

MAKING OF DIE SIEDLER 5

In 3D, ohne Wege: Mit einer radikalen Konzeptänderung wollte Blue Byte die Siedler-Serie neu beleben, ohne dabei alte Fans zu verschrecken. Produzent Benedikt Grindel wagte mit seinem Team die Gratwanderung.

Das Erfolgsrezept für eine erfolgreiche Spieleserie? Ganz einfach: immer schönere Grafik, immer größere Levels, aber um Gottes Willen nichts am eigentlichen Spielprinzip ändern! Umso mutiger von Blue Byte, für **Die Siedler 5: Das Erbe der Könige** die letzte, vielleicht wichtigste Regel über den Haufen zu werfen. Produzent Benedikt Grindel verrät, wie es zur Konzeptänderung kam, was für Probleme sie aufwarf und mit welchen Widrigkeiten das Team obendrein kämpfen musste.

Hauptsache anders

Mit rund 18 Monaten dauerte die Konzeptphase von **Siedler 5** ungewöhnlich lang, schließlich war die Aufgabe nicht leicht. »Von Anfang an war klar: Wir wollen kein Die Siedler 4 in 3D«, erinnert sich Benedikt Grindel. Fest stand auch, dass statt der Produkte nun die Siedler selbst im Mittelpunkt stehen sollten. »Schließlich heißt das Spiel Die Siedler, nicht Die Waren!« Außerdem wollte Blue Byte weg vom Knuddel-Look und obendrein Schwächen des bisherigen Konzepts ausmerzen. »Eine typische Sied-



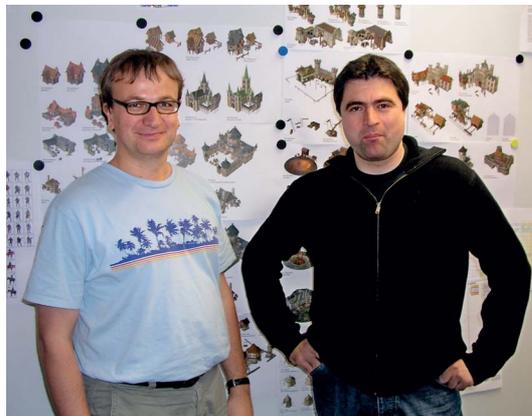
Anders als in den Vorgängern sind in den **Siedlungen** die Warenkreisläufe nicht auf Straßen sichtbar.

ler-4-Partie spielte sich zu 90 Prozent wie Sim City, zu zehn Prozent wie Age of Empires – das passte nicht zusammen«, sagt Grindel. Trotz der vergleichsweise klaren Ziele gab es unzählige, teils konkurrierende Design-Entwürfe. Es stand sogar zur Debatte, völlig auf Kämpfe zu verzichten und ein reines Aufbauspiel zu machen. Eine weitere nie umgesetzte Idee: Die Siedler sollten Sport treiben und trainieren, um schließlich in Wettkämpfen anzutreten.

Die Gemeinde predigt

Bei aller Innovationswut durfte Blue Byte jedoch die riesige **Siedler**-Fangemeinde nicht vernachlässigen. »Wir haben sehr genau auf die Community gehört und immer wieder Veteranen zum Probieren eingeladen«, erzählt Benedikt Grindel. Obwohl die Fans viel Einfluss auf das Spielkonzept hatten, konnten bei weitem nicht alle Wünsche umgesetzt werden. »Wenn man sich als Entwickler erst mal für ein System mit Quests und Helden entschieden hat, kann man auf Forderungen nach mehr Aufbaumissionen kaum eingehen«, erklärt Grindel. Das oft geforderte Straßensystem war eine zeitlang fest eingeplant. Aber: »Die Wege haben sich für unser Spielkonzept als unnötig erwiesen, also haben wir sie gestrichen.«

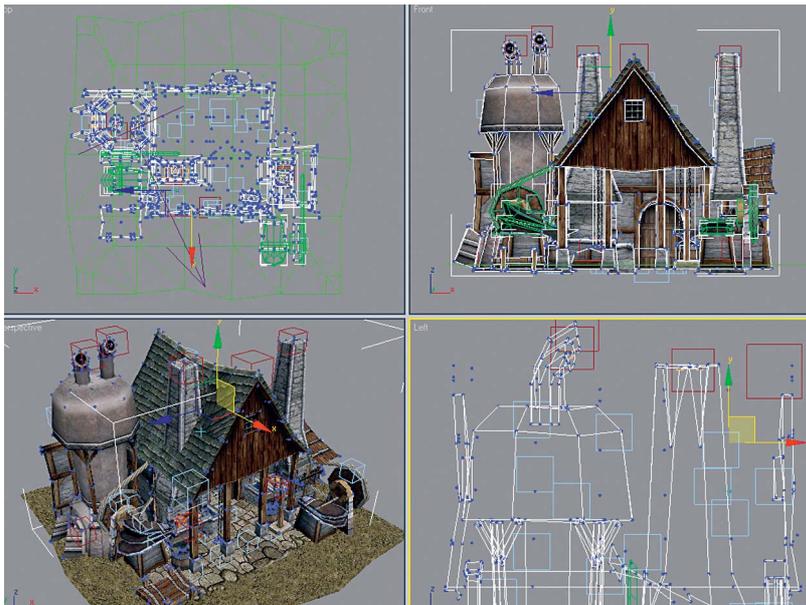
Schon früh holte Blue Byte US-Designer Bruce Milligan ins Boot, der unter anderem an **Rise of Nations** mitgearbeitet hat. »Milligans Aufgabe war es, unser Konzept auf internationale Tauglichkeit abzuklopfen«, verrät Benedikt Grindel. »Er hat uns zum Beispiel ermahnt, dass Amerikaner ein komplexeres Kampfsystem wollen.«



Schon früh in der Produktion lud das Team von **Benedikt Grindel** (rechts) Spielereidakteure ein, um das neue Konzept zu testen.



