



Aufbauspiel

Helden wie Elias können mit neutralen Siedlungen auf den Karten **Handel treiben**.



Im **Winter** bleiben Farmen und Fischereien ohne Ertrag. Hungrige Siedler streiken.

Die Siedler Aufstieg eines Königreichs

Der sechste Siedler-Teil kehrt zum Aufbauspiel zurück, zeitgemäß modernisiert.
Der erste Blick täuscht: Was vertraut aussieht, folgt nun anderen Regeln.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4015
- Infos zum Spiel:
► Quicklink: 4198

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der Schmied ist nicht da. Dabei hat er zu Hause zu sein und pausenlos das Eisen zu bearbeiten, das man ihm bringt und von ihm holt! So kennen das Spieler, die in einer der bislang fünf

Siedler-Episoden Warenketten aufgezogen haben. Im sechsten Serienteil **Aufstieg eines Königreichs** kann der Schmied dagegen lange auf sein Eisen warten – es gibt keine Zuträger mehr. Al-

so muss er selbst loslaufen, um Rohstoffe zu holen. Und um essen zu gehen. Denn auch das noch: Die Siedler haben auf einmal Hunger, können frieren, schmutzig werden und sich langweilen. Mit

solchen Bedürfnissen, einem umgekrempelten Wirtschaftskreislauf und einem Schwung neuer Spielkonzepte tritt die Traditionsserie gegen den großen Konkurrenten **Anno 1701** an. Die Moderni-



In einer funktionierenden Siedlung konzentrieren sich die Produktionsgetriebe um den **Marktplatz** mit dem Lagerhaus. Rund um den Brunnen wird gerade gefeiert: Die Siedler sind auf Brautschau.



Um **Stadtmauern** zu durchbrechen, sind Katapulte und Rammen notwendig. Auf den Zinnen hat Crimson Sabatt Schützen zur Verteidigung aufgestellt. Unsere Armee verknäult sich derweil vor dem Tor; sinnvolle Taktik-Vorgaben sind in Schlachten unmöglich.

sierung ist an vielen Stellen gelungen, aber nicht an allen – was damit zusammenhängt, dass der Schmied nicht da ist.

Es wird gebaut

An Ihrem Kernauftrag als Bauleiter ändert sich in **Aufstieg eines Königreichs** nichts: eine florierende Wirtschaft aufziehen, indem Sie Betriebe errichten und Straßen ziehen. Die Einwohner erledigen alle Arbeiten automatisch, Sie kümmern sich nur um eine effiziente Infrastruktur. Holzfällerhütten müssen dabei nah am Wald liegen, Fischerhütten am Wasser – ganz logisch. Bislang galt in **Siedler**-Spielen: Wo Eisen abgebaut wird, sollte möglichst auch der Schmied nicht weit sein, um den direkten Transportweg kurz zu halten. Das stimmt im neuen **Siedler** in dieser Form nicht mehr. Nun wandert das Metall erst einmal zum Dorfzentrum ins Lagerhaus. Von dort holt es dann der Schmied wieder ab; selbst dann, wenn seine Esse direkt neben der Mine steht. Seine Produkte bleiben im Laden, bis ein bedürftiger Siedler vorbeikommt und eines kauft. Herrscht kein Bedarf, stellt der Schmied bei vollem Regal (9 Stück) die Arbeit ein.

Es wird gelaufen

Die Konsequenz des neuen Transportsystems ist eine stark zentralisierte Siedlung. Denn es gibt nur ein Lagerhaus, um das sich ringförmig die wichtigsten Produktionsbetriebe drängen. Das ist gewollt, denn Blue Byte strebt nach

Neue Spielkonzepte

Helden

Vor Beginn jeder Partie wählen Sie einen aus sechs Helden, der Sie im Spiel unterstützt. Jeder Recke besitzt eine ständig wirksame und eine aktivierbare Fähigkeit. Helden sind nötig, um neue Territorien zu besetzen, zu handeln und einige Missionsziele zu erfüllen.



Rangstufen

Welche Gebäude Sie errichten können, hängt davon ab, welchen Rang Ihr Held erreicht hat. Sie dürfen ihn befördern, wenn Ihre drei Hauptgebäude eine bestimmte Ausbaustufe erreicht haben, Ihre Stadt groß genug ist und die Bedürfnisse der Siedler erfüllt sind.



