BG GOLD

Bestseller Games

14,99 DM

GOLD-EDITION

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE – JETZT FAST GESCHENKT!

Ausgabe 6
DM 14,99
SFR 14,90
ÖS 118,–
LFR 298,–
HFL 17,50

SM HIT

Der 4 Way Besonders Empfehlenswert

Die Siedler

Virengeprüft durch Thunder BYTE

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Registrier-Nummer
3X-9274-1930
Passwort
FOSTER-SAMPAN
28194

Blue Byte

Vollständige Anleitung im Heft

Inklusive Cheats & Spieltips

UNEINGESCHRÄNKTE ORIGINALVERSION

DIE SIEDLER AUF CD-ROM!

Spielspaß für die ganze Familie!

... und dafür gibt´s die ganze Welt?



Das Jahr 2232 - die Kreaturen aus entfernten Galaxien versammeln sich, um in dem alle tausend Jahre stattfindenden Wettstreit das weiseste Lebewesen zu finden. Wissen und Geschick sind gefragt!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Neues Trivia-Game in deutsch auf CD-ROM.



Mein Reich komme!

Was soll man davon halten, wenn sich ein erwachsener Mensch, als hätte er nichts Besseres zu tun, vor einen Bildschirm hockt und wie gebannt kleinen Männchen bei ihren Verrichtungen zuschaut? Nein, nicht was Ihr denkt, die Männchen sind geschlechtslos und vermehren sich unter ungeklärten Umständen in dunklen Schlössern und Lagerhallen. Was sie tun, ist ganz und gar jugendfrei. Sie fällen Bäume, bauen Häuser, züchten Schweine und bauen Bodenschätze ab. Wenn das eigene nicht reicht, begehren sie ihres Nächsten Hab und Gut, und fühlen sie sich stark genug, dann führen sie Krieg, ohne dabei zwischen Hütten und Palästen einen größeren Unterschied zu machen. Auf erobertem Territorium hissen sie ihre Flagge und beginnen sofort damit, das neue Gebiet nach Kräften auszubeuten. Kurzum: Sie machen sich die Erde untertan. Unsympathische Kerlchen? Von wegen! Der erwähnte erwachsene Mensch würde sich auf jede eroberte Wachhütte selbst zuprosten, hätte er nicht schon vor Stunden vergessen, daß er eigentlich Durst hat. Und Hunger. Oder sonstige leibliche Bedürfnisse. Weil das richtig schmerzhaft werden kann, sei schon hier eine nirgendwo dokumentierte, aber äußerst hilfreiche Taste erwähnt: P für Pause. Drückt sie gelegentlich, selbst der liebe Gott ruhte sich am siebten Tage aus!

A propos lieber Gott: Die Wichtel wuseln natürlich in meinem Namen und Auftrag. Ich war es, der ihnen ihr Schloß, die Keimzelle jeder Siedler-Gesellschaft, in eine leere Welt gestellt hat, ich gab ihnen Bauaufträge, und ich bin es auch, der hämisch kichert, wenn sie dem Computergegner seine einzige Goldmine abfackeln. Und wenn es sich statt dessen um einen laut fluchenden menschlichen Gegensiedler handelt - um so besser! Mein ist die Rache...



Dabei ist das so eine Sache mit der Allmacht - befehlen kann man seinen Siedlern ja alles, sie gehorchen auch klaglos, aber antreiben kann man sie nicht, da hilft auch der schnellste Pentium nichts und schon gar kein wildes Joystick-Gefuchtel. Der Spieler wird zum Zuschauer, zum bangenden und mitleidenden Zuschauer, um genau zu sein. Schaffen sie's oder schaffen sie's nicht, die Baustelle vor dem Gegner abzuschließen? Davon kann eine Menge abhängen, aber außer dem Baubefehl kann ihr Herr und Meister wenig zum Erfolg beitragen. Die Siedler erziehen zur Geduld. Und zur vorausschauenden Planung, denn wer nicht beizeiten einen Bauernhof gebaut hat, kann zusehen, wie er in der Not seine Bergleute füttert. Klingt langweilig? Abermals von wegen! Allwissend ist er schon, der Herr der Siedler, aber nur, wenn er seine Schäfchen ununterbrochen im Auge behält und zum richtigen Zeitpunkt das richtige Menü öffnet. Und gerade, wenn er ein prachtvolles Wirtschaftswunder in Gang gebracht und erste Gedanken an eine zweite Lagerhalle verschwendet hat, um all das Gold zu horten, gerade dann fällt es dem Gegner ein, vorbeizuschauen, Guten Tag zu sagen und ein wenig zu plündern und zu brandschatzen.

Und nun? Die Untertanen in einem Gegenangriff verheizen oder zunächst Kräfte sammeln? Einfach ist es nicht, ein Weltenlenker zu sein, aber es geschieht ja zu einem guten Zweck:

Mein Wille geschehe!

Peter Steinl





INHALTSVERZEICHNIS

DIE SIEDLER

SCHNELLEINSTIEG:
Installation und Konfiguration 8

SPIEL- UND STRATEGIETIPS 44
SCHUMMELEIEN: Cheats 'n' Levels 46

SPIELANLEITUNG:
Kommen, sehen und siedeln 6

1. **DIE SIEDLER – EIN ÜBERBLICK** 7

2. **DEN ERSTEN GANG, BITTE...**
- 2.1. *Das Hauptmenü* 7
- 2.2. *Die Spielsteuerung* 11
- 2.3. *Die Karte* 12
- 2.4. *Das Schloß* 12
- 2.5. *Gebäude bauen* 13
- 2.6. *Wege bauen* 14
- 2.7. *Die ersten Siedler* 15
- 2.8. *Abreißen* 15
- 2.9. *Spiel abspeichern und beenden* 16

3. **DIE TRAININGSSPIELE**
- 3.1. *Spiel 1 – Landbesitz* 16
- 3.2. *Spiel 2 – Baumaterial* 17
- 3.3. *Spiel 3 – Nahrungsmittel* 18
- 3.4. *Spiel 4 – Bodenschätze und Weiterverarbeitung* 20
- 3.5. *Spiel 5 – Herstellung von Werkzeugen und Waffen* 22
- 3.6. *Spiel 6 – Angreifen* 23

4. **WIRTSCHAFTLICHES**
- 4.1. *Der Wirtschaftskreislauf* 24
- 4.2. *Die erste große Siedlung* 25
- 4.3. *Statistisches* 26
  - 4.3.1. *Personen-, Gebäude- und Lagerstatistik* 26
  - 4.3.2. *Vergleichs- und Produktionsstatistiken* 27
  - 4.3.3. *Nahrungskette, Warenkette, Berufsstatistik* 27
- 4.4. *Die Lagerhäuser* 28
- 4.5. *Informationen über Gebäude und Fahnen* 29

5. **KONTROLLMENÜS UND KONFLIKTBEREINIGUNG** 30
- 5.1. *Die Verteilungsmenüs* 30
- 5.2. *Konfliktbereinigung – Die Menüs für Ritter* 31
- 5.3. *Die restlichen Menüs* 33

6. **WEITERE GÄNGE**
- 6.1. *Botschaften und Voreinstellungen* 35
- 6.2. *Wiederholbare Spiele* 36
- 6.3. *Demonstration und Teammodus* 36
- 6.4. *Die Extra-Optionen* 37
- 6.5. *Steuerung im 2-Spieler-Modus* 38
- 6.6. *Sonderfunktionen der Karte* 39

7. **TIPS UND TRICKS**
- 7.1. *Die wichtigsten Regeln: Beobachten und beobachten* 40
- 7.2. *Die gegnerischen Charaktere* 41
- 7.3. *Verschiedene Hinweise und Tips zu den Berufen* 42
- 7.4. *In der Zwickmühle?* 43
- 7.5. *Das Spielende* 43

8. **DIE REFERENZKARTE** 49/50

SPIELVORSTELLUNGEN

M.A.X.
Herren der Sterne 52

Hexagon-Kartell
Im Flugrausch 54

Discworld 2
Sucht den Sensenmann! 56

Das Gewehr
Mit Blut und Eisen 58

Daggerfall
Mäntel, Degen und Dämonen 60

Menateus
Cyber-Adventure 62

SONSTIGES

Editorial 3
Impressum 4
Blitzstart 5
CD-ROM-Cover
Lizenzurkunde 66



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage

Mitarbeiter: Hans Hohmann (hh), Patrick Meyer (pm), H.-J. Sütterlin (hjs), Michael Zolg (mz)

Redaktionsanschrift: Blochmattenstr. 4–6, 79423 Heitersheim

Compuserve: GO PEARLSUP

E-Mail: 75162.2531@Compuserve.com

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Egon Weisenseel

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb: TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-449

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 644110, Fax: (0208) 644367, Leitung: Willy Laerbusch

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360 338, Fax: (07631) 360 444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmaier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 9345-0, Fax: (04221) 17789

Heftproduktion: Stephan Striegel

Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 280.000 Exemplare

Druck: Baumann, Kulmbach

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 14,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 76,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Re-daktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.



DIE SIEDLER

Blitzstart



Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- 386DX-33 mit 4 MB RAM
- 7 MB Festplattenplatz
- VGA-Ausstattung
- Maus
- MS-DOS ab 5.0
- Soundkarte empfohlen

DIE SIEDLER muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Verzeichnis \SIEDLER der Heft-CD *INSTALL* ein. Darauf werden die Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert und das Soundsetup gestartet. Nach Abschluß der Installation starten Sie das Spiel, indem Sie ins Programmverzeichnis der Festplatte wechseln und *SIEDLER* eingeben.

Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 8/9 im Heft.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Anforderungen an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Angaben sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
❶ auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
❷ an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um DIE SIEDLER zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Antiviren- und Packprogramme



Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95. Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC, RAR) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl.

Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt!

CD-ROM kaputt?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder sonst einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Bitte beachten Sie dazu die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen.

Kurzinfo

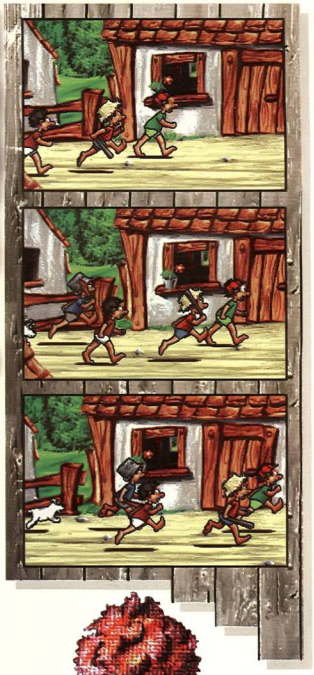
Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort „Systemanforderungen" im Kurzinfokasten erfahren Sie, welcher Leistungsklasse Ihr PC mindestens angehören sollte, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. In der Regel geben wir die Empfehlungen der Hersteller wieder und machen darauf aufmerksam, wenn sie gar zu unrealistisch ausfallen. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das 🔊-Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte entweder ausdrücklich verlangt wird oder entscheidend zum Spielspaß beiträgt – das ist bei vielen neueren Spielen mit Sprachausgabe der Fall. Ähnliches gilt für den Joystick 🕹: er taucht nur auf, wenn das Spiel ohne ihn nicht sinnvoll zu steuern ist. Das ◎-Symbol schließlich verweist auf ein (mind. Double-Speed) CD-ROM-Laufwerk.

Ein Wort zu den Preisen: In der Regel entsprechen unsere Preisangaben den Empfehlungen der Hersteller, obwohl die Spiele fast immer deutlich billiger zu haben sind. Nur so ist die Vergleichbarkeit gewährleistet, denn wir können nicht für jedes Spiel einen realistischen Straßenpreis ermitteln.

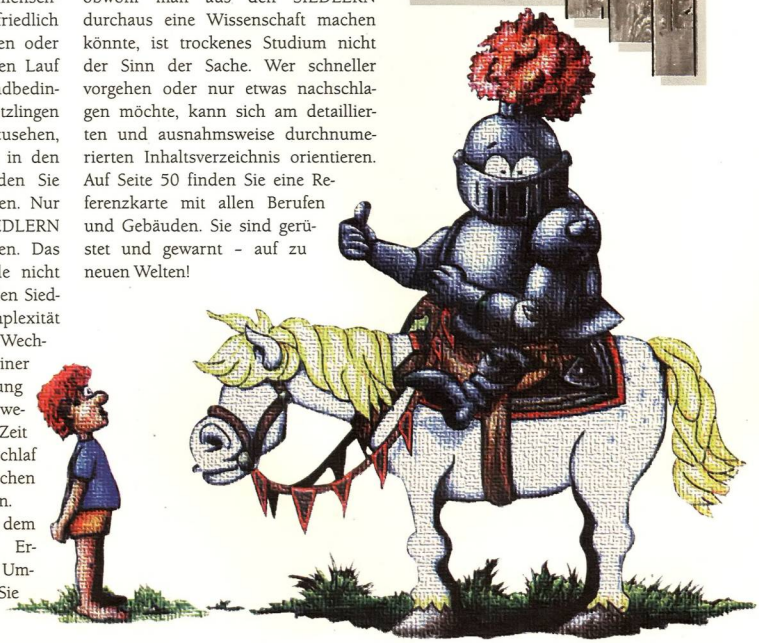


Kommen, sehen und siedeln

Was Sie in Händen halten, ist nicht nur die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu dem Versuch der Firma Blue Byte, in den nächsten Monaten Ihr Leben und Freizeitverhalten nachhaltig zu verändern – bei einigen möglicherweise auch das Verhalten am Arbeitsplatz, aber das muß jeder mit sich selbst und seinem Chef ausmachen. Wo auch immer Sie DIE SIEDLER spielen werden, wir können aus eigener Erfahrung versichern, daß der Versuch meist zum Erfolg führt. Ihr Leben und Ihr Freizeitverhalten werden sich ändern. Lächeln Sie nur ungläubig – in zwei Wochen werden Sie ihre gerötenten Äuglein damit rechtfertigen, daß Sie wieder nur drei Stunden geschlafen haben, weil Sie unbedingt noch in Mission 6 die Rohstoffversorgung in den Griff kriegen mußten. „Nur noch eben die Wachhütte..." – daran sollen Ehen gescheitert sein, Examen sind es ganz sicher.



Eine der vielen Besonderheiten dieses Spiels ist seine ungeheure Flexibilität. Sie können eine kurze Einzelmission am Feierabend spielen oder Ihr kleines Reich über Monate hinweg entwickeln, pflegen und ausbauen; Sie können es mit drei Computergegnern aufnehmen oder mit einem menschlichen Mitspieler; Sie können friedlich eine Mini-Ökonomie optimieren oder Ihren Eroberungsgelüsten freien Lauf lassen; Sie können die Randbedingungen setzen und Ihren Schützlingen beim geschäftigen Wuseln zusehen, oder aber Sie greifen ständig in den Ablauf ein – jedenfalls werden Sie immer Ihren Spaß dabei haben. Nur eines können Sie mit den SIEDLERN nicht: installieren und loslegen. Das ist zwar die Lieblingsmethode nicht weniger Computernutzer, bei den Siedlern aber ist wegen der Komplexität des Spiels und der vielfältigen Wechselwirkungen dringend zu einer etwas intensiveren Beschäftigung mit der Anleitung zu raten – wenigstens anfangs. Nach kurzer Zeit werden Sie die Menüs im Schlaf bedienen und die kleinen Kerlchen auf einen Blick erkennen können.
Unsere Empfehlung: Folgen Sie dem Aufbau der Spielanleitung. Erschrecken Sie nicht vor ihrem Umfang, sie ist so konzipiert, daß Sie Schritt für Schritt lernen, Ihre Siedler auf den rechten Pfad zu lenken, von einfachen Trainingsspielen bis zu Strategietips für erfahrene Spieler. Lassen Sie die Anleitung neben dem Rechner liegen und vollziehen Sie die Angaben am lebenden Objekt nach, denn obwohl man aus den SIEDLERN durchaus eine Wissenschaft machen könnte, ist trockenes Studium nicht der Sinn der Sache. Wer schneller vorgehen oder nur etwas nachschlagen möchte, kann sich am detaillierten und ausnahmsweise durchnumerierten Inhaltsverzeichnis orientieren. Auf Seite 50 finden Sie eine Referenzkarte mit allen Berufen und Gebäuden. Sie sind gerüstet und gewarnt – auf zu neuen Welten!



Eine neue Welt

1. Die SIEDLER – ein Überblick

Sie entscheiden, wo Ihre Siedler Gebäude errichten, wie die Wege verlaufen sollen, wo nach Bodenschätzen gesucht und wo der Feind angegriffen wird, und Sie können unzählige Parameter einstellen, die das Verhalten Ihrer Siedler beeinflussen. Der Computer übernimmt die Ausführung Ihrer Entscheidungen und steuert Ihre vielen Siedler. Die Männchen werden Gebäude errichten, Bäume fällen, in Bergwerken arbeiten, Waffen und Werkzeuge herstellen, Baumaterial dahin bringen, wo es benötigt wird, Ihre Burgen gegen feindliche Ritter verteidigen, Minenarbeiter mit Nahrungsmitteln versorgen und noch sehr viel mehr!

Es gibt viele Varianten, DIE SIEDLER zu spielen:

- Alleine oder im Team in Übungsspielen
- Alleine oder im Team in Missionen gegen den Computer
- Alleine oder im Team gegen selbstgewählte Computergegner
- Zu zweit gegeneinander und gegen selbstgewählte Computergegner – oder einfach nur mit Computerspielern zum Ansehen.

Das Ziel der Siedler ist es, eine erfolgreiche und funktionierende Siedlung aufzubauen und mit dieser die feindlichen Siedlungen zu besiegen. Das klingt zunächst recht einfach, ist aber weitaus komplexer, als es scheint. Wenn man vom Spielziel die Problematik rückwärts verfolgt, wird das am deutlichsten:
Um feindliche Burgen zu besiegen, brauchen Sie viele gut kämpfende Ritter. Für die Moral der Ritter benötigen Sie Gold, für die Waffen Eisen und Kohle. Diese Bodenschätze werden in Bergwerken abgebaut, welche wiederum mit Nahrungsmitteln versorgt werden müssen und in Schmelzhütten geschmolzen. Die Versorgung mit Nahrungsmitteln stellen Fischer, Farmer und Bauern sicher, die aber, wie viele andere Arbeiter auch, Werkzeuge benötigen, welche der Schlosser herstellt. Damit aber überhaupt die Hütten, Häuser und Burgen aufgebaut werden können, braucht man Baumaterial und Bauarbeiter... Aber keine Angst, Sie brauchen sich nicht gleich alles zu merken, es wird Schritt für Schritt erklärt.

2. Den ersten Gang, bitte...

2.1. Das Hauptmenü

Hier werden alle Einstellungen vor dem Spielstart vorgenommen. Am Spiel können maximal vier Siedlergruppen teilnehmen. Eine Siedlergruppe wird entweder von einem Spieler, dem Computer oder von zwei Spielern im Teamwork gesteuert.



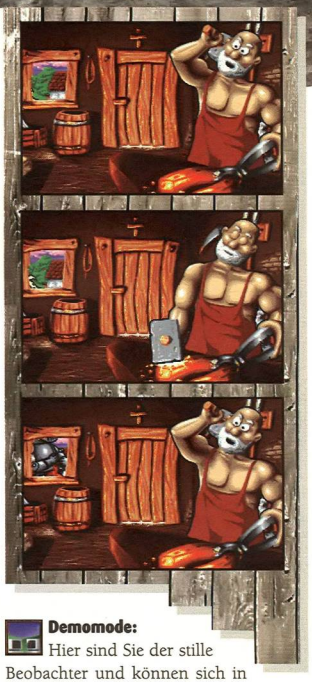
Wenn Sie die Art des Spiels einstellen wollen, klicken Sie auf das zweite Icon von links. Das Bild auf dem Icon und der Text daneben geben Ihnen an, welche der folgenden Spielarten Sie eingestellt haben:

Mission: Festgelegte Aufträge gegen Computergegner für 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern.

Trainingsspiel: Festgelegte Aufträge für Einsteiger, 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern.

1 Spieler: Beliebig einstellbare Gegner und Spielwelt für 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern.

2 Spieler: Beliebig einstellbare Gegner und Spielwelt für 2 Spieler gegeneinander. Der eine Spieler kontrolliert die blauen, der andere die roten Siedler.



Demomode: Hier sind Sie der stille Beobachter und können sich in Ruhe ansehen, wie der Computer gegen sich selbst siedelt.



In der unteren Hälfte sehen Sie die Teilnehmer des Spiels. In der linken Seite des Bilderrahmens befindet sich jeweils ein Bild. Hier ist entweder ein freundlicher Siedler zu sehen, wenn Sie diese Siedlergruppe kontrollieren, oder ein weniger freundlicher Computergegner. Falls kein Bild zu sehen ist, ist diese Siedlergruppe im Spiel nicht vorhanden. Die verschiedenen Computergegner verhalten sich im Spiel je nach ihrem Charakter angriffslustig oder zurückhaltend, risikoreich oder auf Sicherheit bedacht. Genauere Angaben zu den einzelnen Charakteren finden Sie unter Punkt 7.2.



Weiter auf Seite 10

Installation und Programmstart

DIE SIEDLER läuft unter MS DOS und im MS-DOS-Modus von Windows 95. Der Betrieb unter Windows ist nicht möglich, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet.



Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Installation

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis SIEDLER. Geben Sie *INSTALL* ein.
2. Geben Sie das Zielverzeichnis für DIE SIEDLER ein oder übernehmen Sie die Vorgabe, und schließen Sie die Angaben mit RETURN ab.



Im folgenden Menü wählen Sie 1, worauf das Programm den benötigten und den freien Platz angibt. Nach einem Tastendruck werden Sie erneut gefragt, ob alle Angaben korrekt sind. Bestätigen Sie mit J, und die Programmdaten werden auf die Platte kopiert.

Soundkonfiguration

3. Nach der Installation wird automatisch das Soundmenü aufgerufen. Bewegen Sie die graue Markierung mit den Pfeiltasten zunächst auf FM-MUSIK und wählen Sie durch wiederholtes Drücken von RETURN ein geeignetes Wiedergabegerät aus. Für die meisten Soundkarten muß anschließend im Feld darunter noch eine I/O-Adresse angegeben werden. Hier können Sie nichts auswählen, sondern müssen den richtigen Wert, z.B. 220, eingeben. Das Feld darunter schaltet die Musik ein oder aus (RETURN).



TIP Ohne Soundkarte können Sie keine Musik hören, auch dann nicht, wenn Sie im oberen Feld den PC-Lautsprecher gewählt haben. Schalten Sie in diesem Fall die Musik vollständig ab.

4. Wählen Sie nun eine Soundkarte für die Soundeffekte aus. Meist wird es die gleiche sein wie für die Musikwiedergabe. Hier sind je nach Karte bis zu drei Angaben nötig. Auch die Effekte müssen mit RETURN auf ON geschaltet werden. Die Angaben zu Netz- und CD-Laufwerken können Sie ignorieren.
5. Schließen Sie die Auswahl mit OK (links unten) ab. Das Programm prüft, ob Ihre Angaben mit der vorhandenen Hardware übereinstimmen. Wenn Sie hier eine Fehlermeldung erhalten, wiederholen Sie die Konfiguration, indem Sie im Programmverzeichnis auf der Festplatte – *nicht* auf der CD – erneut *INSTALL* eingeben. Ist alles in Ordnung, können Sie den folgenden Bildschirm mit ESCAPE verlassen.

TIP Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblasterkompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *I/O-Adresse 220, Interrupt 5* und *DMA 1* anzugeben.

TIP Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *INSTALL* erneut auf.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet C:\BLUEBYTE\SIEDLER.
2. Nun haben Sie vier verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu starten:

a) Standard: *SIEDLER* zeigt vor dem Spiel ein animiertes Intro (Abbruch mit ESCAPE).
b) Schnellstart: *QUICK* überspringt das Intro.
c) Nur VGA: *SIEDLERN* startet ohne SVGA-Option – empfehlenswert auf älteren Rechnern mit wenig Arbeitsspeicher. Mehr dazu weiter unten.
d) Schnellstart nur VGA: *QUICKN* überspringt das Intro und deaktiviert den SVGA-Modus.

Besonderheiten

Gravis Ultrasound: Stellen Sie im Soundmenü des Spiels die Soundtreiber auf OFF. Verlassen Sie das Installationsprogramm und geben *ULTRASND* ein. Danach können Sie das Spiel wie oben beschrieben starten.

WICHTIG: *ULTRASND* brauchen Sie nur einmal zu starten, aber Sie müssen vor jedem Spielstart *LOADPATS* eingeben, um die Gravis-Unterstützung zu aktivieren.





Erst danach können Sie das Spiel auf eine der beschriebenen Arten starten.
Um eine Gravis Ultrasound betreiben zu können, muß selbstverständlich deren mitgelieferte Software auf Ihrem Rechner installiert sein.

Spielweltgröße: Die Größe der Spielwelt hängt in erster Linie vom verfügbaren Arbeitsspeicher ab. Bei 4 MB Speicher ist die Weltgröße meist auf Stufe 5 (von möglichen 8) beschränkt. Der SVGA-Modus reduziert die Größe zusätzlich, bei 4 MB RAM auf Weltgröße 3. Wie sich das auf das Spiel auswirkt, lesen Sie in der Anleitung auf Seite 12, doch vorweg sei gesagt, daß ein Spiel auch in Weltgröße 5 leicht mehrere Tage dauern kann. Diese Größe sollte im VGA-Modus auch auf der Mindestkonfiguration flüssig spielbar sein.



Falls Sie nur über 4 MB Speicher verfügen und auf den SVGA-Modus verzichten wollen, können Sie das Programm entsprechend starten (s.o.). Es benötigt dann keinen zusätzlichen Speicher für den Bildaufbau.

Super-VGA-Modus: Im SVGA-Modus werden gegenüber der Standard-VGA-Auflösung viermal so viele Bildpunkte (640x480) dargestellt. Das kommt der Übersichtlichkeit zugute, erfordert aber auch deutlich höhere Rechenleistung. Um die hohe Auflösung voll nutzen zu können, benötigen Sie mindestens: einen schnellen 486er, eine Grafikkarte mit 512 KB RAM, die möglichst in einem Vesa Local Bus oder PCI-Slot sitzen sollte, und einen Vesatreiber; für Weltgrößen über 4 oder 5 außerdem 8 MB RAM.
Ein *Vesatreiber* befindet sich normalerweise im Lieferumfang der Grafikkarte, entweder als Softwaretreiber oder schon in der Hardware eingebaut. Falls Sie keinen Vesatreiber für Ihre Grafikkarte haben, probieren Sie einfach den mitgelieferten, universellen Treiber aus, indem Sie im SIEDLER-Verzeichnis *UNIVBE* eingeben.
Direktvergleiche eines Bildschirms in VGA- und SVGA-Auflösung finden Sie auf Seite 38 der Anleitung.



Speichermangel und -konfiguration
DIE SIEDLER ist sehr flexibel und paßt sich weitgehend der vorgefundenen Hardware an. Es wird also nur in Extremfällen wegen Speichermangels den Dienst verweigern. Trotzdem läuft es natürlich umso flüssiger ab, je mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung steht. Das hängt, wie bei vielen DOS-Programmen, nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
In unserem Testbetrieb hat sich folgende Konfiguration bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie nur das REM wieder zu entfernen.
Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.

Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Genauere Angaben und eine Beispielkonfiguration erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Dort erfahren Sie, wie Sie eine Bootdiskette herstellen. Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!



Wenn Ihr Rechner nur mit 4 MB RAM ausgerüstet ist, sollten Sie den gesamten Speicher dem Spiel zur Verfügung stellen. Da zur Bedienung der SIEDLER nur eine Maus nötig ist, können Sie in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT alle Treiber und Programme mit REM deaktivieren - außer den oben angegebenen und dem Maustreiber. Meist heißt er entweder MOUSE.SYS oder MOUSE.COM.

Soundprobleme
Rufen Sie das Konfigurationsprogramm (INSTALL) erneut auf, um den Sound versuchsweise abzuschalten! Prüfen Sie, ob die Angaben für I/O-Adressen, Interrupts und DMA-Kanäle mit den tatsächlichen Werten übereinstimmen! Manche Soundkarten benötigen Treiber in den Startdateien (Soundblaster), andere (Aztech, Mozart) müssen initialisiert werden, und auch Wavetable-Erweiterungen funktionieren manchmal erst, nachdem sie aktiviert wurden (Pearl Hypersound). Versuchen Sie alternative Konfigurationen, wenn Sie Musik und Sound nicht auf Anhieb hören können - die meisten Soundkarten können eine Soundblaster (Pro) emulieren.



Windows 95
DIE SIEDLER ist nicht kompatibel zu Windows. Selbst wenn es sich zunächst starten läßt, sind Probleme mit dem Grafikmodus und beim Abspeichern zu erwarten. Sie müssen Windows 95 zum MS-DOS-Modus verlassen, bevor Sie DIE SIEDLER starten. Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Zur Bedienung der SIEDLER genügt eine Maus, Sie brauchen daher nur einen Maustreiber für DOS nachzuladen. Dieser Treiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden: Wechseln Sie auf das CD-Laufwerk und ins Verzeichnis MSMOUSE. Geben Sie dort *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie DIE SIEDLER starten.



Wenn nach Beenden von Windows 95 auch kein CD-Laufwerk mehr vorhanden ist, erledigen Sie die Installation einfach unter Windows 95 und wechseln zum Spielen in den MS-DOS-Modus. Falls Sie den mitgelieferten Maustreiber benötigen, müssen Sie auch ihn unter Windows auf die Festplatte kopieren und von dort aufrufen.



Sie brauchen zum Spielen zwar keine Tastatur, wohl aber zum Eingeben der Paßwörter und Speicherstände. Beachten Sie dabei, daß ohne deutschen Tastaturtreiber X und Y vertauscht sind!



In der rechten Seite des Bilderrahmens sehen Sie drei Balken in den Farben blau, grün und rot. Diese Angaben sind sehr wichtig. Der blaue Balken gibt an, welchen Lagerbestand eine Siedlung bei Spielbeginn hat. Ein großer Lagerbestand erlaubt eine schnelle Ausbreitung und verschafft Vorteile. Bei einem geringen Lagerbestand treten beim Ausbau der Siedlung Probleme auf. Als Anfänger sollten Sie immer darauf achten, daß der blaue Balken über der Hälfte ist. Der grüne Balken gibt die Intelligenz der Computerspieler an. Diese legt fest, wie schnell sie reagieren und handeln. Bei menschlichen Spielern ist der grüne Balken immer am oberen Rand (wir nehmen mal an, Sie sind außerordentlich intelligent) und hat keine weitere Bedeutung. Der rote Balken stellt die Wachstumsrate dar. Je höher, desto schneller bekommen Sie neue Leute und können entsprechend schneller expandieren. Auch dieser Balken sollte bei Anfängern wenigstens in der Mitte sein.



Je nach eingestellter Spielart können Sie weitere Parameter verändern oder eingeben:

Mission: Hier sehen Sie in der Bildmitte den eingestellten Level (anfangs 1), das Paßwort (anfangs „Start") und zwei Pfeile. Wenn Sie eine Mission gelöst haben, erhalten Sie ein Paßwort, das Sie hier wieder eingeben können. Klicken Sie dazu auf das Paßwort, geben das neue ein und drücken RETURN. Wenn das Paßwort nicht korrekt war, erscheint an dieser Stelle „FALSCH".



Die Levelcodes

Falls Sie die eine oder andere der 30 (!) Missionen auslassen möchten, finden Sie auf S. 48 alle Paßwörter, um die Levels direkt anzuwählen.

