

Durch die frei dreh- und schwenkbare Kamera kommt die neue **Comic-Optik** besonders gut zur Geltung.



Die Siedler 7

Blue Byte will das Spielgefühl der ersten Serienteile zurückbringen und gleichzeitig das Aufbau-Genre revolutionieren – mit einem so simplen wie altmodischen Kniff.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6493

Wenn man Aufbau-Fans (vor allem die der älteren Generation) fragt, welcher Teil der **Siedler**-Reihe der beste war, bekommt man in der Regel folgende Antwort: der zweite. Kein Wunder, schließlich verstand es **Die Siedler 2** von 1996 wie kein anderes Spiel im Genre (und der **Siedler**-Serie selbst), ausgefeiltes Wirt-

schaftsmanagement und komplexe Warenkreisläufe so motivierend, zugänglich und liebevoll zu präsentieren, dass Einsteiger wie Profis sofort und für Monate ihr Herz an die wuselnden Knubbelnasen verloren. Wenn man Aufbau-Fans (egal welcher Generation) fragt, welche **Siedler**-Spiele hingegen nicht so pralle waren,

fällt die Antwort ebenso leicht: Teil 5 und 6. Denn die letzten beiden Ableger ließen eben jene Elemente weitgehend vermissen. Der Entwickler Blue Byte reagiert und wagt für **Die Siedler 7** einen ambitionierten Spagat: das traditionsreiche **Siedler**-Prinzip zwar wieder aufleben zu lassen, es aber gehörig zu modernisieren. Jeden

jetzt aufschreienden Serien-Veteranen können wir an dieser Stelle beruhigen: Blue Byte scheint das Kunststück zu gelingen.

Punkten

Das neue Herzstück von **Die Siedler 7** erinnert an Klaus Teubers preisgekröntes Brettspiel **Die Siedler von Catan**: Um eine



In Sachen Atmosphäre arg gewöhnungsbedürftig: Die **Träger** sprinten durch die Siedlung.



Vegetation, Beleuchtung und Weitsicht machen bereits einen sehr guten Eindruck.



Sinnvoll siedeln: Während wir die satten Wiesen rechts für den **Ackerbau** nutzen, machen sich unsere Holzfäller bereits in dem hinteren **Wald** breit. Ob das unserem Konkurrenten (in der anderen Burg) schmeckt?

Partie zu gewinnen, müssen wir nicht wie von der Serie gewohnt den Gegner entweder durch wirtschaftliches oder militärisches Geschick von der Karte fegen, sondern eine bestimmte Anzahl sogenannter Siegpunkte sammeln. Die gibt's auf unterschiedliche Weise. Bauen wir zum Beispiel eine Kathedrale, bekommen wir einen Punkt. Ist unser Ansehen besonders hoch oder beherbergen wir die meisten Bürger, bekommen wir einen Punkt. Der Clou: Die Möglichkeiten, das Siegkonto zu füllen, variieren je nach gewählter Karte. Wo es in der einen Mission zum Beispiel darauf ankommt, möglichst schnell eine Kathedrale hochzuziehen und spezielle Technologien zu erforschen, drängt der nächste Auftrag möglicherweise zum aggressiven Expandieren oder zum Aufbau einer besonders starken Militärmacht. Blue Bytes Ziel: **Die Siedler 7** soll sich so nicht nur zielgerichteter, sondern vor allem auch flotter spielen als seine Vorgänger. Denn wer Punkte gesammelt hat, kann diese auch wieder verlieren, etwa wenn der Kontrahent durch geschickten Handel plötzlich mehr Gold angehäuft hat und genau das die Voraussetzung für einen Punkt war. Vor allem online verspricht das ständige Hin und Her enorm spannende Scharmützel.

Bieten

Die Möglichkeiten, Siegpunkte zu sammeln, lassen sich grob in drei Kategorien einordnen: Handel, Militär und Forschung. Während unseres Besuchs bei Ubisoft konzentrierte sich der **Siedler**-Producer Benedikt Grindel auf die Forschung. Für die ist in **Die Siedler 7** der Klerus verantwortlich, schließlich drehte sich im späten Mittelalter nahezu alles um die Kirche. Um neue Technologien in den Bereichen Alchemie, Schmiedekunst und Landwirtschaft freizuschalten, benötigen wir ein Got-

teshaus sowie Personal. Letzteres ist in Mönche, Novizen und Priester unterteilt, von denen jeder unterschiedliche Bedingungen stellt. Während sich zum Beispiel ein Mönch mit Bier (natürlich!) und Brot zufrieden gibt, wollen Priester zwei Bibeln zum gehobenen Mahl. Lohn der Mühe: Erforschte Technologien bringen nicht nur Siegpunkte, sondern auch Vorteile für die eigene Siedlung. Optimiertes Angeln etwa erhöht den Ertrag und verhindert ein zu baldiges Überfischen der Gewässer. Netter Kniff: Jeder Mit-



