

## Schatten über Siedlerland

# Die Siedler 4

Blue Byte verschiebt die Wusel-Invasion: Das Dunkle Volk darf erst im nächsten Jahr seinen Angriff auf die friedliche Siedlerwelt starten.

**W**er sich dieses Weihnachten auf **Die Siedler 4** gefreut hat, muss sich noch ein wenig gedulden. Blue Byte verlegt die Veröffentlichung auf den nächsten Januar. Zeit für uns, der neuen Preview-Version auf den Zahn zu fühlen.

## Pilze zu Sporen

Die drei Siedlervölker der Römer, Wikinger und Mayas werden vom Dunklen Volk des bösen Zauberers Morbus bedroht. Dessen skrupellose Schamanen kidnappen Bewohner der Nachbarn und zwingen die armen Wichte, auf Plantagen Pilze zu polieren. So werden magische Sporen gewonnen, die Morbus im Tempel zu Mana verwandelt. Daraus erschafft er seine Armeen. Gleichzeitig durchstreifen böse Gärtner das Land und pflanzen Schattenkraut. Einmal ausgewachsen, verseucht es das ganze Land und dehnt Morbus' Machtbereich aus. Einzige Rettung ist die Entsendung eines eigenen Gärtners, der die Pilzplantagen zerstört und dadurch das Land rekultiviert.

## Spezialisten an die Front!

Anders als in **Siedler 3** gewinnen Kampfeinheiten keinerlei



Das Dunkle Land breitet sich unauffällig aus. Nur ein paar kleine Waldflecken leisten noch Widerstand.



Die große Tabelle links zeigt Ihnen, wie viele unterschiedliche Siedlertypen momentan in Ihrem Dorf leben.

Erfahrung mehr. Sie wählen schon vor der Ausbildung, welchen Level die Soldaten haben sollen; je stärker die Truppe, desto teurer die Musterung. Mit zwei Standardtypen (Schwertkämpfer und Bogenschützen) und einem Spezialtypus rücken Sie den dunklen Mächten auf den Pelz. Besonders interessant sind die Pfeilrohrbläser der Mayas: Wenn sie einen Gegner treffen, ist er für eine gewisse Zeit gelähmt. Auch kräftige Einheiten werden dadurch bewegungsunfähig, was sie für eigentlich unterlegene Kämpfer zur leichten Beute macht.

## Alte Tugenden

Bei allen militärischen Feinheiten wird das Hauptaugenmerk bei **Siedler 4** aber nach wie vor auf der Errichtung funktionierender Wirtschaftskreisläufe liegen. Sie müssen dafür sorgen,

dass genügend Rohstoffe abgebaut werden, Ihre Produktionsstätten über Nachschub verfügen und die Versorgung der Minenarbeiter mit Fisch, Brot oder Fleisch gesichert ist. Bislang war gerade die Nahrungsproduktion (wenn man vom unergiebigem Fischfang absieht) eine relativ langwierige Angelegenheit. Bevor Korn geerntet werden konnte oder Schweine schlachtreif waren, hatten unter Umständen die Arbeiter längst das Zeitliche gesegnet. Für Abhilfe

könnte der nagelneue Jäger sorgen. Der erlegt binnen kurzem herumwuselndes Wild, wobei die reichhaltige Fauna vom Huhn bis zum Jaguar reicht.

Trotz der verlängerten Entwicklungszeit wird der angekündigte Handelspart nach wie vor leider ausschließlich Mehrspielerpartien vorbehalten bleiben. Das gleiche gilt für den Saboteur, der ohne großen Aufwand jede Art von Gebäuden zerstören und so gezielt ganze Produktionsketten lahm legen kann. **MIC**

## Die Siedler 4

**Genre:** Aufbauspiel  
**Termin:** Januar 2001

**Hersteller:** Blue Byte  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Das motivierende Spielprinzip macht auch beim vierten Teil immer noch Spaß. Vor allem das Dunkle Volk als Gegner erfordert neue Taktiken. Allerdings halten sich die Änderungen doch arg in Grenzen, vor allem einen Solo-Handelspart hätte ich mir gewünscht.«