Ist ein Paßwort gültig, wird der Level angezeigt, zu dem der Zugang erlaubt wurde. Mit den Pfeilknöpfen rechts neben dem Paßwort können Sie zu schon gelösten Levels zurückgehen. Außerdem können Sie mit einem Klick auf die Maus im linken Bildrahmen den Teammodus anschalten. Es erscheinen dann zwei Mäuse. An die Missionsaufträge sollten Sie sich nicht gleich zuerst heranwagen.



Trainingsspiel: Beim Trainingsspiel gibt es keine Paßwörter, Sie können jedes Trainingsspiel direkt anwählen. Wie bei den Missionen können Sie auch hier in den Teammodus schalten, indem Sie auf die Maus klicken.

1 Spieler, 2 Spieler und Demomode

Hier können Sie alles selbst einstellen, wie es Ihnen gefällt. In der Bildmitte sehen Sie die Weltgröße, die durch einen Klick auf den kleinen oder den großen Planeten verändert wird.



Als Anfänger sollten Sie keine Welten über Größe 3 spielen, da sonst leicht der Überblick verloren geht. Außerdem können Sie innerhalb des Bildrahmens jetzt alle Daten einer Siedlergruppe beliebig verändern:

- den blauen Balken für den Lagerbestand,
- den grünen Balken für die Intelligenz (bei Computergegnern),
- den roten Balken für die Wachstumsrate,
- den Knopf, um einen Computergegner an-/auszuschalten,
- das Bild des Computergegners, um einen anderen zu wählen.

Die Werte sind bei Spielbeginn zufällig eingestellt. Wenn Sie Anfänger sind, sollten Sie sich selbst ruhig einen entsprechenden Vorteil geben, vor allem ein hoher Lagerbestand ist wichtig. Wenn Sie gerne einfach mal im Demomode zusehen, sollten Sie den Computerspielern ruhig eine hohe Intelligenz, aber nur einen recht geringen Lagerbestand einstellen. Die Zahlenkombination rechts ist ein Zufallswert für die Erstellung der Spielwelt. Sie bestimmt, wo in der Spielwelt Berge, Seen, Wüsten, Wälder usw. liegen. Die gleiche Zahlenkombination führt also immer wieder zur gleichen Spielwelt. Wenn Sie eine andere Spielwelt wünschen, klicken Sie das Fragezeichen (s. Weltgröße) links neben den Zufallswerten an, und schon wird eine neue Zufallskombination gewählt. Das verbleibende Icon in der Bildmitte und der gelbe Stern, den Sie vielleicht schon am unteren Bildrand gesehen haben, werden später erklärt.

Die Standard-Weltgröße für 2 Spielteilnehmer ist Größe Nr. 3, bei 3-4 Spielern sollten Sie Weltgröße 4 nehmen, sonst wird es oft sehr eng. Die Größen 1-2 sind eher für Testspiele eines einzelnen Spielers geeignet. Nach oben sind zwar keine Grenzen gesetzt, aber bedenken Sie, daß ein Spiel bei Weltgröße 7 wirklich sehr lang dauern wird.

Oft werden Sie im 1-Spieler, 2-Spieler oder Demomodus die Werte aller Teil-



nehmer auf den gleichen Level setzen wollen. In der Mitte des rechten Bildrahmens sehen Sie einen kleinen Pfeil. Klicken Sie auf das Icon, und alle Teilnehmer übernehmen die Daten des Spielers/Computergegners ganz rechts.

Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf das START-Icon. Das Bild wird abgedunkelt, und der Computer berechnet die Spielwelt.



Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie LADEN an. Es erscheint eine Auswahl der gespeicherten Spielstände. Klicken Sie auf das gewünschte Spiel und dann auf LADEN



(oder RAUS, wenn Sie doch nicht laden wollen). Nach dem Laden erscheint eine Meldung, ob der Ladevorgang einwandfrei ablief. Klicken Sie RAUS. Der Bildschirm wird abgedunkelt, und Sie sehen alle Gegner und Werte, mit denen das Spiel gestartet wurde. Das ist wichtig, falls Sie sich nicht mehr sicher sind, gegen wen Sie gespielt hatten und wie stark Ihre Gegner waren. Außer der Überschrift sind jetzt nur noch die beiden Icons START und ABBRUCH hell. START setzt das gespeicherte Spiel fort, ABBRUCH führt zurück ins Hauptmenü. Um das Spiel ganz zu verlassen, klicken Sie auf das kleine Icon in der linken oberen Ecke.



Das Icon „Extra-Optionen" wird unter 6.4 erklärt.

2.2. Die Spielsteuerung

Ob Sie die Siedler alleine oder zu zweit spielen, alle Funktionen sind identisch. Im 2-Spieler-Modus ist allerdings der Bildschirm geteilt, daher ist der Bildausschnitt der Landschaft kleiner und die Symbole sitzen enger beieinander.



Der 2-Spieler-Modus in SVGA-Auflösung. Mehr zu den Themen „2-Spieler" und „SVGA" unter 6.4, 6.5 und auf Seite 8.

Nach dem Start sehen Sie auf dem Bildschirm einen Ausschnitt aus der Spielwelt: vielleicht Gras mit ein paar Bäumen oder einen See. Diesen Ausschnitt nennen wir im folgenden „Screen", um umständliche Erklärungen zu vermeiden. Am unteren Bildrand sind fünf runde Symbole zu sehen, die mit verschiedenen Funktionen belegt sind. Diese bilden das Menü.



Wie schon erwähnt, sehen Sie im Screen nur einen Ausschnitt aus der Spielwelt. Je nach Größe kann die gesamte Spielwelt 10mal oder bei Riesenwelten bis zu 1200mal so groß sein! Um den Bildausschnitt zu verschieben, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen dann die Maus in die entsprechende Richtung. Wenn Sie an der gewünschten Stelle angekommen sind, lassen Sie die rechte Maustaste wieder los. Sehen Sie sich einmal die Landschaft etwas an. Sie werden Wüsten, Seen, Wälder, Berge und manches mehr entdecken.

Beim Start des Spiels ist Ihnen vielleicht in der Bildmitte Ihr Cursor aufgefallen. Er besteht aus einem Symbol im Mittelpunkt und sechs Punkten, die darum verteilt sind.



Der Cursor gibt die Stelle an, an der Sie weitere Funktionen aufrufen können. Wenn Sie z.B. ein Haus oder einen Weg bauen, müssen Sie zuerst den Cursor an die entsprechende Stelle setzen. Dazu drücken Sie die linke Maustaste an der gewünschten Stelle auf dem Screen. Das Symbol in der Mitte des Cursors und auch links unten im Menü wird sich möglicherweise ändern, damit beschäftigen wir uns in den folgenden Abschnitten.

Der Spezialklick

Im weiteren Verlauf der Anleitung wird des öfteren von dem „Spezialklick" die Rede sein. Dies bedeutet, daß Sie nicht nur die linke Maustaste drücken, sondern ***zusätzlich*** die rechte Maustaste gedrückt halten: ***zuerst*** rechts drücken und gedrückt halten und ***dann*** links klicken ist ein „Spezialklick". Wozu eine solche Sonderbelegung? Verschiedene Funktionen im Spiel haben wichtige Auswirkungen! Ohne den Spezialklick wäre es z.B. schnell passiert, daß ein ungewollter Mausklick ein wichtiges Gebäude zerstört. Außerdem wird der Spezialklick für Zusatzfunktionen verwendet.

2.3. Die Karte



In der Mitte des Menüs sehen Sie ein Kartensymbol. Wählen Sie mit der Maus das Symbol an, und Sie sehen in einem neuen Fenster über der Spielwelt eine Landkarte sowie verschiedene Symbole darunter. Grasflächen sind auf der Landkarte grün, Wüsten gelb, Seen blau sowie Berge (je nach Höhe) braun und weiß. Wenn Sie nun irgendwo auf die Landkarte klicken, wird Ihr Screen auf die entsprechende Stelle in der Spielwelt gesetzt, und die Karte verschwindet wieder. Probieren Sie es einfach mal aus, indem Sie z. B. auf einen See oder auf eine Wüste klicken.



Die Siedlerwelten haben einen „endlosen" Aufbau. Wenn Sie immer weiter nach links gehen, kommen Sie letztlich wieder an dieselbe Stelle. Es gibt also keinen „Rand" der Welt. Dies sehen Sie am besten, wenn Sie nochmal die Karte anwählen und auf das zweite Symbol von rechts neben der Lupe klicken. Es erscheinen horizontale und schräge Begrenzungslinien, die Ihnen die Größe der Welt zeigen. Wenn Sie z.B. Spielweltgröße 3 angewählt haben, ist die Spielwelt eigentlich 4mal auf der Karte zu sehen, bei Größe 1 sogar 16mal. Die einzelnen Abschnitte passen aber genau aneinander, deshalb gibt es keinen Spielfeldrand. Bei Spielweltgröße 5 paßt die Spielwelt genau in den Kartenausschnitt. Spielweltgröße 8 ist enorm groß. Sie sehen dann nur 1/8 der gesamten Spielwelt auf der Karte! Ab Spielweltgröße 3 können Sie daher die Karte genauso wie den Bildausschnitt mit der rechten Maustaste verschieben. Bedenken Sie, daß das bei kleinen Welten, die in den Kartenausschnitt passen, nicht funktioniert.



Mit der Lupe neben dem Gitter-Icon können Sie sich die Karte und deren Ausschnitte in doppelter Größe anzeigen lassen.

Die anderen Symbole am unteren Kartenrand werden erst funktionsfähig, wenn etwas gebaut wurde, deshalb werden sie später erklärt.

2.4. Das Schloß



Bei Spielbeginn bauen Sie als erstes das Schloß – Ihr Hauptquartier. Wo Sie es plazieren, ist für den weiteren Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Wenn Sie als Anfänger einen großen Lagerbestand haben, kommen Sie so schnell nicht in Schwierigkeiten, bei kleinen Lagerbeständen aber kann ein schlecht plaziertes Schloß fatale Folgen haben. Die wichtigsten Kriterien für die Plazierung des Schlosses:

- möglichst kein enges Tal in den Bergen, sondern eine relativ ebene Fläche
- möglichst die wichtigsten Rohstoffe für den Bau neuer Häuser in nächster Umgebung (Bäume und graue Granitfelsen)
- möglichst viele Bodenschätze in der Umgebung



Die ersten beiden Punkte können Sie leicht auf dem Screen überprüfen.

Wenn einige Bäume und Granitfelsen (graue Felsen) vorhanden sind und die Umgebung nicht allzu steil wirkt, sind diese Bedingungen erfüllt.



Bodenschätze sind Gold, Eisen, Kohle und Granit; sie kommen nur in den Bergen vor. Um festzustellen, wieviele Bodenschätze in dem momentan gewählten Bildausschnitt und im näheren Umland vorhanden sind, haben Sie die Hilfe eines Geologen, der Ihnen eine grobe Einschätzung der Bodenschätze in der Umgebung liefert. Das 2. Symbol von links auf dem Menü zeigt zu Spielbeginn einen Geologen. Klicken Sie auf dieses Symbol, und Sie erfahren, welche Bodenschätze in welcher Menge vorhanden sind. Von oben nach unten sehen Sie Gold, Eisen, Kohle und Granit:



Es müssen nicht alle Werte besonders hoch sein, aber wenn Kohle, Eisen oder Gold gar nicht oder kaum vorhanden sind, sollten Sie sich eine andere Stelle aussuchen. Klicken Sie RAUS an, um zurückzukehren.



Die Wichtigkeit der einzelnen Bodenschätze hängt auch von Ihrer Spielstrategie ab und wird Ihnen im weiteren Verlauf klar werden. Insbesondere bei Spielweltgröße 1 kann es vorkommen, daß Bodenschätze unauffindbar sind. In diesem Fall nicht stundenlang eine geeignete Stelle suchen oder verzweifeln, sondern die Bodenschätze nicht weiter beachten. Durch den freundlichen Geologen haben Sie auch nur eine grobe Angabe über das Gesamtvorkommen in der Umgebung erhalten. Sie wissen nicht, in welchen Bergen welche Bodenschätze vorkommen – das müssen Ihre Siedler im Spiel selbst herausfinden.



Nun haben Sie eine geeignete Stelle gefunden und wollen hier Ihr Schloß hinstellen. Das Schloß ist ein großes Gebäude und muß daher auf eine nicht zu steile Grasfläche gestellt werden. Sie können nun mit der linken Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem Screen klicken. Wenn eine Burg erscheint, ist die Stelle geeignet. Unten links im Menü ist das Symbol



für „Schloß bauen“ erschienen. Falls Sie nach ein paar Versuchen keine Stelle gefunden haben, bei der die Burg erscheint, benutzen Sie die „Bau-Hilfsfunktion“. Sie wird mit einem Spezialklick auf das linke Symbol im Menü aktiviert - gleichgültig, was dort angezeigt wird. Es werden alle Stellen angezeigt, die sich als Bauplatz für das Schloß eignen. Wenn Sie eine dieser Stellen anklicken, erscheint unten links das Symbol für „Schloß bauen“. Klicken Sie es an, und binnen weniger Sekunden steht Ihr Schloß. Vor dem Schloß weht



eine Fahne in Ihrer Spielerfarbe. Das Schloß bekommen Sie als einziges Gebäude schnell und „umsonst“. Alle weiteren Häuser müssen Ihre Siedler aufbauen. In gewissem Abstand um Ihr Schloß herum sehen Sie eine Grenze aus weiß/schwarzen Pfosten bzw. roten Bojen im Wasser. Sie markiert den Bereich, der nun Ihnen gehört und auf dem Sie weitere Gebäude errichten können.

Übrigens steht Ihnen die Übersichtsangabe des Geologen nur bei Spielbeginn zu. Sobald Ihr Schloß steht, sind Sie auf sich selbst gestellt.

2.5. Gebäude bauen

Der erste Schritt ist getan, Ihr Schloß steht. Nun können Sie weitere Häuser von Ihren Siedlern erbauen lassen. Wenn Sie innerhalb der Grenze um Ihr Schloß den Cursor setzen, zeigt das mittlere Symbol an, welche Art von Gebäude Sie dort errichten können:


Zwei Pfeile: Hier kann nichts gebaut werden.


Fahne: Nur eine Fahne kann hier hingestellt werden.


Hütte: Alle kleineren Gebäude können hier errichtet werden.


Burg: Alle Gebäude haben hier ausreichend Platz.


Mine: Eine Bergbaumine kann hier gebaut werden (nur in den Bergen).

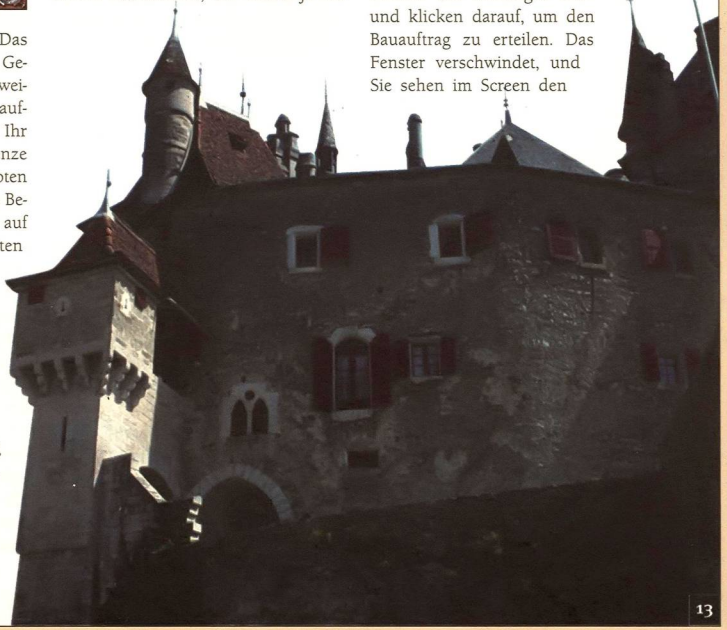
Was entscheidet, welche Gebäude wo gebaut werden können?

Alle Gebäude können nur auf Ihrem eigenen Land gebaut werden, und es darf kein Felsblock oder Baum an der entsprechenden Stelle stehen. Häuser, Hütten und Burgen können nur auf Grasland errichtet werden, Minen nur in den Bergen, aber nicht im Schnee. Ob jedes oder nur ein kleines Gebäude gebaut werden kann, hängt von der Steilheit des Untergrundes ab. Für große Gebäude muß der Boden eingeebnet werden, und das ist an steilen Hängen nicht möglich. Wenn Sie eine geeignete Baustelle für ein großes Haus suchen, brauchen Sie trotzdem nicht den ganzen Screen abzusuchen, Sie haben ja die „Bau-Hilfsfunktion“. Klicken Sie mit einem Spezialklick auf das linke Symbol unten im Menü. Jetzt wird Ihnen für den gesamten Screen angezeigt, wo Sie welches Gebäude bauen können, und Sie brauchen nur noch auszuwählen. Um die Bau-Hilfsfunktion wieder abzuschalten, klicken Sie einfach nochmals mit einem Spezialklick auf das linke Menüsymbol.


Mit dem Symbol im Cursor wechselt auch die Baufunktion, und somit das Bild unten links im Menü, von *Fahne setzen*, *Hütte bauen*, über *großes Gebäude bauen* bis *Mine bauen*. Wenn Sie diese Funktionen anklicken, erscheint ein Stern über dem Bausymbol im Menü sowie ein neues Fenster mit einer Auswahl der Gebäude. Bei *„großes Gebäude bauen“* stehen


Hier umblättern

Ihnen etwa 20 Gebäudetypen zur Auswahl. Da diese nicht in ein Fenster passen, erscheint nun ein kleines „Umblättern“-Symbol. Alle Gebäude werden später ausführlich erklärt (siehe: *3. Die Trainingsspiele*). Suchen Sie sich jetzt einfach ein beliebiges aus und klicken darauf, um den Bauauftrag zu erteilen. Das Fenster verschwindet, und Sie sehen im Screen den



Grundstein der Baustelle oder ein Kreuz als Markierung für den Planierer, falls ein großes Gebäude auf unebenem Grund gebaut werden soll. Sollten Sie den Bauauftrag abbrechen wollen, tun Sie das am besten noch vor der endgültigen Auswahl eines Gebäudetyps.



Klicken Sie einfach den gelben Stern an, und verlassen Sie somit direkt den Baumodus.

Damit aus der Baustelle letztlich ein fertiges Gebäude wird, müssen Sie noch eine Wegverbindung zwischen Ihrem Schloß und der Baustelle herstellen, was im nächsten Abschnitt erklärt wird.

2.6. Wege bauen

Damit Ihre Siedler jede Stelle der Siedlung erreichen, benötigen Sie Wege. Diese führen immer von einer Fahne zu einer anderen. Ihr Wegenetz ist von großer Bedeutung. Es sorgt dafür, daß die Waren möglichst schnell Ihr Ziel erreichen. Fahnen haben die Bedeutung einer Kreuzung. Von jeder Fahne können bis zu 6 Wege ausgehen und zu anderen Fahnen führen. Auch vor jedem Ihrer Gebäude steht eine Fahne.



Den ersten Weg bauen Sie vom Schloß zu Ihrem ersten Haus. Sie sehen dann vor der Baustelle eine Fahne, ebenso wie vor Ihrem Schloß. Klicken Sie einfach auf eine der beiden Fahnen, und es erscheint ein Symbol für den Wegebau im Cursor sowie unten links im Menü. Wählen Sie nun das Symbol unten links im



Menü an. Ein gelber Stern erscheint, und der Cursor zeigt neue Symbole. Sie befinden sich nun im Wegebaumodus.

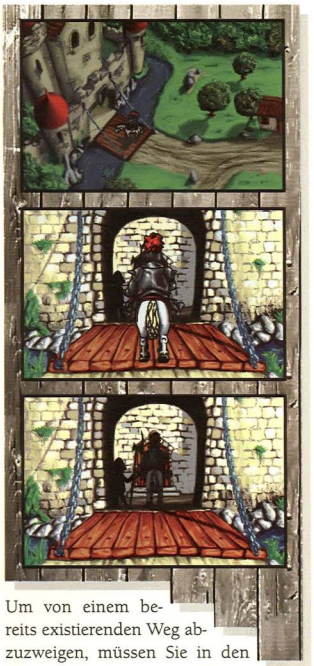
Die verschiedenen Symbole um den Cursor haben folgende Bedeutung:

- rot/gelb schraffierte Fläche: In diese Richtung können Sie den Weg nicht erweitern.
- verschiedene Steigungssymbole von rot (steil bergauf/ bergab) über gelb zu grün (völlig eben): In diese Richtung können Sie den Weg weiterbauen.
- „UNDO"-Symbol: Wenn Sie hierauf klicken, bauen Sie das letzte Wegstück wieder ab.

Klicken Sie auf eines der Steigungssymbole: es erscheint ein Stück Weg, und der Cursor zeigt wieder neue Symbole. Wiederholen Sie dies, bis der Weg die andere Fahne erreicht. Der Stern unten links verschwindet, und der Cursor ist wieder wie ursprünglich. Der Weg ist fertig, und Sie haben den Wegebaumodus verlassen. Bald werden aus Ihrem Schloß die ersten Siedler herauskommen.

Die Bedeutung der Steigungssymbole ist sehr einfach: z. B. links ganz unten, rechts ganz oben bedeutet „sehr steil bergauf". Die Farbe gibt eine zusätzliche Erkennungshilfe. Rot bedeutet sehr steil, gelb mäßig steil und grün keine Steigung. Je weniger steil ein Weg ist, desto schneller können auf ihm Waren transportiert werden, da die Siedler sich bergauf ganz schön abrackern müssen. Oft sind kleinere Umwege sinnvoll, wenn man dadurch rote (=steile) Wegstücke umgehen kann. Als Anfänger brauchen Sie aber noch nicht so sehr auf die Steigung zu achten.

Wenn Sie einen Wegebau begonnen haben und es sich anders überlegen, klicken Sie den gelben Stern an. Der Wegebaumodus wird verlassen, und der angefangene Weg wird gelöscht.



Um von einem bereits existierenden Weg abzuzweigen, müssen Sie in den Weg eine Fahne setzen. Klicken Sie an die gewünschte Stelle, und es erscheint eine Fahne im Cursor und im Menü links, falls hier eine Fahne plaziert werden kann. Falls nicht, sollten Sie eventuell die Bau-Hilfsfunktion anschalten. Es kann passieren, daß Sie in einen Weg keine weitere Fahne einsetzen können, weil bereits direkt neben der gewünschten Stelle eine Fahne steht oder Bäume den Platz belegen. Wenn Sie eine Kreuzung plazieren können, sehen Sie das „Setze-Fahne"-Symbol im Menü.

Sie können einen Weg auch mit einem „Spezialklick" abschließen, denn dann wird, falls möglich, direkt eine Fahne mitgesetzt. Auf diese Art ist es auch möglich, einen Weg an die Mitte eines schon existierenden Weges anzuschließen. Außerdem können Sie Wege auch auf dem Wasser einrichten. Dazu müssen sich zwei Fahnen am Ufer des Sees befinden. Bauen Sie dann zwischen den beiden Fahnen einen Weg, wie sonst auch üblich. Vergessen Sie nicht, eine Verbindung zwischen diesem Wasserweg und Ihrem bisherigen Wege-



netz zu bauen. Der Wasserweg dient als Markierung für den Bootsmann, der später darauf Waren transportieren wird. Wasserwege sind nur für den Warentransport von Bedeutung und für den Anfänger weniger wichtig.



Beachten Sie beim Bau von Wegen, daß ein Wegstück zwischen zwei Fahnen immer nur über Wasser *oder* über Land führen kann, nicht über beides.

2.7. Die ersten Siedler

Bei Spielbeginn haben Sie 20 Siedler, die teilweise schon einen Beruf zugewiesen bekommen haben, andere warten noch auf Arbeit. Sobald die Wegverbindung zur ersten Baustelle steht, kommen die ersten Siedler aus Ihrem Schloß. Dieser Abschnitt erklärt Ihnen, was sie tun.



Als erstes wird ein Träger aus dem Schloß kommen, um auf dem neuen Weg hin- und herzugehen und nach Waren Ausschau zu halten. Sobald er etwas sieht, das auf seinem Weg transportiert werden soll, nimmt er es und bringt es zur nächsten Fahne.

Wenn Sie ein großes Gebäude bauen wollen, wird ein Siedler mit orangefarbenem Helm und Schaufel kommen (der Planierer). An der Baustelle wird er schaufeln und nach und nach den Boden einebnen. Sobald er fertig ist, wird das Kreuz an der Baustelle zu einem Grundstein, und er geht zurück ins Schloß.

Danach, oder wenn Sie ein kleines Gebäude bauen wollten, wird ein Siedler mit gelbem Helm (ein Bauarbeiter) kommen und seinen Arbeitsplatz aufsuchen. Dort wartet er auf Baumaterial. Das bringen nun andere Siedler aus dem Schloß: Bretter und evtl. auch Steine, je nach Gebäude. Der Träger nimmt die Waren auf und bringt sie zur Baustelle. Sofort fängt der Bauarbeiter mit der Arbeit an, und mit der Zeit erscheint das Gerüst und schließlich das Gebäude selbst. Bei kleinen Hütten geht das sehr schnell, bei einer Burg dauert es eine ganze Weile. Sobald der Bauarbeiter fertig ist, macht er sich auf den Heimweg. Aus dem Schloß kommt nun ein Arbeiter, der in dem neuen Haus seine Arbeit aufnehmen will. Die Funktion der einzelnen Arbeiter und Gebäude wird später erklärt.

Wenn Sie einen „Wasserweg" gebaut haben, kommt ein Siedler mit einem Boot aus dem Schloß. Er macht sich auf zum neuen Transportstück, um dort hin- und herzurudern und auf Waren zu warten.

Sie brauchen natürlich nicht zu warten, bis der Hausbau abgeschlossen ist, sondern können in der Zwischenzeit schon weitere Bauaufträge geben und neue Wege plazieren. All das machen Ihre Siedler ganz automatisch, sie versuchen, aus den vorgegebenen Möglichkeiten das Beste zu machen und die Arbeit auszuführen. Dies gilt nicht nur für Träger und Bauarbeiter, sondern auch für alle, die Sie später kennenlernen werden, wie Förster, Holzfäller, Schreiner, Steinbrucharbeiter, Minenarbeiter, Fischer, Farmer, Schweinebauern, Müller, Bäcker, Schlachter, verschiedene Ritter, Schmelzer, Schlosser, Schmied und Bootsbauer.

2.8. Abreißen

Aus verschiedenen Gründen kann es erforderlich sein, ein Gebäude, einen Weg oder eine Fahne abzureißen. Damit Sie nicht aus Versehen ein Gebäude abreißen, kann ein Abriß nur mit einem Spezialklick durchgeführt werden.



Gebäude abreißen: Klicken Sie auf das abzureißende Gebäude. Im Menü erscheint als zweites Symbol von links eine Ruine. Mit einem Spezialklick auf diese Ruine wird das Gebäude in Brand gesetzt und ist nach kurzer Zeit abgebrannt. Falls jemand in dem Gebäude wohnte, geht er zurück zum Schloß, um auf einen neuen Job zu warten.

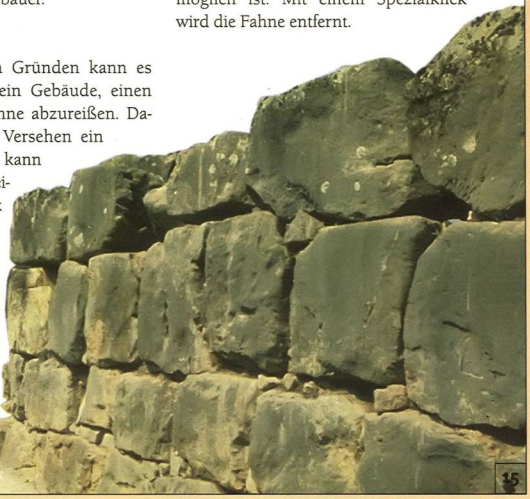


Weg abreißen: Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf einem Weg, erscheint das „Weg abreißen"-Symbol im Menü. Mit einem Spezialklick darauf wird der Weg verschwinden. Träger, die auf dem Weg gearbeitet haben, gehen zurück ins Schloß und warten auf einen neuen Job. Andere Siedler, die auf dem Weg waren, laufen zur nächsten Fahne, um von dort ihren Weg fortzusetzen.

Fahne abreißen: Eine Fahne können Sie nur abreißen, wenn

- kein Gebäude zu der Fahne gehört und
- kein Weg an der Fahne angeschlossen ist oder
- genau zwei Wege an der Fahne sind.

Die Gründe sind ganz einfach: Wenn an einer Fahne nur ein Weg ankommt, würde dieser plötzlich im Nichts enden, während drei Wege oder mehr sich plötzlich ohne Fahne kreuzen würden. Bei zwei Wegen hingegen kann die Fahne entfernt werden, und die beiden bisherigen Wege werden zu einem zusammengefügt. Klicken Sie auf die überflüssige Fahne, und im Menü erscheint die Ruine, falls ein Abriß möglich ist. Mit einem Spezialklick wird die Fahne entfernt.



Neubau: Wenn Sie an die Stelle eines fertigen Gebäudes ein neues setzen wollen, brauchen Sie nicht erst das alte Gebäude abreißen, warten, bis es abgebrannt ist, und dann den neuen Bauauftrag geben. Sie können auch gleich einen neuen Auftrag an der entsprechenden Stelle geben, indem Sie den Cursor auf das alte Gebäude setzen und die Baufunktion anwählen. Zur Sicherheit müssen Sie dann aber das neue Gebäude mit einem Spezialklick auswählen, damit Sie nicht versehentlich ein wichtiges Gebäude „überbauen". Nun brennt das alte Gebäude ab, das neue wird automatisch in Auftrag gegeben.

2.9. Spiel abspeichern und beenden

Diese Funktionen können im 2-Spieler-Modus nur vom linken Spieler ausgeführt werden! Klicken Sie auf das rechte Icon im Menü, und es erscheint eine neue Auswahl. Beachten Sie zunächst nur die Funktionen *Sichern* und *Ende* am unteren Rand.



Mit ENDE verlassen Sie das momentane Spiel. Der Computer fragt Sie, ob Sie sicher sind. Falls Sie schon länger als eine Minute spielen oder das letzte Mal vor mehr als einer Minute gespeichert haben, wird noch ein zweites Mal gefragt, ob Sie wirklich abbrechen wollen. Danach gelangen Sie mit „Ja" ins Hauptmenü.



SICHERN führt ins Speichermenü. Dort sehen Sie die bisher gespeicherten Dateien. Um zu speichern, klicken Sie eine der zehn Zeilen an, klicken auf „Name Neu" und geben einen neuen Namen ein. Wenn Sie einen alten Spielstand überschreiben wollen, müssen Sie natürlich keinen neuen Namen eingeben. Aber Vorsicht! Schnell ist ein angefangenes Spiel gelöscht! Klicken Sie danach auf SICHERN, und der Spielstand wird gespeichert. Beachten Sie aber auf jeden Fall die folgende Meldung, an der Sie sehen können, ob das Spiel auch einwandfrei gesichert wurde.



3. Die Trainingsspiele

Sie sind jetzt mit den grundlegenden Funktionen des Spiels vertraut und können sich mit den ersten Trainingsspielen auseinandersetzen. Hier wird Ihnen jedes einzelne Gebäude erklärt und beschrieben, worauf Sie achten sollten.



Jedes dieser Trainingsspiele gibt Ihnen einen Auftrag vor, der hier beschrieben wird. Danach können Sie auf dem Bildschirm das Spiel selbst gestalten und den Ablauf mitverfolgen. Wenn Sie die dazugehörigen Abschnitte der Anleitung parallel lesen, bekommen Sie immer die passenden Erklärungen zum Geschehen auf dem Bildschirm und erlernen DIE SIEDLER spielerisch. In den Trainingsspielen erhalten Sie einen großen Lagerbestand und verfügen daher über Werkzeuge, Nahrungsmittel, Baumaterialien und Siedler in großer Zahl.



