

Der Neubeginn

SIEDLER 5

Die Pixel-Knubbelwichte gehen in Rente, die neuen Siedler wuseln in 3D. Trotz vieler Neuerungen schafft es Blue Byte, den Charme der Aufbauserie zu erhalten.

INFO

- 20 Missionen
- 30 Gebäude
- 5 Rohstoffe
- 4 Truppentypen

INHALT

Mega-Preview	58
Haus-Ausbau	59
Das neue Siedlerland	61
Multiplayer-Duell	63
Perfekte Siedlung	64



Unser Haupthaus (Mitte) hat bereits Stufe 2 erreicht, das erweitert die Baumöglichkeiten (unten im Interface) der Leibeigenen. In die Mühle links gehen hungrige Arbeiter zum Essen.

Veränderungen sind wir in Deutschland mittlerweile gewohnt: Statt mit D-Mark bezahlen wir jetzt mit Euro, das Arbeitsamt heißt Bundesagentur und die Salzletten Saltletts. In Düsseldorf krempeln rund 20 Entwickler gerade eine weitere deutsche Institution gründlich um: Bei Blue Byte entsteht **Siedler 5** – erstmals in der 10-jährigen Geschichte der Aufbaureihe in 3D und mit gravierenden spielerischen Änderungen. Wir haben

die Entwickler besucht, um **Siedler 5** selbst zu spielen. Unser Eindruck: Obwohl Blue Byte viele **Siedler**-typische Spielelemente über Bord wirft, wird auch Teil 5 ein Aufbauspiel der Extraklasse.

Königsmord

Die Hintergrundgeschichte von **Siedler 5** ist schnell erzählt: Der böse Schwarze Ritter bringt den alten König um die Ecke, dessen Sohn Dario zieht los, um ihn zu rächen. Als Prinz überstehen Sie

eine Kampagne mit 20 Karten (plus Tutorial) und stellen am Ende den Schwarzen Ritter. Anders als in den Vorgängern sollen die Missionen sehr abwechslungsreich ausfallen und das ganze Repertoire aus Zerstören, Retten oder Eskortieren bieten. Weil sich der Bösewicht nicht von funktionierenden Warenkreisläufen einschüchtern lässt, spielt das Militär eine größere Rolle als in **Siedler 4**. Der Schwerpunkt liegt jedoch nach wie vor beim

Aufbau einer perfekten Siedlung – mit einigen Neuerungen.

Wirtschafts-Umschwung

Erster Schock für alte **Siedler**-Veteranen: Produktionskreisläufe, Warenstapel und Logistik-Optimierung entfallen in **Siedler 5** ersatzlos. Die (ohnehin immer zu langsamen) Träger gehen stempeln, statt einer Vielzahl von Rohstoffen und Produkten gibt's nur noch fünf Ressourcen: Holz, Steine, Eisen, Silber und

HAUS-AUSBAU

Das Haupthaus ist der Mittelpunkt jeder Siedlung. Hier bilden Sie Leibeigene aus und setzen den Steuersatz fest. Die drei Upgradestufen schalten neue Gebäude- und Forschungsmöglichkeiten frei. Hier einige Beispiele:



Gebäude: einfache Minen, Steinmetz, Kirche, Schwertkämpferkaserne



Neue Gebäude: Schützenkaserne, Marktplatz
Neue Upgrades: Stufe 2 für Kirche und Minen



Neue Upgrades: Kloster zu Kathedrale, Soldaten auf Stufe 4



Perfekter Mikro-Kreislauf: Nach der Minenarbeit schlafen die Untertanen im Wohnhaus links, Essen gibt's in der zur Mühle ausgebauten Farm rechts.

Schwefel. Wie in Echtzeit-Strategiespielen kaufen wir Einheiten und Gebäude direkt von den Rohstoffvorräten.