Bedürfnisse

Wie in der Anno-Serie haben Ihre Siedler nun Bedürfnisse und verbrauchen dadurch Güter. Anfangs ist das Nahrung, mit steigender Rangstufe Kleidung, Hygieneartikel, Unterhaltung und Dekoration. Bei unerfüllten Wünschen streiken die Arbeiter.



Steuern

Gold als Rohstoff und Goldmünzen als Zahlungsmittel gibt es nicht mehr. Stattdessen entrichten alle weiterverarbeitenden Betriebe regelmäßig Steuern. Davon bezahlen Sie den Sold Ihres Heers, Handelsgüter und die Erweiterung der drei Hauptgebäude.



Territorien

Gebäude dürfen nur auf Boden errichtet werden, der zu Ihrem Reich gehört. Jede Karte ist in Territorien eingeteilt. Ein solches besetzen Sie, indem Sie den Helden hinschicken und einen Außenposten errichten lassen. Die Länder müssen nicht zusammenhängen.



Wetter und Boden

Welche Art Nahrung Sie herstellen können, hängt vom Klima der Karte ab. Kornfelder, Kuh- und Schafsweiden benötigen fruchtbaren Boden und Wasser; beides ist in Wüstenländern rar. Auf nördlichen Karten frieren im Winter Felder und Fischgründe zu.



Facts

- ▶ 16 Kampagnenmissionen
- ▶ 16 freie Karten
- ▶ 12 MP-Karten
- ▶ 6 Helden
- ▶ 34 Gebäude
- ▶ 10 Rohstoffe
- ▶ 18 Produkte
- ▶ 6 Rangstufen
- ▶ 4 Klimazonen

Das alte Wirtschaftsmodell

Siedler 2: Dng



- 1 Träger liefern Produkte direkt dorthin, wo sie gebraucht werden. Kurze Wege zwischen Betrieben sind wichtig.
- 2 Die Arbeiter verlassen ihren Betrieb nie. Alle Waren werden von Trägern auf den Straßen geliefert und geholt.
- 3 Manche Güter sind sofort fertig, manche müssen mehrmals verarbeitet werden (Korn ► Mehl ► Brot).
- 4 Produzierte Güter werden sofort abgeholt und weiterverteilt. Der Überschuss geht ans nächste Lagerhaus.
- 5 Der Warenkreislauf ist dezentral: Mit neuen Lagerhäusern lässt sich das Verteilungsnetz erweitern.

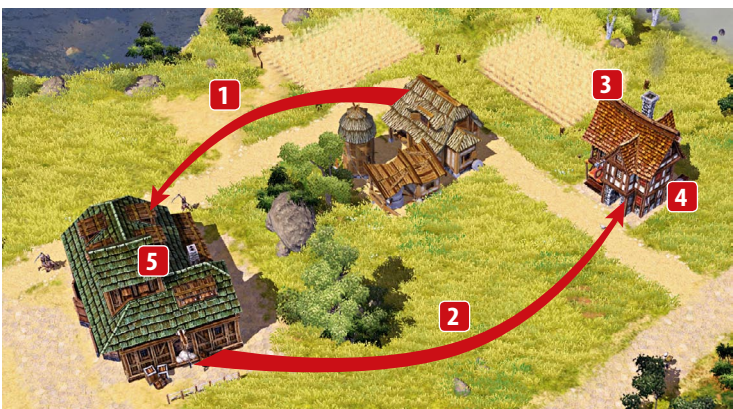
größerer Glaubwürdigkeit: Der Marktplatz als zentraler Umschlagplatz für Waren entspricht viel eher der Realität einer mittel-

alterlichen Stadt als das bisherige System mit Trägern und stubenhockenden Handwerkern. Tatsächlich wirken vor allem große Siedlungen nun lebendiger als zuvor, im Stadtkern herrscht stimmungsvolles Gedränge. Die zentralisierte Wirtschaft hat allerdings Folgen. Je weiter sich eine Gemeinde ausbreitet, desto ineffizienter wird sie. Denn zwangsläufig verlängern sich die Laufwege zum Marktplatz. Ein Bauer am anderen Ende der Karte produziert wesentlich weniger als sein Kollege im Dorf, weil er die meiste Zeit auf der Straße verbringt. Neue Lagerhäuser, die das Warennetz um Knotenpunkte erweitern würden, dürfen Sie nicht errichten. Stattdessen müssen Sie das Stadtzentrum von vornherein vorausschauend planen und sollten nicht davor zurückschrecken, es im fortgeschrittenen Spiel auch mal mit der Abrißbirne umzugestalten.

