

Die Siedler

GEBAUT VON MEISTERHAND

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Düsseldorf** Termin: **Herbst 2019**

Die Siedler kehren zurück! Wieder mit an Bord: Serienerfinder Volker Wertich, der das Reboot gleichzeitig zu altem Ruhm und neuen Höhen führen soll. Kann das klappen? Wir haben das neue Siedler als weltweit erstes Magazin gesehen.

Von Maurice Weber

Die Siedler haben mir gezeigt, was für ein missgünstiger Gnom ich bin. Und zwar, als ich die Anno-Artikel von Kollege Klinge las. Unerträglich! Klar, Anno ist eine tolle Sache – aber die Aufbauserie meines Herzens, das waren immer die Siedler. Also warum sollte Anno-Heiko auf Wolke Sieben schweben dürfen, während ich seit acht Jahren nichts als das mittelmäßige Action-RPG Champions of Anteria vorgesetzt kriege, die Resteverwertung des eingestellten Siedler 8?

Zum Glück sind nicht alle Menschen so missgünstig wie ich. Eines schönen Abends sitzen Anno-Heiko und ich nach einem langen Tag im Büro zusammen, lassen die E3 Revue passieren, und plötzlich lässt er ganz beiläufig fallen: »Hab ich dir eigentlich schon erzählt, dass sie ein neues Siedler machen?« Ich horche auf, aber erst mal nur mit halbem Ohr. Wird wieder so was wie Anteria, denk ich mir. Mit MOBA-Helden und Online-Zwang. »Ach ja, und Siedler-Erfinder



Der Grafikstil ist bunt und stilisiert, allerdings etwas weniger comichaft als früher.



Zu Beginn müssen sich die Siedler auf simple Nahrungsquellen wie Fischerei verlassen, später können sie Farmen errichten.



Im Kampf agieren Truppen automatisch, Berserker klettern etwa selbstständig die Mauern hoch.

Volker Wertich ist wieder dabei!« Meine Herren, Sie hatten meine Neugier geweckt, jetzt haben Sie meine Aufmerksamkeit!

Das Siedler-Reboot

Ein paar Monate später sitze ich gespannt in einem Präsentationsraum im Blue-Byte-Hauptquartier Düsseldorf und der Siedler-Erfinder spielt mir sein neues Aufbauspiel vor. Das übrigens einfach wieder Die Siedler heißt, nicht Siedler 8. »Die verschiedenen Teile hatten teilweise unterschiedliche Schwerpunkte, das ist vielleicht am Ende auch mal ein Irrweg hier und da gewesen«, beginnt Wertich. Deswegen habe sich sein Team beim Reboot auf den Kern der Siedler-DNA besinnen wollen. Zum Beispiel ein transparentes Wirtschaftssystem, in dem ich genau auf dem Bildschirm nachverfolgen kann, was mit meinen Waren passiert und wie sich meine Siedlung entwickelt – und in dem es bereits Spaß macht, dabei einfach nur mal zuzuschauen. Denn die Welt der Siedler, so Wertich, ist eine Zuflucht: »Sie ist schöner als die Realität«. Was heißt das im Detail? Mittelalterliche Städte und Festungen, schöne Landschaften, ein Drang zum Verweilen und Erkunden. Kampf, ja, aber ehrenvoll! Ohne Blut und Folter. Maschinen und Mechanik, aber ohne Schießpulver. Tupfer von Mystik, aber keine Orks oder Feuerbälle. Ich nicke nur mit: Alles richtig, alles Teil des alten Charmes! Aber wie sieht denn nun die Zukunft aus?

Ein bewährtes Fundament

Wertich spielt los – und ich fühle mich sofort zu Hause. Die Siedler treffen diesmal mit einem Schiff auf neuen Karten ein und laden Startrohstoffe jetzt per Ruderboot ab, statt schon um ein prall gefülltes Rathaus zu stehen. Aber abgesehen davon beginnt die Partie ganz genau wie damals: Holzfällhütte, Sägewerk und Fischerhütte platzieren, schon hieven Träger die Materialien heran und Baumeister klöppeln emsig die ersten Gebäude hoch. Noch beherrscht Wertich in der Demo nur ein kleines Gebiet, markiert durch einen Ring aus Grenzposten. Er muss Festungen errichten und mit Soldaten bemannen, um sein Territorium auszuweiten. Was ich da auf dem Bildschirm sehe, könnte vom Spielablauf, von der farbenfrohen Aufmachung, vom ganzen Gefühl her fast ein 3D-Remake von Siedler 3 sein – das war bekanntlich einer der besten Teile! Aber so einfach ist es dann doch nicht, denn auch aus den anderen Spielen gibt es einiges wiederzuerkennen. Den manuellen Straßenbau zum Beispiel, damals wohl der größte Verlust beim Schritt von Siedler 2 zu Siedler 3. Es wird nicht das letzte Mal bleiben, dass das Reboot genau die richtigen Elemente aus seinen so unterschiedlichen Vorgängern genau richtig vereint.

Unser täglich Brot gib uns heute

Zur Nostalgie gesellen sich oben drein viele kluge neue Ideen. Nah-

Die Siedler-DNA

Was macht Die Siedler im Kern eigentlich zu etwas so Besonderem? Erfinder Volker Wertich wollte sich für das Reboot auf die fundamentalen Stärken der Serie besinnen. Seine »Siedler-DNA« besteht aus den folgenden sechs Punkten:

What you see is what you get

Alle Elemente des Spiels sind visualisiert, das Spiel ist transparent und damit leicht durch Beobachtung zu erlernen.

Systemische Wirtschaft

Angebot und Nachfrage regeln alles. Gebäude mit Überschuss versuchen ihn abzustößeln, Gebäude mit Bedarf bestellen mit erhöhter Dringlichkeit. Das macht Entfernungen und Verbindungen zwischen Gebäuden wichtig für den Warenverkehr – wie im echten Leben.

Übergeordnete Kommandos

Der Spieler muss keine einzelnen Einheiten befehlen. Wenn er einen Bau oder einen Angriff ordert, kümmern sich die einzelnen Arbeiter und Soldaten automatisch darum. Sie sind dabei intelligent, aber auch vorhersehbar, sodass sich die Folgen einschätzen lassen.