Für alle Anschaffungen brauchen wir zudem Geld. Das fließt regelmäßig als Steuerzahlung von den Untertanen – so wir denn welche haben. Denn die Bevölkerungszahl hängt von den Stadtzentren in unserem Besitz ab. Wie in **Age of Mythology** liegen auf den Karten mögliche Bauplätze dafür verteilt. Pro Stadtzentrum dürfen wir anfangs maximal 25 Siedler anheuern, nach einem Upgrade 50. Keine Angst: Klassische Spielelemente wie putzig animierte Handwerker sollen sicherstellen, dass sich auch in **Siedler 5** das altbekannte Wuselfeeling einstellt.

Hilfsarbeiter oder Spezialisten

Um eine florierende Siedlung kümmern sich nach wie vor Arbeiter, die in zwei Ausfertigung-

gen schuften: Die unqualifizierten Leibeigenen heuern wir im aus **Siedler 2** zurückgekehrten Haupthaus an. Wenn wir sie Rohstoffe schürfen lassen, tropfen nur schlappe zwei Bröckchen pro Sekunde aufs Konto. Nur die Leibeigenen dürfen allerdings Gebäude wie Farmen oder Minen bauen. Dort kommt der zweite Arbeitertyp zum Einsatz: Solange ein Job frei und das Bevölkerungslimit noch nicht erreicht ist, strömen ohne unser Zutun Spezialisten aus dem Stadtzentrum. An ihrem Arbeitsplatz angekommen, verwandeln sie sich in Alchemisten, Bauern oder Bergleute. Unter den kundigen Händen letzterer bringen Rohstoffvorkommen die fünffache Ausbeute. Die Spezialisten sind die einzigen Bürger in **Siedler 5**, die wir nicht direkt steuern können. Alle anderen schicken wir wie in jedem beliebigen Echtzeit-Strategiespiel per Maus umher.



Solange das Upgrade läuft (Balken), ruht die Arbeit der Alchemisten.



Die Kathedrale ist die höchste Ausbaustufe der Kirche. Sie hebt die Arbeitsmoral und bildet Priester aus, die nach einer Schlacht Verwundete heilen.

Volksgesundheit

»In Siedler 4 ging es nur um die Waren, jetzt wollen wir den Fokus auf die Bürger lenken«, begründet Produzent Benedikt Grindel die Veränderungen. Über ganze Siedlungen ausgebreitete Warenkreisläufe sind deshalb Geschichte. Stattdessen führen die Designer Mikro-Kreisläufe ein: In einer Mine arbeiten fünf Bergleute. Jeder hat einen »Energievorrat« – je länger er schuftet, desto schlapper wird er. Schließlich setzt er sich zum Ausruhen ans Lagerfeuer, bevor er erholt wieder zur Spitzhacke greift.

Viel gemütlicher als ein Platz am Feuer ist natürlich ein Bett im Wohnhaus, das wir nahe an der Mine bauen. Und für den Magen stellen wir gleich eine Farm daneben, die allerdings wieder einen Arbeiter benötigt. Erst wenn dieser kleine lokale Kreislauf aus Arbeit, Futtern, Schlafen funktioniert, bringt die Mi-

ne optimalen Ertrag. Per Knopfdruck können wir Überstunden verordnen, doch das senkt auf Dauer die Produktivität.

Berater, hilf!

Die Mikro-Kreisläufe funktionierten beim Anspielen bereits einwandfrei. Praktisch: Ein Berater weist auf Problemstellen hin und warnt etwa vor Arbeiter-Übermüdung. »Im fertigen Spiel soll der die Partie wie ein Sport-Kommentator begleiten«, erklärt Designer Andreas Suika. Außerdem liefert **Siedler 5** dem Spieler jede Menge optisches Feedback. Wie in **Die Sims** zeigen kleine Denkblasen über den Einwohnern, was ihnen aktuell fehlt, ob sie etwa Hunger leiden oder schlafen möchten. Und wenn auf dem Bildschirm viele Lagerfeuer lodern, bedeutet das Wohnhausmangel.