Speichern Sie den Spielstand Ihrer Spiele immer mal wieder. Wenn dann später in der Anleitung für den fortgeschrittenen Spieler Erklärungen folgen, haben Sie gespeicherte Dateien, in denen schon viele Gebäude stehen.



Bei verschiedenen wichtigen Ereignissen werden Sie direkt informiert. Es ertönt eine Hupe (nur mit Soundkarte), und unten links in Ihrem Menü erscheint ein kleines blinkendes Blatt Papier. Wenn Sie das Papier anklicken, erscheint die Nachricht auf dem Bildschirm, und der Computer setzt den Screen an die Stelle des Geschehens. Wenn Sie den Haken im Nachrichtenfenster anklicken, verschwindet die Nachricht wieder.



3.1. Spiel 1 – Landbesitz



Wachhütten, Wachtürme, Burgen

Auftrag: Lassen Sie wenigstens eine Wachhütte, einen Wachturm und eine Burg von Ihren Siedlern aufbauen.



Erklärung: Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, wählen Sie sich einen beliebigen Standort für Ihr Schloß aus. Sie brauchen diesmal nicht auf Bodenschätze oder Bäume zu achten. Geben Sie den Bauauftrag für die drei geforderten Gebäude (denken Sie an die Bau-Hilfsfunktion, falls Sie nicht gleich eine geeignete Stelle finden) und warten Sie ab. Die Wachhütte wird schnell errichtet, da es sich um ein kleines Gebäude handelt. Beim Wachturm und der Burg wird zunächst von einem Planierer der Boden eingeebnet und wesentlich mehr Baumaterial herangetragen. Während die Hütte nur je einmal Holz und Steine benötigt, wird für die Burg insgesamt zehnmal Baumaterial gebracht. Vielleicht kommt sogar ein zweiter Träger aus Ihrem Schloß, um dem Kollegen bei der Arbeit zu helfen. Sobald die Wachhütte fertig ist, kommt ein Ritter aus dem Schloß, um die Hütte zu besetzen.
Wenn in einer Wachhütte, einem Wachturm oder einer Burg der erste Ritter ankommt, vergrößert sich Ihr Landbesitz, und die Grenze verschiebt sich ein Stück. Damit Sie über den neuen Landbesitz auch informiert sind, wenn Sie gerade irgendwo anders auf der Spielwelt zugesehen hatten, ertönt die Hupe, und eine Nachricht trifft ein

(siehe oben). Klicken Sie das Blatt Papier an, und Sie erfahren, daß ein neues Gebäude von einem Ritter besetzt wurde. Nun wird Gold in die Wachhütte gebracht, womit wir uns aber erst später näher beschäftigen. Vor der Wachhütte weht eine weiße Fahne. Später werden auch auf dem Wachturm und den Burgtürmen Fahnen wehen. Diese Fahnen haben folgende Bedeutung:

- Die Höhe der Fahne zeigt Ihnen, wie voll das Gebäude besetzt ist. In einer Wachhütte können 3, in einem Wachturm 6 und in einer Burg 12 Ritter Platz finden.
- Das Symbol auf der Fahne zeigt Ihnen an, wie weit der Feind entfernt ist. Die weiße Fahne bedeutet, daß weit und breit keine feindliche Siedlung ist und in näherer Zukunft auch kein Angriff kommen wird. Wenn Sie später gegen Computerspieler oder einen zweiten Spieler antreten, werden Sie die anderen Symbole sehen. Wenn der Feind nicht mehr sehr weit entfernt ist, erscheint ein schwarzer Streifen auf der Fahne, und sobald er recht nahe ist, wird dieser zu einem schwarzen Kreuz. Wenn Sie dann den Feind vor der Haustür haben, wird die Fahne mit einem auffällig dicken schwarzen Kreuz markiert. Jetzt müssen Sie mit Angriffen rechnen.






Die Landkarte

Ihre Siedler sind vermutlich noch mit dem Bau des Wachturms und der Burg beschäftigt - eine gute Gelegenheit, sich mit der Landkarte vertraut zu machen. Klicken Sie auf das Kartensymbol, und die Karte erscheint. Sie sehen jetzt außer der Landschaft mehrere blaue Punkte an den Stellen, wo Ihre Gebäude stehen bzw. errichtet werden. Damit Sie die Weltgröße besser erkennen können, klicken Sie das Ihnen schon bekannte rechte Icon unter der Karte an. Mit dem linken Icon unter der Karte stellen Sie den Modus der Darstellung ein. Es gibt die folgenden drei Modi:



Klicken Sie auf dieses Icon. Um Ihre blauen Gebäudepunkte ist jetzt eine gepunktete Fläche, die Ihnen zeigt, wie groß Ihr Landbesitz ist. Wenn Sie das Icon nochmals anklicken, verschwindet die Landschaft völlig. Es wird jetzt nur noch Ihr Besitz in blauer Farbe angezeigt, und die Gebäude sind kleine weiße Punkte. Wenn Sie ein drittes Mal auf das Icon klicken, sind Sie wieder im Anfangsmodus. Treten Sie gegen andere Spieler oder Computergegner an, wird deren Land in ihrer Spielerfarbe schraffiert.



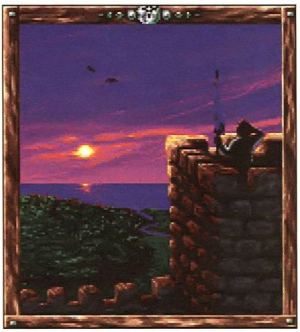
Gehen Sie nochmals in den „Besitz"-Modus, in dem keine Landschaft mehr zu sehen ist, und klicken Sie das zweite Icon von links an. Sie sehen jetzt Ihr Wegenetz auf der Karte. Es geht dabei nicht darum, den genauen Verlauf eines Weges zu sehen, sondern nur, einen groben Überblick zu bekommen. Wenn Sie das Icon erneut anklicken, verschwinden die Wege.



Mit dem dritten Icon von rechts schalten Sie die Gebäude auf der Karte an oder aus. Gehen Sie wieder aus der Karte heraus, indem Sie auf den gelben Stern klicken. Die Karte bietet noch zwei weitere Sonderfunktionen, die später unter 6.6. erklärt werden.



Wenn Sie in einer Spielwelt erstmal wissen, wo ungefähr sich Berge und Seen befinden, empfiehlt es sich, hauptsächlich mit dem *Besitz-Modus* der Karte zu arbeiten. Grenzen verschieben sich, Berge nicht. Schauen Sie mal, was Ihre Siedler machen. Sobald die Gebäude fertig aufgebaut sind, erscheint ein Fenster, um Ihnen mitzuteilen, daß der Auftrag ausgeführt wurde. Sie können nun wählen, ob Sie noch weiter experimentieren wollen oder lieber zur nächsten Übung gehen.



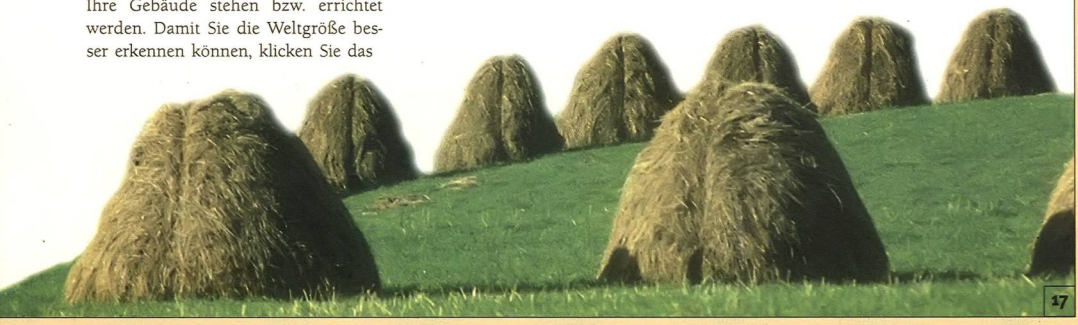
3.2. Spiel 2 – Baumaterial



Försterhütte, Holzfällerhütte, Steinbruch und Sägewerk

Auftrag: Stellen Sie neues Baumaterial her. Mindestens 5 Einheiten Bauholz und 5 Einheiten Steine.

Erklärung: Diesmal sollten Sie sich die Landschaft schon etwas genauer ansehen. Wählen Sie einen Standort mit einigen Bäumen und vor allem auch einigen Granitsteinen (die großen grauen



Felsbrocken) und setzen Sie Ihr Hauptquartier in die Nähe.
Sie sollen Steine und Holz beschaffen. Diese Materialien werden für den Bau von Gebäuden benötigt und sind meist das erste, worum man sich in einer neuen Siedlung kümmern muß. Steine werden von einem Steinbrucharbeiter von den Granitsteinen abgeklopft. Beim Holz wird es schon etwas komplizierter. Sie brauchen einen Holzfäller, der die Bäume fällt, und einen Schreiner, der die Baumstämme zu Brettern verarbeitet. Der Förster wird in diesem Abschnitt mitbeschrieben, da er neue Bäume pflanzt.
Setzen Sie eine Holzfällerhütte in die Nähe der Bäume, am besten mitten in ein Wäldchen, und eine Steinbruchhütte zu den Granitblöcken. Suchen Sie einen geeigneten Platz für das Sägewerk (es handelt sich um ein großes Gebäude), und zum Kennenlernen setzen Sie noch eine Forsthütte am besten an eine Stelle, an der noch nicht so viele Bäume sind. Verbinden Sie nun die Gebäude mit Wegen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ist Ihre Arbeit schon getan. Den Rest sollten Ihre Siedler besorgen. Nach und nach werden die Hütten aufgebaut, der Boden des Sägewerks eingeebnet, und nach Fertigstellung der Häuser kommen die verschiedenen Arbeiter.



Der Holzfäller geht in seine Hütte und wird nach kurzer Zeit herauskommen und sich einen Baum zum Fällen aussuchen. Nach dem Fällen schlägt er noch die Äste ab und nimmt den Baumstamm mit. Vor seiner Hütte legt er ihn ab und ruht sich aus, bevor er erneut zur Arbeit geht. Ein Träger wird den Baumstamm erblicken und mitnehmen. Da Ihr Sägewerk wahrscheinlich noch im Bau ist, wird der Baumstamm erstmal ins Schloß gebracht.
Der Steinbrucharbeiter geht zu einem Granitstein und klopft mit seiner Pike, bis er einen Satz Steine mitnehmen kann. Diesen bringt er vor seine Hütte, von wo er von Trägern ins Schloß oder zur nächsten Baustelle gebracht wird. Der Förster macht sich auf den Weg, um Bäume zu pflanzen. Die werden nach einiger Zeit groß und können gefällt werden. Wer nur Bäume fällt und keine pflanzt, wird nach kurzer Zeit kein Holz mehr haben. Wenn umgekehrt kein Holzfäller in der Nähe eines Försters ist, entsteht mit der Zeit ein neuer Wald.
Ihr Sägewerk wird als letztes fertiggestellt sein, da es das größte dieser Gebäude ist. Der Schreiner geht dann in das Sägewerk und wartet auf Baumstämme. Die werden ihm aus dem Schloß oder direkt vom Holzfäller gebracht, er sägt sie klein und bringt das Bauholz nach draußen. Da nirgendwo in dieser Siedlung Holz benötigt wird, kommt es ins Schloß zur Lagerung.
Sie stellen sich jetzt vielleicht die Frage, wie Sie bei Granit für den dauernden Nachschub sorgen sollen? Bäume können nachgepflanzt werden, Steine leider nicht. Wenn alle Granitbrocken vom Steinbrucharbeiter abgetragen wurden, gibt es immer noch unterirdische Vorkommen. Mit den Bergminen beschäftigen wir uns aber erst in einem späteren Übungsspiel.



3.3. Spiel 3 – Nahrungsmittel



Fischerhütte, Farm, Windmühle, Bäckerei, Schweinehof, Schlachter und Tips zum Haus- und Wegebau

Auftrag: Stellen Sie je 5 Einheiten der Nahrungsmittel Fisch, Fleisch, Brot her.

Erklärung: Diesmal müssen Sie darauf achten, daß Sie für Ihren Fischer einen See in der Nähe des Schlosses haben. Auch ein etwas größerer Freiraum für die Farm wäre günstig, damit der Farmer sein Korn anbauen kann. Bodenschätze und andere Rohstoffe sind diesmal unwichtig.
Damit während der weiteren Erläuterungen Ihre Siedler schon bei der Arbeit sind, setzen Sie die sechs erforderlichen Gebäude:



- die Farm (großes Gebäude) in eine möglichst freie Umgebung,
- den Fischer möglichst dicht an ein Seeufer,
- den Schweinehof, die Bäckerei, den Schlachter und die Windmühle an eine beliebige Stelle.



Wenn Sie die Gebäude mit Wegen verbinden, beachten Sie, daß Sie nicht das gesamte Ufer (den „Angelplatz") mit Wegen verbauen, da der Fischer auf Wegen nicht angelt, um den Transport von Waren nicht zu behindern. Nun machen sich Ihre Siedler an die Arbeit, und wir erklären die Nahrungsmittel genauer.

Sie haben drei Möglichkeiten, Nahrungsmittel zu produzieren:

- Die einfachste Methode ist das Fischen. Ein Fischer angelt, und die gefangenen Fische können direkt als Nahrungsmittel verwendet werden. Der einzige Nachteil besteht darin, daß dazu ein See notwendig ist und dieser bei Überfischung (mehrere Fischer an einem kleinen See) ausgeplündert wird. Solange noch Fische im Wasser sind, vermehren sie sich. Also lieber gleichmäßig weniger Fische angeln lassen, als nur über kurze Zeit viele Fische zu haben.

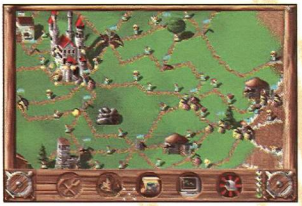


- Die zweite Methode dient der Herstellung von Brot. Der Farmer pflanzt Getreide an. Nachdem es reif ist und geerntet wurde, bringt es ein Träger zum Müller, der das Getreide zu Mehl verarbeitet. Die Mehlsäcke werden dann zum Bäcker gebracht, der nun das Brot backt. Sie sehen, diese Art der Nahrungsproduktion ist wesentlich langwieriger und benötigt mehr Platz als das Fischen.
- Die dritte Methode ist genauso umfangreich. Der Farmer beliefert mit seinem Korn auch den Schweinebauern, der das Korn an seine Schweine verfüttert. Wenn sich diese vermehren, trägt der Bauer ein Schwein aus dem Hof, und es wird zum Schlachter gebracht, der schließlich Fleisch liefert.



Wozu aber die vielen Nahrungsmittel? Sie benötigen sie in späteren Spielen für die Versorgung der hoch in den Bergen arbeitenden Minenarbeiter. Wenn sie nicht mehr versorgt werden, gehen sie in den Streik und fördern keine Rohstoffe mehr. Es ist den Minenarbeitern gleichgültig, ob sie Fisch, Brot oder Fleisch erhalten; welche dieser Nahrungsmittel Sie produzieren, bleibt Ihnen und Ihren Möglichkeiten vorbehalten.

Wenn Sie nun wieder das Spiel verfolgen, wird der Fischer vielleicht schon unterwegs sein; die anderen Gebäude befinden sich größtenteils noch im Bau. Jetzt müssen Sie sich in Geduld üben, denn der Anbau von Getreide und das Züchten von Schweinen sind sehr langwierig. Nutzen wir die Gelegenheit, um Ihnen ein paar nützliche Hinweise zum Wegebau zu geben. Diese sind zwar bei Ihrer jetzigen kleinen Siedlung noch nicht so wichtig, aber wenn einmal 20 Häuser und mehr stehen, sieht das schon ganz anders aus. Schauen Sie sich Ihre Siedlung einmal an. Vor dem Schloß herrscht oft reger Warenverkehr, und wenn Sie später viele Gebäude haben, ist es wichtig, sie intelligent zu plazieren und die Wege möglichst günstig anzulegen. Wenn z. B. das Getreide auf dem Weg vom Farmer zum Müller immer am Schloß vorbei muß, behindert es vielleicht den Transport von wichtigem Baumaterial. Setzen Sie also zusammengehörende Gruppen



von Gebäuden immer möglichst dicht zusammen und achten Sie darauf, daß die logischen direkten Transportwege dazwischen nicht am Schloß vorbeiführen. Richtig wäre es, wenn z. B. ein Sägewerk und ein Holzfäller in direkter Nachbarschaft stehen. Da Sie dies vor dem Bau Ihrer Siedlung noch nicht wußten, haben Sie auf dem Bildschirm vielleicht ein gutes Beispiel für einen weniger günstigen Aufbau. Genauso wichtig ist ein gutes Wegenetz. Ein kleiner neuer Verbindungsweg kann den Transport von Waren schon stark verbessern. Genaue Richtlinien sind schwer zu geben, da sich Vor- und Nachteile gegenüberstehen. Hier hilft Ihnen mit der Zeit die Erfahrung, aber einige Tips wollen wir Ihnen nicht vorenthalten:



Wenn Sie ein dunkel- oder hellrotes (steiles) Stück Weg umgehen können, lohnt es sich, dafür den Umweg von zwei Wegteilen in Kauf zu nehmen, denn: Die Geschwindigkeit, mit der Waren auf einem Weg hin- und hergetragen werden, richtet sich letztlich immer nach dem *langsamsten* Wegstück.



Verbauen Sie die bis zu sechs möglichen Abzweigungen von einer Fahne nicht mit einem Weg (der z. B. erst halb um die Fahne herumführt). Sie haben dann nur noch schlechte Möglichkei-



ten, Ihr Wegenetz zu erweitern. Nehmen Sie in diesem Falle lieber ein steileres Stück Weg in Kauf.

Prinzipiell ist es möglich, zwischen zwei Fahnen zwei parallele Wege zu bauen. Wenn einer überlastet ist, wird der andere Weg für den Warentransport mitbenutzt. Dies ist aber unnötig, wenn Sie den folgenden Punkt beachten: Bauen Sie viele Querverbindungen. Dies ist der wichtigste Punkt für ein gutes Wegenetz. Wenn einzelne Transportwege überlastet sind und sich die Waren stapeln, bringen Ihre schlauen Siedler die Waren auf weniger belebten Umwegen zum Ziel. Diese Umwege müssen aber existieren! Das schlechteste Wegenetz ist ein strahlenförmig vom Schloß ausgehendes Wegenetz. Hier muß jede Ware vom Außenposten am Schloß vorbeigetragen werden. Gut ist ein „gerastertes" Wegenetz, vergleichbar etwa mit einem karierten Blatt Papier. Um von einem Punkt zum anderen zu kommen, gibt es viele Möglichkeiten. Um es nicht zu kompliziert zu machen: Bauen Sie zwischen den Gebäuden viele Verbindungen, die Siedlung wird schneller und besser wachsen. Wenn Sie auf der Landkarte im „Besitz"-Modus die Wege anschalten,



Hier fehlen noch einige Verbindungen. So ist es schon besser.

sehen Sie meist recht gut, wo noch Querverbindungen fehlen.

Nun aber zurück zum aktuellen Spiel. Beobachten Sie die Männchen bei der Arbeit:

- Der Fischer geht an ein Seeufer und angelt. Je nachdem, wieviele Fische in dem See sind, kommt er schneller, langsamer oder gar nicht zum Erfolg. Ein gefangener Fisch wird ins Schloß gebracht, da Sie keine Minen haben und somit kein Minenarbeiter etwas zu essen haben will.
- Der Farmer sät sein Getreide, und wenn es reif ist, geht er es ernten. Das Getreide wird dann zur Windmühle oder zum Schweinebauern gebracht.
- Sobald der Müller Getreide erhält, wird es gemahlen und in Mehlsäcken an den Bäcker weitergegeben.
- Der Bäcker knetet den Teig und backt mit qualmendem Schornstein das Brot.
- Der Schweinebauer füttert mit dem Getreide seine grunzenden Schweine. Mit der Zeit wird er genug haben, um einige zum Schlachter zu geben.
- Der Schlachter hackt das Fleisch und hängt es auf.

Der Farmer liefert das Getreide also an den Bauern und den Müller. Es kann jedoch vorkommen, daß er bei geringer Produktion nur einen von beiden beliefert. Falls dies der Fall sein sollte, müssen Sie entweder mehr Farmen bauen, oder Sie reißen die Schweinezucht oder Windmühle und Bäckerei ab.



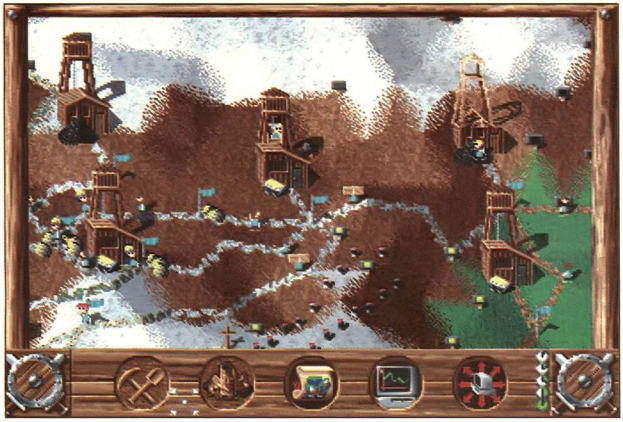
3.4. Spiel 4 – Bodenschätze und Weiterverarbeitung



Goldmine, Kohlemine, Eisenmine, Granitmine, Goldschmelzhaus, Eisenschmelze

Auftrag: Suchen Sie nach Bodenschätzen und gewinnen Sie wenigstens 5 Einheiten Gold und Eisen.

Erklärung: Bodenschätze werden in Minen im Gebirge abgebaut. Rohgold und Eisenerz werden aus den Bergwerken in entsprechende Schmelzhütten gebracht, wonach Sie über reines Eisen bzw. Gold verfügen. Eisen ist der wichtigste Rohstoff, mit ihm werden Waffen geschmiedet und Werkzeuge hergestellt. Gold ist äußerst wichtig, denn Ihre Ritter kämpfen mit umso mehr Einsatz, je mehr Reichtum es zu verteidigen gibt. Kohle wird in den Schmelzhütten benötigt, um Eisen und Gold zu verarbeiten, und auch der Schmied benötigt Kohle. Der unbedeutendste Rohstoff ist Granit. Wenn aber in Ihrer Umgebung über dem Erdboden keine Granitbrocken mehr vorhanden sind, kann sich das Blatt wenden und eine Granitmine zu großer Bedeutung gelangen. Schließlich benötigen Sie die Steine für jedes größere Gebäude.
Bodenschätze finden sich ausschließlich in den Bergen. Suchen Sie sich für Ihr Hauptquartier eine Stelle mit möglichst vielen Bergen in der Umgebung und vergessen Sie auf keinen Fall, den Rat des Geologen einzuholen. Setzen Sie Ihr Schloß nur an eine Stelle, die zumindest etwas Kohle, Eisen *und* Gold bietet. Um Ihren Landbesitz zu ver-



größern und mehr Berge auf Bodenschätze untersuchen zu können, sollten Sie sofort in der Nähe der Grenzen Wachhütten errichten lassen.

Nun ist es Zeit für erste geologische Erkundungen. Dazu benötigen Sie zunächst eine Fahne, die Sie irgendwo ins Gebirge setzen. Verbinden Sie die Fahne mit dem übrigen Wegenetz und klicken Sie mit einem Spezialklick auf die Fahne.



Es erscheint ein Fenster mit einigen Symbolen, darunter ein Geologenkopf. Klicken Sie auf ihn, und Sie erfahren akustisch, ob er seinen Auftrag erhalten hat. Nach wenigen Sekunden kommt er aus dem Schloß und macht sich auf den Weg ins Gebirge. Dort wird er hier und da den Boden genauer unter die Lupe nehmen. Wenn er Bodenschätze findet, macht er einen Luftsprung und stellt ein Schild auf, um Ihnen mitzuteilen, was er gefunden hat. Auf dem Schild erscheint ein kleiner (geringes Vorkommen) oder großer (hohes Vorkommen) Kreis in verschiedenen Farben. Gelb steht für Gold, Rot für Eisen, schwarz für Kohle und hellgrau für Granit. Wenn er nichts findet, stellt er ein leeres Schild auf. Beim ersten Fund erhalten Sie eine Nachricht, denn Sie können ja nicht immer allen Geologen bei der Arbeit zusehen.





Sie können einen Geologen zu jeder beliebigen Fahne schicken; sie muß nur mit dem Wegenetz verbunden sein. Auch Fahnen vor Gebäuden sind geeignet. Der Geologe sieht sich immer in der näheren Umgebung um, und falls er keine Berge in der Nähe erblickt, macht er sich einfach wieder auf den Heimweg. Um das Ziel Ihrer Übungsmission zu erreichen, müssen Sie Kohle, Gold und Eisen finden. Also ruhig viele Geologen in die Berge schicken und frühzeitig mit Wachhütten Ihr Land erweitern, falls nicht alle Bodenschätze in nächster Nähe zu finden sind. Sicherlich haben Sie schon bemerkt, daß Wachhütten nicht im Gebirge gebaut werden können. Größere Gebirge muß man daher mit Wachhütten „umzingeln".



Sobald Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, sollten Sie mit dem Bau der Mine beginnen. Auch hier steht Ihnen die Bau-Hilfsfunktion zur Verfügung. Sobald das Bergwerk an das Wegenetz angeschlossen ist, kommt der Bauarbeiter, um die Mine zu errichten. Wenn Sie für Gold, Eisen und Kohle jeweils wenigstens eine Mine in Auftrag gegeben haben, ist es Zeit, auch die Schmelzhütten errichten zu lassen. Wählen Sie am besten einen Standort in der Nähe Ihres Schlosses, und lassen Sie das Goldschmelzhaus und die Eisenschmelze von Ihren Siedlern aufbauen. Bald gehen die Minenarbeiter zur Arbeit und suchen unterirdisch nach Erz. Sie werden vom Schloß aus mit Nahrungsmitteln versorgt. Die gefundenen Rohstoffe werden in die Schmelzhütten gebracht, wo aus Rohgold Gold, aus Eisenerz Eisen wird. Da beides in Ihrer Siedlung nicht benötigt wird, kommt es ins Schloß zur Lagerung. Während dies alles passiert, geben wir Ihnen noch weitere Erklärungen und Tips:

Wenn Ihr Wegenetz nicht gut gebaut wurde, wird es sich bei diesem Probespiel vielleicht unangenehm bemerkbar machen. Die Minen fördern relativ viel Rohstoffe, und wenn Sie zwischen den Minen und den Schmelzhütten nur eine (womöglich noch sehr steile) Wegverbindung haben, wird es bestimmt zu einem Warenstau kommen. Es wird mehr Material gefördert, als die Siedler auf einem solch steilen Weg transportieren können. Bauen Sie in diesem Falle weitere Wegverbindungen - Sie können sofort beobachten, wie diese genutzt werden und die Waren insgesamt schneller ans Ziel kommen.

Bodenschätze sind natürlich nicht unbegrenzt vorhanden. Wenn ein Vorkommen zu Neige geht, findet der

Minenarbeiter immer seltener Rohstoffe. Die Mine wird demnach ineffizient, denn die hoch in den Bergen arbeitenden Minenarbeiter müssen vom Tal aus mit Nahrungsmitteln versorgt werden. Sie werden mit einer Nachricht informiert, wenn eine Mine keine Erträge mehr bringt. Besonders wenn Ihre Nahrungsmittel knapp bemessen sind, sollten Sie sich dann dazu entschließen, eine Mine abzureißen. Wenn einem Minenarbeiter das Essen ausgeht, tritt er in Streik und geht zur Verdeutlichung seines Mißmuts vor seiner Mine hin und her.



Die von den Geologen aufgestellten Schilder halten nicht ewig und verschwinden nach und nach wieder. Sie können aber jederzeit Nachuntersuchungen machen lassen und so leicht feststellen, ob in der Umgebung einer Mine noch Bodenschätze vorhanden sind. Wenn Sie es beim Aufbau der Minen nicht so eilig haben, können Sie ruhig abwarten, bis der Geologe viele Schilder aufgestellt hat und Sie sicher sind, daß es sich um ein lohnendes Vorkommen handelt. Gegen Mitspieler oder hartnäckige Computergegner ist es meistens sinnvoll, sofort nach dem ersten Anzeichen die Mine bauen zu lassen, denn jede Minute zählt hier. Das Risiko, dabei vielleicht „auf Sand" gebaut zu haben, ist natürlich größer.

Geologen und andere Arbeiter stehen Ihnen nicht von Anfang an in beliebiger Menge zur Verfügung. Wenn der Computer den Mausklick nach einem Geologen verneint, haben Sie entweder keine freien Arbeiter oder kein Werkzeug mehr. Außerdem vergehen nach der Bestellung eines Geologen etwa 2 Sekunden, bis der nächste zur Verfügung steht. Genaueres zu diesen Abläufen erfahren Sie später.



TIP

Wenn Sie eine Fahne für einen Geologen setzen, wollen Sie später oft an dieselbe Stelle ein Bergwerk bauen. Klicken Sie die Bau-Hilfsfunktion an und suchen Sie sich eine Stelle aus, an der Sie später gerne das Bergwerk hätten. Setzen Sie dann die Fahne unten rechts neben diese Stelle. Dann können Sie das Bergwerk direkt an die Fahne bauen lassen und brauchen weder einen neuen Weg noch einen neuen Träger, und die Vorlaufzeit für den Aufbau der Mine ist kürzer.

3.5. Spiel 5 – Herstellung von Werkzeugen und Waffen



Schmied, Schlosser, Bootsbauer und Lager

Aufgabe: Produzieren Sie wenigstens 10 Waffen, 10 Werkzeuge und 5 Boote.

Erklärung: In diesem Spiel lernen Sie die letzten noch unbekannten Gebäude kennen. Sie werden sehen, was Sie mit den im letzten Kapitel erworbenen Materialien herstellen können. Der Schmied stellt aus Eisen Waffen her, benötigt dafür aber zusätzlich Kohle.



Der Schlosser stellt aus Holz und Eisen verschiedene Werkzeuge her, die andere Siedler verwenden können. Der Bootsbauer baut Boote und benötigt dafür nur Holz. Er ist der am seltensten benötigte Arbeiter und wird meist nur in Welten mit größeren Seen verwendet. Als letztes Gebäude wird in diesem Abschnitt das Lager erklärt. Hier können Waren gelagert werden und Arbeiter auf neue Aufgaben warten, genau wie Sie es schon vom Schloß her kennen. Deshalb sind Lagerhallen die wichtigsten Gebäude neben Ihrem Schloß.

Bei der Standortwahl kommt es diesmal nicht auf Bodenschätze an, denn die notwendigen Materialien haben Sie bereits zu Spielbeginn in Ihrem Schloß. Wählen Sie also eine beliebige Stelle mit ausreichend Platz für mehrere große Gebäude. Lassen Sie von Ihren Siedlern eine Schmiede, eine Schlosserei, eine Werft und eine Lagerhalle aufbauen. Während die Männchen ihrer Arbeit nachgehen, erhalten Sie wieder hilfreiche Erklärungen.

Der Bootsbauer erhält Holz und wird nach kurzer Zeit die ersten Boote liefern.

Der Schmied wird mit Kohle und Eisen beliefert. Er schmiedet dann Schwerter und Schilde, die Sie für jeden Ritter benötigen. Fertige Waffen werden in das Schloß gebracht, um neue Ritter damit auszurüsten.

