

Die Mutter aller Siedler?

DIE SIEDLER 6

Blue Byte hört auf die Fans und bringt »Straßen und Frauen«. Wir haben bei einem Studiobesuch in Düsseldorf beides bereits in Aktion gesehen.

Nur keine falsche Bescheidenheit: »Wenn Die Siedler 6 im Sommer 2007 erscheint, soll es das bestaussehende Strategiespiel sein«, prahlt der Produzent Benedikt Grindel, bevor er uns im Blue-Byte-Studio in Düsseldorf **Die Siedler 6** präsentiert. Das Licht geht aus, der Beamer an, und schon nach den ersten Sekunden steht fest: Benedikts Ziel ist keine Prahlerei, sondern durchaus realistisch. Denn Detailfülle und Abwechslungsreichtum sind gewaltig. Bäche plätschern idyllisch durch die Landschaft, Imker blasen allerliebste animiert beruhigenden Rauch auf ihre Bienenstöcke. Und die mittelalterlichen Städte sehen organi-

schier aus als in jedem anderen Aufbauspiel bisher, einschließlich **Anno 1701**. Verantwortlich für die optische Pracht ist eine weiterentwickelte **Siedler 5**-Engine, das Team konnte also viel Erfahrung nutzen. Dafür war es alles andere als einfach, ein schlüssiges Spielkonzept für **Die Siedler 6** zu finden, das die altbekannten Warenkreisläufe mit neuen Ideen verbindet.

Wunschkonzert

Nach der Fertigstellung des fünften Teils **Das Erbe der Könige** stand Blue Byte vor einer schwierigen Aufgabe: Das nächste Spiel sollte die Errungenschaften von **Siedler 5** (realistischere 3D-Grafik) mit alten



Die etwas füllige **Bäckersfrau** im Vordergrund unterstützt ihren Gatten.

Tugenden der Serie (Aufbauschwerpunkt) vereinen. Obendrein wertete das Team unzählige E-Mails, Foreneinträge und persönliche Gespräche aus, um herauszufinden, was **Siedler**-Fans erwarten. »Es ging sozus-

agen darum, das Siedler-Gen zu entschlüsseln«, erinnert sich Benedikt Grindel. Er wollte herausfinden, was an den **Siedler**-Titeln Spaß macht, um diese Elemente gezielt in **Die Siedler 6** einzubauen. »Sehr viele Fans



Eine voll ausgebaute **mittelalterliche Stadt**. Schön zu sehen: Vor der Mauer im Vordergrund stehen Rohstofflieferanten wie Farmen.

verlangten Straßen und Frauen«, sagt Benedikt. »Also haben wir beides eingebaut.« Dafür entfallen erweiterte Militäraspekte wie Einheiten-Upgrades und allzu große Schlachten.

Platz des himmlischen Siedelns

Zentrum jeder mittelalterlichen Stadt war der Marktplatz. In **Die Siedler 6** wird es genauso sein. Rund um diese Mitte stehen wichtige Gebäude wie Lagerhaus, Schloss oder Kirche. Dazu kommen Handwerksbetriebe wie Metzger oder Bäcker. Das war's dann aber auch, denn allzu viel Baufläche gibt es rund um den Marktplatz nicht. »Das zwingt dich fast dazu, vom Platz aus sternförmig in die Breite zu bauen, eben wie in einer organisch gewachsenen Siedlung«, erklärt der Chefdesigner Andreas Suika. In seiner Präsentationsstadt zeigt er, was gemeint ist: Zwischen den Häusern am Marktplatz verlaufen Straßen ins Umland, an deren Ende stehen Rohstoffbetriebe wie Holzfällerunterkünfte, Jagdhütten oder Farmen. Auf halbem Weg ins Zentrum siedeln sich idealerweise weiterverarbeitende Betriebe an. So laufen Produktionsketten von außerhalb zum Lager in der Stadtmitte, wo die Waren gebraucht werden. »Wir lassen schon seit einiger Zeit Leute aus der Community unsere Alpha-Version spielen«, erzählt Andreas. »Kein einziger davon hat bis jetzt langweilige Rasterstädte gebaut!«

Hier schleppt der Meister selbst

Die Träger früherer **Siedler**-Teile haben ausgesiedelt, jetzt sorgt je-



Das **Bergwerk** fördert wie in den Vorgängern Eisenerz, der Bäcker links versorgt die Kumpels mit Nahrung.



