



Seit über 20 Jahren, sieben Serienteilen und zig Ablegern bevölkern die Siedler unsere Monitore. Wenn wir alle jemals errichteten Gebäude nebeneinanderstellen würden, könnten wir die Mondoerfläche damit 2,84 Mal bedecken!* Von Martin Deppe



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Die wahren Helden der Spielegeschichte sind für mich weder Gordon noch Max noch der Duke, sie tragen weder Brechstange noch Gatling Gun noch Bazooka, geschweige denn alles gleichzeitig. Nein, meine Helden schleppen schnöde Steine, Bretter, Fleischwaren und fangfrische Fische. Nicht einmal einen Namen haben sie, und trotzdem geht ohne diese Helden des Alltags nix:

Die Siedler (1993)

Hardware-Minimum:
Amiga 500, auf drei Disketten

Quelle: Ebay, DOS-Version läuft per DosBox

Auf Anhieb ein Volltref-fer: Das bunte Wusel-Epos fasziniert auch Spieler, die sich sonst schon beim Nagel-in-die-Wand-Hauen schwer verletzen.



die Träger aus dem allerersten Siedler. Klar, ihre Kumpels in den Bergwerken, Mühlen und Metzgereien sind auch wichtig. Aber die Träger, hach, die sind so taktisch entscheidend wie UPS-Fahrer, die am Heiligabend noch das Geschenk für die Schwiegermutter bringen. Nur nicht so gehetzt. Während die heutigen Kuriere mit Telefonknopf im Ohr von Kunde zu Kunde brettern, nehmen es die Siedler-Träger ab Teil zwei auch mal locker, lesen Zeitung, springen Seil. Aber genau das wird ihnen zum Verhängnis – erst werden sie durch leistungsfähigere Esel ersetzt, schließlich ganz gefeuert.

Denn hinter Blue Bytes wuseligem Aufbauenspiel steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation. Ich muss Wege geschickt anlegen, damit zusammengehörige Produktionsketten wie Erzmine, Schmiede, Waffenschmiede wie geschmiert rasseln. Die Minenarbeiter mögen Brot, Fisch und Schinken, am besten alles auf einmal, dann malochen sie auch mehr. Und gleichzeitig muss ich mein Gebiet expandieren, indem ich Wachtürme und Burgen errichte oder gegnerische erobere. Der Grundstein einer deutschen Erfolgsserie.

Schluss mit amtlich

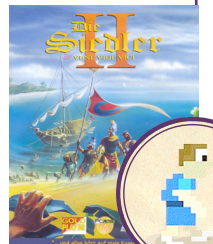
»Wuselig«. Wohl kaum ein Artikel über Die Siedler kommt ohne dieses Wort aus, dicht gefolgt von »knuddelig«. Die geschätzte

Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici (1996)

PC-Minimum: 386er mit 4 MB RAM

Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Mehr vom Gleichen: Die Fortsetzung punktet mit mehr Auflösung, mehr Details, mehr Wusel, behält aber das knifflige Wegesystem bei. Für viele Fans der beste Serienteil.



Kollegin Petra Fröhlich, damals noch Maueröder, erfand sogar das schöne Wort »Wuselfaktor«. Denn schon das allererste Siedler holt 1993 aus dem Amiga, was rauszuholen ist: Bis zu 4.000 Objekte gleichzeitig bewegen sich fließend auf dem Bildschirm, sogar der kleinste Amiga, der 500er, wird zum Wimmelbuch. Gut, bei den 4.000 Objekten zählt natürlich alles mit, was nicht bei drei auf den Bäumen ist: jeder Siedler, jeder Rohstoff, jedes Fertigprodukt, jede Flagge, die den Arbeitsplatz eines Trägers markiert. Das Spiel ist eine technische Meisterleistung, denn sein Erfinder Volker Wertich programmiert es gänzlich in Assembler, sodass selbst komplett ausgebaute, riesige Sied-



Auf dem Amiga kann man mit zwei Mäusen zu zweit siedeln – gegen einander oder kooperativ, (einer lenkt die Wirtschaft, einer das Militär).



