



Vertraute Gebäude: Auf dem Lagerplatz in der Mitte stapeln sich Waren, die Kaserne dahinter bildet Soldaten aus.



Ritter, Lanzenträger und Armbrustschützen kämpfen sogar auf Eis.



Wegweiser und Trampelpfade erinnern an frühere Siedler-Teile.

Ausgewichtelt

SIEDLER 5

Schluss mit putzig: Die Siedler kommen zurück, diesmal jedoch in 3D und ganz ohne Knubbel-Look.

Soviel haben wir aus dem Werbefernsehen gelernt: Wenn junge Mädchen einen Partner fürs Leben su-

chen, dann nehmen Sie immer »den mit dem Haus«. Kein Wunder, dass Blue Bytes **Siedler** seit zehn Jahren fleißig werkeln und bauen. Bislang waren das knubbelnasige Knilche, die Bretter und Steine schleppen, um eine florierende Stadt zu errichten. Den Höhepunkt fand der Niedlich-Look im Jahr 2001 mit **Siedler 4** nebst diversen Addons. Nach ausgiebigen Fan-Befragungen präsentiert Blue Byte nun die neuen **Siedler**: In Teil 5 ist Schluss mit der Bitmap-Idylle der Vorgänger, in Zukunft bauen Sie Ihr Imperium in realistischer 3D-Grafik.



Bitmap, bye-bye!

Wer die Vorgänger kennt, erschrickt beim ersten Blick auf **Siedler 5**: Der Titel wirkt zunächst wie ein x-beliebiges Echtzeit-Strategiespiel und erinnert grafisch stark an **Empires**. Dabei ist **Siedler 5** keinesfalls hässlich: Bäume wiegen sich im Wind, Menschen spiegeln sich in zugefrorenen Seen, Gebäude sind extrem detailliert. Dank der frei beweglichen Kamera werden Sie rund um die Häuser fahren oder per Zoom einem Bäcker bei seiner liebevoll animierten Arbeit zusehen können. Damit wollen

die Entwickler den **Siedler**-typischen Aquariumeffekt (Zuschauern und entspannen) verstärken.

Wegweiser-Comeback

Erst bei genauerem Hinsehen zeigen sich in der 3D-Landschaft bekannte Elemente: Vor den Gebäuden liegen Warenstapel, zum Beispiel Bierfässer, Kornsäcke oder Tuchrollen. Und noch immer weht über jedem Haus die Fahne des Besitzers. Allerdings fehlen die Türme, die bislang zur Ausweitung des Herrschaftsgebiets nötig waren. Wie Eroberungen in **Siedler 5** funktionieren, hat Blue Byte noch nicht entschieden.



Welche Spezialfähigkeiten die Priester der Kathedrale bekommen, steht noch nicht fest.



Kleines, aber für Kenner extrem wichtiges Detail: Im Dorf verteilte Wegweiser erinnern an die ersten beiden **Siedler**-Teile. Darin war effizienter Straßenbau einer der Schlüssel zum

Sieg. Ob dieses Spielelement in gleicher Form auch in **Siedler 5** zu finden ist, wollen die Entwickler jedoch noch nicht verraten. Wir vermuten zumindest, dass sich viele Fans (wie auch wir) in den Gesprächen mit Blue Byte ein Comeback der Wege gewünscht haben.

Weg mit den Wikingern!

Römer, Maya, Wiking oder Trojaner müssen in **Siedler 5** daheim bleiben. Gut so, die Unterschiede zwischen den Völkern waren ohnehin nur klein. Der neueste Teil der Reihe kehrt zu seinen Szenario-Wurzeln zurück, Sie bauen und kämpfen wieder im mittelalterlichen Europa. Fachwerkhäuser und gotische Kirchen bestimmen das Bild, statt Blasrohrträgern und den skurilen Zeppelein des Dunklen Volks ziehen nun handelsübliche Bogenschützen oder Ritter in die Schlacht. Apropos Ritter: eine – wenn auch simple – Hintergrundgeschichte gibt's in **Siedler 5** natürlich auch: Der »Schwarze Ritter« und seine Schergen unterjochen das Land, Sie müssen ihn aufhalten.

Neues Spiel, alte Hasen

Alter Redakteurs-Witz: Jeder deutsche Spiele-Designer hat an mindestens einem **Siedler**-Teil mitgearbeitet. Offensichtlich weiß das auch Blue Byte und hat im **Siedler 5**-Entwickler-Team geballte Aufbau-Erfahrung versammelt: Die **Cultures**-Macher Thomas Friedmann, Thorsten Knop und Thomas Häuser waren schon bei **Siedler 2** dabei. Grafiker Thorsten Mutschall pixelte für **Siedler 3 und 4**. Internationalen Design-Flair soll der Amerikaner Bruce Milligan bringen, der unter anderem an **Civilization** und **Rise of Nations** mitwirkte. Insgesamt arbeiten 25 Entwickler am Projekt, angeblich schon seit 2001.

Spannend bis zum Ende

Trotz all der Aufbau-Veteranen soll **Siedler 5** vor frischen Ideen strotzen. »Fans werden auch in der letzten Mission noch sensationell Neues entdecken«, verspricht Producer Benedikt Grindel. Wir erwarten vor allem bei den bisher etwas vernachlässigten Echtzeit-Schlachten Verbesserungen. Vielleicht sind in **Siedler 5** die unübersichtlichen Massen-Wuseleien gegen Ende einer Partie endlich Geschichte.

Trotz aller Neuerungen werden sich die Entwickler aber hüten, den spielerischen Kern der Serie anzutasten. Auch **Siedler 5** ist ein Aufbauspiel, das nur mit durchdachten Produktionskreisläufen zu gewinnen ist. MS



Bürger und Soldaten wirken realistisch und sehr detailliert, im Schild des Kämpfers stecken sogar Pfeile.



Im Schutz der großen Stadt fördert die Eisenmine Erz.

SIEDLER 5

Genre: Aufbauspiel
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Blue Byte
Potenzial: Gut

Markus Schwerdtel: »Endlich muss ich mich als Siedler-Fan nicht mehr von den Kollegen als Knuddel-Markus auslachen lassen! Die neue Optik sieht fesch und erwachsen aus, das Mittelalter-Szenario gefällt mir besser als das von Teil 4. Jetzt müssen die Entwickler nur noch dafür sorgen, dass trotz aller Veränderungen das beliebte Siedler-Gefühl erhalten bleibt.«