

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

+ SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

Gunther Bigl



Die Siedler IV

Von Gunther Bigl & Katharina Tischer

Die Siedler IV

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

Gunther Bight

X GAMES

Die Siedler IV

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Die Screenshots dieses Buches sind der Software Die Siedler™ IV und III entnommen. Die Siedler™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Blue Byte GmbH und Co KG.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschrankpfolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

04 03 02 01

ISBN 3-8272-9103-8

© 2001 by Markt+Technik, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Titelgestaltung: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Markus Beck, mbeck@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen
Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

Inhaltsverzeichnis

Die Siedler IV

1	Die Autoren	11
2	Vorwort	13
	Danksagung	14
	Was finden Sie im Buch ?	15
	Das Spielprinzip	15
3	Es geht los!	17
	Hardware-Anforderungen	18
	Installation und Setup	18
	Spielbeginn	18
	Das Hauptmenü	19
	Laden und Speichern	19
	Bedienung und Bildschirm	19
	Die Völker und ihre Unterschiede	30
	Mayas	30
	Wikinger	30
	Römer	30
	Das Dunkle Volk	31
	Die Elemente einer Siedlung	32
	Gebäudetypen und Berufe	33
	Spezialeinheiten	49
	Rekrutieren von Einheiten	51
	Das Magiesystem	53
	Kampfkraft und Wert der Siedlung	55

IV

4 Die Kampagne	57
Siedeln für Anfänger – das Tutorial	58
Die Missionen der Völker	59
Die Römer	59
Die Wikinger	64
Die Mayas	68
Der Kampf gegen das Dunkle Volk	72
Mission 1 – Dunkle Saat	72
Mission 2 – Dolchstoß	73
Mission 3 – Im Namen Rolfs	75
Mission 4 – Eine Frage der Zeit	76
Mission 5 – Pilze pflücken	78
Mission 6 – Alles was glitzert	80
Mission 7 – Freunde in der Not	81
Mission 8 – Die Suche beginnt	82
Mission 9 – Die Suche geht weiter	83
Mission 10 – Der Spiegel zerbricht	85
Mission 11 – Eins kommt zum Anderen	86
Mission 12 – Die Wurzel allen Übels	88
Das Freie Spiel	90
All Green	93
Coast of Death	94
Fearfortress	94
Fortress	95
Freedomforce	95
Himalaya	96
Monster	96
New Start	97
Der Mehrspielermodus	97
Einführung in Netzwerke	97
Allgemeines	97

Die Siedler IV

Voraussetzungen	98
Die Netzwerkkarte	98
Bus-Verkabelung	99
Sternverkabelung	100
Protokolle	101
Treiberinstallation Windows 95/98/ME	102
Treiber-Installation unter Windows 2000	107
TCP/IP testen	108
Installation anderer Protokolle	111
Freigabe	111
Spiele über das Internet	114
Die Lobby – Es geht los	115
Spiele über LAN	118
Bemerkungen zu den Mehrspielerkarten	119
Mehrspielermodi	120

5 Tipps und Tricks 121

Allgemeine Strategien	122
Die normale Baufolge	122
Die Eroberung von Land	124
Infrastruktur	125

Der Handel	127
Handel im Multiplayer-Modus	128

Gründen einer neuen Siedlung	128
Der Trick mit den Dieben	129

Defensivstrategien	131
Konzentrierte Verteidigungsstellung	131
Die Turmfalle	132
Wie verteidige ich mich?	132

IV

Offensivstrategien	133
Nadelstichattacken	133
Übernahme von Land	133
Formations- und Massenschlachten	133
Wie greife ich an?	134

Vorzüge bestimmter Völker	135
Wikinger	135
Römer	135
Mayas	135

Mehrspielerstrategien	135
------------------------------	-----

6 Anhang 139

Bugs und Bugfixes	140
--------------------------	-----

Weitere bekannte Bugs	140
------------------------------	-----

Die Karten	141
Mehrspieler-Karten	141
Neue Karten von BlueByte	149

7 Die Siedler III 153

Magische Sprüche und Zauberei (oder: Wie kann ein Gott Ihnen helfen ?)	154
---	-----

Die Kampagne	157
Die Missionen	157
Missionen der Missions-CD	177
Missionen der Amazonen-CD	190

Die Siedler IV

	Das Einzelspiel	208
	Der Mehrspielermodus	209
	Mehrspieler-Strategien	209
8	Schlussbemerkung	211
9	Webweiser	213

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

1 Die Autoren

Die Siedler IV

Gunther Bigl, Baujahr 1972, Diplombiologe und Journalist, arbeitet seit 1996 als Freier Journalist und Autor für die Schreibfabrik Meyer in Leipzig (<http://www.schreibfabrik.de>).

Er befasst sich mit Themen aus den Bereichen Edutainment und Infotainment, Spezialisierung auf Foto- und Naturthemen sowie Spiele. Hinzu kamen Veröffentlichungen zu den Themen Fotografie, Digitaler Videoschnitt, Computerspiele- und Hardware-Kritiken in Tageszeitungen (unter anderem in der FAZ und FASZ) und

Magazinen (u.a. c't und Gut Rat!). Die 1996 entstandene Komplettlösung von Siedler 2 wurde aufgrund der kompetenten Lösungen und des lockeren und unterhaltsamen Schreibstils auf Anhieb ein Bestseller. Seit dieser Zeit stammen aus Bigls Feder die folgenden Bücher (alle erschienen bei Markt+Technik): Dungeon Keeper, Age of Empires, Bigl/Kowalski: Die Siedler 3 und Dungeon Keeper 1+2, Age of Empires 1+2). Im Jahr 2000 übersetzte er zusammen mit Frank Liebscher das Buch »Game Design 2000« aus dem Englischen.

Gegenwärtig berichtet er für die Schreibfabrik Meyer aus San Luis Obispo, Kalifornien.



Katharina Tischer, geboren 1976 in Kasachstan, kam 1993 nach Deutschland und machte an der Höheren Handelsschule in Dortmund ihr Abitur. Im Anschluss folgte eine Ausbildung zur Industriekauffrau. Nach einigen beruflichen Irrwegen im technischen Bereich ist Katharina zurzeit an der Universität Dortmund als Verwaltungsangestellte tätig. Ihre Freizeit verbringt sie oft spielend vor dem Computer. Rollenspiele á la Diablo, aber auch Strategie- und Aufbau-simulationen wie Age of Empires oder Command & Conquer 3 sind ihre Spezialität. Dies ist ihre erste Mitarbeit an einem Buchprojekt der Schreibfabrik Meyer.

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

2 Vorwort

Die Siedler IV

Blue Byte ersann mit „Die Siedler“ eine intelligente Mischung aus Strategiespiel und knallharter Wirtschaftssimulation und verpackte das Ganze in liebevoll gezeichnete Grafiken. „Die Siedler“ avancierten so nicht nur zu einem der erfolgreichsten Spiele ihres Jahrgangs, sondern verkauften sich seit 1994 über 1 Million Mal und zählen damit zu den Bestsellern der deutschen Spielebranche. „Die Siedler II - veni vidi vici“ ist mittlerweile in 25 Ländern erschienen und in Großbritannien, USA, Frankreich, Spanien und sogar Japan vollständig übersetzt (lokalisiert) worden.

Mit dem im Herbst 1998 erschienenen »Die Siedler 3« beschritt Blue Byte abermals neue Wege: Das so stauanfällige Straßensystem weicht einem gezielten Auslieferungssystem, die Kampfeinheiten werden vom Spieler direkt gesteuert, neue Einheitentypen, Berufe und Gebäude eröffnen neue Strategien. Zu Siedler 3, einschließlich Missions-CD und Addon »Die Amazonen«, finden Sie in diesem Buch eine komplette Beschreibung!

Seitdem sind drei lange Jahre vergangen und endlich sind sie wieder da, »Die Siedler IV« ist erschienen! Die Grafik ist zeitgemäß und unterstützt 3D-Beschleunigerkarten. Aber auch im Software-Modus lässt sich das Spiel mit mäßigem Hardware-Hunger spielen. Neue Mehrspielermodi lassen kaum noch Wünsche offen. Schade nur, dass schon am Tag der Veröffentlichung ein Patch veröffentlicht wurde. Aber keine Angst, die Änderungen im Spiel finden Sie alle hier in diesem Buch.

Danksagung

Eine gute Sitte von Autoren ist es, alle zu würdigen, die an dem Projekt in irgendeiner Weise beteiligt waren. Mein Dank geht in erster Linie an:

- Meine kalifornische Landlady »Mum« Jeannie, die mich oft nach durchgespielten Nächten unter Anwendung äußerst einfallsreicher Kaffeerezepturen und vielen »Cookies« and »Cakes« wieder mit Willenskraft ausgestattet hat.
- Marcus Beck, Lektor bei Pearson Education Deutschland, der mir durch Mails immer wieder den Zeitplan vor Augen führte, für die perfekte Zusammenarbeit.
- Ein ganz großes Dankeschön an meine fleißige Co-Autorin »Raubkatze« Katja, die sich an dem Manuskript des »Siedler 3«-Teils sicher die Finger wundkorrigiert hat und für die Lösung der Missionen der anderen Völker verantwortlich war.
- An Lazyjoe für die Unterstützung beim Mehrspielerteil!
- Meinen Fluglehrern Thomas und Ralph bei »Helipro INC.« in San Luis Obispo, die mich bei jedem Flug vor dem Abstürzen bewahren, für ihre Geduld während der Zeit, in der das Buch entstanden ist.

IV

- Many greetings and thanks for their friendship to: Little Ronny, Jeanny, Diana, Pat, Chad, Joany, Less, Paul, Korrey, Kelly and all the others, which take care for me all the time! Thanks!

Die Autoren im sonnigen Kalifornien und kalten Dortmund anno 2001

Was finden Sie im Buch ?

- Beschreibung aller Einheiten und Gebäude
- Lösung aller Missionen
- Viele Tipps und Tricks zum effektiven Aufbau und zur Verwendung der Einheiten und Zaubersprüche
- Wie funktioniert der Handel?
- Hinweise und Tricks zum Mehrspielermodus, Mehrspielerstrategien
- Als Bonus: Lösung aller Missionen von Siedler III Gold Edition (Missions-CD + Amazonen) sowie eine kurze Erklärung der Gebäude und Einheiten

Das Spielprinzip

Am Spielprinzip wurde zum Glück nur wenig geändert. Die Programmierer behoben im Großen und Ganzen nur die verschiedenen Unebenheiten der Vorgänger. So ergaben sich nur mäßige Veränderungen bei den Gebäudetypen. Allerdings wurde die Rekrutierung von Einheiten komplett überarbeitet. Der Spieler legt jetzt gleich fest, welchen Rang der zu rekrutierende Soldat haben soll. Spezialeinheiten können jetzt wieder zurückverwandelt werden und benötigen auch Werkzeuge. Das verleiht dem Spiel deutlich mehr strategischen Spielraum. Aus Planierern werden Pioniere und diese dann zu Gärtnern. Diese neue Einheit, der Gärtner, ist Ihre einzige Waffe gegen Morbus böse Schergen. Morbus ist der Verbannte Bösewicht, der mittels des neuen Dunklen Volks die Welt der Siedler ins Chaos und die Sklaverei stürzen möchte. Dabei bedient er sich der vernichtenden Kraft des Schattenkrauts. Außer dem Dunklen Volk können wir noch zwei neue Völker im bunten Siedlerreigen begrüßen: die Mayas und die Wikinger. Nur die Römer haben es von Siedler III in das neue Spiel geschafft.

Auch das Moralsystem wurde überarbeitet. Die Offensivkraft Ihrer Krieger hängt nun direkt von Ihren wirtschaftlichen Erfolgen ab. Mit Schmuckobjekten können Sie die Moral der Truppe außerhalb des eigenen Landes heben.

Die Siedler IV

Im Zeitalter der Internet-Kommunikation hat es sich Blue Byte auch nicht nehmen lassen, eine Funktion zur Voice-Kommunikation einzubauen. Sie statteten den Mehrspielermodus mit der Unterstützung für Microsoft »Sidewinder Gamevoice« und »Microsoft Strategic Commander« aus. Mittels Headset können Sie nun mit Ihren Mitspielern kommunizieren

Auch im Mehrspielermodus hat sich einiges getan. So ist jetzt der Handel mit Freund und Feind möglich. Außerdem gibt es einen reinen Wirtschaftsmodus, in dem die Stärke der Krieger außerhalb des eigenen Landes so gering ist, dass sich ein Krieg nicht lohnt. In diesem Modus erhalten Diebe wieder eine neue Bedeutung.

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

3 Es geht los!

Die Siedler IV

Hardware-Anforderungen

Siedler 4 unterstützt erstmalig eine 3D-Grafikkarte. Aber es ist auch ohne, also im reinen Software-Modus, ohne Probleme spielbar und sieht auch fast genauso gut aus ...

Wie immer bei Angaben dieser Art zeigt die Minimalanforderung nur an, dass sich das Spiel installieren und starten lässt ... Die empfohlene Konfiguration mit einem 500-MHZ-Prozessor und der 32-MB-Grafikkarte ist aber völlig ausreichend und das Spiel hat keinerlei Probleme, auch mehrere 1000 Siedler zu verwalten.

Installation und Setup

Wenn Sie die Installations-CD einlegen und Autostart aktiviert haben, erscheint ein Startbildschirm. Folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Die CD muss nach der Installation und zum Spielen im Laufwerk verbleiben, da ein Kopierschutzmechanismus bei jedem Spielstart abgefragt wird. Das Setup des Spiels, also Grafikoptionen, Audiooptionen usw., wird erstmals im Spiel vorgenommen, direkt im Spielmenü. Um während des Spiels eigene Musik zu hören, kopieren Sie entsprechende mp3-Dateien in das Verzeichnis `snd\user` im Siedlerverzeichnis auf der Festplatte. Aktivieren Sie dann im Spiel im Soundmenü das Kontrollkästchen »Eigene Musik hören«.

Spielbeginn

Die Installation ist geschafft, nun kann es endlich losgehen!



Wem die Intro-Videos auf den Geist gehen, der kann den Zeileneintrag 'ShowVideos = 1' in der Datei »Videos.cfg« auf 'ShowVideos = 0' setzen.



IV

Das Hauptmenü



Nach dem Start erleben Sie ein kurzes Introvideo, das Sie mit der linken Maustaste abbrechen können. Sie gelangen ins Hauptmenü, wo Sie u.a. zwischen den unterschiedlichen Spielarten wählen. Außerdem können Sie hier (und nur hier) ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Laden und Speichern

Im Spiel können Sie jederzeit speichern. Leider lassen sich jedoch die Spielstände immer noch nicht direkt aus dem Spiel laden. Sie müssen in das Hauptmenü zurückkehren und können dann unter den Symbolen für die Kampagnen oder das Freie Spiel Ihren zuvor gespeicherten Spielstand laden.

Bedienung und Bildschirm

Da wir den Platz im Buch für wichtigere Dinge sparen möchten, hier nur eine kurze Beschreibung der wichtigsten Funktionen. Die ausführliche Beschreibung befinden Sie im Handbuch.

Die Siedler IV

Das Einstellungsmenü

Über das Monitor-Icon in der linken oberen Ecke des Bildschirms gelangen Sie in das Einstellungsmenü. Hier finden Sie alle relevanten Einstellungen bezüglich Grafikperformance, Sound, Erweiterte Hilfe und Mitteilungseinstellungen.

Das Menü »Extras«

In diesem Menü, das sich durch Anklicken des Symbols unter dem Einstellungsmenü öffnen lässt, finden Sie eine der wichtigsten Funktionen des Spiels: das Speichern. Außerdem lassen sich die Siegbedingungen des Levels einsehen und Sie legen fest, wen Ihre Chat-Nachrichten im Mehrspielermodus erreichen sollen. Eine weitere, sehr schreckliche Funktion nennt sich »Beenden« und versetzt Sie zurück in die schaurige Realität des Windows-Desktops!

Die spielrelevanten Menüs

Im Folgenden sind all jene Menüs zusammengefasst, die Ihnen Zugriff auf Funktionen des Spiels geben.

Das Baumenü

Hier finden Sie alle Gebäude nach Gebäudetypen geordnet: Grundgebäude, Gebäude der Metallverarbeitung, Gebäude für die Nahrungsmittelproduktion, Militärgebäude und nicht zuletzt auch die Gebäude zur Verschönerung Ihrer Siedlung.

Neben dem Symbol für jedes Gebäude gibt eine Zahl an, wie viele Gebäude des jeweiligen Typs bereits errichtet wurden. Die kleinere Zahl steht für die im Bau befindlichen Gebäuden. Fahren Sie mit der Maus über die Gebäudesymbole, um die jeweils nötigen Rohstoffe zu erfahren.

Ziergebäude, die Sie zur Aufwertung Ihrer Siedlung benötigen, gibt es in großer Anzahl. Hier öffnet sich bei der Betätigung des Icons ein weiteres Menü, in dem Sie dann die Gebäude in Auftrag geben können.

Neben den Symbolen der Rohstoffe sehen Sie noch ein Symbol in Form einer Erdkugel. Sie legen hier fest, ob alle Ihre Gebäude in der Statistik gezeigt werden sollen oder nur die des jeweiligen Ecosektors, in dem Sie sich gerade befinden.



IV

Das Siedlermenü

Hier finden Sie alle Funktionen und Statistiken, die sich mit Ihren kleinen Untertanen beschäftigen. Wie viele Siedler habe ich, wie viele Siedler eines jeden Berufs habe ich und wie viele Siedler haben ein Bett?

Im Grundberufemenü legen Sie fest, wie viele Siedler eines jeden Berufs rekrutiert werden sollen. Gleichzeitig wird angezeigt, ob die benötigten Werkzeuge in ausreichendem Maße vorhanden sind. Markieren Sie den entsprechenden Beruf und nutzen Sie die Pfeile, um die Anzahl der Siedler zu erhöhen oder zu verringern.

Die oberen 3 Siedlersymbole verdeutlichen die Gesamtanzahl der Freien Siedler, abzüglich der von Ihnen als Minimalanzahl an Trägern festgelegten Siedler. Unter dem Strich ergibt sich dann die wahre Anzahl freier Siedler.



Erhöhen Sie frühzeitig die Anzahl der Träger, um einen Zusammenbruch des Transportsystems bei »Panikrekrutierungen« auf der Stellung »Unendlich« im Rekrutierungsmenü der Kaserne zu vermeiden!



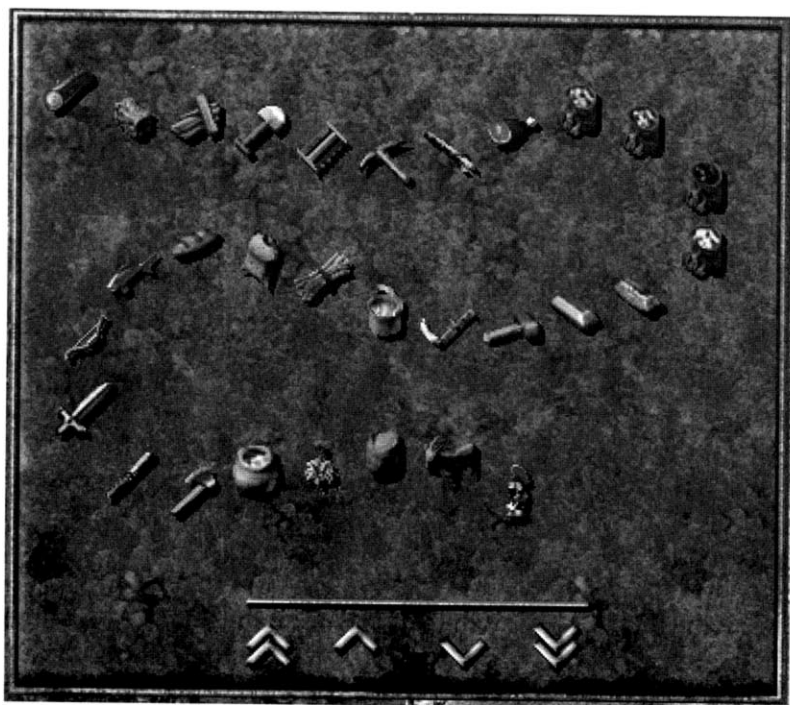
Das Spezialistenmenü dient der Rekrutierung von Spezialeinheiten wie Dieb, Gärtner, Geologe, Pionier und im Mehrspielermodus den Saboteur.

Im Menü »Siedler suchen« suchen Sie gezielt Spezialeinheiten, Mönche und militärische Einheiten. Dabei lassen sich einzelne Einheiten, alle Einheiten im Sichtfeld (Monitor-symbol) oder gar im ganzen Ecossektor markieren.

Das Warenmenü

Dieses Menü beinhaltet eine Warenstatistik, die alle Waren im Ecossektor (oder eben global, Button am Grunde des Menüs) erfasst, die sich auf dem Erdboden, in Lagern und im Warenlager eines Gebäudes befinden. Waren, die in Bearbeitung oder auf dem Transport sind, werden nicht erfasst! Außerdem finden Sie hier die sehr wichtigen Funktionen der Warenverteilung auf bestimmte Gebäudetypen und die Einstellung einer Transportpriorität für einzelne Waren.

Die Siedler IV



Die Transportpriorität ist wichtig, wenn ein Defizit einer Ware den Aufbau behindert. Haben Sie zu wenige Siedler, werden zum Beispiel bevorzugt Holz und Steine zu neuen Baustellen transportiert und die so wichtige Kohle für die Waffenproduktion bleibt liegen! Setzen Sie in diesem Fall die Kohle in der Prioritätenliste vor die Steine.

Das Statistikmenü

Dieses Menü enthält eine grafische Darstellung der Produktionsstatistiken. Mittels verschiedener Filter erfahren Sie alle relevanten Daten.

IV

Sondermenüs



Manche Gebäude, wie Waffenschmieden, Kasernen oder Marktplatz, weisen einen zusätzlichen runden Button auf, der in ein weiteres Menü führt. Mit den Pfeilen stellen Sie die gewünschten Werte ein. Die Schieberegler stellen eine Alternative bei den Produktionseinstellungen dar. Bei der Einstellung lässt sich ein Regler mit der rechten Maustaste sperren, d.h., er behält seine Stellung bei.



Mit dem Quickmenue haben sie einen guten Überblick über den aktuellen Stand ihrer wichtigsten Ressourcen

Die Siedler IV

Die Minikarte

In der linken oberen Ecke können Sie sich anhand der Minikarte ein Bild von der Größe und dem Aussehen Ihrer Siedlerwelt machen. Sie sehen Ihre Einheiten als weiße Punkte und Feinde als rote Punkte. Mit Hilfe verschiedener Filter (neben der Karte) können Sie die Anzeige Ihren persönlichen Vorlieben anpassen.



Sie müssen diese Einstellungen leider bei jedem Neustart wiederholen.



Sie können ausgewählten Einheiten auch mit einem Rechtsklick auf die Karte einen Marschbefehl erteilen.

Das Weltenfenster

Das große Fenster, in dem Sie die meiste Zeit Ihre Siedlung betrachten werden, soll hier als Weltenfenster bezeichnet werden. Hier können Sie mit der Maus Einheiten auswählen, Gebäude platzieren oder Gebäudestatistiken abrufen. Unten links sehen Sie einen kleinen Briefumschlag, der sich zum Nachrichtenfenster vergrößern lässt. Hierin werden Ihnen Nachrichten über den Zustand bzw. Geschehnisse in Ihrer Siedlung und Chat-Nachrichten von Freunden oder Feinden im Mehrspielerspiel angezeigt.

Die Spielsteuerung

Militärische und Spezialeinheiten lassen sich direkt steuern, andere dagegen gehen selbständig ihrem Tagwerk nach und können nur indirekt über die Transportpriorität und die Erteilung von Bauaufträgen gesteuert werden.

Für die komfortable Steuerung des Spiels im Einzelspielermodus reicht die Maussteuerung in der Regel aus. Wollen Sie allerdings auch die sehr empfehlenswerten Mehrspielerschlachten schlagen, ist es ratsam, sich von Anfang an die nötigen Tastaturkürzel einzuprägen. Geschwindigkeit ist im Mehrspielerspiel alles!

IV



LMT – Klick mit der linken Maustaste
RMT – Klick mit der rechten Maustaste

Taste	Funktion
Esc	Spiel beenden Dialog Fenster schließen
Strg+S	Schnellspeichern
Q, W, E, R, T	Baumenüs aufrufen
A, S, D, F	Siedlermenüs aufrufen
Y, X, C	Produktionsmenüs aufrufen
ENTER	Chat-Zeile aktivieren Nachricht abschicken
Leertaste	Zum Ort der letzten Nachricht springen
P, Pause	Pause
H, Pos1	Zur Ansicht der Startposition springen
Pfeiltasten	Scrollen
Bild auf-Taste, NUM »«	Zoom herein
Bild ab-Taste, NUM »+«	Zoom heraus
LMT+RMT+Maus hoch/runter bewegen	Zoom herein/heraus
F1	HTML-Hilfe-Datei
F2-F4	Bildschirmauflösung ändern
F6	Team-Menü
F7	Abgelaufene Spielzeit einblenden

Die Siedler IV

Taste	Funktion
M	Missionsbeschreibung aufrufen
TAB-Taste	Sprechtaste Voicechat (Taste gedrückt halten)
Tasten 1-0	Gruppe aufrufen
STRG+1-0	Gruppe einer Taste zuweisen
Rücktaste	Verwundete aus der Gruppe selektieren
LMT	Einheit auswählen, Gebäude auswählen, Rahmen ziehen (um Einheiten) Gebäude auswählen/platzieren, Menüs bedienen
Doppelklick LMT	Springen zum Gebäudetyp (im Baumenü auf ein Gebäude)
STRG+LMT	Einheit der Selektion hinzufügen
Shift+LMT	Gleichartige Einheiten im Umkreis auswählen
ALT+LMT	Gleichartige Einheiten im Ecossektor auswählen
RMT	Scrollen (gedrückt halten), Einheiten anweisen, die Standardtätigkeit auszuführen, Einheiten bewegen, Schieberegler der Menüs sperren
ALT+RMT	Gehe ohne Kämpfe oder Standardtätigkeit zur Position
Druck	Screenshot speichern
STRG+RMT	Patrouilliere zwischen Start- und Zielpunkt
Shift+RMT	Wegpunkte setzen

Steuerung der Gärtner und Pioniere

Haben Sie die undankbare Aufgabe, eine Horde Gärtner oder Pioniere so zu steuern, dass diese zum Beispiel Pilzfarmen beseitigen, können Ihnen schon mal graue Haare wachsen!

Im Folgenden werden am Beispiel der Gärtner generelle Tipps gegeben, wie sie eine unerwünschte Haarfarbe vermeiden.

IV

Fügen Sie die Gärtner/Pioniere immer zu Gruppen von ca. 10 Männlein zusammen und schicken Sie diese gezielt an Stellen um die Pilzfarmengebäude. Wenn Ihre Arbeiter dann zu weit vom Ziel abweichen, einfach neu auswählen und an eine bessere Stelle schicken! Dabei ist das rechte untere Ende des Zielfursors der Punkt, an den die Gärtner geschickt werden! Gerade wenn Sie mit der Minikarte arbeiten, kann es bei Nichtbeachtung zu großen Abweichungen kommen.



Wenn Sie die Gärtner nur mit einem Rechtsklick an einen Ort schicken und sich dieser in der Nähe von Dunklem und urbar zu machenden Land befindet, fangen sie einfach an, sich selbständig an die Arbeit zu machen. Um zu vermeiden, dass Ihre wertvollen Helferlein so in der Arme von bösen Kriegern laufen, schicken Sie die Gärtner immer mit ALT+Rechtsklick an den Bestimmungsort!



Steuerung von militärischen Einheiten

Fassen Sie auch diese Einheiten immer zu handlichen Trupps zusammen und legen Sie diese auf eine Schnellaste. Je nach Verwendungszweck sollten Sie gemischte Trupps oder aber Trupps der gleichen Waffengattung zusammenstellen und je einen Hauptmann hinzufügen, der die Kampfmoral stärkt. Der Hauptmann hat auch den Nebeneffekt, dass die Truppenteile, die ja eine unterschiedliche Marschgeschwindigkeit aufweisen, zusammenbleiben. Das wirkt sich aber negativ auf die Marschgeschwindigkeit der Truppe aus.



Besonders an Engpässen, wo es darauf ankommt, die eigenen Truppen schnell und effektiv von A nach B zu bekommen, sollten Sie auf eine Gruppierung mit einem Hauptmann verzichten! Achten Sie auch darauf, nur eine geringe Anzahl von Rüstungen zu produzieren und so Rohstoffe zu sparen. Mehr als 10 Hauptmänner brauchen Sie nie!



Die Siedler IV

Wenn Sie Ihre Kämpfer mit ALT+RMT zu einem Ort schicken, werden diese ohne zu kämpfen diesen Ort aufsuchen – wie Lämmer, die zur Schlachtbank geführt werden ... Besser ist da der Befehl »Position halten« (linker unterer Button). Die Verwendung von Wegpunkten ist sehr praktisch, besonders, wenn Sie vorher das Gelände mit Spionen aufgeklärt haben und feindliche Türme umgehen wollen. Die Patrouillen-Funktion ist gerade bei Mehrspieler-Matches lebenswichtig! Beziehen Sie die aktuellen Grenz-verläufe in die Routenplanung ein, um Spionen, Saboteuren und Dieben das Leben zur Hölle zu machen!



Verletzte Krieger, die einer Gruppe mit Hauptmann zugeordnet sind, begeben sich nicht zum Heiler im Lazarett, da die »heilen lassen«-Routine vom »zusammenbleiben«-Befehl des Hauptmanns überstimmt wird.



Ein oder zwei Priester in einem Soldatentrupp können manchmal das berühmte Zünglein an der Waage sein! Setzen Sie die Sprüche aber mit Bedacht ein. Sie haben nicht so viel Mana, dass Sie sich einen Fehler leisten können!

Bauen

Klicken Sie im Baumenü auf ein Gebäude und Sie werden in Ihrem Weltenfenster farbige Punkte entdecken, die Bauhilfesymbole. Rote Punkte weisen auf einen erhöhten Arbeitsaufwand für die Planierer hin. Durch Anklicken eines solchen Punkts entsteht an dieser Stelle eine Baustelle für das ausgewählte Haus. Nachdem Planierer diese eingeebnet haben, bringen Träger die Baumaterialien und Bauarbeiter beginnen mit der Errichtung des Gebäudes.

IV



Den Fortschritt der Baustelle können Sie jederzeit durch Anklicken der Baustelle überwachen. Das Menü enthält folgende Informationen: benötigte Baumaterialien (untere Symbolreihe) und an der Baustelle gelagerte Baumaterialien (obere Symbolreihe). Rote Zahlen weisen auf nicht verfügbare Baumaterialien hin (unter Umständen aber auf dem Weg, da im Transport befindliches Baumaterial vom Rechner nicht erkannt wird). Bei fertigen Gebäuden finden Sie Angaben zur Effizienz und zum Lagerstatus im Menü. Gelagerte Rohstoffe/Produkte, Besetzungsstatus und ein rotgrüner Balken, als Indikator für die Produktivität (Grün steht für gut).



Bei manchen Gebäuden, wie Werkzeug- und Waffenschmieden, Kasernen, Hafen, Marktplatz, Werkstätten etc., finden Sie einen zusätzlichen runden Button, der in ein weiteres Menü führt. Hier verfahren Sie analog zu den übrigen Menüs und benutzen die Pfeile zur Einstellung der gewünschten Werte.

Die Einstellung des Arbeitsbereichs eines Gebäudes kann zweckmäßigerweise schon bei der Baustelle des Gebäudes vorgenommen werden und spart enorm Zeit! Klicken Sie dazu auf den grünen Schalter.

Bei Militärgebäuden geben zwei zusätzliche Schalter die Maximal- bzw. Minimalbesetzung an. Über diese lässt sich die Besetzung des Gebäudes regulieren. In jedem Gebäudemenu finden Sie den Schalter zum Abreißen des Gebäudes, Sie müssen den Befehl nochmals bestätigen.



An einer Baustelle können maximal 8 Planierer und 4 Bauarbeiter gleichzeitig arbeiten.



Die Siedler IV

Die Völker und ihre Unterschiede

Alle Völker im Spiel unterscheiden sich in Physiognomie und Kleidung sowie im Baustil. Einige der Unterschiede sind nur schmückendes Beiwerk, das den Spielverlauf nicht wirklich beeinflusst, beispielsweise die unterschiedlichen Nutztierarten. Das Endprodukt der Farmen ist immer Fleisch. Viel wichtiger sind die Unterschiede im Bauverhalten der Völker (diese Unterschiede werden im Kapitel »Die Elemente einer Siedlung« herausgestellt), in der Mana-Gewinnung und den verwendeten Zaubersprüchen (Näheres zu den Zaubersprüchen im Kapitel »Das Magiesystem«).

Mayas

Mayas verwenden als Baumaterialien viel mehr Stein als Holz. Sie brennen ganz hervorragenden Agavenschnaps, der auch den Göttern geopfert wird. Mit ihrem Wissen über Pflanzen und Tiere können die Mayas in der Wüste Agaven anbauen und die Pfeile ihrer Blasrohrkämpfer vergiften.

Wikinger

Die Wikinger opfern ihrem Gott Thor einen köstlichen Honigwein und erhalten im Gegenzug mächtige Zauberkräfte. Als Baumaterialien verwenden sie bevorzugt Holz. Der Axtkämpfer der Wikinger ist ein Furcht erregender Gegner, der jedoch etwas schwerfällig agiert und daher recht verwundbar ist.

Römer

Die Römer – ein Volk, das außer mächtigen Armeen auch wunderbare Paläste und ein vorbildliches Kanalsystem für die Volkshygiene bauen konnte. Diese Vielseitigkeit war nur durch die Vielseitigkeit der verwendeten Rohstoffe zu erreichen. Sie verarbeiten also im Spiel Holz und Stein etwa zu gleichen Teilen. Um zur Wissenschaft und Körperkultur zurückzukommen, wer Sklaven kämpfen lassen will, muss dafür Sorge tragen, dass er nach den Kämpfen auch die meisten davon wieder heilen kann, ansonsten hat er bald keine erfahrenen und guten Kämpfer mehr! Infolgedessen ist die Spezialeinheit der Römer ein Feldsanitäter, der während des Schlachtgetümmels auch seine Kameraden verarzten kann. Und die Götter der Römer sind gleichfalls etwas anspruchsvoller, was die Qualität der geopfertem Getränke angeht. Deshalb opfern die Römer nur Weine von auserlesenen Rebsorten, was nebenbei den Vorteil hat, dass ein vollständiger Produktionszweig entfällt und die Versorgung der Tempel um einiges leichter wird.

IV

Das Dunkle Volk

Das Dunkle Volk ist eine Ausgeburt der kranken Phantasie von Morbus, seines Zeichens von IHM auf die Erde verbannter Gott. Dummerweise hat Morbus eine Allergie gegen grünes und blühendes Land. Sein böser Gärtner züchtet Schattenkraut, welches grünes Land in einen Nährboden für Pilze umwandelt, auf dem normale Pflanzen und Tiere nicht mehr gedeihen können. Seine Diener bauen hier Pilze an, deren Sporenwolken von den Trichtern der Pilzfarmen eingesammelt werden, um dann im Dunklen Tempel in finstere Mana umgewandelt zu werden. Daraus erschafft der Hohepriester dann seine finsternen Schergen: Dunkle Krieger, Säurespucker, Schamane und Dunkler Gärtner. Die billigen Arbeitskräfte werden vom Schamanen aus der unglücklichen Zivilbevölkerung der Nachbarn »rekrutiert« und müssen dann auf den Pilzfarmen schuften. Im ungünstigsten Fall kann Ihr Spiel hier schon zu Ende sein: Schamanen verwandeln auch Bauarbeiter und Planierer in rasender Geschwindigkeit in einen traurigen Pilzpolierer. Die Werkzeuge sind dann natürlich futsch! Und Sie haben keine Bauarbeiter mehr ...



Unglückliche Zivilisten werden vom Schamanen zu Pilzputzern gemacht und streben dem dunklen Land zu

Die Siedler IV



Nur der Gärtner kann den Boden des Dunklen Volkes wieder in blühendes Land zurückverwandeln, er gräbt ihn einfach um! Da aber der Dunkle Tempel ständig neue böse Schergen, sowohl Nah- als auch Fernkämpfer, produziert, ist das gar nicht so einfach. Deshalb sollten zuerst die Pilzfarmen niedergerissen werden, die aber meist sehr gut bewacht werden. Befreite Siedler in den Farmen sind so dankbar, dass sie von nun ab für ihre Retter arbeiten. Wenn alle Pilzfarmen niedergerissen sind, können Sie zum Angriff auf den Dunklen Tempel blasen.

Die Elemente einer Siedlung

Wir unterscheiden zunächst einmal zwischen den Grundberufen und den gebäude-spezifischen Berufen. Zu den Grundberufen zählen die Träger, die Planierer und die Bauarbeiter. Fast jeder Siedler benötigt für die Ausübung eines bestimmten Berufs ein Werkzeug.

Grundberufe werden vom Programm zu Beginn automatisch eingeteilt. Diese Vorgaben lassen sich aber im entsprechenden Menü korrigieren. Die Arbeiter können auch wieder in ihre »Grundbestandteile« (Freier Siedler und Werkzeug) zurückverwandelt werden.

Träger brauchen nur gesunde Füße und ihre Hände. Sie halten den Materialfluss am Laufen und transportieren alle Güter von A nach B.

Planierer benötigen eine Schaufel und ebnen den Baugrund an den Stellen ein, an denen Sie ein Gebäude in Auftrag gegeben haben.

Bauarbeiter benötigen einen Hammer und bauen, wenn genügend Baumaterial vorhanden ist, flugs das Gebäude Ihrer Wahl.

Die **Arbeiter** in den gebäudeabhängigen Berufen bleiben, einmal ausgebildet, auf Lebenszeiten ihrem Beruf verbunden und können nicht mehr umgeschult werden. Allerdings wird ein Kohleminenbergmann mit Freude auch mal in einer Eisenerzmine arbeiten.

Die Arbeiter in den verschiedenen Grundberufen und gebäudeabhängigen Berufen lassen sich von Ihnen nicht direkt steuern.

IV

Gebäudetypen und Berufe



Eine sehr gute und übersichtliche Auflistung der Baukosten und des Verhältnisses von Stein zu Holz bei den unterschiedlichen Völkern gibt es unter <http://www.brainsworld.de/siedler4/pdf/baukosten.pdf>

Jedes Gebäude hat Lagerplätze für die Rohmaterialien und für die produzierten Güter. In der Regel fasst jedes dieser Lager 8 Einheiten.

Die Produktionskosten der Gebäude variieren von Volk zu Volk. Details finden Sie in Ihrem Siedlerhandbuch oder im Menü der Baustelle. Es würde den Rahmen dieses kleinen Büchleins bei Weitem sprengen. Wenn es irgendwelche Besonderheiten gibt, werde ich diese beim jeweiligen Gebäudetyp erwähnen.

Bauindustrie

Die Bauindustrie ist das Rückgrat Ihrer Siedlung. Legen Sie also größten Wert und Sorgfalt auf die Entwicklung dieses Industriezweigs. Ihre Zukunft könnte davon abhängen!

Holzfäller

Der Holzfäller lebt in einer Holzfällerrhütte und benötigt für die Ausführung seines anstrengenden Jobs eine Axt. Er fällt innerhalb seines Arbeitsbereichs Bäume, die dann im Sägewerk zu Brettern verarbeitet werden.

Förster

Der Förster ist ein vergnügter Mann, der den ganzen Tag in seinem Revier (Arbeitsbereich) herumstapft und kleine Bäume pflanzt, die innerhalb kürzester Zeit zu stattlichen Exemplaren heranwachsen und dann wiederum dem Holzfäller zum Opfer fallen.