Schon das Intro (hier auf dem Amiga) verspricht jede Menge »Widerstand ist zwecklos!«-Charme.

lungen ruckelfrei bewuselt werden. Bei gleichzeitig laufender, hervorragender Musik und Soundkulisse, wohlgernekt. Noch heute klingt mir das charakteristisch-putzige »Jippee!« in den Ohren, mit dem ein Geologe seine Ressourcenfunde quittiert. Genau das macht den Ad-hoc-Reiz des ungewöhnlichen Spiels aus: Weil erst das Intro, dann die Spielfiguren so arg knuffig sind, mag ich gleich loslegen. Die Bedienung ist eingängig, ruckzuck steht meine Basisproduktion für Bretter, Steine, Mampfe – eine Grundlage, die sich in den nächsten 20 Jahren nicht ändern wird. Doch das weiß ich damals natürlich noch nicht, ist mir auch egal, denn ich will siedeln, siedeln, siedeln. Blue Byte hat es nämlich hinbekommen, eine knifflige Wirtschaftssimulation extrem ansprechend zu verpacken. Und das in Deutschland, wo dieses Genre eher bierernste Vertreter wie Der Planer, Der Winzer, Die Fugger hervorgebracht hat – und 1995 mein persönliches Highlight germanischer Wirtschaftsspieltheit gebären wird: Das Amt, das sich genauso spielt, wie es heißt. Doch Die Siedler macht Schluss mit miefig-piefigen Tabellen und Holzhammerhumor-Sekretärinnen. Die putzigen Kerle pfeifen nämlich auf schnöde Übersichten, stattdessen sehe ich gleich auf dem Hauptbildschirm, wo was im Argen liegt, wo Waren hängen bleiben, Staus drohen, Mühlen stillstehen. Wer mag,

kann trotzdem in Untermenüs huschen, um etwa den Kohlentransport zu priorisieren.

Assimilierter PC

Weil das Amiga-Spiel in Assembler geschrieben ist, steht das Grundgerüst zwar schnell, 1992 können die damaligen Zeitschriften ASM, Power Play und Amiga Joker bereits Preview-Versionen spielen. Doch es dauert noch fast ein Jahr, bis das Ur-Siedler im Juni 1993 endlich fertig ist, denn »Feinheiten und vor allem die Fehlersuche waren sehr aufwendig und zogen sich in die Länge«, erinnert sich Siedler-Papa Wertich, der insgesamt fast zwei Jahre an seinem Werk werkelt. Ein ganzes weiteres Jahr vergeht, bis die Amiga-Version endlich auf den PC portiert ist, dabei möchte Wertich das ursprünglich nur noch fix »vor dem Urlaub« machen. Interessanterweise übernimmt das noch junge Studio Massive Development die Portierung und schreibt extra dafür einen Assembler-Übersetzer für den Amiga-PC. Drei Jahre später entwickelt Massive unter Blue Bytes Fittichen das hervorragende U-Boot-Spiel Schleichfahrt, aus dem noch später Aquanox entsteht.

Doch bleiben wir in 1993: Das Amiga-Siedler schlägt ein wie eine Bombe. »Das könnte ein richtiges Kult-Spiel werden«, schreibt der inzwischen verstorbene Redakteur Jürgen Borngießer in der ASM 1/94 –

und beweist damit prophetische Fähigkeiten. »En solklar fyra på gränsen till full pott!«, jubelt ein schwedisches Blatt, was Google mir heute mit »Ein Handball vier am Rande der volle Punktzahl!« übersetzt. Scheint den Schweden zu gefallen, irgendwie. Hunderttausenden Spielern übrigens auch, der kommerzielle Erfolg der Erst-Siedler ebnet den zahlreichen Nachfolgern den Weg.

Alle Portale führen nach Rom

Volker Wertich hat nach all dem Stress mit Teil eins fürs Erste keine Lust mehr auf Die Siedler, Blue Byte hingegen schon. Ohne Mitarbeit des Serienvaters entsteht Die Siedler 2, das zwei Jahre nach der PC-Fas-

Die Siedler 3 (1998)

PC-Minimum: Pentium 75 mit 32 MB RAM

Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Da scheiden sich die Geister: Die einen jammern über das verschwundene Wegesystem, die anderen freuen sich über direkt steuerbare Truppen. Doch schick sieht's für alle aus!



