

Häuslebauen im großen Stil

DIE SIEDLER 6

Zurück zu den Wurzeln: Der Entwickler Blue Byte wirft den Echtzeit-Strategiepart des fünften Teils über Bord und legt das Gewicht wieder auf das, was die Siedler-Reihe groß gemacht hat: bauen, bauen, bauen.

Bei Pressemitteilungen ist man ja immer ein wenig vorsichtig. Vor allem, wenn mit Superlativen um sich geworfen wird. Dementsprechend skeptisch waren wir, als Ubisoft großspurig verkündete,

Serie anspielen. Und siehe da: **Siedler 6** könnte tatsächlich der beste Teil der Reihe werden.

Wie früher...

In einem Büro mit einigen Programmierern steht er: der Rechner, auf dem eine weit fortgeschrittene Version von **Die Siedler 6** läuft. Wir vergeuden keine Sekunde und starten die erste Karte. Sofort fühlen wir uns in die gute alte **Siedler-Zeit** versetzt: In der weiten Landschaft steht eine einsame Burg, darunter ein kleines Lagerhaus. Wir beginnen damit, Häuser für zwei Holzfäller, einen Jäger und einen Weizenbauern zu errichten. Sofort karren knuddelig animierte Siedler das benötigte Material aus der Burg auf die Baustelle und stampfen unter wildem Gehämmer das Gebäude aus dem Boden. Unterdessen erkunden wir die Gegend und suchen nach weiteren Rohstoffen. Die sind schnell gefunden: Auf der Mi-

nikarte wie auf dem Spielfeld zeigen kleine Symbole, wo es Steine, Eisen, Kräuter und Fische gibt. Kurzerhand ziehen wir dort die passenden Gebäude hoch und verlegen Schotterwege. In der Nähe des Lagerhauses bauen wir weiterverarbeitende Betriebe wie einen Metzger und einen Bäcker, die wir stufenlos drehen oder direkt an der nächsten Straße ausrichten können.

Da geht mehr!

In unserer Lagerhalle sammeln sich zwar die Rohstoffe, doch das geht uns alles zu langsam. Um die Produktivität zu erhöhen, investieren wir Holz und bauen die Betriebe kurzerhand aus. Das geht bei jedem Gebäude dreimal. Damit erhöht sich die Zahl der Arbeiter. Den Level sehen wir am jeweiligen Gebäude. Wo der Bäcker in der Grundstufe noch in einer klapprigen Hütte Brote zubereiten muss, arbeitet er nach zwei

DIE SIEDLUNG LEBT



Blue Byte hat bei den Animationen der Siedler viel Liebe ins Detail gesteckt: So läuft ein Arbeiter beim **Maschinenbauer** (oben) im Hamsterrad hin und her. Der **Metzger** (Mitte) wird von seiner Frau und einem von uns eingestellten Arbeiter unterstützt. Und ein **Junker** (unten) sorgt mit Feuertricks für gute Laune.

Ausbaustufen in einem mehrstöckigen Haus aus festen Mauern. Dass die Arbeiter nach den Upgrades die Waren nicht mehr zu Fuß zum Lager schleppen, sondern zu Schubkarren und Esel greifen, zaubert ein Lächeln auf unsere Lippen – die Produktion läuft. Doch bevor wir mit dem Ausbau der Gebäude fertig

SCREENSHOTS WOHER?

Obwohl wir **Die Siedler 6** ausführlich spielen konnten, stammen alle Screenshots von Blue Byte. Der Grund:

Manche Spielelemente sind nicht final und sollen noch nicht gezeigt werden. Beispielsweise arbeitet das Team noch am Interface und der Finalisierung mancher Gebäudetypen. Nach unseren Testpartien können wir aber versichern, dass das Spiel tatsächlich so aussieht wie auf den Bildern.

»das beste Siedler aller Zeiten« zu machen. Das wollten wir überprüfen, sind zum Entwickler Blue Byte nach Düsseldorf gefahren und durften als erstes Magazin überhaupt den sechsten Teil der



Der altbekannte **Siedler-Wuselfaktor** ist zurück: In unserer Stadt pulsiert das Leben.



Wenn die Wirtschaft floriert, entwickelt sich Ihre Siedlung nach und nach zu einer **prächtigen Stadt**. Konkurrenten halten Sie sich mit einem mächtigen Schutzwall vom Leib. (1920x1080)

sind, geht uns das Geld aus. Was also tun? Auf die monatlichen Eintreiber warten? Das dauert zu lange. Deshalb läuten wir kurzerhand zum Gottesdienst. Vorteil: Der Priester sammelt eine ordentliche Kollekte. Dafür legen alle Siedler aber die Arbeit kurzzeitig nieder.