Aquarium-Effekt

Die Siedler ist interessant, spannend und lustig zu beobachten. Jedes Detail ist animiert.

Sandbox

Man hat viel Freiheit. Jede Map spielt sich anders basierend auf ihren Ressourcen. Je nachdem, welche Rohstoffe und Gegner man vorfindet, muss man seine Strategien anpassen.

Entspannte Klickrate

Bei den Siedlern geht es nicht wie bei einem RTS um Können an der Maus. Es geht darum, das Spiel zu beobachten und über seine nächsten Schritte nachzudenken, bevor man handelt.



ung spielt etwa eine wichtigere Rolle als je zuvor. Wir müssen jetzt nicht mehr nur bestimmte Gebäude wie Bergwerke verköstigen. Nein, diesmal will sich jeder Handwerker regelmäßig den Bauch vollschlagen und somit seine Ausdauer wieder auffüllen, sonst legt er die Arbeit nieder. Und das funktioniert so: Fressalien wie Fische, Beeren oder Kräuter bringen die Siedler zuerst zu eigens gebauten Marktständen. Dort decken sich die Bewohner der umliegenden Wohnhäuser ein und zaubern daheim leckere Gerichte, die sie dann den hart schuftenden Arbeitern zum Produktionsgebäude bringen. Teamwork also! Auch das gehört zur positiven Grundstimmung, die Wertichs

Siedler-Welt transportieren will: »Die Siedler arbeiten zusammen, sie vertrauen einander blind.«

Das Clevere an dieser Mechanik: Sie sorgt für ein viel glaubwürdigeres Stadtbild als in den alten Siedler-Spielen. Schlaue Baumeister packen ihre Wohnhäuser rund um den Marktplatz und schaffen so ein Dorfzentrum, von dem aus die umliegende Wirtschaft versorgt wird. Aber wäre es nicht genauso sinnig, all seine Wohngebäude völlig unrealistisch über die ganze Karte immer neben die Produktionsgebäude zu pflanzen, die sie doch versorgen sollen? Nein, kontert Wertich: Zum Marktplatz müssen die Einwohner viel häufiger, weil sie teilweise für ein Gericht mehrere Zutaten brauchen. Fertig ist das Nahrungssystem aber noch nicht, die Entwickler experimentieren noch mit Ergänzungen. Zum



Beispiel wollen sie noch ermöglichen, dass sich Häuser für einfache Rezepte auch direkt bei der Fischerhütte statt auf dem Markt versorgen können. Dann ließen sich frühe Wohngebäude noch näher an den Produktionsgebäuden errichten und erst später würde sich ein Stadtzentrum herausbilden. Ebenfalls im Gespräch ist noch, ob die Wohnhausbewohner auch selbst was zu beißen brauchen sollten.

Der Ruf des Geldes

Neue Siedler erhalten wir übrigens nicht mehr durch Wohnhäuser. Was ein klein wenig unglaublich ist – theoretisch könnte man unbegrenzt Siedler haben, ohne ihnen

je ein Dach über dem Kopf zu geben! Aber in der Praxis wird das nie passieren, denn ohne Wohnhäuser steht die Produktion still. Also muss der Wohnhausbau immer mit dem Wirtschaftswachstum Schritt halten.

Aber woher kommen die neuen Siedler denn nun dann? Sie treffen per Schiff ein! Jedenfalls, sobald wir einen Hafen gebaut haben und ihnen auch was bieten können. Anfangs reicht noch die Aussicht auf ein spannendes Abenteuer, um waghalsige Kolonisten zu locken. Aber sobald wir mal ein kleines Städtchen aus dem Boden gestampft haben, werden die Damen und Herren anspruchsvoller.

Jetzt wollen sie Münzen sehen, um die Reise auf sich zu

nehmen. In der Demo prägt Wertich noch Kupfermünzen, später verarbeitet man Silber und Gold. Genau wie Nahrung werden Edelmetalle also deutlich breiter nützlich als in den Originalspielen. Dort butterten wir Gold nur in unseren Militäretat. Eine sinnvolle Weiterentwicklung! Es soll sogar noch eine zweite Rolle für Münzen geben, über die Wertich aber noch nicht reden will.

Ist das Geld gerade knapp, gibt es auch neutrale Siedler in der Spielwelt zu entdecken. Eine weitere Idee, die sich die Entwickler gerade überlegen, ist neue Einwohner mit geschenktem Land statt teuren Münzen zu ködern. Für alle paar Zellen Gebiet, die wir besetzen, könnten wir ein Landdokument erhalten und damit neue Bewohner genauso anziehen wie mit klimperndem Geld.



Die Festung bewacht die Siedlung und erweitert unser Territorium.

Zwei Träger nutzen Eselskarren, um mehr Waren transportieren zu können.

Wohnhausbewohner kaufen Nahrung auf dem Marktplatz, um Gerichte für die Handwerker zubereiten zu können.

Wohnhäuser der Technologiestufe 2 sind schon aus bemalten Brettern statt rohen Baumstämmen gebaut.

Besagte neue Bewohner treffen zunächst als Träger ein, dann drillen wir sie entweder zu diversen Soldaten oder zu Handwerkern. Letztere bilden wir im Gildenhaus aus, wenn ausreichend Werkzeug zur Hand ist. Nur so trainierte, quasi IHK-geprüfte Handwerker können in Produktionsgebäuden arbeiten oder neue Bauwerke hochziehen. Einzig auf das genau passende Werkzeug müssen wir nicht mehr achten – das neue Siedler schaut uns nicht mehr genau auf die Finger, ob wir auch genügend Angeln für unsere Fischer haben. »Diesen Detailgrad wollten wir an der Stelle nicht mehr haben, weil der denke ich doch zu weit geht«, führt Wertich aus. Ich finde: eine sinnvolle Kürzung; auf jedes einzelne Werkzeug zu achten wirkte mir schon damals in Siedler 2 eher wie unnötige Erbsenzählerei.