Siedler 2 ist für viele Veteranen bis heute der beste Serienteil. Vor allem das immer mehr verwässerte Wegesystem wird schmerzlich vermisst.



Siedler 2 führt die ersten Schiffe ein, außerdem muss ich das Gebiet erst mit Türmen oder Scouts aufdecken.

Die Nebenjobs der Siedler

Vom Amiga auf PC, Smartphones, Tablets, Macs und Nintendo DS: Die Siedler sind quasi überall vertreten – auch im Browser und Action-Genre.

Hiebe für Diebe (2001): Zwischen den Serienteilen 3 und 4 entsteht dieses moorhuhnige Actionspielchen, das die »BlueByteler« nebenher zum Zeitvertreib gebastelt haben. Levelweise müssen wir unsere Schätze gegen anrennende Diebe verteidigen, indem wir ihnen mit dem Mauszeiger auf die Köpfe hauen. Frech: Das Spiel steht auf der Website gratis zum Download bereit, trotzdem verkauft es Blue Byte auch auf CD, für 20 Mark.



Die nächste Generation (2006): Zehn Jahre nach Siedler 2 gibt's eine Neuauflage des Klassikers, mit zeitgemäßer 3D-Grafik, aber fast unveränderter Spielmechanik – und das ist gut so, denn das simple, indirekte Siedler-Prinzip macht auch heute noch enorm Spaß. Warum aber noch ein Remake-Addon (Wiking, 2007) und eine Remake-Fortsetzung (Aufbruch der Kulturen, 2008) folgen müssen, wissen wohl nur Ubisofts Buchhalter.



Siedler Online (2010): Siedeln im Browser, das funktioniert erstaunlich gut. Das Free2Play-Spiel kann man ständig nebenher laufen lassen, oder man schaut gelegentlich rein, verpasst dann aber die netten Welt-Chats mit Leuten, die da scheinbar dauernd wohnen. So gut und erfolgreich Siedler Online auch sein mag, viele seiner Elemente landen im neuen Siedler 8 – und das schmeckt mir mal so gar nicht.

sung im April 1996 erscheint. Veni, Vidi, Vici, so der Untertitel, führt erstmals unterschiedliche Völker ein. Römer, Asiaten, Wiking und Nubier unterscheiden sich spielerisch allerdings kaum, Siedler 2 wirkt eher wie ein Grafik-Update als wie ein ganz neues Werk. Tiere und Jäger halten Einzug, es gibt ein paar neue Gebäude, der Wuselfaktor ist noch eine Schippe höher. Und ich bekomme endlich eine richtige Aufgabe: In

zehn aufeinanderfolgenden Szenarios müssen sich meine schiffbrüchigen römischen Jungs zu Portalen durchkämpfen, die sie schließlich heim nach Rom führen.

»Durchkämpfen« hört sich dabei martialischer an, als es in Wirklichkeit ist. Wie im Vorgänger sind meine Soldaten extrem höflich, klopfen beim Gegnervolk an die Burgtüren und bitten zum Einzelduell. Sobald alle Verteidiger eines Gebäudes umgefallen sind (»Die schlafen nur!«), zieht mein Trupp ein, das umliegende Gebiet fällt in meine Hände. Mit Goldzahlungen kann ich einfache Rekruten über drei Stufen vom kampfstarken General befördern, außerdem gibt's jetzt stationäre Verteidigungskatapulte. Auch Schiffe halten Einzug, ich kann Kolonien auf abgelegenen Inseln hochziehen oder beim Gegner an der Küste landen. Dabei tut Aufklärung not: Die Karte ist nicht mehr von Anfang an sichtbar, ich muss sie mit Scouts und Spähtürmen aufdecken. Schon ein halbes Jahr später, im Winter 96/97, bringt Blue Byte eine Missions-CD heraus, die eine neue Kampagne und ein drittes

Landschafts-Set aufführt: Zum Öd- und Grünland gesellen sich Schneewüsten. Das war's auch schon, die armen Siedler kriegen nicht mal Winterklamotten.

