



HALL OF FAME

DIE SIEDLER

Ein Zwei-Mann-Team aus Deutschland begründete das Aufbaugenre.

Wenn kleine Kerlchen wild über den Bildschirm wuseln, Baumaterialien schleppen und fleißig Häuser bauen, dann kann es sich nur um **Die Siedler** handeln. Das unwiderstehliche Spielkonzept von Ende 1993 war aus dem Stand heraus erfolgreich. Zusammen mit seinen drei Nachfolgern verkaufte sich das Aufbauspiel weltweit über fünf Millionen Mal und begründete damit das gesamte Genre.

Mit Chips und Cola

Spielentwicklung Anno 1993: Volker Wertich programmierte **Die Siedler** bei sich zu Hause quasi im Alleingang. Unterstützt wurde er von nur einem Grafiker. Für den Betatest mussten Freunde und Bekannte herhalten, von kostenlosen Chips und Cola bei Laune gehalten. Und wahrscheinlich vom brillanten Spielprinzip: Sie errichten per Mausklick ein Schloss, von dem aus Sie Handwerker und Lastenträger losschicken, um die umliegende Gegend mit Wirtschaftsgebäuden zu besiedeln. Als Rohstoffe dienen Stein, Holz und Eisen. Der Clou dabei: Um das Mikromanagement müssen Sie sich nicht kümmern – ein simpler Bauauftrag reicht, und schon werkeln Ihre Leutchen von sich aus los. Allerdings bauen bis zu drei CPU-Konkurrenten auf der gleichen Karte. Doch ausgesockte Ritter erobern Gebäude und weiten das eigene Einflussgebiet aus.

Ohne Brot kein Erz

Immer komplexere Wirtschaftskreisläufe sorgen dafür, dass die Siedelei auch auf Dauer spannend bleibt. Wer für Waffen dringend benötigtes Erz aus Minen fördern will, muss dafür sorgen, dass die Arbeiter genug Nahrung

bekommen. Brot etwa stammt aus Bäckereien, die das benötigte Mehl von Müllern beziehen. Die wiederum bekommen den Weizen vom Bauern. Sehr wichtig: der Wegebau. Denn Ihre Leutchen bewegen sich nur auf ausgebauten Pfaden. Das ist allerdings eine fummelige Angelegenheit. Jedes Stück muss per Mausklick am das Vorhergehende angepasst werden. Manchmal endet man dabei in einer Sackgasse, weil der Höhenunterschied zum nächstliegenden Abschnitt zu groß wäre.

Die Levels unterscheiden sich lediglich durch die Verteilung der Rohstoffe. Auf Wunsch generiert ein Editor neue Levels. Mit diesem Tool entstanden auch die Original-Karten. Volker Wertich ließ dabei so lange neue Landschaften erstellen, bis per Zufall genug gute entstan-



In Bergwerken bauen Ihre Leutchen Erze ab.

den. Das erinnert an Peter Molyneux, der für das Addon zu **Populous** einfach den zum Generieren der Karten benötigten Code umdrehte.

Heute wirkt die Grafik arg pixelig, zudem werden die generierten Karten schnell langweilig. Viel mehr Spaß macht der Nachfolger **Die Siedler 2**. Hier gibt's eine richtige Kampagne samt Rahmenhandlung. **MIC**



An allen Wegkreuzungen stehen Siedler, die Waren transportieren.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Begründete 1993 das gesamte Aufbaugenre
- Ausgetüftelte, mehrstufige Produktionsketten
- Knuffige Siedlerfiguren, vollanimierte Gebäude
- Hoher Wiederspielwert dank unkompliziertem Kartengenerator
- Zuguck-Effekt, da die gesamte Welt liebevoll animiert ist und alle Güter optisch auch vorhanden sind.

DIE SIEDLER AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Blue Byte
 ENTWICKLER: Volker Wertich
 QUELLE: Pointsoft*
 SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1993
 CA. PREIS: 5 Euro
 USK: ohne Beschr.

HARDWARE MINIMUM:
 CPU mit 20 MHz, 4 MB RAM

SO LÄUFT'S:

Die Siedler läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: UNWIDERSTEHLICHES AUFBAUSPIEL MIT KNUDDELFAKTOR.

* (0190) 824 668 1,86 €/Minute