Sauberkeitstick

Nahrungsproduktion schön und gut, aber unser Dorf muss sich weiterentwickeln. Also klicken wir auf die Kirche und bauen diese aus. Damit schalten wir den Schneider und Le-

derverarbeiter frei. Die stellen Kleidung aus den Haaren lebender Tiere (vom Schafzüchter) oder der Haut toter Tiere (vom Jäger) her. Das ist auch nötig, denn mit dem Ausbau der Kirche steigen ähnlich wie in **Anno 1701** die Bedürfnisse der Siedler – in diesem Fall wollen die Bürger Kleidung. Da unser Jäger aber sämtliche Tiere zum Metzger bringt, müssen wir kurzerhand die Warenprioritäten umschichten und dem Lederverarbeiter mehr Rohstoffe zugestehen. Das klappt schon in der Vorabversion ganz unkom-

pliziert über simple Menüs. »Wir wollen den Spieler nicht mit Statistiken erschlagen«, meint **Siedler-Producer** Benedikt Grindel. »Er soll sich leicht zurechtfinden und sofort erkennen, wo etwas passiert.« Wie wahr, denn plötzlich ploppen über einigen Gebäuden gelbe Warnhinweise auf. Offenbar fehlt es an Sauberkeit. Stimmt ja, mit dem Ausbau des Lagerhauses haben wir zwar unsere Warenkapazitäten erhöht, aber gleichzeitig ein weiteres Bedürfnis freigeschaltet: Hygiene. Deshalb müssen wir einen Be-

sen-Betrieb errichten und für Bauaufgaben reserviertes Holz an die Besenproduktion abdrücken. Langsam wird das Bürgermeisterleben richtig fordernd.

Noch mehr zu tun

Mit jedem Ausbau von Kirche, Lagerhaus und Burg steigen die Bedürfnisse der Siedler. Nach Kleidung und Hygiene wollen die Bürger Unterhaltung, Sicherheit und Wohlstand, was wir durch passende Gebäude und flo-

KLIMAWANDEL



Je nach Klimazone wechseln die Jahreszeiten. Im **Sommer** (links) wachsen Kräuter und Weizen, der Fischer angelt, und der Imker züchtet Bienen für die Metproduktion. Kommt der **Winter** (rechts), gedeiht nichts mehr, und das Wasser friert ein. Vorteil: Soldaten können über die Eisflächen gehen und den Feind überraschen.





Symbole in der Landschaft weisen auf wichtige Rohstoffe hin.



In neutralen Dörfern erledigen wir zufallsgenerierte Quests und versorgen uns so mit Boni.



rierende Warenzyklen befriedigen. Doch wird das auf Dauer nicht langweilig? Nein, denn Blue Byte hat auf die Kritik der Fangemeinde und Presse zu **Die Siedler 2: Die nächste Generation** reagiert und einige Herausforderungen in die 16 Missionen von **Die Siedler 6** eingebaut. Beispielsweise sollen Sie ein neutrales Dorf erreichen und durch spezielle Warenlieferungen dessen Wohlwollen sichern. Problem: Auf dem Weg lauern Banditen, die unsere Eselskarren angreifen. Also müssen wir Soldaten an-