Der hypernervöse PR-Mann

Knapp zwei weitere Jahre später, im Herbst 98, ist Die Siedler 3 fast fertig, diesmal wieder mit Volker Wertich, es wird sein letztes Siedler bleiben. Für eine GameStar-Titelstory fliege ich nach Düsseldorf, wo mich der PR-Manager einsammelt und nach Mülheim verfrachtet. So nett der gute Mann auch ist – er macht mich wahnsinnig. Denn mich (beziehungsweise Chefredakteur Jörg Langer) interessiert vor allem das neue Kampfsystem. Statt nämlich wie bisher alle zivilen und militärischen Siedler indirekt zu steuern, sollen die neuen Soldaten wie in einem der damals boomenden Echtzeit-Strategiespiele zu kommandieren sein. Nur: Der PR-Mann will partout keine Screenshots von Soldaten erlauben, geschweige denn von Kämpfen, nicht mal von Dekosteinkreuzen: »Weil das ja viel zu brutal

Die Siedler 4 (2001)
PC-Minimum: 233 MHz, 32 MB RAM

Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Noch mal mehr vom Gleichen: Teil vier ist wie Siedler 3.5, schafft mit Schwarzmagier Morbus aber ein gemeinsames Feindbild. Drei Addons lutschen das Spielprinzip langsam aus.



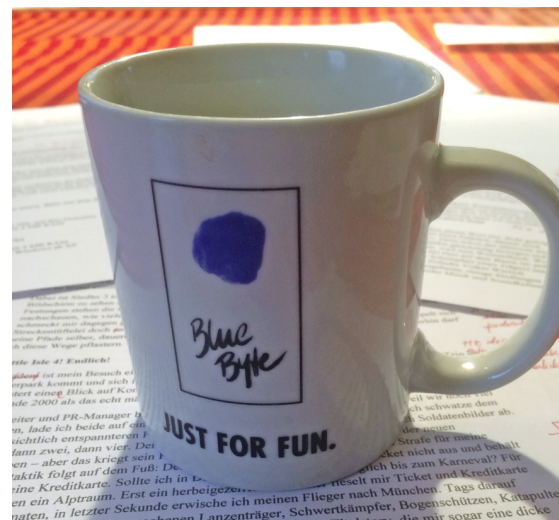
Siedler 3: Für diesen Preview-Screenshot floss viel Pils. Und so spektakulär sieht das Ganze dann auch wieder nicht aus.



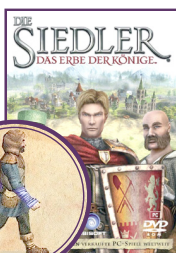
Legendäre Schweinepest: Der Kopierschutz von Siedler 3 ließ bei illegalen Kopien Borstenvieh aus Erzbergwerken quillen.



Siedler 3: Während ich links mit meinen roten Jungs die gelben Nachbarn angreife, bilden sich rechts nach und nach automatisch Trampelpfade.



Seit 16 Jahren im Dauerbetrieb und immer noch wie neu: meine Blue-Byte-Tasse.



Die Siedler 5: Das Erbe der Könige (2004)

PC-Minimum: 1,0 GHz, 256 MB RAM

Quelle: Gog.com, läuft unter Windows ab XP

Die Radikalkur! Der Wirtschafts- und Aufbauteil wird gestutzt, das Militär aufgewertet. Erstmals sind Helden dabei. Klasse: Kartenerkunden lohnt sich, überall warten Überraschungen.

aussieht.« Die Siedler sollen jugendfrei bleiben. Dabei ist Siedler 3 ein echter Hingucker, weil jetzt noch mehr Informationen direkt auf dem Siedler-Bildschirm zu sehen sind: In den offenen Lagern stapeln sich die Waren, auf den Türmen, Burgen und Festungen stehen die furchtbar brutalen Soldaten gut sichtbar Wache. Ich muss nicht mehr in kleinen Fenstern nachschauen, wie viele Gegner wo lauern, sondern sehe es auf einen Blick. Eine weitere Neuerung schmeckt mir dagegen gar nicht: Ich kann keine Wege mehr anlegen. Dabei war gerade diese Streckentüftelei doch so schön fordernd! Aber nein, die dritte Generation der Träger trampelt sich seine Pfade selbst, dauerhaft stark frequen-

tierte Strecken hinterlassen Spuren im Gras; immerhin darf ich diese Wege pflastern.

Battle Isle 4! Endlich!

