – der eine heilt, der andere betäubt. Als Eskorte hat die Dame zwei Armbrustschützen dabei. Die schaltet unsere Kriegerin mit ihrer eingesprungenen Umarmungs-Tanz-Kombi als erste aus, während sich der Rest unserer Truppe auf Waltraud stürzt. Vor allem der Ritter ist wichtig, denn er muss sie umschubsen, sobald sie einen ihrer Hämmer schwingt. Und natürlich, schließlich ist das eine eingeübte Präsentation, liegt Waltraud schnell ganz unwilld auf dem Boden, wir kassieren Gold, Ressourcen, Equipment und Erfahrungspunkte.

Rund 2.000 Rezepte für Buffs und Items, für Ausrüstung, Waffen und Artefakte, zum Sektoren-Übernehmen und Weiterverarbeiten soll das fertige Spiel bieten, und somit einen Anreiz, unsere eine Stadt immer weiter auszubauen, feinzutunen, die Abläufe zu verbessern. Wie eine Modellbahn dürfte so eine Metropole nie ganz fertig sein, und das ist ja eigentlich auch löblich. Doch mögen die Server unseren Städten gnädig sein – denn ein klassisches Savegame gibt es nicht, die Daten landen in der ominösen Cloud. Also da, wo auch all die abgestürzten Sim City-Städte ruhen. Und mit ihnen das Verständnis vieler Spieler. Martin Deppe / **JG**



Ich. Fass. Es. Nicht.

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ubisofts Anno 2070 finde ich in Sachen Online und Multiplayer perfekt. Ich kann (!) komplett offline vor mich hin bauen. Ich kann (!) ein bisschen Multiplayer spielen, an Abstimmungen teilnehmen, bestimmte öffentliche Quests übernehmen. Ich kann (!) komplett Multiplayer machen, kooperativ oder gegeneinander. Das neue Siedler hingegen zwingt mich ins Always-On-Korsett. Sogar dann, wenn mich jegliche Multiplayer-Aktivität kalt lässt – was bei einem großen Teil der Siedler-Spieler der Fall sein dürfte. Die wollen doch nur bauen! Meine Hauptsorge sind aber die Items, die meine Arbeiter noch effizienter machen. Denn die Items klingen mir zu sehr nach Siedler Online, nach Ingame-Shop und DLC. Doch genau das würde die Grenzen zwischen Free-2-Play und dem vollmundig angekündigten »richtigen, großen Siedler« verwischen. Selbst als Käufer dieses richtigen, großen Spiels hätte ich immer das Gefühl, doch nicht alles zu bekommen, etwas zu verpassen. Und ja, es ist generell ein ungutes Bauchgefühl, das ich momentan bei den Siedlern habe. Sie sind mir in doppelter Hinsicht zu sehr auf Effizienz gebürstet – im Spiel selbst, aber auch in den Siedler-Online-Anleihen. Dem alten Charme der Serie, bei der ich meinen Leuten einfach mal entspannt zugeschaut habe, ist das absolut nicht zuträglich. Denn Marktforschung und Marketing sind nicht alles...



Eine mittelgroße Produktionskette. Rechts Eisenverarbeitung und Waffenindustrie, links und unten Zulieferbetriebe, ganz hinten die Kaserne.