Der Schlosser wird mit Holz und Eisen beliefert und stellt neun verschiedene Werkzeuge her: Hammer, Säge, Axt, Schaufel, Sense, Pike, Angel, Zange, Fleischerbeil. Diese Werkzeuge werden dann zum Schloß gebracht und von Ihren Arbeitern verwendet. Verschiedene Arbeiter benötigen unterschiedliche Werkzeuge. Manche brauchen gar kein Werkzeug, andere sogar zwei:



Planierer: Schaufel
Fischer: Angel
Fleischer: Fleischerbeil
Farmer: Sense
Holzfäller: Axt
Schreiner: Säge
Minenarbeiter: Pike
Steinbrucharbeiter: Pike
Bauarbeiter: Hammer
Bootsbauer: Hammer
Geologe: Hammer
Schlosser: Hammer und Säge
Schmied: Hammer und Zange

Lagerhallen sind neben Ihrem Schloß die wichtigsten Gebäude, denn ohne sie wird Ihr Schloß bei einer größeren Siedlung völlig überlastet. Wenn Ihre Siedlung immer mehr expandiert, wird sie irgendwann mit dem Schloß alleine nicht mehr kontrollierbar. Die Arbeiter brauchen z. B. vom Schloß bis zur Baustelle einfach zu viel Zeit, oder sie produzieren so viele Waren, daß sich alles auf dem Weg ins Schloß stapelt und Ihre armen Träger mit der Arbeit nicht mehr fertig werden. Damit das nicht passiert, müssen Sie rechtzeitig für eine gute Verteilung von Lagern sorgen. Eine Lagerhalle kann fast alles, was Ihr Schloß auch kann:



- Wenn Sie neue Männchen dazubekommen, werden zukünftig auch die Lagerhallen mitbedacht. Sie bekommen nicht mehr Siedler, aber sie werden auf die Lager verteilt.
- Wenn eine Ware fertiggestellt wurde und nirgendwo benötigt wird, wurde sie bisher immer zum Schloß gebracht. Nun wird sie aber zum nächstgelegenen Lager gebracht, was die Transportwege erheblich verkürzt.
- Wenn eine Ware benötigt wird, z.B. an einer Baustelle, wird sie aus dem nächsten Lager bestellt, das über Baumaterial verfügt.
- Wenn ein Arbeiter nach getaner Arbeit den Heimweg antritt, geht er nicht mehr wie bisher zum Schloß, sondern sucht das nächste Lager auf, um dort auf eine neue Aufgabe zu warten. Die Rückwege sind somit kürzer.
- Wenn ein Gebäude einen neuen Arbeiter benötigt, wird er aus dem nächstliegenden Lager geholt, in dem ein solcher Arbeiter wartet. Dies verkürzt die Anmarschwege.



Eine gute Verteilung der Lager ist sehr wichtig. Sobald ein Lager fertig aufgebaut ist, erhalten Sie eine Nachricht.

Sobald Sie diese Häuser kennengelernt haben, sind Sie mit allen Gebäuden Ihrer Siedler vertraut.

3.6. Spiel 6 – Angreifen



Aufgabe: Erobern Sie mehrere gegnerische Gebäude

Erklärung: In diesem Spiel haben Sie die Aufgabe, einige Gebäude mit Ihren Rittern zu erobern und einzunehmen. Klicken Sie auf die Landkarte und sehen Sie sich die Standorte der Feindgebäude an. Wählen Sie Ihren Standort direkt bei den Feinden, so daß Sie keine weiten Wege zurücklegen müssen. Lassen Sie rund um Ihr Schloß mehrere Burgen, Wachtürme und Wachhütten errichten. Während Ihre Siedler bauen, beschäftigen wir uns etwas mit den Rittern.

Es gibt fünf verschiedene Ritter, wobei am Aussehen die Stärke des Ritters abzulesen ist. Wenn Sie einen neuen Ritter erhalten, ist er zunächst auf der schwächsten Stufe. Solange er aber im Schloß ist (oder später in einem Ihrer Lager), kann er in aller Ruhe trainieren und steigt nach und nach auf. Zwar vermögen die Ritter auch in Wachtürmen und Burgen zu trainieren, dies geht aber langsamer voran, da sie ja auch noch ihre tägliche Arbeit zu verrichten haben. In einer Wachhütte dagegen verbessern sie ihre Fähigkeiten fast gar nicht. Die Vor- und Nachteile liegen auf der Hand: Wenn Sie möglichst viele Ritter im Schloß lassen, werden diese gut ausgebildet. Aber während dieser Zeit ist Ihre Siedlung nicht gut geschützt. Wenn Sie nun alle Ritter möglichst früh auf Achse schicken, sind Ihre Gebäude zunächst sicher, aber später wird der Feind vielleicht stärkere Ritter haben und Sie in arge Bedrängnis bringen. Weil Sie reichlich Burgen und Wachhütten gebaut haben, werden Ihre Ritter recht früh ausgesandt, um diese zu besetzen, aber Ihre Gegner sind in diesem Trainingsspiel noch eine recht wehrlose Zielscheibe, also keine Sorge...



Ein Spezialklick auf ein Militärgebäude zeigt dessen Besatzung an.

Angreifen können Sie nur gegnerische Burgen, Wachtürme oder Wachhütten. Es liegt unter der Würde eines Ritters, einen Bauern oder Fischer zu bekämpfen. Wenn Sie einen Angriff starten, marschieren Ihre Ritter auf das feindliche Gebäude zu und fordern den Feind zum Kampf heraus. Ein Ritter wird zur Verteidigung aus dem Gebäude kommen, und es kommt zum Kampf. Irgendwann sind entweder alle Angreifer geschlagen, oder es sind keine Ritter mehr in dem angegriffenen Gebäude. Dann hat der Angreifer einen Sieg errungen und übernimmt das eroberte Gebäude. Sofort verschieben sich die Grenzen im Umland, und der Feind verliert alle anderen Gebäude. Eine solche Niederlage kann ein empfindlicher Rückschlag für eine Siedlung sein. Wenn z. B. Ihre einzige Kohlemine oder ein gut bestücktes Lagerhaus in Flammen steht, haben Sie ein Problem.



Sobald Ihre ersten Hütten fertig sind und Ritter sie besetzt haben, werden Ihnen die Fahnen mit einem dicken Kreuz auffallen. Damit sind alle Wachhütten markiert, die dicht am Feind stehen und daher auch selbst angegriffen werden können. Klicken Sie irgendein feindliches Gebäude, das ebenfalls durch ein dickes schwarzes Kreuz auf der Fahne markiert ist, mit einem Spezialklick an. Ein neues Fenster erscheint und sagt Ihnen, mit wievielen Rittern Sie angreifen können. Die vier Zahlen



in der Mitte zeigen Ihnen, wieviele verfügbare Ritter Sie in nächster Nähe, ziemlich nah, weiter entfernt und sehr weit entfernt zur Verfügung haben. Die Entfernung ist nicht lebenswichtig, die Ritter brauchen dann nur etwas länger, bis sie den Feind erreichen. Falls alle Zahlen noch auf 0 stehen, sind Ihre Gebäude noch nicht ausreichend mit Rittern besetzt. Hierzu müssen Sie wissen, daß nicht jeder Ritter, der z.B. in eine Burg gegangen ist, in den Kampf geschickt werden kann, denn wer würde bei einem Gegenangriff Ihre Burg verteidigen? Später wird erklärt, wie Sie den Kampfverlauf beeinflussen können. Mit Plus und Minus verstellen Sie die Anzahl der Ritter, die angreifen sollen, mit den gekreuzten Klingen starten Sie den Angriff.



Wenn Sie alle verfügbaren Ritter in den Kampf geschickt haben, ist zunächst keiner mehr für weitere Angriffe vorhanden. Sie können aber sehen, daß sofort aus Ihrem Schloß neue Ritter kommen, um die in den Kampf gezogenen auf ihren Posten zu ersetzen. Wenn Sie ein feindliches Gebäude einnehmen, erhalten Sie eine Nachricht.



Wenn ein Feind bei späteren Spielen einen Gegenangriff startet und sich unterwegs die Ritter begegnen, kann es zu einem großen Kampfgetümmel kommen, denn jeder feindliche Ritter wird sofort bekämpft.



Zuletzt noch ein Punkt, der nicht direkt mit den Rittern zu tun hat, aber von dem auch Landbesitz abhängt: Bauen Sie keine Gebäude (vor allem keine größeren, wegen der langen Bauzeit) direkt an der Grenze zum Feind. Wenn der Feind auf der anderen Seite eine Wachhütte errichtet, verschiebt sich die Grenze, und Ihre Baustelle wird abgebrannt. Es hilft auch nicht, eine Burg dicht an der Grenze errichten zu lassen, denn die hat ja ebenfalls eine lange Bauzeit. Entweder Sie setzen ebenfalls eine Wachhütte und vertrauen darauf, daß Ihre schneller fertig ist, oder Sie setzen Ihre Gebäude in sichereres Land mit Respektabstand.

Mit diesem Abschnitt sind die Übungsmissionen abgeschlossen. Ihnen sind nun die Grundlagen der SIEDLER bekannt, Sie kennen alle Gebäude, Arbeiter und Waren, können Bodenschätze suchen und den Feind angreifen. Wir sind sicher, daß es Ihnen schon bisher viel Spaß gemacht hat, und können Ihnen versichern, daß die SIEDLER noch viel mehr bieten und man bei diesem Spiel an Tricks, Taktiken und Strategien niemals auslernt. Die folgenden Abschnitte richten sich an den fortgeschrittenen Spieler. Viel Vergnügen!

4. Wirtschaftliches

4.1. Der Wirtschaftskreislauf

Achten Sie darauf, immer über die wirtschaftlichen Zusammenhänge der einzelnen Gebäude Bescheid zu wissen, dann wissen Sie sofort, wer was braucht und produziert. Eine kurze Übersicht der recht komplexen Zusammenhänge:

Die Nahrungskette:



...produziert Fisch, Fleisch und Brot. Diese werden an die Bergwerke geliefert. Der Fischer angelt Fische, die sofort als Nahrungsmittel zur Verfügung stehen. Der Farmer sät und erntet Getreide, welches entweder vom Bauern an Schweine verfüttert oder in der Mühle zu Mehl gemahlen wird. Die Schweine vermehren sich und können in der Schlachterei zu Fleisch verarbeitet werden, oder der Bäcker backt Brot aus dem Mehl.

Die Warenkette:



...produziert Werkzeuge, Waffen, Boote, Gold und Gebäude. Werkzeuge, Waffen und Boote werden in Lager gebracht. Das Gold wird an Burgen, Wachtürme und Wachhütten geliefert. Um Werkzeuge herstellen zu lassen, benötigen Sie Holz und Eisen. Holz wird vom Sägewerk erzeugt, in dem Baumstämme zersägt werden, die vorher wiederum ein Holzfäller gefällt (und ein Förster gepflanzt) haben muß. Eisen

erhalten Sie aus einer Eisenschmelzhütte. Der Schmelzer benötigt Eisenerz und Kohle, diese werden in Bergwerken abgebaut. Um Waffen zu produzieren, benötigt der Schmied Eisen und Kohle. Der Bootsbauer braucht Holz für den Bootsbau. Für Gebäude benötigen Sie in jedem Fall Holz, meist außerdem Granit. Granit wird entweder überirdisch im Steinbruch oder unterirdisch im Bergwerk abgebaut. Gold wird aus Rohgold vom Goldschmied erzeugt. Wie die Eisenschmelze benötigt er für die Hitze natürlich Kohle.



Alles klar? Das Schaubild macht es vielleicht etwas einfacher. In den ersten Übungsspielen haben Sie sich vielleicht gefragt, ob Sie unbegrenzt Siedler haben, wieviele Waren Ihnen zur Verfügung stehen oder wie Sie auf verschiedene Abläufe Einfluß nehmen können. Alle diese Parameter sind so voreingestellt, daß Sie bei kleineren Trainingsspielen so schnell keine Schwierigkeiten bekommen. Der erfahrenere Spieler will aber weiteren Einfluß auf das Spiel nehmen und genauer Bescheid wissen, vom Lagerbestand bis zur Produktionsmenge. All dies wird in diesem Teil der Anleitung erklärt.

4.2. Ihre erste große Siedlung

Sie kennen jetzt alle Gebäude und fragen sich sicherlich, mit welchen Gebäuden Sie am besten anfangen und welche Sie erst später benötigen. Mit einem außerordentlich großen Lagerbestand können Sie anfangs ruhig die „falschen" Gebäude bauen; es bleibt genug Baumaterial übrig, um auch danach noch beliebig ausbauen zu können. Wenn Ihr Lagerbestand bei Spielbeginn aber nur auf halb gesetzt war, müssen Sie wesentlich besser planen. Das Ziel ist eine funktionierende Siedlung. Dazu sind letztlich alle Gebäude notwendig, nur gelegentlich kann man auf das eine oder andere verzichten. Sie werden bei den Missionen keinen riesigen Lagerbestand mehr vorfinden, sondern müssen selbst dafür sorgen, daß genügend Rohstoffe gefördert werden und die erforderlichen Gebäude stehen.

Wählen Sie die erste Mission aus. Wie Sie sehen, haben Sie hier eine Computergegnerin, die es zu besiegen gilt. Ihre Intelligenz ist recht niedrig, aber sie haben beide keinen besonders großen Lagerbestand! Der Rest dieses Abschnitts erklärt, wie Sie eine funktionierende Siedlung aufbauen. Es steht Ihnen natürlich frei, völlig anders zu verfahren.



Als erstes müssen Sie einen günstigen Standort für Ihr Schloß suchen. Danach sollten Sie gleich an die Vergrößerung Ihres Landbesitzes denken. Wenn Sie erst das vorhandene Land bebauen, haben Sie plötzlich keinen Platz mehr und müssen warten, bis Sie endlich neues Land erhalten. Deshalb setzen Sie möglichst dicht an die Grenze gleich zwei bis vier Wachhütten. Größere Wachtürme oder Burgen haben eine längere Bauzeit und bremsen die Expansion. Nehmen Sie sich schnell, was Sie kampflos bekommen.



Als drittes folgt die Sicherstellung der Versorgung mit Baumaterial. Sie bekommen arge Probleme, wenn Ihnen das Baumaterial ausgeht, bevor Sie Gebäude haben, die für Nachschub sorgen. Setzen Sie einen Holzfäller, ein Sägewerk und eine Steinbruchhütte an die entsprechenden Stellen.

Nach diesen drei Schritten wird es wesentlich vielfältiger. Je nachdem, wie Ihr Land beschaffen ist, ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, wir werden zunächst die wesentlichen Punkte aufzählen. Schicken Sie sobald wie möglich Geologen in die Berge und geben Sie Minen in Auftrag, je nachdem welche Bodenschätze Sie gefunden haben. Davon hängt auch ab, wo Sie eine Goldschmelze oder Eisenschmelze, Schmiede und Schlosserei aufbauen. Je schneller Sie Waffen und Gold herstellen, desto größer wird Ihr Vorteil bei späteren Kämpfen sein.



Industriegebiet mit Binnenhafen

Sobald die ersten Geologen in den Bergen suchen, müssen Sie sich auch über Nahrungsmittel Gedanken machen. Falls Sie einen See in der Nähe haben, sollten Sie unbedingt eine Fischerhütte bauen lassen. Ein Fischer arbeitet nach kurzer Zeit erfolgreich, und die Fische können bereits gelagert werden, bevor die ersten Minen in den Bergen stehen. Gleichgültig, ob Sie Fleisch oder Brot produzieren wollen, beides ist relativ langwierig. Nachdem die Reserven an Korn aus dem Schloß verbraucht sind, muß der Farmer erstmal säen und das Getreide reifen lassen. Wenn Sie also keinen See in der Nähe haben: So schnell wie möglich einen Farmer setzen! Ob Sie sich hauptsächlich für Fleisch oder Brot entscheiden, hängt von Ihren örtlichen Gegebenheiten ab. Wenn die Feinde noch weit entfernt sind und Sie sehr viel Land besitzen, sollten Sie sich für Brot entscheiden und neben den Farmen die Windmühlen und Bäcker errichten. Brot ist das ergiebigste Nahrungsmittel. Wenn der Platz nicht ausreicht, empfehlen wir Ihnen die Schweinezucht. Sie brauchen



für die Versorgung mehrerer Bauernhöfe nur eine Farm und somit weniger Land.

TIP Vergessen Sie nicht, daß die Bäume irgendwann abgeholzt sind. Wenn Sie dann erst merken, daß kein Holz mehr produziert wird, ist es schon zu spät. Denken Sie rechtzeitig an die Aufforstung durch Förster.
Sind in Ihrem Gebiet große Seen vorhanden, sollten Sie schnelle Wasserverbindungen nutzen. Eventuell benötigen Sie einen Bootsbauer, wenn Sie nicht genügend Boote haben.

Und keinesfalls zu vergessen ist die Errichtung von Lagern in einiger Entfernung vom Schloß. Sie werden Ihr Wegenetz entlasten und alle Abläufe beschleunigen.
Mit Wachtürmen und Burgen sollten Sie vor allem wichtige Gebäude beschützen. Wichtig sind in erster Linie die Lager, aber je nach Spielablauf kann auch eine Eisenerzmine (insbesondere wenn es Ihre einzige ist!) oder eine Schlosserei sehr wichtig sein. Lassen Sie an solchen Stellen Ihre Burgen aufbauen, und machen Sie es dem Feind nicht zu leicht, Ihren Wirtschaftskreislauf durch einen kleinen Sieg völlig auszuhebeln. Beobachten Sie den Feind! Wenn Sie zwischen Ihren Planungen Zeit haben, sehen Sie sich an, was Ihr Gegner anstellt. Wie weit ist er noch entfernt? Produziert er schon Waffen? Wo sollten Sie noch Land besetzen, bevor er es sich unter den Nagel reißt? Wo hat er empfindliche Stellen, an denen sich ein Angriff lohnen würde?



Grenzbeobachtung

Ihr erster Versuch, eine Siedlung mit vielen verschiedenen Hütten und Häusern zu bauen, wird sicherlich nicht gleich nach Wunsch ablaufen. Seien Sie nicht enttäuscht! Das nächste Mal planen Sie besser. Etwas Erfahrung beseitigt die meisten Probleme ganz von selbst. Während Sie noch probieren und experimentieren, sollten Sie auch die folgenden Abschnitte lesen; hier werden Sie viel Neues kennenlernen.

4.3. Statistisches

Statistiken haben die Aufgabe, während eines Spiels schnelle Übersicht über die verschiedensten Bereiche zu geben. Bei Spielbeginn sind sie weniger interessant; wichtig ist, daß Sie sich während des Spielablaufs auf dem laufenden halten, um schon frühzeitig zu sehen, ob bald Holz oder Nahrung fehlen wird.



Um in die Statistiken zu gelangen, müssen Sie das zweite Icon von rechts im



Menü anklicken. Es erscheint eine neue Auswahl mit insgesamt acht weiteren Symbolen. Jedes steht für eine eigene Statistik.

4.3.1. Personen-, Gebäude-, und Lagerstatistik



Klicken Sie auf das Icon in der Mitte, und es erscheint die *Gebäudestatistik*. Sie zeigt, welche Gebäude Sie insgesamt haben. Weil nicht alle Gebäude auf eine Seite passen, sehen Sie unten das Symbol zum Umblättern. Falls hinter der Zahl ein Plus und eine zweite Zahl steht, befinden sich noch Gebäude im Bau. Also 2+1 bedeutet: zwei Gebäude fertig, eines im Bau. Anhand dieser Statistik können Sie auch analysieren, ob es Engpässe geben könnte. 10 Holzfäller mit guter Beschäftigung werden ein Sägewerk völlig überfordern. Mit „Raus" verlassen Sie die Statistik wieder.



Klicken Sie nun auf das Icon rechts in der Mitte. Es erscheinen viele Köpfe und Zahlen. Sie befinden sich in der *Personenstatistik*. Für jeden Beruf sehen Sie einen Kopf; daneben ist die Menge der Personen angegeben, die diesen Beruf ausüben. Anfangs werden Sie nicht gleich alle Köpfe auswendig kennen und auf der Referenzkarte (S. 50) nachschlagen müssen. Nach ein paar Spielen werden sie Ihnen aber vertraut sein. Der Kopf mit dem Fragezeichen (unten rechts) sagt Ihnen, wieviele Ihrer Siedler noch keinen Beruf ausüben. Ein guter Spieler sollte versuchen, fast keine Siedler ohne Beschäftigung zu haben, da dann natürlich mehr gearbeitet und erwirtschaftet wird.



Die letzte Zahl unten rechts zeigt Ihnen schließlich, wieviele Siedler Sie insgesamt haben. Um diese Statistik zu verlassen, klicken Sie an eine beliebige Stelle im Fenster.


Das Icon links in der Mitte öffnet die *Lagerstatistik*. Diese Statistik gibt an, wieviele Waren welcher Art Sie insgesamt in allen Ihren Lagern liegen haben. Waren, die in Lagern liegen, werden momentan nicht gebraucht. Ein hoher Lagerbestand z.B. an Holz und Steinen ist ein gutes Zeichen, denn dann haben Sie für Ihre Bauvorhaben immer genug Material. Wenn Sie demgegenüber stapelweise Eisenerz im Lager haben, fehlen in Ihrer Siedlung die weiterverarbeitenden Eisenschmelzen oder die notwendige Kohle...

4.3.2. Vergleichs- und Produktionsstatistiken

Diese Statistiken zeigen Ihnen verschiedene Werte über einen längeren Zeitraum.


Klicken Sie in der Statistikauswahl auf das Icon unten in der Mitte. Sie sind jetzt in der *Vergleichsstatistik*. Oben sehen Sie Kurven in jeder Spielerfarbe. Ihre wird entsprechend Ihren Siedlern hellblau sein. Die senkrechte Achse gibt Prozentwerte von 0% bis 100% an, die horizontale den Zeitraum in Stunden (0.5 Stunden entsprechen 30 Minuten). Je weiter Sie nach links schauen, desto weiter geht es in die Vergangenheit. Am unteren Rand können Sie links die Art der Statistik einstellen:




alles zusammen


der Landbesitz


die Gebäude


die Kampfstärke.



Der Landbesitz bedeutet einfach nur die Menge an Land, die Ihnen im Vergleich zu Ihren Gegenspielern gehört. Die Gebäude werden je nach Art und Größe verschieden stark bewertet, es gilt also nicht einfach nur die Anzahl. Die Kampfstärke hängt von der Anzahl, Art und Motivation Ihrer Ritter ab. Bei „alles zusammen" wird aus diesen drei Werten ein Mittelwert gebildet. Unten rechts sehen Sie vier weitere Icons für den Zeitraum. Sie entsprechen 0.5, 2, 10 und 50 (!) Stunden.

In diesen Statistiken erhalten Sie die einzigen direkten Informationen über Ihren Gegner. Sie können sehen, wer die stärkere Armee hat oder wer über das meiste Land verfügt. Wenn bei Spielbeginn die Kurven wild ausschlagen, ist das kein Fehler, denn der Spieler, der als erster sein Schloß plaziert, wird nunmal kurze Zeit als einziger Land und ein Gebäude besitzen (=100%). Das hat


aber für den Spielverlauf nichts zu bedeuten. Mittels des Personenicons können Sie sich außerdem die Teilnehmer des Spiels anzeigen lassen.


Die *Produktionsstatistik* erreichen Sie, indem Sie das Icon unten links anklicken. Hier sehen Sie, welche Waren in welcher Menge produziert werden. An der senkrechten Achse befindet sich die Menge der Einheiten. Die horizontale Achse gibt wiederum den Zeitraum an. Der Zeitraum ist in dieser Statistik auf etwa 2 Stunden festgelegt. Bei Spielbeginn werden Sie in dieser Statistik nichts sehen können, denn Sie


haben noch nichts produziert. Am unteren Rand können Sie alle Waren auswählen, die Ihre Siedler produzieren. Wenn Sie z.B. den Baumstamm angewählt haben und die rote Fläche an der rechten Skala immer etwa 1 erreicht, bedeutet das, daß Ihre Holzfäller so etwa einen Baum pro Minute fällen. Dies klingt nicht sonderlich interessant, aber mit mehr Spielerfahrung werden Sie wissen, wie Sie diese Statistiken zu bewerten haben. Wenn z.B. die vorher erwähnte Kurve plötzlich deutlich nach unten zeigt, sind wohl bald keine Bäume mehr zum Fällen da. Diese Statistik ist sehr wichtig, Sie sollten Sie sich gelegentlich ansehen. So manch böse Überraschung bleibt Ihnen dann erspart.

4.3.3. Nahrungskette, Warenkette, Berufsstatistik

In diesen drei Statistiken wird Ihnen mit Hilfe von pegelartigen Zeigern angegeben, wie gut oder schlecht eine bestimmte Versorgung ist. Die Nahrungskette und die Warenkette sind die wichtigsten Statistiken, wenn Ihre Siedlung große Ausmaße erreicht.


Berufsstatistik: Klicken Sie auf das Icon oben rechts. Es erscheinen alle Köpfe, genau wie in der Personenstatistik, hier aber mit Zeigern daneben. Die Zeiger geben an, über wieviele Leute Sie in der jeweiligen Berufssparte direkt verfügen können. Wenn kein einziger verfügbar ist, steht der Zeiger links im roten Bereich, bei drei Arbeitern ist er in der Mitte und bei 20 oder mehr am rechten Rand der Anzeige. Bevor Sie z.B. eine Schmiede bauen, sollten Sie einen Blick auf die Statistik werfen. Wenn der Zeiger beim Schmied tief im roten Bereich ist, haben Sie


momentan keinen zur Verfügung. Dies kann daran liegen, daß Sie ohnehin keinen freien Arbeiter haben, oder daß die für den Schmied nötigen Werkzeuge nicht vorhanden sind. Die Zahl unten rechts gibt Ihnen die Anzahl der arbeitslosen Siedler an, welche noch einen neuen Job übernehmen können. Wenn diese z.B. 10 oder mehr beträgt und in einer bestimmten Berufsgruppe der Zeiger dennoch

im roten Bereich ist, haben Sie wenig oder gar kein Werkzeug für diese Berufsgruppe. Wie Sie die Herstellung von Werkzeug steuern können, wird später erklärt. Manche Arbeiter (z.B. Bäcker oder Träger) benötigen gar kein Werkzeug und sind daher unproblematisch.



Nun zur *Nahrungskette*. Nach einem Klick auf das Icon oben links sehen Sie ein Schaubild mit Köpfen, Waren, Zeigern und Pfeilen. Die Köpfe stehen für eine Berufsgruppe; die Waren werden von einer Berufsgruppe in Richtung der Pfeile an eine andere geliefert. Das Schaubild läßt sich folgendermaßen beschreiben:



Der Farmer (oben rechts) liefert Getreide an den Müller und den Schweinebauern. Der Müller liefert Mehl an den Bäcker, dieser wiederum liefert Brot. Der Schweinebauer liefert Schweine an den Schlachter, welcher das Fleisch liefert. Der Fischer (unten links) liefert Fische. Brot, Fleisch und Fisch sind die drei Nahrungsmittel, die an die vier Bergwerksarten geliefert werden. Das Besondere an diesem Schaubild sind die Zeiger:

1. *Der Versorgungszeiger*
(z.B. bei Minenarbeitern)

Das Zeigerfeld ist links rot (nicht versorgt), in der Mitte gelb (recht gut versorgt) und rechts grün (sehr gut versorgt). Dieses Zeigerfeld bedeutet für den Empfänger: Je mehr ich habe, desto besser geht es mir. Also: Wenn der Schweinebauer ein volles Kornlager zur Fütterung hat, ist das besser als ein halbvolles oder ein leeres.

2. *Der Auslastungszeiger*
(z.B. beim Müller oder Fleischer)

Dieses Zeigerfeld ist links rot (nichts zu arbeiten), in der Mitte grün (gut beschäftigt) und rechts gelb (überlastet). Dieses Zeigerfeld bedeutet, daß für den Empfänger der Ware nicht zuviel und nicht zuwenig der Idealfall ist. Also: Wenn der Müller kein Getreide bekommt, hat er nichts zu tun, und die Mühle steht nutzlos herum. Wenn er mittelmäßig gut beliefert wird, arbeitet die Mühle ständig, aber er schafft die Arbeit noch ganz gut. Wenn er zu stark beliefert wird, schafft er die aufgetragene Arbeit nicht mehr. Die Mühle läuft zwar ständig, aber die Waren kommen schneller und stapeln sich. Schließlich müssen sie teilweise in Lager gebracht werden. Wenn Sie in diesem Falle eine weitere Mühle hätten, würden Sie also mehr Mehl erzeugen. Wenn Sie später im Spiel mehrere Müller haben, wird Ihnen die durchschnittliche Auslastung aller Windmühlen angezeigt. Sie erkennen an dieser Statistik also, wo es Probleme gibt, welche Gebäude Sie noch gebrauchen könnten und welche mit der Arbeit noch gut fertig werden. Sie können sehen, wenn die Bergwerke nicht ausreichend versorgt werden oder der Bauer nicht genug Korn für die Fütterung bekommt. Wie Sie die Lieferung von Waren beeinflussen können, erfahren Sie in den Abschnitten 5.1 und 5.3. Wundern Sie sich nicht, wenn anfangs noch gar keine Zeiger zu sehen sind.

Solange Sie z.B. keine Goldmine haben, kann natürlich auch nicht deren Versorgungslage mit Nahrungsmitteln angezeigt werden.

Die *Warenkette*: Der Aufbau dieser Statistik entspricht dem der Nahrungskette und ist gewissermaßen deren Fortsetzung. Auf der linken Seite sind die Rohstofflieferanten, also Minenarbeiter, Holzfäller und Steinbrucharbeiter zu sehen. In der Mitte folgen die Zwischenverarbeiter, Goldschmelzer, Eisenschmelzer und Schreiner. Auf der rechten Seite befinden sich die Endverbraucher vom Ritter, Schmied, Schlosser, Bootsbauer bis zum Bauarbeiter. Wer hier wen beliefert, sehen Sie anhand der Pfeile. Neu ist nur, daß manche Berufssparten (Schmelzer, Schmied, Schlosser, Bauarbeiter) mit zweierlei Waren beliefert werden und daher auch zwei Zeiger haben. Was hilft es dem



Schmied, wenn er über Eisen verfügt, aber keine Kohle geliefert wird... Auch diese Statistik hilft Ihnen, Engpässe zu erkennen.

4.4. Die Lagerhäuser

Wie Sie ein Lager aufbauen, haben Sie schon vor längerer Zeit gesehen. Es gibt aber noch mehr Möglichkeiten, sich über die Lager zu informieren und Befehle zu erteilen. Wenn Sie mit einem Spezialklick auf ein Lager (oder das Schloß) klicken, erscheint ein Fenster, das Ihnen den Warenbestand dieses einen Lagers mitteilt. Wenn Sie mit dem Pfeil weiterblättern, sehen Sie, welche Personen sich darin aufhalten. Wenn Sie zur dritten Seite weiterblättern, sehen Sie zwei



Icons. Das obere betrifft die Waren, das untere Icon die Siedler, die sich in diesem Lager befinden. Der Haken rechts daneben kann sich an je drei Stellen befinden. Wir betrachten nun zunächst den Warenteil. Anfangs ist der Haken oben. Das bedeutet, Waren sollen in diesem Lager gelagert werden. Wenn der Haken in der Mitte ist, ändert sich die Bedeutung: Dieses Lager nimmt keine Waren mehr auf, es wird nur noch ausgeliefert. Wenn der Haken unten ist, bedeutet dies für das Lager: Es werden alle Waren ausgelagert und auch keine neuen Waren angenommen. Bei den Siedlern ist die Bedeutung fast gleich. Haken oben: Personen sollen nach getaner Arbeit in dieses Lager kommen. Haken in der Mitte: Es werden keine weiteren Siedler aufgenommen. Haken unten: Alle Siedler sollen dieses Lager verlassen. Mit



einem Spezialklick können Sie auf eine der unteren Funktionen umstellen.