Eine Frage der Motivation

Zu beachten ist aber eine gute Mischung aus Trägern, Soldaten und Handwerkern. Schließlich sind es auch die Träger, die als Bürger in die Wohnhäuser einziehen und die Handwerker mit Nahrung versorgen. Und im Notfall können sie sogar als Spontan-Handwerker einspringen! Wertich klickt auf seine Waffenproduktion und bestellt mit einem Klick zusätzliche Arbeitskraft. Sofort eilen zwei Träger herbei, um für kurze Zeit zu helfen. Diese direkten Aktionen sollen dem Spieler mehr Eingriffsmöglichkeiten bieten: »In Siedler war's ja oft so, dass es sehr träge war. Man konnte die Wirtschaft nur beeinflussen, indem man ein neues Gebäude errichtet hat und musste warten, bis es fertig war. Jetzt kann ich hier zum Beispiel der Waffenproduktion Priorität geben.«

Dieser Boost ersetzt aber keine clevere Wirtschaftsplanung. Er ist zeitlich begrenzt und kostet obendrein sogenannte Motivationspunkte. Die schreiben Träger auf mein Konto gut, solange sie nichts zu tun haben. Eigentlich ein kluger Gedanke! Denn es empfiehlt sich ohnehin immer, ein paar Träger für spontanen Bedarf in Reserve zu haben, und so sind sie selbst auf der faulen Haut noch nützlich. Zumal Motivation nicht nur beim Handwerker zum Einsatz kommt. Genauso soll ich damit Träger direkt zum Rohstoffabbau schicken können und sie etwa ein paar Bäume fällen oder Kupfer schürfen lassen. Laut Wertich werde ich immer abwägen müssen, wie ich meine Punkte einsetze. Strategisch durchaus interessant – und trotzdem ist es die einzige Mechanik des Tages, die mir fehl am Platze wirkt. Was hat eine so abstrakte Währung wie »Motivationspunkte« in einem sonst so handfesten Spiel zu suchen, das jede einzelne Ressource greifbar in der Welt simuliert? Und warum stürzen sich die Siedler munter in jede andere Plackerei, ohne dass wir sie mit Pünktchen dazu anspornen müssen?

Wunderschöne Wuselei

So sonderbar ich die Mechanik auch finde, so liebevoll ist der ganze Prozess animiert: Die angeheuerten Träger rufen der Waffenschmiedin noch einen Gruß zu und machen sich dann ans Werk. Wertich demonstriert, dass der Produktionsvorgang eines jeden Gebäudes in mehreren Phasen abläuft. Normalerweise würde sich die Handwerkerin erst einen Baumstamm holen, daraus einen Bogen zimmern und den schließlich wegbringen. Jetzt können ihre Gehilfen ihr aber zur Hand gehen. Kaum hat sie einen Bogen fabriziert, nimmt einer ihr das fertige Produkt ab und transportiert es weiter, während der andere ihr schon den nächsten Baumstamm reicht. »Allein die Schlüsselpositionen im Produktionsablauf können ausschließlich von Handwerkern besetzt werden«, erklärt Wertich. Dank der Helfer haben die Profis mehr Zeit zu arbeiten.

Somit geht's nicht nur deutlich schneller, der Produktionsschub lässt sich auch noch völlig sinnvoll anhand der Animationen nachvollziehen! Derlei charmante Details beobachte ich überall in der Spielwelt. Wandert der Bogen schließlich ins Trainingslager, greift ihn sich dort ein Grünschnabel-Rekrut und schießt erst mal katastrophal daneben, bis er irgendwann endlich



Die Bewohnerin bringt ein dampfendes Gericht zu den Minenarbeitern in einem Bergwerk im Hinterland der Karte.

Auf höheren Technologiestufen entwickeln sich Wohnhäuser zu Fachwerkbauten mit Steinmauern und Ziegeldächern.

Interview

Volker Wertich hat gleich zwei ikonische deutsche Strategiespielserien geschaffen: Er erfand bei Blue Byte die Siedler und danach mit seiner eigenen Firma Phenomic die SpellForce-Reihe. Nachdem Phenomic von EA aufgekauft und später geschlossen wurde, machten er und eine Reihe weiterer Phenomic-Veteranen sich mit Envision Entertainment wieder selbstständig. In letzter Zeit war die Firma vor allem im Bereich Online-Spiele tätig und unter anderem für Command & Conquer: Tiberium Alliances zuständig. Jetzt entwickelt Envision zusammen mit Ubisoft und Blue Byte das Siedler-Reboot.

»Aufbauspiele haben sich erheblich verändert«



Siedler-Erfinder Volker Wertich verrät Maurice die Geheimnisse des neuen Teils.

Wie kam es dazu, dass du nach all der Zeit noch mal ein neues Siedler machst?

Eines Tages haben sich der Chef von Blue Byte, Benedikt Grindel, und mein langjähriger Freund und Kollege Dirk Ringe mal getroffen und gemeinsam darüber geredet, ob es nicht sinnvoll wäre, an einem neuen Siedler zu arbeiten. Und von dieser Idee war ich natürlich schnell begeistert und wir haben dann an einem neuen Konzept gearbeitet, das mehr als vielversprechend aussieht.

Wie ist Envision Entertainment am neuen Siedler beteiligt?

Das Spiel ist eine Kooperation zwischen Blue Byte und Envision und die klappt hervorragend, wir haben ein sehr starkes Team an dem Projekt sitzen, das tolle Arbeit leistet.

Wie ist es, nach all den Jahren wieder Siedler zu machen?

Ich habe natürlich schon immer wieder mit Interesse verfolgt, was diese Marke Neues macht. Es ist für mich sehr, sehr spannend, wieder an dieser Marke zu arbeiten. Es erfüllt mich, denn es ist für mich natürlich ein Meilenstein in meinem Leben gewesen und ich freue mich darauf, jetzt an einem neuen Meilenstein zu arbeiten.

Warum ein Reboot statt eines Siedler 8?

Wir wollen das Siedler-Spiel mal grundlegend überarbeiten und haben sehr viel Innovation in das Spiel gesteckt. Ich denke, dass

es sehr wichtig ist für das Siedler-Projekt, dass wir die Sachen erhalten, die wirklich sehr toll sind an dem Spiel, und sie mit neuen Innovationen versehen und auf der anderen Seite neue Elemente einfügen, die in die Spielsysteme passen und das Spiel bereichern. Deshalb haben wir uns dafür entschieden, das mit einem Reboot der Marke zu machen.

