



Die Siedler: Königreiche von Anteria

Ausgewuselt

Schluss mit gemütlichem Siedeln, hin zum sekundengenaue Effizienzoptimieren: Die Betaversion spielt sich, als ob sie von Unternehmensberatern entwickelt wurde. Wir zeigen die größten Probleme. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte**
Termin: **4. Quartal 2014**

Auf DVD: Preview-Video

So ungefähr müssen sich Waldorfschüler vorkommen, die nach ihrem Abschluss in eine börsennotierte Unternehmensberatung geworfen werden. Schluss mit der »Brüderlichkeit im wirtschaftlichen Leben«, ab jetzt herrscht König Stoppuhr: Das neue Siedler 8 setzt auf Effizienz, Effizienz, Effizienz, wir müssen ständig Arbeits- und Transportzeiten sen-

ken – möglichst für jede Produktionskette, und das je nach Gebäudestufe mehrfach. Denn erst wenn die Produktionszeit unter ein vorgegebenes Maximum rutscht, bekommen wir Ansehenspunkte, die wiederum neue Bauoptionen freischalten. Manchmal schaffen wir das mit einem Klick, etwa beim Schwefelsammler, den wir einfach neben das stinkende Vorkommen platzieren. Zack, bringt 100 Ansehenspunkte. Dann

aber gibt's Produktionsketten, die viel mehr Fummelei fordern – wie bei der Eisenerzschmelze, die erstens Kohle vom Köhler braucht, der wiederum vom Holzfäller abhängig ist, und zweitens Eisenerz, das wir von der Eisenarbeiterhütte kriegen, die ein Erzvorkommen braucht.

Früher wäre die Holzversorgung kein Problem gewesen, weil überall Bäume herumlungerten und auf die Axt warteten. Das



Mit Kaffee reduzieren wir die Arbeitszeit der Eisenerzschmelze vorübergehend um 25 Prozent.



Die Eisenbarren-Produktionszeit liegt unter der Vorgabe, wir kassieren 100 Ansehenspunkte.

tun sie zwar auch in Siedler 8 – doch jetzt können wir nur an bestimmten Stellen Holz holen, das auch noch von der Schreinerei gebraucht wird. Und weil Holz- und Erzvorkommen in zwei verschiedenen Sektoren liegen, die außerdem recht klein sind, geht's los mit dem Gefummel: Zentimeterweise schieben wir unsere Bauwerke über die Karte, und starren entweder auf grüne Zeitanzeigen (»Yay, Produktionszeit sinkt!«) oder rote (»Mist, falsche Richtung«). Zum

Glück lassen sich einmal errichtete Bauten nachträglich verschieben. Ja, das klingt wie ein Free2Play-Spiel. Und ja, es kommt noch schlimmer.

Kämpfer müssen draußen bleiben

Denn weil die Community es laut Ubisoft nicht mag, dass ihre mühsam aufgebaute Siedlung von KI-Truppen oder Mitspielern angeknabbert wird, sind in Königreiche von Anteria die Kämpfe kurzerhand auf separa-

te Abenteuerkarten verlegt. Darüber haben wir bereits berichtet, daher hier die Kurzfassung: Spieler sammelt im Spielverlauf bis zu acht Helden, von denen er bis zu vier auf Quests schicken kann – Rohstoffe sammeln, Geiseln befreien, KI-Gegner legen, so was halt. Wenn Quest erfolgreich, kriegt Spieler ebenfalls Ansehenspunkte. Gelegentlich gibt's Ausrüstung als Beute. Die Helden steigen im Level auf, Spieler weisen ihnen Spezialfähigkeiten zu – Pfeilhagel, Schild-



Zwei der acht Helden im Einsatz: Der Ritter rechts keilt, der Priester links heilt. Vor allem im Nahkampf klumpen die Truppen (noch?) zusammen.



Mit Ansehenspunkten schalten wir in einem separaten Menü unter anderem neue Gebäudetypen, Abenteuerkarten und Champions frei.

Die sechs größten Simulations-Ärgernisse



Auf Effizienz gebürstet

Natürlich haben wir auch bei den bisherigen Siedler-Spielen darauf geachtet, dass die Wirtschaft flutscht, indem die Glieder einer Produktionskette nicht meilenweit auseinanderliegen. Wir sind ja nicht doof. Aber das neue sekundengenaue Timen der Produktionsabläufe nervt schnell, zumal die Sektoren teils sehr klein sind – so wird das Gebäudeplatzieren zum Tetris-Gefummel. Das wir leider mitmachen müssen, weil's sonst keine Ansehenspunkte gibt.



Langweilige Abenteuer

Es mag sein, dass die Missionen im fertigen Spiel spannender werden – vor allem, wenn man mal alle acht Helden beieinander hat. Doch momentan sind die Quests eher Pflichtübung statt Abenteuerkür: Die Laufwege sind zu lang, die Gegner auf einer Map zu ähnlich, mit ein oder zwei Helden wird das Vorgehen zu repetitiv. Besonders doof: Quests à la »Bringe Champion X auf Level Y« – denn dann wiederholt man meistens bereits gespielte Maps.