Wozu ist diese Funktion gut? Wenn sich der Feind einem Ihrer Lager nähert und Sie die Stellung vielleicht nicht mehr halten können, sind alle Ihre Waren verloren, wenn die Lagerhalle abgebrannt werden muß. Auch von den Siedlern im Haus können sich nur noch einige retten. Wer hier rechtzeitig den Rückzug antritt, hält die Verluste in Grenzen. Bedenken Sie aber, daß das Ausräumen eines Lagers einige Zeit braucht. Wer kurz zuvor mit dem Abzug beginnt, kann höchstens noch seine Siedler retten. Zum anderen ist die wirtschaftliche Bedeutung eines Lagers sehr hoch. Wenn das Lager keine Waren und Personen mehr aufnimmt, werden die anderen Lager zusätzlich belastet. Werden Waren ausgeräumt und das Lager evakuiert, wirkt sich das zusätzlich negativ aus. Denken Sie aber gründlich nach, bevor Sie sich zum Rückzug entschließen. Bauen Sie grundsätzlich keine Lager zu dicht beim Feind, oder schützen Sie Ihre Lager mit Burgen oder Wachtürmen. Wenn Ihnen ein Lager von vornherein nicht gerade bombensicher vorkommt, stoppen Sie frühzeitig die Warenaufnahme, damit sich nicht ein riesiger Berg ansammelt, der nicht mehr rechtzeitig in Sicherheit gebracht werden könnte.





HINWEIS

Wenn Sie sich mit einem Spezialklick Ihr Schloß ansehen, erscheint auf der 3. Seite rechts zusätzlich die Anzahl und Art der wachenden Ritter.

Zu Schwierigkeiten kann es kommen, wenn die Arbeitslosen in einem Lager sind, die Werkzeuge und Waffen aber in einem anderen. In diesem Falle gehen Ihre Arbeitslosen automatisch in ein Lager mit mehr Werkzeugen, um dort auf einen Job zu warten. Ähnliche Probleme können bei Werkzeugen auftreten, wenn Sie z. B. in einem Lager eine Zange haben, in einem anderen Lager aber die Hämmer, und kein neuer Schmied kann sich auf den Weg machen, da er beide Werkzeuge benötigt. Genauso ist es beim Schlosser (Säge und Hammer) und bei den Rittern (Schwert und Schild). Die Werkzeuge oder Waffen werden zwar automatisch von einem Lager in ein anderes gebracht, wenn diese Situation auftritt, aber das kann dauern...

4.5. Informationen über Gebäude und Fahnen

In den Statistiken sehen Sie immer einen Überblick über Ihre gesamte Entwicklung. Manchmal wollen Sie aber vielleicht auch konkret etwas über den Lagerbestand eines bestimmten Gebäudes oder ähnliches wissen. Es folgt eine Auflistung, welche Informationen Sie von welchen Gebäuden erhalten. Die Informationen werden Ihnen grundsätzlich mit einem Spezialklick angezeigt.

Wenn Sie mit einem Spezialklick auf eine Baustelle klicken, wird Ihnen angezeigt, welches Gebäude Sie hier errichten wollen. So erübrigt sich die Frage „Wo setze ich jetzt nur die Windmühle hin? Ich weiß nicht mehr, wo ich die Farm bauen ließ...?", denn im



Anfangsstadium der Bauphase ist ja noch nichts zu sehen,und man kann schon mal vergessen, was wohin gebaut werden sollte.

TIP

Um alle Gebäude eines bestimmten Typs zu finden, verfahren sie wie folgt: Wählen Sie die Landkarte und klicken sie dann mit einem *Spezialklick* auf das Gebäude-Icon. Ein blätterbares Gebäudemenü erscheint. Wählen Sie hier z. B. die Bäckerei, und auf der Landkarte werden Ihnen ausschließlich die Bäckereien angezeigt, die Sie bisher gebaut haben.



Klicken Sie mit einem Spezialklick auf eine Ihrer Minen. Sie erfahren sofort, wie hoch die Erfolgsquote dieser Mine ist. Es wird berechnet, wie oft der Minenarbeiter erfolgreich (d.h. mit einer Ware) aus der Mine an die Oberfläche zurückkehrt. Beachten Sie, daß er ein paarmal unter der Erde gewesen sein muß, bevor Sie mit dem Wert etwas anfangen können. Diese Information dient hauptsächlich dem späteren Abriß von Minen. Wenn eine Mine keine Erträge mehr bringt, futtert der Minenarbeiter nur noch kostbares Essen weg. Außerdem sehen Sie, wie-



viele Nahrungsmittel schon in der Mine lagern. Da es für den Arbeiter gleichgültig ist, ob es sich um Fisch, Brot oder Fleisch handelt, wird die Menge mit Fleischsymbolen angezeigt. Wird nichts angezeigt, so ist keine Nahrung in dieser Mine vorhanden, und der Arbeiter wird bald streiken.



Wenn Sie mit dem Spezialklick auf eine Burg, einen Wachturm oder eine Wachhütte klicken, können Sie sehen, welche Ritter dort postiert sind. Dies informiert Sie in erster Linie über die Stärke der Burg, wenn sie verteidigt werden muß. Wie schon bei den Minen, sehen Sie außerdem den Lagerbestand. Diesmal handelt es sich allerdings um Gold. Wachhütten bekommen maximal zwei Einheiten, Wachtürme vier und Burgen bis zu acht Einheiten.

Bei den folgenden Gebäuden wird Ihnen der jeweilige Lagerbestand angezeigt:



(Das brauchen Sie nicht auswendig lernen, es handelt sich einfach um alle Gebäude, die Waren benötigen. Nur die Holzfällerhütte, Forsthütte, Fischerhütte, Steinbruchhütte und die Farm haben keine dementsprechende Anzeige, da sie nur Waren liefern, aber selbst keine benötigen oder lagern. In jedem Gebäude wird außerdem angezeigt, ob hier schon ein Siedler arbeitet.



Abschließend klicken Sie mit dem Spezialklick auf eine beliebige Kreuzung. Von der Bestellung der Geologen kennen Sie schon das jetzt erscheinende Fenster. In der oberen Hälfte sehen Sie eine Fahne. In jeder Richtung, in die ein Weg von der Fahne verläuft, ist entweder ein Haken oder ein Strich. Im Normalfall sehen Sie den Haken, dann ist alles in bester Ordnung. Wenn Sie sich eine Fahne heraussuchen, an der besonders viele Waren liegen, kommt es vor, daß ein Warenstau entsteht. Der Stau wird durch einen Strich angezeigt. Das heißt soviel wie: „Viele der hier liegenden Waren müßten eigentlich in diese Staurichtung transportiert werden, dort kommen die Arbeiter aber momentan nicht hinterher, deshalb wird versucht, die Waren auf Umwegen zum Ziel zu bringen". Sobald die Arbeiter den Stau beseitigt haben, wird auch dieses Wegstück wieder freigegeben. Sie müssen keinesfalls jeden Warenstau verhindern, aber schaffen Sie Möglichkeiten für Ihre Siedler, die Waren auf Umwegen zum Ziel zu bringen. Besonders in solchen „Stauregionen" sollten Sie sich das Wegenetz genauer ansehen und über die Errichtung eines neuen Lagers nachdenken. Warten Sie nicht, bis plötzlich immer mehr Fahnen mit Waren zugebaut werden.



Außerdem können Sie hier mit einer Sonderfunktion einen Weg, der direkt an einer Fahne vorbei läuft, an diese anschließen. Wenn dies möglich ist, sehen Sie ein zusätzliches Icon.

Mit diesem Abschnitt kennen Sie nun alle Möglichkeiten, sich mit Informationen über Ihre Siedlung zu versorgen. Sie werden sehen, daß der Faktor „Beobachten und dazulernen" bei den Siedlern eine große Rolle spielt.

5. Kontrollmenüs und Konfliktbereinigung

5.1. Die Verteilungsmenüs



In den Menüs können Sie selbst verschiedene Parameter einstellen und so Ihre gesamte Siedlung beeinflussen. Sie gelangen in die Menüauswahl, indem Sie das rechte Icon im Menü unten anklikken. Wie bei den Statistiken können Sie auch hier in verschiedene Menüs einsteigen und wieder in die Hauptauswahl zurückkehren.





In allen Menüs haben Sie einen Default-Button mit dem Sie alle Einstellungen wieder in den Ursprungszustand zurück versetzen können.

Die ersten drei sind die Verteilungsmenüs für Waren. Mehrere Waren (Nahrungsmittel, Holz, Eisen, Kohle und Getreide) werden an verschiedene Berufsgruppen geliefert. Baumstämme z.B. werden nur an Schreiner geliefert, Eisen dagegen an den Schmied und den Schlosser. Zu manchen Zeiten im Spiel ist Ihr Eisen aber vielleicht knapp, und Sie wollen lieber nur Waffen produzieren und vorläufig keine Werkzeuge oder umgekehrt. Das können Sie in den Verteilungsmenüs festlegen.



Klicken Sie auf das Icon oben links. Sie sehen oben die Nahrungsmittel und darunter die vier verschiedenen Bergwerke mit jeweils einem Balken. Diese Balken geben an,



wie wichtig Ihnen bei der jeweiligen Minenart die Belieferung mit Nahrungsmitteln ist. Wenn z.B. Nahrungsmittelmangel herrscht und Sie lieber nur die Eisenerzbergwerke und Kohleminen beliefern wollen, damit wenigstens noch Waffen produziert werden können, stellen Sie den Balken bei den anderen beiden Minenarten auf null (linker Rand) und bei Eisen und Kohlemine auf voll (rechter Rand).



Im zweiten Verteilungsmenü beeinflussen Sie Holz und Eisen. Bei Holz wählen Sie zwischen Baustellen, Werkzeugherstellung und Bootsbau. Wenn Sie einen Bootsbauer haben, sollten Sie diesem rechtzeitig den Hahn zudrehen, sonst baut er Ihnen hundert Boote, die Sie nicht verwenden können. Sie brauchen das Holz sicher dringender für die anderen beiden Sparten. Eisen wird entweder an den Schmied oder an den Schlosser geliefert. Wo die Prioritäten bei Eisenknappheit liegen, hängt von Ihrer Einschätzung der Lage sowie den Lagerbeständen ab.



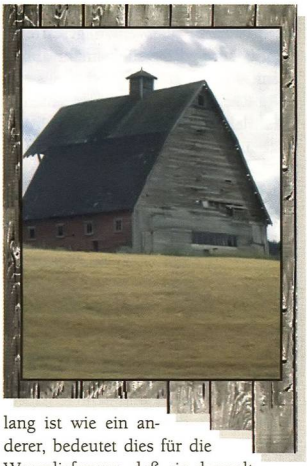
Im dritten Verteilungsmenü geht es um Kohle und Getreide. Kohle wird an die beiden Schmelzhüttenarten und den Schmied geliefert. Auch hier hängt die Verteilung von der Spielsituation ab. Korn wird an den Müller und den Schweinebauernhof geliefert. Wohin Sie mehr liefern wollen, hängt ganz von der Planung Ihrer Siedlung ab.





Überlegen Sie bei Kohleknappheit sehr gut, wem Kohle geliefert werden soll. Ohne Eisen keine Werkzeuge und Waffen, ohne Waffen keine neuen Soldaten, aber ohne Gold kaum Schlagkraft der Soldaten...

Wenn eine der Einstellungen auf null gesetzt wird, erhält diese Gebäudeart gar keine Waren der entsprechenden Art mehr. Wenn ein Balken doppelt so



lang ist wie ein anderer, bedeutet dies für die Warenlieferung, daß sie doppelt so wichtig ist. Die Siedler denken aber eifrig mit. Wenn die Ware außerordentlich knapp ist, wird nur der Höherwertige beliefert. Gibt es etwas mehr, wird ein geringer Teil an den Unwichtigeren geliefert. Sind ausreichend Waren vorhanden, wird auch der Herabgesetzte voll beliefert anstatt die Bevorzugten zu überlasten.



Bei einer gut organisierten Siedlung mit dichtem Wegenetz und allen Wirtschaftszweigen funktionieren die Voreinstellungen meist recht gut. Sollte dies nicht der Fall sein, sollten Sie erst versuchen, das Problem durch Änderung der Transportprioritäten (siehe 5.3.) zu beheben, bevor Sie die Warenverteilung ändern.

5.2. Konfliktbereinigung – Die Menüs für Ritter

In zwei Menüs können Sie verschiedene Parameter für Ihre Ritter einstellen.



Klicken Sie auf das Icon links unten bei der Menüauswahl. Es erscheint ein neues Fenster mit vier Icons links und je zwei Einstellungen. Die Grafik links zeigt Ihre Burgen in verschiedenen Grenzlagen:





an der Front: Ihre Burgen, Wachtürme und Wachhütten, welche direkt an der Grenze zum Feind liegen, sind mit einem dicken schwarzen Kreuz auf Ihren Fahnen markiert.



in 2. Linie: Die hinter der Front liegenden Burgen usw. haben ein dünnes schwarzes Kreuz auf ihren Fahnen.

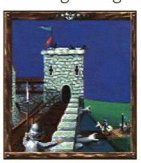


in 3. Linie: Diese Burgen usw. sind noch weiter entfernt und werden noch nicht direkt bedroht. Auf Ihren Fahnen ist ein schwarzer Strich zu sehen.



im Hinterland: Der Feind ist weit und breit noch nicht zu sehen, die Fahne daher weiß.

Für jede dieser vier Grenzlagen können Sie festlegen, wie gut die Gebäude (Burgen, Wachtürme und Wachhütten) mit Rittern besetzt werden sollen. Das jeweils obere Wort neben den vier Bildern gibt die gewünschte Besetzung an. Die Gebäude an der Front sollten *voll* besetzt werden, in 2. Linie *gut*, in 3. Linie *mittel* und im Hinterland *schwach*. Dies gewährleistet, daß die bedrohten Gebäude besser geschützt sind und keine Ritter im Hinterland wachen, während an der Front in einer Burg vielleicht nur ein Ritter sitzt. Das zweite Wort darunter gibt an, auf welchen Level diese Gebäude höchstens herabgesetzt werden dürfen, falls Ritter zum Angriff abgezogen werden sollen.



Voreingestellt ist *gut* bei der Front, *mittel* bei der 2. Linie, *schwach* bei der 3. Linie und *minimum* im Hinterland.

Die Voreinstellung *voll/gut* an der Front bedeutet, daß die Gebäude voll besetzt werden sollen. Im Falle eines eigenen Angriffs werden nur sehr wenige Ritter herausgelassen, da das Gebäude *gut* besetzt bleiben soll. Wenn Sie die Einstellung auf *voll/voll* ändern, werden die Gebäude ebenfalls voll besetzt, und es werden überhaupt keine Ritter für einen Angriff freigestellt. So wäre z.B. Ihre Front optimal gesichert, wenn Sie allerdings selbst angreifen wollen, müßten Ihre Ritter aus den dahinterliegenden Gebäuden länger anmarschieren. Bei der

Einstellung *voll/minimum* werden für einen Angriff alle Ritter bis auf einen einzigen freigegeben. Dies bedeutet natürlich, daß das Gebäude danach fast unbewacht ist. Diese Einstellung kann z.B. im Hinterland sinnvoll sein. Man hat dann mehr Ritter für Angriffe zur Verfügung. Bedenken Sie aber, daß die Ritter im Lager weiter ausgebildet würden...



Für Großangriffe werden Sie oft die verbleibenden Wachmannschaften niedriger einstellen müssen.



Stellen Sie die Besetzung frontferner Militärgebäude nicht zu hoch ein! Wenn Sie zu wenig Ritter haben, werden sonst irgendwann Ihre neuen Wachhütten usw. nicht mehr besetzt, da die bereits vorhandenen Gebäude erst aufgefüllt werden.

Sie ändern die Einstellungen in diesem Menü, indem Sie die Plus- und Minuszeichen anklicken. Die obere Einstellung (Besetzung) kann logischerweise nicht niedriger eingestellt werden als die untere Einstellung (beim Angriff bleibende Ritter). Wichtig zu wissen ist, daß Änderungen SOFORT durchgeführt werden. Wenn Sie z.B. die Frontburgen von *voll* auf *minimum* setzen, werden alle Ritter bis auf einen abgezogen. Also erst denken, dann klicken. Wenn Ritter aus einer Burg marschieren, um den Feind anzugreifen, werden die leeren Posten zwar sofort mit neuen Rittern aus den Lagern aufgefüllt, falls dort noch Ritter warten, aber einen gestarteten Angriff können Sie nicht mehr abbrechen.



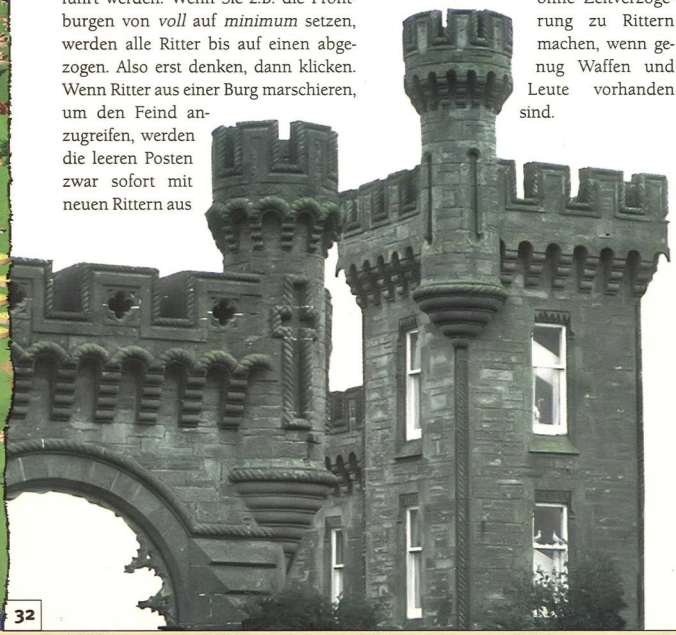
Klicken Sie auf das Icon unten in der Mitte. Das zweite Ritter-Menü erscheint:



Oben sehen Sie als erstes die gewünschte *Ritterquote*. Sie ist auf 30% voreingestellt und kann beliebig geändert werden. Sie legt fest, wieviele Siedler, die Sie neu dazubekommen, zu Rittern werden sollen. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie ausreichend Schwerter und Schilde haben. Wenn Sie z.B. den Balken auf die Mitte einstellen, soll jeder zweite Neuling ein Ritter werden. Stellen Sie ihn ganz nach links, bekommen Sie gar keine Ritter mehr. Rechts darunter sehen Sie die Anzahl der Personen, die Sie im Moment rekrutieren können. Sie hängt in erster Linie von der Menge der Waffen ab, die Sie in den Lagern haben. Aber natürlich müssen auch ausreichend Siedler ohne Beschäftigung vorhanden sein. Links daneben ist ein Icon, um Arbeitslose direkt zu rekrutieren. Mit



ihm können Sie 1, 5, 20 oder 100 Siedler ohne Zeitverzögerung zu Rittern machen, wenn genug Waffen und Leute vorhanden sind.





Als nächstes kommt ein Icon für die Angriffsauswahl Ihrer Ritter. Voreingestellt ist, daß die schwächeren Ritter angreifen, während die stärkeren zur Verteidigung zurückbleiben. Sie können das auch umstellen, dann gehen die stärkeren Ritter zum Angriff über, und die schwächeren bleiben zurück. Beides hat Vor- und Nachteile. Insgesamt aber ist es vorteilhafter, lieber schwächere Ritter in den Kampf zu schicken, damit Ihre Burgen besser bewacht bleiben. Entscheiden Sie selbst.



Wenn Sie gegen den Computer spielen, kann es wesentlich effektiver sein, die stärkeren Ritter loszuschicken. Computergegner erkennen nicht unbedingt, daß Ihre Wachhütten jetzt empfindlich für Gegenangriffe sind.



Rechts daneben ist ein Icon für den Schichtwechsel. Wenn Sie dieses anklicken, werden von allen Burgen, Wachhütten usw. mit voller Besetzung ein oder mehrere Ritter ins nächste Lager gehen. Neue Ritter kommen als Ersatz dafür. Sinn der Sache ist, daß die Schwächsten zurückgeschickt werden und dann im Lager weiter ausgebildet werden können. Die stärksten Ritter werden als Ersatz geschickt. Wenn Sie diese Funktion anklicken, sollten Sie folgendes beachten:





Wenn innerhalb der nächsten Minuten ein Angriff zu befürchten ist, sollten Sie vielleicht noch warten, denn die Gebäude sind dann kurze Zeit nicht voll besetzt.



Sehen Sie vorher nach, ob Sie wirklich einige gut ausgebildete Ritter in den Lagern haben, sonst lohnt der Wechsel nicht.



Die Kampfstärke Ihrer Ritter hängt nicht nur von der Ausbildungsstufe ab, sondern auch von der Goldmenge, die Sie bisher produziert haben. Bei der Verteidigung sind Ihre Ritter immer gleich stark, wenn Sie aber zum Angriff blasen, hängt die Kampfstärke

allein von der Motivation ab. Ihre Ritter sind hochmotiviert, wenn Ihre Siedlung über viel Gold verfügt.
Zu Beginn sind Angriffe sehr schwer zu gewinnen. Sie haben noch kein Gold, und Ihre Ritter sind schwach. Daher sollte Ihre Überlegenheit 4:1 betragen, wenn Sie eine Chance haben wollen. Sie werden dabei größere Verluste als der Gegner haben und sollten sich sehr gut überlegen, wo Sie angreifen. Wenn Sie dem Gegner eine wichtige Goldmine oder die einzige Nahrungsmittelversorgung abnehmen, kann sich auch ein verlustreicher Angriff lohnen, denn bedenken Sie:

1) Sie haben dem Feind großen materiellen Schaden zugefügt und
2) Auch die feindlichen Ritter sind bei Spielbeginn noch schwach und können die verlorene Region nur schwer zurückerobern.



Wenn Sie aber über größere Goldmengen verfügen, kommt irgendwann der Zeitpunkt, an dem Ihre Ritter stärker und stärker werden, bis sie schließlich bei den Feinden besser kämpfen als zur eigenen Verteidigung. Jetzt kann der Zeitpunkt gekommen sein, um zu einem großen Vernichtungsschlag auszuholen. Passen Sie aber auf, wenn Sie gegen mehrere Gegner spielen.



Die Motivation Ihrer Ritter können Sie im Angriffsmenü sehen. Jede Goldeinheit, die sich im Schloß, einem Lager, einer Wachhütte, einem Wachturm oder einer Burg befindet, wirkt sich positiv aus. Gold, welches gerade transportiert wird, zählt nicht.
Sie haben wahrscheinlich schon bemerkt, daß sich in der Mitte des Angriffsmenüs nicht nur die Prozentzahl für die Kampfstärke befindet (die übrigens *nicht* auf 100% begrenzt ist), sondern auch die Gesamtmenge an Goldeinheiten, die Sie besitzen.
Unten folgt noch die Zahl der Ritter, die auf jeden Fall zum Schutz des Schlosses zurückbleiben. In der unteren Hälfte sehen Sie, wieviele Ritter derzeit zur Schloßbewachung bereitstehen, darüber können Sie mit den Plus/Minus-Icons einstellen, wieviele es sein sollen. Nach einer gewissen Spielzeit halten sich allerdings oft wesentlich mehr Ritter in Ihrem Schloß auf als hier eingestellt wird, da nicht mehr alle in Militärgebäuden Platz finden.



Wenn Sie die Zahl der wachenden Ritter am Spielanfang sehr hoch einstellen, werden relativ schnell viele Siedler rekrutiert, die dann im Schloß bleiben und im Rang steigen. Sie stehen allerdings zur Besetzung von Militärgebäuden erst dann zur Verfügung, wenn Sie die Zahl wieder herabsetzen.



Sie können auch ein feindliches Schloß angreifen. Rechnen Sie aber besser damit, daß der Feind hier sehr viele Ritter zurückgelassen hat. Wenn Sie ein Schloß erobern, wird es angezündet, und wie bei Lagern sind die enthaltenen Waren und Siedler für den Verlierer ein herber Verlust. Außerdem steigt die Kampfmoral Ihrer Ritter an, während sie beim Verlierer deutlich nach unten geht. Wenn Sie ein Schloß leicht erobern können, sollten Sie es auf jeden Fall versuchen. Wenn Sie allerdings selbst ein Schloß verlieren, müssen Sie noch nicht unbedingt aufgeben. Sie können, falls Sie viele starke Ritter haben, den Feind noch immer in die Knie zwingen, aber es wird jetzt sehr schwer werden. Denken Sie daran, daß das Schloß nicht nur wegen der Kampfmoral wichtig ist. Es ist auch das einzige Lager, das zugleich Militärgebäude ist, d.h. es muß angegriffen werden, während andere Lager zerstört werden können, indem der Feind Wachhütten in ihrer Nähe baut.



Wenn Sie sich mit einem Spezialklick Ihr Schloß ansehen, erscheint auf der 3. Seite rechts die Anzahl und Art der wachenden Ritter.



5.3. Die restlichen Menüs



Werkzeugherstellung: Das Icon in der Mitte links öffnet ein Fenster mit allen neun Werkzeugen. Der Balken daneben gibt an, wie oft welche Werkzeuge von Ihren Schlossern hergestellt werden sollen. In der Voreinstellung werden viele Hämmer und Piken hergestellt, aber wenig Sensen und Zangen. Bauarbeiter, Geologen, Schmiede und Schlosser benötigen einen Hammer, aber nur der Farmer braucht eine Sense. Im Spielverlauf können Sie die Verteilungen natürlich ändern. Wenn Sie ganz







{{{ Total normal! }}}

Games bei AOL.



Kennwort: Lenhardt

AOL + Internet GRATIS!

Jetzt gibt's Action online. Spiel weltweit gegen andere – z.B. MultiPlayer BattleTech oder Air Warrior. Hol Dir die besten Tips bei „Lenhardts Spielecheck". Am besten jetzt testen.
10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr*, Internet und eMail inklusive.

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTEN SIE AOL JETZT!

Wichtig: Registriernummer und Paßwort unter der CD auf der Titelseite beachten.

AOL-Startsoftware kostenlos bestellen unter: ✆ 0180-55 22 0
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

Das bessere Programm.

AOL, eMail: Interesse@aol.com, Internet: http://www.germany.aol.com

AOL
Alles OnLine!

* Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren

OF3-M.BSG-16

besonders dringend ein bestimmtes Werkzeug brauchen, können Sie dieses Werkzeug auf *voll* stellen und alle anderen abschalten. Es wird dann nur noch diese eine Art Werkzeug hergestellt. Vergessen Sie also nicht, das wieder umzustellen (siehe 6.1.)! Die Balkenlängen entsprechen jeweils der Herstellungsmenge. Ist der Balken für Hämmer doppelt so lang wie der für Sägen, so werden auch doppelt soviele Hämmer hergestellt. Dieses Menü hat natürlich solange noch keine Bedeutung, wie Sie keinen Schlosser haben.



Wenn Sie sich nicht immer über Werkzeuge den Kopf zerbrechen möchten, sollten Sie so schnell wie möglich einen Überschuß in jeder Werkzeugart produzieren. Sie können das dann leicht in der Lagerstatistik nachvollziehen.



Klicken Sie auf das Icon in der Mitte und Sie kommen zu den **Transportprioritäten.** Sie sehen eine Schlange von Waren und einige zusätzliche Icons. In diesem Menü wird festgelegt, welche Waren Ihre Träger zuerst mitnehmen und welche sie erstmal liegenlassen. In der Voreinstellung ist Holz ganz oben zu sehen, weil es für den Bau von neuen Häusern wichtig ist und daher möglichst schnell am Ziel sein muß. Gold am unteren Ende hat es nicht so eilig, es verbessert zwar die Kampfmoral Ihrer Truppen, aber wenn es länger unterwegs ist, hat das die geringsten negativen Auswirkungen. Sie haben vielleicht trotzdem ganz andere Vorstellungen und wollen Ihre eigene Reihenfolge festlegen. Klicken Sie auf eine der Waren, und sie erscheint unten zwischen den Pfeilen. Mit dem kleinen Pfeil nach oben oder unten setzen Sie diese Ware in der Priorität eine Stufe hoch oder runter, mit dem großen Pfeil wird die Ware an die Spitze (wichtigste Ware) oder ans Ende (unwichtigste Ware) gesetzt. Mit dem Symbol oben links können Sie wieder zur Voreinstellung zurückschalten. Wenn Sie sich z.B. im Kampf mit dem Feind befinden, kann es wichtiger sein, Waffen schnell ans Ziel zu bringen und nicht Baumaterial. Aber das alles müssen Sie selbst entscheiden.





Wenn Sie sich auf einen Krieg vorbereiten, empfiehlt es sich, Waffen und Gold sowie Rohgold, Eisen, Eisenerz und Kohle mit hohen Transportprioritäten zu versehen.

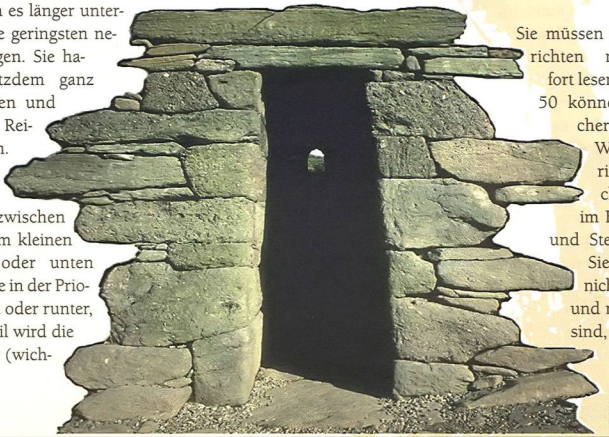


Das Icon für das **Warenfluchtmenü** finden Sie rechts in der Mitte. Wenn sich der Feind einem Ihrer Lager nähert und Sie sich dazu entschließen, das Lager auszuräumen, wäre es doch ärgerlich, wenn anstelle des wichtigen Goldes z.B. mehr Korn in Sicherheit gebracht würde. In diesem Menü können Sie die Reihenfolge festlegen, in der die Waren abtransportiert werden. Die Einstellungen in diesem Menü werden also dann wichtig, wenn Sie den Befehl zur Räumung eines Lagers erteilen (siehe 4.4.). Die Bedienung ist identisch mit dem Menü für die Warenprioritäten.

6. Weitere Gänge

6.1. Botschaften und Voreinstellungen

Sie wissen bereits, daß Sie im Spiel ständig über wichtige Ereignisse informiert werden.



Bei folgenden Anlässen wird Ihnen eine Nachricht zugeschickt:



Eines Ihrer Wachgebäude wurde erstmalig von einem Ritter besetzt.



Eine neue Lagerhalle ist fertig.



Ein Geologe hat einen Bodenschatz gefunden, der bisher in der näheren Umgebung noch nicht aufgespürt wurde.



Ein Bergwerk findet keine Bodenschätze mehr und sollte abgerissen werden, da es sonst unnötig Nahrungsmittel verbraucht.



Ihre Siedlung wird angegriffen.



Sie haben ein Wachgebäude an den Feind verloren.





Sie haben ein feindliches Wachgebäude erobert und somit neues Land dazugewonnen.



Der Feind hat eine Grenzhütte dicht an Ihr Gebiet gesetzt, und Sie haben dadurch Land und/oder Gebäude verloren.



Sie haben einen kritischen Mangel an Baumaterial in Ihrem Schloß. Das Notprogramm wird eingeleitet. Dann werden nur noch die Baustellen einer Holzfällerhütte, einer Schreinerei und einer Steinbruchhütte beliefert.



