



Wir greifen mit **Kanonen** neutrale Musketiere und Pikeniere an. Doch hinten naht schon ein Spielergeneral mit Geschützen und Reitern ...



Der stimmige **Comicstil** erinnert an Animationsfilme.



Wir haben den letzten **Siegpunkt** ergattert, jetzt läuft der Countdown.

# Die Siedler 7

**Knubbelnasen oder echte Kerle? Ausgefeiltes Wegesystem oder simplere Zentralisierung? Die Siedler machten zuletzt einen leicht ratlosen Eindruck. Jetzt sind sie wieder da – und sagen Annos Insulanern den Kampf an.**



DVD  
Test-Video

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6493

## Facts

- ▶ 12 Kampagnen-Missionen
- ▶ 8 Einzelspieler-/Multiplayer-Karten (+ 1 Bonuskarte als Kampagnenbelohnung)
- ▶ 26 Güter und Rohstoffe
- ▶ 43 baubare Gebäude
- ▶ 25 Berufe
- ▶ 5 Truppentypen

Was haben Ubisoft und ein Formel-1-Rennstall gemeinsam? Beide schicken je zwei Favoriten auf die Piste, die möglichst viele Punkte einfahren sollen. Bei Mercedes etwa Nico Rosberg und Michael Schumacher, bei Ubisoft **Anno** und **Die Siedler**. Beide Paare fahren zwar fürs gleiche Team, konkurrieren aber miteinander. In den letzten Jahren hatte immer **Anno** die Nase vorn und fuhr mit kaum veränderter Karosserie Sieg um Sieg ein. **Siedler** hingegen feilte mal am Wegesystem, mal an der Kampfplastigkeit, mal an der Optik. Das Ergebnis: Mit 80 GameStar-Punkten erlebte 2007 der sechste und bis dato letzte Teil die schlechteste Platzierung der Seriengeschichte. Also zurück

zu den Wurzeln? Nein, für **Die Siedler 7** haben Ubisoft und der Entwickler Blue Byte einmal mehr einiges an der Spielmechanik umgestellt. Diesmal allerdings mit einem glücklicheren Händchen, denn nach dem Boxenstopp rast die Serie zurück ins Spitzenfeld.

## Dreifelderwirtschaft

Das Basisprinzip bleibt erhalten: Wir errichten Produktionsstätten wie Getreidefarmen, deren Körner in der Mühle zu Mehl ... und so weiter. Doch beim Bauen selbst gibt's schon die erste Änderung. Wir fischen die Getreidefarm nicht mehr aus einem proppevollen Menü, sondern errichten zunächst das Grundgebäude »Bauernhof«. Hier wiederum flanschen wir bis zu drei Ausbauten an: Getreidesilo, Windmühle, Schweine-, Schaf- oder Pferdezucht. Die Bäckerei hingegen müssen wir an ein Wohnhaus kleben. Durch diese Dreierblöcke wird nicht nur das Baumenü entschlackt, sondern auch die Übersicht verbessert, weil wir zusammengehörende Bauten bündeln.

Zu simpel wird das Siedeln dadurch aber nicht: Die alten Lagerhäuser, in **Siedler 6** noch zu Industrieruinen verdammt, sind zurück und wollen beschickt werden. Hier geht das Optimieren auch schon los, denn der Getreidebauer schleppt seine Garben persönlich ins nächste Lager und kann währenddessen nicht ernten. Der Müller holt sich das Getreide ebenfalls selbst und liefert

sein fertiges Mehl wieder im Lager ab, wo es idealerweise der nahe Bäcker einsammelt.

## Her mit der Kohle!

Richtig herausfordernd wird die Logistik bei nichtregenerativen Rohstoffen wie Erz und Gold: Diese Vorkommen liegen fieserdings oft weit auseinander, sodass wir die Materialien über große Distanzen schleppen müssen. Da helfen nur viele Lager (und dadurch Träger), ein gutes Wegesystem (am besten gepflastert) – und eine Portion Geduld. **Siedler 7** hat zwar kaum Leerlaufphasen, weil immer was zu tun ist, aber manchmal dauert es gefühlte Ewigkeiten, bis der fehlende Kohleklumpen endlich in der Eisenschmelze angekommen ist. Die Siedlerwelt gliedert sich wie im Vorgänger in Sektoren, die wiederum unterschiedliche Ressourcen bieten. Der eine etwa Kohle und Fische, der nächste viel Wald und somit Wild, der nächste »nur« viel Bauplatz.

## Gold, Glaube, Gewalt?

Jeder einnehmbare Sektor hat ein paar Verteidiger, die wir erst mit einem General samt Armee besiegen müssen. Oder mit Münzen be-

## Internet-Pflicht!

Die Siedler 7 verwendet Ubisofts neuen Kopierschutz. Der »Ubisoft Game Launcher« setzt zum Spielen zwingend eine permanente Internetverbindung voraus. Außerdem müssen Sie sich bei Ubi.com registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden.