Ob ein Gebäude effektiv arbeitet, ist ebenfalls auf den ersten Blick sichtbar: Wie in **WarCraft 3** fliegen kleine Zahlen hoch und geben die Fördermenge an. Die Straßen und Wegweiser auf den Karten dienen zu unserer Orientierung und führen etwa zu einem Erzvorkommen, Auswirkungen auf die Wirtschaft haben sie keine. Schließlich müssen Arbeiter Rohstoffe nicht mehr zum Haupthaus schleppen, die landen automatisch auf dem Konto.

Veredelsteine

Um die Rohstoffausbeute weiter zu optimieren, errichten wir Veredelungsbetriebe wie den Steinmetz. Der macht aus jedem in der Mine gehauenen Brocken



Mit dem silbernen Punkt neben dem Werkzeugsymbol steuern wir die Arbeiterzahl im Betrieb zwischen Null und Vollbesetzung. Das Blitz-Icon ordnet Überstunden an, der Totenkopf-Button reißt das Gebäude komplett ein.



Held Dario kann seinen Falken ausschicken. Der liefert dann eine Luftaufklärung der Karte.

einen glatten Baustein, der auf dem Ressourcenkonto doppelt zählt. Klingt kompliziert, ist es auch: Denn der Steinmetz verdoppelt nicht etwa die Produktivität der Mine, sondern nimmt sich wirklich nacheinander die geförderten Felsen vor und bearbeitet sie. Dadurch ändert sich in unserem Steinvorrat ständig das Verhältnis von rohen zu behauenen Quadern, während die Gesamtsumme langsam steigt. Erst wenn die Mine ausgebeutet ist und alle Steine veredelt wurden, stellt der Steinmetz seine Arbeit ein. Bei solch komplizierten Aktionen würden die aus **Siedler 4** bekannten Warenstapel helfen, den Überblick zu behalten. »Wir suchen noch nach einem Weg, den Vorgang anschaulich darzustellen«, verspricht Benedikt Grindel.

Betriebe wie den Steinmetz gibt es für jeden Rohstoff: Alchemisten raffinieren Schwefel, die Münzgießer Silber. Wenn wir von einem Gut mal zu viel produzieren, können wir es auf dem Marktplatz gegen Geld tauschen. Durch Handels-Upgrades holen wir dabei bessere Preise heraus.

Alchemist als Wetterfrosch

Sollte unsere Wirtschaft trotz optimaler Mikro-Kreisläufe und Rohstoff-Veredelung nicht ge-

nug boomen, verpassen wir Gebäuden Upgrades. So dient die Farm in der höchsten Ausbaustufe zusätzlich als Wohnhaus. Manchmal beschern die Verbesserungen zudem Spezialfähigkeiten: Erst mit einem Fernrohr auf dem Dach kann der Alchemist das Wetter vorhersagen. Wenn er Regen prophezeit, sollten wir Vorräte anlegen und die Armee daheim lassen. Denn schlechtes Wetter verlangsamt die Arbeit und schränkt die Sichtweite der Soldaten ein. Vielleicht dürfen die Giftmischer im fertigen Spiel sogar selber Petrus spielen und Wolken erzeugen, um dem Gegner mit einer Gewitterfront zu überraschen.

Grundsätzlich planen die Entwickler für jedes Gebäude drei Stufen. Doch Vorsicht: während des Umbaus ruht die Arbeit! Wer in Kriegszeiten zum Beispiel seine Minen verbessert und damit kurzzeitig lahm legt, sitzt schnell auf dem Trockenen. Gebäudeausbauten gelten jeweils nur für ein Haus. Wenn wir alle Wohnhütten aufrüsten wollen (zwölf statt sechs Betten), müssen wir sie mühsam einzeln anklicken.

