Siedler 2, die Dritte: In der neusten Neuauflage des Klassikers treffen erstmals unterschiedliche Völker aufeinander.

Die Siedler
Aufbruch der Kulturen

Die Bajuwaren haben ihr Lager im **Schnee** aufgeschlagen. Der See rechts ist zugefroren.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4197
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4383

Win Vista 32 Bit
- läuft

Einst gab es ein Spiel namens **Die Siedler 2**, das war ungeheuer populär. Dem folgte 2006 eine Neuauflage namens **Die nächste Generation**, und auch die war erfolgreich – erfolgreich genug zumindest, um nun eine weitere Kopie hinterherzuschicken. Damit das nicht allzu ideenlos wirkt, hat Ubisoft für die **Siedler 2**-Dauerverwertung den klangvollen Namen »Traditions-Reihe« erfunden. Was wiederum nahe legt, dass auch diese Episode nicht die letzte sein dürfte.

Das geht durchaus in Ordnung, denn **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** gelingt der nicht ganz einfache Spagat, das bewährte Spielgefühl zu bewahren und gleichzeitig weiterzuentwickeln. Der Vorgänger **Die nächste Generation** war noch eine ziemlich originalgetreue Kopie des Klassikers von 1996 mit all seinem spaßigen Tiefgang, aber mangelnder Abwechslung. Im zweiten Anlauf bemüht sich der Entwickler Funatics um mehr Vielfalt sowohl bei der Spielmechanik als auch in den Kampagnenaufgaben. Vieles davon gelingt, manches weniger – und eine Neuerung geht sogar vollends nach hinten los.

Olympischer Geist

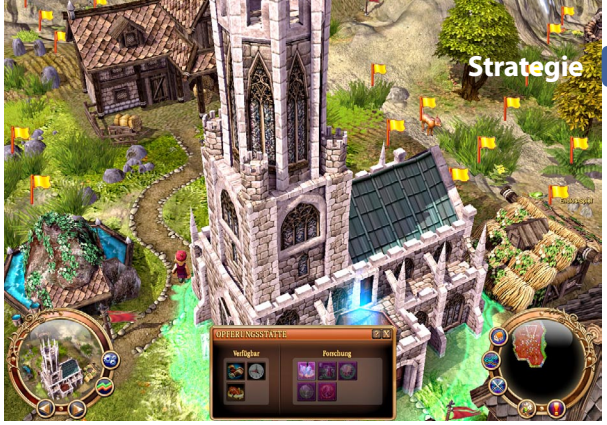
Im Gegensatz zum Vorgänger besitzt **Aufbruch der Kulturen** nun einen klassischen Handlungsrahmen, der in Zwischensequenzen erzählt wird. Wobei »Zwischensequenzen« schon ein großes Wort ist: Während die Kamera über die Levelkarte fliegt, erscheinen grobschlächtige Siedlerfiguren und wackeln mit dem Kopf. Dazu reden ordentliche Sprecherstimmen – das erinnert an ein Hörspiel, die lieblose Inszenierung hätte sich Funatics auch ganz schenken können. Die Geschichte dreht sich um den Konflikt zwischen Menschen und Göttern, denn der Ober-Himmlische Olympus ist drauf und dran, die undankbaren Erdenbewohner in einer Sintflut zu ersäufen – ständig zanken sie sich! Also raffen sich die drei Völker der Bajuwaren (Bayern), Ägypter und Schotten auf, um in friedlichem Miteinander olympische Spiele auszurichten. Saboteure in den eigenen Reihen und fiese göttliche Tests legen Ihnen während der elf Missionen langen Kampagnen Steine in den Weg. Sonderlich originell ist schon dieser Rahmen nicht, die Abziehbild-Charaktere und albernen Dialoge machen die Erzählhäppchen weitgehend ungenießbar. Zudem unterbrechen kurze Erklärsequenzen immer wieder den Spielfluss. Auf der Haben-Seite stehen die Missionsaufgaben, denn Funatics bietet diesmal mehr Vielfalt als »Erreiche das Ausgangstor«. Mal bauen Sie mit anderen Völkern um die Wette, mal sollen Sie bestimmte Warenmengen anhäufen oder eine Segelregatta bestreiten. Dazu gibt's optionale Nebenziele, etwa eine Streitmacht schurkischer Söldner zu bezwingen. Sonderlich viel Mühe hat sich Funatics mit der Umsetzung allerdings nicht gegeben. Ein olympisches Dorf für die Athleten zu errichten, heißt schlicht, fünf Kasernen irgendwo in die Landschaft zu bauen – schwach.

