

Die Siedler2 (Veni, vidi, vici)

Blue Byte konnte mit 200000 verkauften Exemplaren von „Die Siedler“ einen großen Erfolg feiern. Ist „Die Siedler2“ ein würdiger Nachfolger und kann es an den großen Erfolg seines Vorgängers anknüpfen? Diese und viele andere Fragen werde ich versuchen zu beantworten.

Ali Eghdamian

Das Spiel

Die Geschichte beginnt damit, daß man nahe einem unbekanntem Land Schiffbruch erleidet. Die Vorgeschichte wird in einem Intro gezeigt. Mit Hilfe von treuen Gehilfen müssen Sie versuchen, auf der Insel zu überleben und sich gegen die anderen Völker zu behaupten. Sie können entweder eine Kampagne starten oder eines der 10 vorgefertigten Szenarien spielen. Im freien Spiel kann man aber auch die Bündnisse, den Lagerbestand und die Völker selbst einstellen. Es gibt insgesamt drei gegnerische Völker: Asiaten, Afrikaner und Wikinger.

Im Kampagne-Modus spielen sie als Römer, aber im freien Spiel können sie mit dem Volk, welches ihnen am sympathischsten scheint, spielen. Man muß versuchen, mit den Vorräten im Lager eine möglichst große und effektive Wirtschaft zu bauen. Hat man dies einmal geschafft, kann man beginnen, falls man genügend Rohstoffe hat, Schwerter und Münzen zu produzieren. (Mit Schwertern kann erst ein Gehilfe zu einem Soldaten rekrutiert werden, Münzen sind für die Ausbildung sehr wichtig). Man sollte aber die Schwerter-Produktion am Anfang nicht zu sehr vernachlässigen, da man später keine Soldaten zum Besetzen von Militärgebäuden hat.

Dies alles klingt sehr einfach, aber wenn man „Die Siedler2“ genauer betrachtet, merkt man, wie gut dieses Spiel durchdacht ist. Zum Beispiel: Wenn man Schwerter produzieren möchte, braucht man eine Schmiede. Um diese wiederum zu bauen, braucht man Bretter und Steine. Die Bretter müssen erst angefertigt werden (sprich: Holz muß gefällt werden), also braucht man einen Holzfäller. Falls es in der Nähe keinen Waldbestand gibt, muß man ein Forsthaus bauen (wieder werden Bretter benötigt). Hat man endlich das Holz gefällt, braucht man ein Sägewerk (benötigt Bretter und Steine), um es zu verarbeiten. Das allein muß berücksichtigt werden, wenn man eine Schmiede baut. Die Schmiede verwendet aber auch Rohstoffe, um Schwerter herstellen zu können. Die Rohstoffe bekommt man aus den Bergwerken. Hat man ein Kohlebergwerk und ein Eisenbergwerk gebaut, kann man beginnen, die Rohstoffe abzubauen. Natürlich ist ein Eisenklumpen allein für einen Schmied wertlos, deshalb muß man eine Eisenschmelze bauen, um den Klumpen in Stahl zu verarbeiten. Die Arbeiter in den Bergwerken arbeiten natürlich nicht ohne Nahrung, welche von Schweinehöfen, Fischerhütten, Jagdhäusern, Bäckereien produziert wird. Um Brote zu backen benötigt man Mühlen, Brunnen, Bauernhöfe, usw. (Die Aufzählung vieler weiterer Werkzeuge möchte ich mir ersparen. Meine Finger können bald nicht mehr, Gnade!)

Das Spiel klingt nach der ausführlichen Beschreibung vielleicht etwas verwirrend, doch das Setzen von Gebäuden dauert nicht länger als drei Sekunden. Hat man das Gebäude durch Wege mit dem Hauptquartier verbunden, setzen sich kleine Siedler in Bewegung und beginnen zu bauen. Zuerst wird das Holzgerüst von dem Gebäude aufgebaut, welches dann vervollständigt wird. Ihre Gehilfen sind (fast) immer in Bewegung. Sie können ihre Siedler entweder im Beobachtungsfenster (sehr hilfreich, wenn man woanders gebraucht wird) oder im Vollbild beobachten: zum Beispiel den Bauer, wie er Samen auf einem Feld aussät, wie der Holzfäller die Bäume fällt, der Förster die Bäume pflanzt, oder wie einfache Gehilfen die Waren von Fähnchen zu Fähnchen transportieren. Apropos Waren: Sie sollten versuchen, einen Weg mit möglichst vielen Fähnchen auszustatten, da diese den Transport erheblich beschleunigen. Die Wegebau-Option wurde beibehalten, doch die Programmierer haben hier sich auch etwas Neues einfallen lassen. Man kann entweder die Wege manuell bauen, oder sich vom Computer automatisch bauen lassen (erspart viel Zeit und Nerven). Je öfter eine Straße von Siedlern benutzt wird, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß diese asphaltiert wird. Auf asphaltierten Straßen können sie auch Esel benutzen, welche den Transport einer Ware erheblich erleichtern. Mit insgesamt 9 neuen Gebäuden kann „Siedler2“ auftrumpfen. Unter anderem: Jagdhaus (für Nahrung), Katapult (extrem wichtig, dazu später), Eselszucht (für Transport), Brauerei (für Soldaten)... Das Militärsystem wurde ausgebaut. Man muß jetzt nicht mehr das Gebäude erobern (wie in der Vorgängerversion), sondern kann es mit Hilfe des Katapults zerstören. Pro Treffer wird von dem Militärgebäude ein Soldat eliminiert. Es wird das Militärgebäude solange beschossen, bis keine Soldaten mehr stationiert sind und das Gebäude in Flammen steht. ACHTUNG! Nicht-besetzte Militärgebäude werden nicht beschossen! Eine beliebte und erfolgreiche Taktik besteht darin, nahe den gegnerischen Gebäuden Katapulte zu bauen, und sie so, ohne militärische Verluste, zu zerstören.

