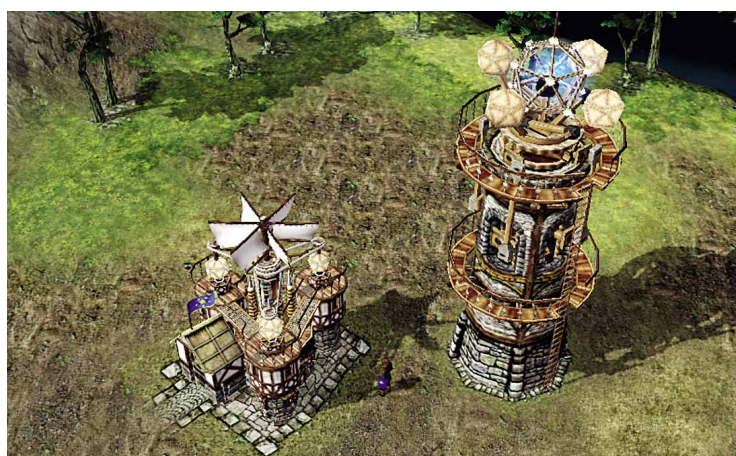




Neu-Aufbau

SIEDLER 5

Mit einer fast fertigen Version haben wir überprüft, ob Konzept-Änderungen und Echtzeit-Schlachten funktionieren.



Mit Wetter-Kraftwerk und Turm lassen wir es schneien – das behindert die Truppen.



Platz ist knapp: Für die Stallungen ist es in unserer Siedlung momentan zu eng, wir müssen erst etwas Wald roden.

Keine Gnade für Mick Schnelle: Von allen Seiten stürmen Soldaten auf das Haupthaus seiner Siedlung zu, Bronzekanonen reißen die Verteidigungstürme ein. Wehren kann sich Mick kaum, schon früh in der Partie hat Kontrahent Markus die wichtigsten Minen auf der Karte besetzt und so den Nachschub abgeschnitten. Kein Wunder, schließlich war Kollege Schwerdtel einen Tag lang im **Siedler 5**-Trainingscamp und hat sogar eine Version mitgebracht.

Action statt Excel

Alte **Siedler**-Gewohnheiten müssen Sie für Teil 5 vergessen, Blue Byte hat Wirtschaftssystem und Schlachten komplett umge-

krempelt. Überkomplexe Warenkreisläufe sind passé, Forschung, Gebäude-Upgrades und vor allem Kämpfe stehen im Mittelpunkt. Letztere bleiben dank einem intelligenten Squadsystem stets überschaubar. Allerdings ist Stadtplanung noch immer wichtig: Farmen und Wohnhäuser für die Arbeiter sollten nahe an Produktionsgebäuden liegen. Damit sich **Siedler**-Veteranen leichter umgewöhnen, erklärt ein nettes Tutorial die neuen Spielelemente. Apropos Veteranen: die brauchen keine Angst vor den Veränderungen zu haben. **Siedler 5** bleibt trotzdem ein Aufbauspiel!

Bauen und Prügeln

Die meisten Missionen beginnen mit einer Handvoll Leibeigener. Damit bestreiten wir eine relativ beschauliche Aufbauphase. »Der Gegner lässt den Spieler in Ruhe, bis der einen bestimmten Punkt erreicht hat, zum Beispiel Kanonen-Legierungen erforscht«, erklärt Projektleiter Benedikt Grindel. Das heißt aber nicht, dass wir in Ruhe aufrüsten und den Feind dann überrollen können. Denn schnell versiegen die Minen, und wir sind gezwungen, auf den teils riesigen Karten neue Ressourcen zu erobern. Gerade am Anfang sind deshalb grundlegende Entscheidungen gefordert: Sollen wir einen Steinmetz für bessere Minausbeute errichten oder lieber Soldaten rekrutieren, die sich auf die Suche nach einem neuen Steinbruch machen? Nach etwa einer Stunde spielen solche Entscheidungen in unserer Version allerdings keine Rolle mehr, wir haben von allen Rohstoffen genug. »Bis jetzt ist der Aufbauart nur bis zur vierzigsten Spielminute ausbal-



Bösewicht Mordred hat eine Landenge mit Türmen gesichert, unsere sündhaft teuren Bronzekanonen schleifen seine Verteidigungsanlagen blitzschnell.

anciert, in der Verkaufsversion bleibt es bis zum Schluss spannend«, verspricht uns Chef-Designer Andreas Suika.

Nur wegen einer Frau

Die bereits fertig gestellten Missionen in unserer Version machten einen sehr guten Eindruck: Neben dem Hauptziel (feindliche Außenposten zerstören) gibt

es stets massenhaft Zusatzaufgaben: Wir sollen zum Beispiel eine Stadt vor Banditen beschützen oder ihr alternativ Eisen für Waffen liefern. Auf der gleichen Karte will uns eine Gräfin gegen Rohstoffspenden Minen verkaufen. Blöd nur, dass die immer wieder von Rebellen überfallen werden. Wir haben die Wahl: die Aufrührer mit 2.000 Goldstü-

cken (aus Steuereinnahmen) bestechen oder einen Großangriff auf deren Basis fahren. Außerdem befreien wir ein von Räubern besetztes Dorf und entdecken einen Steinbruch. Kein Wunder, dass allein diese Mission rund drei Stunden dauert.

Ausgehungert

In unseren Multiplayer-Matches wird schnell klar: Wer gemütlich seine Siedlung bastelt, hat schon verloren. Zwar gibt es

auch in **Siedler 5** die so genannte Peace Time (Waffenstillstand für eine bestimmte Zeit), doch die sollten Sie zur Expansion nutzen. Nur so erobert man schon früh Minen und kann den Gegner aushungern. Erfreulich: Die Einheiten-Balance ist in unserer Version schon sehr gut. Sogar die in anderen Spielen oft übermächtigen Verteidigungstürme lassen sich mit der richtigen Taktik (Kanonen plus Axt-Kavallerie) knacken. **MS**



Im selbst erzeugten Winter greifen wir den Feind über **zugefrorene Seen** hinterrücks an.

SIEDLER 5

markus@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: 25. November 2004

Entwickler: Blue Byte/Ubisoft
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ganz ehrlich: Eigentlich hätte ich lieber noch mit unserer Preview-Version weitergespielt, als diesen Artikel zu schreiben. Das neue Konzept funktioniert mit etwas Eingewöhnung hervorragend, die Warenkreisläufe der Vorgänger vermisse ich keine Sekunde lang. Dazu kommen die riesigen, spannenden Missionen und die Top-Optik – von den gnadenlosen Multiplayer-Matches ganz zu schweigen. Ich mag die neuen Siedler!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K91**