Umständliche neue **Bedienung**: Fahnen setzen wir am Mauszeiger (oben links), Gebäude aber unten über das Baufenster.

Babylonische Vielfalt

Die wichtigste Neuerung von **Aufbruch der Kulturen**: Die drei Völker unterscheiden sich zum ersten Mal nicht nur optisch, sondern auch strategisch. Denn sie besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen, und jede Partei führt zwei einzigartige Gebäude und spezifische Waren ins Feld. Die gemütlichen Bajuwaren entsprechen dabei weitgehend dem bekannten **Siedler 2**-Aufbau, ersetzen aber Lastesel durch Ochsen und Brot durch Brezeln.

Alle Soldaten besitzen jetzt verständliche **Kampfwerte** und Lebenspunkte.



Neues Gebäude: die **Opferungsstätte**. Hier kaufen Sie Spezialfähigkeiten.

Die Ägypter verschieben den Schwerpunkt in Richtung Wirtschaftskraft. Sie bauen Häuser aus Lehmziegeln statt Holz (was effizienter funktioniert), füttern Minenarbeiter mit vier statt drei Nahrungsmitteln und züchten Ziegen. Dafür müssen sie auf den Förster verzichten, was Holz zum endlichen Rohstoff macht. Zudem sind ihre Soldaten etwas schwächer als die der anderen Parteien. Die Schotten schließlich dominieren mit ihren mächtigen Claymore-Kämpfern jeden Zweikampf, kommen aber nur langsam in die Puschen. Sie müssen ohne ausgebaute Wege auskommen, brauchen mit den Kilts eine zusätzliche Ware zur Soldaten-Ausbildung und dürfen keine Jäger einsetzen. Stattdessen züchten sie Schafe. Die Änderungen sind für **Siedler**-Veteranen gewöhnungsbedürftig, erweisen sich aber schnell als ebenso frische wie willkommene strategische Abwechslung. Je nach Volk sind leicht unterschiedliche Versorgungsschwerpunkte und Siedlungs-Netzwerke notwendig – das motiviert.

Herkulische Kräfte

Obendrauf gibt's für jedes Volk zwei neue Rohstoffe (Salz und Edelsteine) – und ein neues Gebäude, den Opferaltar. Der produziert kein Wirtschaftsgut, sondern ermöglicht den Einsatz von Spezialfähigkeiten. So erhöhen Sie zum Beispiel für begrenzte Zeit die Laufgeschwindigkeit Ihrer Träger oder vereiteln kurzzeitig feindliche Angriffe. Der Luxus hat seinen Preis, denn die Superkräfte erkaufen Sie durch das Opfern von Rohstoffen. Weil das seine Zeit dauert und immer nur eine der relativ mächtigen Beschwörungen aktiv sein kann, will deren taktischer Einsatz wohlüberlegt sein. Ebenfalls sinnvoll: Das Kampfsystem hat Funatics leicht ausgebaut. So gibt es nun sowohl Nah- als auch Fernkämpfer, deren Mischung in Schlachten relevant ist. Zudem besitzt jeder Soldat Angriffs-, Rüstungs- und Lebenspunkte. Das macht die Kampfergebnisse wesentlich nachvollziehbarer als in **Die nächste Generation**. Nach wie vor laufen die Duelle vollautomatisch ab, direkt eingreifen können Sie nicht – das ist auch gut so.