Trotz der entmilitarisierten Screenshot-Ausbeute ist mein Besuch ein Erfolg: Ich lerne Volker Wertich kennen, der gerade von einem Trip in den Kletterpark zurückkommt und sich interviewen lässt. Ich staube zwei Blue-Byte-Tassen ab und erhasche begeistert einen Blick auf Konzeptzeichnungen, die stark nach einem neuen Battle Isle aussehen (das sich Ende 2000 als das echt müßige Battle Isle 4: The Androsia War entpuppt). Abends bringen mich Projektleiter und PR-Manager zurück zum Düsseldorfer Flughafen. Weil wir noch viel Zeit haben, lade ich beide auf ein Pilsken ein. Natürlich nicht ganz uneigennützig: Ich schwatze dem plötzlich sichtlich entspannteren PR-Mann durch penetrantes Nachhaken doch noch Soldatenbilder ab. Erst eins, dann zwei, dann vier. Der Projektleiter verspricht mir sogar Freisteller der neuen Truppentypen – aber das kriegt sein PR-Kollege schon gar nicht mehr mit.

Die Strafe für meine plumpe Pilstaktik folgt auf dem Fuß: Der Ticketautomat spuckt mein Flugticket nicht aus und behält obendrein meine Kreditkarte. Sollte ich in Düsseldorf festsitzen? Womöglich bis zum Karneval? Für einen Westfalen ein Alb-

traum. Erst ein herbeigezerrter Techniker fieselt mir Ticket und Kreditkarte aus dem Automaten, in letzter Sekunde erwische ich meinen Flieger nach München. Tags darauf bekomme ich tatsächlich die versprochenen Lanzenträger, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Katapulte und Frachtschiffe gemailt. Bis zum nächsten Morgen schreibe ich an der Titelstory, die mir sogar eine dicke Bonuszahlung vom Chef einbringt. Das Geld ist natürlich längst weg – aber die Blue-Byte-Tassen habe ich noch, aus einer trinke ich zufälligerweise gerade meinen Kaffee.

Bonsais und Schweinepest

Für weitere Ausflüge in den Kletterpark hat Volker Wertich nach meinem Besuch nicht mehr viel Zeit: Die finale Programmierphase ist dermaßen stressig, dass er sich mit Dirk Ringe Verstärkung holt. Der hat gerade erst geheiratet, erzählt seiner Frau, dass er »kurz mal dem Volker hilft« – und ist dann zum Unmut der Gattin wochenlang verschwunden. Als Siedler 3 schließlich im Dezember 1998 erscheint, murren viele Fans. Der weggefallene Wegebau stört sie genauso wie das erstarkte Militär. Noch schlimmer: Der Kopierschutz ist fehlerhaft, selbst ehrliche Käufer haben Probleme, werden aber an der Hotline als Raubkopierer verdächtigt. Auch in der Redaktion schlägt der Kopierschutz zu. Fieserweise merke ich das allerdings erst



Siedler 4: Endlich – das Hauptquartier des Dunklen Volkes liegt in Angriffreichweite. Unsere Gärtner können verseuchtes Land begrünen.



Siedler 4: Und noch mehr Alkohol, diesmal IM Spiel – die Wikinger gewinnen aus Honigwaben Met für ihre zauberkundigen Priester.



Siedler 5 ist ein extremer Neuanfang, der erwachsenere Grafikstil und der Sprung Richtung Echtzeit-Strategie sind gewöhnungsbedürftig.

nach einiger Spielzeit: Gerodete Bäume wachsen nicht mehr zu voller Größe nach, sodass mir nach spätestens einer Stunde das Holz ausgeht. Witziger – und legendärer – ist da schon der Schweine-Bug: Das Erzbergwerk produziert kein Erz, sondern ... Schweine. Adieu, Waffen- und Werkzeugproduktion!