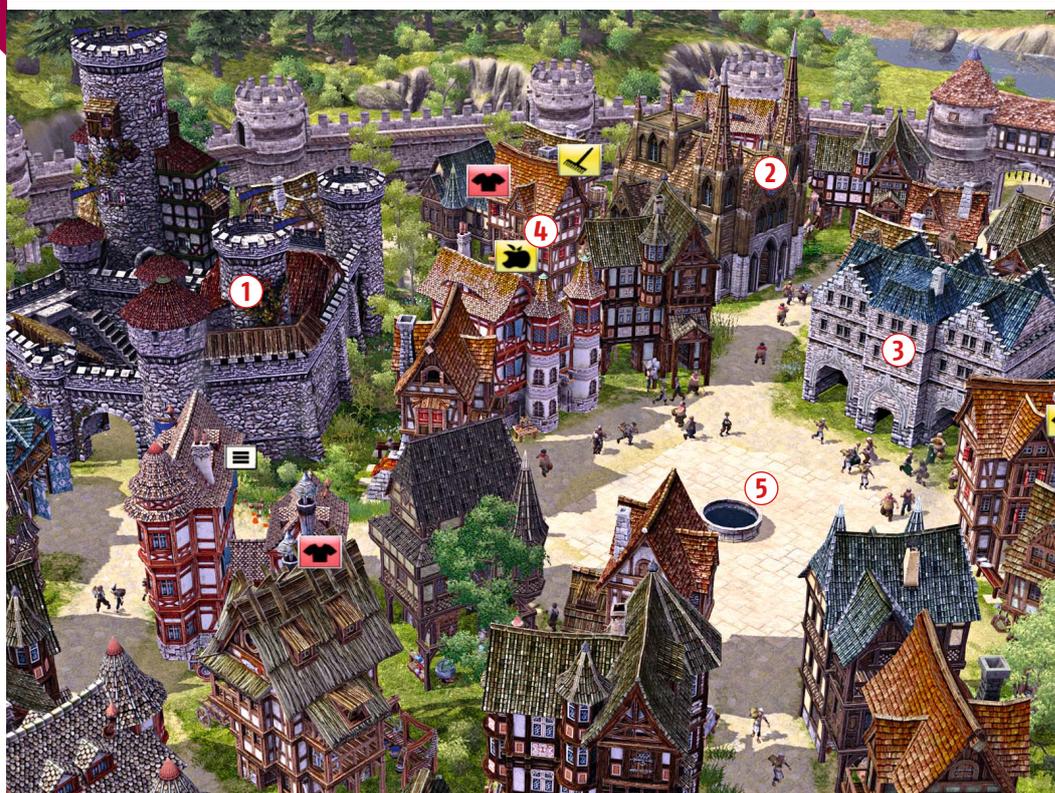
werben und als Patrouille mit-schicken. Um es noch spannender zu machen, schlägt uns das Programm wie in **Anno 1701** immer wieder zufallsgenerierte Mini-Missionen vor, in denen wir etwa einem fremden Bauern innerhalb von sieben Minuten 20 Weizenballen zukommen lassen sollen. Absolvieren wir den Auftrag, bedankt sich der Landwirt mit günstigeren Preisen für künftige Viehkäufe.

Zu den Waffen!

Im Spielverlauf treffen wir auf sechs unterschiedliche Helden,

von denen wir uns vor jeder Mission für einen entscheiden müssen. So heilt Alandra auf Knopfdruck unsere Siedler, wenn es aktuell an Kräutern für die Medizinherstellung fehlt. Der stämmige Elias hingegen schmettert launige Sauflieder und hebt damit den Unterhaltungswert der Bürger. Blue Byte denkt momentan noch darüber nach, den Helden zusätzliche passive Fähigkeiten für den Kampf zu geben, die beispielsweise Bogenschützen mit Brandpfeilen versorgen. Wo wir gerade beim Militär sind: Zwar

DIE SIEDLUNG IM ÜBERBLICK



Um Ihre Siedlung zu einer reichen Stadt gedeihen zu lassen, müssen Sie die Gebäude regelmäßig ausbauen. Drei Bauwerke sind jedoch besonders wichtig: In der **Burg** (1) erforschen Sie Kasernen für die Anwerbung von Soldaten und Befestigungsanlagen für den Schutz der Siedlung (Mauern, etc.). Dann steigt bei den Bürgern allerdings das Bedürfnis nach Sicherheit und Wohlstand. In der **Kirche** (2) schalten Sie Produktionsstätten für Kleidung und Unterhaltung frei und beschaffen sich durch Gottesdienste kurzfristig Geld. Das **Lagerhaus** (3) verwaltet die Rohstoffe. Wer das Lager ausbaut, kann mehr Waren sammeln und Gebäude für das Hygiene-Bedürfnis der Siedler bauen. Fehlt den Bürgern etwas, symbolisieren sie das durch Icons über dem **Gebäude** (4). Ist das Symbol gelb, arbeitet der Siedler zwar, beschwert sich jedoch, sein Bedürfnis nicht stillen zu können. Wird der Hinweis rot, streikt der Siedler. Auf dem **Marktplatz** (5) können Sie Feste veranstalten, um die Siedler zu unterhalten und Frauen an den Mann bringen, die ihn bei der Arbeit unterstützen.