Wie auf Schienen

Zumindest in der stundenlangen Anfangsphase spielt sich Siedler 8 wie auf Schienen. So bekommen wir vorgegeben, welche Sektoren wir wann als nächstes zu besiedeln haben. Wir bekommen vorge-schrieben, welches Gebäude als nächstes her soll. Selbst simple Entscheidungen von früher (»Baue ich den Holzfäller jetzt im westlichen oder im östlichen Wald?«) werden uns abgenommen, weil es Holz jetzt nur noch an bestimmten Stellen gibt.



Wartezeiten

Trotz all ihrer Effizienz arbeiten die neuen Siedler langsamer als ihre Vorfahren. Schon eine einzige Lederrüstung braucht mit allen Komponenten fast fünf Minuten. Weil's dazu eine Quest gibt (»Liefere dem König 25 Lederrüstungen«), dauert es rund zwei Stunden, bis die Lieferung fertig und der Job erledigt ist – es sei denn, wir helfen mit Buffs nach. Oder mit Premium-Items (siehe nächster Punkt). Komplexere Güter dürften später richtig viel Zeit fressen.



Premium-Alarm

Unsere Befürchtungen der letzten Preview haben sich bestätigt: Siedler 8 wird Premium-Inhalte haben. Darauf weist zum einen der Free2Play-typische Diamantenkauf-Button im Interface hin, der jetzt noch deaktiviert ist. Zum anderen lassen sich Begleittruppen mit Diamanten schneller ausheben, außerdem hat das Lagermenü einen Reiter für »Premium-Rohstoffe und -Gegenstände« – hier werden wohl Effizienz steigende Items landen.



Always-Online-Zwang

Wie negativ sich schon kleinere Serverprobleme auswirken können, haben wir an einem Nachmittag erlebt: Da wurde der Server für die Abenteuermissionen unspielbar langsam, sodass wir eine Quest nicht lösen konnten – ein böser Blocker trotz funktionierender Siedlungskarte. Klar, wir spielen eine Beta, da kommen Serverprobleme vor. Trotzdem halten wir den permanenten Onlinezwang (auch für Solospieler!) für sehr riskant und kundenfeindlich.

schlag und so weiter. So weit, so bekannt. Aber wie sieht das in der Praxis aus?

Nicht gut. Denn der abgetrennte Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel wirkt aufgesetzt, er passt einfach nicht zu den Siedlern, und als eigenständiger Bestandteil ist er, zumindest momentan, schlicht zu langweilig und repetitiv. Okay, wir haben bisher nur mit drei der acht Helden gespielt, und es mag mit vier hochstufigeren Recken taktischer und spannender werden. Aber mit den drei noch jungen Helden (Ritter, Bogenschützin, Priester) ist der Ablauf einfach immer gleich: Der Ritter haut mit Schildschlag alle Gegner zu Boden, spricht vielleicht noch einen Veräppeln-Buff, damit sich alle auf ihn stürzen. Der Priester heilt, die Bogenschützin wechselt zwischen Standardschuss, besonders kräftigem Jagdschuss und einer Pfeilsalve, die wie der ritterliche Schildschlag funktioniert – alle Gegner im Umkreis fallen um, wie die Kühe bei Loriots Atomkraftwerk-Baukasten.

Wiederholungstäter

Hinzu kommt, dass wir manche Maps mehrfach spielen müssen, weil uns Quests wie »Bringe den Ritter auf Level X und die Bogenschützin auf Level Y« dazu zwingen. Dann streifen wir ohne einen konkreten Auftrag durch die Abenteuerkarte und plätten dieselben Gegner wie zuvor – reines XP-Farmen also. In der Beta lief der Abenteuer-server zudem unrunder, unsere Helden und ihre Gegner hakelten bei den Animationen, warpten auch schon mal ein paar Meter über den Boden. Einen Nachmittag lang war der Server sogar unspielbar langsam, eine Mission ließ sich deshalb nicht lösen.

Genau das ist die Krux beim neuen Siedler: Weil wir beim Spielen immer online sein müssen, sind wir sowohl von unserer eigenen Internetanbindung als auch von funktionierenden Servern abhängig (die zumindest in der Beta nach Siedel- und Abenteuerkarte getrennt sind). Und weil die Welt persistent ist, dreht sie sich auch weiter, wenn wir gar nicht spielen. Speichern ist nicht möglich, was vor allem bei den Abenteuerern stört: Als wir mitten in einer rund zwanzigminütigen Mission für ein paar Stunden pausieren mussten, hatte Siedler 8 bei unserer Rückkehr die Verbindung automatisch gekappt, wir mussten die Quest neu anfangen.