Die Siedler IV



Ein Förster pflanzt ausreichend Bäume für zwei Holzfäller, welche dann ein Sägewerk auslasten können.

Der Steinmetz rückt den in seinem Arbeitsbereich liegenden Gesteinsbrocken mit seiner Spitzhacke zu Leibe und bricht aus ihnen handliche kleine Ziegel, die dann auf den Baustellen im Siedlerreich verarbeitet werden können.

Sägewerk

Hier werden die Baumstämme der gefällten Bäume zu handlichen Brettern verarbeitet, die dann wiederum auf den zahlreichen Baustellen oder zu Schiffen und Karren verarbeitet werden.

Steinminen

Manchmal finden Ihre Geologen in den Gebirgen der Siedlerwelt Steinvorkommen unter Tage. Zur Förderung dieses Baumaterials wird die Steinmine eingesetzt. Allerdings benötigen Bergarbeiter außer einer Spitzhacke auch Nahrung unter Tage, um sich in aller Ruhe ihrem schweren Job widmen zu können.

IV

Rohstoffförderung und Verarbeitung

Minen



Außer Steinen finden Ihre Geologen noch verschiedene andere Rohstoffe in den Gebirgen. So finden Sie Golderz und Eisenerz, Schwefel und ganz wichtig: Kohle! Diese Rohstoffe werden in schweißtreibender Arbeit unter Tage von den Bergarbeitern aus dem Felsen gehauen. Dazu benötigen die Bergarbeiter eine Spitzhacke und auch Nahrung. Allerdings sind die verschiedenen Gilden der Bergarbeiter ganz schön wählerisch. So schreibt die Gewerkschaft vor, dass die Arbeiter in den Kohleminen vorwiegend mit Brot zu ernähren sind. Für ein geliefertes Brot fährt ein Kumpel 10 Mal in den Berg ein, für jedes andere Nahrungsmittel nur 2 Mal. Ähnlich bevorzugen die Arbeiter in den Eisenerzminen und Schwefelminen Fleisch und die in den Goldminen Fisch. Die Granitminenarbeiter wollen ähnlich wie die Kohleminenarbeiter mit Brot versorgt werden.

Die Siedler IV

Minentyp	Nahrung
Eisenerzmine Schwefelmine	Fleisch
Kohlemine Granitmine	Brot
Goldmine	Fisch

Vorlieben der Bergarbeiter

Schmelzen

Die beiden Erzarten müssen noch veredelt werden. Dazu gibt es auch in der Siedlerwelt entsprechende Hochöfen oder Schmelzen, in denen das Erz mit Kohle verhüttet wird.

Die Eisenschmelze ist eines der wichtigsten Gebäude im ganzen Spiel. Sie schafft die Grundlagen für Ihre Waffen- und Werkzeugproduktion. Aus je einer Einheit Kohle und Eisenerz wird ein Eisenbarren geschmolzen, der dann weiterverarbeitet werden kann. Der Arbeiter hier benötigt kein Werkzeug.

Analog zur Eisenschmelze wird in der Goldschmelze Golderz und Kohle zu einem Goldbarren verschmolzen, der dann in der Kaserne oder beim Bau bestimmter Gebäude verwendet werden kann.



Eine Goldschmelze ist mit Rohstoffen aus jeweils einer Gold- und Kohlemine ausgelastet.



Schmieden

In der Werkzeugschmiede werden von einem Schmied, der einen Hammer benötigt, aus einem Eisenbarren und einem Sack Kohle die von Ihnen in Auftrag gegebenen Werkzeuge hergestellt.

Die Waffenschmiede dient der Herstellung von Waffen. Der Waffenschmied benötigt zur Ausübung seines Jobs einen Hammer. Er stellt aus einem Eisenbarren und einem Sack Kohle die von Ihnen angeforderten Waffen her.

IV



*Zu einer ausgewogenen Waffenproduktion gehören folgende Gebäude:
1 Eisenschmelze, 1 Waffenschmiede, 2 Kohleminen und 1 Eisenerzmine.*

Im Normalfall kann Ihre Werkzeugschmiede aus den Vorräten der Waffenproduktion beliefert werden und benötigt somit keine eigenen Eisenschmelzen oder Kohleminen. Benötigen Sie allerdings viele Gärtner oder Pioniere und dementsprechend Werkzeug in großen Mengen, muss die Werkzeugschmiede eigens versorgt werden.



Nahrungsmittelindustrie

Fischer

Eine einfach und billig zu erschließende Nahrungsquelle sind Fische. Die Fischerhütte sollte vorzugsweise an solchen Ufern plziert werden, an denen schon mit bloßem Auge der Fischreichtum zu erkennen ist (springende Fische).



Legen Sie den Arbeitsbereich der Fischerhütte so fest, dass der hellgrüne Bereich direkt an der Stelle mit den springenden Fischen liegt.



Die Siedler IV

Jäger

Der Jäger ist ein alter Bekannter aus »Die Siedler« und die wirklich einfachste und effizienteste Art, zu Fleisch zu kommen. Nur leider vermehren sich die Wildtiere nicht so schnell, wie der Jäger sie abschießt. Aber als Überbrückung, bis die eigentliche Fleischproduktion läuft, ist der Jäger erste Wahl. Er benötigt lediglich einen Bogen und schon geht es los.



Lassen Sie den wilden Tieren etwas Wald stehen, dann vermehren sie sich schneller.



Wasserwerk

Das Wasserwerk muss in der Nähe eines Flusses gebaut werden. Der Arbeiter hier läuft dann zu dessen Ufer und schöpft Wasser, das dann von Tierfarmen, Bäckerei und dem Metwinzer benötigt wird.

Getreidefarm

Die Getreidefarm bildet die Grundlage der Nahrungsmittelproduktion und liefert auch Nahrung für die Eselzucht. Der hier arbeitende Farmer benötigt für sein Handwerk eine Sense. Achten Sie darauf, dass der Arbeitsbereich der Farm auf einem fruchtbaren Stück Wiese liegt.

IV



Effektiv genutzter Platz für Getreidefarmen

Ziegen-, Schweine- und Schaffarm

Die Mayas züchten Ziegen, die Römer Schafe und die derben Wikinger bevorzugen die Schweinehaltung. Das war es aber auch schon mit den Unterschieden. Alle produzieren Schlachttiere, die der Fleischer dann in wohlschmeckende Keulchen verwandelt.

Imkerei (nur Wikinger)

In der Nähe von Blumenwiesen platzierte Imkereien produzieren massenhaft süßen Honig.

Weingut (nur Römer)

Der Winzer der Römer benötigt einen guten Südhang, um seiner Arbeit nachzugehen. (Ändern Sie entsprechend den Arbeitsbereich!) An anderen Stellen wachsen zwar auch Reben, aber die Effektivität des Gebäudes lässt dann sehr zu wünschen übrig. Der Winzer produziert den Wein als Göttergabe, im Unterschied zu den beiden anderen Völkern, direkt.

Die Siedler IV

Agavenfarm (nur Mayas)



Agavenfarm

Agaven wachsen in der Wüste, deshalb sollten Sie diese Farm der Maya auch an einem solchen Standort errichten! Der Agavenfarmer produziert Agavenblätter.

Mühle

Der in der Getreidemühle arbeitende Müller benötigt kein Werkzeug. Er stellt aus Getreide Mehl her.

Bäcker

Der Bäcker verarbeitet Mehl und Wasser zu schmackhaftem Brot. Er benötigt dazu kein Werkzeug.

Fleischer

Der Fleischer schlachtet die in den Tierfarmen erzeugten Tiere und verarbeitet diese zu leckeren Haxen. Er benötigt dazu ein Beil.

Metwinzer (nur Wikinger)

Hier werden Honig und Wasser zu süßem Met verarbeitet, der dann dem Gott der Wikinger geopfert wird.

Tequilabrenner (nur Mayas)

Hier wird mittels eines geheimen Destillationsverfahren aus den Blättern der Agave und Kohle der scharfe und alkoholreiche Tequila gebrannt.

IV



EIN WENIG STATISTIK:

Nahrungsproduktion (Minenversorgung)

Für einen ungestörten Backprozess von Brot benötigen Sie folgende Gebäudekonstellation: 3 Getreidefarmen, 3 Bäckereien, 1 Mühle und 1 Wasserwerk. Voraussetzung ist dabei, dass diese Einrichtungen nicht zu weit voneinander entfernt sind. Eine Bäckerei liefert ausreichend Nahrung für 2 Kohle- oder Steinminen.

Um Fleisch mit Hilfe von Tierzucht zu produzieren, lautet das optimale Verhältnis: 2 Tierzuchten, 3 Getreidefarmen, 1 Wasserwerk und eine Metzgerei. Falls Ihnen 2 Tierzuchten zu viel sind, reduzieren Sie die Anzahl der Getreidefarmen um eine Einheit. Auch dies gilt nur, wenn die Entfernung nicht zu groß ist. Eine Tierzucht wird 2 Eisenerz- oder Schwefelminen versorgen.

Alkohol- und Manaproduktion

Römer:

Die Produktivität des Winzers hängt von dem ausgesuchten Arbeitsbereich ab. Am Südhang eines Hügels ist sie sehr viel höher als in ebenem Gelände.

Wikingen:

An der Manaproduktion der Wikingen nehmen folgende Gebäude teil: Imkerei, Wasserwerk, Honigwinzerei und Kleiner Tempel. Von jeder Art ist jeweils eins zu bauen. Haben Sie mehr als zwei Komplexe, benötigen Sie eine Honigwinzerei und einen Kleinen Tempel mehr pro Komplex, als Sie Wasserwerke und Imkereien besitzen.

Mayas:

Eine voll ausgelastete Manaproduktion der Mayas besteht aus folgenden Gebäuden: 3 Agavenfarmen, 1 Wasserwerk, 2 Tequiladestillen und 2 Kleine Tempel.



Die Siedler IV

Wohnhäuser



Ihre Siedler benötigen ein Dach über dem Kopf! Nur Siedler, die bereits einen Beruf ausüben, schlafen an ihrem Arbeitsplatz. Alle freien Siedler, Planierer, Bauarbeiter und Träger benötigen jedoch ein Bett in einem Wohnhaus. Einheiten wie Geologen, Gärtner, Pioniere und Diebe lieben das ungebundene Leben und nächtigen unter freiem Himmel. Wird versehentlich ein Wohnhaus abgerissen und es stehen nicht mehr genügend Betten für die Siedler zur Verfügung, treten diese in einen Streik.



Sollte es einmal zu einem Streik kommen, müssen Sie nicht gleich den Kopf verlieren! Bauen Sie zügig und mit höchster Priorität ein neues Haus. Damit die Arbeitskraft der Siedler nicht sinnlos vergeudet wird, sollten Sie einfach alle verfügbaren Schaufeln dazu verwenden, Pioniere zu rekrutieren und somit wenigstens in der Zwischenzeit ein wenig Land einzunehmen, bis sich die Situation wieder entspannt hat. Denn: Sie werden merken, ausreichend Siedler zu haben, ist aufgrund des teuren Baus und des riesigen Platzbedarfs von Wohnhausessern keine einfache Sache. Achten Sie deshalb immer auf Ihre Anzeigen!

IV

Das große Wohnhaus braucht viel Platz und massig Baumaterial. Allerdings beherbergt es auch 50 Betten. Das mittlere Haus hat nur 20 Betten, benötigt aber auch weniger Platz und Material. Das kleinste Wohnhaus stellt gerade mal 10 Betten zur Verfügung.

Lager

Hier werden überzählige Waren gelagert. Sie können für jedes Lager gezielt festlegen, welche Waren eingelagert werden. Durch dieses Mikromanagement erhält das Spiel zusätzliche strategische Tiefe. Sie können Ihren Trägern nun unnutze Wege noch besser abnehmen, indem Sie Lager an Schlüsselpositionen platzieren und somit z.B. in der Nähe der Kaserne nur Waffen und Gold einlagern lassen. Im Fall einer Mobilmachung dauert es dann nur noch Augenblicke und Ihre Armee ist bereit.



Notwendige Gebäude für den Handel

Zwischen zwei Marktplätzen können Waren ausgetauscht werden. Diese werden durch Eselkarawanen transportiert.

Der Hafen ist der Umschlagplatz für den Seehandel. Hier können Sie sowohl mit Freunden als auch mit Feinden Handel treiben. Zum Handeln benötigen Sie ein Handelsschiff.

Die Siedler IV



Marktplätze und Häfen sind neutrale Gebäude und werden durch die Verschiebung von Grenzen nicht zerstört, sondern gehen mitsamt der eingelagerten Waren in den Besitz des neuen Landinhabers über!

Militärische Gebäude

Kaserne

In der Kaserne werden Ihre Kämpfer rekrutiert und die Waffen und Goldbarren gelagert. Je besser trainiert der Kämpfer sein soll, desto mehr Gold geht bei seiner Ausbildung drauf. Sie können in jeder Kaserne in Zahlen festlegen, wie viele Krieger von jeder Stufe ausgebildet werden sollen. So können Sie, genügend Gold vorausgesetzt, auch gleich Stufe-3-Krieger rekrutieren.

Kleiner Wachturm

In dieser grundlegenden Verteidigungsstellung finden 1 Schwertkämpfer und 2 Bogenschützen Platz. Eine gute und billige Möglichkeit, schnell Land einzunehmen. Vergessen Sie aber nicht, die Türme rechtzeitig wieder abzureißen, denn diese offensichtliche Schwachstelle wird gerne vom Gegner genutzt, um sich ein wenig von Ihrem Land unter den Nagel zu reißen.

Großer Wachturm

Die Besetzung mit 3 Schwertkämpfern und 3 Bogenschützen macht den großen Turm zu einer deutlich besseren Verteidigungsstellung. Besonders effektiv ist er, wenn sich drei oder mehr Türme gegenseitig decken.

Burg

Dieses Gebäude, vollbesetzt mit 5 Bogenschützen und 4 Schwertkämpfern, kann schon einer kleinen Armee widerstehen und ist nur sehr schwer einzunehmen.

IV

Militärische Einheiten

Jedes Volk verfügt über Schwertkämpfer, Hauptmänner und Bogenschützen sowie eine volksspezifische Spezialeinheit. Wachgebäude müssen von mindestens einem Schwertkämpfer besetzt werden, um Land zu erobern. Gehen Sie sorgsam mit Ihren Einheiten um, da sie sehr teuer sind. Nutzen Sie den Heiler oft und auch schon bei geringen Verletzungen Ihrer Mannen.

Der Hauptmann

Der Hauptmann ist ein guter Nahkämpfer, aber sein wirklicher Wert ergibt sich aus seinem Einfluss auf die anderen Soldaten. In einer Gruppe mit Hauptmann erhöhen sich die Moral und die Kampfkraft der Soldaten. Die Truppe folgt dem Hauptmann und wird bei Angriffen nicht so weit verstreut. Geben Sie dem Hauptmann einfach einen Befehl und die Gruppe wird ihm folgen. Hauptmänner sind teure Einheiten. Sie benötigen 1 Schwert und einen Harnisch sowie 3 Barren Gold.

Der Schwertkämpfer

Nur Schwertkämpfer können feindliche Wachgebäude einnehmen und damit das eigene Territorium vergrößern. Ausgestattet mit einem Schwert, lässt er sich in drei Stufen rekrutieren. Stufe 1 benötigt lediglich ein Schwert, bei Stufe 2 kommt ein Goldbarren hinzu. Stufe 3 ist die teuerste Ausbildungsstufe, aber auch die schlagkräftigste und verschlingt 2 Barren Gold.

Der Bogenschütze

Bogenschützen überziehen von den Burgzinnen aus den nahenden Feind mit einem Pfeilhagel. Aber auch im Feld leisten Bogenschützen aus der zweiten Reihe ausgezeichnete Arbeit. Nur im Nahkampf sind sie den Nahkämpfern hoffnungslos unterlegen, sie sollten sich daher tunlichst aus dem ärgsten Kampfgetümmel heraushalten. Die Ausbildungskosten für Bogenschützen entsprechen denen der Schwertkämpfer.



Eine große Anzahl Stufe-1-Bogenschützen sind relativ billig und richten guten Schaden unter Feinden an. Investieren Sie also zu Beginn bevorzugt in hochrangige Schwertkämpfer, die den Feind auf Distanz halten. Die einfachen Bogenschützen beharren ihn dann aus der Ferne mit einem Pfeilregen.



Die Siedler IV

Der Blasrohrschiitze (nur Mayas)

Der Blasrohrschiitze ist die Spezialeinheit der Mayas und der Kategorie der Fernkämpfer zuzuordnen. Entsprechend gelten hier auch die Angaben zu den Bogenschützen. Mit dem Blasrohr verschießt er vergiftete Pfeile, die eine getroffene Einheit für kurze Zeit lähmen. In dieser Zeit ist die Einheit wehrlos den heranstürmenden Schwertkämpfern ausgeliefert.

Der Axtkämpfer (nur Wikinger)

Die Spezialeinheit der Wikinger ist ein Bär von einem Mann. Als solcher ist er stark im Zuschlagen mit seiner mächtigen Axt. Allerdings hält er im Anflug von machsochistischem Gehabe den Angriff für die beste Verteidigung, was ihn sehr verletzlich macht. Er benötigt für seine Ausbildung eine Streitaxt und für die Stufen 2 und 3 analog zu den anderen Kriegern 1 und 2 Goldbarren. Er kann mit seiner Axt auch Gebäuden gefährlich werden, allerdings setzt er diese Fähigkeit nur gegen Militärbäude ein.

Der Sanitäter (nur Römer)

Die Römer haben als Spezialeinheit einen Feldsanitäter. Der kann zwar nicht besonders gut mit dem Schwert umgehen, dafür aber mit Spritze und Verbandszeug. Allerdings vermag er unter Feldbedingungen nur jeweils 75% der Lebenspunkte der zu heilenden Einheiten wieder herstellen. Er benötigt zu seiner Ausbildung ein Schwert und für die höheren Stufen 1 bzw. 2 Goldbarren.

Belagerungswaffen

Jedes Volk besitzt spezielle Belagerungswaffen, die auch eine volksspezifische Munition benötigen.



Munitionsverbrauch der Kriegsmaschinen:

Römer: 1 Einheit Stein -> 1 Einheit Munition (ein Katapult kann 4 Einheiten Munition aufnehmen)

*Mayas: 1 Einheit Kohle + 1 Einheit Schwefel = 1 Einheit Munition
(ein Feuerspeier kann 4 Einheiten Munition aufnehmen)*

Wikinger: Mana... Ein Schuss kostet 10 Manapunkte

IV

So haben die Wikinger eine Kriegsmaschine namens »Thors Hammer«, benannt nach dem nordischen Donnergott Thor. Sie schießt mit einem magischen Blitz von unerhörter Zerstörungskraft. Er verbraucht allerdings eine Menge Mana, die von Ihrem globalen Manakonto abgezogen wird. Dafür ist diese Waffe unabhängig von Munition, die immer und immer wieder geladen werden muss. Thors Hammer kann auch als einzige Waffe zivile Gebäude zerstören (besonders wirkungsvoll zur Zerstörung der feindlichen Produktionsketten).

Die Römer mögen es klassisch. Sie setzen auf die simple Technik des Katapults und die brachiale Gewalt von niederprasselnden Felsbrocken. Die Steine werden einfach aus der Produktion des Steinmetz genommen und bedürfen noch der Bearbeitung im Munitionshaus. Allerdings hat diese Fernwaffe den Nachteil, dass sie nicht besonders treffsicher ist und auch nicht besonders viel Schaden anrichten kann.

Die Mayas, schon immer bekannt für ihre hochentwickelte Wissenschaft, nutzen die Kraft des Schwarzpulvers, das sie aus Schwefel und Kohle herstellen. Sie haben eine Maschine (Feuerspeier) konstruiert, mit deren Hilfe sie vernichtende Feuerbälle auf die Militärbauwerke ihrer bedauernswerten Feinde schleudern können.



Die Mayas haben mit der Herstellung von Schwarzpulver aus Kohle und Schwefel einen Mehraufwand in der Produktion. Der Schaden, den der Feuerspeier ausrichtet, entspricht aber exakt dem des Katapults, auch die Rüstungswerte sind exakt gleich.

Bis dieser Fehler durch einen Patch beseitigt ist, sollte auf die Anwendung von Feuerspeiern verzichtet werden.



Schiffe

Das Transport- oder Handelsschiff lässt sich als einziges Schiff nicht direkt steuern. Es funktioniert indirekt wie ein Träger und fährt die im Hafen festgelegte Handelsroute ab.

Mit der Fährer gelangen Ihre direkt steuerbaren Einheiten trockenen Fußes über Wasserflächen. Vorsicht: Kriegsschiffe und Bogenschützen können Fähren versenken. Die Einheiten an Bord sind dann unwiederbringlich in den Tiefen des Wassers verloren.

Die Siedler IV

Ein Kriegsschiff, das mit der Fernwaffentechnik des jeweiligen Volkes ausgerüstet ist, kann vom Wasser aus feindliche Gebäude attackieren. Mit Thors's Hammer der Wikinger kann es also auch vom Wasser aus erfolgreich zivile Gebäude in Schutt und Asche legen. Schon deshalb ist auch die Flotte der anderen Völker mit Kriegsschiffen auszustatten, um dieser Bedrohung vom Wasser aus Herr zu werden. Kriegsschiffe können außer Verteidigungsanlagen auch andere Schiffe attackieren.

Spezialgebäude

Zu den Spezialgebäuden zählen jene Gebäude, die sich weder unter den militärischen noch den zivilen Gebäuden einordnen lassen, da sie beiden Zwecken dienen.

Großer Tempel

Im Großen Tempel werden die zauberkundigen Priester der Völker ausgebildet. Ist der Tempel gebaut, verlassen in regelmäßigen Abständen 10 Priester das Gebäude. Der große Tempel benötigt sehr viel Platz und Baustoffe.

Kleiner Tempel

In diesem Gebäude wird der jeweiligen Gottheit gehuldt. Ein Tempeldiener opfert hier die hochgeistigen Getränke. Zum Dank dafür spendet der Gott seinem Volke Mana, das dann von den Priestern als Zauberenergie genutzt werden kann.

Werft

Die Werft muss am Ufer eines beschiffbaren Gewässers gebaut werden. Der Arbeiter hier benötigt für den Bau von Schiffen einen Hammer und als Rohstoffe Holz, Gold und Eisen.

Lazarett

Mit Hilfe des Lazaretts können auch die nicht mit einem Sanitärer als Spezialeinheit gesegneten Völker die Früchte der Medizin ernten. Der Heiler im Lazarett heilt alle verwundeten Einheiten, die sich im Einzugsgebiet des Lazaretts befinden (eigene und verbündete).

IV



Aus irgend einem Grunde haben die Programmier-Götter von BlueByte den Arbeitsbereich des Lazaretts nur bei der Baustelle für den Spieler adjustierbar gemacht! Sobald das Lazarett fertig gestellt ist, verschwindet der Button und man ist auf den Bereich beschränkt, den man bei der Baustelle festgelegt hat. Vielleicht ändert sich das ja mit einem der vielen zu erwartenden Patches!



Fahrzeugmanufaktur

Der hier arbeitende Handwerker braucht einen Hammer und stellt aus Holz und Eisenbarren Fahrzeuge sowohl für militärische Zwecke (Belagerungswaffen) als auch für den zivilen Einsatz (Handelskarren) her.

Für den Betrieb eines Handelskarrens/Gründungskarrens benötigen Sie einen Esel. Der Handelskarren transportiert Waren selbständig per Landweg zwischen zwei Märkten hin und her. Wenn Sie 4 Bretter, 8 Steine, 2 Hämmer und 10 Pioniere besitzen, können Sie den Button im Menü des Karrens (unten links) betätigen. Die Waren werden in den Wagen geladen, die 10 Pioniere steigen hinzu und ab geht die Fahrt an einen Ort Ihrer Wahl. Hier drücken Sie den »Siedlung gründen«-Button und schon beginnen die Pioniere rund um die Stelle mit der Erschließung eines neuen Siedlungsraums.

Schmuckbauwerke

Jedes Volk hat eine große Auswahl an Schmuckbauwerken. Solche Bauwerke stärken die Moral der Truppe im Feindesland. Der Wert eines solchen Gebäudes geht doppelt in die Aufwertungsrechnung ein.

Spezialeinheiten

Pioniere

Pioniere sind aus der Siedlerwelt nicht mehr wegzudenken. Sie erweitern das eigene Territorium und können eine neue Siedlung gründen. Dazu benötigen sie eine Schaufel.

Die Siedler IV

Geologen

Wie es auch schon im schönen Studentenlied heißt: »Die Geologen klopfen Steine, aber Ahnung ham se keine...« klopfen die Geologen die Oberfläche von Mutter Erde ab und finden dabei immer wieder nützliche Rohstoffe. Da diese vorzugsweise in Gebirgen zu Tage treten, sollten Sie Ihre Geologen in einem Gebirge suchen lassen. Geologen brauchen für ihre fröhliche Tätigkeit einen Hammer.

Diebe

Die Gestalten der Nacht auf leisen Sohlen und Meister der Tarnung. Übertritt ein Dieb die Grenze in ein anderes Land, nimmt er die Farbe und Gestalt eines feindlichen Trägers an. Er kann nur von patrouillierenden Fußtruppen enttarnt werden, was dann aber für ihn meistens den Tod bedeutet. Ist er in der Nähe eines Warenstapels, dann stibitzt er eine Einheit und bringt sie zurück zu seinem Startpunkt. Ein beladener Dieb ist viel langsamer als ein unbeladener und wird so wesentlich schneller von verfolgenden Einheiten gestellt.



Neuerdings kann ein Dieb auch innerhalb des eigenen Landes benutzt werden, um zusätzlich Waren zu transportieren und somit die Träger zu entlasten. Schicken Sie ihn einfach ganz normal mit einem RMT-Klick zur zu transportierenden Ware und er wird sie zu seinem Startpunkt bringen, wo immer der auch sein mag!



Gärtner

Der Gärtner verwandelt die öde, finstere Hinterlassenschaft des Dunklen Volkes wieder in blühende Landschaften. Er ist auch in der Lage, die Pilzfarmen des Dunklen Volkes zu beseitigen. Außer seinem grünen Daumen braucht er noch eine Schaufel.

Esel

Esel transportieren automatisch Waren zwischen zwei Marktplätzen und dienen als Zugtiere der Handels- und Gründungskarren. Allerdings scheint der Esel nach der Gründung einer neuen Siedlung einfach zu verschwinden ... (vielleicht als Grundnahrungsmittel?)

IV

Saboteur (nur Mehrspielermodus)

Der Saboteur ist in der Lage, jedes beliebige Gebäude zu zerstören. Er benötigt für seine Tätigkeit eine Spitzhacke.

Rekrutieren von Einheiten

Rekrutieren von zivilen Einheiten

Zivile Einheiten sind die Träger, Bauarbeiter und Planierer, aber auch die Bäcker, Fleischer usw. Die Träger bilden eine diffuse Gruppe. Jeder freie Siedler beteiligt sich an der Arbeit der Träger, solange er nichts anderes zu tun bekommt! Die Anzahl der mindestens verfügbaren Träger gibt lediglich die Menge Siedler an, die immer für Transportaufgaben zur Verfügung stehen.



Wenn Sie die Meldung erhalten, dass zum Besetzen eines Gebäudes kein Freier Siedler zur Verfügung steht, verringern Sie entsprechend die Anzahl der Träger und bauen Sie schnellstmöglich neue Wohngebäude!



Die zivilen Einheiten unterscheiden sich durch die Art ihrer Rekrutierung. Die meisten Berufe werden von einem freien Siedler automatisch ausgeübt, wenn der Bedarf (sprich das erforderliche Gebäude) sowie das erforderliche Werkzeug zur Ausübung eines entsprechenden Berufs vorhanden ist. Ausnahmen von dieser automatischen Rekrutierung bilden die Bauarbeiter und Planierer. Nur zu Beginn jeder Mission werden diese automatisch rekrutiert. Bauarbeiter benötigen einen Hammer für den Bau eines Hauses, während Planierer mit einer Schaufel den Baugrund für ein geplantes Gebäude ebnen. Da der Bedarf an solchen Arbeitern schwankt, können Sie, genügend Werkzeuge vorausgesetzt, direkt im Rekrutierungsmenü die Anzahl der Arbeiter einstellen. Benötigt man nun ein paar weniger, legen die überzähligen einfach ihr Werkzeug aus der Hand und stehen wieder als freie Siedler zur Verfügung. Allerdings können diese Einheiten nicht direkt von Spieler gesteuert werden!

Die Siedler IV

Rekrutieren von Spezialeinheiten

Zu den Spezialeinheiten gehören der Gärtner, der Geologe, der Dieb und der Pionier. Gärtner und Pionier benötigen eine Schaufel, der Geologe einen Hammer. Diebe agieren ohne Werkzeug. Diese Einheiten können wie militärische Einheiten vom Spieler gesteuert und vom Gegner angegriffen werden. Sie sollten also auf diese wehrlosen Einheiten, die noch dazu recht teuer sind (Werkzeuge), sehr gut aufpassen! Besonders gefährdet ist der Gärtner, weil er meist auf feindlichem Territorium agieren muss und somit für die feindlichen Soldaten eine willkommene Abwechslung darstellt!

Als besondere Spezialeinheit kommt beim Mehrspielermodus der Saboteur hinzu. Er kann jedes feindliches Gebäude zerstören und somit zu einer große Bedrohung für die Wirtschaft werden. Als Ausrüstung braucht er eine Spitzhacke.



Fassen Sie die Pioniere und Gärtner immer zu einer Gruppe zusammen und ziehen Sie diese, im Falle eines Angriffs schnell auf eigenes Territorium zurück. Hier wandeln sie die Spezialeinheiten wieder in Freie Siedler zurück, die vom Gegner nicht mehr angegriffen werden können.



Rekrutieren von militärischen Einheiten

Die Rekrutierung der Soldaten erfolgt in der Kaserne, in der auch Waffen und Gold gelagert werden. Sie können von Anfang an den Rang jedes Soldaten festlegen. Die Rekrutierung eines Soldaten Stufe 1 erfordert lediglich die Waffe der entsprechenden Waffengattung und einen freien Siedler. Stufe 2 kostet zusätzlich noch einen Barren Gold, während Stufe 3 deren zwei verschlingt.

Der Hauptmann wird gleichfalls in der Kaserne rekrutiert. Er kostet immer 3 Goldbarren, ein Schwert, eine Rüstung und einen freien Siedler. Damit ist er die teuerste Einheit im Spiel! Passen Sie gut auf Ihre Hauptmänner auf und stoppen Sie die Rüstungsproduktion, um nicht wertvolle Ressourcen zu verschwenden. Sie benötigen pro Gruppe immer nur einen Hauptmann!

IV



Es ist billiger, angeschlagene Einheiten Ihrer Truppe zu heilen, als neue Einheiten zu rekrutieren. Sorgen Sie also für Lazarette in Frontnähe. Checken Sie vor einem Angriff die Statistiken, um Ihre wertvollen Truppen nicht in ein aussichtsloses Gefecht zu schicken.



Das Magiesystem

Jedes Volk hat jeweils acht mächtige Zaubersprüche zur Verfügung und opfert in seinem Kleinen Tempel volksspezifische Alkoholika. Als Gegenleistung stellt der jeweilige Gott den Seinen pro Opfergabe eine gewisse Menge Mana zur Verfügung. Dieses Mana kann dann von den Priestern als »Munition« für die Zaubersprüche verwendet werden. Auch Thors Hammer verbraucht Mana aus diesem Pool.

Wir haben uns erlaubt, die Nützlichkeit der Zaubersprüche mit einem Symbol zu versehen. ++ steht für sehr nützlich, + für nützlich, - für ineffektiv und -- für gar nicht empfehlenswert. Wir haben uns bei der Wertung am Manaverbrauch und dem gewünschten Vorteil orientiert. Bei den Warenzaubern werden nur 8 Einheiten umgewandelt! Deshalb haben diese Zauber bei der Bewertung so schlecht abgeschnitten. In bestimmten Situationen (z.B. um Gold für einen Tempel zu bekommen) haben sie aber durchaus ihre Daseinsberechtigung. Auch die Naturzauber sind nicht besonders effektiv, was aber an einem Bug liegen könnte. So funktioniert der Rohstoffe auffrischen-Spruch nur für wenige Einheiten Rohstoffe und ist somit sein Mana nicht wert.

Die Zauber der Römer

»Geschenk« (+): Ihr Priester zaubert einige nützliche Sachen

»Fisch zu Stein« (-): Ein Teil Ihrer Fischvorräte wird in Stein verwandelt.

»Fischreichtum« (-): In den Gewässern um den Zauberspruch werden die Fische vermehrt.

»Abkürzung« (+): Dieser Spruch lässt den Schnee auf dem Gipfel eines Gebirges schmelzen, wodurch das Gebirge begehbar wird. Auch erschließen sich so oft neue Rohstoffe.

Die Siedler IV

»Schutzschild« (-): In einem gewissen Umkreis um den Zauberpunkt werden einige eigene/verbündete Soldaten mit einem Schutzschild versehen. Für die Dauer des Zaubers fängt das Schutzschild einen Teil der Angriffe des Gegners ab.

»Jupiters Blitz« (-): Dieser Zauber verwundet alle gegnerischen Einheiten, die sich in der näheren Umgebung aufhalten.

»Barbaren bekehren« (++) : Im näheren Umkreis um den Zauberpunkt werden 10 feindliche Soldaten in eigene Soldaten umgewandelt.

»Ressourcen auffrischen« (- -): Durch diesen Zauberspruch werden die Rohstoffe unter den Minen im Zauberbereich wieder aufgefrischt.

Die Zauber der Maya

»Geschenk« (+): Ihr Priester zaubert einige nützliche Sachen.

»Bretter zu Goldbarren« (- -): Einige Ihrer Holzvorräte werden in Gold verwandelt.

»Fruchtbarkeit« (-): Korn und Agaven wachsen schneller.

»Abkürzung« (+): Dieser Spruch lässt den Schnee auf dem Gipfel eines Gebirges schmelzen, wodurch das Gebirge begehbar wird. Auch erschließen sich so oft neue Rohstoffe.

»Gegner bannen« (+): 20 feindliche Soldaten im weiteren Umkreis des Priesters werden zum Zielpunkt teleportiert.

»Schützen strafen« (++) : Im näheren Umkreis um den Zauberpunkt werden 10 feindliche Bogenschützen in Schmetterlinge verwandelt.

»Aufwertung« (++) : Im Umkreis des Zauberpunkts werden eigene/verbündete Soldaten um eine Stufe aufgewertet.

»Steinfluch« (+): Dieser Spruch lässt auf das Zaubergebiet eine Handvoll Steine hernieder fallen.

Die Zauber der Wikinger

»Geschenk« (+): Ihr Priester zaubert einige nützliche Sachen

»Stein zu Eisenbarren« (- -): Ein Teil Ihrer Steinvorräte wird in Eisenbarren verwandelt.

»Wildreichtum« (- -): Der Gott der Fruchtbarkeit vermehrt den Wildbestand.

»Abkürzung« (+): Dieser Spruch lässt den Schnee auf dem Gipfel eines Gebirges schmelzen, wodurch das Gebirge begehbar wird. Auch erschließen sich so oft neue Rohstoffe.

»Gegner einfrieren« (++) : Um den Zielpunkt dieses Zaubers werden die Soldaten des Feindes von eisigen Winden eingefroren, d.h., sie erstarren für einen Moment.

IV

»Bluttausch« (-): Eigene und verbündete Soldaten, die sich im Zauberbereich befinden, schlagen für die Dauer des Zaubers deutlich härter zu. Der Zauber wirkt nur auf Nahkämpfer.

»Angst« (-): Die gegnerischen Truppen fliehen in Panik und sind nicht mehr steuerbar.

»Thors Hammer« (+): Dieser Zauber zerstört ein beliebiges feindliches Gebäude mit einem Schlag.

Kampfkraft und Wert der Siedlung

Ist Ihre Siedlung klein und die Truppe fühlt sich noch unsicher und schwach, ist die offensive Kampfmoral außerhalb der Grenzen Ihres Reichs recht gering. Kämpfen die Truppen allerdings defensiv auf eigenem Grund und Boden, dann haben sie den Mut der Verzweiflung und die Moral beträgt zunächst 100%.

Offensivkraft der Truppe

Doch auch die Offensivkraft lässt sich steigern. Mit steigendem Wert Ihrer Siedlung durch Größe und viele errichtete Gebäude steigt auch die Moral der Soldaten. Prunkbauten und Zierobjekte erhöhen den Wert der Siedlung nochmals enorm. Der Materialwert von Prunkbauten geht gleich doppelt in die Wertkalkulation ein!



Zierobjekte der Mayas

Die Siedler IV



Angriffe sollten Sie erst bei einem Motivationswert von mindestens 120% in Erwägung ziehen, außer Sie wollen z.B. ganz gezielt ein Gebäude angreifen und sich danach auf eigenes Territorium zurückziehen.

Defensivkraft der Truppe

Beide Kampfkraftwerte erhöhen sich im Laufe des Spieles – auch über 100% und theoretisch unbegrenzt. Allerdings wird sich die Kampfkraft auf eigenem Terrain erst dann über die anfänglichen 100% bewegen, wenn der Kampfwert auf fremden Terrain die 100% erreicht hat. Ab diesem Punkt wird die Kampfkraft auf eigenem Terrain nicht im gleichen Maße weiter steigen, wie die Kampfkraft auf fremden Terrain.



Erhöhung der Kampfkraft durch vorhandene Gebäude

Kleinere Gebäude (Holzfällerhütte, Forsthaus, Wasserwerk): ca. 0,5%

Mittlere Gebäude (mittleres Wohnhaus oder Getreidefarm): 1%

Größere Gebäude (großes Wohnhaus, großer Tempel): 1,5–2 %

Zierobjekte: bewirken nicht unbedingt eine höhere Kampfwertsteigerung als kleine oder mittlere Gebäude, allerdings bieten sie sich zur gezielten Erhöhung der Kampfkraft an, da diese »Gebäude« wenig Bauplatz und Baumaterial beanspruchen.

Der Abriss von Gebäuden lässt die Kampfkraft sinken.

Reiner Landbesitz erhöht die Kampfkraft nicht!

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

4 Die Kampagne

Die Siedler IV

Liebe Leser!

Wir, das heißt meine bezaubernde Co-Autorin Katharina Tischer und meine Wenigkeit habe es uns nicht leicht gemacht, Ihnen eine umfassende Schützenhilfe zu den Missionen vorzubereiten. Im Schweiß ihres Angesichts hat sich die im Internet auch als »Raubkatze« bekannte Katharina durch die Missionen der verfeindeten drei Völker gekämpft, während ich die Schlacht um die Zukunft des Siedlerreiches gegen das Dunkle Volk aufgenommen habe.

Wir haben alle Lösungen im normalen Schwierigkeitsgrad gespielt! Viele Lösungen im Internet sind unbrauchbar, weil die Verfasser im leichten Modus gespielt haben! Wenn Sie im leichten Modus spielen, werden Sie weniger Widerstand erwarten müssen ...

Nehmen Sie die Lösungen bitte als Ansatz und nicht als der Weisheit letzter Schluss! Die KI reagiert dynamisch auf Fehler genauso wie auf eine überlegene Ökonomie! Unter Umständen verhält sie sich nach einem Neuladen eines gespeicherten Spielstands völlig anders als vorher! Deshalb ist es sehr schwierig eine umfassende Lösung zu schreiben. Trotzdem denken wir, dass uns dieser Teil des Buches recht gut gelungen ist und wir Ihnen einige wertvolle Tipps mit auf den Weg geben können.

Siedeln für Anfänger – das Tutorial

Das Tutorial empfiehlt sich auch für Siedlerveteranen. Folgen Sie einfach den Anweisungen und Sie werden keine Probleme damit haben. Sie können jederzeit alle Missionen des Tutorials anwählen.