## Multiplayer-Bugs

Während unseres Tests hatten wir in Multiplayer-Spielen immer wieder Verbindungsprobleme, Abstürze und Match-Abbrüche, und das mit verschiedenen Spielern und PCs. Auch beim Server-Browser traten technische Probleme auf, häufig wurden offene Sitzungen nicht angezeigt. Kurz vor Redaktionsschluss hat Ubisoft einen 423-MB-Patch entwickelt, den Sie beim ersten Spielstart zwangsläufig herunterladen müssen. Das Update behob bei weiteren Testmatches zwar die teils massiven Lags in den Partien, nicht aber die Stabilitätsprobleme. Aus diesem Grund verweigern wir dem an sich exzellenten Multiplayer-Modus vorläufig eine Wertung. Wir halten Sie auf GameStar.de über die weitere Entwicklung auf dem Laufenden.

stechen. Oder mit Mönchen bekehren. Alle drei Methoden haben Stärken und Schwächen: Truppen sind teuer, doch die Überleben-



Die Karten bieten mit bis zu vier Kilometern Sichtweite sehr viel Überblick. Die wichtigsten Elemente: **1** Unser **Startsektor** mit Burg **2** Ein **eroberter Sektor** mit Getreide-, Kohle- und Erzproduktion **3** Ein Gegenspieler hat gerade seinen dritten **Siegpunkt** geholt **4** Das **Icon** zeigt eine seiner Armeen mit 14 Soldaten **5** Symbole markieren **Ressourcen** **6** Per **Minikarte** springen wir direkt zu Sektoren **7** Der aktuelle **Siegpunktstand** **8** Das **Menü**

den können wir weiterverwenden. Mönche und Münzen hingegen sind anschließend futsch. Die Glaubensbrüder wandern auch durch Feindgebiet unbehelligt, um etwa im Hinterland einen Sektor zu annektieren. Münzen gelangen dafür am schnellsten ans Ziel. Einige Sektoren sind zudem befestigt, sodass wir für einen Angriff teure Fernkämpfer brauchen, ehe wir überhaupt an die Verteidigungstruppen herankommen. Dazu kommen spezielle Sektoren, in denen Questgeber simple Aufgaben anbieten. Ein Werwolf etwa, der uns bei einer großen Wurstlieferung einen Siegpunkt spendet, oder ein Forscher, der uns seine Studien überlässt, wenn wir ihm gelehrte Mönche vorbeischieken.

**Plätten oder Punkten?** Ob Kampagne, Einzelkarte oder Multiplayerspiel: Im Mittelpunkt stehen fast immer die neuen Siegpunkte. Die kassieren wir für Disziplinen wie »größte Armee« oder »dickste Staatskasse«, aber auch durch Forschungserfolge oder eine zum Bischofsitz ausgebaut Kirche. Einen Großteil der Punkte können wir unseren Widersachern wieder abjagen, indem wir die größere Armee oder dickere Staatskasse anhäufen. Andere hingegen bleiben

fest in der Hand des Erstbesitzers; wer zum Beispiel den Werwolf-Siegpunkt kassiert hat, verliert ihn auch nicht mehr. Sobald ein Spieler genug Siegpunkte gesammelt hat, um das Kartenziel zu erreichen, beginnt ein dreiminütiger Countdown, in dem er keinen Punkt mehr verlieren darf. In diesen drei Minuten haben wir mehrfach schwitzend erlebt, dass Einstein verdammt recht hatte: Zeit ist relativ! So hatten wir auf einer Einzelkarte den letzten Punkt geholt, indem wir die größte Armee zusammengestellt hatten; die runtertickenden drei Minuten bis zum Sieg kamen uns wie drei Stunden vor. In einer Kampagnenmission hingegen hat der clevere KI-Gegner einen neutralen Stadtsektor erobert, wofür er seinen fehlenden Siegpunkt kassierte. Die drei Minuten, um ihn mit unserer Armee aus dem Siegsektor zu hauen, kamen uns wie drei Sekunden vor. Und genau diese drei Sekunden fehlten uns am Ende auch! So bitter solch eine knappe Niederlage auch ist – spannender und dynamischer geht's kaum, da spielt sich **Siedler 7** fast wie ein **Battlefield**.