Hochschul-Freiheit

Das neben dem Haupthaus wichtigste Gebäude ist die Universität. Nur konsequente Forschung schaltet neue Baumöglichkeiten frei. Was nach einer langweiligen Parallele zu anderen Echtzeit-Strategiespielen klingt, gibt uns tatsächlich mehr Entscheidungsfreiheit als in früheren **Siedler**-Titeln. Denn aus Zeit- und Ressourcenmangel wird es unmöglich sein, alle Erfindungen des extrem umfangreichen Technologiebaums zu erforschen. Wir sind also gezwungen, uns für einen Spielstil



Zur Not hacken Leibeigene Steine aus Vorkommen in der Landschaft. Effektiver arbeiten allerdings Minen.

DAS NEUE SIEDLERLAND



Siedler 5 entführt Sie ins Europa des späten Mittelalters. Dem entsprechend dominieren grüne Wiesen und Wälder. Außerdem gibt's Küsten-, Heide-, Sumpf- und Wildnis-Landschaften. Auswirkungen haben die Terraintypen keine, bis auf die Schneelevels (ganz oben). Die weiße Pracht verlangsamt Arbeiter sowie Truppen und bremst damit die Expansion Ihres Volkes.

zu entscheiden und etwa nur auf wirtschaftliche Verbesserungen zu setzen. Zum Vergleich: In **Siedler 4** musste der Spieler in jeder Partie die immer gleiche Baureihenfolge (Holzfäller, Sägewerk, Förster usw.) abarbeiten, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Das neue Konzept ist wesentlich abwechslungsreicher, dürfte die Entwickler aber noch vor handfeste Balancing-Probleme stellen.

Enge Steuerschraube

Bisher waren die Siedler echte Kommunisten und kamen ohne Geld aus. In **Siedler 5** hält mit dem neuen Wirtschaftssystem auch der Kapitalismus Einzug. Zwar haben die Bürger keine eigenen Girokonten, aber wir als Herrscher eine Schatzkammer. Deshalb ziehen wir die Steuerschraube in fünf Stufen an. Außerdem dürfen wir, mit dem



Unter der Anleitung von Designer Andreas Suika baut Markus Schwerdtel seine erste Siedlung.

Beim Angriff auf eine feindliche Stadt bleiben die Truppen in Formation, die Chaos-Schlachten früherer Siedler-Teile sind passé.



entsprechenden Upgrade, noch eine Sondersteuer für die Armee-Aufrüstung erheben. Doch Vorsicht: Wenn die Abgablast zu groß wird, treten die Arbeiter in den Streik und ziehen sich beleidigt in die Stadtzentren zurück. Besonders ärgerlich ist das vor einer Schlacht, denn Militäreinheiten kosten horrenden Mengen an Silber, das dann in den Minen liegen bleibt.

Zwölf im Gefolge

In den Vorgängern endete jedes Szenario in einer unübersichtlichen Massenschlacht. Dieses Wuselchaos wird es in **Siedler 5** nicht mehr geben: In den Kasernen (für Schwertkämpfer, Bo-

genschützen, Lanzenträger und Kavallerie) rekrutieren wir Anführer. Wenn so ein Offizier in der Nähe einer Kaserne steht, können wir ihm – genügend Rohstoffe vorausgesetzt – bis zu zwölf Rekruten unterstellen. Wir steuern nur den Chef, seine Truppe folgt ihm blind. Mit Formationsbefehlen (Kreis, Viereck, Keil, Reihe) halten wir die Soldaten im Zaum. In der Kreisaufstellung etwa umringen die Rekruten den Offizier.

Im Kampf ist ein Anführer so lange unverwundbar, bis seine Untergebenen gefallen sind. Wenn er Leute verliert, dürfen wir den Trupp bei der nächsten Kaserne gegen Rohstoffe und

Geld wieder auffüllen. Das ist praktisch, denn der Befehlshaber gewinnt mit jedem Kampf an Erfahrung, von der seine Gefolgsleute profitieren. Bis zu drei Sterne kennzeichnen besonders kompetente Offiziere. Wie in **WarCraft 3** sollen Sie die Karte nach streunenden Banditen und wilden Tieren abgrasen können, um in diesen Geplänkeln ebenfalls Erfahrung zu sammeln.

