

Schluss mit knuddelig

DIE SIEDLER 5

Ade, ihr komplexen Warenkreisläufe, tschüss Knuddelfaktor: Knallharte Schlachten um Rohstoffvorkommen und Burgen bestimmen Held Darios Kampf gegen den Schwarzen Ritter.



Jeder Mensch guckt gern anderen bei der Arbeit zu. Der Erfolg der **Siedler**-Reihe liegt zu einem nicht geringen Teil an dieser Binsenweisheit menschlichen Handelns – behaupten zumindest böse Zungen. Doch damit ist jetzt Schluss: Um **Das Erbe der Könige** antreten zu dürfen, müssen Sie eine schlagkräftige Armee aufstellen und in die Schlacht führen. Aber keine Panik: Auch in **Siedler 5** dürfen Sie bauen lassen – nur die gemütlichen Wirtschaftskreisläufe im Knuddel-Look gibt's nicht mehr.

Heimatlos gegen das Böse

Die 16 Karten der **Siedler**-Kampagne sind eng mit der Hinter-

grundstory verwoben. In deren Mittelpunkt steht der junge Dario, der auszieht, um die Zerstörer seines Heimatdorfes zu stellen. Dass dahinter keine 08/15-Banden stecken, sondern das personalisierte Böse persönlich, weiß er zu Beginn nicht.

Sehr behutsam führt Sie **Siedler 5** in die radikal überarbeitete Spielmechanik ein: Am Anfang müssen Sie lediglich eine Hand voll Strauchdiebe bekämpfen, um das Heimatdorf zu befreien. Dazu schicken Sie Ihre Helden **WarCraft 3**-mäßig ins Gefecht. Von seinen Sonderfähigkeiten (siehe Extrakasten auf Seite 90) müssen Sie noch keinen Gebrauch machen. Doch im Laufe des Spiels werden die Gegner härter. Dario verschafft sich

dann mit seinem »Ich verjage alle Feinde«-Trick kurzfristig Luft im Gefecht. Ein Klick auf den Aufklärungs-Knopf schickt seinen Falken zum Erkunden aus. Wie beim Blizzard-Spiel benötigen beide Fähigkeiten eine gewisse Zeit, bevor man sie erneut einsetzen kann.

Sklaven und Angestellte

Richtig los geht es aber erst, wenn Dario sein erstes Dorf und damit eine Burg erobert hat. Ab dann kann er für 50 Taler pro Nase Leibeigene kaufen, die als willige Bauarbeiter dienen und Rohstoffe sammeln. Fünf Sorten davon gibt es, von denen zwei (Lehm und Holz) für die Grundgebäude wie Wohnhäuser oder Bauernhöfe wich-

tig sind. Später benötigen Sie zudem Eisen, Steine und Schwefel. Als sechstes »Material« dient Geld aus Steuereinnahmen, mit dem Sie Militäreinheiten kaufen. Zu Beginn schicken Sie einige Untergebene zum Baumfällen aus, während andere herumliegende Lehmbrocken einsammeln. Doch die Burschen sind dabei nicht sehr effektiv, deshalb lohnt es sich, die Umgebung zu durchsuchen. Dabei stoßen Sie meist auf Lehmgruben. Die verwandeln ihre Sklaven auf Befehl in eine Mine. Ist die fertig, kommen gelernte Bergleute in Ihre Siedlung und beginnen mit dem Abbau – und das wesentlich effektiver als die lahmen Leibeigenen. Und pünktlich nach Ab-



Statuen steigern die Effektivität Ihrer Untertanen.



Auf der Kampagnen-Karte wählen Sie die Missionen aus.



Eingehüllt in die Aura der Stärke kämpfen unsere Truppen zusammen mit Held Erec tapfer auf dem gefrorenen See.



Eine voll aus-gebaute Siedlung. Zwei Gutshöfe (die mit der Windmühle) versorgen unsere Bürger mit Nahrung. Aus der Kaserne rechts stammen unsere blau markierten Soldaten. Die violetten Truppen sind angeheuerte Söldner.

lauf eines Spieltags zahlen die fleißigen Lehmshürer auch noch Steuern. Doch die Herren stellen auch Ansprüche. So wollen sie in einem Wohnhaus schlafen und sich auf einem Bauernhof mit Nahrung versorgen. Beide Gebäude sollten Sie in der Nähe der Grube errichten, sonst verbringen die Kumpel mehr Zeit mit Hin- und Herlaufen als mit Arbeit. Das gleiche logische System gilt auch für Steinvorkommen, Eisenschächte und Schwefelminen und klappt ganz hervorragend. Fehlen allerdings Nahrung oder Unterkünfte, verlieren die Arbeiter auf die Dauer ihre Motivation, sitzen am Lagerfeuer und werkeln langsamer.