Was ist für dich was Wichtigste an einem guten Aufbauspiel?

Das wichtigste ist, dass der Spieler sehr viele Möglichkeiten hat, was er in dem Spiel tun kann – es ist am besten eine Sandbox.

Aufbauspiele haben sich seit dem ersten Siedler stark verändert – was muss ein neues Siedler bieten, um auf dem modernen Markt mithalten zu können?

Gut, Aufbauspiele haben sich über 25 Jahre natürlich erheblich verändert. Insbesondere Multiplayer und alles, was mit sozialen Komponenten zusammenhängt, ist viel stärker geworden und wird auch bei uns entsprechendes Gewicht bekommen. Außerdem ist es so, dass die Spiele natürlich eine ganz andere Zugänglichkeit haben, also Interface, Bedienbarkeit, Erlernbarkeit des Spiels sind ganz anders als früher. Siedler liegt mir wirklich am Herzen und ich freue mich darauf, dass wir dieses Spiel neu zurückbringen können zu vielen Spielern, die schon sehr lange darauf warten, und ich denke, wir werden auch viele neue Fans damit begeistern.

ins Schwarze trifft und als frischgebackener Soldat vom Platz ziehen darf. »Wir denken, in Siedler ist bislang ein großes Potenzial noch nicht genutzt worden, nämlich die Emotionen der Figuren viel klarer für den Spieler zu transportieren«, erzählt Wertich. Jetzt klatschen die Figuren etwa anerkennend für ein frisch gebautes Haus oder beschweren sich, wenn sie in Warteschlangen

stehen. Im fertigen Spiel sollen sie sich noch lebhafter ausdrücken. Hungrige Siedler werden sich etwa den Bauch reiben, um auf Hunger aufmerksam zu machen. Aber bereits jetzt wirkt die Welt herrlich lebendig!

Von der Dystopie zum Märchen

Der Stil kombiniert einige der schönsten Elemente aus Siedler 3 und 7. Die Gebäude er-

innern klar an die Serienursprünge: Nicht gänzlich comichaft, aber doch eindeutig stilisiert, aus hellen und farbenfrohen Materialien gezimmert und herrlich heimelig. Die Siedler selbst sind aber keine knuffigen Pummelchen mehr, sondern kommen ein ganzes Stück realistischer daher. Wenn auch nicht übertrieben: Ihre ausdrucksstarken Animationen bringen genau die richtige Dosis Humor ins Spiel. Außerdem betont Wertich, dass die Charaktere deutlich abwechslungsreicher aussehen sollen als früher. Jeden Siedler gibt's in männlicher und weiblicher Ausführung und obendrein mit unterschiedlichen Körperformen, Frisuren usw. Das alles fügt sich zu einem stimmungsvollen Gesamtbild, einem mittelalterlichen Märchengemälde.

Umso überraschender, welche Engine dahintersteckt: Es ist die Snowdrop Engine, bekannt durch das dystopische New York von The Division! Wie schwierig war es, in der auf einmal ein Strategiespiel zu stricken? »Es war eine Herausforderung«, gibt Wertich zu. »Die Engine ist qualitativ grandios, aber wir müssen natürlich viel umbauen für ein Strategiespiel.« Dem ersten Eindruck nach scheint sich der Aufwand zu lohnen.



Auf verbesserten Straßen können Esels- und Ochsenkarren den Transport beschleunigen.



Links eine Konzeptzeichnung des Werkzeugmachers, rechts das gleiche Gebäude im fertigen Spiel.

Ein Hauch von Age of Empires

Bislang hat Wertich vor allem den Anfang des Spiels gezeigt. Aber wie sich herausstellt, fährt das neue Siedler ein deutlich umfangreicheres Endgame als die Originalspiele auf. Ich soll meine Siedlung in vier Stufen ausbauen können. Auch das ist Siedler-Veteranen nicht völlig neu, erstmals kannte Siedler 6 mehrere Städtelevel. Sogar aus diesem verhältnismäßig umstrittenen Serienteil lassen sich also ein paar seiner besseren Ideen wiedererkennen. Das neue Siedler beschränkt sich dabei jedoch nicht einfach nur auf Recycling, die Mechanik funktioniert im Detail nämlich ganz anders als in Siedler 6. Um aufzusteigen, wollen keine Bedürfnisse mehr befriedigt werden, sondern es ist allein eine Frage des nötigen Baustoffs. Den Schritt zur Stufe 2 machen die Siedler, wenn sie ihr erstes Rathaus hochziehen. Sie werden also sesshaft und machen sich die Küste, an der ihr Schiff gelandet ist, zu eigen. Danach lässt sich das Rathaus noch zweimal ausbauen. Jedes Siedlungslevel schaltet neue Gebäude und damit neue Baumaterialien, Waffen und Nahrungsmittel frei. Mit Stufe 2 platziert Wertich etwa Klassiker wie Kohlemine, Erzbergwerk und Eisenschmelze. Stufe 3 erlaubt es, Steine zu Schotter zu mahlen und damit die Straßen zu verbessern.

Zum Ausbau auf den nächsthöheren Rang braucht es immer einen ersten Satz der Res-



Wohnhausbewohner versorgen umliegende Handwerker mit Nahrung, die sie zum Weiterarbeiten brauchen.

ourcen, mit denen dann auch die weiteren Gebäude der neuen Stufe errichtet werden. Anfangs zimmern die Siedler vergleichsweise einfache Bauten aus unverarbeiteten Baumstämmen, für fortschrittlichere Gebäude der Stufe 2 müssen die erst im Sägewerk zu Brettern verarbeitet werden. In Stufe 3 kommt schließlich Stein zum Einsatz, in Stufe 4 sogar stabiler Zement. Ihr merkt schon: Das neue Siedler kennt um einiges mehr Ressourcen als die alten Teile. Kupfer gab es bislang etwa nur in Siedler Online, Zement ist sogar völlig neu und wird aus Kalkstein gewonnen. Außerdem erwähnte Wertich unter anderem Stahl, Edel-

steine und neue Nahrungsmittel wie Mais – ein schöner Schritt in Richtung mehr Komplexität verglichen mit Siedler 7, wo es auf einfache oder gute Nahrung hinauslief.