**Krieg und Frieden** Forschung und Handel spielen ebenfalls eine wichtige Rolle. So

bald wir eine Kirche mit Mönchen besitzen, können wir die Brüder auf einer übersichtlichen Technologiekarte auf Forschungsziele ansetzen, zum Beispiel unsere Fernkämpfer verbessern oder Bäume schneller nachwachsen lassen. Fies: Wenn wir eine Forschung

beginnen, dürfen Gegner mehr Mönche darauf ansetzen, um uns die Technologie wegzuschnappen. Das Handeln funktioniert grundsätzlich ähnlich: Hier schicken wir Kaufleute zu einem neutralen Hafen- oder Marktplatzsektor, um Waren zu tauschen. An-

**TECHNIK-CHECK**

**DIE SIEDLER 7**

**Technik-Tipps**

- Die Siedler 7 stellt für ein Aufbauspiel vergleichsweise hohe Hardware-Anforderungen, besonders an die Grafikkarte.
- Auf Radeon-X1000-Karten stürzte Die Siedler 7 in unseren Testdurchläufen bei jedem Spielstart ab.

- Kantenglättung kostet viel Leistung und bringt nur dann optische Verbesserungen, wenn Sie nah am Geschehen sind.

**Checkliste**

- 4,8 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte, DX 9 **HW**

**SO LÄUFT DIE SIEDLER 7 AUF IHREM PC**

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
<b>1</b>	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800/9800 GT
	Geforce GTX				GTX 260/260	GTX 275	GTX 280
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX
	Radeon HD 384	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770
						HD 5850	HD 5870
<b>2</b>	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950	
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955
	Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500
	Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550
	Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920
						i7 870	i7 965 XE
<b>3</b>	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
						4.096	6.144
							8.192

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details ohne Parallax Mapping	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details inkl. MSAA
---------	---	---------------------	--	--	---



An Kasernen, Kirchen und Handelsgilden können wir schicke Anlagen bauen, die uns **Prestige** bringen, das wiederum neue Baumöglichkeiten freischaltet.

ders als die Mönche haben unsere Kaufleute kein freies Geleit, ihre Reiseroute darf nicht durch Feindgebiet führen. Anfangs haben wir nur zwei, drei Tauschmöglichkeiten. Doch wenn wir auf dem Handelsbildschirm, der wie eine Weltkarte aufgebaut ist, Außenposten errichten, stehen nach einiger Zeit weitere Tauschgeschäfte zur Wahl.

### Das Schweigen der Hämmer

Die vielen Möglichkeiten abseits der klassischen **Siedler**-Tugenden Aufbau und Logistik resultieren in völlig unterschiedlichen Spielweisen. Der eine opti-

miert wie früher seine Produktionsketten und Wege, der andere pfeift darauf und ersetzt ganze Produktionsreihen durch Handel: Wozu mühsam Kohle kloppen, wenn ich sie günstig aus England importieren kann?

Das ist Ihnen alles zu viel neomodischer Schnickschnack, Sie wollen einfach nur in Ruhe siedeln? Kein Problem: Mit der bequemen »Kartograph«-Funktion können Sie jede Karte sehr flexibel an Ihre Vorlieben anpassen und etwa die Gegner weglassen. Schließlich fahren auch Schumi und sein Teamkollege nicht nur Rennen, sondern auch einsame Trainingsrunden. *Martin Deppe*

### Sieg nach Punkten

**Martin Deppe:** Ich war skeptisch, was das neue Siedler anging. Zu viele Konzeptänderungen gab's bisher. Doch ich habe mich in Siedler 7 getäuscht, denn das macht nach kurzer Zeit lange Laune. Blue Byte ist das Kunststück gelungen, viele verschiedene Siegpunkt-Ziele mit vielen verschiedenen Taktiken zu kombinieren, ohne sich dabei zu verzetteln. Dazu kommt eine sehr gute KI, die nicht stumpf vor sich hin baut, sondern clever spielt. Beim schwer zu durchschauenden Transportsystem und den Warnhinweisen muss Blue Byte aber nachsitzen: Zu oft brachen mir ganze Produktionsketten auseinander, weil plötzliche ein Rohstoff zur Neige ging, ich das verschämte Ausrufezeichen in einem abgelegenen Sektor aber nicht gesehen habe.



redaktion@gamestar.de

### Willkommen zurück!

**Christian Schmidt:** Blue Byte hat Die Siedler 7 auf Tempo getrimmt – und im Gegensatz zu C&C 4 funktioniert's hier. Und das sage ich als Siedler-Veteran, der am liebsten gemütlich Häuslein baut. Das kann ich in Teil 7 auch noch. Aber holla, da geht so viel mehr! Die Siedler 7 hat erstaunliche taktische Tiefe, eine unglaubliche Fülle von Winkelzügen und Lösungswegen. Wo man die alten Spiele irgendwann perfekt beherrschte, gibt's hier ständig neue Strategien auszuprobieren, wozu einen die clever entworfenen Karten und die starke KI auch ermuntern. Martin breitet Riesensiedlungen aus, ich optimiere meine Betriebsketten durch Nahrungszuschüsse, Martin erobert rasch Sektoren, ich maximiere mein Prestige ... und jede Taktik ist spannend! Ein wunderbar austariertes, motivierendes Wettsiedeln, mit dem die alte Serie endlich in der Gegenwart angekommen ist.



christian@gamestar.de



**Neutrale Sektoren** können wir mit Soldaten, Mönchen oder Gold übernehmen. Ein Menü zeigt, wie viele Geistliche oder Münzen wir brauchen.

