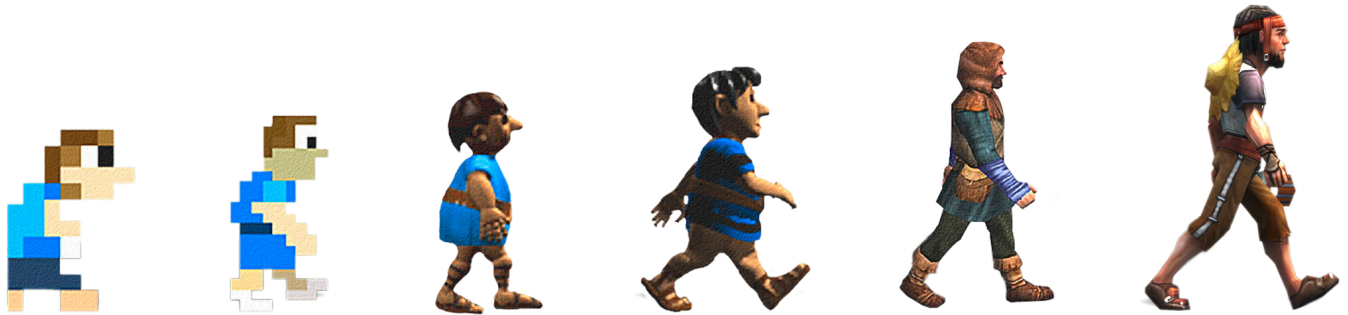


Die Siedler: History Collection

DIE GESCHICHTE DES WUSELNS

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Studio Düsseldorf** Termin: **15.11.2018**

Die Siedler drängen mit aller Kraft zurück auf den modernen PC – nicht nur mit dem neuen Reboot, sondern auch mit History Editions aller sieben alten Siedler-Teile! Von Maurice Weber

Der Koloss von Rhodos war eins der eindrucksvollsten Bauwerke aller Zeiten und ging als eins der sieben Weltwunder in die Geschichte ein – aber auf den Beinen halten konnte sich die glorreiche Triumphstatue gerade mal 54 Jahre, dann brach ihr ein Erdbeben die Knie. Ihr Ruhm überdauert bis heute, nur mit einer Besichtigung wird's knifflig – ganz ähnlich wie beim ersten Siedler also, einem geschichtsträchtigen Aufbauspiel-Triumph, der heute kaum noch zu haben oder gar auf modernen Rechnern zu spielen ist. Nicht mal GOG hat das Ding! Aber genau wie

beim Koloss von Rhodos, den eine Gruppe von Architekten wieder aufbauen will, gibt es Pläne, das alte Prunkstück zurückzubringen – und nicht nur das, sondern gleich alle sieben Weltw... äh, Siedlerteile! Ubisoft nennt das die Siedler History Collection.

Was ist die Siedler History Collection?

In der Packung liegen alle sieben Serienteile in einer neu aufgelegten History Edition. Die enthält immer alle Erweiterungen und DLCs, die jemals für das entsprechende Spiel erschienen sind. Dazu kommen einige völlig

neue Verbesserungen in Sachen Grafik und Bedienbarkeit. Brand Manager Michael Thielmann betont aber, dass es sich dabei nicht um größere Neuauflagen wie die Age of Empires: Definitive Edition handeln wird: »Es ist wirklich mehr das klassische Gefühl, und hier und da, wo es Sinn macht, verbessert.« Es gehe vor allem darum, das alte Siedler-Erlebnis wieder auf modernen Rechnern erfahrbar zu machen. Gemeint sind damit die großen Meilensteine der Serie. Bisherige Neuauflagen wie Siedler 2: Die nächste Generation oder der Spinoff Cham-



Siedler 3 erhält mit 4K-Auflösung und Mehrfachmonitor-Unterstützung das größte Upgrade.

pions of Anteria liegen nicht bei. Online gibt es die History Editions beim Erscheinen im November exklusiv auf Ubisofts Download-Service Uplay – im Gegensatz zum neuen Siedler, das auch auf anderen gängigen Online-Plattformen wie Steam erscheinen wird. Wer möchte, kann über Uplay auch nur einzelne Neuauflagen kaufen statt gleich alle sieben. Im deutschen Handel wird außerdem eine Boxversion der History Collection mit dem kompletten Paket erscheinen. Auch diese muss zwar bei Uplay registriert werden, einen Online-Zwang gibt es aber nicht.