Forscher für den Krieg

Wenn der Rohstoff-Nachschub läuft, sollten Sie sich um den Ausbau des Heeres kümmern. Denn stets und ständig lauern Feinde auf den Karten. Doch bevor Sie eine Kaserne errichten, ist eine Universität das Gebäude der Wahl. Hier ziehen Gelehrte ein, die auf Kommando die unterschiedlichsten Verbes-

serungen erfinden. Das Repertoire reicht dabei von der Wehrpflicht (ermöglicht erst das Militär) über Konstruktion (damit können Sie Häuser ausbauen) bis hin zur Metallurgie (für Kanonengießerei). Jeder Fortschritt auf dem breit gefächerten, aber logisch strukturierten Technologiebaum kostet Rohstoffe, einige Upgrades sind erst verfügbar, wenn Sie zuvor bestimmte Gebäude errichten oder ausbauen. So können Sie den für das Sägewerk benötigten Flachsenzug erst erforschen, wenn die Uni erweitert wurde.

Ihre Wissenschaftler haben die gleichen Bedürfnisse wie die Minenarbeiter, wollen in einem Haus schlafen und auf einem Bauernhof essen. Weil Platz meist knapp ist, können Sie die meisten Gebäude in ein oder zwei Stufen ausbauen. Große Wohnhäuser etwa bringen doppelt so viele Siedler unter wie die Grundvariante.

Einige Erfindungen stammen allerdings nicht aus den Unis. Das betrifft vor allem Upgrades an den Militäreinheiten. Härteres Holz für Speerkämpfer wird

im Sägewerk entwickelt, Kettenpanzer kommen aus der Schmiede. Die Verbesserungen der Kampfwerte von den Schwert- und Speerkämpfern erreichen Sie, wenn in den Kasernen selbst Forschung betrieben wird. Vorteil: Sie beschleunigen die ansonsten langwierige Erfinderei, müssen aber immer gleichzeitig mehrere Gebäude im Auge behalten.

Sieg dank Upgrades

Es gibt fünf Typen von Militäreinheiten: Schwert- und Speerkämpfer werden in Kasernen ausgebildet, Bogenschützen rekrutieren Sie auf dem Schießstand. Kavalleristen kommen aus Ställen, Kanonen aus der Gießerei. Jede dieser Gattungen können Sie in bis zu drei Stufen verbessern. Dadurch werden



Unsere Streitkräfte schleifen eine Burg. Der Totenschädel zeigt, wo ein Held gefallen ist.

NEUN HELDEN

Während des Spiels nehmen Sie sechs Helden in Ihre Gruppe auf. Drei Charaktere vertreten die böse Seite. In Mehrspielergefechten können Sie frei bis zu drei aus der Neunerbande wählen. Wir stellen Ihnen die Helden samt ihrer Fähigkeiten vor.

Dario



Königssohn in Not
• Falken als Aufklärer nutzen
• Feinde fliehen

Erec



Darios Freund
• Aura der Stärke
• Wirbelschlag

Pilgrim



Sprengmeister
• Bombe legen
• Selbstschuss-Kanone

Ari



Raubritterin
• Tarnen
• Verbündete rufen

Helias



Weiser Mann
• Überlaufen
• Segnen

Salim



Sarazene
• Heilen
• Falle stellen

Kerberos



Böser Ritter
• Aura der Furcht
• Feinde fliehen

Mary de Mortfichet



Fieses Luder
• Demoralisieren
• Gift

Varg



Barbarenboss
• Wölfe rufen
• Berserkerwut

schließlich durch den Ausbau von Kaserne und Burg und das anschließende Upgrade aus Kurzschwertkämpfern mächtige Bastardschwertkämpfern. Langspeerträger können bis zum Hellebardier aufgerüstet werden. Doch Vorsicht: Dann brauchen Sie für die Ausbildung statt des Billig-Rohstoffs Holz plötzlich kostbares Eisen.

Insgesamt erhalten Sie so 20 Truppentypen, die allesamt ihre Stärken und Schwächen besitzen: Belagerungskanonen richten gehörigen Schaden auf große Entfernungen an, sind im Nahkampf aber nahezu hilflos. Es ist fast schon rührend zu sehen, wie die dicken Böllerschleudern verzweifelt versuchen, im Schneckentempo das Weite zu suchen, wenn der Feind sich nähert. Ähnliches gilt für Bogenschützen, allerdings sind die deutlich agiler. Mit Ausnahme der Geschütze bilden Sie für alle Gattungen in den Kasernen nur die Hauptleute aus. Jeder rekrutiert automatisch, je nach Rohstofflage, bis zu fünf Gefolgsleute und kann Verluste dort auch wieder auffüllen. Die Anführer sind auch die einzigen, die durch Gefechte Erfahrung gewinnen, dann kämpft der ganze Verband (auch mit Frischlingen) effektiver. Allerdings können Sie die Veteranen nicht mit auf die nächste Karte nehmen.