Das Notprogramm wird abgesetzt, weil die eben genannten Baustellen versorgt sind und damit die Grundversorgung mit Baumaterial sichergestellt ist.



Sie haben seit einer halben Stunde oder länger nicht gespeichert.



Sie müssen die Nachrichten nicht sofort lesen, mehr als 50 können gespeichert werden. Wenn Sie sich die Nachricht anzeigen lassen, klicken Sie auf den Haken im Fenster, um sich an Ort und Stelle umzusehen. Wenn Sie diese Nachricht aber nicht sonderlich interessiert und noch weitere vorhanden sind, klicken Sie einfach nochmals auf das Pa-

pier, und die nächste Mitteilung wird angezeigt. Außerdem erscheint unter dem blinkenden Zettel ein Pfeil, mit dem man sich nach dem Lesen einer oder mehrerer Nachrichten an den Ausgangspunkt zurückholen kann (jede Nachricht springt bei Aufruf an den Ort des Geschehens).



TIP Lesen Sie Nachrichten, wenn irgend möglich, sofort. Im Falle von Angriffen oder Gebäudeverlusten durch Grenzverschiebungen entgeht Ihnen sonst die Möglichkeit einzugreifen bzw. sofort wieder aufzubauen.

Sie können sich aber auch selbst eine Nachricht zuschicken. Huch? Naja, die Nachricht wird zeitversetzt zugeschickt, und es gibt gute Gründe dafür. Wir nennen diese Funktion die **Rückruf-Funktion.** Sie hat zwei verschiedene Aufgaben:

a) Sie ruft Sie nach einer festgelegten Zeit an eine bestimmte Stelle der Spielwelt.
b) Sie ruft Sie nach einer festgelegten Zeit in ein bestimmtes Menü oder ein Lager.

Zur Auswahl der Zeit stehen Ihnen die Uhren am rechten Rand der Menüleiste zur Verfügung. Von oben nach unten entsprechen sie: 5, 10, 20, 30 und 60 Minuten. Sobald die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie eine Nachricht und werden zu der gewünschten Stelle bzw. dem Menü geholt. Es folgen ein paar Beispiele:

Sie bemerken, daß Sie dringend ein bestimmtes Werkzeug brauchen und stellen im Werkzeugmenü die Produktion für die anderen Werkzeuge ab. Wenn Sie vergessen, das wieder zurückzustellen, wird immer das eine Werkzeug produziert - die Folgen sind klar.



Klicken Sie eine der Uhren an, während Sie sich im Werkzeugmenü befinden, und Sie werden nach Ablauf der gewünschten Zeit benachrichtigt, daß Sie in diesem Menü etwas erledigen wollten.

Ihre Minenarbeiter befinden sich im Streik. Sie brauchen daher schnellstens Nahrungsmittel und stellen die Prioritäten für den Warentransport neu ein. Fisch, Fleisch und Brot sind jetzt die wichtigsten Waren, also auch wichtiger als Baumaterial. Nach einiger Zeit ist das Problem aber gelöst, und mit der Rückruf-Funktion werden Sie nicht vergessen, die Prioritäten zurückzustellen.

Sie bauen eine Holzfällerhütte, die durch Rodung Platz für eine Farm schaffen soll. Klicken Sie eine der Uhren an, um nach einiger Zeit daran erinnert zu werden, nachzuschauen, wie weit der Holzfäller gekommen ist. Der Cursor muß dabei an der Stelle auf dem Screen sein, zu der Sie gerufen werden wollen.

Ihnen fällt auf, daß der Feind an einer bestimmten Stelle merkwürdig viele Burgen aufstellt und Sie denken sich, daß Sie das besser mal im Auge behalten. Sie wählen eine Zeit aus und werden dann an diese Stelle der Landkarte zurückgeholt, um sich erneut zu informieren.

Nützlich ist es auch, sich von dem Nachrichtensystem in ein Lager rufen zu lassen, falls Sie dort kurzfristig die Einlagerungseinstellungen für Waren und/oder Personen ändern möchten.

TIP Wenn Sie mit zwei Spielern *im Team* gleichzeitig mit den blauen Siedlern spielen, bekommt nur der linke Spieler die Nachrichten, und nur er kann die Uhren verwenden.

6.2. Wiederholbare Spiele

Wenden wir uns nochmal kurz dem Hauptmenü zu. Bei den Spielmodi 1-Spieler, 2-Spieler und Demomode sehen Sie in der Mitte ein Icon, das noch nicht erklärt wurde.

Wie Sie schon wissen, ist die 16-stellige Zahl daneben eine Festlegung, wie die Spielwelt aussieht. Die gleiche Zahl führt also immer zur gleichen Spielwelt. Wenn Sie das Icon anklicken, werden auch die Gegner abhängig von der Zahlenkombination bestimmt, und unten dreht sich ein Stern. Der Stern bedeutet: Spielwelt *und* Gegner sind von der Zahlenkombination abhängig. Welchen Vorteil hat das? Sie wählen beispielsweise die Zahlenkombination 7238-2416-7837-8846 und Spielweltgröße 4. Nach dem Spiel sind Sie der Meinung, daß dieses Spiel eine gute und interessante Herausforderung war, und so können Sie einem Freund die Zahlenkombination und die Weltgröße mitteilen. Er kann dann genau dasselbe Spiel spielen, wenn er die Zahl eingibt und das Pfeilicon anklickt, denn alle Daten der Spielwelt *und* der Gegner sind von der Zahlenkombination und der Spielweltgröße abhängig. Um eine Zahlenkombination einzugeben, klicken Sie einfach auf den Zahlenblock und tippen die Zahlen anschließend ein. Die Zahl muß 16 Stellen haben.

Mit den 16 Ziffern (jede davon kann zwischen 1 und 8 liegen) gibt es etwa 270 Billiarden Kombinationen. Nicht jede führt zu einem interessanten Spiel. Sehen Sie sich die Gegner und deren Fähigkeiten an, und entscheiden Sie selbst, ob Sie das Spiel starten wollen. Wenn Sie ein anderes wünschen, klicken Sie einfach den Pfeil für die neue Zufallskombination an und dann erneut auf den unteren Pfeil. Das können Sie beliebig oft wiederholen.

TIP Vergessen Sie nicht, sich außer der Zahlenkombination die Spielweltgröße zu merken, wenn Sie jemand anderem eine bestimmte Spielwelt empfehlen wollen.

6.3. Demonstration und Teammodus

Im Demomode können Sie ein Spiel zwischen Computergegnern beobachten. Wie im normalen Spielmodus können Sie die Karte, Statistiken und Menüs ansehen und Informationen über Gebäude einholen, nur etwas ändern oder bauen können Sie nicht. Die Um-



schaltung zwischen den Computerspielern ist bei jedem angezeigten Fenster möglich. Sie sehen am oberen Rahmen des Fensters die vier Spielerfarben. Klicken Sie einfach die gewünschte Farbe an.



Der Teammodus wurde zusätzlich entwickelt, damit sich zwei Spieler zusammen durch die Missionen kämpfen können. Wie im 2-Spieler-Modus ist der Bildschirm geteilt, aber beide Spieler arbeiten an derselben Siedlung, nicht an zwei verfeindeten. Der Vorteil des Spielens im Team ist, daß mehr Zeit zum Denken zur Verfügung steht, nachteilig sind zwangsläufig gelegentliche Koordinationsprobleme. Bei der Teameinstellung sind während des Spiels einige Kleinigkeiten anders als im normalen Spielablauf.

Die Menüs, die Angriffsfunktion und die Geologenhilfe bei Spielbeginn können *nicht gleichzeitig* von beiden Spielern angewählt werden, sondern nur nacheinander, aber Veränderungen in den Menüs sollte man dem Partner ohnehin mitteilen. Näheres zur Steuerung des zweiten Spielers erfahren Sie unter 6.5.

6.4. Die Extra Optionen



Erfahrene Spieler wollen jede Funktion so schnell wie möglich erreichen und lange Mauswege vermeiden. Das Spiel verfügt über mehrere Zusatzfunktionen, die Sie nach Wunsch für jeden der beiden Spieler einzeln einstellen können. Sie kommen in die Optionen, indem Sie das Icon entweder im Hauptmenü oder während des Spiels im Kontrollmenü anklicken.

Wegebauscrolling: Wenn Sie einen Weg bauen und dabei in die Nähe des Bildrandes kommen, verschiebt sich das Bild automatisch. Das wird auch akustisch angezeigt.

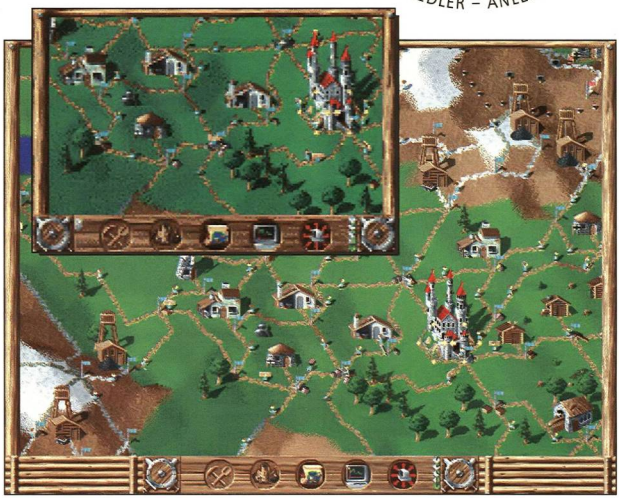


Schneller Kartenklick: Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste läßt sofort die Landkarte erscheinen. Ein weiterer Doppelklick läßt sie wieder verschwinden. Wenn der rechte Mausknopf Ihrer Maus nicht einwandfrei ist, sollten Sie diese Funktion abgeschaltet lassen, sonst erscheint die Karte immer wieder unaufgefordert, wenn Sie den Screen verschieben wollen.

Schneller Bauklick: Diese Option erspart den Mausweg zum Bau-Icon links unten. Wenn Sie zweimal kurz nacheinander links klicken, entspricht das einem Klick auf das Bau-Icon. Sie klikken also einfach zweimal auf eine Fahne, um einen Weg zu bauen, oder zweimal an eine freie Stelle, um ein Haus zu errichten.

Die **Musik** kann an- und ausgeschaltet werden (vorausgesetzt, sie wurde nicht im Soundsetup komplett abgeschaltet, s. Seite 8). Zusätzlich können Sie im 2-Spieler Modus die Sounds getrennt auf die beiden Kanäle schalten. Der linke Spieler hat dann seine Sounds auf dem linken Kanal, der rechte Spieler auf dem rechten. Musik kann in diesem Fall nicht abgespielt werden.





Die gleiche Spielsituation in VGA und SVGA-Auflösung

Die **Lautstärke** wird relativ zu den Soundeffekten eingestellt.

Wie das „Musik"-Icon funktioniert auch das **SVGA-Icon** als Schalter. Einmal klicken schaltet in den SVGA-Modus, ein weiteres Mal wieder zurück. Im SVGA-Modus können Sie die vierfache Spielfläche überblicken, sehen dafür aber jedes Detail entsprechend kleiner. Vor allem im 2-Spielermodus, in dem jedem Mitspieler nur ein halber Bildschirm zur Verfügung steht, ist die hohe Auflösung sehr nützlich. Nicht notwendig, aber augenschonend ist außerdem ein großer Bildschirm, damit die Siedler auch ohne Lupe sichtbar bleiben.



Ob der SVGA-Modus sinnvoll funktioniert, hängt von zwei Faktoren ab: erstens von der Leistung des Computers, also hauptsächlich von der Größe des Arbeitsspeichers, und zweitens von der Grafikkarte. Neuere Rechner sollten keine Probleme haben – Näheres auf Seite 8/9.

Nachrichten: In vier Stufen können Sie die Anzeige der Nachrichten wählen. 3) alle Nachrichten anzeigen (Voreinstellung); 2) neu besetzte Gebäude und der Geologe werden nicht angezeigt; 1) nur noch die wichtigsten Nachrichten (Angriff, Sieg, Niederlage, Gebäudeverlust und das Notprogramm) werden dargestellt und 0) überhaupt keine Nachrichten.

6.5. Steuerung im 2-Spieler-Modus

Wenn DIE SIEDLER von zwei Spielern gleichzeitig gespielt wird, ist das Eingabegerät für den zweiten Spieler entweder ein Joystick (Standard) oder eine zweite Maus. Nach aufopferungsvollen Selbstversuchen können wir nur dringend zur zweiten Maus raten! Um diese betreiben zu können, muß am Computer eine serielle Schnittstelle (COM1 oder 2, manchmal auch 3 und 4) vorhanden und frei sein, und das Spiel muß entsprechend konfiguriert werden: Klicken Sie im Menü EXTRAOPTIONEN auf das Kästchen RECHTE SEITE.



Im folgenden Menü kann zwischen einem Joystick und der Maus gewählt werden. Klicken Sie dazu auf den Pfeil.

Eine **zweite Maus** wird meist mit den Standardeinstellungen (COM2, IRQ 3) funktionieren, da aber COM3 und 4 nicht genormt sind und überdies Ausnahmen immer die Regel bestätigen, kann es dafür keine Garantie geben. Wenn also das Programm nach An-



schluß der zweiten Maus abstürzt, sollten Sie es neu starten und *vor Beginn eines neues Spiels* andere Einstellungen wählen.
Wählen Sie im Zweifelsfall *Microsoft* als Maus-Modus, nahezu alle Mäuse sind dazu kompatibel. Bei einigen Modellen kann man mit einem kleinen Schalter zwischen dem Microsoft- und dem Mouse-System-Modus umschalten.



Serielle Anschlüsse können 9- oder 25-polig ausgeführt sein, das gleiche gilt für die Stecker der Maus. Da technisch kein Unterschied zwischen beiden Varianten besteht, funktioniert eine 9-polige Maus auch an einem 25-poligen Anschluß. Entsprechende Adapter sind für wenig Geld im PC-Fachhandel erhältlich. Häufig ist COM1 ein 9-poliger Anschluß und mit der „normalen" Maus belegt, und COM2 ist 25-polig. An ihm kann z. B. ein Modem angeschlossen sein. Das sind aber nur Erfahrungswerte, es gibt keine Normung. Im Zweifelsfall hilft daher nur ausprobieren.



Bei **Joystick**-Einstellung werden zwei Werte angezeigt:
Die *Geschwindigkeit* gibt an, wie schnell sich der Joystickzeiger maximal auf dem Bildschirm bewegt.
Die *Toleranz* (voreingestellt sind 25%) gibt an, wie weit Sie in eine Richtung drücken müssen, bevor der Joystick reagiert. Ohne Toleranz würde der Cursor auf kleinste Bewegungen des Joysticks sofort „davonlaufen". Wenn der Joystickzeiger nicht ruhig stehenbleibt und auch eine erneute Kalibrierung nicht hilft, sollten Sie die Toleranz erhöhen.
Ein PC-Joystick muß kalibriert werden. Sie werden beim Start eines 2-Spieler-Spiels automatisch dazu aufgefordert. Wenn Sie während des Spiels neu kalibrieren wollen, drücken Sie „J". Sie werden dann aufgefordert, den Joystick in verschiedene Richtungen zu halten und einen Feuerknopf zu drücken.



Im Maus- oder Joystickfenster ist auch der SICHERN-Button versteckt. Wenn Sie ihn drücken, werden alle Einstellungen der Extraoptionen gespeichert, so daß Sie beim nächsten Start nicht alles erneut ändern müssen.

6.6. Sonderfunktionen der Karte

Die Landkarte bietet Ihnen noch eine Sonderfunktion. Schalten Sie die Landkarte ein und klicken Sie mit einem Spezialklick auf das Gebäudezeichen. Es erscheint eine neues Fenster mit Gebäuden, wie Sie es auch schon von der Statistik kennen. Mit dem Umblätter-Symbol kommen Sie wie üblich zu den anderen Gebäuden. Wählen Sie ein beliebiges Gebäude aus und klicken Sie es an. Die Gebäudeauswahl verschwindet, und die Karte erscheint wieder.



Auf der Karte wird jetzt nur noch die von Ihnen bestimmte Gebäudeart angezeigt. Sie können so sehr schnell z.B. alle Lager finden. Bei größeren Welten ist diese Funktion sehr hilfreich. Im Bau befindliche Gebäude werden schon hinzugerechnet, denn dies ist für Ihre Planung vorteilhaft. Wenn Sie für einen neuen Bäcker den günstigsten Standort suchen, können Sie sich nun vorher ansehen, wo denn Ihre Windmühlen stehen. Wenn Sie die Karte verlassen, bleibt die Funktion aktiv, und beim nächsten Aufruf der Karte sehen Sie immer noch die ausgewählten Gebäude. Wollen Sie zurück in den Normalzustand, so klicken Sie das Gebäude-Icon an. Wenn Sie ein anderes Gebäude wählen wollen, klicken Sie wieder mit dem Spezialklick.



Bei der Gebäudeauswahl in der Karte steht Ihnen auch eine Fahne zur Verfügung. Klicken Sie diese an, und unter der Karte erscheint ein neues Icon. Es werden aber nicht alle Fahnen angezeigt, denn das wäre wenig sinnvoll, sondern nur diejenigen, bei denen einer der ankommenden Wege nicht bearbeitet wird. Sie können so erkennen, in welchen Gegenden Ihr Warentransport sich staut, denn für nicht bearbeitete Wege gibt es nur zwei mögliche Gründe:



1. Es ist bisher kein Arbeiter angekommen. Entweder Sie haben den Weg gerade erst gebaut und müssen sich noch etwas gedulden, oder es sind nicht genügend Arbeiter vorhanden.
2. Es gibt an dieser Kreuzung einen Warenstau.

Mit Hilfe dieser Funktion finden Sie sehr schnell Gebiete, bei denen der Warentransport nicht gut funktioniert.



Eine weitere nützliche Funktion ist der direkte Sprung zu Ihrem Schloß. Dafür rufen Sie die Karte *nicht* wie sonst mit einem Linksklick auf, sondern klicken das Kartenzeichen mit einem Spezialklick an. Der Bildausschnitt im Screen springt zum Schloß.

7. Tips und Tricks

7.1. Die wichtigsten Regeln: Beobachten, beobachten, beobachten...

Mittlerweile werden Sie bemerkt haben, daß DIE SIEDLER ein ganz besonderes Spiel ist. Eine kleine Änderung von Ihnen, und schon verhalten sich einige wenige oder viele hundert Siedler anders als zuvor - kleine Ursache, große Wirkung. Deshalb ist es besonders wichtig, nicht nur ständig Neues zu bauen und anzugreifen, sondern die Lage zu betrachten, zu analysieren und dann die richtige Entscheidung zu treffen. Es gewinnt nicht derjenige, der am schnellsten klickt, sondern derjenige, welcher die besten Strategien und Taktiken mitbringt.



In diesem Produktionszweig lief es schonmal besser.



Sehen Sie sich immer wieder mal die Statistiken an und suchen Sie frühzeitig nach Fehlentwicklungen. Denken Sie darüber nach, wie diese am besten behoben werden können. Für jedes Problem gibt es verschiedene Lösungsvarianten.

Ein Beispiel:



Ihre Baustellen werden nicht weiterbearbeitet, weil Holz fehlt. Der Lagerbestand an Holz ist auf null abgesunken. Folgendermaßen können die Überlegungen dazu aussehen: Habe ich zuwenig Schreiner? Dann sollte ich schnellstens eine weitere Schreinerei bauen lassen. Im absoluten Krisenfall können Sie sogar Wege abreißen, um nur noch die Lieferungen an bestimmte Teile Ihrer Siedlung zuzulassen. Wird das Holz den Baustellen von anderen Arbeitern weggenommen? Dann sollten Sie dem Bootsbauer und dem Schlosser die Holzversorgung herunterfahren, bis die Krise überwunden wird.

Haben Sie genug Werkzeug, um sich das leisten zu können, oder gibt es dort noch dringendere Probleme? Wie sorgen Sie möglichst bald für mehr Holznachschub? Haben Sie vergessen, ausreichend Försterhütten zu bauen? Kann eine neue Wachhütte ein Stückchen Land mit einem neuen Wald dazubringen? Viele Faktoren spielen eine Rolle, und DIE SIEDLER werden Sie immer vor neue Aufgaben stellen, denn kein Spiel verläuft wie das andere.



Sehen Sie sich das Gebiet Ihres Gegners gelegentlich mal etwas genauer an. Wo könnte er Ihnen überlegen sein, was könnte er vorhaben? Wo sind seine Schwachstellen? Hat er vielleicht nur eine Eisenerzmine, und Sie können ihm damit die Rohstoffversorgung entziehen? Ist eine Lagerhalle zu leichtsinnig postiert oder hat er vielleicht Mangel an Nahrungsmitteln, und Sie könnten hier seine Produktion weiter beschneiden? Alle Probleme, die Sie mit Ihrer Siedlung haben können, sind auch für den Gegner vorhanden.



Es gibt viele Wege, den Wirtschaftskreislauf zum Erliegen zu bringen...



Die Zerstörung des Schlosses ist ein wirksamer Sabotageakt.

Je nach Weltgröße ist die Anzahl der Personen beschränkt auf die folgenden Werte (Weltgröße 1-8):
500 / 1000 / 2000 / 4000 / 8000 / 16000 / 32000 / 64000
Wenn z. B. in einer Spielwelt mit Weltgröße 5 insgesamt vier Spieler teilnehmen, erhält jeder Spieler (gleichmäßig verteilt) zusätzliche Siedler. Die Zuwachsrate wirkt sich nicht auf die Gesamtmenge der Siedler aus, die einem Spieler zustehen, sondern nur auf die Geschwindigkeit, mit der man die neuen Leute bekommt.

7.2. Die gegnerischen Charaktere

Die gegnerischen Charaktere verhalten sich im Spiel sehr unterschiedlich. Sie werden das schnell merken. Eine kleine Übersicht über die Haupteigenschaften geben wir Ihnen hier:





Graf Aldaba
Gegen ihn sollten Sie Ihr Lager gut schützen, er ist aggressiv und weiß, wo er anzugreifen hat.



König Rolph VII.
Er ist ein umsichtiger Regent ohne große Schwächen. Seine Gegner behindert er am liebsten direkt bei der Versorgung mit Baumaterial.



Homen Doppelhorn
Dies ist der aggressivste Feind. Achten Sie auf Ihre wichtigen Gebäude, sonst erleben Sie eine Überraschung.



Sollok der Joker
Dieser hinterhältige Gegner ist sehr unangenehm und versucht, seinen Feinden die Versorgung mit Rohstoffen schon im Ansatz zu erschweren.



Frollin
Sein chaotisches Verhalten hält immer wieder Überraschungen bereit. Unbelegtes Land reißt er sich schnell unter den Nagel.



Lady Amalie
Sie ist eine harmlose Gegnerin, die sich zurückhaltend verhält und gemütlich vor sich hin baut.

Kallina
Sie ist eine Kämpferin und versucht, den Feinden strategisch die Nahrungsmittelversorgung lahmzulegen.





Rumpy Einfinger
Er ist recht feindselig und liebt Gold über alles.





Balduin der ehemalige Mönch
Er ist ebenfalls zurückhaltend, achtet aber besonders auf den Schutz seines eigenen Landes und seiner wichtigen Gebäude.

Rasparuk der Druide
Seine Taktik ist auf die größtmöglichen Rohstoffmengen ausgelegt. Er greift aber auch hinterhältig an.

7.3. Verschiedene Hinweise und Tips zu den Berufen

Abreißen: Wenn Sie einen Weg abreißen, wird der Warenfluß unterbrochen, da vielleicht viele Waren über diesen Weg zum Ziel gebracht werden sollten. Sorgen Sie möglichst dafür, daß wenigstens ein Alternativweg existiert. Waren können über einen neuen Weg erst dann transportiert werden, wenn der neue Träger angekommen ist. Ein Umbau Ihres Wegenetzes stört also den Ablauf auf jeden Fall. Am besten ist es, gleich richtig zu bauen.



Schloß: Über seine Plazierung haben Sie ja schon vieles erfahren. Achten Sie aber auch darauf, wo die Gegner Ihre Schlösser errichten lassen. Setzen Sie sich nicht zu dicht neben einen starken Gegner, vielleicht dezimieren sich Ihre Computergegner auch gegenseitig. Ab der zehnten Mission können Sie übrigens den Standort Ihre Schlosses nicht mehr selbst wählen.

Große Gebäude: Bauland für große Gebäude ist in manchen Gegenden selten und daher kostbar. Verbauen Sie die Möglichkeiten nicht durch kleine Hütten und Wege.

Bootsmann: Bei größeren Seen ist ein Abkürzungsweg über den See optimal für den schnellen Warentransport.

Fischer: Ein See, der so groß ist wie der Screen (im VGA-Modus), bietet etwa 3-4



Fischern genügend Raum zum Angeln, ohne daß sie den See ausbeuten. Achten Sie darauf, daß die Fischer gut um den See verteilt sind, sonst versuchen sich alle an derselben Stelle und fangen nach kurzer Zeit weniger Fische.

Farmer: Für die Felder wird freies Land benötigt. Wege gelten jedoch nicht als freies Land: also nicht rings um den Farmer zu viele Wege anlegen. Damit der Farmer nicht zu lange zu seinen Feldern unterwegs ist, sollten Sie ihn nicht in einer steilen Hanglage arbeiten lassen.

Müller & Bäcker: Ein Müller und ein Bäcker reichen für mehrere Farmen aus. Lassen Sie die Transportwege aber nicht zu weit werden.

Fleischer: Er arbeitet schnell und wird auch bei der Belieferung von einigen Schweinebauern mit der Arbeit problemlos fertig.

Holzfäller und Förster: Sie ergänzen sich gegenseitig sehr gut. Der Förster kann die gefällten Bäume nach dem Absterben des Baumstumpfs wieder ersetzen. Holz ist der am häufigsten benötigte Rohstoff. Setzen Sie reichlich Holzfäller und Förster ein. Förster pflanzen neue Bäume nicht auf Wegen. Sie sind daher (wie die Farm) nicht für den zentralen Bereich um das Schloß oder Lager geeignet, wo viele Wege für einen guten Warentransport sorgen müssen. Setzen Sie Holzfällerhütten etwas abseits, auch in steilere Lagen, mit denen Sie ansonsten ohnehin nicht viel anfangen können.

Schreiner: Ein Schreiner wird ebenfalls mit der Belieferung von mehreren Holzfällern fertig. Dennoch werden Sie nach kurzer Zeit mehrere Schreinereien brauchen.

Schiffsbauer: Vergessen Sie nicht, darauf zu achten, daß der Schiffbauer Ihr kostbares Holz nicht zu hunderten von Booten verarbeitet. Schalten Sie ihm nach getaner Arbeit die Holzlieferungen ab.

Minenarbeiter: Wenn er nichts mehr findet, sollten Sie die Mine abbrennen, da er oben in den Bergen mit Nahrung versorgt werden muß. Bauen Sie auch in den Bergen ein verzweigtes Wegenetz, da der Abtransport der vielen Rohstoffe ins Tal sonst nicht problemlos ablaufen wird.

Schmelzer: Der Schmelzvorgang dauert etwas länger. Der Schmelzer kann daher meist nicht das Erz aus mehreren Minen schnell genug schmelzen. Oft sind aber die Lieferungen nach kurzer Zeit nicht mehr so stark, dann kann der Schmelzer die Arbeit nachholen. Je nachdem wie stark die Überlastung ist, können Sie evtl. auf Neubauten verzichten.

Geologe: Wenn die Geologen nach getaner Arbeit heimgehen, sitzen sie nur nutzlos in den Lagern. Schicken Sie die Geologen gelegentlich wieder in die Berge, dann bekommen Sie ein besseres Bild davon, ob und wieviele Bodenschätze noch vorhanden sind. Vielleicht entdecken Sie auch ein neues Vorkommen.



Ihre Arbeiter gehen auch in feindliches Land, um z.B. Bäume abzuholzen oder ein Kornfeld zu ernten. In den Minen wird auch unterirdisch der Gegner seiner Bodenschätze beraubt. Das können Sie ausnutzen.

Der Warentransport

Wie entscheiden sich die Siedler für den Transportweg einer Ware? Hier wirken viele komplexe Zusammenhänge gemeinsam. Zunächst einmal ist wichtig, an welcher Stelle eine Ware benötigt wird. Es wird dabei auch bedacht, daß z. B. in einer nahen Windmühle schon viel Getreide liegt, eine etwas weiter entfernte aber nichts zu tun hat. Außerdem wirken sich bei einigen Waren Ihre Einstellungen in den Menüs

aus. Wenn schließlich ein Bestimmungsort für die Ware gefunden wurde, tragen Ihre Siedler diese möglichst auf dem kürzesten Weg zum Ziel. Dabei wird die Anzahl der Wegabschnitte beachtet, welche die Ware zurücklegen muß. Ein sehr langer Weg zwischen zwei Fahnen ist also „kürzer" als eine kürzere Verbindung, bei der noch eine Fahne in der Mitte steht. Dies hat für Sie als Spieler viele Vorteile, denn Sie können so den Transportweg beeinflussen.



Der Transportweg des Korns zu den Schweinehöfen ist hier klar.

Ein Beispiel dazu: Links und rechts von einem Lagerhaus haben Sie jeweils eine Fahne mit Wegverbindung zum Lagerhaus. Weil alle Waren, die in das Lager müssen oder aus ihm herausgebracht werden, die Kreuzung hier meist schon stark belasten, sind die Waren, die von der linken zur rechten Fahne oder umgekehrt gebracht werden, eine zusätzliche Belastung. Wenn Sie nun aber zwischen der linken und der rechten Fahne eine neue, direkte Wegverbindung herstellen (auch wenn diese als Umweg erscheint, weil sie das Lager umgeht), wird der Durchgangsverkehr von einer Seite zur anderen nicht mehr direkt am Lager vorbeikommen, denn Sie haben eine Überholspur eingerichtet. Mit diesem Prinzip lassen sich ganze Wegsysteme um wichtige Lager oder das Schloß bauen, die für einen schnellen Warentransport sorgen. Bedenken Sie, daß das Bauen, Abreißen und Ändern von Wegen sich kurzfristig negativ auf den Warentransport auswirkt. Erst wenn sich die Siedler an die neue Situation angepaßt haben, läuft der Warenfluß wie gewohnt.

7.4. In der Zwickmühle?



Bei den SIEDLERN können Sie in eine ausweglose Situation geraten. Wenn Sie z.B. keinen Holzfäller mehr haben und kein Holz vorhanden ist, um eine neue Holzfällerhütte zu bauen, sieht es schlecht aus. Natürlich haben Sie noch nicht unbedingt verloren, denn Ihre Ritter können Sie ja noch in den Kampf schicken.



Haben Sie bei Spielbeginn einen kleinen Lagerbestand, so kann das Material schnell knapp werden; und wenn Sie nicht aufpassen, fehlt plötzlich eine Einheit Holz für das Sägewerk... und schon können Sie neu beginnen. Um dies zu vermeiden, wird bei Spielbeginn im Ernstfall ein „Notprogramm" eingeschaltet. Dieses Programm hält zwei Einheiten Granit und sieben Einheiten Holz nur für den Bau von einer Holzfällerhütte, einem Sägewerk und einer Steinbruchhütte zurück. Wenn das Baumaterial knapp wird, werden nur noch diese Baustellen beliefert.



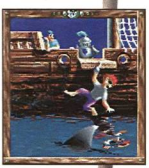
Eine weitere Sackgasse kann der Werkzeughersteller werden. Wenn Sie keinen haben und die Hämmer an die Bauarbeiter und Geologen ausgegeben wurden, kann kein Schlosser mehr zur Arbeit geschickt werden. Somit kann er auch kein neues Werkzeug herstellen. Deshalb nehmen sich einige Ihrer Leute schon bei Spielbeginn das passende Werkzeug, um das zu vermeiden.