Bilder vom Entwickler

Die Benutzeroberfläche von **Die Siedler 7** befindet sich momentan in einem frühen Stadium, viele der finalen Symbole und Textfelder fehlen noch. Der Entwickler Blue Byte hat das Interface auf den Bildern deshalb ausgeblendet. Dennoch stammen die Screenshots direkt aus dem Spiel und wurden nicht nachträglich aufgehübscht.

spieler hat dank eines Menüs Einblick darüber, welche (in der Regel exklusiven) Technologien zurzeit von der Konkurrenz erforscht



Der **typische Anfang** einer Siedler-Partie: Kontor, Marktplatz, Holzfäller. Anders als in Die Siedler 2 sind die Wege gleich zu Beginn gepflastert.

Clever siedeln



Wie gewohnt in der Siedler-Serie sind kurze Produktionswege auch in Teil 7 das A und O einer florierenden Wirtschaft. So sollte die **Windmühle** möglichst nah am **Bauernhof** stehen, damit der frisch geerntete Hafer schnell zu Mehl weiterverarbeitet werden kann. Der beste Nachbar einer **Mine** ist die **Eisenschmelze**, in der das abgebaute Erz (etwa für militärisches Gerät) nutzbar gemacht wird.



Benedikt Grindel (links) hat sich einen prominenten Berater geholt: den Designer von Age of Empires, **Bruce Shelley**.

werden. Laufen wir Gefahr, einen besonders reizvollen Bonus an den Gegner zu verlieren, können wir durch ein höheres Gebot versuchen, den Zuschlag zu erhalten. Dieses »3... 2... 1... meins«-Gefühl war bereits beim Zuschauen enorm spannend und dürfte in Multiplayer-Gefechten für reichlich Schadenfreude sorgen.

Siedeln

Damit sich **Die Siedler 7** wie ein echtes **Siedler** anfühlt, besinnt sich Blue Byte auf alte Serientugenden. Dazu gehört vor allem das Ziehen von Wegen, auf denen unsere Arbeiter die Waren transportieren. Selbstredend spielt es für die Wirtschaft eine wichtige Rolle, Produktions- und Weiterverarbeitungstätigkeiten möglichst nah beieinander zu bauen und Lagerhäuser an sinnvollen Knotenpunkten zu platzieren. Damit wir auch aus der Vogelperspektive sehen, ob der Rubel rollt und was gerade wohin transportiert wird, trägt jeder Siedler ein entsprechendes Symbol über seinem Kopf. Das ist zwar hilfreich, zerstört aber ein Stück der an sich gelungenen Atmosphäre. Wir hoff-



Ereignisgebiete wie die **Dunkle Festung** bieten spezielle Quests, die vor allem in der Solo-Kampagne für Abwechslung sorgen sollen.

fen, dass man die Icons abschalten darf und sich bei Problemen stattdessen ein Berater zu Wort meldet wie in **Anno 1404**. Trockene Statistiken zu wälzen, dürfte nämlich nur für beinharte **Siedler**-Profis interessant sein. In eben diesen Menüs lässt sich übrigens genau festlegen, was wann gebaut und wer in welcher Reihenfolge ausgebildet werden soll. Benötigt unsere Siedlung zum Beispiel akut mehr Priester, klauen wir den Mönchen per Drag&Drop einfach das Bier und drücken es ihren künftigen Chefs in die Hand.

Staunen

Auch beim Stil orientiert sich Blue Byte an den ersten Serienteilen und setzt bei **Die Siedler 7** auf bunte Farben, lustig animierte Bürger und comicartig anmutende Gebäude. Die eigens dafür entwickelte Grafikengine prözt

mit organisch wirkenden Landschaften, aufwändiger Beleuchtung, dichter Vegetation und einer eindrucksvollen Weitsicht. Um all das entsprechend genießen zu können, dürfen wir die Kamera künftig frei drehen und neigen und von einer Google-Earth-typischen »Ich überblicke alles«-

Perspektive bis zur Fußspitze eines Siedlers heranzoomen. Dabei soll das Programm selbst auf verhältnismäßig alten Grafikkarten wie denen der GeForce-8800-Serie in maximalen Details flüssig laufen. Ein ambitionierter Plan – aber damit kennt sich Blue Byte bei **Die Siedler 7** ja aus. **DM**

Die Siedler 7

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Blue Byte / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

Daniel Matschijewsky: Die Siedler 7 verspricht, ein echtes Siedler zu werden. Vor allem die knuddelige Optik und das Wegesystem erinnern mich angenehm an die frühen Serienteile. Auch Blue Bytes Modernisierungsplan scheint aufzugehen. Die Jagd nach den Siegpunkten klingt großartig und dürfte nicht nur für Vielfalt beim Siedeln sorgen, sondern auch die Mehrspielergefechte mit Tempo, Dramatik und Schadenfreude würzen.



danielm@gamstar.de