Zwei Addons folgen im flotten 4-Monate-Rhythmus: Die Mission CD (ja, ohne Bindestrich) bringt wirklich nur neue Missionen, doch die sind deutlich knackiger als das Hauptspiel. Da soll ich zum Beispiel in einem asiatischen Szenario Erzbarren und Fische auf drei Inseln bringen. Hört sich einfach an, doch gibt's nirgends Roherz. Also müssen meine Priester Steine zu Erz veredeln, aber die Felsbrocken sind ebenfalls rar, und nur an einer bestimmten Stelle kann ich die Steine in Erz umwandeln. Kurz bevor ich die gewünschte Menge bereit habe, fällt der böse Nachbar ein; bis meine Schiffe endlich die wertvolle Fracht auf den Inseln auspacken, muss ich seine Angriffe abwehren. Klasse! Das zweite Addon heißt Das Geheimnis der Amazonen und führt überraschenderweise die Amazonen als vierte Nation ein (nach den Römern, Ägyptern und Asiaten). Die kriegesischen Feministinnen setzen unter

anderem einen überdimensionalen, rollbaren Gong ein, der Feindgebäude akustisch zerbröselt. Dieses Addon ist noch mal schwerer – bis hart an die Frustrationgrenze.

Maya, Maya, nicht so schnell!

Im Frühjahr 2001 bringt Blue Byte, kurz zuvor von Ubisoft übernommen, Siedler 4 heraus. Die Geschichte wiederholt sich, wie Teil zwei ist das neue Siedler seinem direkten Vorgänger sehr ähnlich – wer heute Screenshots aus Siedler 3 und Siedler 4 vergleicht, wird nur kleine Unterschiede entdecken. Die groß gefeierte, dreistufige Zoomfunktion lässt uns heutzutage müde lächeln, damals erleichtert sie immerhin den Warencheck in den Lagern. Auch die Völker sind vorhersehbar: Die Römer sind als Allrounder zum dritten Mal dabei, die Wikinger haben Axtkrieger, die als einziger Truppentyp auch zivile Gebäude angreifen können, und die schnellen Maya betäuben mit Blasrohrpfeilen ihre Kontrahenten. Das mittelamerikanische Völkchen ist zudem das anspruchsvollste, denn es braucht für seine Bauten vor allem Steine, doch die wachsen im Dschungel nicht auf Bäumen – und genauso wenig nach, wenn sie einmal abgebaut sind. Apropos

Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs (2007)

PC-Minimum: 2,6 GHz, 512 MB RAM

Quelle: noch im Handel

Unsere Untertanen waren bisher ja genügsam, nur die Minenarbeiter forderten Extrawürste. Doch jetzt wollen alle einen Marktplatz, Besen, Seife, Luxusklamotten – Anno lässt grüßen!



nachwachsen: Mit dem Magier Morbus haben die drei Völkchen einen gemeinsamen Feind, der mit seinem »Dunklen Volk« die bunte Siedler-Vegetation vergammeln lässt. Nur meine Gärtner können das verkümmerte Land wieder ergrünen.

In Siedler 3 schipperte ich nur mit Fähren (für Einheiten) und Frachtern (für Waren) umher, jetzt lenke ich erstmals Kriegsschiffe. Die römischen zum Beispiel sind mit einem Katapult bestückt, das küstennahe Feindtürme pulverisiert. Seeschlachten erlebe ich allerdings selten, und wenn's mal knallt, sind sie wegen der lahmen Pötte arg träge. Kein Vergleich zum gut zwei Jahre älteren Konkurrenten Anno 1602, der zudem noch einen ausgefeilten Solo-Handel bietet – den gibt's auch im vierten Siedler nicht. Dafür aber gleich drei Addons: Die Mission-CD (jetzt mit Bindestrich, brav) bietet kaum Neuerungen, jedoch knackigere Missionen, die allerdings zum Glück hinter dem Selbstmord-Schwierigkeitsgrad des ersten Siedler-3-Addons zurückbleiben. Addon Numero zwei erscheint Anfang 2002 und treibt wegen seines Kaugummi-Titels unsere Layouter in den Wahnsinn, denn die Überschrift Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elixier der Macht ist echt schwer auf einer Seite unterzubringen. Wir nennen's daher einfach Trojaner-Addon – was irgendwie auch gefährlicher klingt. Das namensgebende neue Volk setzt bei Kampf gegen Magier Morbus unter anderem Fernkämpfer mit Katapult-Rucksäcken ein, der Hexer kontert mit einem fliegenden Manakopter-Truppentransporter. Dafür fehlt das legendäre Pferd. Erst ein Jahr später kommt das dritte Addon Die neue Welt, das für jedes



Siedler 6 zentralisiert die Wirtschaft, jetzt wandern meine Ressourcen und Waren erst ins Lagerhaus. Auf dem Markt beschaffen sich die Siedler, was sie brauchen.