Schaffe, schaffe, Häusle ausbauen

Die Technologiestufen schalten aber nicht nur neue Bauwerke frei. Sie erlauben auch, alle bestehenden in mehreren Stufen auszubauen. Und so schafft es sogar noch eine Idee ins Spiel, die ihre Serienpremiere im sonst eher unbeliebten Siedler 5 feierte! Wertich rüstet etwa eine Waffenmacherin auf Stufe 2 hoch. Jetzt können hier zwei Handwerker auf einmal werkeln und das Upgrade macht obendrein noch mehr Platz für zusätzliche Träger-Gehilfen. Mehr noch, jede Aufwertung schaltet zusätzlich neue Produktionsabläufe für das Gebäude frei. Ein Wohnhaus der Stufe 2 hat beispielsweise anspruchsvollere Rezepte auf Lager. Dafür müssen die Einwohner mehr Zutaten vom Marktplatz holen, aber die Gourmet Speisen halten auch länger satt.

Manche der neuen Möglichkeiten wirken allerdings ein wenig erzwungen. Der Holzfäller lernt etwa erst auf Stufe 2, Laubbäume zu schlagen – davor versteht er sich nur auf Nadelbäume. Laubholz ist für fortschrittlichere Gebäude erforderlich. Das wirkt ähnlich wie die Motivationspunkte unschön nach erzwungener



Zu Beginn jeder Partie treffen die Siedler in Ruderbooten ein, ihr Rathaus müssen sie erst noch bauen.

Siegbedingungen



Bislang haben die Entwickler zwei Siegbedingungen vorgestellt: Wir können feindliche Gebiete entweder mit Soldaten übernehmen oder die Herzen der Bewohner beim Duell in der Arena gewinnen. Es soll aber auch noch weitere Wege geben.

zwischen vier vernetzte Stadtzentren geworden sind, oben rechts zeigt das Interface die Anzahl der aktuellen Siedler – und wo das anfangs noch um die 100 waren, springt die Zahl im letzten Savegame plötzlich auf über 3000! »Das neue Siedler wird so wuselig wie nie zuvor!«, verspricht Wertich. Angeblich habe das Wörtchen »wuselig« inzwischen sogar bis in die Pariser Chefetage von Ubisoft höchste Bedeutung erlangt! Im Spiel wirkt mir der Wuselfaktor stellenweise fast schon übertrieben. Über eine Straße windet sich eine bildschirmlange Kolonne von Siedlern, dutzende kleiner Figuren im Gänsemarsch hintereinander wie Autos im Stau. Das will nicht mehr so recht nach organischem mittelalterlichen Straßenleben aussehen. Ist aber auch ein Ausnahmefall, bei dem der Spieler handeln sollte, wie es mir Wertich direkt demonstriert: Schuld an der Misere ist ein Bergpass, durch den nur eine Straße führt. Eine Lösung könnte sein, den nahen Wald zu roden und einen Alternativpfad hindurchzuziehen. Alles in allem scheint das neue Siedler großen Wert darauf zu legen, selbst im späten

Spiellogik. Es bleibt zum Glück aber die Ausnahme, die meisten Ausbauten ergeben intuitiv Sinn. Neue Gebäude sollen wir auf Wunsch übrigens direkt auf der höchsten verfügbaren Stufe bauen können – oder noch auf einer niedrigeren, wenn unsere Rohstoffe knapp sind. Dann später aufzurüsten ist ein Viertel billiger als ein Neubau, aber dafür dauert es eben länger.

Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg

Auch die Straßen werden sich in drei Stufen verbessern lassen. Los geht's mit simplen Trampelpfaden, die noch keine Ressourcen kosten. Notfalls finden die Siedler ihren Weg sogar ohne Wege wie damals in Siedler 3, sagt Wertich – aber durch die Wildnis stapfen sie deutlich langsamer. Vor allem im späteren Spiel werden Straßen unersetzlich. Denn je hochwertiger der Pfad, desto größere Transportwagen können ihn befahren. Simple Handkarren fassen zwei Rohstoffeinheiten auf einmal, Eselskarren sogar fünf und Ochsenkarren schließlich acht. Hier bietet sich also ein weiterer motivierender Weg, die Stadt und ihre Logistik weiter zu optimieren – echt klasse!

Genauso wichtig dafür sind die Rastplätze. Dort generieren untätige Träger nicht nur ihre Motivationspunkte, hier warten sie auch auf neue Aufgaben. Weil sie sich dabei gleichmäßig auf alle Plätze der Stadt verteilen, können wir sicherstellen, dass im Notfall immer ein paar einsatzbereite Hände in der Nähe sind. Für volle Kontrolle lassen sich einzelne Raststätten auch beliebig deaktivieren, so Wertich. Das erlaubt es, Träger an den aktuellsten Brandherden zu bündeln. Genauso können wir auch Ressourcen wie Holz wieder in Lagern bunkern, damit sie am richtigen Ort verfügbar sind.

»So wuselig wie nie zuvor«

Was bei all dem Stadtbau auffällt: Die Siedlung wird später regelrecht riesig! Nicht nur, dass aus Wertichs kleinem Außenposten in-



Bei den Nahrungsständen auf dem Marktplatz kaufen Wohnhausbewohner die Zutaten für ihre Rezepte.

Das Nahrungssystem soll dafür sorgen, dass sich ganz organisch glaubwürdige Stadtzentren mit Marktplätzen bilden.



Spiel noch mehr Raum zum Ausbauen zu geben: Die Städte können größer werden, alle Gebäude haben mehrere Stufen und es gibt viel mehr Produktionsketten. Ich habe den Eindruck, hier könnte ich deutlich länger beschäftigt sein als etwa in Siedler 2 und 3, bis ich alles gesehen habe – eine schlaue Entwicklung. Denn das Längere und Vielfältigere war immer einer der wichtigsten Punkte, den der große Aufbaukonkurrent Anno den Siedlern voraushatte. Wertich erzählt, dass er für seine Dreitausender-Stadt ungefähr drei Stunden gespielt hat, und das noch auf einer vergleichsweise kleinen Karte.