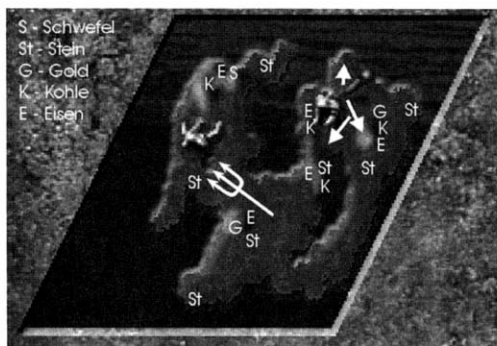
IV

Die Missionen der Völker

Von Katharina Tischer

Die Römer

Mission 1 – Die Bedrohung aus dem Norden



Schwierigkeitsgrad: leicht

Dauer: ca. 2:00 h

Sie starten auf einer leider nicht einsamen Insel, denn Ihr Feind ist auch mit an Bord. Er hat sein Lager im Nordwesten aufgeschlagen. Ihre Position in dieser Mission ist hervorragend. Sie brauchen nur einen Zugang im Südwesten Ihres Reichs zu bewachen und können die Industrien unbesorgt im Inselinneren von Ihrem Volk hochziehen lassen. Die Wikinger beachten Ihr Dasein kaum. Nutzen Sie diese Stille vor dem Ansturm auf die Wikingersiedlung, um ein perfekt funktionierendes Wirtschaftssystem auf die Beine zu stellen.

Die Siedler IV

Sie bekommen zu Beginn die nötigsten Gebäude, Werkzeuge, Rohstoffe und Lebensmittel von den gnädigen Göttern gestellt. Da diese Grundausstattung natürlich nicht ausreicht, folgen umgehend ein Holzfäller und ein Forsthaus, welches genug Wald für zwei Holzfäller anlegt. Diese Gebäude sollten nahe beieinander stehen, um die Kondition der Träger nicht zu sehr zu beanspruchen. Außerdem benötigen Sie noch einen Steinmetz im Norden Ihrer Siedlung, in der Nähe des großen Steinvorkommen. Schicken Sie nun einige Geologen auf Rohstoffsuche im Gebirge und bauen Sie, sobald diese fündig geworden sind, zwei Kohleminen und drei Eisenminen. Nicht zu weit von diesen finden eine Eisenschmelze und zwei Waffenschmieden ihren Platz. Vergessen Sie nicht, die Grenzen Ihres Reichs ausdehnen: Dazu nehmen Sie entweder die fleißigen Pioniere (dauert jedoch relativ lange) oder Sie bauen nach und nach kleine Türme und reißen die im Innern der Siedlung wieder ab. Damit Ihnen die Siedler nicht ausgehen, sorgen Sie immer rechtzeitig für genügend Wohnraum. Nun wird es aber auch höchste Zeit, dass Sie sich um die leeren Mägen der Bergarbeiter kümmern. Suchen Sie nach einem geeigneten Platz für die Lebensmittelindustrie. Da die Geschmäcker Ihrer Minenarbeiter recht verschieden sind, müssen Sie die Speisekarte sehr abwechslungsreich gestalten. Ihr Bauplan sollte folgende Gebäude vorsehen: zwei Getreidefarmen (da Sie noch eine Sense brauchen, müssen Sie auch einen Werkzeugschmied beschäftigen!), ein Wasserwerk, eine Mühle und eine Bäckerei; eine Tierzucht (diese wird von der Getreidefarm und vom Wasserwerk beliefert) und eine Metzgerei. Sind die Arbeiter versorgt und funktioniert die Grundwirtschaft Ihrer Siedlung, können Sie sich um Ihre Streitmacht kümmern, der Feind schläft nicht ... (auch wenn er diesen Eindruck erweckt ;-). Eine Kaserne entsteht in der Nähe vom Waffenschmied, die Soldatenrekrutierung wird auf endlos eingestellt (auch hier an die freien Siedler denken!).

Ein Blick auf die Statistik sagt Ihnen, dass der Feind seine Soldaten wesentlich schneller rekrutiert, jedoch bei 120 Einheiten aufhört. Jetzt könnten Sie sich zurücklehnen und abwarten, bis Sie in der Überzahl sind ...

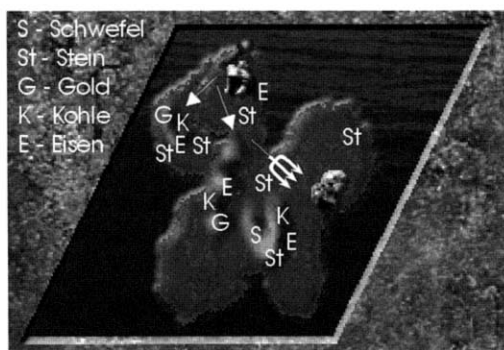


Auf den Goldabbau und Tempel können Sie in dieser Mission verzichten. Sie kommen auch ohne Zaubersprüche und mit Level-1-Kriegern zurecht.



IV

Mission 2 – Magie des Südens



Schwierigkeitsgrad: leicht

Dauer: ca. 2:30 h

Sie starten im Norden der Karte, die feindlichen Mayas haben sich im Süden eingeknistet. In dieser Mission müssen Sie parallel die Wirtschaft und die militärische Produktion aufbauen. Zunächst sichern Sie sich unbedingt genügend Baumaterial! Bauen Sie zwei weitere Holzfäller und ein Forsthaus. Ein Holzfäller sorgt dafür, Ihr Land vom Wald zu befreien. Ein zweiter Steinmetz liefert ausreichend Steine.

Auf der Suche nach Rohstoffen und Platz für Ihre Siedlung werden Sie in südlicher Richtung sehr schnell an die feindlichen Grenzen stoßen. Versuchen Sie, so viel wie möglich Land im Süden einzunehmen, bevor Ihnen die Mayas zuvorkommen. Anschließend müssen Sie das eroberte Land ausreichend befestigen. Empfehlenswert ist folgende Konstellation: eine Burg, zwei große Türme, ein Lazarett in der Nähe (Sie werden öfter angegriffen, ein Medizinmann erscheint da ratsam). Sorgen Sie frühzeitig für genügend Soldaten (Level 1, bis die Goldproduktion funktioniert). Rekrutieren Sie später so viele Level-2-Einheiten, wie es Ihr Goldabbau zulässt.

Wenn Sie Ihre Grenze im Süden festgelegt haben, gehen Sie dazu über, Rohstoffe abzubauen. Der südliche Berg bietet für den Anfang genug Eisen, Kohle und Gold. Nahe der Minen platzieren Sie eine Eisen- und eine Goldschmelze, zwei Waffenschmieden und eine Werkzeugschmiede. Die Produktion von Waffen stellen Sie auf endlos, ebenfalls die Rekrutierung der Soldaten (vorher Wohnhäuser bauen!). Sobald die Metallverarbeitung einigermaßen funktioniert, sorgen Sie für die nötigen Lebensmittel. Im Westen der Karte findet sich ausreichend Platz für die gesamte Nahrungsmittelindustrie. Ein Wasserwerk und zwei Getreidefarmen können problemlos zwei Schafszuchten, eine Mühle, eine Bäckerei und eine Metzgerei beliefern. Für die Fischliebhaber (in den Goldminen) errichten Sie noch eine oder zwei Fischerhütten. (Achten Sie darauf, dass das notwendige Werkzeug hergestellt wird!)

Auch in dieser Mission bringt Sie ein Blick in die Statistik ins Grübeln. Die Mayas scheinen ausgeschlafene Kerlchen zu sein und sind wohl im Rekrutieren von Kampfeinheiten

Die Siedler IV

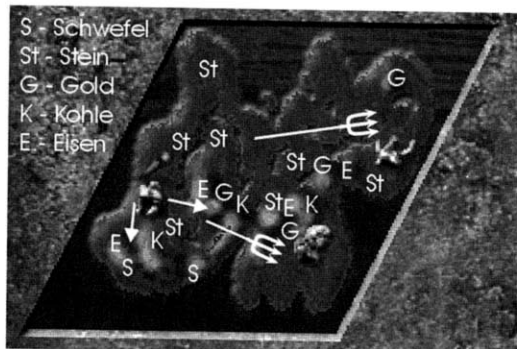
ten ziemlich erfahren. Um ihnen Paroli zu bieten, müssen Sie die Rohstoffvorkommen im Westen ausbeuten. Ihnen werden recht bald die Felsen ausgehen. Da kommen die Steinminen im Westen gerade recht. Dort bietet sich gleichfalls die Gelegenheit für zusätzliche Gold-, Eisen- und Kohleminen; eine Eisenschmelze und ein Waffenschmied können auch nicht schaden.

Da Ihre Wirtschaft nun hoffentlich reibungslos funktioniert, können Sie sich um die Motivation Ihrer Kämpfer bemühen: Bauen Sie Zierobjekte, an denen sich Ihre Kampftruppen erfreuen können. Sobald Sie über 200 Einheiten befehligen, können Sie das Spiel abspeichern und einen Angriff riskieren. Sie müssen einen Tempel zerstören, um diese Mission zu gewinnen. Dieser befindet sich umgeben von Statuen im Südwesten.



*Bauen Sie ausschließlich große Wohnhäuser für den Nachschub an Siedlern.
Auf den Tempelbau können Sie getrost verzichten, wenn Ihnen die Prozedur des
Mana-Sammelns zu lange dauert.*

Mission 3 – Blockadebrecher



Schwierigkeitsgrad: schwer

Dauer: ca. 4:30 h

IV

In dieser Mission treten Sie gegen eine Allianz aus Wikingern und Mayas an. Sie müssen deren heilige Stätten vernichten. Die Stätte der Wikingen erkennen Sie an einem kristallbewachsenen Höhleneingang mit der Statue eines Kriegers davor. Der heilige Ort der Mayas wird von einem großen Steinkopf bewacht.

Erweitern Sie Ihr Reich in alle Richtungen, wobei Sie den Schwerpunkt auf die Eroberung des Ostens legen (unbedingt das dortige Gebirge mit etwa 10 Pionieren einnehmen, da es Goldvorkommen beherbergt). Sichern Sie diesen Posten rechtzeitig mit einer Burg und zwei bis drei großen Türmen auf der östlichen Seite ab. Am Anfang der Mission verfügen Sie über üppige Bestände an Baumaterial. Warten Sie jedoch nicht zu lang mit der zusätzlichen Holz- und Steinproduktion. Sobald die Steinvorkommen zu Neige gehen, kommen Steinminen zum Zug.

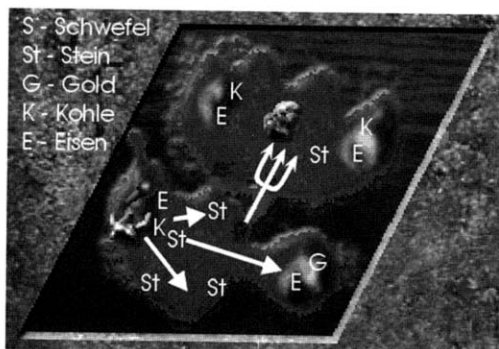
Sie sehen sich wiederkehrenden Angriffen ausgesetzt. Der rasche Aufbau einer kompletten Wirtschaft hat daher Priorität (erst eine recht kleine, die Sie dann im Laufe des Spiels erweitern), damit Sie Kämpfer ausbilden können. Ein Lazarett in der Nähe der Burg hilft, die Verluste zu begrenzen. Die Rohstoffvorkommen sind mehr als ausreichend. Sie müssen beim Minenbau nur dafür sorgen, dass die Baumaterialien nicht knapp werden. Bauen Sie am westlichen Fuß des Gebirges 3 bis 4 Eisenschmelzen und genauso viele Waffenschmieden. Drei bis vier Goldminen und eine entsprechende Anzahl an Kohleminen beliefern zwei Goldschmelzen. Die Goldminenarbeiter werden von zwei Fischern versorgt. (Achten Sie auf die Produktivität der Fischer, notfalls bauen Sie neue Fischerhütten an fischreichen Ufern, denn die Fischbestände bleiben nicht konstant.) Nun steht der Rekrutierung von Level-2- und Level-3-Einheiten nichts mehr im Wege. Stellen Sie die Ausbildung der Schwertkämpfer aller drei Level auf endlos ein, ebenfalls die der Bogenschützen (bei diesen reicht jedoch Level 1).

Behalten Sie die Statistik der Kriegerausbildung Ihrer Feinde im Auge, Sie sollten im ungünstigsten Fall die gleiche Anzahl der Kämpfer besitzen, wie jeder von denen allein. Haben Sie ca. 250 bis 300 Einheiten ausgebildet (überwiegend Schwertkämpfer), können Sie die Siedlung der Wikingen zerstören. Währenddessen dürften Ihre Truppenbestände in Ihrer Siedlung wieder angewachsen sein und nach einer kurzen Verschnapppause schnappen Sie sich die Mayas. Um die Mission zu gewinnen, müssen Sie beide Siedlung pulverisieren.

Die Siedler IV

Die Wikinger

Mission 1 – Die Steinmenschen



Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: ca. 3:00 h

Das Missionsziel (Eroberung der Maya-Siedlung im Norden) hört sich recht einfach an, lassen Sie sich davon nicht täuschen! Ihr Gegner ist sehr aktiv und bekommt zu allem Überfluss auch noch regelmäßig Verstärkung aus dem Norden. Sie starten im Südwesten, der Feind im Norden.

Bauen Sie zuerst zwei Holzfällerhütten und ein Sägewerk; bevor alle Bäume im Umkreis abgeholzt sind, folgt ein Forsthaus. Die Felsen im Nordwesten bilden den Arbeitsbereich für den Steinmetz. Sie sollten die ganze Halbinsel einnehmen, im Südosten befindet sich ein Gebirge mit Goldvorkommen. Im Osten, bei einigen Ruinen, finden Sie Vorräte, die Sie gerade am Anfang gut gebrauchen können. Die Eroberung Richtung Norden hat Zeit, bis Sie die ersten Kampfeinheiten ausbilden können. Bauen Sie ausschließlich große Türme, denn mit diesen lässt sich mehr Land erobern. Wenn sie ihren Zweck erfüllt haben, reißen Sie einige wieder ab, um so wenigstens die Hälfte der verbrauchten Rohstoffe zurückzubekommen. Es ist lebensnotwendig (wörtlich gemeint ;-), eine perfekt funktionierende Wirtschaft zu errichten. Sorgen Sie stets für ausreichend Siedler, indem Sie nur große Häuser bauen (auch diese können abgerissen werden, sobald sich keine freien Siedler mehr in der Nähe befinden). Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Goldabbau, um Level-2-Schwertkämpfer rekrutieren zu können. Das Verhältnis zwischen Bogenschützen (können Level 1 haben) und Schwertkämpfern sollte etwa 1:3 betragen. Die Spezialeinheit der Wikinger ist der Axtkämpfer, der auch Türme zerstören kann. Der Nachteil ist, dass dabei kein Land eingenommen wird und folglich auch die feindlichen Industrien erhalten bleiben. Also benutzt man den Axtkämpfer bevorzugt zur Verteidigung der eigenen Siedlung.

Haben Sie ca. 50 Kampfeinheiten rekrutiert und die ersten Angriffe überstanden, gehen Sie dazu über, Ihr Reich in Richtung Norden auszudehnen. Bauen Sie dort zwei große Türme, wo die Kriegsschiffe der Mayas anlegen, um Verstärkung abzusetzen. Besetzen

IV

Sie die Türme voll und stellen Sie 40 bis 50 Einheiten in unmittelbarer Nähe auf. Nicht weit von diesem Schlachtfeld sollten Sie auch ein Lazarett einrichten und dessen Wirkungsfeld auf das Kampfgebiet festlegen. (Wichtig! Das Wirkungsfeld kann nur bestimmt werden, wenn das Lazarett noch im Baustadium ist.) Der Nachschub der Mayas erfolgt in regelmäßigen Abständen und die Quantität der abgesetzten Krieger steigt, daher sollten Sie diesen Ort ständig im Auge behalten und Ihrerseits für Nachschub sorgen.

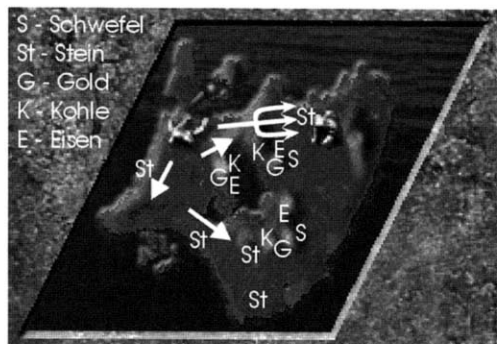
Den einzigen Zugang zu Ihrer Siedlung im Nordosten sichern Sie mit 4 bis 5 großen voll besetzten Türmen ab. Bauen Sie Zierobjekte, um die Angriffswerte Ihrer Armee zu steigern. Wenn die Anzahl der gegnerischen Truppen Ihrer unterlegen ist, können Sie einen Angriff wagen. Diesem ersten Angriff sollten wenigstens weite Teile der gegnerischen Industrie zum Opfer fallen.



Bauen Sie ein Lager, um eventuelle Gold- und Waffenvorräte zu sammeln, denn die Produktion darf nicht stillstehen, wenn freie Siedler für die Rekrutierung fehlen.



Mission 2 – Zeit der Wölfin



Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: ca. 3:00 h

Besiegen Sie die Römer im Gebiet östlich von Ihnen. (In der Missionsbeschreibung wird Ihnen mitgeteilt, dass sich Ihr Feind im Westen befindet. Sollte wohl Verwirrungstaktik der Römer sein ;-)

Die Siedler IV

Sie verfügen am Anfang über einige Gebäude, sollten aber nicht mit dem Bau eines Forsthauses zögern. Schicken Sie einen oder zwei Geologen ins Gebirge, um Erz- und Kohlevorkommen zu sichten und einen geeigneten Platz für Ihre Gold- und Eisenproduktion zu finden. Erobern Sie das Land in Richtung Süden. Versuchen Sie, möglichst viel Gebirge einzunehmen. Das Goldvorkommen ist knapp, achten Sie auf eine ausreichende Nahrungsversorgung der Minen. Allerdings gibt es in dieser Mission genügend Eisen und Kohle. (Auch da erweist sich der Tipp des Briefings, Köhlereien zu bauen, als wenig wertvoll.) Da es in diesem Gelände viele Tiere gibt, können Sie auf den Bau von Schweinefarmen verzichten, zwei Jagdhäuser versorgen Ihre Eisenminen ausreichend.

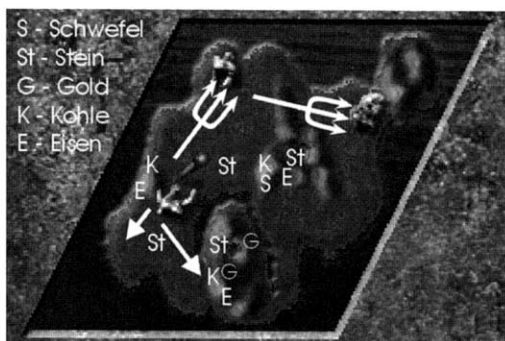
Achtung: Sie müssen unbedingt den nördlichen Gang zwischen dem Meer und dem Gebirge sichern, denn da werden Sie auch einige Minen bauen und die Römer verfolgen das gleiche Ziel. Errichten Sie in dem Gang 3 bis 4 große Türme und besetzen Sie diese voll. Nach ca. 30 Minuten werden Sie von den Römern angegriffen und da sollten Sie bereits mindestens zwei Türme stehen haben. Ist Ihr Land ausreichend gesichert und Sie haben die Kämpfer um Ihre Türme versammelt, werden Sie vom Feind in Ruhe gelassen und können sich um Ihre Siedlung kümmern.

Platzieren Sie die gesamte Eisen- und Waffenindustrie in der Nähe der Minen, der Platz für die Nahrungsmittelproduktion ist durch die vorhandene Getreidefarm vorbestimmt und auch akzeptabel. Bauen Sie zwei zusätzliche Getreidefarmen, ein Wasserwerk, eine Mühle und zwei Bäckereien. Je nachdem, wie Sie die Goldminen platzieren, können Sie 2 bis 3 davon bauen, in der Nähe finden eine Goldschmelze und zwei Fischerhäuser Platz. Es ist ratsam, einige Lager zu bauen, um Gold, Nahrung, Waffen und sonstiges zu sammeln, falls der Aufbau der Siedlung einmal ins Stocken gerät.

Das Verhältnis der Schwertkämpfer (Level 2) zu den Bogenschützen (Level 1) sollte 3:1 betragen. Der offensive Kampfwert wird mittels Zierobjekten auf mindestens 100% gebracht. Stellen Sie drei Truppen mit jeweils 100 Einheiten zusammen. Da die Gegend nicht immer gut zugänglich ist, ziehen Sie immer nur mit einer Gruppe vor, sonst stehen sich die Krieger nur im Weg. Als Erstes erobern Sie den nordöstlichen Teil der Römersiedlung, danach ist er wirtschaftlich am Ende und Sie können das restliche Land einnehmen.

IV

Mission 3 – Allianz der Ehrlosen



Schwierigkeitsgrad: mittel

Dauer: ca. 4:00 h

Und wieder haben sich Ihre Feinde gegen Sie verbündet. Die Römer befinden sich im Norden der Insel, die Mayas im Osten. Sie starten an einem kleinen Berg mit wenigen Eisen- und Kohlevorkommen im Westen der Insel. Die Rohstoffe reichen aus, um die ersten Angriffe der Römer zu überleben, die Mayas verhalten sich die meiste Zeit ruhig.

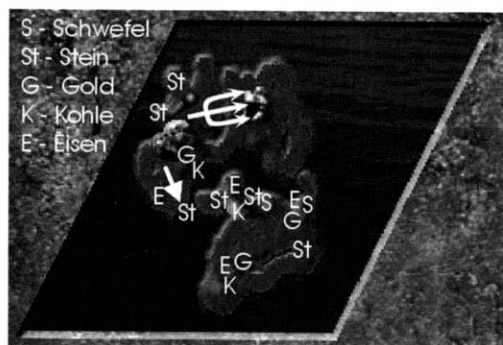
Die Mission ist sehr bauintensiv, da Sie gegen zwei Siedlervölker antreten müssen. Sorgen Sie mit zusätzlichen Holzfällern, Förstern, Sägewerken und Steinmetzen für ausreichend Baumaterial. Expandieren Sie in Richtung Süden, bis Sie auf den Krater stoßen. Dort finden Sie alle für erfolgreiches Siedeln nötigen Rohstoffe: Gold, Eisen und Kohle. In der Nähe des Kraters stoßen Sie auch auf den Fluß, wo Sie die Wasserwerke und die Nahrungsmittelindustrie platzieren können. Parallel dazu sollten Sie den Zugang zu Ihrer Siedlung sichern: Vor dem Sumpf im Osten Ihres Reiches errichten Sie problemlos eine Burg und zwei große Türme, die bei gut funktionierender Wirtschaft um eine zusätzliche Burg verstärkt werden. Die Hauptminen bauen Sie nun am Kraterberg, in unmittelbarer Nähe davon entsteht die Metall verarbeitende Produktion. Drei Waffenschmieden und entsprechend viele Minen und Eisenschmelzen sind Pflicht. Drei Goldminen und zwei Goldschmelzen verhelfen Ihnen zu den wichtigen Level-2-Einheiten. Erweitern Sie Ihre Siedlung um einige Lager, die bereits produzierte Waren aufnehmen.

Zum Angriff können Sie übergehen, sobald Sie ca. 250 Kämpfer ausgebildet und einen offensiven Angriffswert von 100% erreicht haben (Zierobjekte!): 180 Schwertkämpfer (Level 2) und 70 Bogenschützen (Level 1) reichen aus, um die Römer zu vertreiben. Bilden Sie außerdem 5 bis 10 Hauptmänner aus, die zusätzlich für die Verbesserung der Kampfmoral sorgen. Während Sie gegen die Römer in den Kampf ziehen, sollten die Waffenproduktion und die Truppenrekrutierung gleichmäßig weiterlaufen. (Achtung! Die Einstellung auf endlose Waffenproduktion und Kämpferausbildung geht hin und wieder verloren; kontrollieren Sie diese also regelmäßig.) So werden Sie nach dem erfolgreichen Kampf gegen die Römer genügend Kräfte (ca. 250 Einheiten) haben, um die Mayas anzugreifen.

Die Siedler IV

Die Mayas

Mission 1 – Goldener Strand



Schwierigkeitsgrad: leicht

Dauer: ca. 1:20 h

Wenn Sie der Empfehlung des Briefings folgen, müssen Sie sich auf eine schwierige und sehr aufwendige Mission vorbereiten. Ich habe mich für einen anderen Weg entschieden: ein Spiel auf Zeit.

Der schnelle Aufbau der Siedlung ist dabei das Entscheidende. Achten Sie darauf, dass Sie die Gebäude auf möglichst flachen Bauplätzen errichten (grüne Punkte). Bilden Sie zusätzlich 5 Bauarbeiter und 5 Planierer aus. Ein Geologe macht sich sofort auf die Suche nach den knappen Rohstoffen. Bauen Sie eine Holzfällerrütte und ein Sägewerk. Im Norden müssen Sie mit Hilfe eines kleinen Turms mehr Land erobern. Bei den Felsen entstehen zwei Steinmetzhütten. Jetzt wird es Zeit, für Siedlernachschub zu sorgen, am besten mit einem mittleren Wohnhaus.

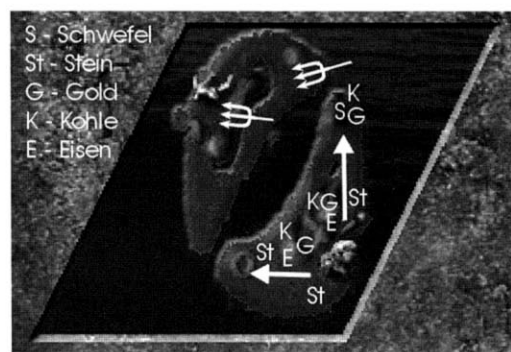
Anschließend folgen eine Eisenschmelze und eine Waffenschmiede. Wenn diese fertig sind, werden sie mit den anfänglichen Vorräten versorgt. (Lassen Sie nur Schwerter herstellen!) Das östliche Gebirge birgt Kohlevorkommen, lassen Sie dort zwei bis drei Kohleminen bauen. Im südlichen Gebirge gibt es Eisenerz für zwei Eisenminen. Jetzt sollten Sie wieder ein mittleres Wohnhaus in Auftrag geben. Die Minenarbeiter werden in dieser Mission Fisch essen müssen, bauen Sie eine Fischerhütte am kleinen See. Im Norden brauchen Sie noch mehr Platz für eine Kaserne. Erweitern Sie Ihre Siedlung mit Hilfe eines kleinen Turms. Nun kann es mit der Rekrutierung der Level-1-Schwertkämpfer losgehen ...

Sie werden die Römer höchstwahrscheinlich nicht sofort niederringen können, deren Wirtschaft muss jedoch gestört werden. Nehmen Sie Ihre vorhandenen Kämpfer (20 bis 25) und greifen Sie den Feind aus der nordöstlichen Richtung an (um seine Kohleminen zu zerstören, damit seine Waffenproduktion ins Stocken gerät). Kämpfen Sie bis zum letzten Mann, um möglichst viele Türme einzunehmen, die dann sofort abgerissen

IV

werden. Auf dem neu eroberten Land liegen wichtige Rohstoffe und Lebensmittel. Um diese zu erreichen, müssen Sie Ihr Reich durch den Bau von kleinen Türmen erweitern. Achten Sie darauf, dass die Römer das Gebirge nicht wieder einnehmen. Werfen Sie einen Blick auf die Kämpferstatistik, um zu erfahren, wie viele Einheiten Sie für den zweiten Angriff brauchen ...

Mission 2 – Die Feuerbärte



Schwierigkeitsgrad: Mittel

Dauer: ca. 3:00 h

Sie stehen vor einer sehr interessanten, wenn auch eher ruhigen Mission. Sie dürfen eine Insel Ihrer Eigen nennen, abgesehen von einem kleinen Wikinger-Posten im Nordwesten, den Sie im Laufe des Spiels mit ca. 40 Einheiten angreifen und vernichten sollten.

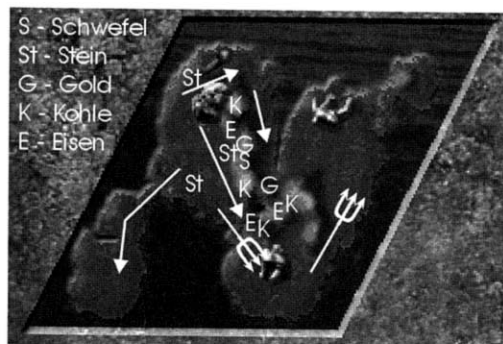
Im Westen der Insel finden Sie einige Waffen und Munition, im Norden befindet sich ein Gebirge, welches reich an Rohstoffen ist. Wie immer gilt es, zuerst für Baumaterial zu sorgen: Das Land weist sehr viele Bäume auf, welche abgeholzt werden müssen, um wichtigen Bauplatz zu gewinnen. Zunächst benötigen Sie also keine Förster, dafür aber mindestens zwei Steinmetze. Nutzen Sie die Ruhe dieser Mission, um eine ausgewogene Siedlung aufzubauen. Sie werden auf der anderen Insel auf einen starken Gegner treffen, unterschätzen Sie die rotbärtigen Wikinger nicht, das könnte Sie Ihren Kopf kosten ... Der Gegner wird sehr schnell seine Kampfstärke steigern. Um mit diesem Tempo mithalten zu können, bedarf es einer reibungslosen Produktion von Nahrungsmitteln und Waffen. Da die Rohstoffvorräte ausgesprochen üppig ausfallen, müssen Sie nur eine gut aufeinander abgestimmte Wirtschaft aufbauen und rechtzeitig für neue Siedler sorgen. Bauen Sie genügend Lager, um eventuelle Überschüsse aufzufangen und Stillstände in der Produktion zu vermeiden.

Sie benötigen Schwertkämpfer mit Level 2/3 und Bogenschützen mit Level 1. Blasrohrschützen Level 1 werden aus den gefundenen Schätzen beliefert. Die Anzahl der erforderlichen Kampfeinheiten hängt davon ab, wie schnell Sie Ihre Siedlung aufbauen und

Die Siedler IV

zahlenmäßig mit den Wikingern gleichziehen. Da sich der Gegner auf einer anderen Insel befindet, sind Ihre Navigationsfähigkeiten gefragt. Bauen Sie eine Werft und lassen Sie 10 bis 15 Fähren anfertigen. Auf jede Fähre können Sie 15 Einheiten verladen. Versuchen Sie, alle Kämpfer möglichst schnell auf die andere Insel zu transportieren. Der beste Ort zum Absetzen Ihrer Kämpfer befindet sich im Nordosten der feindlichen Insel. Bilden Sie Gruppen und marschieren Sie entlang des zu Ihrer Insel ausgerichteten Ufers bis in das Herz der Siedlung. Der Zugang befindet sich zwischen zwei Bergen. Unterwegs werden natürlich alle Türme eingenommen und abgerissen. Haben Sie es geschafft, die wichtigsten Gebäude der Wikinger zu zerstören, können Sie gemächlich die restlichen Türme suchen, die auf der ganzen Insel verteilt sind.

Mission 3 – Ein Unglück kommt selten allein



Schwierigkeitsgrad: schwer

Dauer: ca. 3:30 h

Erobern Sie die Siedlungen der Römer und Wikinger. Da Ihnen jegliche Eisenvorkommen in Ihrem Gebiet fehlen, sollten Sie um göttliche Unterstützung bitten, indem Sie am heiligen Ring aus Steinen einen Steinkopf bauen.

Ihre Startposition gibt außer Kohle kaum andere Rohstoffe her. Das Ziel ist es daher, die Gold- und Eisenerzvorkommen im Süden vor den Wikingern zu erreichen. Stellen Sie wie immer zuerst die Produktion der Baumaterialien sicher: 3 Steinmetze, 4 Holzfäller, 2 Sägewerke und 2 Forsthäuser reichen. Danach wird mit dem Bau eines mittleren Hauses die Siedleranzahl angepasst (vor dem Baubeginn die Anzahl der Planierer und der Bauarbeiter um jeweils 5 Einheiten erhöhen!). Die fleißigen Geologen haben währenddessen schon einige Standpunkte für Kohleminen gefunden. Bauen Sie zwei davon und ein Lager, um die abgebauten Rohstoffe zu horten. Zwischenzeitlich sollten Sie Ihre Siedlung in Richtung Süden erweitern und eine konzentrierte Befestigung in der Nähe des Bergsees errichten: Dazu gehören eine Burg und zwei große Türme, die Sie voll besetzen. Schicken Sie 10 Pioniere in südwestliche Richtung, um die Insel mit dem

IV

Steinkreis zu erschließen. In der Mitte des Steinkreises wird ein Steinkopf (Zierobjekte) gebaut, daraufhin erhalten Sie 50 Barren Eisen. Im Folgenden entstehen die Nahrungsmittel- und die Waffenproduktion: 1 Getreidefarm, 1 Mühle, 1 Bäckerei, 1 Wasserwerk, Fischer- und Jagdhütte; 1 Eisenschmelze, 1 Waffenschmiede und 1 Kaserne. (Kontrollieren Sie die Anzahl Ihrer Siedler und passen Sie das Verhältnis der Träger an.) Bauen Sie die höchstmögliche Anzahl an Gold- und Eisenschmieden und lassen Sie auch diese Rohstoffe in einem zweiten Lager sammeln. Die Anzahl der Goldschmelzen hängt davon ab, wie viele Minen Sie errichten konnten.



Verzichten Sie in dieser Mission auf die Rekrutierung von Bogen- und Blasrohrschützen, konzentrieren Sie sich ausschließlich auf Level-3-Schwertkämpfer.



Der nächste Schritt ist die Manaproduktion: Sie benötigen zwei Agavenfarmen (ausschließlich auf dem Wüstenboden bauen), eine Tequiladestille, einen Kleinen und einen Großen Tempel. Sammeln Sie in einem zusätzlichen Lager Holz und wenden Sie den Spruch »Holz zu Gold« an. Dies sollten Sie wiederholen, sobald die Manavorräte angewachsen sind. Da die Manakosten nach jedem Spruch steigen, kann man im Laufe der Zeit dazu übergehen, Level-2-Schwertkämpfer auszubilden und diese auf Level 3 aufzuwerten. (Der Priester sollte in der Nähe von der 10 aufzuwertenden Einheiten stehen.) Erweitern Sie außerdem Ihre Siedlung um zusätzliche Gebäude: mehr Kohleminen, eine Getreidefarm, Werkzeug- und Waffenschmiede ...

Ihre Armee sollte der Armee der Wikinger zahlenmäßig nicht deutlich unterliegen. Dann können Sie den Angriff wagen. Ist dieser Gegner besiegt, bleiben viele nützliche Gegenstände liegen, die sofort von Ihren Trägern eingesammelt und verwertet werden. Um den Römern gerecht zu werden, müssen Sie den offensiven Kampfwert auf mindestens 100% bringen (Zierobjekte). Mit ca. 150 bis 200 Schwertkämpfern (Level 3) ziehen Sie in den letzten Kampf.

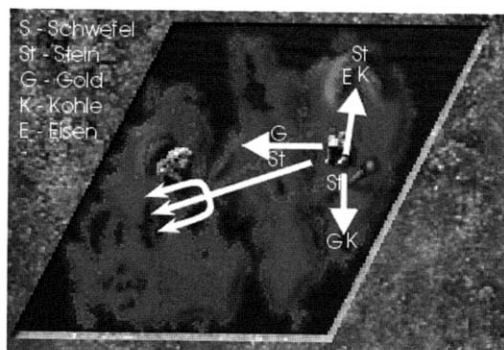
Nun haben Sie es geschafft, Ihr Volk durch die schwere Zeit zu begleiten, und dürfen mich, die mächtige Siedelkönigin, per »du« ansprechen, wenn Sie die »Muuse« bei einem Online-Spiel treffen ;-)

Die Siedler IV

Der Kampf gegen das Dunkle Volk

Gunther Bigl

Mission 1 – Dunkle Saat



Dauer: ca. 3:30 Stunden

Schwierigkeitsgrad: leicht

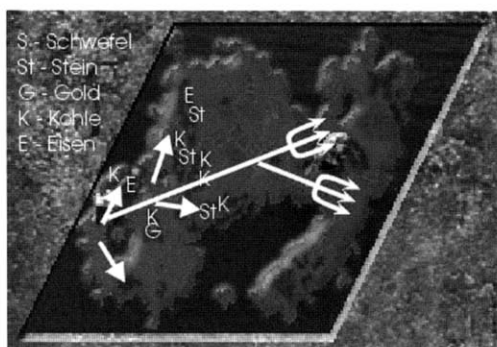
Eine einfache Mission zum Eingewöhnen. Folgen Sie einfach der Standardbaufolge, wie ich sie im Tipps und Tricks-Teil des Buches schildere.

Sie starten im Osten und haben alle Zeit der Welt, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Beginnen Sie mit der Bauindustrie. Hierzu bauen Sie ein zweites Sägewerk und 2 Förster. Es folgen 5 Holzfäller und 3 Steinmetze. Ein großes Haus deckt den Siedlerbedarf. Lassen Sie die Geologen frühzeitig im nördlichen Gebirge nach Rohstoffen suchen. Hier finden Sie genügend Eisenerz, Kohle und auch Stein (ganz im Norden). Im Süden befindet sich ein kleines Gebirge mit Gold- und Kohlevorkommen. Nun breiten Sie sich mit Türmen nach Norden und Süden aus. Bauen Sie bald eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede, um mindestens 30 Schaufeln und 20 Hämmer herzustellen. Nun können Sie das Land Richtung Osten und Norden mit Pionieren einnehmen und in inzwischen eine funktionierende Nahrungsmittelkette aufbauen. Denken Sie rechtzeitig an reichlich Fisch. Sie sparen dann viel Zeit, wenn die Goldproduktion so richtig losgeht! Bauen Sie noch ein oder 2 Jäger in wildreichen Gebieten. Und expandieren Sie bis an die Grenzen des Dunklen Volkes. In meinen Testspielen hat der Gegner nie angegriffen, ob ich nun ausreichend abschreckende Soldaten hatte oder nicht. Lassen Sie nicht so viele Rüstungen produzieren, stellen Sie lieber genügend Schwerter (75%) und Bögen her (23%). Der Wert von Sanitätern ist nicht hoch genug zu schätzen ... Der Gegner hat nach knapp 3 Stunden über 300 Einheiten. Sie sollten weniger auf Masse setzen, sondern mehr auf Klasse, also Stufe-3-Kämpfer (bis zur Erschöpfung der Goldvorräte, die auch mit Priestern aufgefrischt werden können). Sie brauchen mindestens 3 Goldschmieden. Bauen Sie eine Lager/Kasernen-Kombination. Eine zwei-

IV

te Kaserne kann sich als nützlich erweisen. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab und bauen Sie noch 2 Burgen, die sie voll besetzen, dann sollte Ihnen nichts passieren. Checken Sie die Statistik. Haben Sie 250 Krieger mit einer Offensivkraft von 120% können Sie den Feind ausspionieren und den Angriff starten. Sie müssen das Dunkle Gebiet nicht umwandeln, aber Sie können sich durchaus die Rohstoffe hier einverleiben.

