



# Die Siedler 6

Symbole in der Landschaft weisen auf versteckte Rohstoffe hin.

Im Winter wächst kein Weizen, eine andere Nahrungsquelle muss her.

Seit unserer letzten großen Preview vor vier Monaten hat sich bei der neuesten Folge der legendären Aufbauspielreihe eine Menge getan. Die frischesten Siedler arbeiten fleißig daran, die besten Siedler zu werden.

DVD  
Mega-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4015  
- GameStar TV  
52/07 (Premium)

Undankbares Pack! Da kümmerst man sich gewissenhaft um Behausungen und Arbeit, sorgt für Nahrung im Überfluss, und was bekommt man dafür? Den Finger! Denn kaum sind die Mägen gefüllt, schreit das Volk nach Kleidung. Sind die Megameckerer endlich warm eingepackt, wollen sie unterhalten werden. Ist auch die Laune endlich auf sonnig eingepegelt, fordert der Pöbel Luxus. Als ob man in **Die Siedler 6** nicht schon genug zu tun hätte: Warenkreisläufe verwalten, das Land bebauen, Han-

del betreiben und eine wirtschaftlich ertragreiche Stadt errichten. Für jeden Genrefremden klingt das nach harter Arbeit, Aufbaufans lecken sich hingegen schon die Finger. Zu Recht, denn der neue Teil der erfolgreichen Serie kehrt nach den bei Hardcore-Siedlern eher unbeliebten Ausflügen in Echtzeit-Gefilde (**Siedler 5**, 2005) zurück zu den Wurzeln – und schickt sich an, sogar den bislang besten Teil (**Die Siedler 2**, 1996) zu überholen. Wir waren beim Entwickler Blue Byte in Düsseldorf und haben mit einer weit

fortgeschrittenen Fassung ausführlich Probe gesiedelt – zumindest im Endlosmodus; die für die **Siedler**-Reihe traditionell weniger wichtige Kampagne ist für konkrete Aussagen noch zu unfertig.

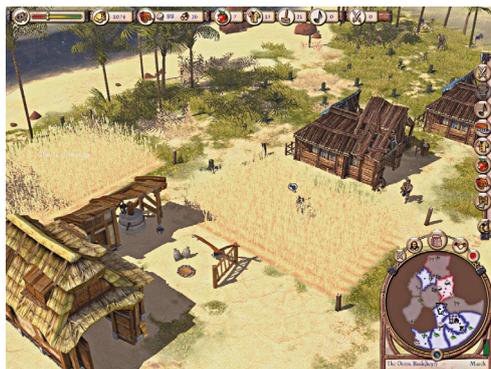
### Siedeln ohne Ende

Kaum haben wir am Rechner im Blue-Byte-Entwicklerstudio Platz genommen, klicken wir gespannt auf den Menüpunkt »Endlos-spiel« und dürfen aus einer Hand voll größtenteils fertig gestellter Karten wählen. Laut Benedikt Grindel, Producer bei Blue Byte,

soll es im finalen Programm 15 Endlos-spiel-Gebiete geben, plus eine noch unbekanntete Zahl zu zusätzlicher Multiplayer-Karten. Die Areale unterscheiden sich nicht nur in Aufbau und Größe, sondern auch im Klima. Besonders Letzteres wirkt sich erheblich auf Ihre Spielweise aus. Wo im gemäßigten Mittel- und Südeuropa genügend Bäume für die Holzindustrie wachsen und ausreichend Weideland für Kühe und Schafe zur Verfügung steht, haben Sie in den Wüsten Nordafrikas nicht nur mit Wasser- und Baumknappheit



Gelbe und rote Symbole weisen auf akute Warenengpässe hin.



Solche Oasen sind in der Wüste äußerst kostbar – hier gibt es Wasser.



Bis auf die Lagerprobleme (weiße Symbole) floriert unsere Stadt.

## Die Benutzeroberfläche erstmals im Überblick

Hier informieren Sie sich über den **Ruf** der eigenen Siedlung.

Wie viel **Steuern** zahlen die Siedler? Was verlangen die Soldaten an **Sold**?

In diesem übersichtlichen Fenster sind alle verfügbaren **Grundwaren** aufgelistet.

Rechts daneben finden Sie alle **Bedürfnisse**. Klicken Sie auf eines, so sehen Sie, was Sie für dessen Befriedigung leisten müssen.

Das **Quest-Fenster** gibt an, welche Voraussetzungen Sie erfüllen müssen, damit der eigene Held im Rang aufsteigt.

Die **Bauleiste** ist in sinnvolle Rubriken unterteilt. So finden Sie schnell Produktionsstätten und weiterverarbeitende Betriebe.