Also: Bei Spielbeginn können Sie nicht so leicht in ernsthafte Probleme geraten; hier ist vorgesorgt. Im weiteren Verlauf des Spiels aber sind Sie selbst verantwortlich für Ihre Fehler.
Sie wissen nun alles über die Bedienung des Programms.

7.5 Das Spielende



Der Computer erkennt automatisch, wenn einer der Spieler eine enorme Übermacht hat und erklärt diesen vorzeitig zum Sieger. Dazu sind 75% Landbesitz und 75% Ritterstärke (siehe Vergleichsstatistiken) notwendig. Wenn das Spielziel erreicht ist, werden Sie durch ein kleines Bild darüber informiert. Sie können selbst entscheiden, ob Sie sich damit zufriedengeben oder den Gegner bis zum bitteren Ende „niedersiedeln" wollen.
Es kommt auch vor, daß keine der Siedlungen sich den entscheidenden Vorteil erarbeiten kann und das Spiel ohne Entscheidung ausgeht. Dies kann z. B. eintreten, wenn alle Siedlungen fast keine Ritter mehr haben und keine weiteren Erz-/Kohlevorkommen für neue Waffen vorhanden sind. In diesem Fall gibt es keinen Sieger.



Schneller Weg zur neuen Heimat

Die Siedler sehen zwar putzig aus, können aber erstaunlich stur und begriffsstutzig sein. Nicht immer sind sie dazu zu bewegen, genau das zu tun, was Sie im Sinn haben. Hier einige Lösungsansätze für häufig auftretende Siedlungsprobleme, die zum Teil gar nicht, zum Teil weit verstreut im Handbuch zu finden sind. Es handelt sich wohlgemerkt nur um Vorschläge, die *unseren* Erfahrungen mit den Kerlchen entsprechen. Ihre können natürlich ganz anders ausfallen, aber die folgenden Tips dürften auf die meisten Siedlungen zutreffen.

Hinweis Im Textkasten auf der nächsten Seite finden Sie außerdem einige Hinweise für den Fall, daß Sie bisher DIE SIEDLER II gespielt haben und die wichtigsten Unterschiede schnell kennenlernen wollen.

Die Siedlung

Am Anfang ist die Produktion von Baumaterial am wichtigsten, also bauen Sie Holzfällerhütten, Steinbrüche und ein Sägewerk.

Als nächstes sollten Sie sich in Richtung Berge orientieren. Nur hier finden Sie Kohle, Eisen und Gold, um Ihre Kampfkraft zu vergrößern.

Sobald das erste Bergwerk im Bau ist, müssen Sie über die Nahrungsversorgung nachdenken. Haben Sie Platz, dann bauen Sie Bauernhöfe, Mühlen und Bäckereien. Haben Sie Seen, bauen Sie Fischerhütten. Haben Sie weder noch, dann haben Sie ein Problem...

Sobald die Bergwerke produzieren, sollten Sie die weiterverarbeitenden Betriebe möglichst so plazieren, daß direkter Transport möglich ist, ohne dabei ein Lager zu passieren. Dies wird aber nicht immer möglich sein.

Bauen Sie früh eine Schlosserei, aber drehen Sie ihr je nach Bedarf die Materialzufuhr ab oder wieder auf. Am besten stellen Sie erst einen Vorrat an Werkzeugen her und produzieren später nur gezielt bei Bedarf.

Wird ein Gebäude nicht gebaut oder besetzt? Sie haben entweder zu wenig Baumaterial für alle Baustellen, keine freien Bauarbeiter und/oder Planierer, das entsprechende Werkzeug nicht vorrätig oder Sie haben ein Transportproblem. Überprüfen Sie die entsprechenden Menüs.

Bauen Sie rechtzeitig Lagerhäuser. Sie entlasten das Wegesystem und erhöhen in ihrer Nähe die Geschwindigkeit von Neubauten und Ritternachschub.

Schicken Sie immer wieder Geologen in die Berge. Diese sitzen sonst nutzlos rum, und die Lagerstättenschilder verschwinden mit der Zeit.

Transport

Für den effektiven Warentransport sind viele Kriterien entscheidend. Zunächst sollten die Gebäude gut plaziert sein (siehe oben), außerdem sollte es für den Transport von A nach B möglichst zwei alternative Strecken mit Querverbindungen geben. Besonders Bergwerke produzieren oft so schnell, daß Waren sich an einer Fahne stauen. In diesem Fall können Sie eine lange Umgehungsstraße bauen, die nicht von Fahnen unterbrochen ist, sie wird ihr sonstiges Wegenetz entlasten. Die andere Möglichkeit ist, die Transportpriorität der Ware, die den Stau verursacht, vorübergehend zu erhöhen.
Wählen Sie bei Transportproblemen die Kartenansicht mit den Fahnen an. Es werden die Fahnen mit Warenstau angezeigt.

Allgemein sind lange Wege zwischen zwei Fahnen meist effektiver als ein „Staffellauf" mit kleinen Fahnenabständen. Das Spiel schickt selbständig mehr Träger zu einer viel benutzten langen Strecke.

Wird beispielsweise Ihre Schmiede nicht ausreichend mit Kohle versorgt, sollten Sie nicht sofort die Verteilung zwischen der Schmiede und den Schmelzen ändern. Überprüfen Sie erst, ob es nicht am Transportweg liegt, oder versuchen Sie, das Problem durch erhöhte Transportpriorität zu lösen.





Wenn Ihr Territorium über größere Wasserflächen verfügt, sollten Sie diese unbedingt zum Warentransprot nutzen, da der Bootsmann wesentlich schneller unterwegs ist als die Träger zu Fuß. Bei Seen mit rundlicher Fläche hat sich ein Wege-Dreieck zwischen drei Fahnen bewährt, sind die Seen eher langgezogen, empfiehlt sich ein Parallelogramm aus vier Wasserwegen und einer Diagonalen in der Mitte.

Militärisches

Ein guter Weg, schnell effektive Ritter zu bekommen, ist folgender: Schauen Sie am Missionsanfang nach, wieviele Waffen Sie haben, und stellen Sie dann im Schloß die Zahl der wachenden Ritter genauso hoch ein. Diese Ritter werden schnell rekrutiert und befördert. Möglicherweise müssen Sie dafür außerdem die Rekrutenrate erhöhen. Später verringern Sie die Zahl der wachenden Ritter wieder, um sie in Militärgebäude abzuziehen.



Hier wird die Zahl der im Schloß wachenden Ritter festgelegt

Starten Sie Angriffe nur, wenn entweder der Gegner z.B. den einzigen Goldfund der Karte hat, oder wenn Ihre Ritter mit 100 Prozent (besser höher) motiviert sind.

Bauen Sie Burgen nur, um wichtige Landstriche zu schützen, die Bauzeit ist für Expansionszwecke zu lang.

Bauen Sie Wachhütten nur dann dicht an die Grenze, wenn Sie sicher sind, daß Sie eher fertig sein werden als der Feind.

Starten Sie wenn möglich Gegenangriffe, wenn Sie angegriffen werden.

Bedenken Sie bei der Expansion, daß die Ritter im Schloß schneller befördert werden.

Wachwechsel können nützlich sein, aber Sie hinterlassen kurzfristig unterbesetzte Wachgebäude.

Expandieren Sie nicht zu schnell! Das geht zu Anfang eines Spiels, wenn die Gegner noch keine gemeinsamen Grenzen haben, sehr leicht, aber wenn die Ritterproduktion nicht mithält, bleiben die Gebäude schwach besetzt und werden eine leichte Beute der Gegner.

Unterschiede zu Die Siedler 2

Da sich der Nachfolger unseres Spiels großer Beliebtheit und hoher Verkaufszahlen erfreut, wird mancher Leser vielleicht schon mit dem zweiten Teil der SIEDLER vertraut sein und auf die ausführliche Spielanleitung verzichten können. Für diese Spieler mit Vorkenntnissen haben wir die wichtigsten Unterschiede zusammengefaßt.

Steuerung

Im ersten Teil haben sie kaum Möglichkeiten, per Tastatur zu steuern. Auch das „Multi-Tasking" mit mehreren geöffneten Menüs ist noch nicht möglich.

Dinge wie „Schneller Bauklick" müssen erst in den Extra-Optionen eingestellt werden. Auch dann ist aber keine automatische Wegverbindung möglich.

Die Produktivität einzelner Gebäude läßt sich nur für Bergwerke anzeigen. Aber Vorsicht! Sie bezieht sich nur auf die Lagerstätte, nicht auf die Nahrungsversorgung.

Siedeln

Sie benötigen im ersten Teil keine Brunnen, Brauereien und Eselszuchten. Auch Häfen und Katapulte dürfen Sie noch nicht bauen.

Sie benötigen keine Erkunder, die ganze Karte ist sichtbar.

Wege können durch Wälder führen, nur Fahnen können Sie auf Bäume nicht setzen.

Im Gegensatz zum zweiten Teil lautet die Empfehlung hier: Bauen Sie lange Wegstücke ohne Fahnen, wo dies möglich ist.



Kommen, sehen und siegen

Die Computergegner der SIEDLER entwickeln nach den ersten Missionen eine respektable Spielstärke, die durchaus Verzweiflungsanfälle hervorrufen kann. Wer wenigstens einmal einen triumphalen Durchmarsch erleben will, kann sich mit einer kleinen Manipulation unbegrenzte Vorräte verschaffen.



Ein mittelalterliches Sägewerk verarbeitet wesentlich mehr Baumstämme als ein römisches. Dafür pflanzen aber die Förster langsamer.

Einem Fischer gehen wirklich nur dann die Fische aus, wenn er zu nah bei einem anderen wohnt.

Schweinezucht ist sehr ergiebig, da keine Konkurrenz zu Brauerei und Eselszucht besteht.



Nur Bergwerke melden das Ende der Rohstoffe.

Es existiert ein Menü für Auslagerungspriorität, ähnlich der Transportpriorität, da Sie in Lagern nur pauschal die Ein- oder Auslagerung bestimmen können, nicht für einzelne Waren.

Die Siedler des ersten Teils scheinen trotz der Einschränkungen oft schlauer zu sein als die Römer des zweiten Teils.

Kämpfen

Im ersten Teil werden Soldaten im Schloß schneller befördert als in Militärgebäuden.

Der Dienstgrad eines Ritters ist zeitabhängig, das Gold hebt „nur" die Motivation.

Die Motivation ist wichtiger als der Rang eines Ritters, ein 200-prozentig motivierter Gefreiter schlägt jeden anderen Soldaten mit nur 100%.

Sie können eigene Militärgebäude *nicht* während eines Angriffs abreißen.

Die Siedler II VENI VIDI VICI

Wer die Fortsetzung der **Siedler** noch nicht kennt, kann sich ein Bild davon machen, indem er die Demo-Version auf unserer Heft-CD anschaut. Sie finden sie im Verzeichnis \DEMOS\SIEDLER2.



Zugegeben, von Spielspaß kann danach keine Rede mehr sein, aber mit der Besatzung einer Wachhütte eine Burg plattzumachen hat auch was für sich, oder? Erste Voraussetzung ist ein Hex-Editor. Viele Tool-Sammlungen enthalten einen, der bekannteste dürfte wohl DISKEDIT aus den Norton Utilities sein. Einen Shareware-Editor für Windows finden Sie auf der Heft-CD im Verzeichnis HEXWORK, in einer 32-Bit-Version für Windows 95 und NT und einer 16-Bit-Version für Windows 3.1.

Zweite Voraussetzung ist ein geeigneter Spielstand: Man beginnt ein neues Spiel eines beliebigen Levels, baut *nur* ein Schloß und speichert sofort ab (erster Speicherplatz: SAVE0.DS, zweiter: SAVE1.DS usw.). Diesen Spielstand in einen Hex-Editor laden und den Hex-String „00 00 00 00 00 01 00 01 00" suchen. Ihn sollte es eigentlich nur einmal geben, und zwar (grob geschätzt) 5K vor dem Dateiende. Die 52 Byte nach diesem String füllt man nun mit Leerzeichen (20hex). Der zu bearbeitende Bereich hat das Aussehen „XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 XX 00 ...", wobei XX verschiedene Werte annehmen kann:

Vorher





Das Ende des zu füllenden Bereichs hat die Form „.... XX 00 YY 00 YY 00“, wobei YY immer gleich ist. (Im Beispiel hat YY den Wert 11.) Die 00 nach dem zweiten YY ist das letzte zu ändernde Byte:

Nachher

```
CC 54 00 00 61 51 02 00 - FF FF 1B 00 00 40 78 00  |T..aQ.. ....@x.
00 00 C0 00 00 00 00 00 - 01 00 01 00 20 20 20 20  ..L.....0.0. 
20 20 20 20 20 20 20 20 - 20 20 20 20 20 20 20 20
20 20 20 20 20 20 20 20 - 20 20 20 20 20 20 20 20
20 20 20 20 20 20 20 20 - 20 20 20 20 20 20 20 20
00 00 00 00 00 00 05 00 - 00 00 00 00 0E 00 0F 00  .....+.....♫.☼.
```

Nachdem dieses Spiel wieder geladen wurde, sollte ein Spezialklick aufs Schloß folgendes Bild ergeben: ⇨



Von allen Waren sind >1000, genauer 8224 Stück auf Lager!



Diesen Cheat verdanken wir unserem Leser Arno Beckmann.

Die Paßwörter für alle 30 Missionen:

Level 01: START	Level 16: RIVAL
Level 02: STATION	Level 17: SAVAGE
Level 03: UNITY	Level 18: XAVER
Level 04: WAVE	Level 19: BLADE
Level 05: EXPORT	Level 20: BEACON
Level 06: OPTION	Level 21: PASTURE
Level 07: RECORD	Level 22: OMNUS
Level 08: SCALE	Level 23: TRIBUTE
Level 09: SIGN	Level 24: FOUNTAIN
Level 10: ACRON	Level 25: CHUDE
Level 11: CHOPPER	Level 26: TRAILER
Level 12: GATE	Level 27: CANYON
Level 13: ISLAND	Level 28: REPRESS
Level 14: LEGION	Level 29: YOKI
Level 15: PIECE	Level 30: PASSIVE

Action Feeling



SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**



SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

INTERACT GAME PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

COMPUTEC Verlag

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

http://www.pcgames.de



PC GAMES - das PC-Spielemagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 5/97: Das Star Wars-Actionspiel **X-Wing vs. Tie Fighter** im Vorabtest. Ausführliche Berichte über **Command & Conquer Gold**, **Formel 1** und **Comanche 3**. **Chris Roberts** im Interview - was will Mr. Wing Commander mit seiner neuen Firma erreichen? Special: alle **Echtzeit-Strategiespiele** der nächsten Monate im Überblick (u. a. Dark Reign, Siege, Myth, StarCraft). Tips & Tricks: Komplettlösungen zu **Das Schwarze Auge 3**, **Das Hexagon-Kartell** und **M.A.X.**

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Die Siedler - Referenzkarte
Berufe - Rohstoffe - Werkzeuge


Träger


Fährmann


Planierer


Bauarbeiter


Holzfäller


Schreiner


Steinmetz


Förster


Bergmann


Schmelzer


Fischer


Schweinebauer


Schlachter


Getreidebauer


Müller


Bäcker


Werftarbeiter


Werkzeugmacher


Schmied


Geologe


Gefreiter


Obergefreiter


Unteroffizier


Leutnant


Hauptmann


Korn


Mehl


Brot


Baumstamm


Bauholz


Ruderboot


Bausteine


Eisenerz


Roheisen


Kohle


Gold (Erz)


Goldbarren


Fisch


Schwein


Schinken

Schaufel

Hammer

Angel

Fleischerbeil

Sense

Axt

Säge

Spitzhacke

Zange

Schwert

Schild

© 1993 Blue Byte Software GmbH

Die Siedler - Referenzkarte - Gebäude


Wachhütte


Wachturm


Wachburg


Forsthütte


Holzfällerhütte


Sägewerk


Steinbruch


Farm


Schweinehof


Fischerhütte


Mühle


Bäckerei


Schlachthof


Goldmine


Kohlemine


Eisenmine


Granitmine


Goldschmelzhaus


Eisenschmelze


Schmied


Schlosser


Bootswerft


Lager


Schloß



gesucht...



gefunden!



Das Einkaufsmagazin für Hard- und Software bietet Ihnen jeden Monat über 5.000 Produkte übersichtlich im heraustrennbaren Einkaufsführer zum schnellen vergleichen und bestellen. Dazu eine Vielzahl an Informationen, News, kompetenten Testberichten und Empfehlungen. Jeden Monat aktuell am Kiosk für nur 5,50 DM.

PC-SHOPPING.
Ihr Einkaufsmagazin für Hard- und Software.

M.A.X.

Mechanized Assault & Exploration

HERREN DER STERNE

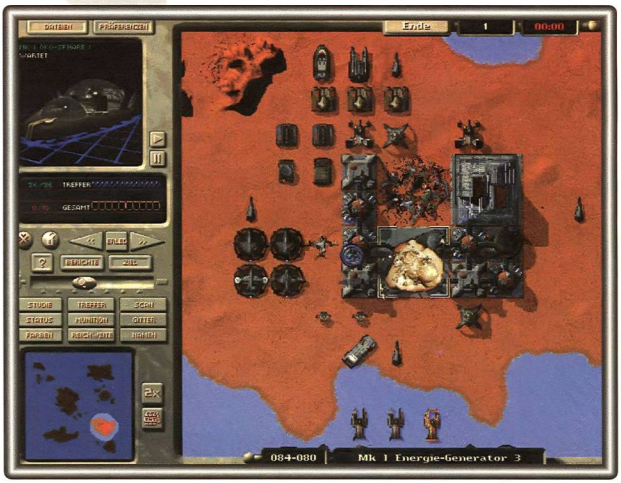
Viele Erdlinge wären hoch erfreut, würden tatsächlich die „Herren der Sterne“ mit einem derart verlockenden Angebot auf der Erde landen: Auf der Suche nach Kämpfern und Kolonisten fragen sie die Völker unseres Planeten, ob sie nicht ein wenig die Galaxis kolonisieren möchten. Sie müßten nur darum kämpfen. So beginnt die Hintergrundgeschichte dieses Spiels. Und für die Freiwilligen beginnt eine Mission im Zeichen von

Mechanized Assault & Exploration – M.A.X.

UP UP AND AWAY

Und so zogen sie los, die Horden der politisch Enttäuschten, die Splittergruppen und die ethnischen und religiösen Minderheiten, um auf fremden Welten ihr Glück und eine neue Heimat zu finden. Auf riesigen Schiffen wurden die Krieger und Siedler auf den Weg geschickt. Im Laufe der Zeit, die sie meist im Kälteschlaf verbrachten, waren immer mehr Planeten für die „Herren“ erobert, und deren Schiffe zogen weiter. Die irdischen Querelen vergaß man, doch es bildeten sich acht Clans, die sich untereinander auch nicht immer ganz grün waren. Auf jedem Schiff wurde ein Führer bestimmt, der den Kampf um einen neuen Planeten leiten sollte. Damit er die Strapazen überstehen und ein perfekter Stratege sein konnte, entnahm man ihm sein Gehirn und setzte es in einen roboterartigen Körper: Fertig war der Mech-Kommandant, dazu bestimmt, Brückenköpfe zu errichten und taktische Operation zu planen.

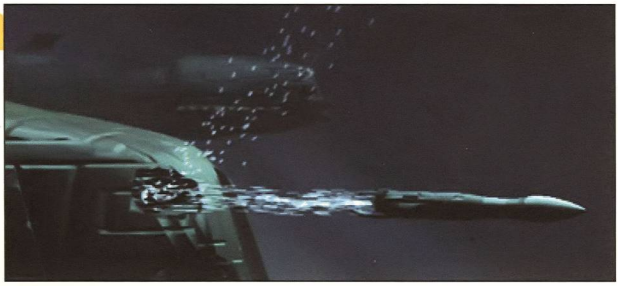
Der Spieler verkörpert, wie könnte es anders sein, den Mech-Kommandanten. Wenn er die Eroberung einer neuen Welt beginnt, steht nur wenig an Ausrüstung und Ressourcen zur Verfügung. Ein Bergwerk für den Rohstoffabbau ist gegeben, dazu einige technische und militärische Fahrzeuge. Erforschung der näheren Umgebung und Bau von Fabriken sind daher die ersten Aufgaben nach der Ankunft. Nur mit einer funktionierenden Rüstungsindustrie ist das Ziel zu erreichen. Für diese Anlagen werden natürlich Treibstoff und andere Bodenschätze benötigt: Ohne Energie läuft nichts! Dazu müssen auch Stromleitungen geschaffen werden, für den Materialtransport sorgen Hilfsfahrzeuge. Sobald die Peripherie steht, kann an Aufrüstung und Taktik gedacht werden. Die Anfangsphase sollte der Kommandant recht schnell hinter sich bringen, denn schon nach kürzester Zeit ist es wahrscheinlich, daß man auf andere Clans trifft, die sich die Welt ebenfalls unter den Nagel reißen wollen.



M.A.X.

Mechanized Assault & Exploration

ÖFTER MAL NE TAKTIK...



Das „Drei-A-Prinzip": Ankommen, Aufbauen, Angreifen. Klingt bekannt? Klar doch. Seit einiger Zeit kennen wir diese Art von Strategie-Spielen, ob sie nun „Warcraft 2", „Command & Conquer" oder sonstwie heißen. Obwohl sich diese zu Bestsellern entwickelt haben, ist Interplay nicht einfach dem bewährten Strickmuster gefolgt, sondern hat sich bei M.A.X. noch ein paar Gedanken zum Spielablauf gemacht. Es ist nicht nur eine Echtzeit-Simulation (inzwischen Standard im Strategie-Bereich), sondern kann auch im Rundenmodus gespielt werden, die Dauer einer Runde ist einstellbar. Das gibt dem Spiel einen zusätzlichen Kick, da man den Gegner vielleicht bereits im Visier hat, aber nicht „live" beobachten kann, wie sich seine weitere Taktik entwickelt. Nach Beendigung seines Zuges wird der Kommandant sehen, ob er mit seinen Maßnahmen richtig lag. Das Ergebnis mag überraschen. Besonders wenn der Computer-Gegner ein schlaues Kerlchen ist, kann das ganz schön spannend werden. Richtig lustig wird es, wenn die Zeit einer Sequenz knapp bemessen ist und der Spieler nicht auf den Feind reagieren kann. Knifflig genug ist das Spiel von vornherein schon. Der Computer-Gegner fährt neue Taktiken auf, die auch erfahrenen Kommandanten die Tränen in die Augen treiben. Beispielsweise fahren Panzer geschickte Täuschungsmanöver, obwohl der Hauptangriff von anderer Seite erfolgt. Auch im Einsatz verschiedener Waffengattungen im Verbund verhält sich das Spiel intelligent und trickst den Spieler manches Mal raffiniert aus. Bei der Verwaltung, Koordination und Versorgung der Produktionsanlagen sind mehr Einzelheiten zu bedenken als bei der Konkurrenz, und schließlich muß die Vernichtungsmaschinerie auf dem neuesten technischen Stand gehalten werden, indem man für Updates sorgt. Auch sonst hat der Spieler einige Möglichkeiten, sich das Leben als Mech-Kommandant so schwer wie möglich zu machen. In der schwierigsten Stufe ist der Computer ein taktisches Wunderkind, das Startkapital so gut wie gar nicht vorhanden und der gewählte Planet so unwirtlich, daß man gleich wieder verschwinden möchte. Ganze Feldzüge können geführt oder aber Einzelmission geschlagen werden. Zu meiner Erleichterung stehen aber auch Trainingsaufgaben zur Verfügung. Wem das immer noch nicht genügt, der kann seine drei Lieblingsfeinde und deren PCs zu einem Netzwerkspiel einladen. Für das Fazit bleibt nur ein Schluß: M.A.X. ist eines der anspruchsvollen Strategie-Spiele der letzten Zeit und schlägt in dieser Hinsicht Megaseller wie die oben genannten eindeutig. Fans des Genres werden über die neue Herausforderung begeistert sein.

Von der technischen Front gibt es den Standard zu vermelden: Hochauflösende Grafik, schöne Animationen, die den Spielspaß fördern, und das volle Soundprogramm. Die Missionen werden musikalisch unterstützt, die Befehle mit bester Sprachausgabe bestätigt. Ein aufwendig gemachtes Intro, das den Käufer beim ersten Start aus dem Sitz reißt, fehlt ebensowenig, und als besonderes Schmankerl wird nach der Installation noch eine Vorschau auf ein anderes Interplay-Produkt geboten.

prm



KURZINFO

AUF DER HEFT-CD DEMO

Name:	**M.A.X.**
Inhalt:	**Strategie, wahlweise Echtzeit oder rundenbasiert**
Hersteller:	**Interplay**
Vertrieb:	**Acclaim, München**
Preis:	**ca. DM 90,–**
System:	**Pentium, 16 MB RAM, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95,**



Im Flugrausch

Aus deutschen Landen frisch ins Laufwerk: Ascaron präsentiert Hexagon-Kartell, eine Hubschrauber-Simulation der Extraklasse, die sowohl Simfreaks als auch Action-Puristen entzücken dürfte - auch die Konkurrenz wird aufhorchen müssen.

Im Jahr 2004 beginnt der Kampf gegen das sogenannte Hexagon-Kartell, einen Zusammenschluß der sechs weltweit führenden Mafia-Syndikate, die eine globale politische Krise ausnutzen, um mit Drogenhandel und Waffengeschäften ihr Imperium immer weiter auszudehnen. Um dem fiesen Treiben des Kartells ein Ende zu setzen, wird eine internationale Elite-Einheit namens United Navy gegründet. Im Spiel schlüpft man in die Rolle von Hawk, einem etwas zwielichtigen Typen mit dunkler Vergangenheit. Aber gute Piloten werden nun mal dringend gebraucht, und fliegerisches Können und Kampfgeist sind mehr wert als ein makelloser Lebenslauf.

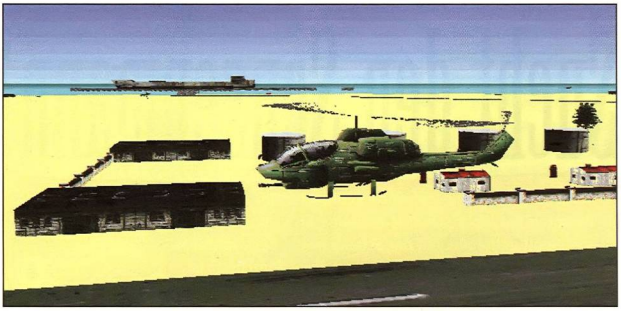
Üben, üben, üben

Ein Hubschrauber ist nun mal ungleich komplizierter zu fliegen und zu steuern als ein beliebiges Flugzeug oder ein Tie-Fighter. Deshalb hat das Ascaron-Team auch eine komplette Flugschule ins Spiel integriert, die mit der Handhabung des Helikopters vertraut machen soll. Eingeleitet und kommentiert werden die kurzweiligen Nachhilfestunden von einem echten Profi. Die Aufgaben umfassen kritische Situationen wie Notlandungen, Nacht-/Instrumentenflug, Lasttransporte, Personenrettung usw. - immer treffend kommentiert von der Stimme des Fluglehrers („Das war wohl nichts!" „Halten Sie Kurs!"). Außerdem wird das in den Flugstunden erworbene fliegerische Know-how im Verlauf der bis zu 50 Missionen auch dringend benötigt. Angesichts dieser Vielfalt überzeugt das Hexagon-Kartell durch einen Spielverlauf ohne Frustfaktor: Man kann jede Mission so oft probieren, bis man sie schafft, oder man spielt einfach



weiter, nimmt den gescheiterten Einsatz in Kauf und bekommt eine durch den vorangegangenen Fehlschlag veränderte Mission präsentiert. Wer es eher auf Action anlegt als auf ein realistisches Flugmodell, kann im Optionsmenü die entsprechenden Einstellungen beliebig ändern (realistisches/einfaches Flugmodell, Unverwundbarkeit, Anzahl der Gegner etc.). Im Verlauf der immer spannenden und abwechslungsreichen Einsätze wird man mit allen denkbaren und äußerst anstrengenden Situationen konfrontiert. Die Palette reicht von Rettungseinsätzen, Aufklärungsflügen und Nachschubtransporten bis hin zu Angriffen gegen Bodenziele und Luftkämpfen gegen andere Helikopter. Die Missionen wirken allesamt absolut realistisch, sind aber trotzdem oder gerade deswegen sehr kurzweilig und spannend. Bis hin zu den kleinsten Details besticht das Spiel durch eine tolle Atmosphäre - so ist sogar der Funkverkehr äußerst gelungen. Zur Freude aller Rotor+Sport-Liebhaber bietet das Hexagon-Kartell acht verschiedene Hubschraubertypen an, vom unverwüstlichen Bell UH-1 bis zum warzigen Hind-Monster, wobei die Auswahl natürlich von den Anforderungen des Einsatzes abhängt. Die Helis sind vor Beginn der Missionen standardmäßig





ausgerüstet, lassen sich aber auch nachträglich individuell bewaffnen. Neben der Auswahl und Ausrüstung des Hubschraubers kann man sich im übersichtlichen Hauptmenü auch über die jeweiligen Missionsziele oder die persönlichen Einsatz- und Trainingsresultate informieren. Außerdem sorgt der *instant action*-Schalter dafür, daß die Flüge zum Zielgebiet nach Wunsch abgekürzt werden und man somit direkt am Ort des Geschehens loslegen kann.

Realistischer Flugspaß

Um das komplizierte Flugverhalten des Hubschraubers in den Griff zu bekommen, ist ein Joystick unbedingt ratsam. Als zusätzlicher Luxus lassen sich dazu noch Pedale anschließen, auch 3D-Brille oder Helm werden unterstützt. Das Cockpit bietet natürlich ein Head-Up-Display und einen jederzeit



übersichtlichen Blick auf alle Instrumente und Funktionen. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß die Sicht der Flugbewegung folgt: Neigt man bei-



spielsweise den Helikopter nach unten in eine Linkskurve, so wandert auch der Blick aus dem Cockpit in die entsprechende Richtung und gewährleistet somit eine bessere Übersicht. Grafisch läßt das Hexagon-Kartell keine Wünsche offen. Ab der Rechnerleistung eines Pentium 90 wartet das Programm mit genügend schönen Details auf: Bäume, Dörfer, Straßen, Autos, etc. Die Landschaften sind sehr ansprechend und abwechslungsreich gestaltet - man bekommt garantiert keine unrealistischen, gähnend leeren Ebenen zu sehen. In erster Linie ist das Spiel zwar eine anspruchsvolle und physikalisch absolut realistische Hubschrauber-Simulation, jedoch läßt auch der Actionanteil keine Wünsche offen. Somit können die Anhänger beider Genres durchaus begeistert sein, zumal sich der Schwierigkeitsgrad und alle anderen Parameter individuell maßschneidern lassen. Wer sich darüber hinaus noch mit den physikalischen Details aller möglichen Flugmanöver vertraut machen möchte, dem empfiehlt sich die Lektüre des über 40-seitigen Glossars der Flugschule, in dem das spezifische Flugverhalten eines Hubschraubers fachmännisch und ausführlich erklärt wird. Abwechslungsreichtum, Realitätstreue, überzeugende Grafik und Spielspaß: mit dem Hexagon-Kartell hat Ascaron die richtige Mischung gefunden - Sie haben Starterlaubnis. *mz*

Demo mit VR-Optionen

Exklusiv für unsere Heft-CD hat Ascaron eine spielbare Demo-Version des Hexagon-Kartells entwickelt, die auch 3D-Eingabe- und Sichtgeräte unterstützt. Wer i-Glasses, eine 3D-Max-Brille oder einen VFX-Helm besitzt, kann die entsprechenden Optionen im Menü aktivieren.
Außerdem finden Sie im Verzeichnis \PATCHES ein Update für die Vollversion.