Mission 2 – Dolchstoß



Dauer: ca. 6 Stunden

Schwierigkeitsgrad: leicht

Sie sind mit den Mayas verbündet, um gegen das Dunkle Volk anzutreten. Allerdings haben Sie eine dunkle Ahnung, dass Sie den Mayas nicht über den Weg trauen dürfen. Breiten Sie sich zunächst zügig nach Norden aus, im dortigen Gebirge finden Sie alle nötigen Rohstoffe für den Anfang. Bauen Sie eine Holz- und Steinproduktion auf und erweitern Sie Ihr Territorium dann mit Hilfe kleiner Türme, die Sie dann gleich wieder abreißen. Expandieren Sie südlich und östlich bis in Sichtweite zum Dunklen Volk und suchen Sie eifrig nach Rohstoffen in den neuen Gebirgen! Denken Sie an genügend Nahrung, es ist eine sehr wildreiche Gegend und der Fleischbedarf lässt sich weitgehend mit Jägern decken. Der Gebirgszug im Nordosten enthält viel Eisenerz und Kohle und sollte daher ein bevorzugtes Objekt der Ausbreitung sein.

Starten Sie erst einen Angriff, wenn Sie mindestens 125% Offensivkraft und 110% Defensivkraft haben! Beginnen Sie frühzeitig mit der Manaproduktion und nutzen Sie die wenigen Hügel gut aus! Zwei kleine Tempel sollten reichen. Nutzen Sie den kraftvollen Zauber »Barbaren bekehren« ...

Setzen Sie auf Klasse statt Masse! Wenn jedoch die Goldproduktion ins Stocken gerät, tun es auch Stufe-1-Soldaten. Der Gegner hat fast nur Stufe-1-Soldaten!

Bauen Sie im Laufe der Zeit viele Fischer, um eine ausreichende Fisch- und damit auch Goldlieferung zu gewährleisten. Sie können in aller Ruhe aufrüsten, bis Sie mindestens genauso viele Soldaten haben wie das Dunkle Volk. Vorher haben Sie keine Chance, einen Sieg zu erringen, da sich die Mayas schon bald nach Ihrem Angriff auf das Dunkle

Die Siedler IV

Volk gegen Sie wenden. Eine Defensivstellung im Osten anstelle von zerstreut liegenden Türmen ist daher zu empfehlen. Gegen das Dunkle Volk in dieser Mission hat sich eine Mischung aus 50% Bogenschützen und je 30% Sanitätern und 20% Schwertkämpfern bewährt. Fassen Sie gemischte Gruppen mit je einem oder 2 Hauptmännern zusammen, damit die Bogenschützen von den Sanitätern geheilt werden können. Haben Sie genügend Soldaten zusammen (die Baumaterialienindustrie sollte mindestens 3 Sägewerke, 3 Förster, 9 Holzfäller und mehrere Steinminen umfassen, so dass ein ständiger Neubau von großen Wohnhäusern nicht das Problem sein sollte), können Sie anfangen, die Kämpfer des Dunklen Volkes vom Norden her nach Süden zurückzudrängen. Im Süden steht der Dunkle Tempel. Nun müssen Sie mindestens 60 Gärtner rekrutieren und von Norden her die Dunklen Pilzfarmen vernichten lassen.



Den Dunklen Tempel sollten Sie vorerst meiden, um die Truppen davor zu bewahren, in den Flammen, die um den Tempel lodern, gegrillt zu werden! Die Flammen verlöschen erst, wenn alle Pilzfarmen von den Gärtnern zerstört worden sind! Schützen Sie die Gärtner!



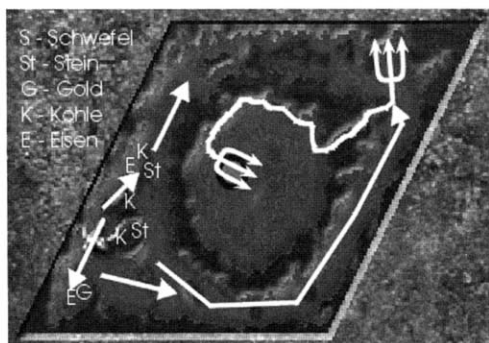
Inzwischen wird sich der Maya auch eingemischt haben und Ihre Befestigung attackieren. Er hat zwar nur schwache Kämpfer, aber dafür viele! Sichern Sie also Ihr Hinterland. Ist die erste Welle zurückgeschlagen, igelt er sich ein und Sie können das Dunkle Volk vernichten. Haben Sie die letzte Pilzfarm vernichtet, erlöschen die Flammen um den Tempel und Sie können die verbliebenen Dunklen Truppen vernichten. Nun noch den Tempel mit Gärtnern erobern (begrünen Sie alles Land um den Tempel) und dieser Gegner ist besiegt. Der Rest ist jetzt nur noch ein Kinderspiel. Zerstören Sie die sehr schwachen Truppen und zahlreichen kleinen Türme der Mayas.

IV



*Gut bewachte Pilzfarmen
des Dunklen Volkes*

Mission 3 – Im Namen Rolfs



Dauer: ca. 5 Stunden

Schwierigkeitsgrad: mittel

Endlich einmal eine Herausforderung! Das Problem sind nicht früh angreifende Gegner, sondern eine geradezu unmenschlich große Anzahl von Dunklen Krieger. Bei 513 stoppt der Gegner die Produktion. Sind jedoch welche gefallen, regeneriert sich die Armee in geradezu atemberaubender Geschwindigkeit.

Nutzen Sie den östlichen Zugang zur Insel des Heiligtums! Nun haben Sie relativ viel Zeit, sich gehörig auszubreiten und alle erforderlichen Industrien und die dazugehörige Infrastruktur aufzubauen. Legen Sie großen Wert auf die Holzproduktion (gegen Ende ca. 20 Holzfäller und 15 Förster). Die Kohlevorräte sind schnell erschöpft und Sie müssen sich dann mit Köhlern über Wasser halten. Die am Anfang erforderlichen drei

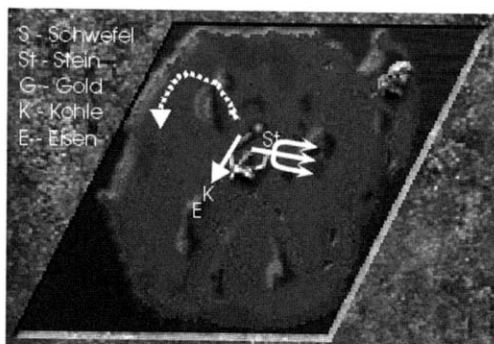
Die Siedler IV

Sägewerke stoppen die Produktion, wenn die Lager voll sind. Lagern Sie also schon frühzeitig Stämme ein, um dann, wenn die Kohle knapp wird, gleich nahtlos weiterproduzieren zu können. Achten Sie auf genügend Fisch für die Goldminen!

Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Manaproduktion! Sie sollten frühzeitig 4 Tempel und 3 Destillen betreiben. Der Spruch »Stein zu Eisen« ist sehr wichtig für das Gelingen der Mission, da sie dadurch gut Kohle sparen können.

Aufgrund der Kohleknappheit ist die oberste Direktive in dieser Mission: Kohle sparen, eine große Truppenstärke und mindestens 50 Gärtner produzieren. Besser sind 60 oder 70! Dieser Gärtner fassen Sie in 3 Gruppen zusammen. Sobald Sie mindestens 450 Soldaten befehligen, sollten Sie sich auf den Weg machen. Marschieren Sie durch die östliche kleine Landenge. Machen Sie sich auf etwas Widerstand gefasst! Sie müssen nicht den Tempel erobern oder sich gar an das aussichtslose Unterfangen machen, alle Pilz-Farmen zu beseitigen! Ihr oberstes Ziel ist es, die Heilige Stätte wieder mit Grün zu umgeben. Sie müssen Ihre Gärtner nur so lange beschützen, bis diese Aufgabe erfüllt ist. Zum Heiligtum gehört auch das Flussnetz rings um den Steinkreis. Ist der letzte Fluss wieder blau, haben Sie gewonnen. Führen Sie Ihre Truppen deshalb an der Nordküste entlang, bis sie westlich des Heiligen Landes in einem Halbmond aufgestellt sind! Nun die Gärtner dahinter positionieren und die Truppen bis an den östlichen Rand des heiligen Bodens bringen. Hier müssen Sie die Stellung gegen die Unmassen von Gegnern halten! Die Gärtner sollten nun schleunigst beginnen, von der Mitte des Steinkreises aus den Dunklen Boden wieder urbar zu machen! Postieren Sie Ihre Truppen so, dass sie nicht im Flammenring des Tempels geröstet werden.

Mission 4 – Eine Frage der Zeit



Schwierigkeitsgrad: mittelschwer

Dauer: über 75 Minuten

Eine anfänglich unlösbar scheinende Aufgabe, die sich dann aber, ob der mangelnden KI des Gegners, als Kinderspiel herausstellt.

IV

Für einen herkömmlichen Basisbau fehlt die Zeit. Konzentrieren Sie zunächst Ihre Truppen beim einzigen großen Wachturm und reißen Sie alles übrige ab! Dort, wo schon ein Holzfäller an der Arbeit ist, entstehen ein Forsthaus und eine zweite Holzfällerrhütte, in der Wüste im Norden ein Sägewerk. Nun fehlt noch ein großes Wohnhaus. Breiten Sie sich mit einem großen Turm nach Südosten aus, um die Weidegründe dort zu sichern. Der blaue Gegner wird schon bald mit Türmen sein Land zu Ihnen erweitern! Bauen Sie jetzt hier einen kleinen Turm zur Sicherung und eine Burg daneben (Turm mit Eilauftrag!). Verlegen Sie die Truppen hierher und reißen Sie den alten großen Turm ab. Neben die Burg setzen Sie eine Kaserne. Mit einem weiteren großen Turm breiten Sie sich zum Gebirge hin aus. Geologen finden schnell Kohle und Eisen! Errichten Sie 1 Eisenmine und 3 Kohleminen sowie Eisenschmelze, Waffen- und Werkzeugschmiede. 2 Farmen entstehen im gesicherten Weideland und dort, wo Ihr großer Turm war, eine Windmühle und 2 Bäckereien. 1 Fischer und 2 Jäger in den wildreichsten Gebieten vervollständigen die Nahrungsmittelproduktion. Bauen Sie die Verteidigungsstellung weiter aus und achten Sie darauf, dass immer genügend Einheiten zur Besetzung bereitstehen! 1 Burg und 2 große Türme reichen. Die restlichen Einheiten postieren Sie zwischen den Gebäuden. Verzichten Sie auf Hauptmann und Axtkämpfer, ordern Sie nur Schwerter und Bögen (50% jede Waffe). Die Werkzeugschmiede produziert die benötigte zusätzliche Spitzhacke und 10 Schaufeln. Nun schicken Sie Ihre 10 Gärtner nach Norden. Ganz im Norden im Dunklen Land finden Sie eine unbewachte Pilzfarm, die Sie zerstören! Lassen Sie Ihre Gärtner vorsichtig am westlichen Rand des Dunklen Gebiets nach Süden wandern. Hier treffen Sie auf zwei weitere unbewachte Farmen, die Sie einfach platt machen. Gewonnen!

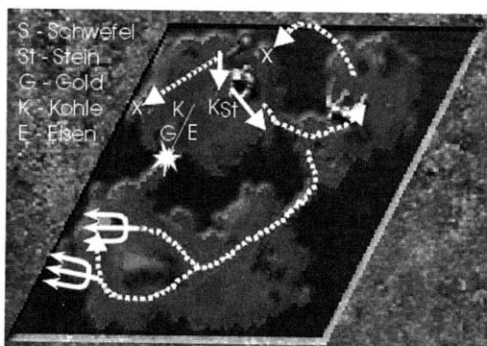


Eine riskante, aber durchaus praktikable Möglichkeit ist es, gleich zu Anfang des Spiels die Planierer in Gärtner zu verwandeln und so schon nach wenigen Minuten gewonnen zu haben. Gehen Sie dazu die gleiche Strecke, wie oben beschrieben. Hüten Sie sich vor dem Geleitschutz der Dunklen Gärtner, die dabei sind Schattenkraut zu säen!



Die Siedler IV

Mission 5 – Pilze pflücken



Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dauer: über 6 Stunden

Sie verfügen über eine minimale Ausstattung und eine Wüste trennt Sie in Richtung Südwesten von den einzigen Goldvorkommen. Doch Gold sollte in dieser Mission nicht das primäre Problem sein. Viel schlimmer trifft Sie die zu Beginn noch nicht ganz augenscheinliche Kohleknappheit. Sparen Sie also Kohle (nicht um jeden Preis Level-3-Einheiten herstellen!). Der Wikinger ist zwar ein Verbündeter, agiert jedoch so blöde, dass Sie mit einer Hilfe von ihm nicht rechnen dürfen. Mit etwas Geschick jedoch können Sie den Wikinger in die Kämpfe gegen das Dunkle Volk verwickeln. Von selbst greift der aber nicht an. Außerdem erhalten Sie von ihm eine Ladung Waffen, die Sie zu dem Zeitpunkt aber auch sehr gut gebrauchen können. Zum ersten Mal hetzt Ihnen das Dunkle Volk nämlich seinen Schamanen auf den Hals.

Beginnen Sie wie immer mit dem Aufbau einer gut funktionierenden Bauwirtschaft. Inzwischen (bis Sie zum Gold vorstoßen) können Sie sich mit zwei Dieben behelfen, die vom Schiffswrack im Westen ein paar Goldbarren bergen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie einen großen Tempel schon in Arbeit haben. Sobald das Gold da ist und der erste Priester hervorlugt, schicken Sie ihn zum Wikinger und erhalten von diesem im Gegenzug eine Ladung Waffen. Sie sollten sofort die Einheiten rekrutieren. Nun dringen Sie mit Türmen oder Pionieren nach Südwesten vor und erobern das Gebirge. Südlich des Gebirges liegt der einzige Zugang, den das Dunkle Volk zu Ihren saftigen Weidegründen hat. Hier entlang kommt denn auch das Unheil in Form von gut bewachten Schamanen. Positionieren Sie Ihre Truppen hier und fangen Sie die Gegner um jeden Preis ab! Sie sollten jederzeit ein Wohnhaus bereithaben, um Verluste unter der Zivilbevölkerung zu kompensieren.

Bis Sie Eisenerz und Gold finden (eben jenes Gebirge im Südwesten), müssen Sie schon die komplette Nahrungsmittelindustrie und alle übrigen Gebäude sowie die Manaproduktion angestoßen haben. Horten Sie Kohle, Brot, Fleisch und Wein! Bauen Sie im Süden des Gebirges nun eine Burg und zwei kleine Türme, dann gibt es der

IV

Dunkle Gegner schnell auf, Sie mit Schamanen zu belästigen. Bogenschützen werden dabei unschätzbare Dienste leisten. Produzieren Sie zu 10% Sanitäter und zu 90% Bogenschützen, Schwertkämpfer sind in dieser Mission ungünstig, weil sie sehr dazu neigen, sich im Flammenring des Tempels rösten zu lassen. Besser hat sich eine Kombination aus Sanitätern und Bogenschützen bewährt. Lassen Sie die Sanis immer hinter den Bogenschützen Stellung beziehen und diese dann heilen.

Nun das Wichtigste: Sie benötigen mindestens 100 Schaufeln! Um dann ebenso viele Gärtner zu beschäftigen. Warten Sie, bis Ihre Kohlevorräte zur Neige gehen und mobilisieren Sie dann die Truppen. Sorgen Sie für viele freie Siedler. Wenn Sie die Manaproduktion ordentlich forciert haben, sollten Sie so an die 400 Einheiten Mana haben. Nutzen Sie den Spruch »Barbaren bekehren«! Vermeiden Sie am Anfang die Konfrontation mit den Dunklen Krieger. Wenn Sie nicht alle Pilzfarmen zerstört haben (es sind sehr viele), haben die Dunklen Mächte längst wieder volle Truppenstärke und Ihre teuren Kämpfer sind alle schon im Siedlerhimmel! Marschieren Sie mit den Gärtnern und einer Schutzdelegation in Richtung Wikinger. Verdrängen Sie die Schwarze Brut von den Grenzen der Wikinger in Richtung Westen! Der Wikinger wird nach und nach seine Türme weiter verschieben und schließlich bis fast an den Dunklen Tempel bauen. (Das kostet Zeit und Nerven!) Lassen Sie auch jetzt noch so viel Raum wie möglich zwischen sich und dem Feind. Im Süden auf einer kleinen Landzunge stehen noch ein oder zwei Pilzfarmen und ein paar Kämpfer. Nun sollten Sie auch den Zugang im Süden Ihrer Defensivstellung begrünen, bis Sie den Tempel sehen. Riskieren Sie nicht zu viel und warten Sie auf den Wikinger. Wie Sie sicher festgestellt haben, patrouillieren die Truppen des Wikingers die Türme. Warten Sie also, bis genügend Wikinger präsent sind, und starten Sie den Hauptangriff von Südwesten. Locken Sie die Gegner zu den Wikinger und lassen Sie die Gärtner gezielt die Farmen angehen, immer mit einer Kriegerschar zwischen den Gärtnern und dem Feind! Attackieren Sie die restlichen Farmen. Bis die letzte gefallen ist, sind Ihre Truppen sicher arg dezimiert. Speichern Sie oft!

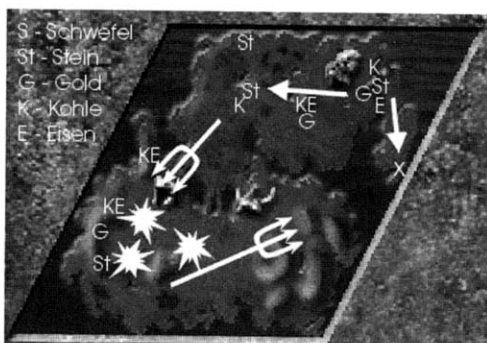


Die Priester mit ihrem »Barbaren bekehren«-Spruch können eine Schlacht oft noch zu Ihren Gunsten wenden! Warten Sie mit dem Einsatz der Sprüche, bis Sie möglichst viele Gegner bekehren können. Achten Sie darauf, dass die Bekehrten nicht gerade auf dem Flammenring des Tempels stehen und sofort wieder sterben.



Die Siedler IV

Mission 6 – Alles was glitzert



Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dauer: über 6 Stunden

Die beiden Gegner greifen nach ca. einer Stunde Spielzeit an. Bis dahin benötigen Sie eine befestigte Stellung, bestehend aus 1 Burg und mindestens 3 großen Türmen, und Sie sollten die Waffenproduktion aufgenommen haben!

Zunächst entsteht aber die Bauindustrie. 3 Steinmetze rücken den reichlichen Steinvorkommen zu Leibe, bauen Sie auch frühzeitig ein oder zwei Steinminen! Sie benötigen außerdem 2 Komplexe der Holzindustrie und einen einzelnen Holzfäller, der das Land von überflüssigen Bäumen befreit. Nun sollten Sie sich schnellstmöglich nach Südosten ausbreiten. Lassen Sie einen Spion nach den im Briefing erwähnten Schätzen des Piratenschiffs suchen und bringen Sie diese schnellstmöglich in Ihren Besitz. 3 Waffenschmieden und 3 Eisenschmelzen sorgen für eine zügige Waffenproduktion. Bringen Sie auch das kleine Gebirge im Westen in Ihren Besitz. Stellen Sie die Waffenproduktion so ein, dass mindestens 2/3 Schwertkämpfer rekrutiert werden. In den Wüsten ist reichlich Platz für Agavenbauern, lassen Sie reichlich Mana produzieren. Behalten Sie die Statistiken im Auge. Expandieren Sie, ohne jedoch den Gegner herauszufordern. Vorsicht vor den Wikinger-Axtkämpfern, die reißen gerne Wachgebäude ein! Ein oder zwei Lazarette dienen der schnellen Heilung Ihrer Mannen. Dank des Zauberspruchs »Einheiten aufwerten« können Sie auf eine exzessive Goldproduktion verzichten. Die Kohle brauchen Sie für Waffen! Fördern Sie Ihre Offensivkraft bis auf 130%. Lassen Sie Ihre Türme von ein paar Mannen bewachen. Der Wikinger greift auch an, wenn Sie mit den Römern beschäftigt sind!

Nun gibt es zwei Lösungen: Entweder Sie versuchen unter verlustreichen Schlachten, die Römer über die schmale Landbrücke im Südwesten zurückzudrängen (dort sind aber 3 Burgen zu bekämpfen) und seine Wirtschaft lahmzulegen und die Gebirge einzunehmen! Damit Ihre Träger immer die Möglichkeit haben, aus dem eroberten Land die Rohstoffe und Güter abzutransportieren, stellen Sie also zuerst eine Verbindung zu Ihrem Hoheitsbereich her. Reißen Sie die eroberten Türme gleich wieder ab! Nun sollte es kein Problem sein, mit dem neuen Rohstoffsegen den Wikingern das Fürchten zu lehren und auch diese vernichtend zu schlagen.

IV

Der zweite Lösungsweg ist ein wenig tricky, aber sehr reizvoll: Bauen Sie so an die 15 Fähren und verfrachten Sie Ihre Soldaten in diese. Schippern Sie den nördlichen Seefahrtsweg entlang und die Westküste nach Süden. Hier entladen Sie nun die mutigen Recken, um die nur durch minimal besetzte kleine Türme geschützte Schwerindustrie zu zerstören. Inzwischen sollten Sie eine zweite Streitmacht von Norden her angreifen lassen, der Römer sollte seine Streitmacht inzwischen nach Süden in Bewegung gesetzt haben. Sie reiben den Gegner also praktisch zwischen zwei Armeen auf. Der Rest verläuft simultan zu dem oben geschilderten Vorgehen.

Mission 7 – Freunde in der Not



Schwierigkeitsgrad: leicht

Dauer: über ca. 1:30 Stunden

Eine klare Sache! Helfen Sie den beiden Verbündeten bzw. lassen Sie sich helfen! Eile ist angeraten, marodierende Banden von Dunklen Kriegern durchstreifen Ihr Land!

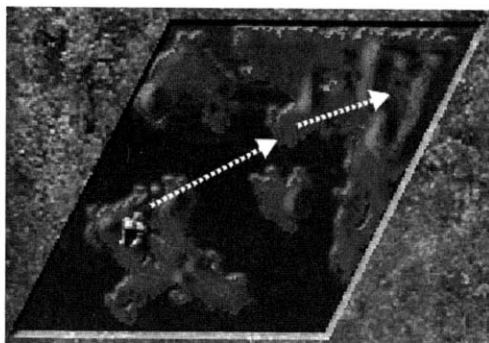
Reißen Sie alle Wachtürme bis auf einen großen ab und versammeln Sie Ihre Krieger um diesen. Quer von Südwesten nach Nordosten kommen die Feinde und greifen alles an, was ihnen in die Quere kommt! Danach herrscht wieder Ruhe und Sie können zur Tagesordnung übergehen. Verfolgen Sie einen ganz normalen Siedlungsaufbau, Rohstoffe gibt es reichlich, eine Steinmine ist frühzeitig zu empfehlen. Setzen Sie bei der Nahrungsversorgung ausschließlich auf Brot (3 Bäckereien, 2 Mühlen und 6 Farmen). Ab und an schickt Morbus seine Schergen. Lassen Sie deshalb im ganzen Land Soldaten patrouillieren, um etwa eindringende Dunkle Gärtner oder gar Schamanen abzufangen und auszuschalten. Haben Sie eine kleine Truppe zusammen, sollten Sie einen optimalen Weg auskundschaften, um mit den Gärtnern ohne Feindkontakt einen grünen Korridor zu den Verbündeten zu schlagen. Ist das geschehen, brauchen Sie nur noch Türme bis an die Grenzen voranzutreiben und Sie haben gewonnen.

Die Siedler IV



Schicken Sie 10 Gärtner zum Gegner im Norden und beseitigen Sie von seiner Seite aus die Schwarze Pest. Er wird sofort anfangen, seine Grenzen in Ihre Richtung voranzutreiben. Somit müssen Sie das nicht mehr übernehmen. Der südliche Gegner ist nicht so »entgegenkommend«, zu diesem Zeitpunkt haben Sie aber schon genügend Schaufeln, um sowohl 20 Gärtner als auch 20 Pioniere beschäftigen zu können.

Mission 8 – Die Suche beginnt



Schwierigkeitsgrad: Mittel

Dauer: ca. 1:30 Stunden

Sie brauchen keine Krieger oder Waffen. UND: Sie sind alleine auf Ihrer Insel! Also frisch ans Werk und losgesiedelt.

Dem Holzfäller stellt man noch einen Kollegen und einen Förster zur Seite, ebenso ein Sägewerk. Die Türme sollten Sie bis auf einen abreißen. Gleiches gilt für die Wohnhäuser (natürlich erst, wenn alle Siedler raus sind!). Sorgen Sie auch weiterhin für genügend freie Siedler! Nun zügig nach Westen vorstoßen. Schicken Sie schon ein paar Geologen voraus, um im dortigen Gebirge auf die Steinchen zu klopfen! Bauen Sie frühzeitig eine Steinmine. Dann folgen eine Eisen- und eine Kohlemine. Parallel dazu sollten Sie sich um die Nahrungsmittel für Ihre Minenarbeiter kümmern. Eine Jagdhütte steht Ihnen von Anfang an zur Verfügung, lagern Sie das Fleisch ein. Wenn die Bergwerke arbeiten, benötigen Sie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede. Hol-

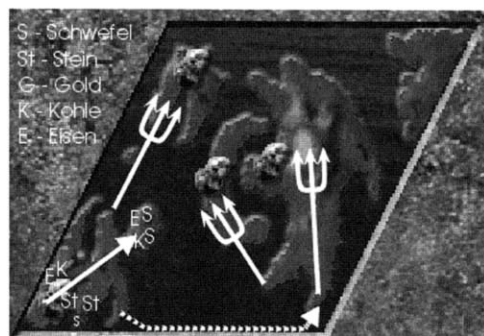
IV

zen Sie noch mit ein paar weiteren Holzfällern das Land ab, um Platz für Gebäude zu schaffen. An der Küste entsteht eine Werft. Im Norden finden Sie Platz für den Hafen. Eselzucht und Wagenmanufaktur platzieren Sie in der Nähe. Bauen Sie einen Gründungskarren und verfrachten Sie den mit ein paar Geologen und einem Schwertkämpfer auf eine Fähre. Inzwischen sollten Sie bei Ihrer Expansion auch auf die Berge im Nordosten der Insel gestoßen sein. Bauen Sie hier Wein an und nutzen Sie die Rohstoffe der Berge! Ein kleiner Tempel findet hier auch noch Platz. Aber: Ihnen fehlt Gold! Manche Zierobjekte benötigen für ihren Bau Gold und Sie bekommen beim Abriss die Hälfte des Baumaterials zurück. Ihr Blick fällt auf die goldene Standarte in Ihrer Siedlung ... Lagern Sie möglichst viele Überschüsse ein, am besten in der Nähe des Hafens.

Nun kommt ein etwas schwieriger Teil: Die See wimmelt nur so von Kriegsschiffen! Die beste Strategie besteht darin, sich zu beeilen, dann hat der Gegner noch nicht so viele Schiffe. Schicken Sie eine leere Fähre als »Spion« vorneweg und verheizen Sie den Kapitän derselben als »Kanonenfutter«. Dann haben Sie eine gute Chance, bis zur großen Insel im Norden vorzudringen. Sie sollten speichern, bevor Sie auf große Fahrt gehen! Nun lassen Sie 3 Handelsschiffe bauen. Inzwischen beginnen die ausgeladenen Einheiten den Strand einzunehmen und einen Hafen zu errichten. Mit einem kleinen Turm expandieren Sie in Richtung Norden, die Geologen schicken Sie in die Berge. Denken Sie an neue Siedler (mittleres Wohnhaus). Von Zuhause werden alle benötigten Dinge zum neuen Eiland geschickt. Bauen Sie eine Goldmine und eine Goldschmelze, um das für einen großen Tempel benötigte Gold zu gewinnen. Sobald der Priester das Gebäude verlassen hat, sollte er sich auf den Weg machen und das im Nordosten befindliche Bergmassiv mit dem Zauber »Abkürzung« begehbar machen.

Gratulation! Sie haben gewonnen!

Mission 9 – Die Suche geht weiter



Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dauer: ca. 4 Stunden

Wieder einmal ist zu Beginn die Zeit unser größter Feind! Sputen Sie sich und folgen Sie dieses Mal nicht der Standardaufgabe! Zum Glück sind Sie allein auf der Insel.

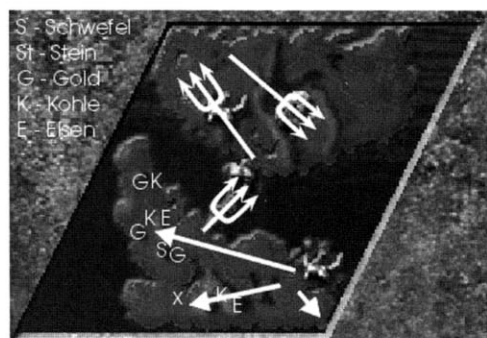
Die Siedler IV

Schicken Sie schon frühzeitig 2 Geologen los, um sich ein Bild von der Rohstoffverteilung zu machen. Die restlichen Schaufeln und Hämmer werden wie immer ein paar zusätzlichen Bauhelfern zugeteilt. Wie Ihnen sicher schon unangenehm aufgefallen sein dürfte, sind die Verhältnisse ziemlich beengt. Expandieren Sie deshalb mit Kleinen Türmen in Richtung Norden und nutzen Sie die Breite der Insel aus. Ein Steinmetz und die Holzindustrie komplettieren die Bauliste. Das Gebirge im Norden birgt ausreichend Kohle und Eisen, im südöstlichen Gebirge finden die Geologen Stein (Steinmine!). Nun ist die Versorgung mit Steinen gesichert. Geben Sie ein großes Wohnhaus bzw. zwei mittlere Wohnhäuser in Auftrag. Zwei Fischer und ein Jäger sind vorhanden, achten Sie auf eine gute Produktivität der Gebäude. Auch die Steinmine wird mit Fleisch und Fisch beliefert. Als Nächstes folgt der Aufbau der Nahrungsmittelindustrie und der Metallurgie. Der Werkzeugschmied ist wohl am wichtigsten, da langsam, aber sicher die Werkzeuge ausgehen. Im Osten ist reichlich Platz für Farmen. Teilen Sie sich den Platz gut ein, Sie brauchen eine Menge Brot und Fleisch (einlagern!). Ein paar Holzfäller roden das Gebiet weiträumig. Unterdessen geht die Eroberung der Insel munter weiter. Im Osten ist nämlich an der Spitze des kleinen Zipfels der einzige Punkt, an dem eine Werft gebaut werden kann! Außerdem gibt es hier im Gebirge viele Rohstoffe (Kohle- und Eisenerzminen!). Nun sollte auch die Waffen- und die Nahrungsmittelproduktion laufen. Bauen Sie 10 bis 15 Fähren. Im Süden entstehen ein oder zwei Kasernen und eine Menge großer Wohnhäuser. Die Offensivkampfkraft Ihrer Truppen sollte inzwischen die 100% überschritten haben, helfen Sie mit Zierobjekten noch ein wenig nach, bis etwa 120%.

Sie haben schon bemerkt, es gibt hier kein Gold! Und ohne Gold keine höheren Soldatenränge. Lassen Sie ca. 65% Schwerter herstellen, den Rest teilen Sie zwischen Blasrohr- und Bogenschützen auf. Beladen Sie die Fähren und schicken Sie wieder eine »Spionfähre« leer voraus, um feindliche Begegnungen zu vermeiden. Halten Sie sich am südlichsten Kartenrand und fahren Sie ganz nach Osten. Hier landen Sie in der Bucht an und entladen Ihre Truppen. Dieser Gegner ist der stärkste im Level ...und Ihre Truppen sind noch frisch und munter! Unnötig zu sagen, dass die eroberten Türme sofort wieder von Ihnen abgerissen werden. Erobern Sie die Insel und besiegen Sie den Gegner. Grüner und gelber Gegner sind dann nur noch ein Geduldsspiel.

IV

Mission 10 – Der Spiegel zerbricht



Schwierigkeitsgrad: Mittel

Dauer: über 4 Stunden

Rekrutieren Sie im Grundberufe-Menü erst mal ein paar weitere Planierer und Bauarbeiter. Werkzeuge sind natürlich wie immer zu Beginn rar. Bauen Sie zunächst 3 Holzfäller, 1 Sägewerk, 2 Forsthäuser, 2 kleine Türme, um den Berg zu erschließen, 2 Kohleminen, 1 Lager, 1 Eisenerzmine, 1 Eisenschmelze und 1 Werkzeugschmiede. Danach folgen eine Farm und ein großes Wohnhaus. Lagern Sie das Getreide ein, das der Bauer produziert. Nun ist es an der Zeit, Werkzeuge zu produzieren. Sie brauchen Äxte, Spitzhacken, Säge und ein paar Hämmer. Um Geologen in das angrenzende Gebirge zu schicken, reduzieren Sie die Anzahl der Bauarbeiter. Es gibt reiche Vorkommen an Eisenerz und Kohle! (Links neben dem Steinkreuz findet man Eisen, unterhalb und rechts Kohle.) Bauen Sie die doppelt soviel Kohleminen wie Eisenminen! Zunächst reichen eine Eisenerzmine und zwei Kohleminen. Erweitern Sie die Holzwirtschaft um einen Komplex, ziehen Sie mit der Nahrungsproduktion nach, gefolgt von Werkzeugschmiede und Kaserne.

Nun, da sie die Grundausrüstung haben, sollten Sie sich weiter in Richtung Westen ausbreiten, um die dortigen Gebirge mit weiteren Minen zu bestücken und Platz für neue Betriebe der Nahrungsmittelindustrie zu finden. Weit im Westen befinden sich vier Berge kurz hintereinander. Berg 1 birgt Gold und Schwefel, Berg 2 hat Eisenerz- und Kohlevorkommen, in Berg 3 finden Sie Gold und in Berg 4 Gold und Kohle. Weiter im Norden stoßen Sie in der Wüste auf die Überreste einer Karawane und einige Rüstungen und Goldbarren, Sie brauchen also keine Rüstungen zu produzieren. Nun fehlt nur noch eine Manaindustrie und eine Fahrzeugmanufaktur.

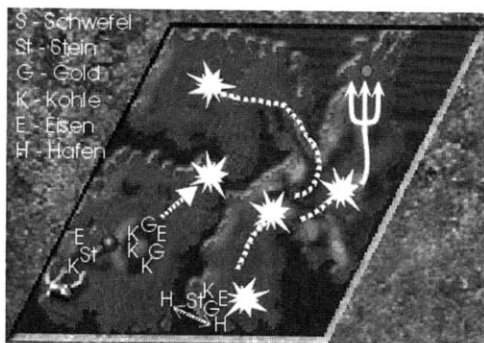
Die Siedler IV

IV

Benutzen Sie nur im Notfall den Spruch Thor's Hammer, er benötigt wesentlich mehr Mana als die Kriegsmaschine mit dem gleichen Effekt!

Haben Sie etwa 300 Soldaten und 3 Kriegsmaschinen, starten Sie den Angriff auf den Römer und vernichten Sie ihn. Sorgen Sie für Nachschub, um den Wikinger anzugreifen. Sichern Sie die Stellung und nutzen Sie die Rohstoffe im Gebirge vor Ort, um weitere Truppen zu rekrutieren und die Mayas von der Karte zu fegen!

Mission 11 – Eins kommt zum Anderen



Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dauer: über 6 Stunden

Sie starten auf einer großen Insel und haben fast keine Werkzeuge, dafür aber recht viel Baumaterial.

Bauen Sie folgende Gebäude, wobei Sie jeweils nur 2 Gebäude in Auftrag geben und warten, bis die Aufträge erfüllt sind: ein kleines Wohnhaus, 2 Forsthäuser, einen kleinen Turm, 2 Holzfäller, 1 weiteres Forsthaus, ein mittleres Wohnhaus, 1 Sägewerk, noch ein Holzfäller und ein Steinmetz. Nun sollten Sie im weiteren Verlauf an jeder Produktionskette Lager bauen und dafür sorgen, dass immer genügend Siedler da sind, um die Waren einzulagern. Erschließen Sie die gesamte Insel! Denken Sie aber daran, dass nur mit einer guten Bauindustrie ein flotter Aufbau gewährleistet ist! Sie benötigen 4 Sägewer-

IV

ke, 4 Förster, 8 Holzfäller, 3 Steinmetze und weitere ein oder zwei Holzfäller zum Abholzen der Wälder, um Bauplatz zu schaffen. Im Zentrum Ihrer Insel (also östlich von Ihnen) finden Sie einen Gebirgsring mit allen nötigen Rohstoffen. Sie sollten etwa 4 Eisenschmelzen, 4 Waffenschmieden, 4 Goldschmelzen und 1 Werkzeugschmiede ständig am Arbeiten haben! Das erfordert die Ernährung von mindestens 12 Kohleminen, 4 Eisenerzminen und 4 Goldminen. Gut, wenn Sie schon am Anfang fleißig Nahrung eingelagert haben. Bei mir waren es so an die 200 Brote, 150 Keulchen und 200 Fische.

Im Nordosten stoßen Sie auf einen Flecken Dunkles Land, der von einer Horde Kämpfer bewacht wird. Sparen Sie sich diese für später auf und vermeiden Sie den Kontakt. Im Osten können Sie einen Hafen und eine Werft errichten. Davor platzieren Sie die Zwischenlager für Holz, Stein, Waffen, Gold und Werkzeuge. Inzwischen sollten Sie Ihre Lager schon gut mit Brot, Fleisch, Eisenbarren, Kohle, Fisch und Waffen gefüllt haben und es dürften etwa 2 Stunden vergangen sein. Es herrscht kein Mangel und Sie haben viele Transportarbeiter. Sie sollten sich nun auf die Besiedlung der Insel gegenüber vorbereiten! Bauen Sie 5 Fähren und 3 Handelsschiffe. Ein Gründungskarren wird in Auftrag gegeben. In den ersten 2 Fähren werden 30 Pioniere nach Osten verschifft. Diese nehmen das kleine Gebirge auf der Landzunge bis zum Beginn des verdorrten Gebiets in Besitz. Vorsicht, hier gibt es viele Dunkle Krieger und auch Schamanen! Verhalten Sie sich so lange still, bis Sie Ihre Soldaten (100 reichen) mit den Fähren übergesetzt haben. Errichten Sie einen Hafen (südlich des Gebirges), um Baumaterialien zu verschiffen. Hier bauen Sie nun eine kleine Siedlung auf! Drängen Sie den Gegner ein wenig zurück und lassen Sie die ersten Gärtner an die Arbeit gehen. Rekrutieren Sie die Soldaten vor Ort und lassen Sie sich alles liefern. Das ist effektiver als die Soldaten mit Fähren überzusetzen! Dazu brauchen Sie allerdings viel Land, das Sie dem Gegner erst einmal abringen müssen. Nun heißt es: Häuser bauen und Soldaten rekrutieren! Lassen Sie viel mehr Bögen (an die 80%) produzieren. Die Schwertkämpfer haben gegen den Dunklen Gegner kaum eine Chance.



Um die ersten Träger auf die Insel zu bekommen, können Sie auch ein paar Fähren mit Dieben beladen und diese dann zurückverwandeln ...

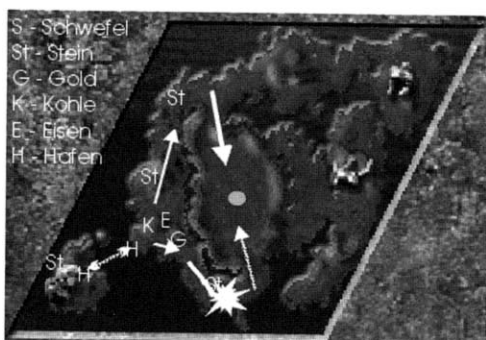


Haben Sie ca. 200 bis 300 Soldaten, kämpfen Sie sich bis zum Berg vor und besetzen die Schlucht, um ein Durchbrechen der Schamanen zu verhindern, die Ihre armen Siedler in Kuttenträger verwandeln wollen. Stoßen Sie in den nordwestlichen Teil der Insel vor

Die Siedler IV

und begrünen Sie ihn nach einer Säuberungsaktion. Lassen Sie vorerst noch Ihre Finger vom Tempel, stellen Sie nur sicher, dass kein Krieger oder Gärtner mehr aus dem Kessel rauskann. Nun ist es an der Zeit, den Vorposten auf Ihrer Heimatinsel zu eliminieren! Setzen Sie gut von Bogenschützen gedeckte Gärtnermassen ein, um alle Pilzfarmen zu vernichten. Nun können Sie sich an den Dunklen Tempel wagen und ihn mit einer letzten Attacke einreißen.

