

Neue Siedler braucht das Land

# Die Siedler 4

Sie siedeln und siedeln und sind nicht zu bremsen. Doch diesmal droht Blue Bytes Werkelwichten die größte Gefahr in ihrer langen Geschichte.

Mülheim ist immer eine Reise wert, vor allem wenn man in die heiligen Hallen von Blue Byte eingelassen wird. Hier arbeitet das Entwicklerteam um Hans-Jürgen Brändle derzeit an **Die Siedler 4**, das rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft den Erfolg der legendären Aufbaustrategie-Reihe fortsetzen soll.

## Neue, alte Grafik

Kaum haben wir uns vor den Präsentationsrechner gesetzt,

auf dem eine frühe Alphaversion läuft, fühlen wir uns auch gleich heimisch. Denn auf den ersten Blick ist die Grafik der von **Siedler 3** sehr ähnlich. Doch schnell werden wir eines besseren belehrt: Als wir mit der neuen Zoomfunktion die fleißigen Wuselerlchen stufenlos genauer unter die Lupe nehmen, fällt auf, dass die Figuren allesamt detaillierter gestaltet sind. Dadurch wirken sie nicht mehr wie aus Plastilin, son-

dern einen ganzen Tick natürlicher. Auch die Gebäude, allen voran die Schmiede mit dem schicken transparenten Rauchfähnchen, das aus dem Kamin steigt, erstrahlen in neuem Glanz. Möglich macht das eine laut Entwicklungsleiter Brändle von Grund auf neuprogrammierte Grafik-Engine. Häuser, Bäume, Berge und Flüsse nehmen derzeit auf den Blue Bytes Workstations Form an, obwohl Ähnlichkeiten zum

Vorgänger beabsichtigt sind. Denn der Stil der alten Grafik soll erhalten bleiben.

## Blühende Landschaften

Diese verschönerte Optik bildet den Rahmen für die größte Bedrohung, der sich die Siedler seit Ihrer Erschaffung im Jahr 1993 stellen müssen. Denn das Dunkle Volk naht. Diese neue Rasse vereinnahmt fast unaufhaltsam einen Landstrich nach dem



Schön war die Siedler-Grafik schon immer. Diesmal haben die Entwickler noch mehr Details und schicke Effekte wie den transparent animierten Rauch eingebaut.



anderen. Der verödet dann beinahe augenblicklich und wird erst wieder zu einem blühenden Fleckchen Erde, wenn Sie ihn zurückerobern. Doch Kampf steht diesmal nicht so sehr im Mittelpunkt. Sehr häufig werden Sie Levels dadurch gewinnen können, dass Sie mehr Rohstoffe abbauen oder mehr Fläche besiedeln, als der Gegner. Da-

neben bedient sich das Brändle-Team eines weiteren Tricks, um die Armeen nicht zu stark werden zu lassen. So verbessern Sie die Kampfkraft Ihrer Mannen nämlich nicht mit Gold. Vielmehr verrechnet das Programm das Verhältnis der verbauten und erzeugten Rohstoffe und ermittelt daraus die Stärke der Soldaten. Es soll auch Gebäude geben,

die die Moral des ganzen Volkes stärken. Doch ob dieses Feature eingebaut wird, steht bislang noch nicht fest.

### Bessere Cutscenes

Eines der größten Mankos beim dritten **Siedler**-Teil waren die mäßigen Trickfilmsequenzen. Selbst die erstklassige Synchronisierung mit Top-Sprechern wie Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger) oder Manfred Lehmann (Bruce Willis) konnte nicht verhindern, dass man die Cutscenes schnell übersprang. Doch Blue Byte hat aus diesem Fehler gelernt. Deshalb haben sich die Mülheimer nicht auf das türkische Trickstudio vom letzten Mal verlassen, sondern eine neue Truppe aus Hamburg mit der Fertigung der Zwischensequenzen beauftragt. Herausgekommen sind dabei schönere und künstlerisch auch ansprechendere Renderszenen.

### Siedler im Blick

Einige Änderungen sind allerdings nicht ganz neu, sondern stammen aus dem hervorragenden zweiten Teil der Serie. So können Sie nun wieder einen einzelnen Siedler markieren und seinen Weg über ein eingblendetes Fenster verfolgen. Besonders nützlich ist das bei Spionen, denen man im Fall des Falles per Hand einen anderen Weg weist und ihnen so die Entdeckung erspart. Außerdem macht es erfahrungsgemäß sehr viel Spaß, den



Schaurig schöne Feuer-Effekte hüllen das Festungs-Gebäude des aggressiven **Dunklen Volks** ein.



Schon erste Entwürfe der **Zwischensequenzen** wirken schicker als die alten Simpel-Szenen.

kleinen Wichteln bei der Arbeit zuzusehen. **Siedler 2** hatte aber noch einen weiteren Vorteil: den Wegebau. Momentan entstehen bei Teil 3 Wege automatisch, verschwinden aber wieder, wenn sie wenig benutzt werden. Übersichtlicher war die alte Methode, bei der Sie selbst Wege anlegten und Güterstaus an Wegkreuzungen besser feststellen konnten. Leider wird wohl auch **Siedler 4** die Methode aus Teil 3 verwenden. Aber vielleicht ändern die Entwickler ja noch ihre Meinung. Bis zum Dezember ist ja noch etwas Zeit. **MIC**

## Die Siedler 4

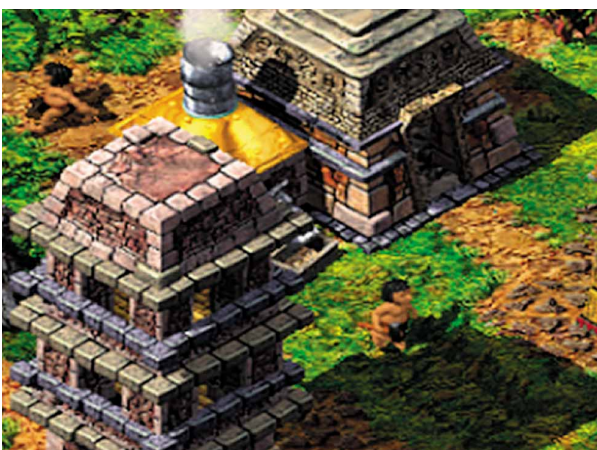
**Genre:** Aufbauspiel

**Hersteller:** Blue Byte

**Termin:** 4. Quartal 2000

**Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Das fast unverwundliche Spieldesign wird sicherlich auch beim vierten Mal wieder die Fans begeistern. Allerdings scheint mir Blue Byte mit Änderungen etwas zu vorsichtig umzugehen. Etwas frisches Blut und eine Rückbesinnung auf das alte Wegesystem, das ich besser fand, würden Teil 4 sicherlich gut tun.«



Sie dürfen jederzeit stufenlos ins Geschehen **reinzoomen**, bis der kleine Azteke gut bei seinem Tagewerk zu erkennen ist.