Aufrüst-Rüstung

Wer seine Armee ohne Spaziergänge auf der Karte verbessern will, erforscht in der (ausgebauten) Kaserne Soldaten-Upgrades. Damit rüsten wir die Männer in vier Stufen auf und spen-

dieren zum Beispiel den Bogenschützen Armbrüste und härtere Rüstungen. Auch für das Militär gilt: Während die Forschung läuft, können wir keine Einheiten rekrutieren. Noch steht nicht fest, ob die Soldaten ihre Kampfkraft in den Kasernen durch Training erhöhen können. In den Gebäuden stehen zwar schon putzig animierte Übungsgeräte, doch die waren in unserer Version noch nutzlos.

Falkner und Sprengmeister

Neben Fußvolk und Offizieren werden in **Siedler 5** auch Helden mitkämpfen. Auf in anderen Spielen übliche Kommandora-



Dank des Anführersystems behalten wir in großen Schlachten den Überblick.



Den Kran für schwere Blöcke kriegt der Steinmetz erst nach einem Upgrade.



Diese Engstelle bei einem Wasserfall bewacht unser Held Eric, der im Kampf eine zweite Klinge zieht. Hinten haben wir noch einige Bogenschützen postiert.



Straßen führen zu verborgenen Rohstoffvorkommen oder Städten.

dien oder Moralboni verzichten die Entwickler allerdings. Die sechs Recken wie Dario, Pilgrim oder Erik sind lediglich besonders gute Kämpfer und greifen mit Spezialfertigkeiten ein: Dario schickt einen Falken als Kundschafter aus, während Pilgrim per Bomben Wege freisprengt. Wenn einer stirbt, kann man ihn gegen Geld am Haupthaus wiederbeleben.

Deathmatch-Siedeln

Der Multiplayerpart von **Siedler 5** ist zwar schon spielbar, bislang aber nur im Deathmatch. Trotzdem haben wir uns in ein Duell gegen die Entwickler gestürzt und sind sehr angetan: Genau wie in **WarCraft 3** beginnt schon recht früh im Match ein spannendes Wettrennen um die Rohstoffquellen. Im Moment darf jeder Spieler bis zu drei Helden gleichzeitig ins Feld führen. Im Gegensatz zu **Siedler 4** gipfelt das Ganze nicht in einer stupiden Massenschlacht: Durch Guerillaangriffe auf Minen-

Außenposten kappt Benedikt Grindel unseren Nachschub, schließlich gelingt ihm der Vorstoß auf das Haupthaus – der Entwickler hat einfach Übung...

Details in 3D

»Klingt paradox, aber durch die 3D-Engine können wir wesentlich mehr Feinheiten einbauen als mit Bitmaps«, begründet Blue Bytes Chefgrafiker Thorsten Mutschall den Wechsel zur Polygongrafik. »Vor allem die Animationen brauchen weniger Speicherplatz und wir können mehr davon einbauen.« Und tatsächlich: Bürger, Landschaft und vor allem Gebäude wirken extrem detailliert. Die Alchemistenwerkstatt zieren mystische Symbole und Pentagramme, die man erst beim Heranzoomen entdeckt. Und in der Eisen-smelze zischt Stahl in den Gussformen. Bäume wachsen in unzähligen Grüntönen und Variationen – von Kachelböden und Baukastenstädten anderer Aufbauspiele keine Spur.



MULTIPLAYER-DUELL

MARKUS SCHWERDTTEL VS. BENEDIKT GRINDEL (BLUE BYTE)



Gleich zu Beginn zieht Markus die Universität hoch, um die Produktion schnell aufrüsten zu können. Eine florierende Wirtschaft ist die Basis für militärischen Erfolg.



Benedikt baut ebenfalls zuerst die Uni, schließlich werden dort auch militärische Verbesserungen erforscht. Auf dem Dorfplatz sprinten bereits seine Helden zur Erkundung los.