## DIE SIEDLER 7

AUFBAUSPIEL

**ENTWICKLER** Blue Byte (Die Siedler 6, GS 11/07: 80 Punkte)  
**PUBLISHER** Ubisoft  
**SPRACHE** Deutsch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch

**TERMIN (D)** 25.3.2010  
**CA. PREIS** 45 Euro  
**USK** ab 6 Jahren

### GENRE-CHECK

<b>SOLOSPIELZEIT</b> 40 Stunden	<b>GENRE STRATEGIE</b>
<b>SPASS</b> Dank guter Karten und vieler Taktiken bleibt die Motivation durchgängig hoch.	<b>SZENARIO</b> realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
<b>EINSTIEG</b> HAUPTSPIEL ENDSPIEL	<b>MASSTAB</b> lokal <input type="checkbox"/> global <input type="checkbox"/>
	<b>SPIELSTIL</b> Aufbau <input type="checkbox"/> Kampf <input type="checkbox"/>
	<b>EINHEITEN</b> Individuen <input type="checkbox"/> Masse <input type="checkbox"/>
	<b>HANDLUNG</b> einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
<b>EINSTIEG</b> leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			
<b>SPIELMECHANIK</b> einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			
<b>SPIELTEMPO</b> langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			
<b>HILFEN</b> detaillierte Hilfstexte, Videotipps, viele Einstellmöglichkeiten			
<b>SPEICHERSYSTEM</b> freies Speichern, Schnellspeicherfunktion			

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
3,8 GHz Intel XP 3800+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Internet-Verbindung	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ 4,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Internet-Verbindung	Core 2 Quad Q9300 Phenom 2 X4/ 920 8,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Internet-Verbindung	
<b>PROFITIERT VON</b> Breitbild-Monitor, Surround-Hardware			
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10	<b>KOPIERSCHUTZ</b> Ubi Launcher		
<b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### MULTIPLAYER Noch keine Wertung

<b>SPIELMODI (SPIELER)</b> Gegeneinander (4, Teambildung möglich)	
<b>SPIELTYPEN</b> Netzwerk, Internet	<b>SERVERSUCHE</b> intern (Ubi.com)
<b>DEDICATED SERVER</b> nein	<b>MULTIPLAYER-SPASS</b> noch nicht beurteilbar
<b>FAZIT</b> An sich hochspannend, aber zum Testzeitpunkt war die Technik noch unausgereift.	

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ schöner, nicht übertriebener Comicstil + witzige Animationen + sehr hohe Sichtweite + farbenfrohe Landschaften	10 / 10
<b>SOUND</b>	+ sehr gute Arbeiter- und Kampfgeräusche + stimmungsvolle Musik + gute Sprecher - gelegentlich zu lange Sprechpausen	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Produktion gut durchschaubar + Forschung und Handel perfekt eingepasst + ausgewogene Taktiken - Transportsystem und durchsichtig	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ stimmungsvolle Details + spielbare Panorama-Perspektive + alles aus einem Guss + nette Zwischensequenzen	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gute Menüstruktur + übersichtliches Interface - zu wenig Feedback bei Problemen - Symbole auf Karten schlecht erkennbar	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ lange Kampagne mit zwölf Missionen + Karten flexibel anpassbar + netter Schloss-Editor - nur acht Einzelkarten - nur ein Volk	7 / 10
<b>MISSIONSDESIGN</b>	+ spannendes Siegpunktsystem + Belohnungen für Erfolge - Basis-siedlungen verkürzen Startphase + Ereignissektoren - Wartezeiten	9 / 10
<b>KI</b>	+ KI spielt meistens nachvollziehbar + baut realistische Siedlungen + Gegner nutzt Schwächen + nutzt Siegpunkte-Gelegenheiten	10 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ Sektorenübernahme mit Mönchen, Händlern, Soldaten + simple, aber spannende Kämpfe + Sektorenjagd + Einlegen zu leicht	8 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ abwechslungsreiche Ziele + nett erzählte Geschichte + sanfte Lernkurve + Karten mit unterschiedlichen Herausforderungen	10 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

**FAZIT** Sektorenjagd und Siegpunkte erneuern die Serie.