Gordischer Knoten

Mit einer Änderung hat Funatics allerdings daneben gegriffen, und das ist ausgerechnet die Steuerung. Bislang öffnete sich in **Die nächste Generation** beim Klick direkt am Mauszeiger ein Baufenster, mit dem sich Häuser und Wegfahnen setzen ließen. In **Aufbruch der Kulturen** springen stattdessen zwei Menüs auf: ein Symbolring am Cursor und die Gebäudeauswahl am unteren Bildrand. Die seltsame Zweiteilung sorgt für nachhaltige Verwirrung. Wer einen Weg anlegen will, benutzt die winzigen Icons am Mauszeiger, fürs Hausbauen dagegen das Fenster unten, Abreißen geht wiederum nur über das Ringmenü und muss bei jeder einzelnen Wegfahne per Dialogbox bestätigt werden, was bald tierisch nervt. Opferungen werden in der Bildecke rechts oben angewählt, Menüs verteilen sich auf gleich drei Leisten oben, links und rechts – verwirrender geht's kaum. Die Folge sind ständige Fehlklicks und Nachdenkpausen. Zugänglichkeit ist generell nicht die Stärke von **Aufbruch der Kulturen**. Trotz dreier Schwierigkeitsgrade bleiben viele Herausforderungen der Kampagne happig; ein Tutorial existiert nicht, nur dürre Texthilfen. Elementare Spielelemente wie die Bedeutung von Werkzeugen (von denen es übrigens nur noch ein universelles gibt) oder Lieferprioritäten erklärt das Spiel nicht. So verstricken sich Anfänger-Siedlungen regelmäßig in Warenstaus. Aber zum Glück befinden wir uns ja in der »Traditions-Reihe« – und also in bester Hoffnung auf Steigerung im nächsten **Siedler 2**-Klon. CS

Bissl besser, bissl schlechter

christian@gamestar.de

Christian Schmidt: Im Test zum Vorgängerspiel habe ich mangelnde Abwechslung und langweiliges Kampagnen-Design kritisiert. Beides hat Funatics verbessert – leider mit gemischtem Erfolg. Sowohl das leicht aufgewertete (aber trotzdem unkomplizierte) Kampfsystem als auch die überfällige Aufteilung der Wirtschaftskreisläufe pro Volk sind gelungen und rechtfertigen für klassische Siedler-Fans allein schon den Kauf. Dafür müssen Sie eine bemüht witzige, spannungslose und von ständigen Unterbrechungen geplagte Kampagne ertragen. Und die neue Steuerung ist geradezu erstaunlich missglückt – dafür gibt's dicke Minuspunkte.

DIE SIEDLER: ADK

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Funatics (Die Siedler: Die nächste Generation, GS 10/06: 75 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	28.8.2008
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handb., Techtree	USK	ohne Altersb.

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,5 GB RAM 1,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON PhysX

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON ■ Stereo □ 4.0 □ 5.1 □ 6.1 □ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Endlos, Alle vernichten, Karte erobern, Goldmünzen (je 6)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	interne Lobby
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
FAZIT	Originelle 3D-Lobby, aber trotz 20 Karten zu wenig Variantenreichtum.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ charmanter Look ⊕ Detailreichtum ⊕ drei Gebäude-Sets ⊖ minimal animierte Zwischensequenzen	8 /10
SOUND	⊕ Musik mit Ohrwurm-Qualität ⊕ ordentliche Sprecher ⊕ atmosphärische Soundeffekte ⊖ nerviges Nachrichten-Geräusch	9 /10
BALANCE	⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ Wirtschaftssystem gut austariert ... ⊖ ... aber Probleme teils schwer nachzuvollziehen ⊖ kein Tutorial	8 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige Spielwelt ⊕ Erbauerstolz bei komplexen Siedlungen ⊖ auf Dauer fehlen Herausforderungen	9 /10
BEDIENUNG	⊕ sinnvolle neue Produktions- und Technologie-Ansichten ⊖ verschlimmbesserte Maus-Menüs fordern zu viele (Fehl-)klicks	7 /10
UMFANG	⊕ deutlich mehr Abwechslung durch die drei Völker ⊕ etwas komplexeres Kampfsystem ⊖ keine Zufallskarten	8 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ Landschaftstypen stellen unterschiedliche Anforderungen ⊕ Wetteifern mit Gegnern ⊖ oft aufgesetzte Aufgaben	7 /10
KI	⊕ Computergegner bauen effizient ⊖ KI-Völker verhalten sich alle gleich ⊖ keine Herausforderung für gute Spieler	6 /10
HANDELSSYSTEM	⊕ gut abgestimmte Warenkreisläufe ⊕ jedes Volk benötigt etwas andere Strategien ⊕ Wegebau ⊖ nicht immer logisch	10 /10
KAMPAGNE	⊕ Haupt- und Nebenaufgaben ⊕ übergreifende Handlung ... ⊖ ... aber albern und spannungslos ⊖ mäßig präsentiert	6 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Kein Aufguss, sondern eine gute Klassiker-Variante.

78 SPIELSPASS

Wer die Kampagne im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt, schaltet eine versteckte vierte Schwierigkeitsstufe frei.