Das Dorf braucht mehr Arbeiter, die Kundschafter haben ein neutrales Stadtzentrum entdeckt. Einer der drei untätigen Leibeigenen (Symbol links) kann es in Besitz nehmen.



Benedikt setzt voll auf Expansion und hat sein Haupthaus schon auf Stufe 2 gebracht. Das ermöglicht ihm den Bau einer Bogenschützen-Kaserne (hinten rechts).



Durch Forschung und Stadtzentrum-Upgrades hat Markus das Bevölkerungslimit auf 75 erhöht. Jetzt muss er genug Geld und Silber für so eine Riesenarmee erwirtschaften.



Überraschungsangriff! Mit einem Trupp gut ausgebildeter Fernkämpfer (Stufe 2) macht Benedikt den wenigen Verteidigern vor Markus' Siedlung den Garaus.

Arbeit statt Hardware

Blue Byte benutzt die Renderware-Engine (**GTA Vice City**), die eigentlich nicht für Strategiespiele gedacht ist. Trotzdem bauen die Grafiker damit idyllische Aufbauspiel-Landschaften. »Wir verschönern das Spiel mit einer Technik, die mit reinen

Polygonzahlen nichts zu tun hat: mit viel harter Arbeit«, schmunzelt Benedikt Grindel. Ständig überarbeiten die Grafiker Gebäude und Texturen. Dabei versuchen sie stets, die Polygonzahlen niedrig zu halten. **Siedler 5** soll schon auf Rechnern ab 1,0 GHz und einer Geforce-2-Grafikkarte flüssig laufen. **MS**

SIEDLER 5

Genre: Aufbauspiel
Termin: Oktober 2004

Entwickler: Blue Byte
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Keine Warenstapel, keine Wege – zunächst war ich sehr skeptisch. Doch beim Anspielen entfaltet Siedler 5 schnell den alten Wuselcharme. Die neue Optik wirkt mit ihren zahllosen Details fantastisch. Hoffentlich passt im fertigen Spiel auch die Langzeitmotivation: Irgendwann kennt man alle Technologien und Upgrades, dann fehlt vielleicht die alte Tüftelfreiheit.«