Die Siedler 7 (2010)

PC-Minimum: 2,8 GHz,
2,0 GB RAM, Internet-
verbindung

Quelle: noch im Handel

Hochspannende Jagd
auf Sektoren und Sieg-
punkte, zurück zum
bunten Comiclook, anfangs
massive Verbindungsprobleme, ein tol-
ler Multiplayer-Teil – das bisher letzte
Siedler ist eine Berg-und-Tal-Fahrt.

Volk fünf abwechslungsreiche, aber knackige Missionen aufführt. Trotzdem ist nach zwei-
mal zwei sehr ähnlichen Serienteilen plus
fünf Addons so langsam die Luft raus, ein
ganz neues Siedler muss her!

Schlafen, Schlemmen, Schicht

Dieses »ganz neue Siedler« kommt erst drei
Jahre später, Ende 2004 – und schmeißt die
einst gemütliche Knuddelwelt radikal über
den Haufen, kein Stein bleibt auf dem ande-
ren. Die Siedler 5 hat steuerbare Helden mit
Spezialfähigkeiten, echte 3D-Landschaften
mit hohen Bergen und tiefen Tälern (von
Blue Byte »Aquarium-Effekt« getauft), gro-
ße Echtzeitschlachten mit Formationen, ei-
nen umfangreichen Technologiebaum – um
nur die wichtigsten Neuerungen zu nennen.
Trotz des großen Sprungs Richtung klassi-
scher Echtzeit-Strategie ist cleveres Aufbau-
en gefragt. Meine Arbeiter haben zum Bei-
spiel einen richtigen Tagesrhythmus und
müssen nach der Schicht auf einem Bauern-
hof essen holen und im Wohnhaus schlafen –
liegt alles zu weit auseinander, verträdeln
die Untertanen Zeit mit Herumlatschen.

Siedler 5 spielt sich »ernsthafter«, aus den
Comic-Knuddelköpfen sind realistisch dar-
gestellte Untertanen geworden. Merkwür-
digerweise passt die Sprachausgabe nicht
zum erwachsenen Stil, vor allem Haupt-
sprecher Oliver Kalkofe mit seinen witzigen,
allerdings überkandidelt intonierten Sprü-
chen wirkt deplatziert. Insgesamt ist der
Neustart zwar gelungen, beinhardt Siedler-
Fans schauen wegen des erstarkten Militärs
und der extrem abgespeckten Waren-
kreisläufe jedoch in die Röhre. Mir geht's
damals genauso: Siedler 5 ist für mich der
schwächste Serienteil – aber ich bin ja auch
noch von der Echtzeit-Strategie-Flut der
Neunzigerjahre geschädigt. Erneut drückt
Ubisoft schnell zwei Addons nach: Nebel-
reich verschiebt die Balance noch mehr
Richtung Militär, führt Brückenbau und
weitere Helden ein, während sich Legenden
als teure Mogelpackung entpuppt und ein-
fach nur neue Missionen bringt.

Rudern im Rückwärtsgang

Tja, und dann rudert Blue Byte Ende 2007
wieder zurück zu den Aufbau-Wurzeln. In
den ersten Minuten spielt sich das hübsche
Die Siedler 6 wie früher, vor dem militari-
sierten Siedler 5. Doch dann fallen all die
Änderungen am Warenkreislauf auf: Abge-
baute Rohstoffe wie Eisen wandern immer



Die Siedler 7 ist nach Teil zwei mein Favorit, vor allem das Sektoren-Erobern motiviert enorm.

erst ins zentrale Lagerhaus – sogar wenn
die Schmiede direkt neben der Erzmine
steht. Die Träger wurden gefeuert, jetzt
muss sich der Schmied das Eisen gefälligst
selbst holen. Mehrgliedrige Produktions-
ketten gibt's ebenfalls nicht mehr, sondern
immer nur Rohstoffe und Fertigwaren, letz-
tere werden auf dem Markt feilgeboten.
Insgesamt ist das Wirtschaftssystem schwer
zu kapieren, aber leicht zu meistern – bei
den alten Teilen war's genau umgekehrt
und damit spannender.