Siedeln in 4K

Die Grafik wird nicht neu aufgesetzt, aber es hat sich doch so manches getan. Wie viel, das hängt vom Spiel ab. Siedler 2 und 3 unterstützen jetzt Auflösungen bis zu sattem 4K und damit auch ein Bildverhältnis von 16:9, ein klarer Vorteil gegenüber den GOG-Versionen. Obwohl die 2D-Grafikelemente nicht neu gezeichnet wurden, erscheinen sie so doch deutlich schärfer und wir sehen oben drein einen größeren Teil der Karte. In Siedler 3 sogar potenziell die komplette Map auf einmal! Denn das erhält als einziger Teil obendrauf Unterstützung für mehrere Monitore. Beim ersten Teil ändert sich grafisch dafür weniger. Er läuft nun in Borderless Windowed Fullscreen und skaliert die Grafik dabei auf die Windows-Auflösung. Dabei verändert sich hier allerdings nicht der Bildausschnitt, er wird nur entsprechend gestreckt. Was immer noch eine Verbesserung ist, aber eben keine ganz so große. An den anderen Titeln feilen die Entwickler derzeit noch. Allerdings soll an der Grafik der neueren 3D-Teile kaum etwas geändert werden – die sehen ja auch tatsächlich noch ziemlich ordentlich aus, vor allem das wunderbar stimmungsvolle Siedler 7.

Multiplayer für alle!

Ein zweites Ziel der History Collection ist es, den Siedlern wieder Multiplayer-Matches zu ermöglichen. Alle Teile, die damals Online-Multiplayer hatten, werden als History Editions wieder über Uplay-Server spielbar sein – will heißen, Siedler 3 bis 7. Und was ist mit



Mit 4K und 16:9-Format sehen wir einen deutlich größeren Teil der Karte von Siedler 2.

den ersten beiden Teilen? Die behalten ihren Splitscreen! Wie früher können wir eine zweite Maus oder eine zweite Tastatur anschließen, um mit einem Freund am gleichen Rechner zu siedeln. »Es war gar nicht so leicht, Windows 10 beizubringen, zwei Mäuse zu unterstützen!«, erzählt Thielmann. Alternativ verstehen die Siedler sogar Gamepad-Input. Klingt absurd, aber schon damals funktionierten die Spiele ja mit dem Joystick! So bewegen wir den Mauscursor eben mit dem Stick. Wie Thielmann zurecht anführt, sind die alten Siedler-Teile ja recht entspannte Spiele. Die Gamepad-Steuerung funktioniert also besser, als man denkt.

Was ändert sich an der Spielmechanik?

Die neueren Teile bleiben weitgehend unverändert, erklärt Thielmann. Hier seien das wichtigste der Multiplayer-Support über Uplay und garantierte Lauffähigkeit unter Windows 10 – die es selbst bei Siedler 7 bislang offiziell nicht gab. Auf vielen modernen Rechnern lief es zwar, aber es machte auf manchen auch mal Sperenzchen.

Etwas mehr tut sich bei den alten Spielen, vor allem beim ersten Siedler. Das kriegt einige neue Komfort-Features wie frei einstellbare Geschwindigkeit. Außerdem dürfen wir optional auf ein etwas modernisiertes Steuerungsschema umschalten, in dem die

Mausklick-Befehle und die Kamera-Bewegung mehr wie in den moderneren Teilen funktionieren. Dazu kommt eine Autosave-Funktion für die älteren Teile. Möglicherweise sollen sich auch noch weitere Verbesserungen dazugesellen, denn die Entwicklung ist noch nicht abgeschlossen.

Alles in allem ist es also nicht unbedingt neuer Glanz, in dem die Siedler da erstrahlen. Im Kern bleiben es weitgehend die gleichen Spiele wie früher. Aber wir können sie eben wieder erleben wie früher: problemlos lauffähig, in einer Auflösung, die nicht veraltet wirkt, und mit allen Features inklusive Multiplayer. Und das ist für jeden Aufbauveteranen ein Grund zur Freude. ★



Maurice Weber
@Froody42



Ohne Siedler 2 würde ich euch diese Zeilen vielleicht gar nicht schreiben. Dieses Spiel war es schließlich damals, für das ich mir von meinen Eltern unbedingt meinen ersten PC erbetteln musste. Es hat bis heute einen besonderen Platz in meinem Herzen. All die alten Siedlerteile sind meiner Meinung nach exzellent gealtert, was die Spielmechanik angeht. In der History Collection steckt also immer noch jede Menge Aufbauspaß, zumal unter den neuen Teilen auch noch das ebenfalls enorm gelungene Siedler 7 mit im Bunde ist. Persönlich hätte ich mir aber tatsächlich noch mehr Modernisierung für die alten Teile gewünscht. So verständlich es ist, lieber das Original-Erlebnis bewahren zu wollen: Gerade Siedler 1 hätte meiner Meinung nach eine vollwertige Definitive Edition genau nach dem Muster von Age of Empires bestens vertrauen können! Oder zumindest 4K wie der zweite Teil. Aber auch so sind die Verbesserungen der History Edition hochwillkommen und dürften gerade die alten Teile nochmal ein ganzes Stück angenehmer zu spielen machen – ich begrüße das Siedler-Comeback also voll und ganz!



An den neueren 3D-Teilen wie Siedler 7 ändert sich am wenigsten.