Ein steuerzahlender Arbeiter klettert in die Tongrube.



Vier Parteien: Mit Norfolk (gelb) sind wir verbündet.

Raubritter und Sarazenen

Eine besondere Rolle nehmen in Kämpfen die Helden ein. Neben Dario steuern Sie bis zu fünf weitere Recken. Genau wie der Königssohn verfügen Ex-Raubritterfräulein Ari, Darios Kumpel Erec oder Sarazene Salim über Spezialfähigkeiten. Erec verbreitet kurzzeitig eine Aura der Stärke, Ari ruft eine Handvoll Räuber als Unterstützung herbei und Salim heilt benachbarte Einheiten. Fällt einer Ihrer Helden, ist das kein allzu großes Unglück. So lange befreundete Einheiten in der Nähe sind, lädt sich der Lebenspunktbalken binnen kurzer Zeit wieder auf.

Neben den Helden kann auch das Wetter schlachtentscheidend sein: Bei Regen sehen die Fernkämpfer schlechter. Zieht der Winter ins Land, frieren Flüsse zu, die Freund und Feind fortan als Wege nutzen können. Allerdings gibt's Wetterumschwünge nicht in allen Missionen. Wer jedoch die Wettermaschine samt Kraftwerk baut, kann das Klima jederzeit selbst verändern, was aber nur in wenigen Einsätzen nötig ist.

Massig Missionen

Auf jeder Karte müssen Sie mehrere, teilweise verschach-

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Unsere Testversion von Siedler: Das Erbe der Könige sperrte je nach 3D-Karte verschiedene Grafikoptionen. Auf älteren GeForce-Boards waren beispielsweise die Schatten und die Eisreflexionen nicht aktivierbar. Die Farben in der Performance-Tabelle entsprechen deshalb immer den maximal aktivierbaren Details.

RAM/FESTPLATTE

Ihr Pixelvolk siedelt zwar schon mit 256 MByte RAM, auf solchen Systemen sorgen aber lange Ladezeiten für Unmut. Für entspanntes Häuslebauen empfehlen wir deshalb 512 MByte Arbeitsspeicher. Die Siedler-Installation beansprucht etwa 1,1 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit jeder Auflösungsstufe gewinnen Sie einen tüchtigen Performance-Schub. Dank 3D-Grafik bleibt der Bildausschnitt dabei stets gleich groß.
- 2 Das Herabsetzen der »Schatten«-Option entlastet sowohl Prozessor als auch Grafikkarte; die Leistungssteigerung liegt bei bis zu 50 Prozent.
- 3 Für etwa 10 Prozent mehr Frames verringern Sie die »Objektqualität« in den Grafikoptionen. Das wirkt sich vor allem auf die Vegetation aus.
- 4 Falls Sie auf schwachen Grafikkarten immer noch mit Performance-Problemen kämpfen, deaktivieren Sie zusätzlich die »Eisreflexionen«.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM, 32 BIT UND MAX. DETAILS)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	1024x768x16 (min. Details)										
	1152x864										
1,5 GHz	1152x864										
	1280x960										
2,0 GHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In Cutscenes erhalten Sie neue Aufträge und reden mit zwielichtigen Gestalten, wie diesem merkwürdigen Bischof.

telte Einzelaufträge erledigen. Die erhalten Sie meist von Bewohnern, die durch ein gelbes Ausrufezeichen markiert sind. Manche Aufträge lassen sich

MARKUS SCHWERDTTEL

m Markus@gamestar.de

Mick hat Recht: Selten sah ein Aufbautitel so hübsch aus wie Siedler 5. Wie schön, dass hinter der Fassade auch ein erstklassiges Spiel steckt. Vor allem in der ersten Stunde einer Partie sind Bauplatzsuche und Upgrade-Auswahl richtig spannend. Später wird's etwas öde, weil ich nur mehr auf Prozentbalken starre. Doch zum Ausgleich gibt's dann heftige Gefechte – und die laufen wesentlich disziplinierter ab als in den in dieser Hinsicht chaotischen Vorgängern.

Unverbesserliche Siedler-Veteranen mögen über die fehlenden Warenkreisläufe motzen, ich finde die Entrümpelung aber extrem gelungen. Erst recht, weil ich durch die abwechslungsreichen Missionen auch ohne Optimierungsgefickel genug zu tun habe. Eine rundum gelungene Schönheitsoperation!