Mission 12 – Die Wurzel allen Übels



Schwierigkeitsgrad: Schwer

Dauer: über 6 Stunden

Wieder einmal haben Sie Verbündete, die aber wie gewohnt eher eine Statistenrolle übernehmen. Der Handel mit ihnen ist auch nicht möglich, lediglich ein Handelsposten existiert auf der großen Insel.

Rekrutieren Sie zwei weitere Bauarbeiter und Planierer und schicken Sie einen Geologen ins nördliche Gebirge. Ihre erste Aufgabe besteht darin, das Land nach Norden zu erweitern, um in Besitz des Gebirges und des Steinfeldes zu kommen. Errichten Sie eine Bauindustrie (Holz) und ein großes Wohnhaus, ehe Sie nach Osten vorstoßen, um auch das hier befindliche Steinfeld nutzen zu können. Platzieren Sie hier 3 bis 4 Steinmetze, um dem mayatypischen Steinhunger zu begegnen. Der Aufbau der Schwerindustrie beginnt mit einer Grundausrüstung von 2 Kohleminen und 1 Eisenerzmine. Als Nächstes folgt ein weiteres großes Wohnhaus, um die Transportkapazitäten zu decken. Bauen Sie schon frühzeitig Lager, um die Überschüsse aufnehmen zu können. Stellen Sie nun die Nahrungsversorgung sicher. Zwei Fischer und ein Jäger leisten dabei auch gute Dienste. Es folgen eine Eisenschmelze und die Werkzeugschmiede. Das am Anfang gebaute Sägewerk kann nicht mehr mit der Produktion der Steinmetze mithalten und benötigt Verstärkung. Im Nordwesten stoßen Sie auf weitere Steinvorkommen, die Sie mit kleinen Türmen erschließen. Vorausblickend bauen Sie zwei Steinminen, denn die Steinvorkommen sind schnell erschöpft. Nutzen Sie auch die Steine im Südwesten der Insel. Schaffen Sie eine Verbindung mit Hilfe von Pionieren.

IV

Es ist an der Zeit, die Soldaten von der kleinen Insel in Ihre Siedlung zu bringen, Morbus wird bald von Süden her angreifen ...

Denken Sie an einen Hafen und eine Werft. Schicken Sie 3 Geologen und 20 Diebe mit der Fähre auf die kleine Insel und lassen Sie im nördlichen Gebirge nach Stein suchen. Bauen Sie hier 5 Steinminen. Die Diebe werden zu Trägern zurückverwandelt, zwei Geologen verdingen sich nun als Bauarbeiter. Die abgezählten (der Handelsbug schlägt sonst zu) Bretter und Steine lassen Sie sich von der Hauptinsel liefern. Errichten Sie eine Handelskette von Stein in die eine und Brot in die andere Richtung und ordern Sie 2 zusätzliche Handelsschiffe. Die durch Kämpfer geschützten gegnerischen Schamanen kommen immer von Süden, empfangen Sie ihn hier mit einer großen Gruppe Bogenschützen. Rohstoffe und Zeit haben Sie nun genug. Sammeln Sie eine Streitmacht (mindestens 400 Soldaten und Horden von Gärtnern) und drängen Sie den Gegner in die Enge, vernichten Sie seine Pilzfarmen und zerstören Sie seinen Tempel!



Wenn sie frühzeitig mit der Rekrutierung beginnen können, verschont Sie der Gegner sogar mit Angriffen!



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben es geschafft und genießen nun den Abspann!

Die Siedler IV

Das Freie Spiel

Das Menü entspricht dem für Mehrspieler Beschriebenen. Die Karten sind eigentlich alles selbsterklärend und das Menü zur Einstellung ist identisch mit dem Mehrspieler-menü.

Bauen Sie sich Ihre Traumsiedlung und testen Sie Strategien, ohne durch Zeitdruck und Gegner gestört zu werden. Oder zumindest fast nicht...

Im Hochgebirge geht es friedlich zu, ja das war schon immer so ... hehe
Wie Ihr vielleicht dem Missionstext entnehmen könnt, könnt Ihr Euch auf dieser Karte nen Wolf nach nem Gegner suchen... Ihr werdet keinen finden.
Doch auch diese Mission ist man in der Lage zu verlieren ...
Als ich in meinem gewohnten Trott so vor mich hinsiedelte, im Himalaja, und mangels Gegner net so recht wusste wie ich mit der Waffenproduktion umgehen sollte, weil ich sie gewohnheitsmäßig halt baute, aber net brauchte, stellte ich deren Produktion, clever wie man ist, einfach ab, beziehungsweise erst gar nicht an.
In besagter Ermangelung eines Gegners, wusste ich irgendwie net so richtig wie ich mich verhalten soll, etwas hilflos erschloss ich das Gelände, und ertappte mich dabei, die Zeit zu stoppen, die nötig war um die ganze Karte zu erobern.
Expansionstürme riss ich wieder ab, verteilte jedoch auf der ganzen Karte Soldaten, die ich dann doch rekrutiert hatte. Man weiß ja nie, ob die KI nicht doch irgendwo in Form eines Diebes, oder eines Saboteurs lauern würde und außerdem soll es ja im Himalaja den Yeti geben, oder schlimmer noch Reinhold Messner.
Unsicher vor mich hinsiedelnd und in einer Ecke der Karte eine mächtige Ansammlung von Lagern errichtend (irgendwo muss das ganze Zeug ja hin, das man so produziert), betrachtete ich mir die Natur etwas genauer
.... kein Dieb in Sicht, kein Saboteur, kein Yeti und auch kein Reinhold Messner, aber halt! Hatte da nicht eben noch ein Soldat gelangweilt seinen Dienst verrichtet, hatte er nicht eben noch dort vor dem kleinen Wäldchen gestanden? An dieser Stelle, an der sich nun ein ganzer Haufen Hasen tummelt? Ach was, nur Einbildung.
Dennoch beorderte ich (erneut?) einen Soldaten an diese Stelle, und merkte mir genau wo er stand (sicherheitshalber machte ich einen Screenshot). Brot, Eisen und Kohle in Lagern hortend siedelte ich weiter und baute sogar einige Häfen um Güter von Einem zum Anderen und weiter zum Nächsten und zurück zum Ausgangshafen zu transportieren.

IV

Einige Zeit ging ins Land und ich erinnerte mich meines Soldaten, der vor dem Wäldchen postiert war, mal sehen was er so macht. Er war verschwunden, aber es war die Stelle, ich war mir sicher! Wieder hüpfen auffällig viele Hasen an der Stelle ... ich zoomte heran.

Nichts auffälliges, lediglich schienen die Hasen mir alle ihr Hinterteil hinzustrecken, na wartet, Euch krieg ich ... ich würde die Hasen zu täuschen und zoomte heraus, scrollte etwas nach links, um blitzschnell wieder zurückzukehren und voll einzuzoomen. Was hatte denn dieser Hase für Zähne?! Auffällig lang und spitz schienen sie mir ...

Ich beschloss einen Jäger mit der Angelegenheit der Hasen zu betrauen und gab einen entsprechenden Bauauftrag. Sehr schön, mit den ersten Hasen war aufgeräumt und ich konnte wieder daran gehen die Produktion zu überwachen.

Bei einer Bestandsaufnahme in den Lagern wunderte ich mich, dass noch nicht mehr Brot eingelagert war, beunruhigt durch den Hasenvorfall ging ich der Sache auf den Grund ... hm nur eine Bäckerei, aber ich hatte doch 4 gebaut. An den Stellen, an denen ich meine Bäckereien glaubte befanden sich nun Steinressourcen, was ging auf dieser Karte vor?

Einem meiner Soldaten schwirrten auffällig viele Schmetterlinge um den Helm, sensibilisiert durch die Merkwürdigkeiten beobachtete ich die Sache genauer. Als ich den Soldaten markierte bemerkte ich, dass sein Gesundheitszustand schon gelitten hatte, seltsam, es war doch kein Feind auf der Karte. Voll eingezoomt konnte ich jedoch das unglaubliche sehen, die Schmetterlinge attackierten den Soldaten. Immer und immer wieder, flogen die kleinen Biester halsbrecherische Angriffe auf meinen Soldaten, unfassbar, es handelte sich um eine Horde marodierender Kampfschmetterlinge, oder handelte es sich bei mir um eine ausgewachsene Paranoia?

Hektisch scrollte ich über die ganze Karte und bemerkte steinwerfende Ziervögel und gebäuderammende Wildschweine, ganz zu schweigen von den bedrohlichen Bären, die dafür sorgten, dass immer nur einer von drei Trägern den Wald wieder verlies, in den er gegangen war. Hatte da eben eine Seerose nach einem nahe vorbeigehenden Träger geschnappt? Versuchte ein springender Fisch mein Handelsschiff zu versenken? Dieser Baum, stand der schon immer genau vor der Tür des Waffenschmiedes, so dass er die Schmiede nicht mehr verlassen konnte?

Die Siedler IV

Ganz im Südosten machte ich eine Entdeckung, die mir das Blut in den Adern gefrieren lies. Hinter einem Berg auf einer Lichtung fand ich eine enorme Ansammlung von Tieren vor, blutrünstige Kampfhasen, zähnefletschende Rehe, mordgierige Füchse, Wildschweine und Bären bildeten die Bodentruppen, welche von wild gewordenen Möwen und Ziervögeln der Luftwaffe überflogen wurden, doch das grausigste waren die wahnsinnig gewordenen Kampfschmetterlinge mit ihren fürchterlichen dornenbewährten Rüsseln.

Täuschte ich mich, oder bildeten diese Kreaturen eine Formation?

Alarmiert und besorgt gab ich den Bauauftrag für einen Ring von Jägern um die gesamte Siedlung, ja ich gab sogar eine Zweier-, eine Dreierreihe in Auftrag.

... Der Angriff der Tiere erfolgte zu früh ...

Ein dumpfes Grollen näherte sich der Siedlung wie ein Erdbeben, das Wasser in den Eimern erzitterte, Horden von Kampfhasen und wild gewordener Hühner bildeten die Angriffsspitze, gefolgt von Wildscheinen, tollwütigen Rehen und Bären, Möwen und Ziervögel flogen aberwitzige Angriffe.

Dann wurde der Tag zur Nacht, die Sonne verdunkelt durch eine undurchdringliche Wolke von Kampfschmetterlingen in grotesker Formation, die auf meine Siedlung herabstießen, um sich zurückzuziehen und abermals, die Formation wechselnd, eine grauenvolle Attacke zu beginnen.

Das Grollen schwoll an zu einem Donnern, als wollten sich die Pforten der Hölle öffnen meine halbe Siedlung war dahin ... lag in Trümmern eingestürzt unter den Angriffen der Bestien.

Meine Verteidigung war niedergeworfen, die Jäger Geschichte, von den Soldaten blieben nur noch die Rüstungen, doch noch gab ich nicht auf ...

Im Rückzug begriffen rekrutierte ich verzweifelt Soldaten und baute Jagdhütten, einige kleine Erfolge gaben mir neuen Mut, doch dann rollte von Westen eine Zweite verheerende Angriffswelle auf meine Siedlung zu und nun musste ich erkennen, dass wohl alles verloren war, während die Bestien der ersten Welle meine Siedlung in Schach hielten, stießen die Kreaturen der zweiten Welle mir in die Flanke und fanden mich fast ohne Verteidigung vor, mein Widerstand bröckelte. Schon waren nur noch eine Handvoll Gebäude übrig und nurmehr eine kleine

IV

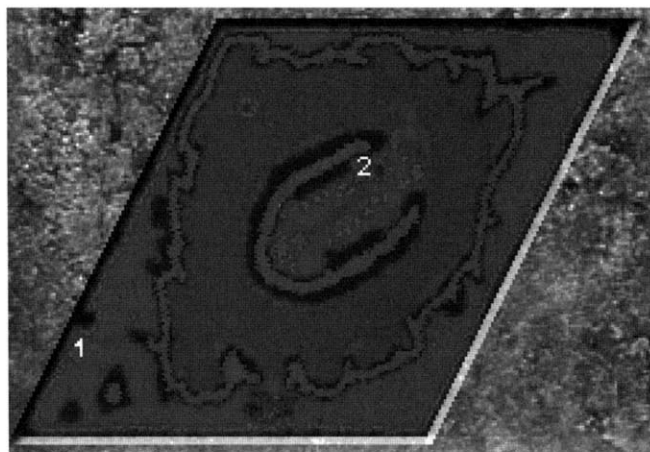
Truppe tapferer Recken kämpfte verzweifelt, Rücken an Rücken, gegen die gnadenlose Übermacht der blutrünstigen Bestie an, aber wie schon Hemingway seinem alten Mann auf dem Meer in den Mund legte: »Ein Mann kann verlieren, aber er darf niemals aufgeben!«... dachte ich nicht an Kapitulation, sondern verteidigte mit aller Macht und bis zuletzt meinen Turm...

Als die vereinigten Horden der finsternen Schmetterlinge jedoch zu einem letzten grausamen Schlag ausholten war es um meine armen tapferen Verteidiger geschehen ... mit erhobenen Schwert und stolzem, trotzigem Kampfschrei erwarteten meine letzten Helden den tödlichen Schlag ...

«Sie haben verloren»

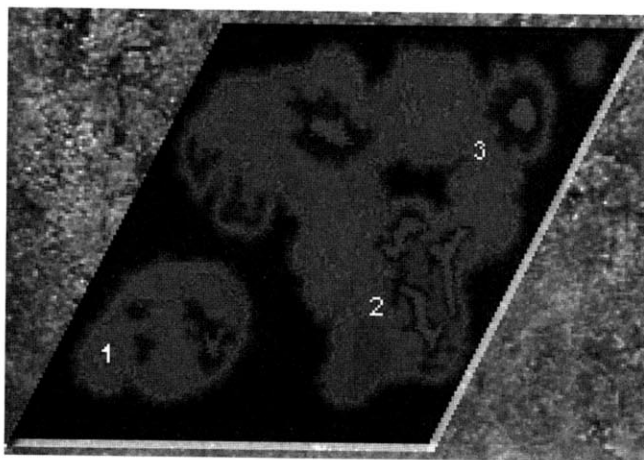
Lernt aus meinem Untergang ... beobachtet die Natur, die Tiere, nicht alles ist so friedlich wie es scheint ... nehmt Euch in acht! Nur die Paranoiden werden überleben ...

All Green

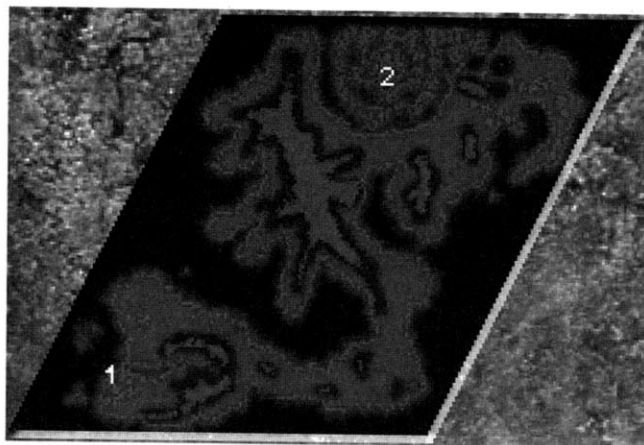


Die Siedler IV

Coast of Death

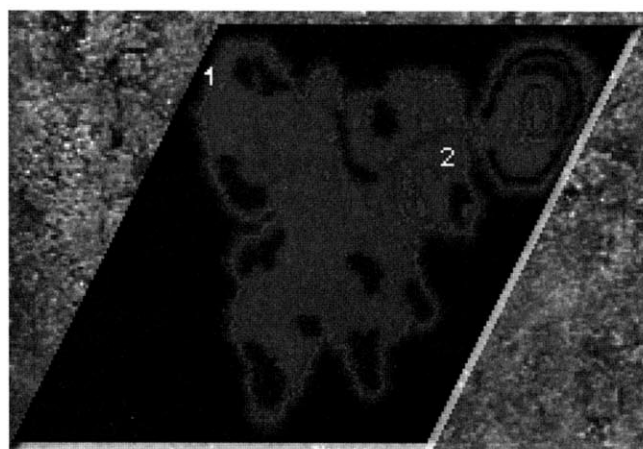


Fearfortress

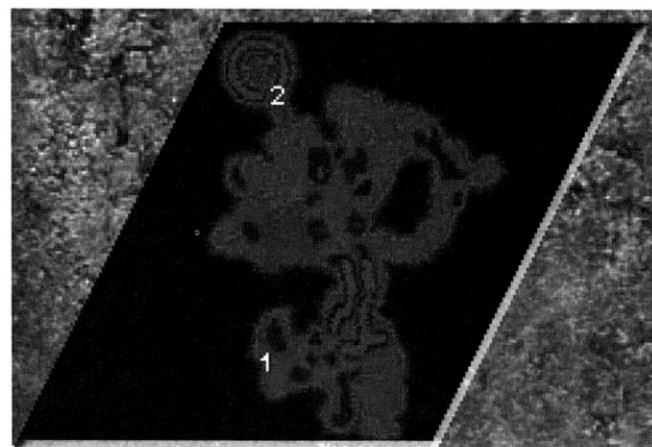


IV

Fortress

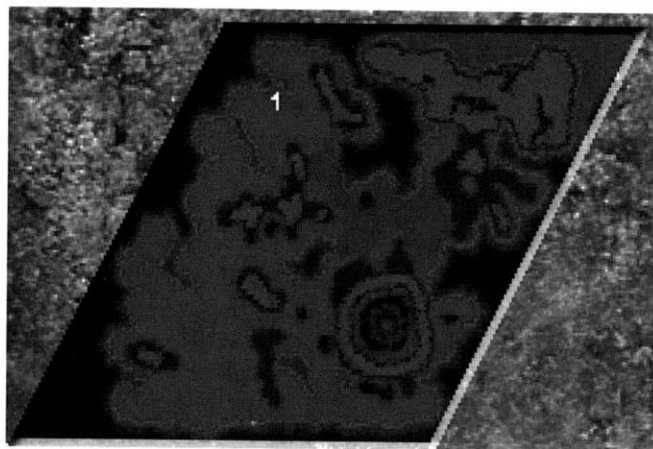


Freedomforce

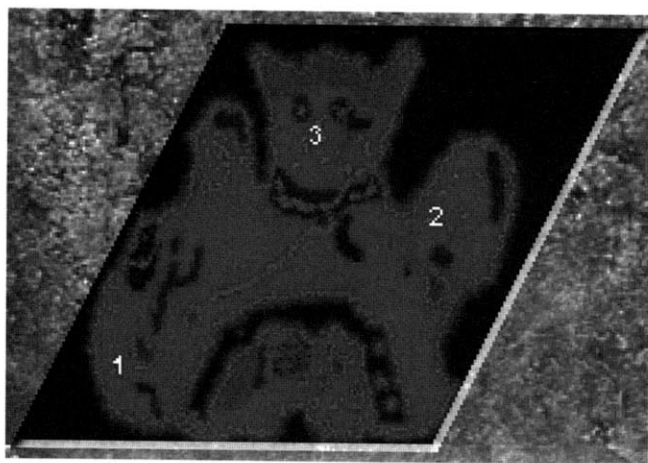


Die Siedler IV

Himalaya

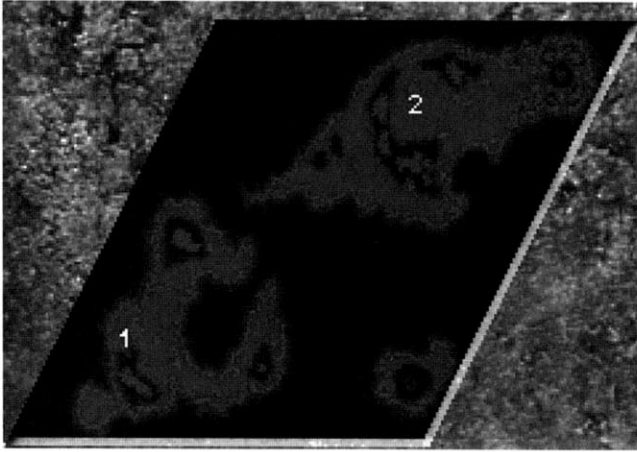


Monster



IV

New Start



Aus dem Internet geklaut von
http://www.brainsworld.de/siedler4/pages/loesungen/himalaja_b.shtml

Der Mehrspielermodus

Für die Hilfe beim Mehrspielermodus bedanke ich mich bei »Lazyjoe« Joe Betz.

Im Mehrspielermodus können Sie gegen oder mit bis zu 8 menschlichen Mitspielern spielen. Siedler 4 erlaubt eine Vielzahl von Spielmodi und Einstellungen. Hier zunächst einige leicht verständliche Tipps und eine Einführung in den Mehrspielermodus und in Netzwerke.

Einführung in Netzwerke

(aus: »Der optimale Spiele-PC« von René Meyer / Sven Letzel / Thomas Köhre; mit freundlicher Genehmigung von René Meyer)

Allgemeines

Im Spielbereich gewinnt das Netzwerk zunehmend an Bedeutung. Viele Spiele, zum Beispiel 3D-Actionspiele oder Echtzeitstrategiespiele wie Command&Conquer, bieten im Netzwerkmodus die Möglichkeit, dass zwei oder mehr Spieler ihr Können im

Die Siedler IV

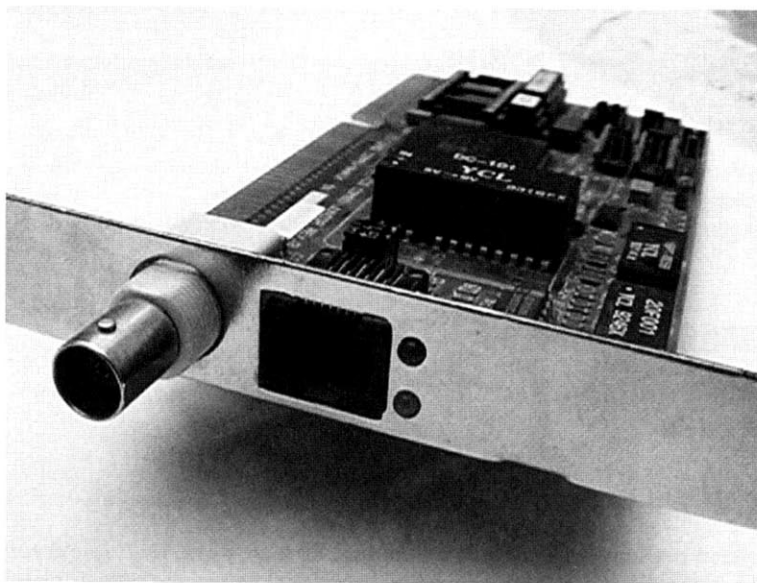
Multiplayer-Modus unter Beweis stellen. Wer derartige Computerspiele bereits im »Netz« miterlebt hat, weiß, dass es reizvoll ist, einen menschlichen Gegner zu besiegen, der nicht nach Algorithmen spielt, der Fehler macht oder unerwartete, gemeine Taktiken anwendet.

Voraussetzungen

Jeder am Netzwerkspiel teilnehmende Computer benötigt
eine Netzwerkkarte,
ein geeignetes Kabel, um Netzwerkkarten zu verbinden,
einen installierten Treiber für die Netzwerkkarte,
ein gemeinsames Netzwerk-Protokoll, damit sich die Computer finden.

Die Netzwerkkarte

Die Netzwerkkarte ist die Schnittstelle zwischen PC und Netzkabel. Sie hat die Aufgabe, PC-Daten in für das Kabel und den Netzwerktyp geeignete elektrische Signale umzuwandeln.



Netzwerkkarte mit Anschlussmöglichkeit für Koaxial- und TP-Kabel.

IV

Netzwerkkarten gibt es als ISA- oder PCI-Ausführung. Üblich sind folgende Netzwerkkarten:

Netzwerkkarte mit RG-58-Anschluss (BNC-Anschluss für Übertragung mit bis zu 10 MBit/s)

Netzwerkkarte mit RG-58- und RJ-45-Anschluss (BNC oder Westernstecker für Übertragung mit bis zu 10 MBit/s)

Netzwerkkarte mit RJ-45-Anschluss (Westernstecker für Übertragung mit bis zu 100 MBit/s)



Alle Computer in einem Netzwerk müssen eine Netzwerkkarte mit derselben Anschlussmöglichkeit besitzen.



Bus-Verkabelung

Netzwerkkarten mit RG-58-Anschluss werden über ein T-Stück mit dem Netzkabel verbunden. Diese Art der Verkabelung nennt man Bus-Topologie. Als Kabel kommen Koaxialkabel vom Typ RG-58/U oder RG-58/AU zum Einsatz.

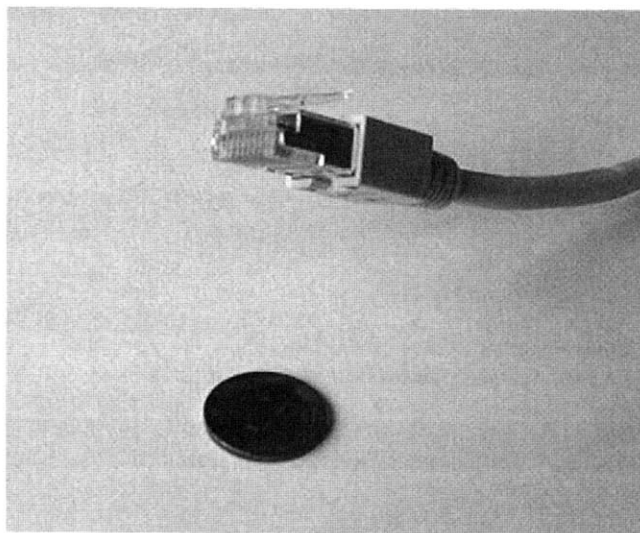
Wichtig:

- Der Bus ist an beiden Enden (erster und letzter Computer) mit einem passenden Endwiderstand (50 Ohm) abzuschließen.
- Das Kabel darf sich nicht verzweigen.
- Die maximale Gesamtkabellänge beträgt 185 Meter.
- Die minimale Kabellänge zwischen zwei Computern beträgt 50 Zentimeter.
- Durch Einsatz von maximal vier Repeatern (Verstärker) kann sich die Gesamtkabellänge maximal verfünffachen.
- Wird das Kabel (der Bus) an einer Stelle unterbrochen, funktioniert das gesamte Netzwerk nicht mehr.
- Übertragungsgeschwindigkeit bis 10 MBit/s.

Die Siedler IV

Sternverkabelung

Netzwerkkarten mit RJ-45-Anschluss (Westernstecker) werden mit Hilfe von UTP-Kabel (Unshielded Twisted Pair = ungeschirmt, zwei verdrehte Paare) oder STP-Kabel (Shielded Twisted Pair = geschirmt) mit einem Hub oder Switch verbunden.



RJ45-Anschluss für eine Netzwerkkarte mit Sternverkabelung

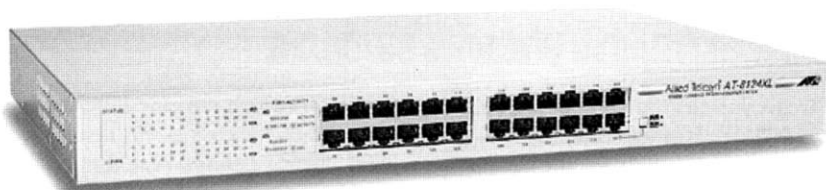
Wichtig:

- Die maximale Kabellänge beträgt 100 Meter.
- Die minimale Kabellänge beträgt zwei Meter.
- Die Übertragungsgeschwindigkeit beträgt bis 10 MBit/s oder bis 100 MBit/s (abhängig von Netzwerkkartentyp).
- Bei einem 100-MBit/s-Netzwerk sind Kategorie-5-Kabel zu verwenden. Bei 10-MBit/s genügt Kategorie 3.
- Wird das Kabel zu einem Computer unterbrochen, funktioniert das Netzwerk weiterhin.

Für diese Anschlussart muss ein Knotenpunkt eingerichtet werden, an dem alle Kabel zusammenlaufen. Dieser Verteiler kann ein Hub oder ein switchable Hub (auch Switch genannt) sein. Während ein Hub nur die Verbindung unter den Netzwerkteilnehmern sicherstellt und einkommende Signale an alle Netzwerkgeräte sendet, regelt ein Switch

IV

den Datenverkehr und sendet Signale nur an die Adresse, für die sie bestimmt sind. Hub und Switches lassen sich miteinander verbinden (skalieren) und erlauben so den Mehrspielerbetrieb.



An einem Switch können viele Computer ohne Probleme betrieben werden

Protokolle

Damit mehrere Computer direkt miteinander kommunizieren können, genügen nicht nur Netzwerkkarte, Kabel und Treiber, es wird auch ein Protokoll benötigt. Unter Windows-PCs übliche Protokolle sind:

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

IPX/SPX (Internetwork Packet Exchange/Sequence Packet Exchange, heißt unter Windows NT NWLink *IPX/SPX kompatibler Transport*)

NetBEUI (NetBIOS Extended User Interface)



Grundsätzlich genügt ein Protokoll zum Kommunizieren. Es ergibt keinen Sinn, mehrere Windows-PCs mit allen Protokollen zu versehen.

Ein Protokoll hat eine direkte Bindung zur Netzwerkkarte. Hat ein Computer mehrere Netzwerkkarten (zum Beispiel DFÜ-Adapter und »richtige« Netzwerkkarte) kann an jede ein anderes Protokoll gebunden sein. Um beispielsweise eine Internetverbindung aufzubauen, benötigt der DFÜ-Adapter TCP/IP, das lokale Netz könnte über IPX/SPX konfiguriert sein.

Die Siedler IV

Welches Protokoll installiert wird, hängt doch manchmal von den Anwendungen ab (obwohl das nicht so sein sollte). Für einen Spiele-PC reicht das TCP/IP-Protokoll aus, welches fast alle Multiplayer-Spiele unterstützen. Da das TCP/IP-Protokoll das Standard-Internetprotokoll ist, stützt es sich auf eine weite Verbreitung.

Treiberinstallation Windows 95/98/ME

Die Treiberinstallation verläuft unproblematisch, wenn es sich um eine Plug-and-Play-Netzwerkkarte handelt. Nach dem Einbau meldet Windows, dass es ein neues Gerät gefunden hat. Verfahren Sie zur Installation wie im allgemeinen Teil beschrieben. Handelt es sich um eine Nicht-Plug-and-Play-Karte verfahren Sie ebenfalls wie bereits erläutert.



Falls Ihnen angeboten wird, den Computer neu zu starten, dann tun Sie das am besten erst, wenn die Installation komplett fertig ist.

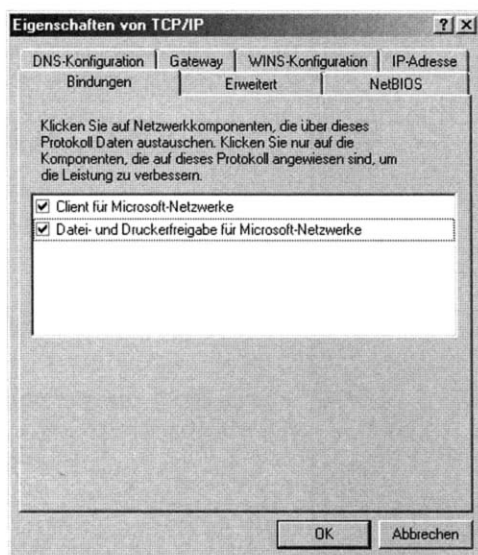


Installation der Protokolle unter Windows 95/98/ME

Wenn bereits Netzwerkkomponenten unter Windows installiert waren, wird die neue Netzwerkkarte in der Regel an alle bereits installierten Protokolle gebunden. Unter Windows 95/98/ME überprüfen Sie das, indem Sie:

- Start/Einstellungen/Systemsteuerung* starten,
- auf das *Netzwerk*-Symbol klicken,
- in der Liste die Bezeichnung Ihrer Netzwerkkarte wählen,
- auf *Eigenschaften* klicken
- und das Register *Bindungen* wählen.

IV



Anzeige der für die Netzwerkkarte
gültigen Netzwerkprotokolle

Ist das gewünschte Protokoll nicht in der Liste enthalten, klicken Sie auf *Hinzufügen*, wählen in der Liste *Protokoll* und bei Hersteller *Microsoft*.

Einstellungen des TCP/IP-Protokolls

Bei Verwendung dieses Protokolls muss jeder Computer im Netzwerk eine IP-Adresse erhalten. Besteht im Netzwerk ein Internetzugang, so ist darauf zu achten, dass die eingestellten IP-Adressen nicht mit Internet-IP-Adressen kollidieren.

Klicken Sie auf *Start/Einstellungen/Systemsteuerung*.

Öffnen Sie Netzwerk.

Wählen Sie in der Liste den Eintrag *TCP/IP -> <Ihre Netzwerkkarte>*.

Klicken Sie auf *Eigenschaften*.

Gehen Sie in das Register *IP-Adresse*.

Tragen Sie als IP-Adresse *192.168.1.xxx* * ein.

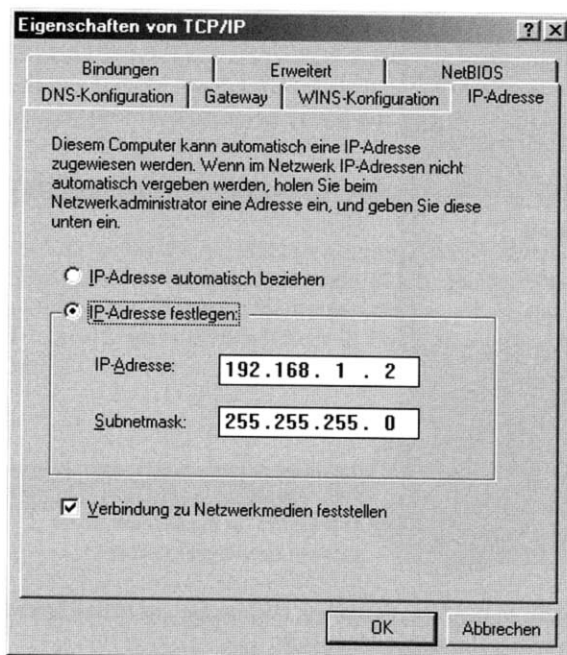
Tragen Sie als Subnet-Mask *255.255.255.0* ein.

Im Register *Erweitert* können Sie das Protokoll *Als Standardprotokoll definieren*.

Alle anderen Register sind bei Spielenetzwerken in aller Regel uninteressant.

* Für xxx tragen Sie für jeden Computer im Netzwerk eine andere Zahl zwischen 1 und 254 ein.

Die Siedler IV



Einstellen der IP-Adresse unter Windows 95/98/ME



Vergessen Sie nicht, Ihrem Computer einen sinnvollen Namen zu geben. Jeder Computernamen muss in einem Netzwerk eindeutig sein. Den Computernamen stellen Sie ein, indem Sie unter Systemsteuerung/Netzwerk auf das Register Identifikation klicken. Der Computernamen darf aus bis zu 15 alphanumerischen Zeichen bestehen. Der Arbeitsgruppenname ist bei allen Computern gleich.

IV

Es gibt eine Reihe von Bereichen, die für das lokale Netzwerk realisiert sind. Eine externe Anbindung an das Internet ist darüber nutzbar, ohne dass sich die Adressen mit den im Internet registrierten IP-Adressen überschneiden.

IP-Adressbereich	Bezeichnung	Internet-Anbindung
10.x.x.x	Klasse-A	Nicht möglich
172.16.0.0 bis 172.31.255.255	Klasse-B	Möglich
192.168.0.0 bis 192.168.255.255	Klasse-C	Möglich

Adressen aus diesem Bereich können für lokale Netzwerke genutzt werden. Für Netzwerkrechner sollten aber jeweils nur Adressen aus einem Adressraum benutzt werden.



Stellen Sie bei Windows 95/98/ME die Anmeldung auf Windows-Anmeldung, so erscheint beim Hochfahren keine lästige Login-Eingabe.



Automatische IP-Adressen

Windows 98/ME unterstützt die automatische Vergabe privater IP-Adressen. Allerdings funktioniert das nur, wenn auf allen Computern im Netz Windows 98 installiert ist.

Klicken Sie auf *Start/Einstellungen/Systemsteuerung*.

Öffnen Sie *Netzwerk*.

Klicken Sie auf *TCP/IP-><Ihre Netzwerkkarte>*, dann *Eigenschaften*.

Wählen Sie im Register *IP-Adresse: IP-Adresse automatisch beziehen*.

Die Siedler IV



In lokalen Netzen verwendet Windows 98 den Adressraum 169.254.xxx.xxx (xxx.xxx wird automatisch vergeben) und die Subnet-Mask 255.255.0.0. Damit sind theoretisch mehrere Millionen Computer in einem LAN möglich, praktisch ist dieser Wert laut Spezifikation nicht möglich. Im DFÜ-Netzwerk verwendet Windows 98 den Adressraum 192.168.xxx.xxx mit der Subnet-Mask 255.255.255.0. Hier sind bis zu 253 Computer in einem lokalen Netzwerk (ohne Router) möglich.

HOSTS-Datei

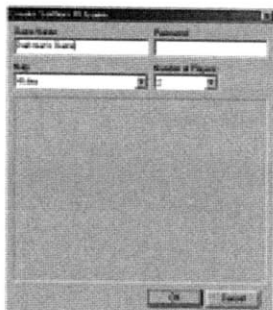
Damit sich die Computer überhaupt oder schneller im Netzwerkzugriff finden, sollten Sie eine Datei HOSTS im Installationsverzeichnis von Windows erstellen. Diese Datei besteht aus zwei Spalten: links die IP-Adresse, rechts der Computernamen. Das geht am schnellsten, indem Sie

Start/Ausführen wählen,

notepad c:\windows\hosts. eintippen,

alle Computer eingeben

und wieder speichern.



Beispielhafte HOSTS-Datei. Der Eintrag 127.0.0.1 ist immer für localhost reserviert

IV



Sinn macht das Ganze nur, wenn Sie statische IP-Adressen vergeben.

Treiber-Installation unter Windows 2000

Die Installation der Netzwerkkarte erfolgt wie bereits beschrieben. Bei der Installation wird das TCP/IP-Protokoll standardmäßig eingerichtet. Um eine feste IP-Adresse aus einem oben genannten Adressraum einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

Öffnen Sie *Start/Einstellungen/Netzwerk- und DFÜ-Verbindungen*.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf *LAN-Verbindung* und wählen Sie *Eigenschaften*.

Wählen Sie *Internetprotokoll (TCP/IP)*.

Tragen Sie als IP-Adresse 192.168.1.xxx * ein.

Tragen Sie als Subnet-Mask 255.255.255.0 ein.



Sind die Netzwerkeinstellungen komplett, können Sie den Status anzeigen lassen

Die Siedler IV



Die im Windows-95/98-Abschnitt beschriebene Hosts-Datei gibt es unter Windows 2000 auch. Hier muss Sie im Verzeichnis \WINNT\SYSTEM32\DRIVERS\ETC liegen.

TCP/IP testen

Bindung überprüfen

Wenn das TCP/IP-Protokoll installiert ist, bietet Windows verschiedene Hilfsmittel, die Funktionsweise des Netzwerks zu testen.

Klicken Sie auf *Start/Ausführen*.

