

Ins beschauliche Siedler-Land weht ein Hauch von Globalisierung: Aus fröhlichem Häuslebauen wird im siebten Serienteil knallharter Wettbewerb.

# Die Siedler 7

DVD  
Preview-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 6493

- Facts**
- ▶ 33 Gebäude
  - ▶ 26 Güter
  - ▶ 18 Technologien
  - ▶ 4 Militäreinheiten
  - ▶ 12 Missionen

Das mit den Lagerhäusern haben wir nicht kapiert. Also muss Benedikt Grindel eingreifen. Seit einer halben Stunde schaut uns der Producer über die Schulter, während wir bei Blue Byte in Düsseldorf unsere ersten Gehversuche in einer Partie **Die Siedler 7** machen. Schließlich beugt er sich zu uns herüber und sagt: »Du musst mehr Lagerhäuser bauen.«

Die **Siedler**-Serie reicht zurück bis ins Jahr 1993, sie umfasst acht Teile und Ableger allein auf dem PC. Für die meisten Spielereihen gilt: Kennst du eine Episode, kennst du alle. Bei den Siedlern ist

das anders. Seit Jahren baut Blue Byte das Grundgerüst um; Teil 5 war kampflastig, Teil 6 einsteigerfreundlich-simpel, Teil 7 funktioniert nun wieder anders. Zum Beispiel bei den Lagerhäusern.

In den Ur-Spielen brauchte man die Stauräume hie und da an Knotenpunkten. Im sechsten Siedler brauchte man überhaupt keine, denn da gab's nur ein Lagerhaus, und das war fest vorgegeben. Nun braucht man jede Menge. Benedikt Grindel entwindet uns sanft die Maus: »Pass auf, ich erklär das mal.«

**Lagerwirtschaft**  
Natürlich dreht sich auch in **Die Siedler 7** wieder alles um Pro-



Auf Multiplayer-Karten gibt es spezielle **Ereignis**-Sektoren wie diese halb fertige Kathedrale. Jeder Spieler kann hier Aufgaben erfüllen, um Vorteile zu erhalten, zum Beispiel Werkzeug für den Dachausbau liefern.

duktionsketten: Korn vom Bauern wird in der Mühle zu Mehl wird in der Bäckerei zu Brot. Und natürlich hat Blue Byte wieder einige Warenkreisläufe durch neue ersetzt; so gibt's nun Papier und Buchdruck, Pferdezucht und Radmacher. Aber das Transportnetz, der Kern der Siedler-Wirtschaft, folgt mal wieder anderen Regeln. Mit der Zentralisierung aus **Die Siedler 6**, wo sich alles um einen Dorfkern drängte, ist Schluss. Stattdessen dürfen Sie wieder Produktionsknoten an beliebigen Stellen der Karte auf-

bauen. Die Liefer-Logik mischt diesmal Konzepte aus den Vorgängern. Wenn ein Köhler Holz braucht, dann bringt ihm die ein Träger vorbei (so wie in **Die Siedler 2**). Sobald er Kohle gekokelt hat, schleift er sie aber selbst zum nächsten Lagerhaus (so wie in **Die Siedler 6**). Während er auf der Straße unterwegs ist, arbeitet er nicht. Deshalb sollten die Wege kurz sein. Jeder Rohstoff muss immer erst einmal in einem Lagerhaus landen, direkte Lieferungen gibt es nicht. Und: Wie viele Träger auf den Straßen un-



Eine **fortgeschrittene Siedlung**: Im Stadtkern stehen Adelshäuser und verschiedene Produktionsbetriebe, zur Verteidigung zieht sich eine Stadtmauer um den Marktflerken.



Die **Kämpfe** laufen automatisch ab, Fernkämpfer feuern aus der zweiten Reihe, dahinter steht der General (ganz links).

terwegs sind, hängt direkt von der Menge der Lagerhallen ab. Das alles führt logisch dazu, dass wir die Siedler-Welt nun regelrecht mit Lagern zugestapelt haben.