»Siedeln, schön wie nie!«



Praktisch: Die berittenen Axtkämpfer-Hauptleute werben selbstständig neue Truppen an.



Forschung muss sein: Die gelehrten Professoren an den Kreidetafeln erforschen in der Uni neue Technologien.

dabei auf mehrere Arten lösen: Einer belagerten Stadt können Sie auf konventionelle Art mit einer großen Armee zu Hilfe eilen. Oder Sie sparen genug Taler an, mit denen die Belagerten eine eigene Armee anheuern können. Daneben gibt's kleinere Aufträge, die Sie nicht erfüllen müssen. So haben Sie zum Beispiel die Wahl, ob Sie die Hilfe von Söldnern gegen Bares annehmen. Und wer die Karten stets gewissenhaft absucht, findet schon mal versteckte Minen oder bekommt von Flüchtlingen Geld geschenkt.

Kalkofe kommt

Optisch schöpft Siedler 5 aus dem Vollen: Alle Einheiten und Gebäude glänzen mit hoch aufgelösten Texturen, die edle Farbgebung der Landschaft erzeugt ein märchenhaftes Flair. Außerdem wirkt die Landschaft echt, Wälder sehen aus wie gewachsen und nicht wie per Editor ins

Bild geflanscht. Dazu erschallen epische Orchesterklänge. Einen derben Bruch erleidet Siedler 5 bei der Sprachausgabe. Die Hauptstimme spricht Comedy-Star Oliver Kalkofe. Dessen nörgelig-witzigen Sprüche würden gut zu den knuddeligen Vorgängerspielen passen, im neuen ernsthaften Szenario vom Erbe der Könige stören sie nur. Die Qualität der restlichen Stimmen liegt irgendwo zwischen ganz okay, langweilig und unfreiwillig komisch. Wer mag, kann sich mit bis zu sieben Kontrahenten über LAN oder Internet messen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Hach, was für ein wunderschönes Spiel. Die Grafik ist wirklich sehr edel, wirkt nie überzeichnet und lockt mich immer wieder vor den Monitor. Und auch das für die Siedler-Reihe neue Spielkonzept klappt ganz hervorragend. Statt komplexer Warenkreisläufe stehen die Missionen im Mittelpunkt. Am besten finde ich, dass ich meist mehrere Lösungsmöglichkeiten habe.

NICHT LUSTIG

Aber welcher Teufel hat die Entwickler nur geritten, ausgerechnet Lästemaul Oliver Kalkofe als Sprecher zu engagieren? Ja, ich mag seine Mattscheibe auch, nur im ernsthaften Szenario von Siedler 5 hat der Kerl nichts zu suchen. Trotzdem ist das Erbe der Könige ein wirklich tolles Spiel, das nur ein wenig darunter leidet, dass die Aufbauphase, vor allem im späteren Spielverlauf, zu zäh geraten ist. Sie sollten schon genügend Zeit mitbringen, um den Abspann miterleben zu können.



»Klasse, auch ohne Knuddel-Faktor!«

Dann haben Sie auch Zugriff auf die drei Helden der bösen Seite: Ritter Kerberos, Mary de Mortfichet und Barbar Varg (siehe Extrakasten auf Seite 90).

»HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

DIE SIEDLER 5 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	WarCraft 3 (93, GS 08/02) Perfekt inszeniertes Fantasy-Strategiespiel. Die Siedler 4 (81, GS 04/01) Knuddeliges Aufbauspil alter Schule.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

MULTIPLAYER GUT

FAZIT	Etwas langatmiger Aufbaupart
MODI	Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Landschaften + schöne Einheiten	10 / 10
SOUND	+ opulenter Soundtrack + Komiker-Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ CPU lässt Zeit zum Aufbau + Schwierigkeit steigt langsam	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr schöne Farbgebung + viele kleine Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ logischer Menüaufbau + fummeliges Helden-Handling	8 / 10
UMFANG	+ 16 lange Missionen + Freispielmodus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ mehrstufige Aufträge + in Missionen mehrere Lösungswege	9 / 10
KI	+ CPU sucht Schwachstellen + zieht sich nie zurück	9 / 10
EINHEITEN	+ 24 ausbaubare Gebäude + 20 Einheiten	9 / 10
KAMPAGNE	+ durchgängige Story + keine Identifikation mit Helden	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 35 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPANNENDE MISSIONEN, AUFBAU ETWAS ZÄH.



CD/DVD: Video-Special



TIPS-TEIL: Taktiken



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L39

