



Schaffe, schaffe, Siedlung baue

Die Siedler 4

Erstmals liegt ein Schatten über dem Idyll: Mit neuen Kämpfern treten drei Rassen gegen das Dunkle Volk an.

Kein grüner Daumen

Die lieblichen Landschaften der Welt von **Siedler 4** werden durch die Aktivitäten des Dunklen Volkes zur trostlosen Einöde. Schuld daran ist der Gärtner der Bösewichte. Er sät Schlingpflanzen, das so genannte Schattenkraut, die jegliches Leben aus der Erde saugen und so den Nährboden für die Pilzfarmen seiner Herren vorbereiten. Die Pilze sind der einzige Rohstoff des Dunklen Volkes. Daraus gewinnen die finsternen Schergen Mana, das für die Produktion von Soldaten benötigt wird. Arbeitskräfte für die Farmen rekrutieren die Bösewichte einfach aus den Reihen besiegtter Gegner. Klar,

dass die eigentlich friedlichen **Siedler**-Völker alles daran setzen, die geknechteten Kameraden zu befreien und das Land wieder fruchtbar zu machen.

Drei gegen einen

Römer, Wikinger und Mayas sehen sich der Bedrohung durch das Dunkle Volk gegenüber. Dabei soll jede Partei wieder ihre Eigenheiten haben. Die Römer errichten ihre Bauwerke am liebsten aus Holz und Stein.

Zu jeder römischen Siedlung gehört ein Winzer, der die Priester mit dem Wein versorgt,

den sie zum Zaubern brauchen. Die Wikinger setzen auf Konstruktionen aus massivem Holz. Zum Glück wachsen in der Nähe ihrer Siedlungen meist dichte Nadelwälder. Nur mit einem



Getötete Wikinger flattern als Engel gen **Walhalla**.

Bisher stellten die Modellbausparer ihren Arbeitseifer schon in drei Spielen und drei Addons unter Beweis. Um dem Entdeckerdrang der unerschrockenen Pioniere Grenzen zu setzen, lässt Blue Byte im neuesten Teil der Aufbaustrategie-Reihe eine besonders üble Bedrohung auf das Häuslebauer-Nirwana los: Das Dunkle Volk des bösen Magiers Morbus. In einer spielbaren Version haben wir erstmals die Herausforderung angenommen.



Auf Video-CD:
Video-Special



Die Armee der Römer hat das **Hauptquartier** des Dunklen Volkes entdeckt. Deren Keulenschwinger stellen sich in den Weg.

großen Vorrat an Met können die Nordmänner mit der Unterstützung der Götter rechnen. Im Dschungel der Mayas stehen Gebäude aus Stein, der in Steinbrüchen oder Minen gewonnen wird. Ihre Schamanen brauchen stärkeren Stoff zum Zaubern. Ohne genug Meskal, einem Schnaps aus Agaven, wird ihnen kein Zauberspruch über die Lippen kommen. Für jedes Volk wird es eine kleine Einführungskampagne geben. In der großen Hauptgeschichte dagegen sollen Sie abwechselnd die Geschicke der verschiedenen Rassen lenken.

Axt gegen Blasrohr

Die finsternen Invasoren lassen sich nicht mit guten Worten vertreiben, und auch zwischen den drei Völkern kommt es hin und wieder zu Reibereien um Rohstoffe und Siedlungsgebiete. Deshalb sind die eigentlich friedlichen Siedler gezwungen, militärische Stärke zu zeigen. Jede Rasse soll wie im letzten Teil der Reihe Schwertkämpfer und Bogenschützen haben, die



Die Krieger der Mayas sind in Leopardenfelle gehüllt. Am Turm weht ein Banner, das Sie selbst entwerfen können.

in einer Kaserne das Kriegshandwerk lernen. Der Speerträger aus **Siedler 3** ist allerdings im Ruhestand. An seine Stelle soll bei jedem Volk ein Spezialist treten. Die Römer ziehen in Zukunft mit einem Heiler ins Feld, sodass ein Besuch im Lazarett überflüssig wird. Auf der Seite der Wikinger kämpft ein mächtiger Axtträger, der sogar ganze Gebäude dem Erdboden gleichmacht. Die Mayas dagegen haben in ihren Reihen den Blasrohrkämpfer, der aus der Distanz eingreift. Auch schwere Waffen wie das Katapult wird es wieder geben, um damit Bauwerke zu zerstören.

Im Gegensatz zu früheren Teilen soll die Kampfkraft der Recken aber nicht mehr vom angehäuften Gold bestimmt werden, sondern vom Mana



Mit der Zoomfunktion lässt sich der Kampf wesentlich besser überblicken.

und dem Gesamtzustand der Siedlung. Jedem Soldaten kann ein Anführer zugewiesen werden, dem er blind folgt. So gehen keine Truppen mehr auf der Karte verloren. Neu mit von der Partie wird ein heimtückischer Saboteur sein, der ein gegnerisches Gebäude zum Einsturz bringt, wenn es nicht durch Fallen gesichert ist.

Gewohnte Kreisläufe

Im Gegensatz zum Militär hat Blue Byte in der eigentlichen Spielmechanik nur wenig verändert. Nach wie vor soll es Ihre Hauptaufgabe sein, möglichst reibungslos funktionierende Warenkreisläufe zu entwerfen und für steten Nachschub an



Der Gärtner pflanzt das Schattenkraut, das Wiesen in Sumpf verwandelt, den Nährboden für Pilzfarmen.

benutzte Wege, also die Hauptstraßen der Siedlung, werden sogar automatisch gepflastert. Neuerdings sollen Sie Ihr Dorf zudem mit Statuen verschönern können. Das hebt die Moral Ihrer Untertanen und lässt die Soldaten besser kämpfen.

Siedler hautnah

Die Zoomfunktion von **Siedler 4** erlaubt neue Einblicke in die Welt der fleißigen Kerle. Stufenlos vergrößerte Gebäude oder Arbeiter sehen betont niedlich aus. Deutlich sind im Wald umherstreunende Hirsche, Wildschweine und Jaguare zu erkennen. Spielerisch macht diese Perspektive aber keinen Sinn: Die Fernansicht bringt vor allem in den Gefechten mehr Überblick. Auch die Warenkreisläufe lassen sich aus der Entfernung besser analysieren. In jeder Zoomstufe aber bleibt die Grafik detailliert und hübsch anzusehen. Schmucke Transparenz- und Schatteneffekte geben dem Spiel einen edlen Look. Speziell für Multiplayer-Siedeleien hat sich Blue Byte etwas Besonderes einfallen lassen. Die Fähnchen, die an jedem Turm wehen, sollen von den Spielern selber gestaltet werden können. **MS**



Der ausgelatschte Pfad zum Steinbruch wird automatisch zu einer gepflasterten Hauptstraße.

Die Siedler 4

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Blue Byte
Termin: Dezember 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Große Veränderungen gibt es in Teil 4 der beliebten Aufbau-Reihe nicht. Mit dem Dunklen Volk gibt es endlich echte Bösewichter zu bekämpfen. Ich bin mir sicher, dass dank der vielen kleinen Verbesserungen bei mir der Siedler-Funke auch im vierten Teil wieder überspringen wird.«