Um nicht ständig hin- und herrennen zu müssen, sammeln alle Arbeiter ihre Produktion im eigenen Haus. Ist das voll, geht's zum Markt. Je nach Stufe des Betriebs (drei Größen gibt's für jedes Haus, der Ausbau kostet Holz) erweitert sich der Stauraum. Für Sie als Spieler bedeutet der Sammeltrieb Ihrer Bürger, dass sich in den Gebäuden oft Rohstoffe stapeln, die dringend gebraucht würden – aber erst verfügbar sind, wenn der Besitzer die volle Ladung zum Lagerhaus gebracht hat. Ein Notfall-Kommando à la

Das neue Wirtschaftsmodell

Siedler 2: AeK



- 1 Die Arbeiter liefern ihre Produkte immer zuerst ins Lagerhaus. Die Nähe zum Dorfkern ist wichtig.
- 2 Die Arbeiter holen sich alles selbst, was sie für ihren Betrieb und ihre Bedürfnisse brauchen.
- 3 Grundgüter müssen einmal verarbeitet werden, bevor sie gebrauchsfertig sind. Zwischenstufen gibt es nicht.
- 4 Verarbeitete Güter bleiben in den Betrieben. Pro Haus lagern maximal neun Stück. Überschuss gibt es nicht.
- 5 Der Warenkreislauf ist zentral: Alle Rohstoffe gehen zuerst ins Dorfkern zum einzigen Lagerhaus.

»Sofort alles Holz liefern!« haben wir schmerzlich vermisst.

Es wird gesucht

Wir sagen's ja ungern, aber Sie können durchaus dankbar sein, dass wir Ihnen gerade erklärt haben, wie das mit dem Warentransport funktioniert – das Spiel tut's nämlich nicht. Die Tutorial-Mission bringt Ihnen kaum mehr bei, als Häuser zu errichten und die wichtigsten Knöpfe im überladenen Interface zu benutzen. Den Rest müssen Sie sich selbst abgucken, indem Sie die Siedler beobachten. Das mag anfangs durchaus Teil des Spaßes sein, später steht die Geheimniskrämerei aber Spielentscheidungen im Weg. Weil zum Beispiel eine Effizienzanzeige und ein Bewohnerstatus für die Betriebe fehlen, finden Sie nur durch Nachsehen heraus, ob

der Schmied gerade arbeitet oder wo er aus welchem Grund unterwegs ist. Zudem bleibt oft schleierhaft, woran es liegt, wenn Betriebe nicht ausgelastet sind. Warum manche Siedler erst mal aus Hunger streiken gehen, bevor sie die volle Metzgerei am Marktplatz entdecken, erschließt sich uns auch nach einer Woche Spielzeit nicht. Das mag an unserer eigenen Dummheit liegen – aber das Spiel gibt sich keine Mühe, solche Fragen aufzuklären. Vollends undurchschaubar bleiben die Hochzeiten. Sie können am Marktplatz ein Fest ausrichten, damit Ihre Siedler auf Brautschau gehen. Wovon es abhängt, wie viele Paare sich nach Tanzschluss finden, welche Betriebe eine Frau im Haus haben und was für Auswirkungen das Ehelück bringt, all das verschweigt das Spiel.

Die sechs Helden



Marcus

Mit dem Ritter Marcus als Helden zahlen Sie weniger für neue Truppen. Auf Knopfdruck kann Marcus Einheiten mit Munition versorgen.



Alandra

Mit der Heilerin Alandra als Heldin bringen Kirchkollekten mehr Gold. Auf Knopfdruck kann Alandra kranke Siedler im Umkreis heilen.



Elias

Mit dem Händler Elias als Helden erzielen Sie bessere Handelspreise. Auf Knopfdruck kann Elias Siedlern im Umkreis Nahrung geben.