Geben Sie `command` ein, um die Eingabeaufforderung zu öffnen.

Geben Sie `ipconfig <Eingabe>` ein.

Ihre Einstellungen sollten bei einem Ethernet-Adapter zu sehen sein, möglicherweise sehen Sie mehrere, der DFÜ-Adapter zählt auch als Netzwerkkarte.

```
C:\WIN98>ipconfig
Windows 98 IP-Konfiguration

0 Ethernet Adapter :
    IP-Adresse. . . . . : 141.57.235.20
    Subnet Mask . . . . . : 255.255.0.0
    Standard-Gateway. . . . . : 141.57.235.20

1 Ethernet Adapter :
    IP-Adresse. . . . . : 0.0.0.0
    Subnet Mask . . . . . : 0.0.0.0
    Standard-Gateway. . . . . :

2 Ethernet Adapter :
    IP-Adresse. . . . . : 168.192.1.3
    Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
    Standard-Gateway. . . . . :

C:\WIN98>
```

Prüfen der TCP/IP-Einstellungen mit `ipconfig` unter Windows 95/98/ME und 2000

IV



Unter Windows 98/ME können Sie auch winipcfg starten, dann sieht die Ausgabe umrahmt aus

Ferne Rechner finden

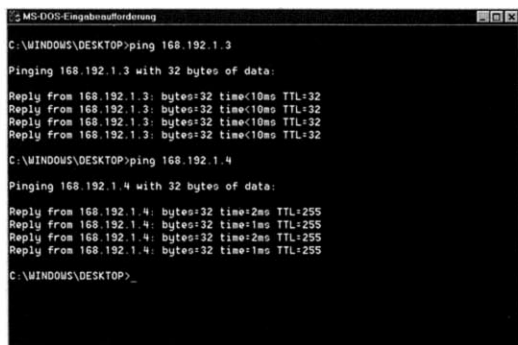
Ob verschiedene Computer miteinander mit TCP/IP kommunizieren können, prüfen Sie am besten mit Ping.

Klicken Sie auf *Start/Ausführen*.

Geben Sie command ein, um die Eingabeaufforderung zu öffnen.

Geben Sie ping IP-Adresse <Eingabe> (zum Beispiel ping 192.168.1.9) ein.

Sie erhalten vom anderen Rechner eine Antwort. Die Antwortzeit sollte wenige Millisekunden betragen.



Mit ping IP-Adresse testen Sie die Kommunikation (unter allen Betriebssystemen)

Wenn Sie hier gar keine Antwort erhalten, hat das folgende Ursachen:

die Netzwerkverbindungen (Kabel oder Transceiver*) sind nicht korrekt,

die falsche IP-Adresse wurde eingetippt oder

der andere Rechner ist nicht angeschaltet oder Netzwerksoftware nicht geladen.

Die Siedler IV



Unter einem Transceiver versteht man die physikalische Verbindung von Netzwerkkarte mit Netzkabel. Einige Netzkarten besitzen zwei Transceiver (zum Beispiel für STP/UTP und Koaxial-Kabel) und müssen manuell umgestellt werden.

Wenn Sie ab und zu eine Antwort erhalten (zwischen durch Timeouts), sind/ist möglicherweise

die Netzwerkverbindungen (Kabel) lose,

der ferne Rechner stark »beschäftigt«.

Wichtig ist weiterhin, dass sich die Computer über den Namen finden, tippen Sie demnach `ping Computername` ein. Der ferne Rechner antwortet mit seiner IP-Adresse.

```
MS-DOS-Eingabeaufforderung
C:\WINDOWS\DESKTOP>ping P233
Pinging P233 [168.192.1.3] with 32 bytes of data:
Reply from 168.192.1.3: bytes=32 time<10ms TTL=32
Reply from 168.192.1.3: bytes=32 time<10ms TTL=32
Reply from 168.192.1.3: bytes=32 time<1ms TTL=32
Reply from 168.192.1.3: bytes=32 time<10ms TTL=32
C:\WINDOWS\DESKTOP>ping Mailbox
Pinging Mailbox [168.192.1.4] with 32 bytes of data:
Reply from 168.192.1.4: bytes=32 time=2ms TTL=255
Reply from 168.192.1.4: bytes=32 time=2ms TTL=255
Reply from 168.192.1.4: bytes=32 time=2ms TTL=255
Reply from 168.192.1.4: bytes=32 time=2ms TTL=255
C:\WINDOWS\DESKTOP>
```

Mit ping Computername testen Sie die Namensauflösung im TCP/IP-Protokoll

Wenn Sie keine Antwort erhalten, aber bei `ping IP-Adresse`, gibt es keinen oder einen falschen Eintrag in der HOSTS-Datei.

IV

Installation anderer Protokolle

Je nach Anforderungen der Software können (müssen) Sie andere Protokolle installieren, zum Beispiel IPX/SPX, das vereinfacht teilweise die Installation, dafür ist die Fehlersuche meist schwieriger. Unter Windows 2000 wird das Protokoll NWLink IPX/SPX/NetBIOS-kompatibles Transportprotokoll genannt. In den meisten Fällen bringt es nichts, mehrere Protokolle zu installieren.

Freigabe

Sollen lokale Ordner auf Speichermedien für mehr als nur den lokalen Benutzer zur Verfügung stehen, können Laufwerke oder auch nur einzelne Ordner für den Mehrbenutzerzugriff freigegeben werden. Um vor unberechtigtem Zugriff zu schützen, kann ein Passwort vergeben werden. Bei Windows 2000 sind auch Benutzergruppen und individuelle Rechte vergeben. Aber nicht nur Verzeichnisse können freigegeben werden, sondern auch Drucker. So kann auch ein Drucker, der sich in einem anderen Raum befindet, genutzt werden. Für die Installation von Freigaben sind Treiber notwendig.

Unter **Windows 95/96/ME** gehen Sie wie folgt vor, um die Datei- und Druckerfreigabe einzurichten:

Klicken Sie auf *Start/Einstellungen/Systemsteuerung*.

Öffnen Sie *Netzwerk*.

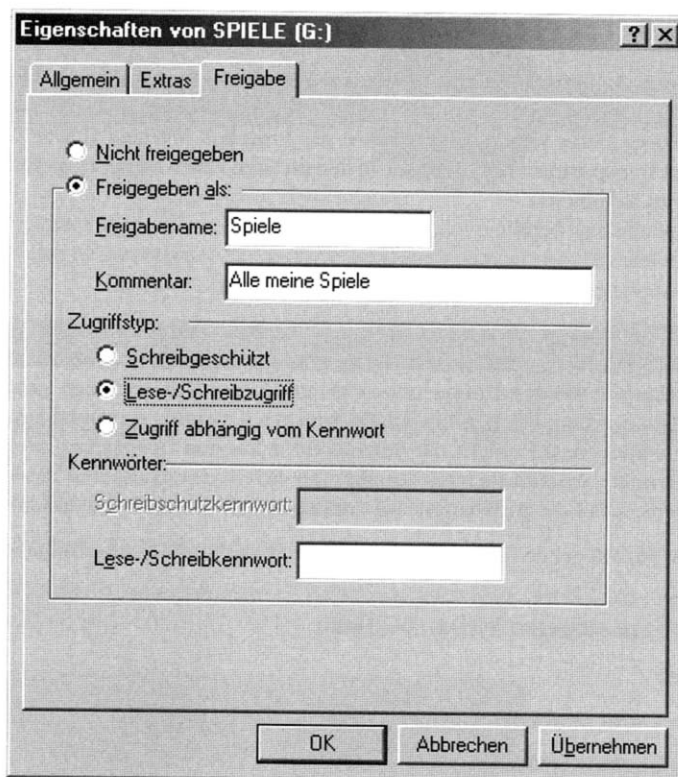
Klicken Sie auf *Datei- und Druckerfreigabe*.

Wählen Sie die gewünschten Felder an.

Klicken Sie zwei Mal auf OK.

Um einen Ordner freizugeben, klicken Sie rechts auf ihn und wählen im Kontextmenü den Punkt *Freigabe*. Wählen Sie *Freigeben* als und stellen Sie Optionen ein.

Die Siedler IV



Hier stellen Sie die Freigabeeinstellungen ein

Bei **Windows 2000** verfahren Sie wie folgt:

Öffnen Sie *Start/Einstellungen/Netzwerk- und DFÜ-Verbindungen*.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf LAN-Verbindung und wählen Sie *Eigenschaften*.

Klicken Sie auf *Installieren*.

Wählen Sie *Dienst* und klicken Sie auf *Hinzufügen*.

Markieren Sie unter Netzwerkdienst den Punkt *Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke*.

Bestätigen Sie die Auswahl.

IV

Um einen Ordner freizugeben, müssen Sie die Zugriffsrechte angeben.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den freizugebenden Ordner und wählen Sie *Freigabe*.

Wählen Sie Diesen *Ordner freigeben*.

Klicken Sie unten auf *Neue Freigabe*.

Geben Sie einen Namen und eventuell einen Kommentar für die Freigabe ein.

Wählen Sie bei *Freigabename* die eben erstellte Freigabe an.

In vielen Fällen ist Windows 2000 gegen einen unerwünschten »Gastzugriff« geschützt. Will man aber auf den anderen PC zugreifen, muss der Gastzugang aktiviert sein. Gehen Sie in diesem Fall so vor:

Klicken Sie auf dem Desktop mit der rechten Maustaste auf Arbeitsplatz.

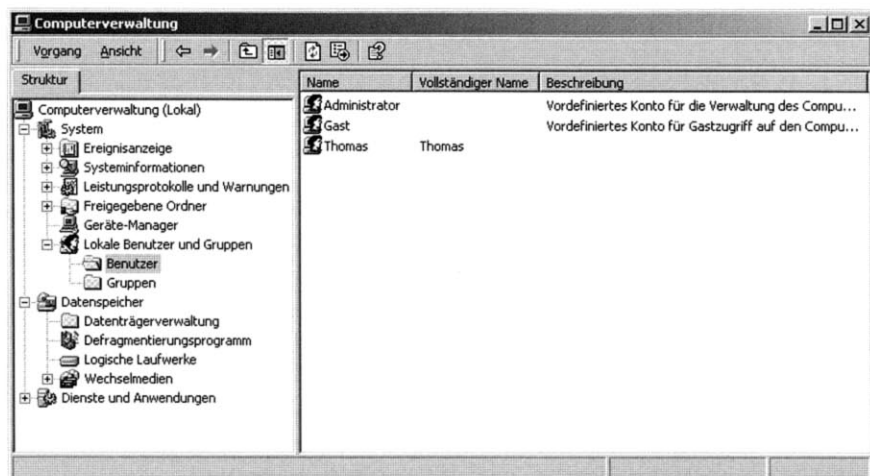
Wählen Sie *Verwalten*.

Suchen Sie in *Computerverwaltung/System/Lokale Besitzer und Gruppen/Benutzer* den Benutzer *Gast*.

Klicken Sie doppelt auf *Gast*.

Deaktivieren Sie das Kästchen *Konto ist deaktiviert*.

Bestätigen Sie die Menüs mit OK.



Um unter Windows 2000 Zugriff zu erhalten, muss der Gastzugang aktiv sein

Die Siedler IV



Die Datei- und Druckerfreigabe funktioniert nur zwischen Windows 95, Windows 98 und Windows 98 sowie bei Windows 2000-Rechnern. Beim Zugriff aufeinander kann es bei den Betriebssystemen zu Problemen kommen.

Sind Sie auf einer Netzwerkparty, so hüten Sie sich davor, einen Ordner freizugeben! Solche Aktionen werden im schlimmsten Fall mit einem Totalcrash bezahlt, hervorgerufen von unliebsamen Mitspielern.

Spielen über das Internet

Die Netiquette

Hier ein kleiner Überblick über die Sitten im Netz der Netze, denn leider ist es nicht für jeden selbstverständlich, wie man miteinander umgeht.

Niemand darf persönlich angegriffen oder beschimpft werden. Wir alle sind eigenständige Individuen und nicht immer gleicher Meinung (zum Glück). Es kommt immer wieder vor, dass man über eine Äußerung nicht lange genug nachgedacht hat und vorzeitig reagiert. Darum genau überlegen, ob ein Beitrag humorvoll oder satirisch gemeint ist. Eventuell sollte man ein wenig auf die Rechtschreibung achten. Man sieht das Gesicht des »Gegenübers« nicht, deswegen sollte man Texte genau kontrollieren, um Missverständnisse zu vermeiden. Aussagen sollten begründet werden, wenn man sich auf eine Diskussion einlässt. »Das ist Blödsinn...« kann jeder schreiben.

Hilfsbereitschaft sollte gegenüber Chat- und Forenteilnehmern groß geschrieben werden. Dies gilt besonders bei Neuankömmlingen. Freundlich bleiben, auch wenn Fragen kommen, die einem selber simpel erscheinen (schließlich war jeder mal ein Neuling). Höflichkeit, Hilfe und vorsichtiges Verweisen auf die Netiquette wird mehr bewirken als Unfreundlichkeit und Beleidigung.

Absolutes Tabu sind Aufrufe zu gesetzeswidrigen Handlungen, pornographische Inhalte, Beleidigungen, Volksverhetzung und rassistisches Gedankengut.

Die offizielle Netiquette von Bluebyte finden Sie unter:

<http://www.bluebyte.net/ger/community/netiquette.asp?id=>

IV

Die Lobby – Es geht los

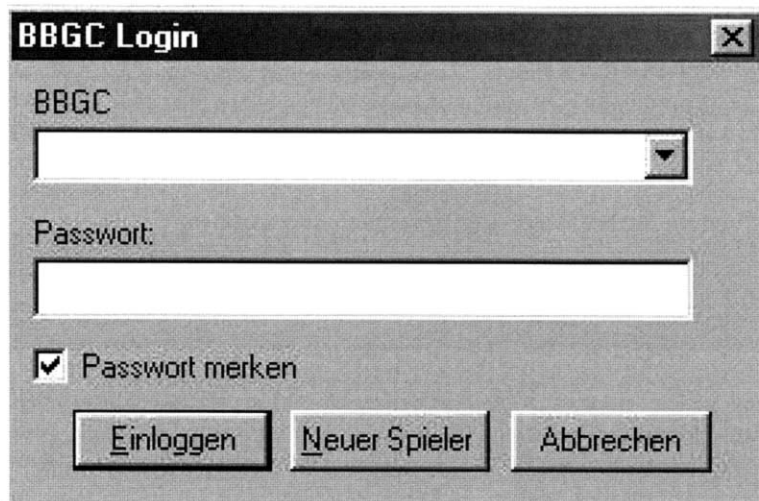
Es ist nicht sonderlich schwer, Siedler 4 im Internet zu spielen. Voraussetzung ist, dass der Server bei Blue Byte online ist, was leider ab und an nicht der Fall ist.

Der Bluebyte-Game-Channel

Der erste Schritt zum Online-Spielen beginnt bereits bei der Installation des Spiels: Nach dem Installieren der Dateien, welche relevant für das Spiel sind, wird man gefragt, ob man die Blue Byte Game Channel Software ebenfalls installieren will. Selbstverständlich sollte man diese Frage mit »Ja« beantworten. Sicherlich ist es auch möglich, diese Installation nachzuholen (gehe Sie dazu auf der S4-CD ins Verzeichnis \Redist\bbgc und starten Sie die Datei bbgcinstall_full).

Als Nächstes sollte das BBGC-Profil erstellt werden. Dazu wird man bei der Installation des Spiels ebenfalls aufgefordert. Alle, die dies verpasst haben, klicken im Spiel auf

Start > Blue Byte > Game Channel > Blue Byte Game Channel
und holen es nach.



Die Siedler IV

Zur Erstellung des Game Channel-Profiles sind nun folgende Angaben nötig:

Gewünschter Nickname:	
Neues Passwort:	
Wiederholung neues Passwort:	
E-Mail:	
GAME CHANNEL PROFIL jetzt anlegen	

Das Siedler 4-Programm muss jetzt noch registriert werden, was man am besten macht, wenn man im Game Channel eingeloggt ist. Dazu wählt man im BBGC-Fenster unter Spiele Die Siedler 4 aus, worauf drei Buttons auftauchen: Haupt, Forum und Registrieren. Klicken Sie auf Registrieren und geben Sie die Registriernummer ein, welche bei mir auf der Rückseite des S4-Handbuchs zu finden war. Nach erfolgreicher Registrierung kann man nun online spielen.

Schließen Sie zuerst das BBGC-Fenster und starten Sie dann noch einmal neu.

Start > Programme > Blue Byte > Game Channel > Blue Byte Game Channel.

Unter Spiele und Die Siedler 4 sollten jetzt vier Buttons erscheinen:



Will man nun ein Spiel riskieren, sollte man den Spiele-Button (wie oben) auswählen. Man kann dann einem Spiel beitreten oder selber eines eröffnen und Mitspieler einladen. Man eröffnet ein Spiel durch Klicken auf den Button rechts oben im »Spiele«-Fenster.



In dem sich öffnenden Fenster kann man den Namen des Spiels, das Passwort, die Karte und die Spieleranzahl eingeben. Diese Angaben sollen den beitretenen Spielern informieren und können dann später im Spiel noch geändert werden. Mit »Ok« geht es zum nächsten Fenster. Nun ist das Spiel für alle User im BBGC sichtbar und es ist möglich, sofern man das Passwort kennt, dem Spiel beizutreten. Ist dies geschehen, kann man im unteren Chat-Fenster mit dem Neu-

IV

ankömmling kommunizieren. Sollte der neue Mitspieler missfallen, so kann man seinen Namen selektieren und ihn durch Klicken auf »Kick« aus dem Spiel werfen. Hat man die Anzahl Spieler, die man vorher eingestellt hat, beisammen, kann es mit Klick auf »Start« losgehen. Man verlässt nun den Game Channel und Siedler 4 wird gestartet.



Ihr Name ist für die anderen Mitspieler Ihr »Gesicht«. Überlegen Sie sich gut, wie Sie sich nennen. Der Namen sollte einprägsam und nicht zu lang sein, damit andere Spieler im Chat nicht erst zahlreiche Buchstaben tippen müssen, um Sie anzusprechen.

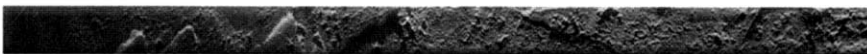


Das Mehrspielermenü

Nachdem Sie den Gamechannel verlassen haben, finden Sie sich in einem Menü wieder, in dem Sie die Rasse, Ihre Spielerfarbe und je nach Karte auch noch (als Host) den Spielmodus einstellen können. Das untere dient zum Chatten mit den Mitspielern. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie den Button in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.



Selbst erstellte Wappen kommen in das Verzeichnis Logo in Ihrem Siedler-4-Verzeichnis. Am besten Sie übernehmen ein vorhandenes Wappen aus dem Ordner Siedler IV\Logo und bearbeiten es mit einem PNG-fähigen Grafikprogramm (z.B. mit Adobe Photoshop, Paintshop Pro etc.) Danach müssen Sie es nur noch im Format 20 x 20 Pixel und einer Farbtiefe von 16 Bit abspeichern.



Die Siedler IV

Spielen über LAN



Starten Sie das Spiel und betätigen Sie im Hauptmenü den Button *Mehrspieler*. Nun wählen Sie den rechten Button und kommen in das Spielauswahlmenü, in dem alle im lokalen Netzwerk laufenden Spiele automatisch aufgelistet werden.



IV

Entscheiden Sie sich für eins und klicken »Weiter«. Sie kommen in das oben beschriebene Mehrspielermenü. Wenn Sie selbst ein Spiel eröffnen, können andere Spieler an diesem teilnehmen. Sie sind dann verantwortlich für die Kartenauswahl und die Einstellung des Spielmodus.



Bemerkungen zu den Mehrspielerkarten

Neue Karten vor allem für den Mehrspielermodus finden Sie unter

<http://www.bluebyte.net/siedler4/products/maps.asp?id=>

Laden Sie diese einfach vom Server herunter und entpacken Sie sie in das Verzeichnis Siedler4/Maps/Multiplayer. Im Anhang finden Sie die Abbildungen der bis jetzt verfügbaren Karten.

Die Siedler IV

Mehrspielermodi

Im **Konfliktmodus** versuchen alle Mitspieler mit allen Mitteln, den Gegner von der Karte zu fegen. Es ist möglich, in Teams gegeneinander zu spielen.

Bei den **Ranglistenspielen** können Sie sich im Internet an einer Weltrangliste beteiligen. Es wird auf speziellen Karten gespielt und die Ergebnisse werden auf dem BlueByte Server gespeichert und ausgewertet.

Im **Wirtschaftsmodus** spielen zwei Teams 1 Stunde lang gegeneinander. Die Teams versuchen in sieben zufällig ausgewählten Warenkategorien besser zu sein als das gegnerische Team. Es gewinnt das Team, welches am Spielende vier Warenkategorien für sich entscheiden konnte.

Im **Kooperationsmodus** spielen mehrere Spieler als Alliierte gegen den Computergegner.

Im **Ökonomiemodus** ist es wichtig, in der Produktion von 4 von 7 vorher ausgewählten Güterklassen am Ende der Spielzeit die meisten eingelagerten Waren zu besitzen. Hierbei hat das Militär nur eine Statistenrolle, die Kampfkraft auf fremdem Territorium wurde drastisch reduziert. Für Langfinger dagegen brechen paradiesische Zeiten an! Lassen Sie Ihre Soldaten also patrouillieren.

Beim **Wettsiedeln** spielen Sie auf einer Einspielerkarte statt gegen den Computer gegen menschliche Mitspieler! Nach Ablauf der Spielzeit wird nach Punkten der Sieger ermittelt.

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

5 Tipps und Tricks

Die Siedler IV

Allgemeine Strategien

Hier finden Sie allgemeine Hinweise zum Spiel, die uns selbst während des Spiels so in den Sinn gekommen sind oder die wir in irgendeiner Form, in Chats, Foren oder auf Webseiten gefunden haben. Wo wir noch Quellenangaben machen können, ist die geschehen, oftmals wurden die Strategien aber auch von uns abgewandelt und verbessert.

Die normale Baufolge

Unter der normalen Baufolge verstehen wir die grundlegende Art der Errichtung einer Siedlung. Diese gestaltet sich von Volk zu Volk leicht unterschiedlich, die Kernaussage bleibt jedoch die gleiche:

Bauindustrie – Wohnraum – Gebietserweiterung – Minen – Nahrungsmittelindustrie – Metallverarbeitung – Manaproduktion



Ihr erster Blick sollte den Werkzeugen gelten und dann rekrutieren sie zusätzliche Planierer und Bauarbeiter. Einen Hammer reservieren Sie für einen Geologen, der schnellstens in Gebirge geschickt werden sollte.



Hier Beispiele:

Wikinger: Wegen des hohen Holzbedarfs benötigen Sie ein oder zwei Förster, da die Bäume Zeit zum Wachsen brauchen! Ein mittleres Wohnhaus sorgt für zusätzlichen Wohnraum. Bauen Sie ein Sägewerk und erhöhen Sie die Anzahl der Holzfäller (so viele wie Äxte im Lager). Ein oder zwei Steinmetzhütten folgen ... Zwischendurch muss man meistens schon das Land mit kleinen Türmen erweitern. Die ersten Geologen werden losgeschickt, um ein nahes Gebirge zu erschließen. Im Laufe der Zeit erweitern Sie dann die Holzproduktion um zwei weitere Sägewerke und eine dritte Kombination (2 Holzfäller, 1 Förster).

IV



Sie sollten nicht mehr als drei Baustellen gleichzeitig in Auftrag geben. Besonders in der Anfangsphase ist das kritisch, weil die Bauarbeiter dann bei Materialmangel von Baustelle zu Baustelle pendeln und nix fertig wird. Nutzen Sie in solch einem Fall die »Hohe Priorität«-Option im Baustellenmenü für die Baustellen, die Ihnen besonders am Herzen liegen!

Als Nächstes sollten Sie die Werkzeugproduktion zum Rollen bringen! Dazu gehören eine Eisenerzmine, eine Kohlemine, eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede. Zwei Fischer und eine Jagdhütte beliefern diese mit Nahrung. Stellen Sie dazu die Nahrungsmittelverteilung für die Minen um! Je nach vorhandenen Baumaterialien entsteht ein großes oder mittleres Haus. Lager können die Überschüsse an Rohstoffen und Nahrung aufnehmen. Ein oder zwei Diebe erkunden die Umgebung, in welche Richtung sich die Ausbreitung lohnt. Expandieren Sie dann mit kleinen Türmen, die sie gleich nach der Besetzung wieder abreißen. Stoßen Sie auf einen Gegner, sichern Sie die Grenze mit vollbesetzten Türmen und ziehen Sie Ihre Soldaten dorthin, ansonsten kann der Gegner (auch Verbündete) durch Landklau großen Schaden anrichten! Nun sollten Sie schnell eine Kaserne und die erste Waffenschmiede bauen. Rekrutieren Sie so viele Soldaten, dass Sie Ihre Defensivstellungen voll besetzen können. Zwischen den Türmen platzieren Sie einige zusätzliche Fußtruppen. Alle Industriezweige werden parallel weiter ausgebaut, zusätzliche Wohnhäuser sorgen für mehr Wohnraum. An den dafür geeigneten Stellen entsteht die Manaproduktion (Blumenwiesen), neue Fischer- und Jagdhütten sichern die Versorgung der Bergleute.



Diese Baufolge lässt sich nun auf Mayas und Römer übertragen. Mayas sollten sich frühzeitig um Steinminen bemühen und um die Erschließung neuer Steinfelder.

Die Wüste sollte Agavenfarmen vorbehalten bleiben. Römer sollten sich einen Hang für die Weinproduktion suchen und mit etwa gleich vielen Steinmetzen und Holzfällern eine ausgewogene Versorgung mit Baumaterialien sichern.

Die Siedler IV

Die Eroberung von Land

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Strategien, die in beliebiger Weise miteinander kombiniert werden können: Expansion mittels Wachtürmen oder mit Hilfe von Pionieren.



Um die Expansion mit Türmen effektiv zu gestalten, sollten Sie immer schon einen Schwertkämpfer zur Baustelle schicken, damit er nach Vollendung des Baus gleich in den Turm schlüpfen kann. Dann reißen Sie den Turm wieder ab und geben einen neuen Turm in Auftrag ... Vorsicht an gemeinsamen Grenzen (sowohl Feinde als auch Verbündete)! Wenn Sie die Türme abreißen, kann der Gegner Ihnen nun seinerseits das Gebiet abnehmen!



Ein Pionier benötigt eine Schaufel, um Land einzunehmen. Das ist teuer und bedarf schon eines gewissen Fortschritts im Spiel, falls der Grundbestand an Schaufeln erschöpft ist. Sie brauchen Eisenmine, Kohlemine, Eisenschmelze und Werkzeugschmiede. Und die Schaufel ist verloren, wenn der Pionier das Zeitliche segnet.



Bedenken Sie, dass ein Pionier die gleichen Ressourcen verbraucht wie ein Schwertkämpfer (Stufe 1) ... Was ist Ihnen lieber? 50 Pioniere oder 50 Schwertkämpfer?



IV

Trotzdem sind Pioniere nicht nutzloser Ballast. Haben Sie kleine Flecken Erde nicht mit Türmen einnehmen können (z.B. an einem Küstenabschnitt mit reichen Fischvorkommen)? Dann kommt eine Gruppe Pioniere zum Zuge. Nach getaner Arbeit wandeln Sie diese einfach wieder zurück in freie Siedler.

Eine weitere Methode, Land schneller einzunehmen, ist der Bau eines vorgezogenen Turms. Dazu benötigen Sie einen kleinen Trupp Pioniere, die unter Ihrer Aufsicht eine kleine Gasse erobern. An deren Ende nehmen Sie einen größeren Umkreis Land ein, eben so viel, dass es ausreicht, um einen kleinen Turm zu errichten. Idealerweise sollte dieser Punkt so weit vom eigentlichen eigenen Land entfernt sein, wie Land durch den kleinen Turm annektiert wird. Auf diese Weise erobert der kleine Turm die doppelte Wegstrecke, die er sonst einnimmt. Denn der Anteil, der ansonsten auf das ohnehin schon eigene Land entfällt, kommt voll und ganz der Neueinnahme von Land zu Gute.

Und, last but not least, werden Pioniere dringend benötigt, um mittels eines Gründungskarrens eine neue Siedlung in Leben zu rufen.

Infrastruktur

Über dieses Thema könnte man allein ein halbes Buch füllen. Generell ist zu sagen: Halten Sie die Wege zwischen den einzelnen Gewerken so kurz wie nur möglich! Optimieren Sie Transportwege durch die Errichtung von Zwischenlagern. Hier werden die Überschüsse eingelagert! Liegen zum Beispiel die Bäckereien nicht in der Nähe der Kohleminen, dann bauen Sie zu Füßen des Bergmassivs einfach ein paar Lager und lassen Sie hier Brot einlagern. Der Zeitpunkt kommt, wo Sie das Brot gut gebrauchen können ...

Analog dazu sollten Sie eine Kaserne immer mit mindestens 6 Lagern umgeben. In zwei davon lagern Sie die Waffen, in den vier anderen Goldbarren.

Lager

Lager sind, eine Rückbesinnung auf alte Traditionen, wieder individuell mit Waren bestückbar. Damit erhält jedes Lager ein erweitertes Menü, in dem Sie festlegen, welche Ware im jeweiligen Lager gespeichert werden soll. Lager können 8 Warenstapel zu je 8 Einheiten aufnehmen.

Die Siedler IV



Ganz wichtig sind immer ausreichend freie Siedler! Unterschätzen Sie nicht den Transportbedarf einer großen Siedlung! 200 Träger sind nicht zuviel! Passen Sie das Siedlermenü alle 15 Minuten Ihrer Mission an. Haben Sie nur noch den Militärschlag vor sich, dann können Sie alles bewaffnen, was Sie an Freien Siedlern haben! Nur dürfen Sie dann nicht verlieren...:-)

IV

Diebe und Fernwaffen



Einmal ein wenig um die Ecke denken: Kriegsmaschinen müssen aufgeladen werden.

Sie sind aber sehr langsam. Ehe nun so eine Kriegsmaschine den ganzen Weg von der Front zurückgewackelt ist, können schon ein paar Jahre vergehen und so entstehen dann Kriege wie der 30-jährige! Nein, aber im Ernst:

Wenn die Kriegsmaschine nicht zur Munition, dann muss die Munition halt an die Front kommen! Entweder bauen Sie dazu ein Lager an der Front (auf eigenem Gebiet), benutzen Sie Esel (mit dem Aufladen-Button) oder DIEBE!

Dieses vielseitige Exemplar der Gattung Mensch ist ein äußerst hilfreicher Geselle. Bauen Sie ein Lager und lagern Sie Munition ein. Nun reißen Sie das Lager ab und lassen die Diebe die Munition aufnehmen. Machen sich die Diebe nun auf den Weg zum Ausgangspunkt, um die Waren fallenzulassen, lenken Sie sie einfach mit einem Klick der LMT+Alt in Richtung Kampfgerät um. Hier bleiben die Diebe stehen, ohne abzuladen (mit LMT tun sie es gleich). Nun einfach zur Maschine dirigieren und abladen lassen. Die Maschinen nehmen dann automatisch die Munition auf.



Der Handel

Ursprünglich sollte der Handel in Siedler 4 eine große Rolle spielen. Leider muss man sagen, dass die Programmierer Ihre Hausaufgaben nicht so richtig gemacht haben. Das bringt beim Spielen Frust und ich kann nur hoffen, dass dies in einem der nächsten Patches behoben wird. Der folgende Abschnitt schildert, wie es im Idealfall aussehen sollte.

Verbinden Sie beide Handelsposten mit einer Handelsroute (Pfeilbutton mit dem Kreuz im Häusermenü des Markts oder des Hafens). Nun legen Sie im Menü fest, welche Waren Sie dem Handelspartner in welcher Menge liefern möchten. Im Idealfall laufen jetzt die Träger los und bringen die gewünschten Waren in den Marktplatz/Hafen, der dann eine Transportgelegenheit (Karren, Esel oder Handelsschiff) anfordert, die dann die Route automatisch abfährt und am anderen Handelsposten wieder ablädt. So die graue Theo-

Die Siedler IV

rie. In der Praxis werden plötzlich die Handelsrouten nicht mehr befahren, die Waren werden nicht mehr geliefert oder abtransportiert, die Träger stehen in dichten Trauben um den Handelsposten und können aus irgendeinem Grund ihre Lasten nicht abladen ...

Um solchen Übeln vorzubeugen, sollten Sie um jeden Handelsplatz ein paar Lager errichten und die benötigten Waren immer nur in ganzen Vielfachen von 8 in Auftrag geben. Angelieferte Waren lassen Sie schnell in die Lager bringen, um die Lagerkapazitäten des Handelspostens nicht zu überlasten. Ist der Handelsposten überfüllt, werden auch keine Waren mehr angeliefert.

Handel im Multiplayer-Modus

Dem Mehrspielermodus sollte der Handel eine neue strategische Tiefe geben. Da aber der Handel noch sehr buggy ist, werden zumindest für den Landhandel im Internet meistens Diebeskarawanen benutzt, wenn es sich um einen befreundeten Handelspartner handelt.

Im Handelspostenmenü erscheint eine Liste der Mitspieler, in der Sie festlegen können, mit wem Sie Handel treiben wollen. Der Handelsposten ist ein Gebäude, welches als neutral gilt. Es wird von feindlicher Landübernahme nicht zerstört und geht in den Besitz des Eroberers über. Findet ein Mitspieler einen Handelsposten, kann er eine Route festlegen (nur eine pro eigenem Hafen) und die Mengen und Waren angeben, die er gerne abgeben würde. Wenn sich der Bedarf des Handelspostens und seine Waren decken, dann macht sich ein Handelsschiff auf die Reise. So können Sie effektive Verbündete versorgen und selbst mit Feinden Handel treiben, was ein zweischneidiges Schwert ist, denn unter Umständen werden Sie dann mit Munition beschossen, die aus Ihrem Schwefel hergestellt wurde ...)

Gründen einer neuen Siedlung

Um auf einer Insel oder auch weit entfernt von Ihrer Siedlung einen neuen Stützpunkt zu gründen, brauchen Sie einen Gründungskarren. Den können Sie dann auf eine Fähre verladen oder durch die Gegend zuckeln lassen. Diese offizielle Art und Weise ist aber umständlicher und zeit- und kostenaufwendiger als die nachfolgend geschilderte Variante.

IV

Der Trick mit den Dieben

Statt des Gründungskarrens brauchen Sie nur 12 Pioniere, 5 Geologen und 15 Diebe ... Ein Dieb marschiert, wenn Sie ihn zu einem Lager schicken, los, packt eine Einheit der Ware in seinen Sack und begibt sich zurück zu seinem Startpunkt. Auf diesem Rückweg können Sie den Dieb an jede beliebige Stelle umlenken. Wenn Sie dazu die rechte Maustaste klicken, wird er nach Erreichen der Stelle seine Ware wieder auspacken. Klicken Sie stattdessen mit ALT+RMT-Klick, wird er seinen Sack auf dem Buckel behalten und geduldig darauf warten, was Sie ihm als Nächstes befehlen. Nun verladen Sie den Dieb mit seiner Beute auf ein Schiff oder bringen das Gewünschte an den Ort, wo Sie eine neue Siedlung gründen wollen.

Dieses Prinzip hat nur eine Achillesferse: Diebe nehmen keine Waren aus eigenen Lagern auf, wohl aber Waren, die einfach so auf dem Boden liegen. Bauen Sie deshalb ein Lager, lagern Sie Holz und Steine ein und reißen Sie es wieder ab. Nun können Ihre Diebe einzeln beladen werden und ab geht die Post! Die Pioniere erobern Land, die Geologen werden in normale Siedler umgewandelt und mit Hilfe der frei werdenden Hämmer rekrutieren Sie Bauarbeiter. Zwei der Pioniere werden zu Planierern. Sie können nun ein beliebiges Gebäude errichten, vorzugsweise einen Handelsposten (also Markt oder Hafen), ein kleines Wohnhaus oder einen kleinen Turm zur weiteren Expansion. Die Diebe werden nach Abgabe der Waren wieder zu freien Siedlern.



Minimalanforderungen an Baumaterial, das die Diebe transportieren sollten sind:

Römer:

6 Bretter und 8 Steine (Hafen: 3 Bretter & 5 Steine, kleines Wohnhaus: 3 Bretter & 3 Steine)

Wiking:

9 Bretter und 5 Steine (Hafen: 5 Bretter & 3 Steine, kleines Wohnhaus: 4 Bretter & 2 Steine)

Mayas:

3 Bretter und 10 Steine (Hafen: 1 Bretter & 6 Steine, kleines Wohnhaus 2 Bretter & 4 Steine).



Die Siedler IV

Der Brückenkopf

Kennen Sie die Situation? Sehnsüchtig blicken Sie auf das Gebirge, das Ihr Kundschafter eben gefunden hat, und wissen genau, dass es noch recht lange dauern wird, bevor Sie mit dem Abbau von Erzen und Kohle dort beginnen können! Nicht so, wenn Sie dort vor Ort eine Siedlung nach besagtem Schema gründen und nun von zwei Seiten mit Türmen eine Verbindung der beiden Ecosektoren anstreben! Nutzen Sie als schnelles und effektives Warentransportmittel nicht den Handel! Sie planen ja sowieso, die Ecosektoren zu vereinigen. Nutzen Sie eine Diebeskarawane!

Die Diebeskarawane

Bauen Sie 2 Lager, lagern Sie in beide je einen der Baustoffe ein. Reißen Sie beide Lager ab und lassen Sie nun ca. 50 Diebe im neuen Land Position beziehen, 50 Diebe im eigenen Land. So können Sie sogar einen hohen Rücktransport von Gütern aus der Enklave gewährleisten, nur müssen Sie ständig Lager bauen und wieder einreißen ... Nun stellen wir uns vor, im Vorposten werden Brote benötigt und die Kohle soll nach Hause geschickt werden. Schicken Sie einfach die Diebe gegenseitig zum »Raub«zug schon geht sie auf die Reise, die Diebeskarawane. Die Diebe klauben die Waren vom Boden auf und kehren zum Ausgangspunkt zurück ... Ist das nicht viel effektiver als Handel?

IV

Defensivstrategien

Die Siedlung ist noch im Aufbau und Sie werden ständig angegriffen und gestört? Im Folgenden finden Sie einige Tipps für die Verteidigung.

Konzentrierte Verteidigungsstellung



Optimale Verteidigungsstellung der Mayas. Man beachte die Kaserne.

Reißen Sie alle Wachtürme bis auf einen in einer günstigen Position ab. Sie sollten in der Nahe genügend Platz für eine Kaserne, ein Lazarett und 6 Lager haben. Bauen Sie hier eine Kombination aus einer Burg und drei großen Türmen, jeweils mit voller Besetzung. Diese sollten so dicht beieinander stehen, dass die Bogenschützen von den Zinnen die Eingänge der anderen mit Pfeilen bestreichen können, dass die Bollwerke sich also gegenseitig decken. Den Arbeitsbereich der Kaserne verlegen Sie nun in den Zwischenraum zwischen den Gebäuden. Postieren Sie hier noch Notfalleinheiten, für den Fall, dass es Gegnern gelingen sollte, dem Pfeilhagel der Bogenschützen zu widerstehen. Diese Stellung ist jederzeit erweiterbar.

Die Siedler IV

Die Turmfalle

Eine (von mir) so genannte Turmfalle wirkt auch Wunder. Die KI ist blöd! Also wird sie immer versuchen, das schwächste Glied in der Kette anzugreifen. Bauen Sie an einer engen Stelle eine Verteidigungsstellung und bestücken Sie Türme und Burg voll mit Bogenschützen. Zu Füßen der Burg gehören noch ein paar Fußtruppen. Nun bauen Sie hinter der Stellung einen kleinen Turm (genügend Abstand halten, falls doch jemand durchkommt, dann schnell abreißen!). Der Gegner »denkt« nun, dass er den kleinen Turm mit einer Handvoll Einheiten erledigen kann und schickt nicht mehr die großen Haufen, sondern nur kleinere Abordnungen. Diese müssen dann aber an der Burg vorbei und werden aufgerieben ...