Wie beim ersten Teil kann man „Die Siedler2“ auch zu zweit an einem Computer (mit zwei Mäusen) mittels Splitscreen spielen.

Eigene Meinung

Würde ich sagen, mir hätte dieses Spiel sehr gut gefallen, wäre es eine Unterbrechung. Ich bin ganz begeistert von diesem unglaublich schönen und fesselnden Spiel. Obwohl sich gegenüber dem Vorgänger nicht sehr viel geändert hat, haben die Programmierer von Blue Byte die Grafik (die damals schon ein Hit war) verbessert, welche leicht mit dem heutigen Standard mithalten kann. Blue Byte hat bewiesen, daß man auch ohne stundenlange Videosequenzen und speicherfressenden 3D Kurzfilmen auskommen kann. Der Sound ist gut, die Grafik ist super, das Spiel macht unglaublich Spaß, und noch dazu um nur öS 490.- bei Software Dschungel zu bekommen - was will man mehr? Für mich ist „Siedler2“ eines der besten Strategie/Wirtschaftssimulationen auf dem Markt.

Also mein Rat: Geld schnappen und sofort kaufen! Dieses Spiel sollte jeder probieren, ob Strategie-Fan oder nicht. Ich bin sicher, „Die Siedler2“ kann jeden begeistern.

Bewertung

Grafik: 91% Wie beim Vorgänger ist die Grafik hervorragend. Man kann zwischen drei Auflösungen im VGA oder SVGA Modus wählen, und selbst bei einem 486 DX/2 66 MHz, 8 MB RAM, läuft das Spiel ruckelfrei. Jede einzelne Grafik und Animation ist liebevoll gezeichnet und bereitet eine große Freude beim zusehen: zum Beispiel: flatternde Fahnen im Wind, die brennenden Häuser, Non-Player-Characters (Rotwild), die eigenen Siedler (bis zu 28 verschiedene Charaktere). Ein weiteres Plus sind die eigenen Gebäude für jedes Volk. Die japanischen Gebäude sind verziert mit verspielten Türmchen, im Gegensatz zu afrikanischen Gebäuden, die mit Stroh eher robust gebaut sind.

Sound: 73% Der Sound ist gut, obwohl man nach einigen Stunden den Sound abstellen will. Hat man dies getan, vermißt man das Hämmern und das Klopfen, und schaltet den Sound wieder ein.

Spielsteuerung: 81% Die Spielsteuerung ist sehr gut. Das Einzige, was mich störte war, daß wenn man den Mausknopf betätigte und die Maus zu schnell wegbewegte, die Aktion nicht ausgeführt wurde. Das Handbuch selber ist sehr informativ, da dort alle Gebäude genauer erklärt werden. Für Siedler-Veteranen wirft „Die Siedler2“ keine Probleme auf, bei Siedler-Neulingen treten kleine Unklarheiten auf, die schnell im Laufe des Spiels selber beseitigt werden.

Spielspaß: 90% Das Spiel macht unglaublich viel Spaß. Selbst nach mehreren Stunden Spielzeit möchte man nicht aufhören. Die Nacht, bzw. die Stunden, vergehen schneller als man denkt!

Bugs: 13% Das Spiel ist erstaunlich bugfrei, aber da das Spiel 8 MB RAM braucht, muß man oft die *autoexec.bat* und *config.sys* umschreiben. Hat man endlich das Spiel zum Laufen gebracht, steht vielen ereignisreichen und aufregenden Stunden nichts mehr im Wege. Das einzige Negative ist, daß, wenn „nur“ 8MB RAM zur Verfügung stehen, man nicht ein großes Szenario mit vielen verschiedenen Gegnern wählen kann. Bei einem kleinen Szenario kann man gegen jedes Volk spielen. Sofern es bei einem größeren Szenario mit dem freien Speicher knapp wird, muß man mit mehreren Gegnern vom gleichen Volk spielen.

Gesamt: 88% „Die Siedler2“ ist ein Spiel, daß jeder kennen sollte. Es ist eines der besten Strategiespiele überhaupt. Stundenlang sitzt man vor dem Computer und spielt „Die Siedler2“. Wenn man anfängt, kann man damit nicht mehr aufhören. Mit diesem Spiel kann man sich stundenlang beschäftigen ohne daß es an Spielspaß verliert oder Langeweile auftritt. Blue Byte ist mit „Siedler2“, wie beim Vorgänger, ein Volltreffer gelungen!

PS: Ich möchte mich bei diesen Personen besonders bedanken, die mir das Testen durch ihre Hilfe ermöglichten: Herrn Dipl. Ing. Franz Fiala, der sich mit Software-Dschungel in Verbindung setzte, Herrn Mag. Werner Krause für Diverses, meinem Freund Andreas Fritsch für seine hilfreiche Unterstützung in technischen Belangen, meinem Vater, der mir, nachdem mein altes 2Speed-CD-Rom-Laufwerk kaputt ging, ein neues 6Speed-CD-Rom-Laufwerk kaufte, Herrn Günther Goll (SOFTWARE-DSCHUNGEL), der mir dieses Spiel (Siedler2) für zwei Wochen zur Verfügung stellen konnte. □