Kestral

Mit der Schurkin Kestral als Heldin erhalten Sie mehr Steuereinnahmen. Auf Knopfdruck kann Kestral Gold aus Produktionsgebäuden plündern.



Hakim

Mit dem Nomaden Hakim als Helden kosten Ausbaustufen weniger Holz. Auf Knopfdruck kann Hakim eine Feindgruppe überlaufen lassen.



Thordal

Mit dem Wikinger Thordal als Helden heiraten nach Festen mehr Siedler. Auf Knopfdruck kann Thordal Siedler mit einem Lied unterhalten.



Das Menü unten zeigt die **Bedürfnisse** jedes Betriebs, links erhalten wir vom schnaubtartigen Herrn gerade eine Aufgabe. (800x600, niedrige Details)

Und nun: das Wetter

Allen Unklarheiten zum Trotz funktioniert die Basisaufgabe gut, nämlich die Warenmengen zu beobachten und zu entscheiden, wann Produktionszweige ausgebaut werden sollten. Mit wachsender Siedlung müssen Sie stets nachbessern, weil mehr Einwohner natürlich auch mehr Nahrung verspeisen. Gleichzeitig wird der Baugrund knapp, manche Rohstoffquellen versiegen – das sorgt für spannende Entscheidungen und zwingt zur Expansion. Ein Schwung neuer Spielkonzepte sorgt für zusätzliche Herausforderungen. So gibt es nun vier Klimazonen mit eigenen Wetterbedingungen. In der Wüste ist fruchtbarer Boden rar und Wasser knapp, im eisigen Norden schlummern Farmen und Fischgründe das halbe Jahr unter dichtem Schnee. Alle Länder gliedern sich in Territorien; nur wer eine Region mit einem Außenposten besetzt hat, kann dort Ressourcen ausbeuten. **Aufstieg eines Königreichs** übernimmt zudem das Heroen-Konzept aus dem Vorgänger, allerdings sinnvoll entschlackt. Sie dürfen aus sechs Recken einen auswählen, der Sie in die Mission begleitet. Die Helden haben je zwei Spezialfähigkeiten (siehe Kasten), vor allem dienen sie aber zum Erforschen der Karte sowie als Boten und Händler beim Austausch mit neutralen Dörfern, die Rohstoffe anbieten.

Und nun: Klamotten

Ihr Held besitzt einen Rang, von dem wiederum der Status Ihrer Stadt abhängt. Vom einfachen Ritter geht's über sechs Stufen hinauf zum Erzherzog. Von der Beförderung hat Ihr Recke zwar nichts (seine Fähigkeiten bleiben immer gleich), wohl aber die Siedlung, denn deren Bewohner dürfen nun neue Häusertypen bauen und zusätzliche Waren herstellen. Das ist auch notwendig, weil im Rang gekletterte Siedler mit neuen Annehmlichkeiten verwöhnt werden wollen. Auf dem Ritter-Level brauchen sie lediglich ab und an einen Happen, und kaum ist man Landvogt, verlangt das feine Volk plötzlich auch was anzuziehen! Vor allem in den höheren Rängen verschlingen die neuen Produkte Rohstoffe, die bislang in andere Wirtschaftszweige geflossen sind. Entsprechend verzweigt sich Ihre Versorgungskette, was

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Hier ihre Meinungen.

Ich baue nicht, ich lebe schon

Das finde ich gut: Siedler 6 begeistert durch schöne Grafik, viele tolle Funktionen und Gebäude sowie eine unterhaltsame Story. Das neue Wüsten-Szenario hat mir sehr gut gefallen, und auch die Wetterwechsel sind sehr gelungen. Außerdem finde ich es super, dass Die Siedler 6 den tollpatschigen, knuddeligen Look der früheren Episoden behält und dabei detailreich und gut animiert ist.



Matthias Horn, 20 Jahre, Zivildienstleistender

Das finde ich weniger gut: Die Missionsziele lassen teilweise zu wenig Freiraum, das Spiel akzeptiert nur wenige Lösungswege. Außerdem gibt es im freien Spiel zu wenige Einstellungsmöglichkeiten. Nervig: die Wölfe ...