CD: Video-Special
DVD: Interaktive Preview

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
CLICKLINK F98

Aufbau-Finesse

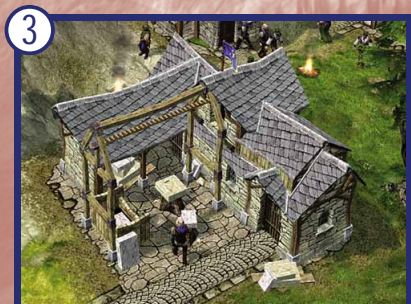
PERFEKTE SIEDLUNG



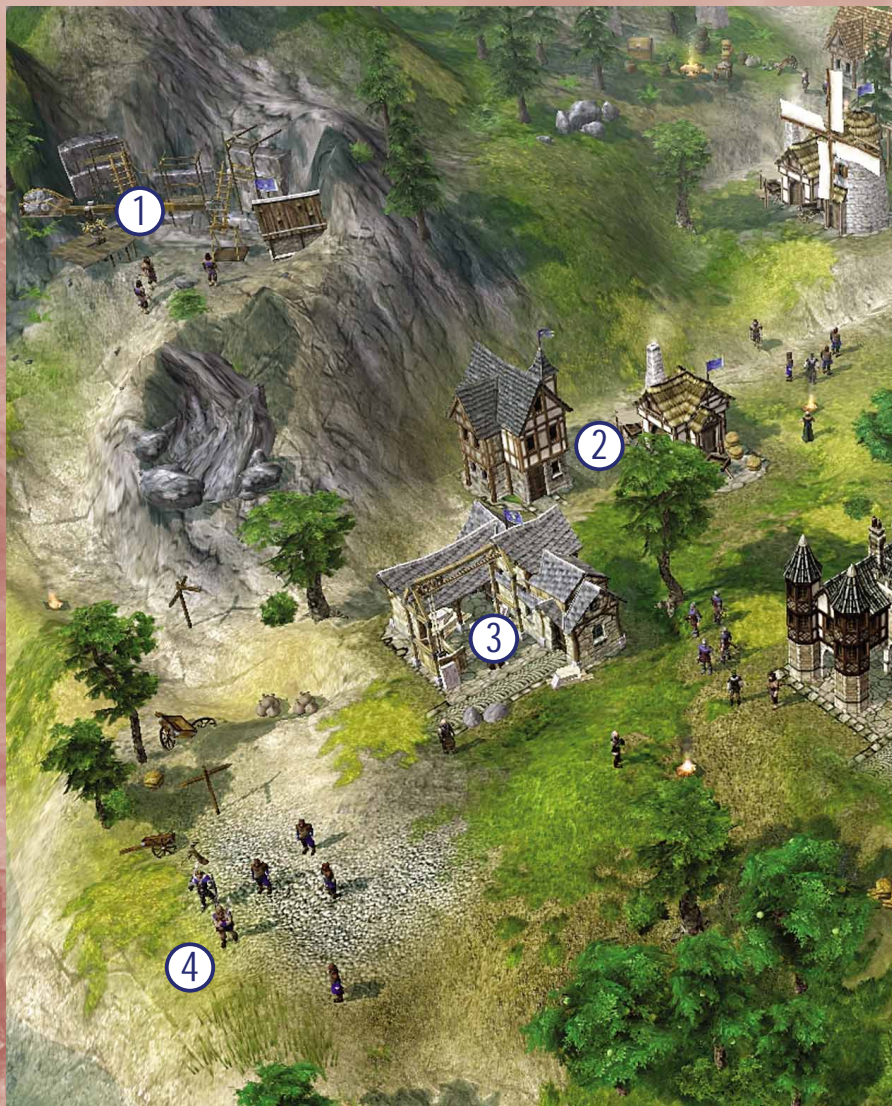
In unserem Steinbruch schuften dank voller Ausbaustufe fünf Arbeiter. Um die Produktivität zu steigern, können wir ihnen Überstunden befehlen.



Wohnhaus (Stufe 2) und Farm versorgen die Untertanen. Allerdings reicht der Platz nicht für alle, ein paar Männer müssen am Lagerfeuer sitzen.



Der Steinmetz macht aus jedem geforderten Felsbrocken zwei. Noch ist das Gebäude auf Stufe 1, statt per Kran muss er Blöcke von Hand schleppen.