Dabei tut das Spiel vieles, um die Mechanismen nachvollziehbar zu machen. Kleine Symbole über dem Kopf der Figuren zeigen an, welche Ware sie gerade transportieren. Und auf Wunsch geben Linien Auskunft, woher sie kommen und wohin sie unterwegs sind. Und blinkende Zeichen über Gebäuden warnen, wenn etwas nicht rund läuft, zum Beispiel falls der Rohstoff-Nachschub stockt. Woran das liegt, müssen Sie selbst herausfinden. Die Verbindungen zwischen Trägern, Lagern und Lieferprioritäten zu durchschauen, fiel uns trotzdem schwer, auch weil die Logik der Abläufe nicht unbedingt dem gesunden Menschenverstand folgt. In einer Partie bekam eine Schaffarm minutenlang kein Wasser, obwohl in direkter Nachbarschaft gleich

zwei Brunnen standen. Aber die vollen Eimer wandern erst ins Lagerhaus und dann an den bedürftigsten Betrieb, in unserem Fall eine weiter entfernte Brauerei. Weil wir zu wenige Träger im Einsatz hatten, kam keiner dazu, auch mal dem tatenlosen Schäfer ein Schlückchen vorbeizubringen.

### Konkurrenzwirtschaft

Dabei sind die Änderungen im Wirtschaftssystem eher ein Detail. **Die Siedler 7** folgt einer übergeordneten Ausrichtung, und die heißt diesmal: Wettbewerb. Das Gegeneinander von menschlichen oder KI-Spielern bestimmt den Spielablauf. Die Story-Elemente, die den Vorgänger dominierten, fährt Blue Byte entsprechend zurück. Zwar gibt es eine Kampagne, in der die junge Prinzessin Zoe ihrem Vater beweisen muss, dass sie eine würdige Thronfolgerin ist. Aber die zwölf schmucklos erzählten Missionen versteht Blue Byte eher als verlängertes

darf man überbieten, indem man mehr gelehrte Mönche an die Aufgabe setzt als der Konkurrent. Daraus entwickelt sich ein erbittertes Tauziehen. Das Gleiche gilt für Generäle, die militärischen Anführer (die jeder aus einem gemeinsamen Pool rekrutiert), für neutrale Kartensektoren wie Kloster oder Häfen, die für Wissenschaft und Handel zwingend notwendig sind, und für Siegpunkte, die generell den Ausgang einer Partie entscheiden. Die meisten der Siegbedingungen sind flexibel, etwa mehr Siedler, mehr Landfläche oder mehr Prestige als die Gegenspieler zu besitzen. Die Kräfteverhältnisse können dabei ständig kippen, im besten Fall entfaltet sich eine spannende Dynamik.

### Notwirtschaft

Nun ist das Wirtschaftssystem von **Die Siedler** allerdings ziemlich starr; wer schnell 30 zusätzliche Goldmünzen braucht, muss ganze Produktionswege neu anlegen und dann erst mal abwarten. Deshalb baut Blue Byte flexible Handlungsalternativen für Notfälle ein. Im Handelsposten können Sie zum Beispiel Rohstoffe (zu ungünstigen Konditionen) gegen andere tauschen, in der Taverne Bier zu Geld machen oder Werkzeuge kaufen. Außerdem lässt sich die



Im **Forschungsbaum** arbeiten wir uns von drei Ausgangspunkten in die Mitte vor.



Betriebe lassen sich in die Siedler 7 ausschließlich um passende **Haupthäuser** herum anordnen (grüne Quadrate). So stehen dann neben einer Waldhütte ein Holzfäller (links) und ein Sägewerk (rechts).





Die **Übersicht** zeigt nicht nur die hübsche Grafik des Spiels, sondern auch die angrenzenden Sektoren.



Produktionsgebäude wie hier die **Weberei** sind amüsant und mit Liebe zum Detail animiert.

Produktion jedes beliebigen Betriebs in den Turbo schalten, indem Sie dem Insassen Extra-Essensrationen liefern. Versteht sich, dass Sie in bester Serientradition auch die Lieferprioritäten von Hand umsortieren dürfen. Als zusätzlichen Motivationsschub gewährt Ihnen **Die Siedler 7** zufällige Rohstoff-Belohnungen, wenn Sie Fortschritte machen, etwa neue Sektoren erobern oder eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen. In Multiplayer-Partien bekommt außerdem in regelmäßigen Abständen der jeweils Letzte einen Schwung wertvoller Ressourcen geschenkt.