Zurück zu den Wurzeln

Das finde ich gut: In der detailreichen Spielwelt gibt es an jeder Ecke Neues zu entdecken. Es macht Spaß, den Figuren beim Arbeiten zuzuschauen. Stimmungsvoller Jahreszeitenwechsel sowie exzellente Wasser- und Soundeffekte runden das Erscheinungsbild ab und tragen ihren Teil zur Lebendigkeit der Spielwelt bei. Neuerungen wie der Gebäudeausbau und die aus Anno 1701 bekannten Bedürfnisse der Siedler ergänzen das Spiel sinnvoll.



Bastian Scholtysik, 25 Jahre, Bankkaufmann

Das finde ich weniger gut: Die Verwendung überschüssiger Waren aus dem Lager durch weiterverarbeitende Betriebe funktioniert nicht immer einwandfrei.

Siedeln macht wieder Spaß!

Das finde ich gut: Im sechsten Teil der Siedler-Reihe ist wieder Bauen angesagt! Blue Byte hat es geschafft, mir mit vielen neuen Produktionsgebäuden das ursprüngliche Gefühl der Wuselserie zurückzugeben. Ob Hygieneprodukte, Bienenhonig oder Kräuter für die Medizingewinnung: Allerhand muss abgebaut, verarbeitet und in den Warenkreislauf gebracht werden. Wetterwechsel und zeitgemäße Grafik sind zusätzliche Highlights.



Mariano Mosel, 26 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Einige Dinge sind unnötig kompliziert. Wenn ich einen Kuhstall baue, will ich auch die Kühe inklusive bekommen und nicht erst auf der Karte suchen!

TECHNIK-CHECK

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



STANDARD-PC
ATHLON XP/2.000+ • 512 MB RAM • RADEON X800 PRO

► 1024x768, niedrige Details

Mit niedrigen Details stören vor allem matschige Texturen und fehlender Schattenwurf. Die mageren 512 MB RAM und der schwache Athlon XP/2000+ des Standard-PCs verursachen trotzdem regelmäßige Ruckler.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GB RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024, mittlere Details

In mittleren Detaileneinstellungen peppen vor allem die schärferen Texturen das Spiel grafisch deutlich auf. Zudem bleibt genug 3D-Leistung, um die Schatten zu aktivieren – das bringt spürbar mehr Atmosphäre.



HIGHEND-PC
CORE 2 DUO E6300 • 2,0 GB RAM • GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050, maximale Details, 4x AA/8x AF

Mit maximalen Einstellungen beeindruckt die detailierte Vegetation sowie die akkuraten Schatten. Aktivierte Kantenglättung und Texturschärfung verleihen dem Spiel dabei den letzten Grafikscliff.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In der **Minimaleinstellung** (links) verkommt die Landschaft zur kargen Einöde: Gras besteht nur aus einer grünen Textur, und die Felsformationen wirken flach und detailarm. Mit **maximalen Details** wuseln die Siedler wesentlich lebendiger, vor allem der realistische Schattenwurf sowie die detaillierten Texturen schaffen viel Atmosphäre.

TECHNIK-TIPPS

- Maximale Textur-, Terrain- und Schattenqualität hängen vom RAM Ihrer Grafikkarte ab. Erst mit über 512 MB Videospeicher sind die maximalen Einstellungen möglich.
- Irreführende Bezeichnungen: Der Regler »Antialiasing« bestimmt die Qualitätsstufe der Kantenglättung im Spiel, der Schieber »Kantenglättung« hingegen das Transparenz-Antialiasing zur Glättung (halb-)transparenter Strukturen wie Bäume oder Zäune.
- Mit 512 MB RAM müssen Sie lange Ladezeiten in Kauf nehmen, bereits mit 1,0 GB warten Sie wesentlich kürzer.

- Spätestens mit einer Geforce 7800 GT / Radeon X1800 XL können Sie zweifache Kantenglättung (AA) und vierfache Texturschärfung (AF) aktivieren, mit schnelleren Karten auch 4x AA/8x AF.
- Auch auf einer Geforce 6600 GT läuft das Spiel ruckelfrei, wenn Sie niedrige Details und eine Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten einstellen.

Checkliste

- 2,8 GB Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 512 MB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

ACHTUNG GEFORCE-7-BESITZER!