Schmunkeln muss ich damals, wie sehr
sich Siedler 6 an die immer stärkere Anno-
Konkurrenz schmiegt: Meine Dorfbewoh-
ner haben jetzt Bedürfnisse, wollen zum
Beispiel Klamotten, steigen im Rang auf,
fordern bessere Klamotten. Sogar Heira-
ten dürfen sie jetzt; gute Ehefrauen halten
dann mit Besen und Seife das Haus in
Schuss, damit Vatis Arbeitsmoral steigt.
So soll es sein! Und, Sie ahnen es: Auch
Siedler 6 kriegt binnen sechs Monaten ein
Addon. Reich des Ostens geizt mit Neue-
rungen, hat aber gescheiterte Missionen –
und Monsun-Phasen, in denen Ernte und
Fischfang ausfallen, Flüsse übertreten und
ein Überqueren unmöglich machen, was
taktisch angenehm fordert.

Spaßige Sektoren-Hatz

Anfang 2010 besucht mich eine Abordnung
von Blue Byte im heimischen Büro. Es ist
spät geworden, meine noch winzige To-
chter schläft nebenan, auch mir fallen die Au-
gen fast zu. Doch dann wirft der Producer
Benedikt Grindel die Testversion von Siedler
7 an, und ich bin hellwach: Das neue Spiel
hat genau das ausgebaut, was mir an Sied-
ler 6 am besten gefallen hat. Und an Com-
pany of Heroes. Und an Z, dem genialen
1996er-Strategiespiel der Bitmap Brothers.
Sektoren-Erobern! Ich liebe es nämlich, die-
ses Hin und Her um rohstoffreiche Gebiete,
meinen Machtbereich auszudehnen, im-
mer Ziele vor Augen zu haben – und die
Freiheit, sie auf meine eigene Spielweise
zu erreichen. Ich kann Verteidiger bekämp-
fen, bestechen, bekehren. Vor allem im
Multiplayer-Modus kann eine Partie richtig

schön dynamisch werden. Weniger dyna-
misch ist allerdings der neue Kopierschutz
»Ubisoft Game Launcher«. Der fesselt mich
auch in Solopartien ans Internet, vor allem
rund um den Erscheinungstermin reißt im-
mer wieder die Verbindung ab. Ein erster
Patch flickt die größten Probleme. An Os-
tern 2010, kurz nach Release, folgt dann der
GAU: Über die kompletten Feiertage fällt
der kanadische Serververband aus, nichts
geht mehr. Dazu passt der Wegfall eines
klassischen Addons, es folgen lediglich dün-
ne, überbeuerte DLC-Pakete.

Das Ende einer Ära?

Knapp 16 Jahre nach meinem Siedler-3-Aus-
flug sitze ich im Juli 2014 erneut bei Blue
Byte und Ubisoft, bei einer Präsentation von
Die Siedler 8. Ich bin wie vor den Kopf ge-
schlagen, denn das Vollpreisspiel wirkt wie
ein aufgemotztes Siedler Online. Weitere
drei Monate später kann ich das Teil selbst
spielen, und meine Befürchtungen bestäti-
gen sich: Ich muss wieder permanent online
sein, es gibt Premium-Elemente und einen
Ingame-Shop – und sogar wenn ich keinen
Cent ausbebe, finde ich das neue Spielkon-
zept, das auf Effizienz, Effizienz, Effizienz
baut, extrem abtörend, die angeflanschten
Rollenspiel-Elemente langweilig. Wenn das
alles so bleiben sollte, wandert Siedler 8 in
meine persönliche Hall of Shame. Da kann
es dann mit Battle Isle 4 schmollen. **MD**

Die Siedler 1-8

Aufbauspiel-Serie

PUBLISHER	Blue Byte / Ubisoft (ab Siedler 4)
ENTWICKLER	Blue Byte
SPRACHE	Deutsch
SO LÄUFT'S	Die Siedler wuseln heute noch auf jedem PC ab Windows XP, ent- weder direkt unter Windows oder per DOSBox.

Fazit Nur wenige Spieleserien haben sich
über die Zeit dermaßen verändert wie die Siedler –
und wieder zurück. Schlimm, dass Siedler 8 der
qualitativ stets hochklassigen Traditionsreihe den
Todesstoß verpassen könnte.