### Kriegswirtschaft

Aber wie funktioniert das nun mit dem Erobern, wofür sind die Generäle gut? Auch in **Die Siedler 7** wird gekämpft, aber auf wesentlich simplere Weise als in den beiden Vorgängern. Die Idee, den Spieler die Truppen selbst steuern zu lassen, hat Blue Byte aufgegeben. In der neuen Episode ziehen die kleinen Soldaten wieder eigenständig in den Kampf. Wenn eine Armee in einen gegnerischen (oder neutralen) Sektor einmarschiert, treffen sich Angreifer und Verteidiger ordentlich in der Mitte. Dann stürzen sich die vier Einheitentypen aufeinander: Kano-

nen und Musketiere feuern aus der zweiten Reihe, vorn balgen sich Lanzenträger und Kavallerie. Über Sieg oder Niederlage entscheiden Masse und Zusammensetzung der Heere. Daneben können die Generäle das Zünglein an der Waage sein, denn sie haben individuelle Eigenschaften, durch die sie etwa die Kampfkraft von Kanonen erhöhen. Generäle rekrutieren Sie in der Taverne, eigene erstellen dürfen Sie nicht. Jeder eigene Sektor lässt sich mehrstufig aufrüsten; dann bauen die Siedler Verteidigungstürme, Palisaden

oder gar Stadtmauern. Das gilt übrigens auch für die KI, die nun (im Gegensatz zu **Die Siedler 6**) tatsächlich eigene Siedlungen errichtet – und das sogar sehr gut, wie wir beim Probespielen feststellten. Hübsches Detail am Rande: Jeder Spieler soll sein Schloss, das Zentrum seines Reichs, in einem Editor selbst gestalten dürfen, mit Teilen, Türmchen und Texturen. Diesen Part des Spiels haben wir zwar noch nicht gesehen. Aber wir sind zuversichtlich, dass Benedikt Grindel ihn uns nicht extra erklären muss. **CS**



Der neutrale **Handelsposten** ist Anlaufstelle für Ihre Händler, die dadurch neue Tauschoptionen erhalten.

### Die Siedler 7

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► **Termin März 2010**  
 ► **Hersteller Blue Byte / Ubisoft** ► **Status zu 85% fertig**

**Christian Schmidt:** Kaum eine Serie ändert sich so oft wie Die Siedler. Das mag Innovationslust sein, vielleicht aber auch Ratlosigkeit. Der Kern des Spiels, das spaßige Siedeln, wirkt inzwischen reichlich abgedroschen, also muss übergeordnete Motivation her. Die sieht Blue Byte diesmal in Multiplayer-Matches, und in der Tat tut das Team viel Sinnvolles, um diese Partien herausfordernd zu machen. Solo-Siedler können dagegen vorerst durchaus skeptisch sein, zumal die spannenden Story-Elemente des Vorgängers gekappt wurden.



christian@gamestar.de

**Potenzial Gut**

## WERDE SCHWERELOS MIT MASS EFFECT 2!

Gewinne einen Gutschein für einen **Parabelflug in Florida** im Wert von mehr als **15.000 Euro**. Du und deine Begleitperson erleben die Schwerelosigkeit an Bord der Zero-G-Boeing bei der NASA im Kennedy Space Center. Ein umfangreiches Rahmenprogramm, Hin- und Rückflug sowie Übernachtung im Hotel runden das Abenteuer deines Lebens ab.



Nimm teil auf [www.werdeschwerelos.de](http://www.werdeschwerelos.de)



Teilnehmer und Begleitpersonen müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Für die Teilnahme sind insbesondere bestimmte gesundheitliche Voraussetzungen erforderlich. Details und Teilnahmebedingungen sind auf [www.werdeschwerelos.de](http://www.werdeschwerelos.de) zu finden. Einsendeschluss ist der 28.02.2010. Eine Barauszahlung der Gewinne erfolgt nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.