Die Siedler 6 kann derzeit Probleme auf PCs machen, die mit Windows XP (nicht Windows Vista) und einer Geforce-7-Karte laufen. Dabei friert das Spiel nach einiger Zeit ein, und es hilft nur ein Rechner-Neustart. Der Fehler soll laut Blue Byte nicht im Spiel liegen, sondern im Grafikkartentreiber. Nvidia ist über den Fehler informiert, bis zum Redaktionsschluss war aber noch keine Lösung gefunden. Wer Windows XP samt einer Geforce 7 besitzt, sollte vor der Installation des Spiels auf www.nzone.com nachsehen, ob ein neuer Treiber zum Download verfügbar ist.

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Der Regler »Texturen« bestimmt die grafische Qualität von Siedlern und Gebäuden. Stellen Sie diesen so hoch ein, wie es das Spiel erlaubt – die Performance-Einbußen spüren Sie meist kaum.
- Die Terrainqualität sollten Sie so hoch wie möglich einstellen – die Landschaft wirkt einfach detailreicher.
- Ab einer Shader-2.0-Karte (Geforce FX/Radeon 9xxx) können Sie hier die Maximaleinstellung wählen. Nur

- so lassen sich »Animationsqualität«, »Reflektionen« und »Grasdetails« aktivieren.
- Schatten bringen viel Atmosphäre, kosten aber je nach 3D-Karte massig Rechenzeit. Die mittlere Einstellung stellt eine gute Balance zwischen Optik und Leistung dar.
- Stellen Sie die Animationsqualität auf die höchste Stufe. Das kostet selbst auf schwächeren PCs nicht viel Leistung, dafür wirken die Siedler lebensechter.

SO LÄUFT DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 6	6200	6600 GT	6800	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 G	7900 GTS	7950 G2X		
PROZESSOR	2									
	Athlon XP	2600+	2600+	3200+						
	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz					
	Athlon 64			3500+	4000+	FX-57				
SPEICHER	3									
	Pentium D			915	950	965 XE				
	Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+			
	Core 2			E4300	E6300	E6600	E6900	E6800		
LEGENDE	4									
	technisch unmöglich									
	niedrigste Details im Optionsmenü									
	höchste Details im Optionsmenü									



Alanda ist zur Marquise befördert worden. Das wird mit Feuerwerk gefeiert. Ab nun sind neue Gebäudetypen verfügbar.

die Planung kniffliger macht. So wird etwa Woll zunächst nur für Kleidung, später auch für Theaterrequisiten und Schmuckbanner gebraucht. Damit der Nachschub nicht abreißt, müssen Sie neue Schafweiden abstecken.

Schlachten: schlecht

Mit steigendem Status erwerben Sie das Recht, ein Heer aufzustellen. Dessen Größe ist auf 90 Mann begrenzt. Von der Komplexität des kampflastigen Vorgängers ist **Aufstieg eines Königreichs** weit entfernt. Mit Schwert-

kämpfen und Bogenschützen kennt das Spiel gerade mal zwei Truppentypen. Die steuern Sie in praktischen Sechserpacks. Dazu kommen drei Arten von Belagerungswaffen: Katapult, Ramme, Turm. Dass die Echtzeit-Scharmützel trotz des übersichtlichen Grundkonzepts im Chaos versinken, liegt an der dürftigen Intelligenz Ihrer Soldaten. Simple »Gehe zum Zielort«-Anweisungen zerstreuen die Armee in Einzelhäufchen, die sich den Weg bevorzugt durch Raubtierherden und Gegnerlager suchen. In Ge-

MULTIPLAYER DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

Aufstieg eines Königreichs lässt zwei bis vier Spieler gegeneinander ansiedeln. Verschiedene Spielmodi gibt es dabei nicht, nur zwei alternative Siegbedingungen: Entweder zerstören Sie alle Feindstädte, oder Sie erreichen als Erster den höchsten Rang »Erzherzog«. Teamspiel ist möglich. Ansonsten reizt der Multiplayer-Part sehr mit Optionen; wählbare Zeitlimits, einstellbare Nichtangriffsphase, beschleunigter Einstieg mit einer Basisiedlung, optionale Missionen oder ein Regler fürs Spieltempo wären wünschenswert gewesen. Noch nicht mal Computergegner lassen sich zuschalten.