Wie verteidige ich mich?

Anders als bei Offensivtruppen sollten Sie bei den Defensivtruppen die Einheitentypen mischen, besonders, wenn Sie eine Verteidigungsstellung zu bewachen haben. Ein Hauptmann und die gleiche Anzahl von Schwert- und Bogen-/Blasrohrschützen in einer Gruppe können eine Vielzahl von Angriffen abwehren, und Sie müssen sich nicht weiter darum kümmern, weil die Kämpfer schön dicht beisammen bleiben.

Schicken Sie bei Kämpfen gegen das Dunkle Volk immer einige Bogenschützen (sehr effektiv gegen Schamanen) auf Patrouille an den Grenzen Ihres Reichs!



Wenn Sie einem Hauptmann einen Marschbefehl geben, folgt ihm die ganze Truppe, mit der er zusammengefasst ist! Nur gibt es keine Option, um aus 100 Kriegern, die dicht gedrängt um den Hauptmann stehen, eben denselben rauszufinden, um ihm einen Befehl zu geben ... Hier besteht noch Nachholbedarf für die Programmierer.



IV

Offensivstrategien

Nadelstichattacken

Besonders effektiv ist diese Art des Angriffs mit den Wikingern. Mit Hilfe der Kriegsmaschine der Wikinger legen Sie einen zuvor ausspionierten Wirtschaftszweig des Gegners lahm. Bauen Sie ein oder zwei Hämmer des Thor's und geben Sie diesen beiden Maschinen eine Gruppe Kämpfer (20 Bogenschützen und 10 Schwertkämpfer) auf diese Suizid-Mission mit. Versuchen Sie sich schnell zu besagten Gebäuden durchzukämpfen und vernichten Sie so viele teure und wichtige Gebäude wie möglich.



Besonders effektiv ist auch die Vernichtung von Wohnhäusern, da die Träger des Gegners danach in den Streik gehen.



Übernahme von Land

Finden Ihre Spione einen Flecken Land, der nicht mit Wachtürmen gesichert ist, können Sie versuchen, dem Gegner nur durch das schnelle Errichten und Besetzen von Türmen Land zu stehlen und alle darauf befindlichen Gebäude zu zerstören (besonders gut geeignet bei Gebirgen).

Formations- und Massenschlachten

Alles läuft auf die entscheidende Schlacht hinaus. Der Gegner traut sich nicht anzugreifen, ist aber gut gerüstet. Was nun? Wie halten Sie Ihre Verluste in Grenzen?

Bei Angriffen gegen das Dunkle Volk haben sich Schwertkämpfer nicht bewährt, sie sind eher unnütz, da es keine Gebäude zu besetzen gilt. Rekrutieren Sie unabhängig vom Volk nahezu ausschließlich Bogenschützen! Nur bei den Römern sollten Sie etwa 30% Schwerter herstellen und mittels der damit rekrutierten Sanitäter können Sie nun die Bogenschützen aus der zweiten Reihe heilen. Bei Kämpfen gegen einen Gegner, bei dem es gilt, Gebäude zu besetzen, sollten Sie zu 60% Schwertkämpfer verwenden, da

Die Siedler IV

bei der Einnahme der Gebäude viele dieser Krieger fallen. Auch hier gilt bei den Römern das eine oder andere Schwert mehr zu verwenden und Sanitäter zu verwenden.

Bei den Mayas hat sich eine Kombination aus Blasrohr- und Bogenschützen (je 25%), die durch einige Schwertkämpfer (50% gesamt) geschützt werden, bewährt.

Die Axtkämpfer der Wikinger sind gleichfalls sehr effektiv gegen Gebäude. Sie kommen meistens günstiger (verlieren weniger Einheiten), wenn Sie eine Burg oder sogar einen großen Turm nur mit einer Horde Axtkämpfer einreißen lassen. Halten Sie den Recken nur mit Bogenschützen die feindlichen Fußtruppen vom Leibe.

Versuchen Sie Ihre Truppen so zu dirigieren, dass Sie dem Gegner eine möglichst breite Linie Bogenschützen entgegenstellen können, was nützen Ihnen die Bogenschützen in vierter Reihe, wenn diese nicht zum Feuern kommen? Fallen Sie dem Gegner in die Flanken, wenn Sie eine weitere Truppe in der Nähe haben, das lenkt Feuerkraft von Ihrer Hauptstreitmacht ab!

Setzen Sie sich Ziele und behalten Sie diese im Auge. Achten Sie immer auf die Missionsziele. In manchen Missionen ist es nicht notwendig, die ganze Siedlung des Gegners in Schutt und Asche zu legen!

Wie greife ich an?

Fassen Sie alle Soldaten in Trupps mit je einem Hauptmann zusammen. Schwertkämpfer laufen schneller als Bogenschützen, also sollten Sie alle Trupps mit der gleichen Waffengattung bestücken, diese lassen sich dann besser manövrieren. Treffen Sie auf den Feind, lassen Sie die Bogenschützen zunächst den Gegner mit Pfeilen bestreichen. Platzieren Sie die Schwertkämpfer hinter den Bogenschützen und rücken Sie vor, sobald sich feindliche Nahkämpfer durch den Pfeileregen arbeiten und versuchen, Ihre Bogenschützen anzugreifen. Diese Strategie hält Ihre etwas übereiligen Schwertkämpfer davon ab, in die gleiche Falle zu laufen und Opfer der gegnerischen Pfeile zu werden. Ziehen Sie nach Abwehr der Feinde die Schwertkämpfer wieder hinter die Bogenschützen zurück.

Und es gibt ja noch die heiligen Männer, die Priester. Gehen Sie sparsam mit den Zaubersprüchen um, sie verteuern sich bei jeder Benutzung um 25%! Oft ist es besser, die defensiven Zauber zu verwenden, um in der Anfangsphase zu überleben (Barbaren bekehren, Gegner bannen, Schützen strafen und Einheiten aufwerten). Im Großangriff sollte ein Priester nur für den Notfall mitgenommen bzw. aus Kämpfen herausgehalten werden.

IV

Vorzüge bestimmter Völker

Wikinger

Als Seestreitmacht unerreicht. Thor's Hammer ist ein Waffe mit hoher Feuerkraft und vernichtet gegnerische Gebäude mit einem Schuss. Man kann ihn allerdings nur dann einsetzen, wenn man die Götter auf seiner Seite hat und über genug Mana verfügt, welches man durch Priesterhilfe und Honigbier bekommt. Die Axtkämpfer fügen Gebäuden schweren Schaden zu. Als Offensivstrategie kommen vor allem Nadelstich-attacken in Frage.

Römer

Die Römer haben die ausgewogenste Wirtschaft und gewinnen Mana ohne allzu großen Aufwand. Mit dem wirksamen Zauberspruch: »Barbaren bekehren« können sie anderen Völkern empfindlichen Schaden zufügen. Außerdem verfügen sie mit dem Sanitär über eine oft Schlacht entscheidende Einheit, die sowohl Freunde als auch eigene Einheiten heilt. Als Römer ist man also immer ein begehrter Bündnispartner.

Mayas

Die Mayas sind bei den Belagerungswaffen durch einen Bug benachteiligt. Mit dem leistungsfähigen Zauberspruch »Schützen strafen« können Sie die Reihen der gegnerischen Bogenschützen empfindlich lichten. Auch benötigen die Mayas weniger Baumaterial als die beiden anderen Völker. Die Blasrohrschützen der Mayas lähmen anstürmende Feinde, die dann Opfer eines Pfeilhagels werden.

Mehrspielerstrategien

Im Mehrspieler-Spiel existieren natürlich etwas andere Bedingungen. Hier weht der Wind etwas rauher, das Wasser ist nicht ganz so klar und ruhig, wie es scheint und es ist nicht alles Gold, was da glänzt! Es könnte durchaus der gut polierte Harnisch eines Ihrer Feinde sein, in dem sich das Sonnenlicht widerspiegelt. Deshalb an dieser Stelle einige tabellarische Strategien, die Sie bei Multiplayerspielen zumindest ein wenig länger überleben lassen werden.

- Es ist gebräuchlich, sich nach Eintritt ins Spiel mit »in« zu melden und somit zu signalisieren, dass man den Ladevorgang unbeschadet überstanden hat.
- Schalten Sie danach auf Team-Chat

Die Siedler IV

- Trauen Sie keinem! Wenn die Zeit reif ist, sind Bündnisse das Papier nicht mehr wert, auf denen sie stehen und man fällt Ihnen ohne zu zögern in den Rücken!
- Lügen Sie, wo Sie können und hauen Sie Ihre Gegner übers Ohr, wo es nur geht, Hauptsache, Sie verunsichern die Feinde und lassen sie über Ihre wahren Absichten im Unklaren.
- Wer seine Verbündeten im Stich lässt, der wird bald keine Mitspieler mehr finden!
- Wikinger und Mayas ergänzen sich besonders gut in einem Team. Der Handel mit Holz und Steinen ist für beide von großem Vorteil und hat kaum Nachteile.
- Bauen Sie möglichst schnell eine möglichst leistungsfähige Bauindustrie auf! Denn: Geschwindigkeit ist alles.
- Bauen Sie gleich zu Anfang, nachdem Sie die Grundlage für die Industrie geschaffen haben, ein großes Haus. Den dadurch entstehenden Zeitrückstand holen Sie schnell wieder auf.
- Behalten Sie immer die Anzahl der Träger im Auge!
- Nutzen Sie Ihre Diebe! Und vergessen Sie nicht, dass Sie auch Priester haben!
- Bauen Sie schnell Bergwerke, Eisenschmelze und Waffenschmiede, die Minenarbeiter begnügen sich auch erst mal mit Fisch. Aber sie arbeiten und Sie bekommen schon Waffen!
- Mehrere Kasernen sind äußerst wichtig. Falls Sie einen Blitzangriff auf Ihre Kaserne an der Front mal nicht mehr stoppen können und Ihre Kaserne dabei drauf geht, haben Sie noch zwei andere im Hinterland.
- Sichern Sie das durch Ihre Pioniere gewonnene Land rechtzeitig durch Wachtürme ab! Nichts ist ärgerlicher als eine ertragreiche Farm durch ein besetztes Militärgebäude der Gegner zu verlieren.
- Forcieren Sie sowohl die Mana-relevante Produktion als auch Ihre Nahrungsmittel-industrie, zu viele Bergwerke gibt es nicht!
- Dazu müssen Sie EXPANDIEREN! Wer im Wege ist, wird weggeräumt, wenn er sich lässt!
- Förster lassen sich zweckentfremden. Ein Dschungel von Bäumen kann einen äußerst wirkungsvollen Wall gegen Fernwaffen bilden.
- Schicken Sie Ihre Spione ins Feindesland, um Ihren Gegner auszuspionieren. Sichern Sie sich Ihrerseits gegen feindliche Späher, indem Sie Ihre Truppen auf Patrouille schicken!
- Suchen und nutzen Sie die Schwachstellen des Feindes.

IV

- Produzieren Sie Siedler, Siedler, Siedler!
- Ist die Armee im Aufbau, sollten Sie die Soldaten möglichst von den Gegnern fernhalten, das erspart unnötige Gemetzel. Greifen Sie erst an, wenn Ihre Truppen mindestens 120% Kampfstärke haben!
- Die Anzahl der Krieger sollte groß genug sein, um einen Feldzug ohne Unterbrechung durchziehen zu können. Eine zweite Chance haben Sie oft nicht.
- Qualität ist besser als Quantität. Nach Möglichkeit nur Soldaten vom Level zwei oder drei rekrutieren. Diese stehen auch bei zahlenmäßiger Überlegenheit des Gegners ihren Mann.
- Schicken Sie niemals alle Soldaten an die Front, behalten Sie stets eine Reserve in der Siedlung. Der Gegner könnte Ihnen in den Rücken fallen.
- Verteilen Sie Ihre Schmuckobjekte über die ganze Siedlung ... nichts ist ärgerlicher, als alle Schmuckobjekte mit einem Schlag zu verlieren.
- Schwertkämpfer und Bogenschützen lassen Sie in Reihen hintereinander vorrücken, niemals im Knäuel.
- Gegnerische Türme, die man nicht sicher besetzen kann, werden nach der Eroberung wieder abgerissen.
- Diebe sollten sich von Soldaten fernhalten, sonst werden sie schnell enttarnt.
- Nutzen Sie die Pioniertaktiken und die Diebe als Transporthelfer.
- Handeln Sie mit Ihren Mitspielern.
- Hüten Sie sich vor »MP Big L« und »Muuse« :-)

Natürlich behalten alle Aussagen aus dem Kampagnenteil ihre Gültigkeit!

Wir sehen uns!

Die Siedler IV

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

6 Anhang

Die Siedler IV

Bugs und Bugfixes

Leider benötigten »Die Siedler 4« gleich am Tage der Auslieferung einen ersten Patch. Es war also sehr fehlerhaft. Eine Beseitigung der Mängel eines Programms bezeichnet man auch als »Bugfix«. Ein solcher wird meistens in einem »Patch« vom Hersteller bereitgestellt. Nach dem Starten des Patch werden dann die fehlerhaften Programmteile ausgetauscht. Wichtig beim Update von Siedler 4 ist es, den richtigen Patch für die eigene Programmversion zu finden. Überlassen Sie das im Zweifelsfall der eingebauten Update-Routine und starten Sie nur ein Internetspiel. Der automatische Update-Prozess bringt Ihnen auch die neueste Version für das Einzelspielerspiel. Wenn Sie keinen Internetzugang besitzen, vergleichen Sie einfach Ihre Programmversionsnummer (im Hauptmenü die kleine gelbe Nummer rechts unten in der Ecke des Bildschirms unter dem BlueByte-Logo) mit den Angaben des Patch. Die neuesten Patches finden Sie auf Spielezeitschriften-CDs oder im Internet (Adressen siehe »Webweiser«).

Die Änderungen im Spiel, die durch die jeweiligen Patches vorgenommen wurden finden Sie in der readme.txt in Ihrem Siedlerverzeichnis.

Weitere bekannte Bugs

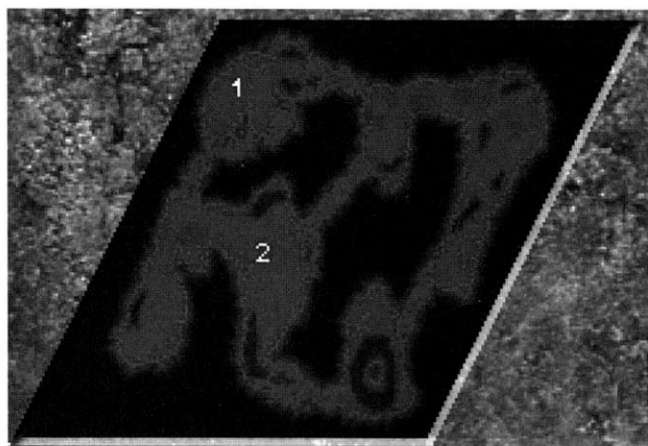
1. Der Handel kommt aufgrund schlechter Wegfindungsroutinen zum Erliegen.
2. Die Einstellung »Unendliche Rekrutierung« wird zurückgesetzt oder kommt trotz ausreichender Rohstoffe oder Siedler zum Erliegen.
3. Im Lager aus Holz verwandeltes Gold bleibt im Lager liegen, erst nach Abriss des Lagers wird es weitertransportiert.
4. Angriffe auf eigene Gebäude werden nicht oder nur falsch vom Nachrichtensystem angezeigt.
5. Angriffsmeldungen verweisen nicht auf den richtigen Platz.
6. Ausgebeutete Minen werden nicht gemeldet.
7. Der Mehrspielerserver von Blue Byte ist instabil. Spiele kommen oft nicht zustande.
8. Die Anzeige der Anzahl der freien Siedler in der Schnellübersicht des Menüs zeigt nach dem Laden eines Spielstands »0« an.
9. Die Spielstände sind manchmal fehlerhaft.
10. Grafikfehler im Menühintergrund
11. Der Arbeitsbereich des Lazarett kann nach Fertigstellung des Gebäudes nicht mehr verändert werden.
12. Handelsbug: Handelsrouten stoppen, wenn Waren nicht abgeholt werden und im Markt/Hafen liegen.

IV

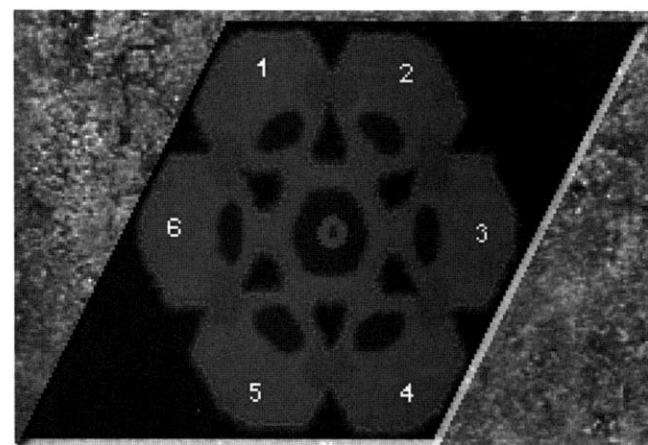
Die Karten

Mehrspieler-Karten

4 Isles

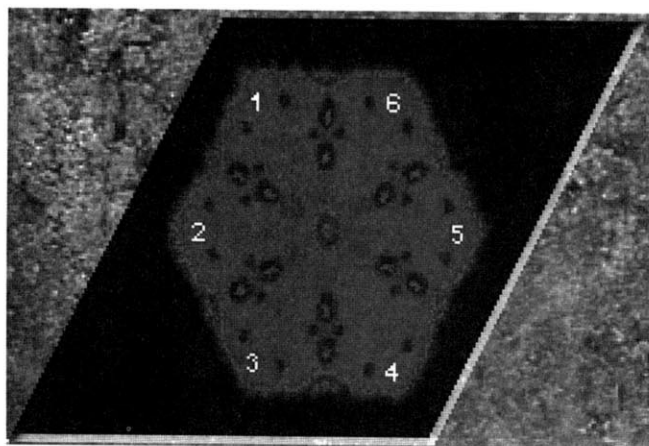


Central

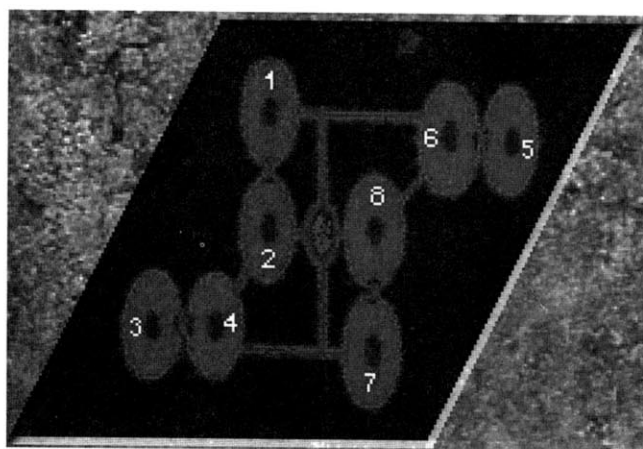


Die Siedler IV

Rocks

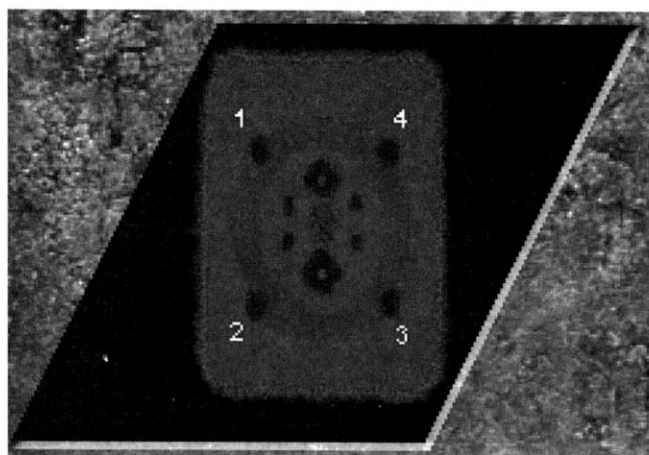


Planets

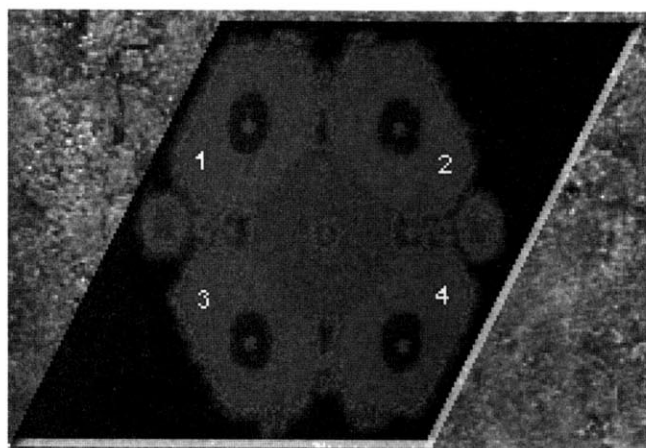


IV

Outback

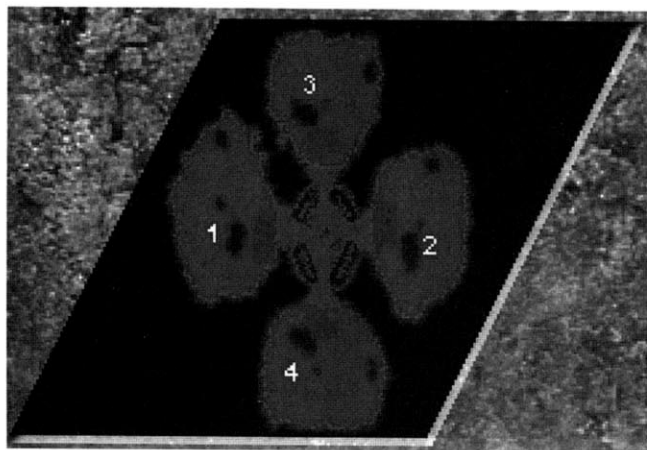


Oasis

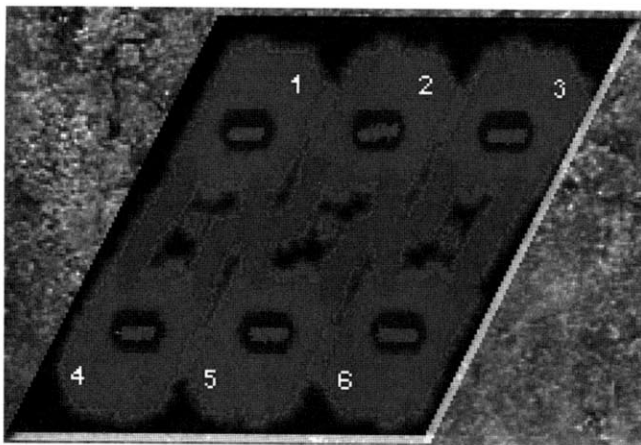


Die Siedler IV

Arena

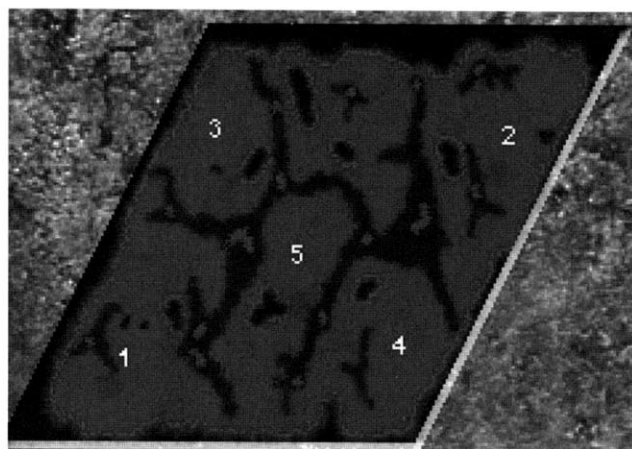


Clanfun

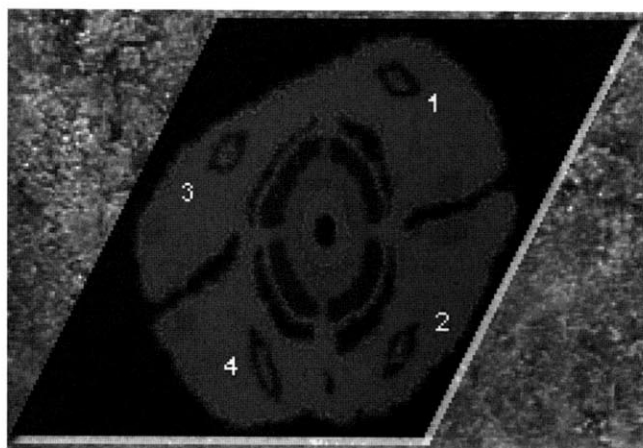


IV

Tomb

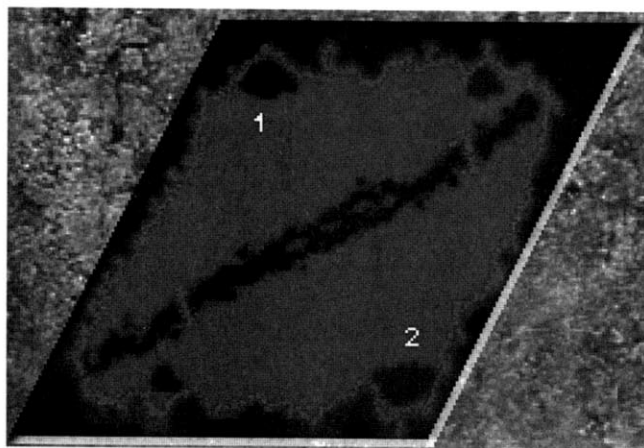


Big Brother

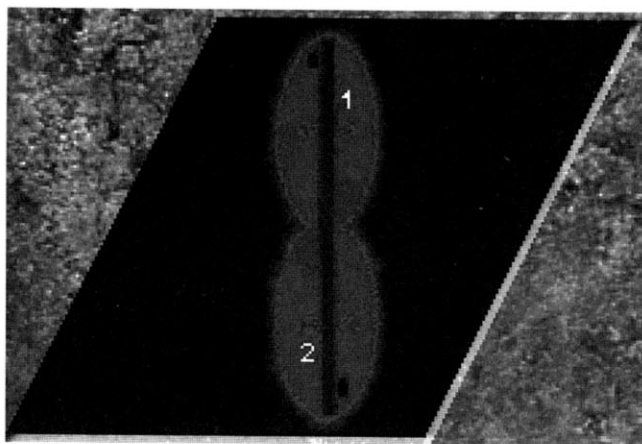


Die Siedler IV

Borderline

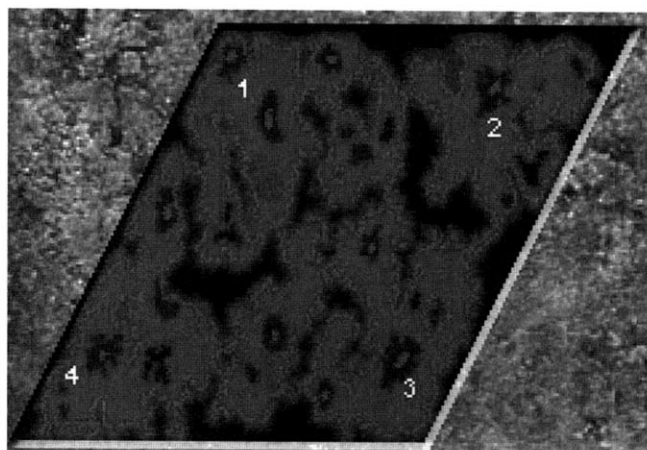


Dollar

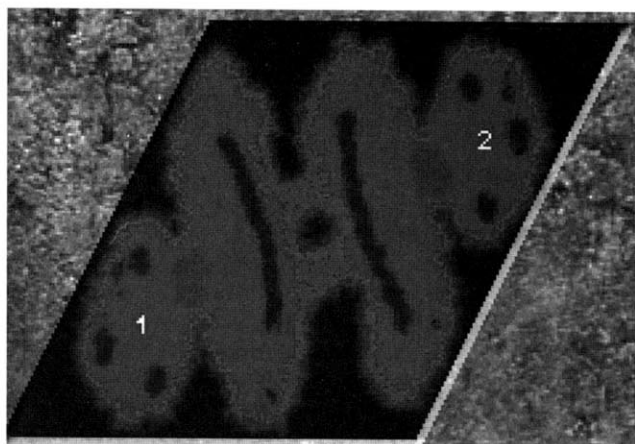


IV

Islandjumping

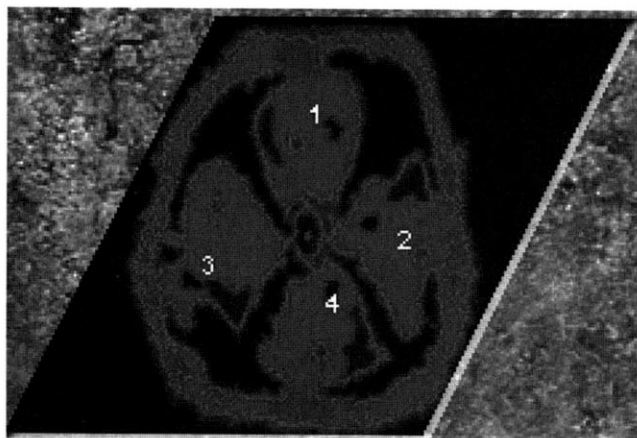


Keep Smiling

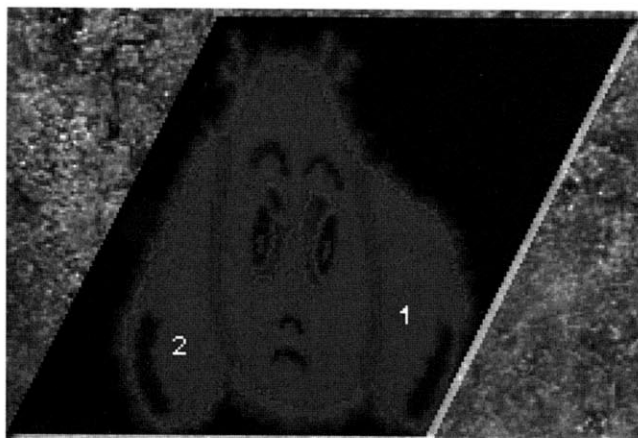


Die Siedler IV

Rushme

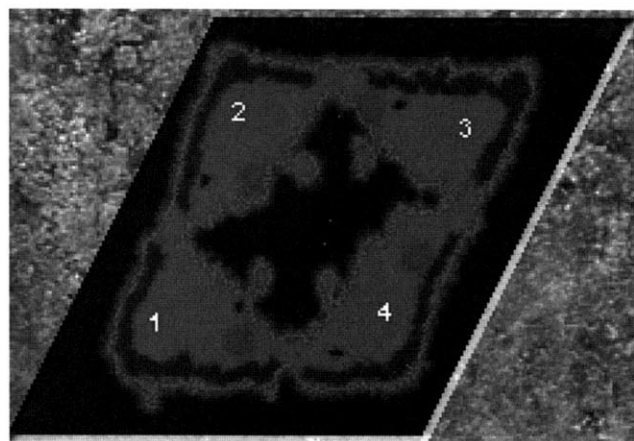


Rush Puppy



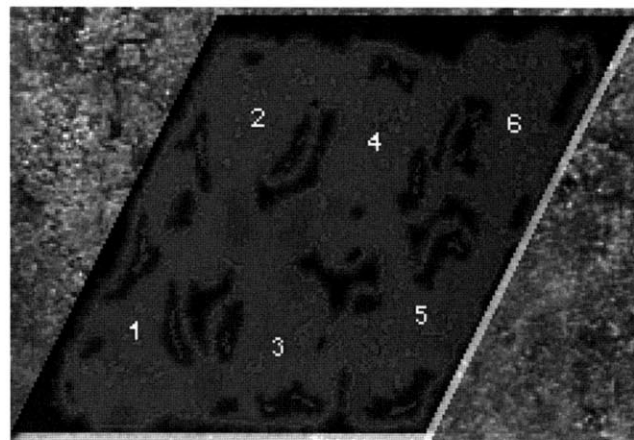
IV

Terror



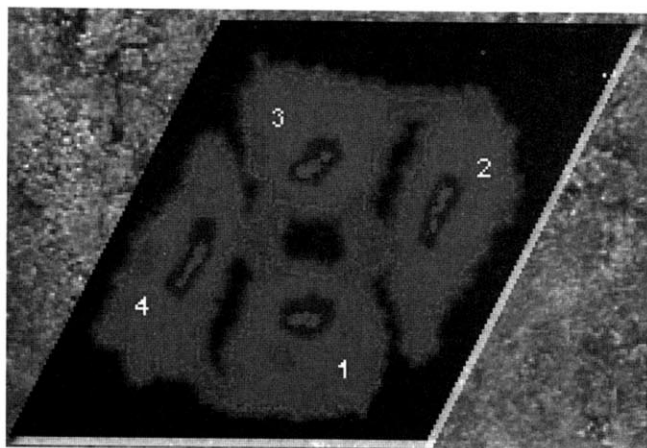
Neue Karten von BlueByte

Warzone

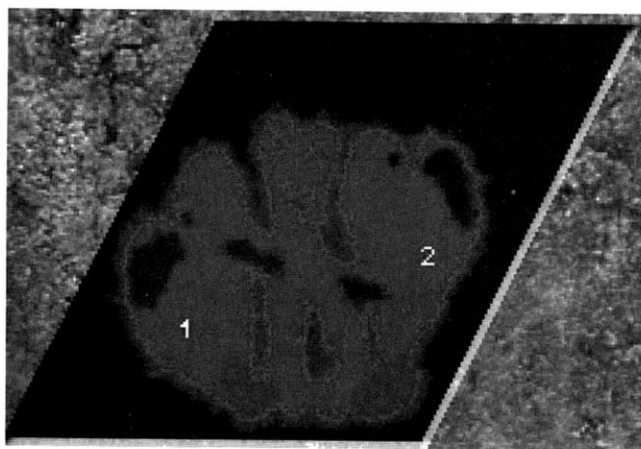


Die Siedler IV

Dancestation

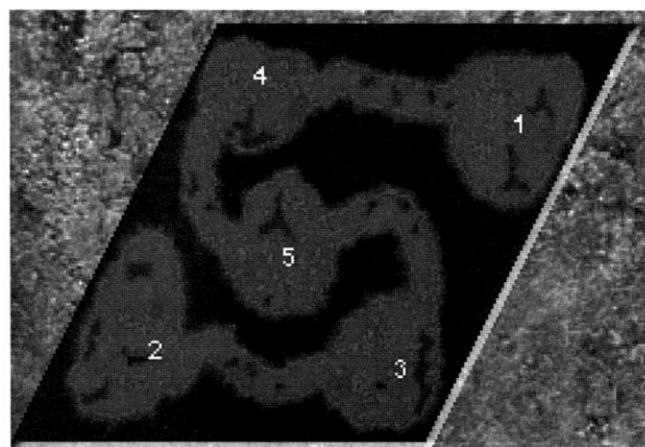


Héronswood

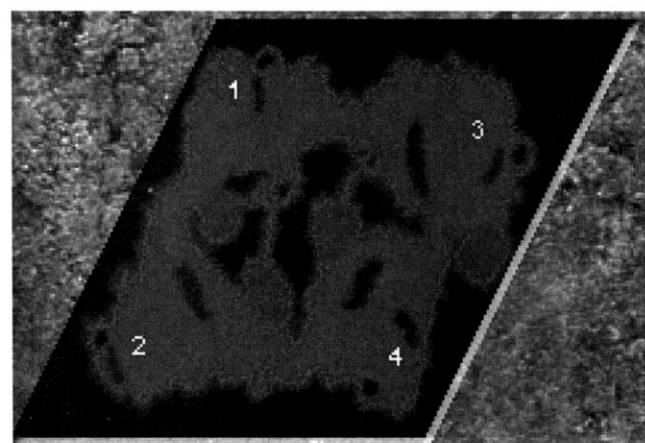


IV

In The Middle

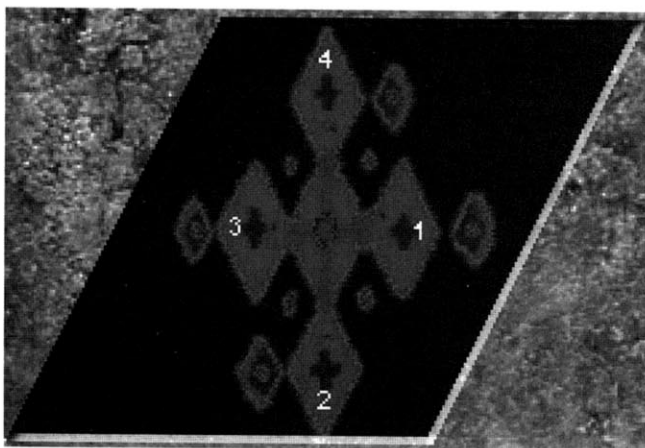


Klarenberg



Die Siedler IV

Stoneyalien



6.4 Cheats

Es ist leider nur ein einziger Cheat für das Spiel bekannt:

Geben Sie im Spiel Folgendes ein:

ENTER (das Chatfenster öffnet sich)

!ympq (Version 1.00.756 bis 1.04.795)

ENTER

!win

ENTER

ENTER (das Chatfenster öffnet sich)

!ympq (ab Version 1.09.795)

ENTER

!win

ENTER

Sie haben das Level gewonnen und die Karte wird aufgedeckt! Sie können aber ganz normal weiterspielen.

Um alle Karten freizuschalten, laden Sie sich auf <http://www.mogelpower.de/cheats/query.html?pf=1&g=17002> eine Datei herunter, mit der Sie dann die Datei miscdata2.cfg in Ihrem \SiedlerIV\config-Verzeichnis ersetzen.

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

7 Die Siedler III

Die Siedler IV

Magische Sprüche und Zauberei (oder: Wie kann ein Gott Ihnen helfen?)

Ein neuer Bestandteil von »Die Siedler 3« ist die Anwendung von Magie. Als Währung für Magie wird so genanntes Mana verwendet. Jedem Volk stehen acht Zauber zur Verfügung. Die Priester können dann, genügend Mana vorausgesetzt, Zaubersprüche aussprechen. Dazu muss der Priester meist in unmittelbarer Nähe des Wirkungsorts sein. Hierfür gibt es zwei Ausnahmen, die ich bei der Beschreibung der Zaubersprüche noch kennzeichnend erwähnen werde.

Zauber des Jupiter

Das Magische Auge: Über einem Bereich, der etwas größer ist als der Sichtbereich eines Spions, wird der Nebel des Krieges gelüftet. Dadurch können Sie sehen, was dort gerade passiert. Für diesen Zauber muss der Priester nicht am Ort des Wunders sein.

Göttliches Grün: Wüste verwandelt sich durch ein von Jupiter gesandtes Gewitter in Grasland, das Sie fortan bebauen und besiedeln können.

Wunderbares Wachstum: Jupiter bittet seine Schwester Ceres, die Göttin der Fruchtbarkeit, für diesen Zauber um Hilfe. Getreide, Reis oder Wein wachsen mit einem kräftigen Schub und ermöglichen so eine schnellere Ernte.

Angreifer ängstigen: Wenn Sie in Ihrem eigenen Land angegriffen werden, kann Jupiter Ihre Feinde verunsichern. Die Attacken Ihrer Feinde verursachen dadurch für eine kurze Zeit nur noch die Hälfte des sonst üblichen Schadens.