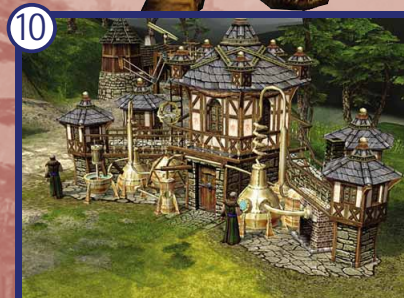
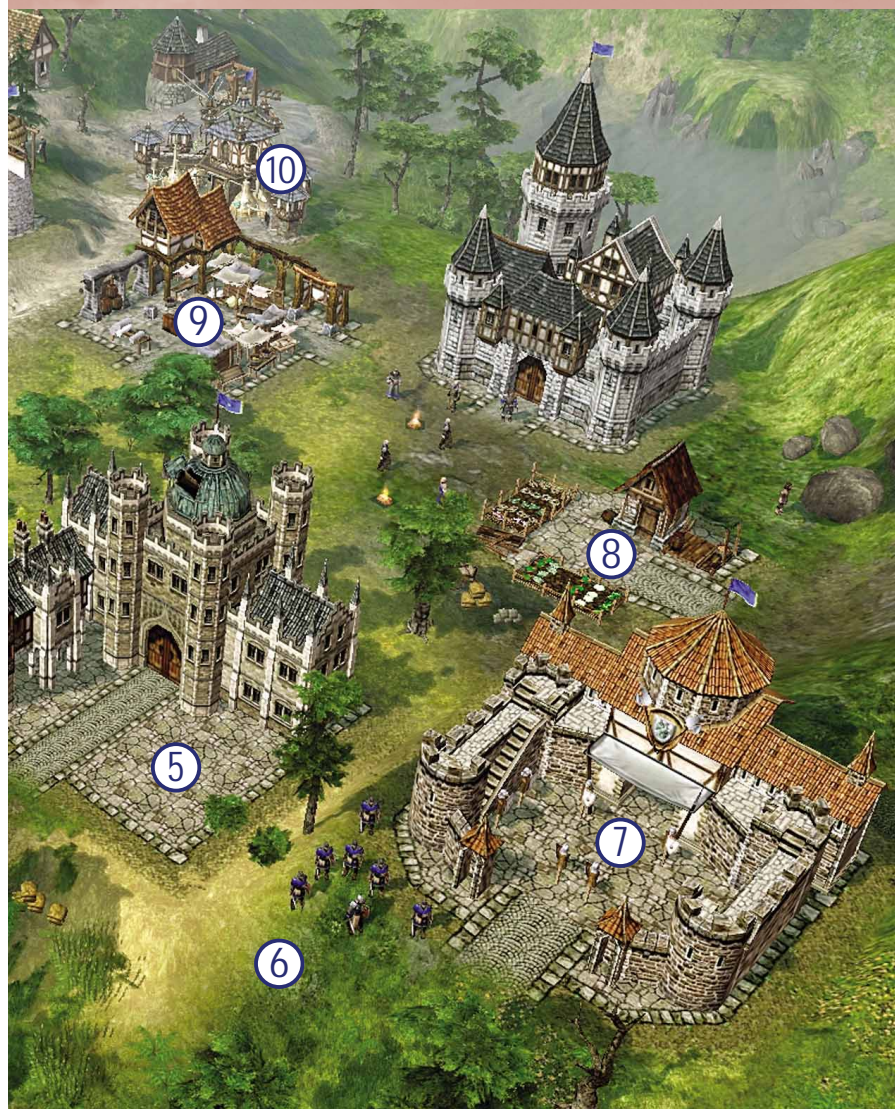


Held Pilgrim wacht mit seiner Bomben-Spezialfertigkeit über die Siedlung. Außerdem kann er Wege und verschüttete Minen frei sprengen.

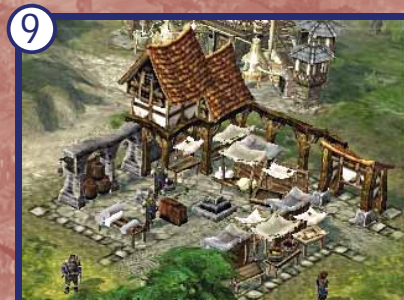


In der Universität betreiben wir Forschung. Je mehr Professoren dort arbeiten (maximal fünf), desto schneller gibt's neue Technologien.

Auch ohne Produktionskreisläufe und Warenträger ist effektive Stadtplanung wichtig. In unserer Mustersiedlung haben wir alles richtig gemacht.



Ihr Fernrohr auf dem Dach nutzen die Alchemisten zur Wettervorhersage. Außerdem veredeln sie Schwefel und erfinden Schießpulver-Upgrades.



Auf dem Marktplatz machen wir überschüssige Rohstoffe zu Geld. Per Forschung verhandeln wir bessere Preise oder erhöhen das Handelsvolumen.



Bis zu zwölf Soldaten scharen sich um einen Offizier. Diese Schwertkämpfer stehen noch auf der ersten Stufe und haben deshalb keine Rüstung.



Offiziere und Soldaten rekrutieren wir in der Kaserne, hier für Schwertkämpfer. Außerdem können wir dort Soldaten-Upgrades erforschen.



Noch ist der Dorfzentrums-Bauplatz neutral, gleich nehmen wir ihn in Besitz. Das hebt das Bevölkerungslimit um 25, nach einem Ausbau um 50.