MULTIPLAYER-BALANCE

Die Siedlervölker unterscheiden sich nicht, deshalb haben alle Spieler die gleichen Bedingungen. Eine Ausnahme ist die Wahl des Helden; die Fähigkeiten von Marcus und Hakim sind wesentlich nützlicher als etwa die von Thordal oder Alandra. Der gleiche Held darf mehrmals in der Partie vorkommen. Die zwölf Karten sind in ihren Startpunkten und der Rohstoffverteilung weitgehend fair ausbalanciert; zudem sorgen neutrale Handelsdörfer und Banditenlager für zusätzliche Herausforderungen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Aufstieg eines Königreichs unterstützt Netzwerkspiele sowie Onlinepartien über die Ubisoft-Server. Ein Konto bei Ubi.com ist Pflicht, lässt sich aber aus dem Spiel heraus anlegen. In unserer Testversion kam es gelegentlich zu Abstürzen, die laut Blue Byte noch behoben werden sollen. Zum Erstverkaufstag ist bereits ein Patch angekündigt. Mehrspieler-Partien lassen sich nicht speichern. Die Zeitbeschleunigung soll im Multiplayer deaktiviert sein; überprüfen konnten wir das anhand unserer Version noch nicht.

PRO & CONTRA

➤ spannender Mix aus Wirtschaft und Angriff/Verteidigung ➤ gut ausbalanciert ➤ abwechslungsreiche Karten ➤ nur ein Spielmodus ➤ einige Helden wenig sinnvoll ➤ langatmige Aufbauphase ➤ kaum Optionen

MULTIPLAYER-WERTUNG Befriedigend



Eine typische **Kampagnenmission**: Wir geleiten eine Kutsche per Militäreskorte sicher zum Turnierplatz.

fechten verknäulen sich die Parteien ineinander, taktische Anweisungen sind aussichtslos. Nur mit Geduld lassen sich die trägen Belagerungswaffen im Schlachtgewühl in Stellung bringen.

Dabei ist der Einsatz Ihrer Truppen durchaus erforderlich. Viele Territorien müssen von Banditengesindel und Wolfsrudeln gesäubert werden, bevor dort gefährloses Siedeln möglich ist. Und der Wettlauf um Regionen wird bei Platzknappheit militärisch ausgetragen. Fällt ein Außenposten an eine gegnerische Armee, gehen alle Häuser im Sprengel in Flammen auf. So könnten spannende Stellungskämpfe entstehen – in der Theorie. In der Praxis lässt der Computer seine Außenposten gern unverteidigt und macht kaum Anstalten, sie zurückzuerobieren. Schlimmer noch: Das Spiel enthält nur eine rudimentäre Aufbau-KI. Der Computer ist nicht in der Lage, eigene Siedlungen zu errichten. Deshalb gibt's auch keine KI-Spieler im Multiplayer.

Geschichte: schlicht

Die Stärke von **Aufstieg eines Königreichs** ist die Kampagne, die in 16 Etappen den Konflikt zwischen Ihnen und dem Roten Prinzen erzählt. Im Kampf gegen dessen Handlangerin Crimson Sabatt überrascht das Spiel mit vielfältigen Aufgaben. Mal müssen Sie zwei Wikingerdörfer im harten Winter versorgen, mal mit Crimson Sabatt um die Gunst einer Kriegsherrin wetteifern. Die sanfte Lernkurve macht Sie dabei im Verlauf der ersten Kampagnenhälfte mit immer neuen Spielelementen vertraut. Durch optionale Nebenmissionen gewinnen Sie zum Beispiel Handelspartner. Zwischendurch erzählen seltene, aber hübsch gerenderte Filme die dünne Geschichte. Alternativ zur Kampagne siedeln Sie frei auf 16 Karten oder treten im Mehrspieler-Modus gegen Freunde an. In unserer Testversion schmierte der gelegentlich bei einigen Teilnehmern ab – statt dem Schmied war dann der Schmidt nicht mehr da. **CS**