KURZINFO

Name:	**Das Hexagon-Kartell**
Inhalt:	**Simulation/Action**
Hersteller:	**Ascaron**
Preis:	**ca. DM 90,–**
System:	**486 DX 100, 8 MB RAM,**
Empfohlen:	**Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick,**





Sucht den Sensenmann!

Verhaßt, geschmäht und doch gebraucht: Mit der ganz eigenartigen Kaste der Beamten hat wohl schon jeder seine Erfahrungen gemacht und seinen Spott getrieben. Auf der Scheibenwelt, Schauplatz der satirisch-pfiffigen Romanserie von Terry Pratchett, ist *ein* Staatsdiener ganz besonders unbeliebt. Schwarzgewandet und mit einer Sichel bewaffnet, stakst Gevatter Tod unermüdlich durch das Fantasyreich und befreit pflichtbewußt und ordnungsgemäß die Seelen von ihrem verblichenen Körper. Doch was tun, wenn der ultimative Entsorger den Dienst quittiert?



Das erlebt (und behebt) der PC-Spieler im zweiten Computer-Abenteuer frei nach den Scheibenwelt-Romanen. Der Tod macht blau, und Chaos wäre zu milde, um die Verwirrung unter den Lebenden und der wachsenden Schar unzufriedener Scheintoter zu beschreiben.

Sie helfen in dem herrlich schrägen Zeichentrickadventure dem trotteligen Fast-Zauberer Rincewind, den Sensenmann zu seiner Pflicht zu überreden und die Welt wieder einmal zu retten. Nicht



nur, weil Ihre Magierkollegen Sie ziemlich nachdrücklich dazu auffordern, sondern weil auch des Tods einziger zugelassener Kollege, der Tod der Ratten, Sie von der Dringlichkeit der Aufgabe überzeugt.

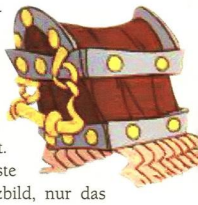
Rincewind im Glitzerland

Es gilt also, diverse Dinge des täglichen Lebens und Sterbens zu sammeln, kaufen oder einzutauschen. Im Laufe der turbulenten Suche trifft unser Held die halbe Belegschaft der Scheibenwelt. Vom Straßenhändler Dibbler über Oma Wetterwachs bis zum verzauberten Bibliothekar der Unsichtbaren Universität ist alles dabei, was Rang und fragwürdigen Namen hat. Slapstick, Gags und jede Menge Filmanspielungen reichern die üppige Geschichte an, die schließlich auch in Holy Wood spielt - der Stadt, in der die Bilderkobolde laufen lernten. Doch keine

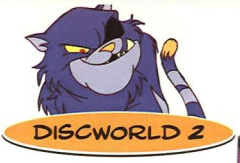


Sorge: Auch, wer noch nie von der Scheibenwelt gehört hat, kommt auf seine Kosten (und bestimmt auf den Geschmack). Gleiches gilt für Filmmuffel.

Jeder der nach klassischer Manier einzeln gezeichneten Schauplätze ist neu, vertraut ist dagegen die Steuerung. Mit einfachen Mausklicks bewegen Sie Rincewind und schauen sich Personen oder Gegenstände an. Doppelte Klicks lassen Rincewind Dinge nehmen, benutzen oder ein Gespräch anfangen. Letzteres kann mit freundlichem Gruß, Fragen oder sarkastischen Bemerkungen eingeleitet bzw. geführt werden. Die Gesprächsthemen sind durch wechselnde Icons vorgegeben. Nützlich ist die „Sinnier"-Option, bei der Rincewind seinen Wissensstand zum Thema von sich gibt. Resümierend murmelt er gelegentlich Hinweise, die man im Eifer des Gefechts vielleicht übersehen hat. Keine Menüleiste trübt das Ganzbild, nur das stetig anschwellende Inventar in Form von Rincewinds intelligenter Zaubertruhe nimmt, solange geöffnet, immer mehr Platz ein. Und wer mag, schaltet die Untertitel ein, um auch nichts zu verpassen.







Schwarz steht ihm gut



Der Schwierigkeitsgrad des Vierakters mit Epilog ist gemäßigt. Er zieht im Laufe des Spiels an, sorgt aber zuweilen für heftige Schweißausbrüche: Manche Rätsel sind ein wenig verquer. So muß Rincewind, um Pulslosigkeit vorzutäuschen, den Arm einer Kleiderpuppe absägen und andernorts hinhalten. Oder Blumen mit Cayennepfeffer bestreuen, um die Nektar saugenden Bienen ins Schwitzen zu bringen...
Doch Rincewinds Reise läßt sich logisch an. Noch ist der Tod nur verschwunden, und man hofft, ihn mit dem alten Ritus von AshKente beschwören zu können. Zunächst besorgt



er mittels Blasebalg, eines Gullys und einer Jung-Mimin Glitzerstaub. Dann vertauscht er die drei Krocketschläger seiner Kollegen mit diversen Tieren und muß als Alchimisten-Grundlektion Blut aus einem frischen Mäuseburger gewinnen. Wenn er dann auch noch besagte Bienen ins Schwitzen bringt, um Tropfkerzen zu ziehen, mit Hilfe eines unwilligen Kobolds einen üblen Geruch einfängt und schwinde-



ligen Geistern Ektoplasma klaut, steht dem Beschwörungsritus nichts mehr im Weg ... nur, daß Gevatter Tod sich ungern in seinem lauen Lenz unterbrechen lassen möchte. Er denkt gar nicht daran, zurückzukehren und seine Pflicht zu erfüllen. Also muß vorübergehend ein Ersatztod die Sichel schwingen. Wer das wohl sein könnte? Nachdem er schon einen gewagten Surf-Stunt für den Sensenmann absolviert und ihn zur umjubelten Filmgröße gemacht hat, fügt Rincewind sich ins Unvermeidliche. Daheim in Tods Nicht-Welt eignet er sich alles Nötige an, gewinnt sogar





Tods Enkelin und seinen Diener für sich, und stürzt sich dann mutig auf die Scheibenwelt zurück - gerade rechtzeitig, um das Original vor den Folgen eines hinterhältigen Anschlags zu bewahren. Gewissermaßen als Dank revanchiert sich der Sensenmann als-



bald, besinnt sich auf seine Pflicht, und alles scheint wieder im Lot... oder? Aber das ist der Epilog, und den wollen wir nicht verraten.
Trotz der makabren Grundnote (genial schon das bühnenreife Titellied „That's Death") ist den Entwicklern wieder ein umwerfend komisches, vor Ideen übersprudelndes Adventure gelungen, an dem Discworld-Vater Pratchett nichts zu mäkeln haben dürfte. Wir tun's auch nicht, sondern empfehlen Ihnen das durchgeknallte Drama wärmstens! *hh*

KURZINFO

Name:	**Discworld 2 – vermutlich vermißt?!**
Inhalt:	**Comicadventure**
Hersteller:	**Psygnosis**
Vertrieb:	**Sony**
Preis:	**ca. DM 100,–**
System:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA,**



**WARGAME CONSTRUCTION SET III:
AGE OF RIFLES - DAS GEWEHR**

MIT BLUT UND EISEN

Veteranen werden sich noch an SSIs Wargame Construction Set I erinnern, das die Welt der Klötzchen-Strategiespiele mit einer Vielzahl editierbarer Einheiten aufmischte und erstmals die Konstruktion nahezu beliebiger Gefechte ermöglichte. Der Nachfolger, WCS II: Tanks, ging leider in Deutschland ziemlich unter. Schwerpunkt des aktuellen dritten Teils ist das 19. Jahrhundert, das Zeitalter, in dem der Infanterist mit seinem Gewehr das Schlachtfeld beherrschte und wenige modern Bewaffnete genügten, um Weltreiche zu erobern.



DAS GEWEHR präsentiert sich im bekannten SSI-Gewand: eher schlichte Artwork, ein ausgezeichnetes Handbuch und ein problemlos zu installierendes Spiel mit mäßigen Hardwareanforderungen, die auch auf 486ern problemloses Spielen ermöglichen. Wahlweise kann gegen den Computer, zu zweit oder per E-Mail gespielt werden. Grafisch wartet DAS GEWEHR mit zahllosen Gelände-, Gebäude- und Uniform-Details in SVGA auf, leider ohne gröbere Zoomstufen, was auf großen Schlachtfeldern trotz der mitgelieferten Übersichtskarte die Orientierung schwierig gestaltet. Alle Einheiten können in realistischer 3D-Ansicht, in „Tabletop-Manier" mit Fußplatten oder als Symbol-Spielstein dargestellt werden. Animationen beschränken sich auf die Darstellung des Kampfgeschehens.

Thematisch ist das Gewehr eine völlig neue Herausforderung, da es endlich über die üblichen Themen hinausgeht (keine Angst, Gettysburg ist auch wieder dabei) und die ganze Vielfalt der kriegerischen Auseinandersetzungen dieses bewegten Jahrhunderts ins Bild setzt. Die Palette reicht in 8 Feldzügen und 62 Szenarien von 1846 bis 1905 und damit von den US-Kriegen bis zu den Kolonialkämpfen gegen Zulus und chinesische Boxer. Allein diese Auswahl rechtfertigt für jeden an der Epoche Interessierten den Kauf.

AN DIE GEWEHRE!

DAS GEWEHR spielt sich zunächst erstaunlich simpel. Szenario oder Feldzug aussuchen, Optionen auswählen, taktische Karte ansehen und los geht's. Die künstliche Intelligenz sucht immer den kürzesten Weg zum markierten Ziel eines Truppenverbandes und ermöglicht es den Einheiten, automatisch zu reagieren. Schöne neue Welt! Doch schon die erste Spielrunde beendet die Träume vom automatisierten Sieg. Die künstliche Intelligenz weiß leider nicht, daß es tunlichst zu vermeiden ist, in dichten Kolonnen in Schußweite des Gegners vorbeizudefilieren, so daß der Stratege in der Nähe des Gegners besser selbst manövriert. Die Wirkung von Feuerwaffen auf dichtgedrängte Ziele wird sonst aufs Erschreckendste demonstriert. Blindes Voranstürmen ist absolut tödlich, und jeder an Echtzeitsimulationen gewohnte Spieler ist zunächst sprachlos, wenn ganze Brigaden innerhalb von Minuten im Feuerhagel verbluten.





WARGAME CONSTRUCTION SET III: AGE OF RIFLES - DAS GEWEHR

Nun zeigt sich, warum DAS GEWEHR mit zahllosen Untermenüs ausgestattet ist. Vor jedem Zug sollte die Waffendatenbank des Gegners und das Zustandsmenü der eigenen Einheit kontrolliert werden. Vor jeder Bewegung im gegnerischen Schußfeld oder im Einflußbereich einer feindlichen Kavallerieattacke muß die zum Gelände und zur gegnerischen Einwirkung passende Formation gewählt werden, sonst ist die Katastrophe vorprogrammiert, denn die künstliche Intelligenz ist recht hoch entwickelt und läßt sich eine Chance, dichte Kolonnen mit Kartätschen zu zerfetzen, nicht entgehen. Nur wer sich in die Taktiken der Zeit und die Feinheiten der Spielsteuerung einarbeitet, hat hier eine Chance. Der Lohn der Mühen wird dann nicht ausbleiben: DAS GEWEHR ist die mit Sicherheit feinste Simulation militärischer Taktik des 19. Jahrhunderts, die je auf den Markt kam, und jeder Strategiefreak wird seine Freude daran haben.



KLON DIR DEINEN GENERAL!

Besonderes Feature der Wargame Construction Sets war schon immer ein ausgereifter Szenario-Editor. Beim GEWEHR hat SSI sich selbst übertroffen und ein Konstruktionswerkzeug mitgeliefert, das seinesgleichen sucht. Jeweils mehr als 100 frei kombinierbare Helmtypen, Waffenröcke, Uniformhosen und Schuhe ermöglichen die Rekonstruktion nahezu jeder Uniform des 19. Jahrhunderts. Mehr als 80 Waffen, 28 Nationalitäten, verschiedene Hautfarben u.v.m. lassen keine Wünsche offen. Der Karteneditor ermöglicht blitzschnell die Rekonstruktion aller Geländeformen und Wetterbedingungen von den glühenden Wüsten Afrikas bis zu den eisigen Wäldern Sibiriens. Versorgungslogik, Offiziere mit variabler Intelligenz und freie Festlegung einer Vielzahl weiterer Optionen lassen jedes Gefecht vom Kolonial-Scharmützel bis zur europäischen Entscheidungsschlacht wieder erstehen. Editieren lassen sich nicht nur eigene Entwürfe, sondern auch die fertigen Szenarien, was jederzeit ermöglicht, mit „What-Ifs" den Lauf der Weltgeschichte zu verändern. Der Editor ist der Traum jedes Wargamers und das Sahnestück innerhalb des Spiels.



HELM AB ZUM GEBET!

DAS GEWEHR liegt mangels Zwischensequenzen etc. technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit, obwohl an Klötzchengrafik gewöhnte Hardcore-Strategen mehr als befriedigt werden. Der hohe Schwierigkeitsgrad und die zu kurze Dokumentation ermöglichen nur dem militärhistorisch Vorgebildeten ein echtes Verständnis des Spiels. Insgesamt läßt sich somit nur das Fazit ziehen: Als Simulation und als Basis für eigene Schlachtenrekonstruktionen ganz ausgezeichnet - aber nur für die Zunft der Militärhistoriker und Amateurgenerale, die beim ersten Blick auf eine Karte erkennen, wo statt eines Plänklerschwarms eine Kompaniekolonne hingehört. Der Durchschnittsspieler wird nach den ersten Desastern die Lust verlieren und sich wieder den leichter zugänglichen Echtzeitstrategiespielen zuwenden. Schade, denn die Möglichkeiten dieses Spiels mit bisher unerreichter Simulationstiefe werden so unerkannt am Publikum vorbeigehen. *hjs*

AUF DER HEFT-CD DEMO

KURZINFO

Name:	**Das Gewehr 1846–1905**
Inhalt:	**Strategie, rundenbasiert**
Hersteller:	**SSI/Mindscape**
Preis:	**ca. DM 100,–**
System:	**486/66, 8 MB RAM, 45–65 MB Festplattenplatz, SVGA,**
Empfohlen:	**Pentium, 16 MB**

DAGGERFALL



Mäntel, Degen und Dämonen

Ein(e) Held(in), 9 Provinzen und weit über 200 Aufträge: Arbeitsmangel herrscht in Daggerfall nicht gerade. Das von Intrigen und einer gefährlichen Grundstimmung zerrissene Reich Tamriel bietet unerschrockenen Abenteurern die größte Rollenspielwelt der Softwaregeschichte.

Als Agent des Kaisers sollen Sie im Gebiet um die Iliac-Bucht einen Mord aufklären und einen delikaten Brief wiederbeschaffen. Doch der Weg dahin und letztlich zur Entscheidung über die Zukunft ganz Tamriels ist weit. Denn ob Sie sich als Meuchler oder Ritter, als Dieb oder in einem anderen der 18 Berufe versuchen wollen: Ihr Weg durch die Dutzende riesiger Städte und Verliese des Landes ist weit, und zunächst müssen Sie Informationen und Bares fürs Überleben sammeln. Vom Händler bis zum örtlichen Königshaus hat fast jede Institution mehr oder weniger lukrative Aufträge mit festem Zeitrahmen für Sie. Je nachdem, welche gesellschaftliche Gruppe Sie zufriedenstellen, verderben Sie es sich mit einer anderen. Wer treu für das Königshaus kämpft, sollte sich lieber nicht in Gassen blicken lassen, in den die Diebesgilde das Sagen hat. Und Verrat während der Ausführung eines Auftrags sieht keiner gerne...

Auf Schritt und Tritt lauern Intrigen und Gegenkomplotte, deren volle Tragweite sich erst nach vielen Monaten Spielzeit im Fantasyreich erschließt. Die braucht man auch, will man Land und Leute kennenlernen und den Geheimnissen im Herzen Tamriels näherkommen. Denn nicht nur die Zahl der potentiellen Gesprächspartner überwältigt den Reisenden, auch die Stärke der Gegner ist beeindruckend. Ob Orks, Dämonen oder Untote: Vom ersten Labyrinth an wird einem nichts geschenkt, und Heiltränke schon gar nicht. Ein ausgeklügeltes Charaktersystem entwirft auf Wunsch nicht nur einen maßgeschneiderten Helden samt Vorlieben, Schwächen und alten Freunden, sondern auch eigene Charakterklassen mit besonderen Kombinationen von Fähigkeiten. Dabei hemmen die etwas überholte Grafik und die selbst auf schnellen Rechnern langen Ladezeiten Spielspaß und -fluß leider merklich. Nichts für Eil-Heroen also. Wer Daggerfall und das Reich besucht, braucht viel Liebe zum Detail und mindestens zwei oder drei verschiedene Helden, um die Möglichkeiten des Spiels auch nur annähernd auszukosten. Alleine die unerwarteten Vorteile des Vampirdaseins etwa – Nachtsicht, Kraft und weitgehende Unverwundbarkeit – lohnen es einmal, seiner Heilung zu entsagen. Hilfreich sind die Landkarte zum wahlweisen Abkürzen langer Reisen und die farbige, zwei- und dreidimensionale Kartierfunktion. Ein schneller Blick spart Zeit und so manches Umherirren.



Daggerfall geizt nicht mit Überraschungen, die einen immer wieder vor den Bildschirm locken. Wer es episch mag und schöne Geschichten liebt, kann Monate im Fantasyreich zubringen. *hh*



KURZINFO (AUF DER HEFT-CD DEMO)

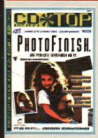
Name:	**Daggerfall**
Inhalt:	**3D-Rollenspiel**
Hersteller:	**Bethesda Softworks**
Vertrieb:	**Avalon**
Preis:	**ca. DM 90,–**
System:	**486/66, 8 MB RAM, CD**
Empfohlen:	**Pentium, 16 MB RAM**

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 07634 / 5264-0

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei **Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99

Bitte Adress-Feld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [222] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Anderenfalls erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

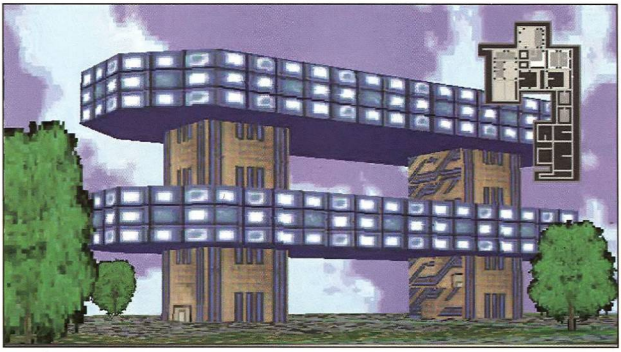
Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen · Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

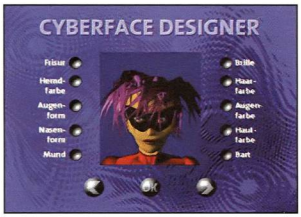
Cyber-Adventure

„Du bist der Auserwählte", erklingt eine weibliche Stimme aus dem Nichts. Sie verkündet, daß sie aus der Zukunft komme, in der die Menschheit sich selbst zerstört habe. Es liegt nun an Ihnen, im Cyberspace nach den Ursachen dieser Katastrophe zu suchen und sie zu verhindern.



Das 3D-Adventure MENATEUS spielt auf dem Gelände der EXPO 2000. Dort warten Terminals auf den virtuellen Besucher, die zu sieben verschiedenen Aufgaben im Cyberspace führen. Die Schauplätze rangieren von einer Pyramide im alten Ägypten über das Labor von Dr. Robert Koch im 19. Jahrhundert bis hin zu fiktiven Zukunftsszenarien. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle der verschiedensten Personen und Tiere. Trotzdem bleibt die Spielsteuerung immer gleich, da sie für alle sieben Levels standardisiert ist. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, einzige Ausnahme ist das integrierte Action-Spiel „Cyber-Race". Ein Intro-Video und eine ausführliche Hilfsfunktion geben Anweisungen, was zu tun ist, und wie es zu tun ist.

Auf dem virtuellen Gelände der Weltausstellung sind Sie nicht allein – vorausgesetzt Sie haben und nutzen einen Internet Zugang. Bis zu 600 Helden können sich gleichzeitig um die Rettung der Welt bemühen und nebenbei noch ein nettes Schwätzchen halten. Damit Sie bei den Besuchern der Cyber-Expo auch immer wissen, mit wem Sie es zu tun haben, hat jeder Spieler eine *Cyberchat-ID-Card*. Name oder Pseudonym, persönliches Motto, Interessen und E-Mail-Adresse lassen sich festhalten und jedem anderen Teilnehmer zugänglich machen. Außerdem befindet sich auf der ID-Card ein Bild Ihres virtuellen Ichs, das Sie beliebig manipulieren können. Als Retter der Welt kann man schließlich nicht irgendwie rumlaufen, oder?



Die Weltausstellung, für die das Spiel wirbt, wird im Jahr 2000 in Hannover stattfinden, wo man in den Monaten Juni bis Oktober mit 40 Millionen Besuchern rechnet. MENATEUS wird ab Mai 1997 in Europa und den USA in mehreren Millionen Kopien verbreitet sein. Es könnte also interessant werden, sich auf der „Cyber-EXPO" einmal umzusehen. Auf der Web-Seite der EXPO2000 unter *http://www.expo2000.de* finden Sie weitere Informationen zur Weltausstellung. Außerdem können Sie sich hier vor dem Spielstart informieren, ob sich andere Spieler auf dem virtuellen EXPO-Gelände befinden.



Die Weltausstellung

Unsere Heft-CD enthält im gleichnamigen Verzeichnis eine Vollversion von MENATEUS. Wer beim Spielen auf Schwierigkeiten stößt, kann werktags von 16 bis 19 Uhr unter der Hotline-Nummer Rat einholen: 01805/258125

HINWEIS Aus Platzgründen haben wir die Audio-Tracks von MENATEUS nicht mit auf die CD gebrannt. Die Option *CD-Musik* wird also im Spiel nicht anwählbar sein.

KURZINFO

Name:	**Menateus**
Inhalt:	**3D-Adventure, Advertainment**
Hersteller:	**Rauser Advertainment**
System:	**486/66, 8 MB RAM, Win 3.1 oder Win 95,**
Empfohlen:	**Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, Internetzugang,**

BESTSELLER GAMES GOLD 6 · DIE SIEDLER ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben.

Systemanforderungen

- 386DX33 mit 4 MB RAM
- VGA-Grafikkarte
- Maus
- Eine Soundkarte für die Soundeffekte ist empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

CD-Inhalt

Vollversion: Die Siedler

Spielbare Demos: Daggerfall, Die Siedler 2, Das Gewehr, Hexagon-Kartell, M.A.X.

Shareware: Virensoftware von Thunderbyte, Packprogramme

Vollversion: WinCim 2.01 D incl. Netbrowser Software, T-Online-Decoder, AOL-Browser

Zusätzlich: Menateus – offizielles Spiel zur Expo 2000

Bestseller Games 6
GOLD EDITION

BESTSELLER GAMES GOLD 6 · DIE SIEDLER ·

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Die Siedler

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

DIE SIEDLER ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Blue Byte*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Blue Byte** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Blue Byte** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **DIE SIEDLER** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **DIE SIEDLER** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer: ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium
Speicher: ❑ 4 MB ❑ 8 MB ❑ 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: ❑ DOS ❑ Win 3.1 ❑ Win 95 ❑ OS/2
Peripherie: ❑ Soundkarte ❑ Modem ❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

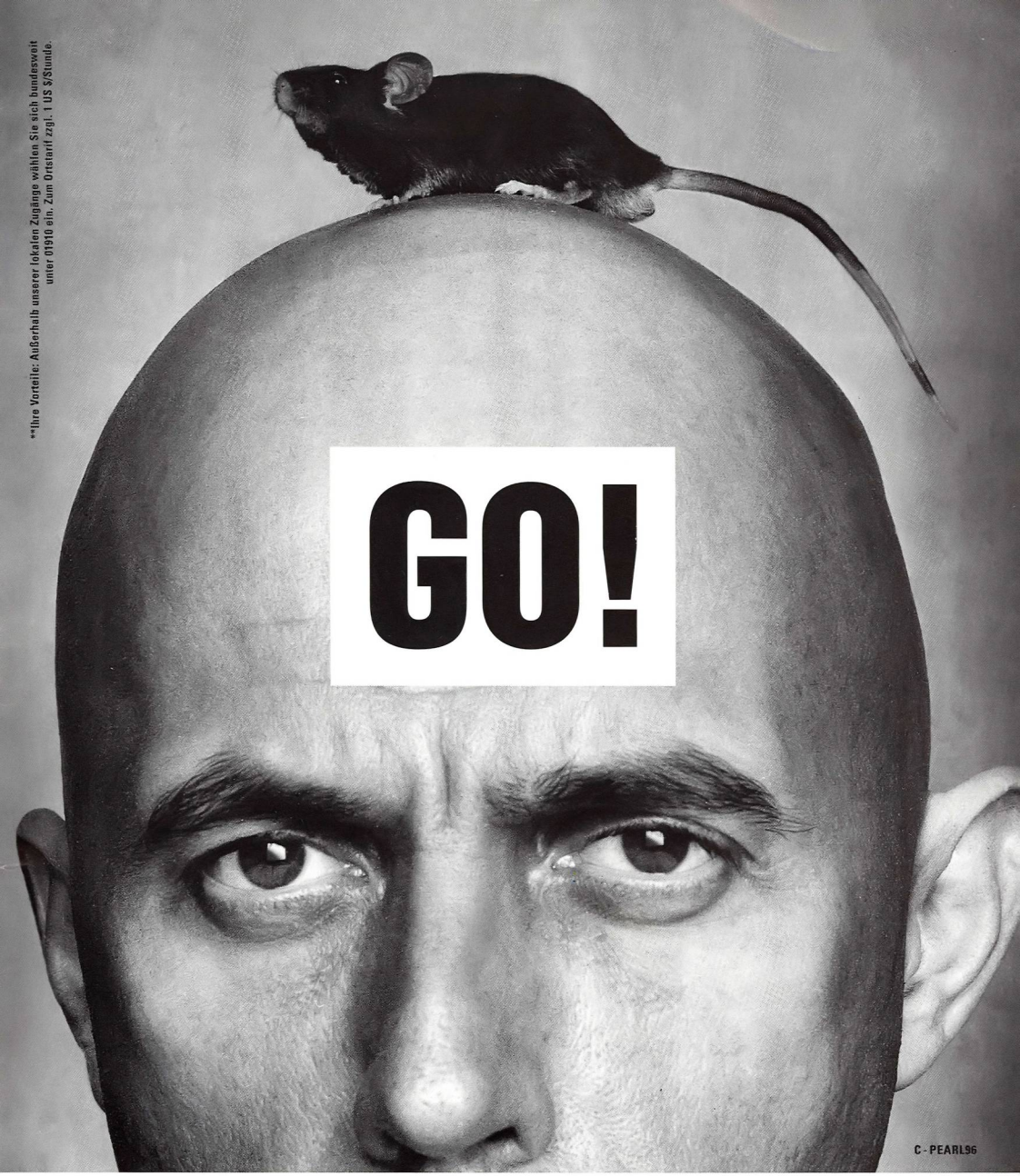
Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 6 GOLD EDITION

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert



Jetzt neu! Testen* Sie CompuServe 3.0: Heft-CD rein - los geht's

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. *Testen Sie jetzt CompuServe 3.0. Wir schenken Ihnen die neue Software, die Mitgliedsgebühr des 1. Monats und 10 Online-Stunden. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und klicken dann auf CompuServe.

Ganz wichtig bei Version 2.01: Geben Sie Ihre Seriennr. 281165 und Ihre Vertragsnr. Pearl 96 ein. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an

D: 018 05/25 81 47 (Fax 089/66 57 80 08) CH: 155 31 79 A: 06 60/87 50.

Neu: Bundesweit mit günstigem City-Zugang**

http://www.CompuServe.de

Die Siedler

Der preisgekrönte Strategiehit von Blue Byte in uneingeschränkter Originalversion



In Grenzregionen wird Ihnen die Konkurrenz manche heiße Schlacht liefern.

Wollten Sie nicht schon immer Ihr eigener Herr sein?

Dann brauchen Sie nicht länger auf einen Zwergstaat sparen – schaffen Sie sich Ihr kleines Reich einfach selbst. Sie allein bestimmen, wie groß es wird, ob Sie sich auf Ackerbau, Viehzucht und Fischfang beschränken oder die industrielle Revolution starten. Bis zu 64.000 kleine Untertanen mit 20 verschiedenen Berufen hören auf Ihr Kommando. Sie legen Straßen an, lassen Wachtürme, Bergwerke und Stahlhütten entstehen, betreiben Ackerbau, Viehzucht, Fischfang und Handel und sichern Ihre Siedlung gegen Angriffe – wenn Ihre Soldaten genug Waffen und Sie genug Gold haben, um die Ritter zu bezahlen, können Sie auch selbst auf Eroberung ausgehen...



Errichten Sie Windmühlen und Bäckereien...



...oder züchten Sie Schweine

Das Original von Blue Byte – eine einzigartige Wirtschafts-, Bevölkerungs- und Strategiesimulation, die in ihrer Art und Perfektion Maßstäbe setzte. In dieser fantastischen 3D-Welt ist nahezu jede Einzelheit animiert und verfügt über spezielle Soundeffekte, der Bildschirm ist gefüllt mit Leben: Vögel zwitschern, Schweine grunzen, Schmiede hämmern, ab und zu ertönt das Klirren stählerner Schwerter – das Schicksal einer ganzen Welt liegt in Ihrer Hand.



Das trutzige Schloß, Zentrum Ihrer Macht



Pressestimmen

ASM (7/94): 11 von 12 Punkten, ASM-Hit

DOS International (8/94): „DIE SIEDLER hat das Zeug zu einem echten Klassiker.“, Spiel des Monats

PC Joker (6/94): 91%, Joker Hit

PC Player (6/94): 83%

PC Praxis (7/94): Redaktions-Hit

Play Time (6/94): 82%

Power Play (6/94): 89%, Besonders empfehlenswert

- Deutsche Originalversion, lizenziert von Blue Byte
- Ausführliche Spielanleitung im Heft
- Strategietips, Cheat und Levelcodes
- Je nach PC-Ausstattung bis zu 64000 animierte Siedler
- Animierte, isometrische 3D-Grafik in VGA oder SVGA mit 256 Farben
- Vielfältige Sound-Effekte
- 20 verschiedene Berufe
- 30 Missionen und unendlich viele computergenerierte Szenarien
- 6 zusätzliche Trainingsspiele.
- 1-Spieler-Modus und 2-Spieler-Modus gegeneinander oder gegen den PC

Außerdem auf der CD-ROM:

Vollversionen:
Compuserve-Software
WinCIM 2.01 für Windows 3.1 und 3.01 für Windows 95
AOL-Browser • T-Online-Decoder
MS Internet Explorer

Vollversion von Menateus offizielles Spiel zur Expo 2000

Demo- und Share-ware-Versionen:
Age of Rifles
Daggerfall
Die Siedler II
Escape from Delirium
Hexagon-Kartell • M.A.X.

Games World
Online-Spielemagazin im HTML-Format

Systemanforderungen: Mind. PC 386DX-33, 4 MB RAM, 7 MB Festplattenplatz, VGA, Maus, DOS ab 5.0, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte empfohlen; im 2-Spieler-Modus zusätzlich: Joystick oder zweite Maus