Idyllische Landschaften, **massenhaft Details**: Wer genau hinschaut, entdeckt einen wandernden Krebs am Strand.

der Produzent selber für den Transport. Ein Jäger schießt zum Beispiel mit seinem Bogen Rehe und schleppt das grob zerlegte Fleisch mit einer Kiepe weiter zum Metzger. Wenn Sie das Gebäude jedoch ausbauen (ein Erbe aus **Die Siedler 5**), arbeiten gleich zwei Jäger, die ihre Beute mit schnelleren Handkarren

fahren. Und wer sich ein weiteres Upgrade leistet, sieht mit Fleisch beladene Eselskarren in die Stadt rumpeln. So oder so ist es empfehlenswert, Straßen zu verlegen. Denn darauf bewegen sich die Arbeiter wesentlich schneller als auf Gras.

Aufgewertet: Nachhaltiges Wirtschaften ist wichtiger. Wer rücksichtslos den Wald rodet, braucht sich nicht zu wundern, wenn die Jäger keine Rehe mehr finden. Zwar wachsen Bäume langsam nach, einen Fast-Forward-Förster wie früher wird es aber nicht mehr geben.

Emanzipation? Ach nö...

Wo bleiben denn nun die versprochenen Frauen? Nach wie vor eher

im Hintergrund, denn eigentlich ist die **Siedler**-Gesellschaft rein männlich. Wenn Sie allerdings auf dem Marktplatz ein Fest veranstalten (die Arbeit steht solange still), tauchen plötzlich jede Menge Damen auf, die mit den Bürgern tanzen und sie vielleicht sogar heiraten.



Rohstoffproduzenten wie der **Jäger** bringen ihre Erzeugnisse jetzt selbst ins Lager. Erst nur zu Fuß, später sogar mit Hand- und Eselskarren.





Der **Dorfplatz** spiegelt den Zustand der Siedlung: je wuseliger, desto besser.

Zwar bekommen die Paare keinen Nachwuchs (Suika: »Anders als im echten Leben machen Kinder in Spielen nur Probleme«), doch eine Frau im Haus erhöht die Produktivität: Während der Mann schuftet, kümmern sich die Frauen um den Haushalt – damals gab es eben noch keine Gleichberechtigung. Zudem hat eine reinliche Hausfrau gravierende Auswirkungen auf den hygienischen Zustand der Siedlung. Wenn sich zum Beispiel die Metzgersgattin beim Seifenmacher Putzmittel holt und die Werkstatt scheuert (das Schmutzwasser kippt sie herrlich animiert aus dem Fenster), gehen von der Metzgerei keine Seuchen mehr aus – Gammel Fleisch hat keine Chance!

Steuern und Spenden

Holz, Steine, Gold – das sind die elementaren Rohstoffe in **Die**

Siedler 6. Die ersten beiden gibt's in Wald und Steinbrüchen, beim Gold wird die Sache komplizierter: Vom Schloss aus reiten Steuereintreiber durch die Stadt und kassieren bei den Produktionsbetrieben ab. Allerdings nur, wenn die auch Geld verdient haben, weshalb Sie tunlichst für eine florierende Wirtschaft sorgen sollten. Zufriedene Bürger spenden auch in der Kirche mehr, der zweiten Geldquelle. Hübsch animiert hält der Pfarrer vor dem Gottesdienst am Eingang den Klingelbeutel auf, während oben am Bildschirm der Kontostand hochzählt. Und noch eine Möglichkeit gibt es, an Geld zu kommen: den Handel mit anderen Dörfern auf der Karte.