Die Mauer muss weg!

Aber eine große Stadt baut sich natürlich auch leicht, wenn niemand dazwischenfunkt. Wertich ist sich jedoch bewusst, dass er nicht allein auf der Insel ist und trifft Vorkehrungen: Zum Schutz errichtet er riesige Mauern und versieht sie mit Türmen und Tor-

häusern – noch etwas, das es zum ersten Mal in Siedler 6 gab. Die Befestigungen lassen sich völlig frei zusammenbauen und obendrauf mit Bogenschützen auf den Wällen bemannen. Für einen Augenblick erinnert mich das Ganze fast mehr an Stronghold als an die Siedler!

Nach einer Weile rückt dann tatsächlich der KI-Gegner an und hetzt seine Mannen gegen das Bollwerk. Die Verteidiger-Schwertkämpfer warten vor der Mauer, um Nahkämpfer abzufangen, während die Bogenschützen von oben Saures geben. Das stimmig animierte Kampfgeschehen lässt mich für einen Moment beinahe vergessen, dass ich hier ein Aufbauspiel vor mir habe – wär's nicht klasse, wenn ich auch noch Belagerungstürme und Katapulte in die Schlacht führen könnte? Darüber hätte man zwar nachgedacht, geplant sei es derzeit aber nicht, bremst mich Wertich. Klar, braucht's nicht zwangsweise, das hier sind immer

noch die Siedler. Aber ein wenig schade finde ich's dann doch, als die feindlichen Schwertkämpfer einfach mit ihren Klingen auf die Mauern eindreschen und sie so zum Einsturz bringen. Aber gut, seien wir fair: Das hat ja selbst Stronghold so gemacht.

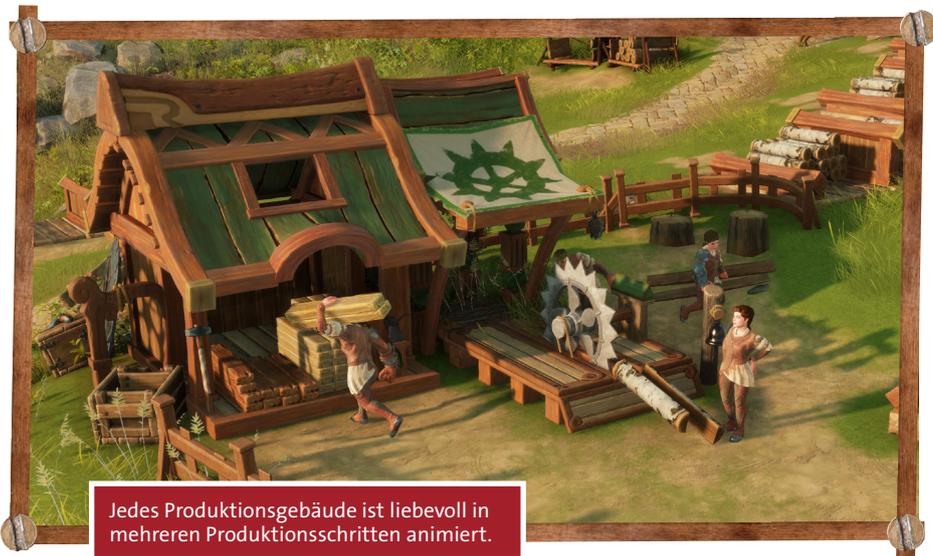
Kommando: Marsch!

Nach der Belagerung wird's Zeit zum Gegen-schlag. Das Militär im neuen Siedler lässt sich am ehesten mit Siedler 7 oder den allerersten Teilen vergleichen. Denn anders als in Siedler 3 gibt es keine direkte Soldatensteuerung mehr. Die Truppen quartieren wir in einer Kaserne ein und unterstellen sie dort einem Kommandanten. Der lässt sich als Einziger frei bewegen, seine Armee folgt ihm dann automatisch. Aber nur, solange sie was zu beißen hat! Soldaten brauchen Wegzehrung für den Marsch, erklärt Wertich, und zwar am besten haltbare wie Brot. Ist der letzte Bissen gegessen, machen sie prompt kehrt. Das soll Camping-Strategien im Feindesland verhindern.

Wertich führt seine gut gefütterten Soldaten in Richtung Feindeslager und trifft dort seinerseits auf Befestigungen. Kommt's zur Schlacht, formieren sich die Soldaten automatisch: Schwerter an die Front, Bogenschützen dahinter und los geht's! In den Kampf greift Wertich nur mit der aktivierbaren Fähigkeit seines Hauptmanns ein. Auf Knopfdruck lässt der seine Schwertkämpfer ihre Schilde nach oben reißen und schützt sie damit vor dem gegnerischen Pfeilhagel. Im fertigen Spiel soll es unterschiedliche Typen von Hauptmännern alle mit einer eigenen Fähigkeit geben. Unterschiedliche Truppentypen spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, selbst ohne direkte Befehle. Mein Liebling waren die Berserker. Sie kraxeln spornstreichs die gegnerische Mauer empor



Ganz klassisch soll wieder jede Ressource ein eigenes Objekt in der Spielwelt sein und transportiert werden müssen.



Jedes Produktionsgebäude ist liebevoll in mehreren Produktionsschritten animiert.

und knöpfen sich dort die Bogenschützen vor. Auch bei indirekter Steuerung gibt's also Kontermechaniken, die anderen Strategien den Wind aus den Segeln nehmen. Trotzdem machen die Kämpfe einen recht simplen Eindruck. Der Sieg scheint vor allem von zahlenmäßiger Überlegenheit abzuhängen und damit davon, welcher Spieler mehr Waffen und Nahrung produzieren konnte – aber für ein Aufbauspiel ist das ja keineswegs verkehrt. Das Militärsystem dürfte seinen Zweck erfüllen und wirkt sinnig und stimmungsvoll integriert, ohne nerviges Beiwerk oder umgekehrt zu dominant zu sein.