steht der Aufbaupart klar im Vordergrund, ganz ohne Konflikte werden Sie trotzdem nicht auskommen. Wir bemerken das schnell am eigenen Leib: Weil wir zu stark expandieren, fühlt sich einer der KI-Gegner bedroht und warnt uns vor dem weiteren Ausdehnung unserer Länder. Wir werkeln unentwegt weiter und sehen uns bald mit einer Kriegserklärung konfrontiert. Also müssen Mauern her. Mit wenigen Mauseklicks, aber vielen Steinen errichten wir wie in **Stronghold 2** Schutzwälle, bauen ein Tor und positionieren Bogenschützen auf den Türmen. Gerade noch rechtzeitig: Ein 50 Mann starkes Feindheer wuselt von Norden auf unsere Stadt zu. Der Feind meint es ernst, feuert Riesenkiesel aus Katapulten und rollt Belagerungstürme auf unsere Mauern zu. Doch das kann uns nicht schocken: Unsere hastig in den Staatsdienst gepressten Siedler, im Grunde nur Bauern mit Waffen, schlagen sich achtbar. Der Ansturm verpufft im Pfeilhagel von unseren Mauern, die gegnerischen Soldaten fliehen. Und lassen in der Panik ihr teures Belagerungsgerät zurück, das wir sofort als Kriegsbeute beschlagnahmen.



Weil wir unsere Ländereien zu stark ausgebreitet haben, greift uns ein KI-Gegner mit **Katapulten** und massig Infanterie an.

Im Wandel der Zeit

In **Die Siedler 6** müssen Sie sich nach und nach durch vier Klimazonen siedeln. Die orientieren sich optisch an Nord-, Mittel- und Südeuropa sowie an Nordafrika. Die unterschiedlichen Gebiete stellen Sie vor jeweils andere Herausforderungen. Beispielsweise gibt es in

der staubigen Wüste Afrikas kaum Bäume, Kräuter oder Wasser. Zudem haben Sie es mit wilden Tieren (Löwen, etc.) zu tun, die nicht nur Hunger auf Ihr Jagdgut sondern auch auf die Siedler haben. In Mittel- und Nordeuropa hingegen kehrt in regelmäßigen Abständen (etwa alle 20 Spielminuten) der Winter ein. Das sieht nicht nur schick aus, sondern verändert auch zwangsläufig Ihre Spielweise. Denn wer bei der Nahrungsmittelproduktion auf Weizen und Fisch gesetzt hat, sieht sich bei klirrender Kälte plötzlich mit Brotknappheit und zugefrorenen Seen konfrontiert. Das bringt aber auch Vorteile: Soldaten können nämlich über das Eis laufen und den Feind überraschen.

Petrus mischt mit

Die Siedler 6 verwendet die Renderware-Engine aus dem fünften Teil, jedoch in einer stark überarbeiteten Version. Die zaubert hübsche Gebäude und Landschaften nebst detaillierter Flora und Fauna auf den Bildschirm und stellt Dutzende wechselnder Siedler flüssig dar. Neu dabei sind schicke Wettereffekte wie Schneefall, Regen und Gewitterstürme. Letztere können durch Blitzschläge sogar Häuser in Brand stecken und damit ganze Produktionsketten lahmlegen. Aber das kann uns nicht aufhalten. Die Uhr allerdings schon. Der Tag bei Blue Byte ist vorbei, wir reisen traurig zurück – und freuen uns ganz besonders auf den Herbst. **DM**

DER WARENTRANSPORT



Jede Produktionsstätte lässt sich gegen Holz und andere Ressourcen in drei Stufen ausbauen. Dann arbeiten weitere Siedler dort, die zudem mehr Waren schneller zum Lagerhaus bringen. In der Grundvariante tragen die Arbeiter das Gut (nicht gerade sehr zügig) **auf dem Rücken**. Mit Upgrades greifen sie dann zur **Schubkarre** oder gleich zum **Esel**.

DIE SIEDLER 6

Genre: Aufbauspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Blue Byte / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Juhu, Das alte Siedlergefühl ist wieder da! Als Fan der ersten Stunde freue ich mich, dass Die Siedler 6 auf die (wie ich finde unpassenden) Echtzeitgefechte des fünften Teils pfeift und das Gewicht wieder auf den gelungenen Aufbaupart legt. Der motiviert vor allem durch die schon jetzt ziemlich spannenden Missionen, in denen ich nicht mehr wie früher einfach nur von A nach B expandieren muss, um ein Portal zu finden. Das neue Upgrade- und Bedürfnissystem bringt zudem mehr Spieltiefe in die Siedlerwelt und dürfte selbst Liebhabern des komplexeren Anno 1701 gefallen.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKSTART 3479