Auf der **Minikarte** sehen Sie nicht nur bereits erforschte Gebiete, sondern auch versteckte Rohstoffe wie Eisen, Steine oder Kräuter.

zu kämpfen, sondern müssen sich auch mit angriffslustigen Wildtieren herumschlagen. In Nordeuropa herrschen hingegen harte Winter, in denen weder Bienen für die Honigproduktion ausschwärmen noch Fische in den zugefrorenen Flüssen und Seen schwimmen.

### Forschen ohne Skrupel

Wir suchen die Herausforderung und wählen eine Wüstenkarte. Schon bei den üblichen Startaktionen zum Siedlungsaufbau, nämlich erst mal Holzfäller- und Jägerhütten zu errichten, müssen wir gewaltig umdenken. Denn zum einen stehen in der näheren Umgebung nur ein paar vereinzelte Palmen, zum anderen strömt potenzielle Jagdbeute nur in einem benachbarten, noch nicht erschlossenen Gebiet herum – schnell expandieren lautet also die Devise. Zu diesem Zweck markieren wir unseren Helden (der ist vom fünften Teil übernommen worden) und schicken ihn über die Grenze. Als wir dort einen Wachturm errichten, erweitert sich unser Reich, und wir können hier nun neue Häuser hochziehen. In diesem Fall wählen wir eine Jagdhütte nahe einer grasenden Zebraherde. Die Grundversorgung steht, fehlen noch die weiterverarbeitenden Betriebe. Solche Gebäude sollten im Ideal-

fall in direkter Nähe zum Lagerhaus stehen, denn wie in **Die Siedler** üblich, kommt es auf clever vernetzte Transportwege an, um die Produktivität zu maximieren. Noch mehr taktische Tiefe bringt das Upgrade-System, durch das wir jedes Gebäude in mehreren Stufen ausbauen. Damit erhöhen wir nicht nur die Lagerkapazität, sondern auch die Arbeits- und Laufgeschwindigkeit der Siedler. Schon jetzt wirkt das Wirtschaftssystem hervorragend ausbalanciert: Gebäude entstehen rasend schnell, Leerläufe kommen (wenn man clever siedelt) gar nicht erst auf.

### Klicken ohne Stress

Sämtliche Menüs waren bei unserem letzten Besuch im April noch in der Entwicklung, jetzt sind sie nahezu fertig – und machen einen sehr guten Eindruck. Verfügbare Gebäude wie Produktionsstätten und weiterverarbeitende Betriebe sind in wenige, sinnvolle Rubriken unterteilt. Selbst Statistikfenster, die über derzeitige Lagerbestände, Steuereinnahmen und den Ruf der Siedlung informieren, sind durch hübsche Symbole (statt öder Textwüsten) angenehm anzuschauen. Auch sonst ist **Die Siedler 6** klar auf Zugänglichkeit und Benutzerfreundlichkeit ausge-

legt: Fehlt es zum Beispiel an Hygiene, prangert über den Betrieb ein entsprechendes Symbol. Dann heißt es, schnell zu handeln und entweder Besen (aus Holz) oder Seifen (aus Tierfett) herzustellen. Auch die Bürger selbst geben reichlich Feedback. Haben sie zu wenig Kleidung, versammeln sie sich auf dem Marktplatz und protestieren wütend mit **Sims**-typischen Sprechblasen.

### Feiern ohne Reue

Um neue Gebäude freizuschalten, müssen wir unseren Helden nach und nach befördern. Dafür gilt es, mehrere Aufgaben zu erfüllen. Zum einen benötigen wir eine bestimmte Anzahl an Siedlern, zum anderen müssen spezi-

elle Gebäude (wie etwa die Burg oder die Kathedrale) bereits ausgebaut und die aktuellen Grundbedürfnisse der Bürger befriedigt sein. Klicken wir dann auf den Beförderungsknopf, steigt auf dem Marktplatz im Zentrum ein großes Fest nebst Feuerwerk, und wir dürfen ab sofort einige neue Gebäude bauen, was natürlich auch neue Siedlerwünsche mit sich bringt. So motiviert **Die Siedler 6** immer wieder aufs Neue; auch Sie werden nicht aufhören können, bis die Stadt perfekt funktioniert, das Leben pulsiert und Ihre Siedler, zumindest vorübergehend, zufrieden sind. Denn das Siedler-Leben bietet auch und gerade im sechsten Teil immer wieder neue Herausforderungen. **DM**

### Die Siedler 6

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **28. September 2007**  
 ► Hersteller: **Blue Byte / Ubisoft** ► Status: **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Selten verging die Besuchszeit bei einem Entwickler so schnell wie bei Blue Byte. Denn kaum habe ich die ersten Gebäude hochgezogen, war es um mich geschehen. Ständig durch neue Aufgaben motiviert, kümmere ich mich um meine Bürger und feile an meinen Betrieben. Für die noch unfertige und bislang geheim gehaltene Solo-Kampagne müssen die Entwickler allerdings gewaltig Gas geben.



danielm@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**