Jedem Dorf sein Ziel

Völlig neu in der **Siedler**-Serie: Die großen Karten sollen in Sek-



Durch Verbesserungen bekommen Häuser wie die **Käserei** mehr Stockwerke.

toren aufgeteilt werden. Wer einen Abschnitt besiedeln will, muss ihn zunächst erkunden und danach einen Turm in der Mitte erobern. Knifflig wird's, wenn in einem Sektor bereits eine Siedlung besteht. Zwar können Sie versuchen, die Stadt militärisch zu nehmen, doch oft ist es ratsam, lieber Handel mit den Nachbarn zu treiben. Denn wenn Ihr Ruf nach und nach immer besser wird, schließen sich die Leute vielleicht sogar freiwillig an. Apropos Ruf: Der spielt eine wichtige Rolle, denn jede Stadt hat eine eigene KI und verfolgt spezielle Ziele. Ein Bürgermeister wird Ihnen zum Beispiel ruhig zuschauen, wie Sie Sektor für Sektor erobern. Ein anderer dagegen schickt schon bei Ihrem ersten Schritt in fremdes Gelände einen Unterhändler, der palavern will. Dann haben Sie die Wahl, wieder abzuziehen, zu kämpfen oder den Gesandten mit Gold zu bestechen.

Singende Helden

Einer der Höhepunkte von **Das Erbe der Könige** war die abwechslungsreiche Kampagne mit ihren sympathischen Hauptfiguren. Beides soll es auch in **Die Siedler 6** geben. Die Missionen werden durch sämtliche Klimazonen und Jahreszeiten führen, vor jedem Auftrag können Sie den idealen Anführer wählen. Held Elias zum Beispiel ist zwar kein besonders guter Kämpfer, hat dafür aber

andere Qualitäten: Wenn sich unzufriedene Bürger auf dem Marktplatz zusammenrotten, singt er ein aufmunterndes Trinklied, und die Gefahr ist zumindest für kurze Zeit gebannt. Helden und Soldaten sind zudem die einzigen Figuren, die Sie direkt steuern können, die restlichen Untertanen bewegen sich selbstständig.

Das Militär soll gegenüber dem Vorgänger an Bedeutung verlieren, trotzdem werden Sie noch jede Menge Möglichkeiten haben. So lassen sich beispielsweise auf den dicken Stadtmauern Bogenschützen postieren, die im Falle einer Belagerung (die soll es häufiger geben als offene Feldschlachten) die Angreifer beharken. Umgekehrt dürfen Sie schwere Katapulte bauen, um gegnerische Bollwerke einzureißen. Recht viel mehr wollten die Jungs von Blue Byte dazu allerdings noch nicht rausrücken, bis zum Sommer 2007 kann sich noch viel ändern. **MS**



Zu Beginn führen Sie nur ein kleines Dorf, die wenigen Häuser scharen sich um den **Marktplatz**. Der ist später im Spiel noch immer das Zentrum, die Stadt hat sich jedoch organisch in alle Richtungen ausgebreitet.



Die Siedler-6-Designer Alex Brüggemann und Andreas Suika.

DIE SIEDLER 6

Genre: Aufbauspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Blue Byte / Ubisoft
Status: zu 50% fertig

Markus Schwerdtel: »Was Blue Byte da in der Mache hat, könnte tatsächlich das beste Siedler aller Zeiten werden. Alle neuen Ideen wie das Marktplatzsystem oder die Sektoreneroberung klingen vernünftig, und technisch mache ich mir nach dieser ersten Präsentation auch keine Sorgen. Und hey, endlich gibt es Mädels in der Siedler-Welt – wenn auch nur als bessere Reinigungskräfte.«