Blue Bytes Chef-Designer **Andreas Suika** ist einer der vielen Väter des Siedler-5-Konzepts.



Herausforderung: Gebäude müssen detailliert aussehen, dürfen aber nur wenige Polygone verbraten.

Peinliche Prototypen

Das Konzept war noch lange nicht final, da programmierte das Team bereits die ersten Prototypen. Diese ersten spielbaren Versionen – ohne Interface und oft nur mit Platzhalter-Grafik – sind wichtig, um ein Gefühl für das Konzept und die Optik zu bekommen. Gerade Letztere machte viele Veränderungen durch. Bis zum jetzigen Erscheinungsbild von **Die Siedler 5** gab es vier stilistische Zwischenstufen. Die 3D-Grafik war nach dem hübschen, aber technisch eher anspruchslosen **Die Siedler 4** nicht einfach zu beherrschen – die zuerst lizenzierte 3D-Engine wurde zu Gunsten von Renderware wieder verworfen. »Die ersten 3D-Prototypen wird garantiert nie jemand zu Gesicht bekommen«, lacht Benedikt Grindel. Als jedoch Konzept, Stil und technisches Grundgerüst gefunden waren, ging es mit Voll-dampf in die Produktion, und das Team schwoll von drei auf über 30 Vollzeit-Entwickler an – die Testmannschaft bei Ubisoft Rumänien nicht mitgerechnet.

Feuerprobe Games Convention

Obwohl bereits Fans und Redakteure Hand an Preview-Versionen von **Die Siedler 5** gelegt haben (GameStar-Titelstory in der Ausgabe 8/2004), wird's im Spätsommer 2004 erst richtig spannend: Der Titel soll auf der Games Convention in Leipzig für alle Öffentlichkeit spielbar sein. Publisher Ubisoft veranstaltet zudem eine Riesenparty, um **Die Siedler 5** auch außerhalb von Fachmagazinen wie GameStar bekannt zu machen. »Die PCs mit spielbaren Versionen am Stand von Ubisoft waren immer voll, wir bekamen fast ausschließlich positives Feedback – was für eine Erleichterung!« erinnert sich Grindel. Als **Die Siedler 5** auch noch zum besten PC-Spiel der Games Convention 2004 gewählt wird, ist der Coup für Blue Byte perfekt. Als wir damals auf dem Siedler-Fest den überglücklichen Chef-Designer Andreas Suika treffen, gesteht er: »Bis zur Messe plagten uns Zweifel: Wird das neue Konzept überhaupt angenommen? Aber jetzt ist alles gut!«

Lernerfolge

Als **Die Siedler 5** Ende 2004 erscheint, räumt es durchweg mittlere bis hohe 80er-Wertungen ab – zumindest in Deutschland. »Die mittelmäßigen Noten in USA haben uns schon gewurmt«, erinnert sich Benedikt Grindel. Für die amerikanischen Spieler war **Die Siedler 5** offenbar zu aufbaulastig, sie wünschten sich mehr Kampf. Aber: »Wir wollten keine Konkurrenz zu Age of Empires 3 machen!« Trotzdem hat sich das Spiel auch in den USA zufriedenstellend verkauft, weltweit fand das Programm bis heute rund 700.000 Abnehmer.

Was hat Blue Byte aus der Entwicklung von **Die Siedler 5** gelernt? »Wir haben schon ziemlich viel richtig gemacht, sonst wäre das Spiel nicht so erfolgreich«, sagt Grindel. »Beim nächsten Mal werden wir aber noch früher eine spielbare Version zimmern, um sie internen und externen Testern und Designern zu zeigen.« Außerdem soll beim nächsten **Siedler** von Anfang an die Marketing-Abteilung die Entwicklung begleiten. Die könnte dann etwa den amerikanischen Spielern schon früh klarmachen, dass Aufbauspiele auch ohne Kampforgien Spaß machen.

MS

DESIGNER-FAKTEN BLUE BYTE

Blue Byte wurde 1988 von Thomas Hertzler und Lothar Schmitt gegründet, beide ehemalige Rainbow-Arts-Mitarbeiter. Der erste große Erfolg des Studios war das Sportspiel **Pro Tennis Tour** für das Super Nintendo. 1991 folgte der erste Teil der **Battle Isle**-Reihe, die es auf insgesamt zehn Spiele bzw. Addons bringt. Das erste **Die Siedler** erscheint 1993 und besichert Blue Byte endgültig den Durchbruch. In den weiteren Jahren führt die Firma ihre erfolgreichen Serien weiter, bringt jedoch auch immer wieder hervorragende Einzeltitel wie **Albion** oder **Extreme Assault**, teilweise nur als Publisher. Seit Februar 2001 ist Blue Byte eine Tochter von Ubisoft, der französische Riese ließ das Team jedoch intakt. Im Jahr 2003 zog Blue Byte von Mülheim an der Ruhr ins deutsche Ubisoft-Hauptquartier nach Düsseldorf um. Momentan arbeitet das Team an mehreren Projekten, darunter nicht nur **Siedler**-Fortsetzungen.



Schluss mit Knuffig: Blue Byte setzte auf realistische Burgen und Städte.



In einem alten Turm stellte man während der GC 2004 das Spiel vor.