Das Einmaleins der Eroberung

Nach dem Sieg marschieren Wertichs Truppen zur feindlichen Festung und der Hauptmann tauscht dort die gegnerische Flagge gegen die eigene aus – das Gebiet ist erobert! Die Karte ist nicht mehr in feste Sektoren unterteilt. Wie früher erweitern wir frei unser Gebiet, indem wir Festungen an der

Grenze bauen. Neu dabei: Diese Außenposten sichern uns nicht sofort neues Territorium. Stattdessen ziehen Soldaten von dort aus los, um schrittweise die Grenzposten zu verschieben. Wertich spielt vor, dass man ihnen dabei einen Zielpunkt mitgeben kann und so sicherstellt, dass sie zuerst in eine bestimmte Richtung (etwa zu einer Mine) expandieren. Während es also länger dauert, bis eine Festung ihr Gebiet tatsächlich gesichert hat, ist ihr Radius auch deutlich größer als früher und sie fasst mehr Truppen. Somit sind, um große Landstriche zu besetzen, weniger einzelne Wachtürme und Bastionen nötig als zum Beispiel in Siedler 3.

Dass ein Aufbauspiel kein zu komplexes Militär braucht, ist die eine Sache – umso sonderbarer war es aber doch eigentlich immer, dass in einem Spiel, das sich »Die Siedler« nennt, am Ende fast immer alles auf die Soldaten rauslief: Nahrung für Minen, Minenmetall für Waffen und Sold, das war letztlich das Ziel der meisten Waren-

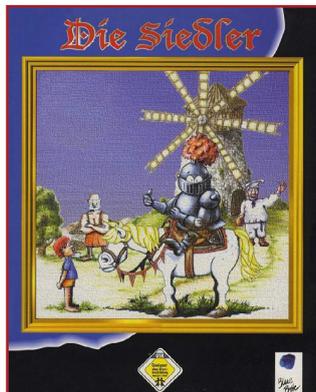
kreisläufe von Siedler 2. Erst Siedler 7 führte unterschiedliche Siegbedingungen ein und ließ sich auch ohne Waffengewalt gewinnen.

Ein Sieg muss ehrenvoll sein

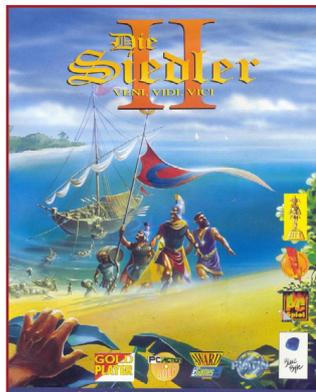
Wertich präsentiert nach seinem Triumph noch einen zweiten Weg, dem Gegner ein Gebiet abzuluchsen. Und zwar durch den »Weg der Ehre«, will heißen, heldenhaften Zweikampf! Dafür gilt es, einen Helden zu trainieren und den gegen feindliche Recken antreten zu lassen. Keine Panik, falls ihr beim Wort »Held« panische Anteria-Flashbacks kriegt: Dieser Held ist ein reiner Arenakämpfer und erfüllt keine Quests oder dergleichen. Er trainiert in einem speziellen Gebäude und wird stärker, wenn er hochwertige Nahrung oder Sparrings-Partner vorgesetzt kriegt. Bin ich mir seiner Fähigkeiten sicher, kann ich eine Herausforderung aussprechen und um ein feindliches Gebiet meiner Wahl kämpfen.

Zum Duell in der Arena reisen dann Siedler beider Seiten als Zuschauer an. Gewinnt mein Held, sind die gegnerischen Bewohner derart begeistert, dass sie sich möglicherweise gegen ihren alten Herrscher auflehnen. So kassiere ich nicht nur das Gebiet, sondern auch noch alle seine Gebäude und Einwohner! Wahlweise kann ich es nun mit meinen eigenen Ländereien vernetzen oder seine Siedler alles von Wert plündern lassen und zu mir beordern. Manchmal muss ich allerdings erst mehrere Duelle gewinnen, bis es so weit ist. Oder mein Held haut die Feinde derart aus den Socken, dass gleich mehrere Territorien auf einmal überlaufen! Selbst das passiert aber nicht sofort. Der Gegner hat immer ein gewisses Zeitfenster, seine Bürger mit anderen Methoden zu besänftigen. Welche das sein werden, behält Wertich noch für sich. Allgemein sei ihm

Die Serie durch die Jahre



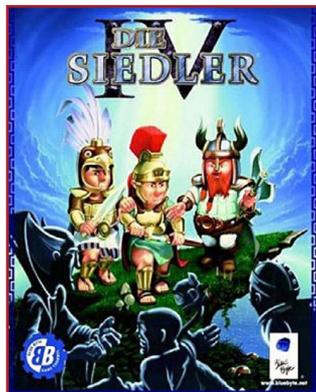
Die Siedler (1993)
Volker Wertich begründet auf dem Amiga eine der größten deutschen Aufbauspielserien – mit Warenkreisläufen, Wirtschaft und Wuselfaktor erobert das erste Siedler schnell die Spielerherzen.



Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici (1996)
Der Nachfolger entsteht ohne Volker Wertich – aber nicht, weil er keine Lust mehr hatte, er wurde einfach nicht gefragt. Trotzdem verfeinert Siedler 2 das Spielprinzip gekonnt.



Die Siedler 3 (1998)
Wertich kehrt noch einmal zurück und liefert einen der bis heute beliebtesten Teile der Serie ab – obwohl Siedler 3 mit manchen Traditionen bricht und etwa keinen manuellen Straßenbau mehr erlaubt.