Zu viele Free2Play-Elemente

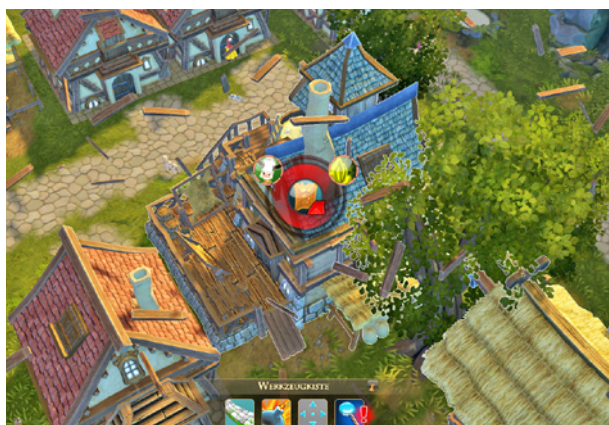
Ubisoft begründet sein Immer-Online-Konzept unter anderem damit, dass so jederzeit zusätzliche Inhalte hinzukommen können, was für den Spieler ja total toll sei. Natürlich trägt der Erfolg von Siedler Online dazu bei, dass die Düsseldorfer für Siedler 8 mit den Free2Play-Elementen des Onlineablers liebäugeln. Doch genau diese Entwicklung macht uns heftige Bauchschmerzen: Siedler 8 droht zu einem Vollpreisspiel mit zusätzlichen kostenpflichtigen Premium-Vorteilen zu werden. Momentan dauert es zum Beispiel eine Minute, Standard-Fußsoldaten zu rekrutieren, die unsere Helden begleiten. Diese Minute lässt sich mit einer



Der Ritter kann Feinde Tank-mäßig verspotten, um sie von seinem Axtkrieger-Begleiter (links unten) wegzulocken.



Die Champions lassen sich mit Waffen und Rüstungsteilen ausstatten, außerdem können wir vier Charakterwerte verbessern.



Wir haben eine Gerberei gebaut, jetzt müssen wir sie mit der Kuhwiese und dem Schwefelsammler verbinden – und mit der Straße.



Durch Ansehenspunkte haben wir eine »Sektorfreischaltgenehmigung« erhalten. Die Icons rechts unten zeigen, was hier zu holen ist.

Edelsteinzahlung verkürzen. Okay, für eine gesparte Minute ist das noch Quatsch – aber was passiert, wenn's mal Stunden dauert, bis ein hochwertiger Truppentyp in unserem Arsenal landet, wie in Siedler Online und zig anderen Free2Play-Vetretern? Anderes Beispiel: Im Lagerbildschirm landen momentan Ressourcen, Equipment und Buff-Items wie der Kaffee, der die Arbeitszeit eines Gebäudes temporär verkürzt. Allerdings hat das Lager auch einen Reiter für Premium-Rohstoffe und -Gegenstände. Und der ist ja nicht einfach so da, wir rechnen

mit Premium-Buffs, vielleicht sogar Premium-Ausrüstung für unsere Helden. Damit würde Siedler 8 endgültig zum Free2Play-Titel im Vollpreisspiel-Anzug und damit zum roten Tuch für alle algedienten Serienfans.

Es bleibt freilich ein Funken Resthoffnung, dass Blue Byte so viel negatives Feedback aus dem derzeit laufenden Betatest bekommt, dass sie erkennen, wie sehr sie viele Fans mit dem achten Teil vor den Kopf stoßen. Noch wäre Zeit, die Veröffentlichung zu verschieben, um eine Kurskorrektur vorzunehmen. Martin Deppe



Wann kommt eigentlich Anno?

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mag die Siedler. Schon immer. Siedler 7 finde ich sogar richtig toll: Das Sektorenerobern motiviert, ich weiß immer, was zu tun ist, und kann selber entscheiden, wann und wie ich es umsetze. Das nennt man spielerische Freiheit. Falls Siedler 8 mich aber wirklich dermaßen gängelt wie die Betaversion es befürchten lässt, dann werden sich unsere Wege trennen. Nach 21 Jahren. Denn selbst wenn die Server ständig funktionieren, der Onlinezwang technisch nicht stört und das Premium-Gedöns mich spielerisch nicht benachteiligt, nervt mich die Effizienzoptimiererei unendlich.

Ich will nämlich nicht ständig fertige Gebäude verschieben und mit Items buffen, um eine Weile supereffizient zu arbeiten, nur damit das Spiel überhaupt weitergeht! Meinetwegen soll's coole Glitzer-Achievements für Über-Performer geben, aber ich will doch nur siedeln! Und richtig kämpfen, Sektoren erobern, um meine Siedlung bangen – und nicht aufgesetzt wirkende Rollenspiel-Taktikgefechte bestreiten, die ich nicht mal solo pausieren kann. Jetzt hoffe ich nur, dass bald ein neues Anno angekündigt wird, denn ohne ein schönes Aufbauspiel ist die Welt echt ärmer.

Potenzial: Passabel



Auf dieser Karte picken wir uns Abenteuer heraus – mit oder ohne Quest.