Serienfans müssen umdenken

Christian Schmidt: Die Siedler waren bei aller Schnuckeligkeit immer durchschaubare, effiziente Aufbauspiele nach dem Motto: leicht zu verstehen, schwer zu meistern. Der sechste Serienteil passt sich mit seiner Edelgrafik, den Helden, Rangstufen und der gelungenen Kampagne mühelos aktuellen Genre-Standards an. Nur: Beim Umbau des Wirtschaftsmodells ist Blue Byte die Gewichtung entglitten. Das neue Siedler-Spiel ist nun schwer zu verstehen, dafür leicht zu meistern. Weder sind die neuen Warenkreisläufe so eingängig wie die der Vorgänger, noch werden alle Mechanismen klar. So lautet das paradoxe Fazit: Die Siedler 6 ist ein abwechslungsreiches und motivierendes Aufbauspiel – nicht wegen, sondern trotz seiner Neuerungen.



christian@gamestar.de

Aufbau im Dunkeln

Markus Schwerdtel: Die neuen Siedler sind nicht nur hübsch, sondern stellen mit dem Marktplatz-System und den Ritterrängen auch frische Aufgaben. Allerdings wird im Spiel viel zu wenig erklärt: Wozu sind die Frauen gut? Wieso lohnt es sich, Straßen zu pflastern? Ganz besonders schmerzen mich die verpassten Chancen: Das theoretisch motivierende Gebietssystem bleibt wegen der schnarchigen KI Staffage, die Fähigkeiten der Helden habe ich nie benutzt – es war nicht notwendig.



markus@gamepro.de

DIE SIEDLER 6

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Blue Byte (Die Siedler 2: DnG, GS 10/06: 75 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.9.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 6 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden



GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch ☒ fiktiv
MASSSTAB lokal ☒ global
SPIELSTIL Aufbau ☒ Kampf
EINHEITEN Individuen ☒ Masse
HANDLUNG einfach ☒ komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPICHERSYSTEM											

ERFORDERT
☒ Schnelle Reaktionen
☒ Orientierungsfähigkeit
☒ Logik & Überlegung
☒ Geduld
☒ Handeln unter Zeitdruck
☒ Vorausplanung
☒ Mikromanagement
☒ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM											STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel											3,6 GHz Intel	Core 2 Duo E6300
XP 2600+ AMD											A64 3500+ AMD	A64 X2/4400+ AMD
512 MB RAM											1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
2,8 GB Festplatte											2,8 GB Festplatte	2,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ KOPISCHUTZ Tages
TON Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
☒ Radeon 9500 / 9600
☒ GeForce 6600 GT
☒ Radeon X600 / X700
☒ Radeon 9700 / 9800
☒ GeForce 6800 GT
☒ Radeon X800 XL
☒ GeForce 7600 GT
☒ Radeon X850 XT
☒ Radeon X1900 XT
☒ GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Solider Aufbau-Wettlauf, 12 gute Karten, aber viel zu wenige Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Spielwelt + gelungene Animationen + landschaftliche Abwechslung + verknäulte Truppen und Tiere	9 / 10
SOUND	+ melodiose, immer passende Musikstücke + exzellente Sprecher + atmosphärische Soundkulisse belebt die Welt	10 / 10
BALANCE	+ faire Herausforderungen + gute Karten + zentralisiertes System teils ineffizient + Leerlauf-Phasen + Helden unterschiedlich nützlich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr lebendige, charmante Spielwelt + buntes Treiben in den Siedlungen + Helden und andere Charaktere sympathisch umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Menüstrukturen + überladenes Interface benötigt Eingewöhnung + oft Tasten notwendig (z.B. Häuser drehen)	7 / 10
UMFANG	+ lange, angenehm fordernde Kampagne + freies Spiel mit 16 Karten + sechs Helden + keine Computergegner mit Persönlichkeit	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Missionen erzählen kleine Geschichten + lockern den Spielablauf auf + teils unter Zeitdruck + wenig inhaltliche Abwechslung	8 / 10
KI	+ agiert vernünftig, wo das vom Spiel vorgegeben ist ... + ... ansonsten aber schlecht + baut keine eigenen Siedlungen	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ überschaubare Armeen + Wegfindung sorgt für zerstreute oder verknäulte Truppen + Schlachten sind taktikloses Gewühl	5 / 10
KAMPAGNE	+ sanfte Lernkurve + stetig neue Herausforderungen + nette Geschichten ... + ... aber zusammenhanglos + nur ein Gegenspieler	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Umfang ausgebaut, Aufbau umgebaut – solide.