Die Siedler 4 (2001)
Weitgehend eine Fortentwicklung von Siedler 3 mit sehr ähnlichem Prinzip. Neu ist das dunkle Volk als nicht spielbarer KI-Gegner, der das ganze Land verdirbt und die Siedler vor eigene Herausforderungen stellt.

aber wichtig, dass die Methoden sinnig und sichtbar integriert sind: »Wir wollen nicht, dass das ein abgekoppeltes System ist, wo du irgendwo eine Zahl hochgehen siehst, und wenn die 1.000 ist, hast du gewonnen.«

Vergangene Sünden, Fragen der Zukunft

Nach allem, was ich gesehen und gehört habe, haben auch die Siedler so gute Karten auf einen neuen Triumph wie lange nicht mehr. Ein paar Schatten von früher hängen noch in der Luft, aber Wertich räumt sie nur allzu gern aus: Anders als Siedler 7 wird der neue Teil keinen Online-Zwang vorschreiben. Auch PayzWin-Mikrotransaktionen schließt der Siedler-Erfinder aus. »Das sind zwei Kernaussagen, die uns sehr wichtig sind, weil wir wissen, dass es da in der Vergangenheit viele Diskussionen gab.« Nicht einmal auf Uplay-Exklusivität wird Ubisoft pochen, das Spiel soll auf allen gängigen Plattformen wie Steam erscheinen. Nur auf die Frage, ob es denn kosmetische Mikro-

transaktionen geben wird, mag Volker Wertich noch keine Antwort geben. Darüber könne er noch nicht reden – also scheint es zumindest Ideen zu geben.

Überhaupt sind noch jede Menge Fragen offen. Zwar habe ich schon Live-Gameplay gesehen, aber noch nicht selbst gespielt. Viel wird davon abhängen, wie all die Systeme letztlich austariert werden, wie lang das Spiel tatsächlich motiviert. Zumal Wertich immer wieder betont, dass sich an fast jeder Idee noch etwas ändern könnte. Auch zu Mehrspielermodus und Einzelspielerkampagne will er noch nicht viel mehr sagen, als dass es beide auf jeden Fall geben wird. Noch ein interessantes Detail, zu dem allein das Schweigen schon eine Ansage sein könnte: In meiner Präsentation sah ich keine unterschiedlichen Völker wie Römer oder Ägypter aus Siedler 3. Wertichs Feinde gehörten augenscheinlich der gleichen Zivilisation an wie er selbst. Ich ging also davon aus, dass es wie in Siedler 7 einfach keine

Völker geben wird. Aber als ich zur Sicherheit nachfragte, hüllte sich Ubisoft in mysteriöses Schweigen – also wer weiß?

Alles in allem ist es also lediglich ein Ersteindruck, den ich von meinem Besuch bei Blue Byte mitnehme. Aber lasst mich zumindest so viel sagen: Nach dieser Präsentation kann selbst ein missgünstiger Gnom zum ersten Mal seit acht Jahren wieder optimistisch für die Zukunft der Siedler sein. ★



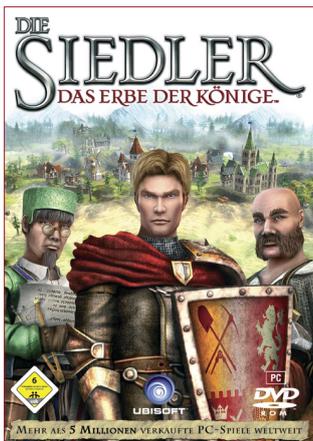
Maurice Weber
@Froody42



Könnte es wirklich wahr sein, dass die Siedler-Serie endlich wieder auf dem richtigen Kurs ist? Es könnte! Nach meinem Besuch war ich verflüxt angetan vom neuen Siedler. Wertich und sein Team scheinen das Kunststück hinzukriegen, nicht nur die Essenz der Siedler zu destillieren, sondern auch aus so unterschiedlichen Vorgängern immer genau die richtigen Zutaten beizubehalten. Und daraus dann ein Aufbauspiel zu zimmern, das gleichermaßen nostalgisch wie neuartig ist – und vor allem endlich eine würdige Rückkehr der Serie werden könnte. Aber natürlich müssen sich all die cleveren Ideen noch in der Praxis beweisen – und vor allem all die Spielaspekte, die Wertich noch gar nicht gezeigt hat. Wie motivierend und dynamisch werden etwa die Siegbedingungen? Schaffen sie ein vielfältigeres Endgame? Wie spannend wird die Kampagne? Wie gut greifen die Systeme ineinander, wenn ich sie an ihre Grenzen treibe? Es ist also noch nicht der Zeitpunkt, die Rückkehr der Siedler zu feiern. Aber zumindest die Rückkehr der Hoffnung darauf.

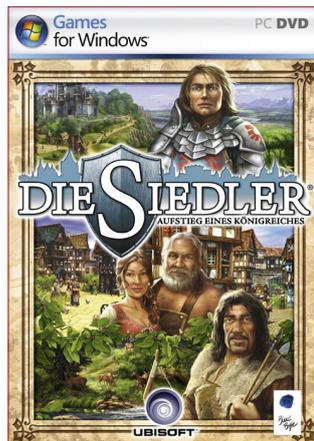


Nah beieinander platzierte Gebäude »verwachsen« automatisch miteinander zu einem Stadtkomplex, statt alleine zu stehen.



Die Siedler: Das Erbe der Könige (2005)

Der wohl umstrittenste Teil der Serie will mehr Echtzeitstrategie- als Aufbauspiel sein und wirft damit klassische Elemente über Bord. Die nächsten Siedler verfolgen diese Richtung nicht.



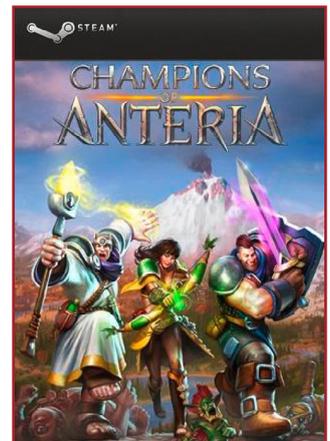
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs (2007)

Teil 6 kehrt wieder stärker (aber nicht ganz) zu den Aufbauwurzeln zurück. Dabei versucht er anders als die alten Teile, realistischere mittelalterlichen Stadtbau zu simulieren.



Die Siedler 7 (2010)

Ein weiterer Schritt zurück zur Aufbaustrategie, und das beste der jüngeren Siedler-Spiele. Seine Siegbedingungen erweisen sich als clevere Innovation, der Onlinge-Zwang sorgt aber für Kontroversen.



Champions of Anteria (2016)

Sollte mal Siedler 8 werden, auch wieder mit Online-Zwang und RPG-Helden. Die Idee kam bei Fans so schlecht an, dass es schließlich ohne »Siedler« im Namen veröffentlicht wurde.