Göttliche Gabe: Ein Klacks für einen Gott, er greift in sein zu allen Zeiten gut gefülltes Lager und wirft eine Hand voll Waren auf die Erde. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber meist sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Midas' Hand: Jupiter kann Eisen in Gold verwandeln. Dazu bedarf er allerdings der Hilfe seines Bruders Neptun, der das Eisen für seinen Dreizack benötigt, der im Salzwasser immer so schnell rostet. Dieses Wunder muss in der Nähe eines Schiffswracks stattfinden.



Das Eisen bringen Sie am besten über einen Marktplatz mit Eseln zum Wrack. Günstig ist es, wenn das Wrack außerhalb Ihres Herrschaftsgebiets liegt, da Ihre pflichtbewussten, aber ein wenig dämlichen Träger das Eisen sonst schnell wieder zur nächsten Schmiede schleppen.



III

Schwindende Schätze: Wenn Ihre Gegner über zu viele Bodenschätze verfügen, sollten Sie das ändern. Ein selbstmörderischer Priester und genügend Mana und schon befinden sich im Felsen unter der verfluchten Mine nur noch die Hälfte der Rohstoffe.

Barbaren bekehren: Wenn Ihnen einmal wieder eine Horde ungewaschener Barbaren – seien es Ägypter, Asiaten oder Computerbuch-Autoren – gegenübersteht, dann bekehren Sie diese doch einfach.

Die Zauber des Horus

Horus' Hitze: Für Horus, den ägyptischen Sonnengott, ist es natürlich ein Leichtes, saftiges Grasland in Wüste zu verwandeln. Besonders effektiv ist dieser Zauber dort, wo Ihre nicht ägyptischen Gegner eigentlich auf reiche Ernte hoffen.

Göttliches Grün: Mit der gleichen Technik ist er natürlich in der Lage, Sumpfland in saftiges Grasland zu verwandeln.

Fisch zu Fleisch: Horus hat einen Deal mit Ch'ih-Yu. Jener liefert diesem Fische und bekommt dafür das, was bei Ch'ih-Yus Festmählern übrig bleibt. In der Regel ist das Fleisch. Was Ch'ih-Yu mit den Fischen macht, weiß Horus nicht ... Der Tausch funktioniert leider nur in der Nähe von Pilzen!

Waldbrand: Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Gegner über viel zu viel Holz verfügen, dann könnte ein kräftiges Gebet Horus dazu bringen, dem ein wenig abzuhelpen. Besonders wirkungsvoll in dichten Waldbeständen, da das Feuer im dichten Wald durchaus auf Nachbarbäume übergreift.

Göttliche Gabe: Ein Strauß göttlicher Geschenke fällt vom Himmel. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber sicher sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Soldaten stärken: Horus ist die Sonne. Und weil Ihr Gott immer präsent ist, auch auf dem entferntesten Schlachtfeld, kann es einem Priester gelingen, die Kampfkraft Ihrer Krieger kurzfristig zu verdoppeln. Sie verursachen dann bei ihren Attacken den doppelten Schaden.

Gegner bannen: Für Ihren Priester wohl ein Himmelfahrtskommando, für Ihre Armeen möglicherweise die Rettung in höchster Not. Alle gegnerischen Soldaten, die sich bei diesem Zauber im näheren Umkreis um Ihren Priester befinden, werden durch diesen Zauber auf den Schwingen des Horus davongetragen und dort, wo Sie es wünschen, wieder abgesetzt.

Schützen strafen: Gegnerische Bogenschützen können Ihrer Armee schnell große Verluste zufügen. Deshalb ist Horus gerne bereit, Ihnen weiterzuhelfen und die gegnerischen Bogenschützen zu bestrafen. Er verwandelt sie einfach in Pioniere.

Die Siedler IV

Wunder des Ch'ih-Yu

Schnee schmelzen: Das ist für Ch'ih-Yu mit seinem Feueratem natürlich eine leichte Übung. Wenn Ihnen also ein Schneefeld im Weg ist oder Sie dort noch weitere Rohstoffe vermuten, lassen Sie das Ihren Gott erledigen.

Steinfluch: In einem Steinfeld kann man nicht bauen, durch ein Steinfeld kann man keine Kriegsmaschinen transportieren und falls Sie einmal auf asiatische Gegner treffen sollten: Bis die ein Steinfeld mal abgebaut haben, wo man zum Bauen doch kaum Steine braucht – das dauert ... Lassen Sie den Drachen einfach einen Haufen Steine auf die von Ihnen gewünschte Stelle schmeißen.

Viele Fische: Ch'ih-Yu hat einen Deal mit Horus. Dieser liefert ihm Fische und bekommt dafür das, was bei Ch'ih-Yus Festmählern übrig bleibt. In der Regel ist das Fleisch. Was Horus mit dem Fleisch macht, weiß Ch'ih-Yu nicht. Aber die Fische setzt er seinen Fischern vor die Nase, so dass diese eine bessere Fangquote haben ...

Göttliche Gabe: Göttliche Geschenke fallen vom Himmel. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber sicher sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Stein zu Eisen: In Asien gibt es viele Millionen Geister- und Götterwesen. Und eines wird's schon geben, das Ch'ih-Yu einen Gefallen tut und an Gräbern Steine in Eisen verwandelt. Funktioniert aber wirklich nur an Gräbern!

Göttlicher Schild: Bei diesem Wunder wird der Schutz für alle eigenen Soldaten im näheren Umkreis um 30% erhöht.

Samuraischwert: Für einige Zeit attackieren Ihre Soldaten doppelt so schnell wie vorher.

Hilfe herbeirufen: Ihre eigenen Truppen sind gerade weit entfernt und eine Horde Feinde bedroht einen Ihrer Türme? Dann bitten Sie Ch'ih-Yu, die weit entfernten eigenen Soldaten schnell herbeizubringen. In Sekundenbruchteilen kommen Sie dann Ihren bedrängten Gebieten zu Hilfe. Dieser Spruch ist leider sehr teuer, da sich Ch'ih-Yu ungern von seiner aktuellen Zwischenmahlzeit entfernt ... Dies ist das zweite Wunder mit Entfernungswirkung. Allerdings landen die geholten Truppen in unmittelbarer Nähe des Priesters. Zumindest er muss also in der Nähe der Bedrohung stehen.

III

Die Kampagne

Wählen Sie die entsprechende Schaltfläche auf dem Hauptbildschirm aus und entscheiden Sie sich danach für ein Volk, welches Sie zum Sieg führen wollen.

Die Missionen

Da die Aufgabenstellung und die Karten dem Spieler in der Missionsbeschreibung schon zugänglich sind, verzichten wir auf vollständige Karten und die Wiederholung der Missionsziele bzw. die Beschreibung der allgemeinen Situation und konzentrieren uns bei den Missionsbeschreibungen auf die Standorte der Rohstoffe und die Beschreibung der Strategie und Taktik. Es steht Ihnen natürlich frei, Ihre eigene Taktik zu entwickeln. Wir weisen in den Texten die Stellen besonders aus, an denen Sie Vorteile für das Lösen der Missionen erringen können, wenn Sie zum Beispiel die Expansion in eine bestimmte Richtung forcieren oder eine Stelle (Rohstoffquelle etc.) besonders sichern. Vor jeder Missionsbeschreibung finden Sie unsere rein subjektive Meinung über den Schwierigkeitsgrad und die Dauer der Missionen. Der Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Mission wird in Form von Sternchen (★) angegeben.

Das Tutorial

Im Tutorial steht Ihnen ein Tutor zur Seite, der Ihnen in leicht verständlichen Worten die ersten Schritte beim Aufbau einer Siedlung erklärt. Sie führen Schritt für Schritt die Anweisungen Ihres Lehrmeisters aus. Die Anweisungen erscheinen als Text im Weltfenster und die Lehrvorführung wird erst fortgesetzt, wenn Sie die Aufgabe erfüllt haben! Na ja, der Bitte, nach 640x480 zu schalten, muss man dann doch nicht nachkommen. Man sieht zwar vermutlich wirklich mehr Details, aber dafür kann man die Schrift schlechter lesen. Sie sollten sich auch nicht dadurch verwirren lassen, dass in beschriebener Himmelsrichtung nix zu bauen ist. Hauptsache, das Prinzip wird verstanden. Merke: Ein Förster, Sägewerk, Steinbruch und zwei Holzfäller bilden eine Bauwirtschaft! Die Anweisungen für die Geologen auf felsigem Untergrund sind etwas unklar: Im »Berufswahl-Menü« gibt es keinen »Rohstoffe suchen«-Button. Markieren Sie die Spezialisten, dann können Sie diese auf die beschriebene Art und Weise zur Arbeit animieren.

Die Siedler IV

Die Römer

Diese Missionen wurden für Sie von Jan Kowalski gelöst und beschrieben.

Mission 1 – Erste Schritte

Schwierigkeitsgrad: ★

Dauer: ca. 1:00 h

Sie können in aller Ruhe Ihre Wirtschaft aufbauen. Expandieren Sie hauptsächlich in Richtung Nordosten. Vielleicht schaffen Sie es, die dort vorhandenen Goldvorräte abzubauen, bevor sie Ihr Gegner erschöpft hat. Es genügt jedoch, wenn Sie westlich Ihrer Ausgangsposition eine Kohle- und eine Eisenmine platzieren, in deren Nähe Sie die metallurgische Industrie (Eisenschmelze, Werkzeug- und Waffenschmied) ansiedeln. Im Osten ist ein guter Platz für die Nahrungsmittelindustrie. Wenn Sie, nachdem die Holz- und Steinversorgung aufgebaut ist, gleich ein großes Wohnhaus bauen, werden Sie nicht mehr über fehlende Siedler klagen müssen.

Sie können ruhig angreifen, bevor Ihre Kaserne fertig ist. Ihre Kämpfer sind gut trainiert und Ihr Gegner ist weit weniger aggressiv, als es das Missionsbriefing vermuten lässt. Besetzen Sie die eroberten Türme mit Bogenschützen und auch seine eilig neu gebauten Wachtürme können wegen Nichteintreffens der Belegschaft nicht besetzt werden. Sobald ein paar neue Rekruten ausgebildet sind, werden Sie leichtes Spiel haben.

Mission 2 – Nach dem Krieg

Schwierigkeitsgrad: ★

Dauer: ca. 1h

Auf der Hauptinsel lässt sich störungsfrei eine prima Infrastruktur aufbauen, da sie militärisch absolut sicher ist. Dort sollte an der Entwicklung der Wirtschaft gearbeitet werden. Die zur Landgewinnung errichteten Wachtürme können von Beginn an nur mit der Minimalbesetzung betrieben werden. Dem Brückenkopf in der Mitte der Insel sollte hingegen besondere Beachtung des Militärs zukommen. Es erscheint besonders sinnvoll, baldigst eine Kaserne zu betreiben und nur die Waffen per Schiff von der sicheren Hauptinsel heranzuschaffen. Die beiden zu besiegenden Gegner sind von unterschiedlicher Stärke. Remigius im Nordosten ist der Schwächere. Auch Flavius, der stärkere Gegner im Süden, greift nicht einfach so an. Lassen Sie Ihr Militär zu Kräften kommen und bekämpfen Sie erst den stärkeren Gegner (speichern nicht vergessen – niemand ist dagegen gefeit, sich zu überschätzen). Bauen Sie anschließend Ihre frisch eroberten Militäranlagen zurück, um nicht unnötig Kämpfer auf sicherem Terrain festsetzen zu haben. Nun lässt sich der letzte Gegner im Handstreich besiegen.

III

Mission 3 – Nördliche Begegnungen

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 2:00 h

Die Hauptinsel scheint keine übermäßig großen Rohstofflager zu beherbergen. Ganz im Westen findet sich ein größeres Kohlelager. In der Mitte der ersten Kolonieinsel befindet sich ein Gebirgszug mit reichlich Rohstoffen. Um nach Nordosten zu den Ägyptern zu kommen, sind ein wenig Steine und Bäume umzulagern, um eventuell mit einem Katapult in die Nähe der Ägypter zu gelangen. Natürlich kann man auch versuchen, in Frontnähe eine Katapultwerkstatt zu bauen – wer das Risiko liebt ... Auf der Insel, die nicht besetzt werden soll, taucht plötzlich ein Soldat auf. Auf der Insel findet sich etwas Gold in der Umgebung eines gestrandeten Schiffs. Die Ägypter sind bald besiegt. Anfangs sollten Sie sich jedoch auf zahlenmäßig starken Widerstand einstellen. Ist dieser aber erst einmal gebrochen, können Sie diesen Feind mit einem kleinen Trüppchen Verwegener schlagen. Nun gilt es, den römischen Feind im Nordwesten kleinzu-kriegen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich um wirtschaftlich Engpässe keine Sorgen mehr machen müssen. Bauen Sie rechtzeitig jede Menge Fähren (vier bis fünf), um diese bereit zu haben, wenn es zur Invasion kommt. Zur Insel des Piraten gibt es im Süden eine Landbrücke von der Insel, die eigentlich nicht besiedelt werden kann.

Die Karte und die Spielaufgabe sind nicht korrekt angegeben. Zum einen genügt es zum Spielgewinn nicht, nur Remigius und Ramadamses zu besiegen. Sie müssen außerdem noch die Insel des Piraten erobern. Zu dieser existiert im Süden, anders als auf der Karte dargestellt, eine Landverbindung von der »verbotenen« Insel. Weiterhin ist der Vorposten doch recht gut mit Rohstoffen ausgestattet.

Bauen Sie den Vorposten stark aus und dringen Sie dazu bis an die Grenzen des Ägypters vor. Er wird nicht von selbst angreifen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, greifen Sie an und rechnen Sie mit einer anfänglich starken Gegenwehr. Ist diese einmal gebrochen, können Sie das Land mit einem Dutzend Soldaten erobern. Belassen Sie in den eroberten Militärgebäuden nur die Minimalbesetzung, damit Ihre Träger die eroberten Waren einsammeln können. Bevor Sie Remigius angreifen, müssen Sie erst einmal auf dessen Insel gelangen. Hierzu benötigen Sie mehrere Fährschiffe, die Sie mit Pionieren (10–20) und Soldaten (20–30 sollten aber genügen) beladen und an der Ostküste von Remigius' Insel anlanden. Die Pioniere müssen genügend Land einnehmen, um darauf einen Wachturm zu errichten, und werden anschließend wieder in Träger umgewandelt. Richten Sie eine Handelsroute ein, um die benötigten Materialien heranzuschaffen. Vergessen Sie besonders Hammer und Schaufeln nicht. Nun sind auch Remigius' Truppen eine leichte Beute. Zuletzt ist noch die Pirateninsel zu erobern. Versuchen Sie nicht, die Insel im Süden zu besiedeln. Sie können dort nur an exakt einer Stelle ein Gebäude bauen (Wüste halt). Flavius ist zwar nicht sonderlich aggressiv, scheint aber über ein schier unerschöpfliches Reservoir bester Soldaten zu verfügen. Planen Sie, die Schlacht durch eine Invasion zu gewinnen, sollten Sie große Verluste einkalkulieren. Achten Sie auf Ausgewogenheit der Waffengattungen.

Die Siedler IV

Eine Methode, das Spiel fast ohne eigene Verluste zu gewinnen, ist folgende: Mittlerweile sollte sich bei Ihnen reichlich Mana und viele Magier angesammelt haben. Beladen Sie eine Fähr mit Magiern und setzen Sie diese in Feindesland ab. Bekehren Sie unter Anwendung des Spruchs »Barbaren bekehren« in der Nähe eines Wachturms möglichst viele Feinde. Diese haben nun nicht Besseres zu tun, als die drei Wachtürme der Insel zu erobern und das Spiel für Sie zu gewinnen.

Mission 4 – Ärger im Westen

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3:00 h

Auf der zur Missionsbeschreibung gezeigten Karte sind Ihre Position »S« und die der Piraten »P« vertauscht. In der Umgebung sind erst mal jede Menge Holz und Steine aus dem Weg zu räumen. Nordwestlich vom anfänglich Hauptgebäude gibt's Kohle und Eisen und Gold.



Gut, dass man für die Produktion von Pfeilen keine Rohstoffe braucht ;-)



In dieser Mission sollten Sie Ihre Wirtschaft gleich von Beginn an mächtig ankurbeln – erst Baumaterial und dann sofort den Wirtschaftszweig zu den Rekruten. Rohstoffe, die für die gesamte Mission reichen, finden Sie im Gebirge östlich Ihrer Startposition.

Ihre Gegner werden Sie in jedem Fall zu früh angreifen. Flavius (blau) mobilisiert eine besonders große und aggressive Streitmacht. Rechnen Sie damit, einige Gebäude, auch im Landesinneren, an ihn zu verlieren. Ramadamses (gelb) wird Sie als ein Verbündeter Flavius' gleichzeitig von Norden her bedrängen, wenn auch deutlich schwächer. Begehen Sie nicht den Fehler, die Militärgebäude im Landesinneren schwächer zu besetzen! Hoffentlich funktioniert Ihre Wirtschaft nach dieser Invasion noch. Lassen Sie die vom Feind eroberten Gebäude solange in Ruhe, bis Ihre Streitmacht wieder angewachsen ist. Deaktivieren Sie Kasernen, die sich in der Nähe erobelter Gebäude befinden, damit Ihre teuren Rekruten nicht gleich wieder zur Zielscheibe für die feindlichen Bogenschützen werden. Vielleicht bauen Sie gleich zu Beginn eine Kaserne im Südwesten – dort kommt der Feind nicht hin. Sobald Ihr Militär wieder gestärkt ist, erobern Sie die verlorenen Gebäude zurück und sammeln sich für einen vernichtenden Schlag gegen Ramadamses

III

im Norden. Während Sie mit einem größeren, gemischten Trüppchen einen Wachturm nach dem nächsten erobern, floriert (höchstwahrscheinlich) Ihre Wirtschaft.

Kümmern Sie sich nicht erst um Ihre Wirtschaft – in den eroberten Ländereien liegen genügend Materialien herum (um Personalmangel vorzubeugen, sollten Sie an diesem Punkt oder etwas früher ein oder zwei Wohnhäuser bauen). Gruppieren Sie alle Soldaten und erledigen Sie Flavius im Westen. Dieser wird keinerlei ernstzunehmenden Widerstand leisten.

Mission 5 – Das Rennen

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 2–3h

Sie treffen auf fünf Gegner! Es scheint, als würde ein Handelsschiff bei der ersten Fahrt nur ein Objekt mitnehmen, auch wenn bereits mehrere an der Anlegestelle liegen. Zu Beginn sollten Sie mit einem kleinen Engpass bei den Brettchen rechnen, der sich aber durch ein potenzielles Forstwirtschaftsgebiet im Westen Ihrer Hauptinsel beheben lässt.

In diesem Level müssen Sie sich beeilen. Nach spätestens zwei Stunden Spielzeit hat Ihr Gegner mehr als 70 Goldbarren und Sie haben verloren. Von den drei Gegnern im Norden, die Sie zum Spielgewinn besiegen müssen, sollten Sie vor allem dem im Nordosten (A2) Ihre besondere Aufmerksamkeit widmen. Nur er wird Gold in gefährlichen Mengen produzieren. Wie immer finden Sie genügend Rohstoffe. Wegen des Zeitmangels ist eine Besetzung der freien Insel im Nordwesten nicht zu empfehlen. Die beste Strategie besteht darin, die nötige Infrastruktur auf Ihrer Hauptinsel unterzubringen. Das wird zwar eng, ist aber möglich. Sie müssen allerdings auf den Mana-Produktionsfluss verzichten. Um Ihre Armee trotzdem zu stärken, muss von Anbeginn viel Gold produziert (und eingelagert!) werden. Besetzen Sie die gesamte Insel. Im Südwesten sollten Sie eine Holzproduktion aufbauen. Anschließend reißen Sie die bereits zu Spielstart vorhandene im Norden ab, um Platz zu schaffen. Ihre Insel ist sicher. Sie kommen mit einem Minimum an Wachtürmen aus. Ersetzen Sie die großen Burgen durch kleine Wachtürme und setzen Sie Pioniere und Aussichtstürme ein.

Bauen Sie wenigstens fünf Fähren und lassen Sie die Kampfkraft Ihrer Soldaten auf mindestens 60% anwachsen. Wenn Sie mehr als 60 Soldaten entbehren können, greifen Sie den Gegner A2 an. Zu einer Invasionstruppe sollten nicht weniger als 30 Kämpfer gehören. Irgendwann hat sich der Gegner verausgabt und Sie können in gewohnter Weise die Insel erobern. Nun können Sie sich Zeit lassen. Die beiden anderen Gegner werden das 70-Goldbarren-Limit nie erreichen. Allerdings wehren sich diese ebenfalls heftig und Sie werden pro Insel nochmals mindestens 50 Opfer zu beklagen haben. Vergessen Sie in diesem Zusammenhang nicht, eroberte Türme sofort voll zu besetzen, damit Ihre Bogenschützen den Gegner auch aus sicherer Höhe dezimieren können. Irgendwann werden Sie ein Personalproblem auf Ihrer Hauptinsel haben. Da bis dahin bereits reichlich Soldaten zu ihren Göttern gegangen sind, können Sie alte Wohngebäu-

Die Siedler IV

de abreißen und an deren Stelle neue bauen. Sollten herumliegende Baumaterialien aufgrund von Überschüssen nicht abtransportiert werden, können Sie eine Handelsschiffroute zur unbewohnten Insel einrichten und von Zeit zu Zeit ein paar Brettchen und Steine »entsorgen«.

Mission 6 – Die Vulkaninsel

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 2h

Eine Mission zum Entspannen. Obwohl das Niederlagekriterium ähnlich problematisch klingt wie das letzte (Ramadamses siegt, wenn er 100 Goldbarren besitzt), haben Sie jede Menge Zeit.

Die Karte entspricht im Großen und Ganzen der von Mission 5. Im nördlichen Teil haben sich die Landmassen infolge eines Vulkanausbruchs etwas verschoben. Die Infrastruktur Ihrer Hauptinsel im Südosten funktioniert noch weitgehend, wenn auch nicht mehr in der von Ihnen kürzlich so virtuos konstruierten Ordnung. Sie sollten sie durch intelligentere Festlegung von Arbeitsgebieten, Werften (am besten zwei), Anlegestellen (zwei bis drei), Lager (höchstens zwei) und ein paar zusätzliche Bergwerke aufpolieren. Der Nahrungsmittel- und Rohstoffkreislauf funktioniert wie am Schnürchen. Zeit für das Wesentliche! Platzieren Sie zwei bis drei Weinbauern und ebenso viele kleine Tempel, um Ihre Rekruten aufzuwerten. Bauen Sie vier bis fünf Handelsschiffe und eine kleine Flotte Fähren.

Verwenden Sie nicht allzuviel Energie für die Kolonien im Nordwesten. Anfangs können Sie dort, wegen des hügeligen Geländes und des Reichtums an Bäumen und Felsen, nicht viel bauen. Sie brauchen ein paar Siedler und je eine Anlegestelle. Bauen Sie die vorhandenen Ressourcen ab und verschiffen Sie die überzähligen. Die Kolonien eignen sich auch vorzüglich, um Überschussproduktion von der Hauptinsel zu lagern. Vielleicht finden hier noch ein großer Tempel oder andere Gebäude Platz, die auf der Hauptinsel keinen Platz mehr haben. Lassen Sie Ihr Militär auf etwa 80% erstarken und aktivieren Sie alle Aufwertungsstufen. Verladen Sie nun eine Hundertschaft Soldaten auf Ihre Fähren und attackieren Sie Ramadamses im Nordosten. Landen Sie dazu am besten auf dem westlichen Landzipfel seiner Insel. Dieser dürfte noch nicht besiedelt sein. Die Eroberung der Insel wird nun nur noch ein Spaziergang sein.

Mission 7 – Geplänkel

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3h

So richtig Rohstoffe gibt's hier noch gar nicht. Ramadamses greift nach einer gewissen Zeit gnadenlos an. Man sollte sich am Anfang nicht verzetteln und die Priorität auf das Militär legen. Wegen fehlendem Bauplatz und Baumaterial fällt das aber nicht gerade leicht.

III

Die Aufgabenstellung dieser Mission lässt keine großen Probleme erwarten. Sie sollen ja nur einen kleinen Zipfel Land erobern. Die Schwierigkeiten ergeben sich daraus, dass Sie nach etwa 1,5 bis 2 Stunden Ihr Militär auf Zack gebracht haben sollten, weil dann nämlich Ramadamses vom Westen Ihrer Siedlung kommend, gnadenlos angreift. Um seinen Nachschub braucht er sich auch keine Sorgen zu machen, denn es gibt eine kleine Landverbindung zwischen der zu erobernden Halbinsel und seinem Hauptsiedlungsgebiet (um das auf der Übersichtskarte so zu interpretieren, bedarf es schon einer gehörigen Portion guten Willens – der kleine Haken links oberhalb des »R« von Ra2).

Bauen Sie die gesamte Infrastruktur auf, die zum Rekrutieren nötig ist. Möglichst im östlichen Teil Ihres Reiches, um etwaige Angriffe ohne größere Verluste an wichtigen Gebäuden zu überstehen. Angriffe haben Sie nur von Westen her zu erwarten. Tsu Tang im Süden wird Sie nicht bedrängen. Bauen Sie anfangs jedoch auch nicht mehr als ein Gebäude jeder Sorte, da der Bedarf an Baumaterial erst gedeckt werden muss. Es stehen zwar genügend Bäume in der Gegend herum und Steinhäufen behindern Ihre Bauaktivitäten zur Genüge, aber Sie haben zu Beginn nur sehr wenig Baustoffindustrie und zur Verstärkung derselben benötigen Sie ja auch Material. Später, wenn Sie dann aus dem Vollen schöpfen können, fällt die Nachrüstung leicht. Vergessen Sie auch nicht ein Lager für das Gold und den Weinbauern mit dazugehörigem kleinen Tempel, um Ihren Kämpfern möglichst früh einen Leistungsschub zu verpassen. Ein großes Wohnhaus sollte sowieso zu Ihren ersten Handlungen gehören, koste es, was es wolle. Wenn dieses fertig ist, lassen Sie Ihr Siedlungsgebiet nach Norden und Westen am besten von einem Trupp Pionieren erweitern. Errichten Sie den einen oder anderen Spähturm, um das Land zu nutzen.

Beim Rekrutieren von Soldaten sollten Sie die Bogenschützen besonders stark anfordern, da sie anfangs zwar eine ganze Menge Soldaten haben, sich unter diesen jedoch keine Bogenschützen befinden. Wenn Ihre Industrie einigermaßen funktioniert, nehmen Sie den größten Teil Ihrer bereits vorhandenen Armee (es müssen noch keine rekrutierten sein, die Grundausrüstung tut's auch und, was hier wichtig ist, bedeutend früher) und erobern die ersten zwei Militärgebäude des Feindes. Der ist etwas überumpelt und noch überraschend wehrlos. So kommen Sie beinahe umsonst an große Militärgebäude und schaffen sich eine Pufferzone zu Ihrem Wirtschaftsgebiet. Lassen Sie sich aber nicht dazu hinreißen, weiter in Ramadamses Land vorzudringen – das wird schiefgehen! Sobald Sie über ausreichend Bogenschützen verfügen, besetzen Sie die Gebäude von der Grenze her voll und bauen Sie ein paar Burgen und kleinere Militärgebäude (die Sie auch sofort besetzen) entlang des Invasionskorridors Ihres Feindes. Ist die Grenze gesichert, kann Ramadamses kommen. Wahrscheinlich wird er zwei oder drei Gebäude erobern. Bleiben Sie aber ruhig und nehmen Sie ihm diese wieder ab, möglichst bevor er sie voll besetzt. Optimieren Sie nun Ihre Wirtschaft. Lassen Sie dabei Ihre Grenze nicht aus den Augen. Ramadamses ist sehr aggressiv und wenn Sie nicht Acht geben, reiben sich Ihre Soldaten in Einzelkämpfen abseits der schützenden Wehrtürme auf. Sobald Sie über eine Armee von vielleicht 50 bis 60 Soldaten verfügen, vertreiben Sie Ihren Widersacher von der Halbinsel und schon können Sie sich entspannt in Ihrem Feldherrensessel zurücklehnen.

Die Siedler IV

Mission: 8 – Des Händlers letzter Auftrag

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 2h

Die Wirtschaft funktioniert in Ansätzen so gut, dass das schon verdächtig ist ... Bereits zu Beginn kommen über die schmale Furt feindliche Soldaten auf die westliche Halbinsel Ihres Reiches. Nachdem die Türme dort besetzt sind und alle verfügbaren Soldaten dort patrouillieren, müssen Sie sofort ein großes Wohnhaus in Auftrag geben, da das in der realen Welt beinahe vergessene Problem der Unterbevölkerung droht ...

Sie spielen auf der gleichen Karte wie bei Mission 7. Sie haben viel Platz und Ihre Infrastruktur funktioniert einigermaßen. Bevor Sie dieser zur Perfektion verhelfen, besetzen Sie aber erst einmal die Militärgebäude im Westen Ihres Reiches mit den vorhandenen Soldaten – vor allem die Bogenschützen sollten Sie dorthin abkommandieren. Der Grund für diese Eile ist darin zu suchen, dass Ihr neuer Feind Tsu Tang von Beginn an Soldaten in Ihr Territorium schickt, welchen Sie Saures geben sollten, bevor die es tun. Sammeln Sie die auf Ihrem Territorium verstreuten Soldaten ein und schicken Sie sie ebenfalls zur Landesverteidigung an die Front. Diese wird auch im weiteren Verlauf der Mission immer auf Ihrer westlichen Halbinsel liegen. Da die Feinde recht vereinzelt auftreten, haben Ihre Leute leichtes Spiel. Sie müssen halt nur an Ort und Stelle sein.

Sobald die Landesverteidigung gesichert ist, können Sie sich Ihrer Wirtschaft widmen. Als Erstes brauchen Sie Leute. Bauen Sie sofort ein großes Wohnhaus und wenn dieses fertig ist, veranlassen Sie gleich den Bau eines zweiten. Ihr Land ist groß und die wichtigsten Produktionszweige funktionieren schon ganz gut. Da kann man leicht übersehen, dass es Ihnen noch an einer Werkzeugschmiede fehlt. Warten Sie nicht so lange, bis Ihnen zum Besetzen eines Gebäudes ein Hammer fehlt und Sie eine teure Waffenschmiede abreißen müssen, nur um den Hammer für den Werkzeugschmied loszueisen. Sie brauchen nun nur noch abzuwarten, bis Sie stark genug sind, da ja der Feind nicht an Ihren Bogenschützen und Fußtruppen vorbeikommt.

Beginnen Sie die Invasion mit den ersten zwei bis drei großen Militärgebäuden jenseits des schmalen Übergangs. Bauen Sie diesen Brückenkopf ein wenig aus und verlagern Sie Ihr gesamtes Heer dorthin, wobei Sie zur Sicherheit die grenznahen Burgen voll besetzen sollten. Teilen Sie das Land von Tsu Tang, indem Sie einen Teil Ihrer Truppen nach Westen bis an die Küste vordringen lassen. Vergessen Sie nicht, Ihre Verwundeten zum Lazarett zu schicken und die neuen Rekruten an die Front zu holen. Erobern Sie nun mit dem größten Teil Ihrer Truppen zuerst Tsu Tangs südliche Hemisphäre, da hier der wichtigste Teil seiner Wirtschaft konzentriert ist. Er wird Ihnen nicht mehr viel Widerstand entgegensetzen. Den nördlichen Teil zu erobern, ist nun nur noch Formsache – und die anderen müssen das Universum streichen ...

III

Die Asiaten

Mission 1 – Startschwierigkeiten

Dauer: ca. 1h

Schwierigkeitsgrad: ★

Sie starten im Nordosten der Insel. Östlich liegen auf einer kleinen Halbinsel eine Menge Waffen für Sie bereit. Nutzen Sie den vorhandenen Wald, um mindestens vier Holzfäller, zwei Förster und zwei Sägewerke zu einer leistungsfähigen Holzwirtschaft aufzubauen. Danach errichten Sie eine Kaserne. Die kleine, rohstoffhaltige Bergkuppe (Kohle) können Sie ignorieren, es gibt reiche Vorkommen im Westen. Im Nordosten existiert eine kleine Halbinsel, auf der Sie Schwefel, Gold und Kohle finden. Mit den Soldaten, die aus den gefundenen Waffen rekrutiert worden sind, könnten Sie eigentlich schon das Level gewinnen. Der Gegner im Westen hat Ihnen kaum etwas entgegenzusetzen und verhält sich auch eher passiv. Er kommt zwar an Ihr Territorium heran, lässt Sie aber in Ruhe, wenn Sie sich schnell nach Norden und Westen ausgebreitet haben und die Wachtürme voll besetzt sind. Nordwestlich von Ihnen finden Sie dann ein Gebirge, das Sie mit Pionieren in Besitz nehmen können. Hier gibt es Gold, Kohle und Eisenerz im Überfluss. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Nahrungsmittelindustrie nicht vernachlässigen und dann gleich mit dem Abbau beginnen können. Großer Tempel und Kanonenbauer sind unnötig, da Sie diese Unterstützung gegen solch schwache Gegner nicht brauchen. Ein kleiner Tempel und zwei Reisbauer am Sumpf sollten Sie erst bauen, wenn Sie die wichtigen Ressourcen erobert haben und Baumaterial für solchen »Luxus« übrig haben. Wenn Sie sich stark genug fühlen, speichern Sie (!) und greifen den Gegner im Westen mit geballter Kraft an. Er startet augenblicklich eine Gegenoffensive und rennt sich die Hörner ein! Damit ist er am Ende und Sie können nun die Wachgebäude einnehmen. Vorsicht vor dem Gegner im Süden! Er versucht, Ihr Hinterland anzugreifen, macht ihnen aber in der Regel kaum Probleme, wenn Sie den Westgegner besiegt (und damit auch dessen Rohstoffe requiriert) haben.



Bauen Sie rechtzeitig ein großes Wohnhaus! Es ist besser, genügend Träger zu haben als ein riesiges Territorium, das Sie dann wieder an den Gegner verlieren!

Die Siedler IV

Mission 2 – Bürgerkrieg

ca. 1:30 h

Schwierigkeitsgrad: ★

Sie starten auf einer ähnlichen Karte wie in der vorherigen Mission. Im Nordosten (hinter dem Sumpf) finden Sie wieder einige Rohstoffe (Eisenerz). Sie sollten die Landenge im Südosten mit einer Festung blockieren und in deren Schutz zwei Farmen errichten. Ein Heiler komplettiert die militärische Installation. Auf der Halbinsel im Sumpf siedeln Sie zwei Reisbauern an. (Vergessen Sie nicht, das Arbeitsgebiet festzulegen!) Richtung Westen liegen große Rohstoffvorkommen, die Sie sich ohne zu zögern unter den Nagel reißen sollten (Pioniere). Ganz im Süden des Gebirges finden Sie Schwefel! Unterhalb des Gebirges ist erneut eine Landenge zu blockieren und an der Westküste treffen Sie wieder auf ein Lager mit Waffen. Versuchen Sie, dem blauen Gegner mit Vorsicht zu begegnen, und besetzen Sie die blockierende Burg sofort voll. Der Blaue neigt dazu, an dieser Front Gebäude zu erobern und Ihnen so das Leben zur Hölle zu machen. Die Gelben sind relativ schwach, nutzen aber gerne die Gelegenheit, wenn Sie mit dem Blauen kämpfen, eine zweite Front zu errichten. Bevor Sie angreifen, sollten Sie alle Waffengattungen upgraden! Der Blaue ist sehr stark. Errichten Sie ruhig zwei kleine Tempel und zwei Schnapsbrennereien, Reis sollte genug da sein, wenn Sie die Bauwirtschaft einmal angekurbelt haben. Als Holzproduktionsgebiet bietet sich der Wald im Westen des Startgebiets an. Rüsten Sie auf, mehrere Eisenschmelzen und Goldschmelzen brauchen aber eine ausgewogene Wirtschaft! Zwei Bäcker sollten die Bergwerke mit genügend Brot versorgen können, eine Schlachtereie hingegen reicht. Sammeln Sie eine geballte Streitmacht und ziehen Sie mit der Hälfte zunächst gegen den Gelben. Sichern Sie mit der anderen Hälfte die blaue Front! Ist der Gelbe in heillosen Flucht und Sie erreichen die Blauen von Südosten her, dann können Sie getrost eine zweite Front eröffnen und von Norden her die Blauen zwischen Ihren Armeen aufreiben. Das Level ist gewonnen, wenn Sie das letzte Militärgebäude eingenommen haben.

Mission 3 – Der Fuchs

Dauer: ca. 2:00h

Schwierigkeitsgrad: ★★

Sie starten sehr beengt, es fehlt der Raum für die nötigsten Gebäude. Breiten Sie sich deshalb so schnell wie möglich in Richtung Osten aus, Sie stoßen bald darauf auf Ihren Gegner. Versuchen Sie, ihm noch ein Stück vom Gebirge abzutrotzen, und sichern Sie die Grenze gut. Auch die Landenge im Norden sollten Sie mit einem großen, vollbesetzten Wachturm sichern. Verzichten Sie vorerst auf das zweite, sonst obligatorische Sägewerk. Im Westen finden Sie wieder einmal Waffen und auf einem Zipfel im Osten ein paar Barren Gold. Bauen Sie Waffenschmiede, Eisen- und Goldschmelze und versuchen Sie ein Minimum an Nahrungsmittelindustrie sowie eine Destille auf die Beine zu stellen. Der Gegner greift vorerst nicht an, er begnügt sich damit, seine Minen zu bewa-

III

chen. Haben Sie die Level der Soldaten erhöht und eine kleine Streitmacht aufgebaut, erweitern Sie Ihr Territorium in Richtung Nordwesten und bauen Sie neue Minen im eroberten Gebirge. Jetzt bauen Sie die Gebäude, die vorher aus Platzmangel nicht entstanden: ein zweites Sägewerk und weitere Wohnhäuser. Der Gegner leistet Ihnen zwar Gegenwehr, die aber nicht besonders stark ausfällt.



In der Anfangsphase sind Nahrungsmittel knapp. Stellen Sie die Belieferung der Minen so ein, dass alle Minen mit allen zur Verfügung stehenden Nahrungsmitteln versorgt werden, sie arbeiten dann zwar nicht ganz so effektiv, aber besser als gar nicht!



Mission 4 – Finten

ca. 2:30h

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Jetzt erwartet Sie die erste etwas anspruchsvollere Mission. Sie starten mit einigen Gebäuden, aber ohne jegliche Bogenschützen. Rohstoffe finden Sie genügend im Nordwesten. Einen Sumpf für Reisbauern gibt es im Südwesten. Sie sollten nach Süden und die Landengen im Nord- und Südosten (nach Osten führend) gut sichern, am besten mit Festungen. Ihre vordringlichste Aufgabe besteht jedoch darin, eine Kaserne und die Waffenindustrie aufzubauen und per Dringlichkeitsmenü Bogenschützen zu rekrutieren, welche die Zinnen der Burgen besetzen. Wichtig ist eine leistungsfähige Baumaterialien-Industrie, Sie brauchen jede Menge Wohnhäuser, da der Gegner schon nach kurzer Zeit Ihre Burgen angreifen wird, und zwar, je nach Ihrer Baustrategie, sowohl von Süden als auch von Osten. Ist der Norden schwach gesichert, wird er auch da angreifen. Den Massen an Bäumen sollte Sie mit vielen Holzfällern und drei Sägewerken zu Leibe rücken, Sie brauchen das Holz. Lassen Sie sich aber nicht dazu verführen, keine Forsthäuser zu bauen, das könnte Sie in einer spielentscheidenden Phase in den Holzmangel stürzen. Die zentrale Burg und der Förster am Startpunkt sollten abgerissen werden, um Platz für wichtige Industrien zu schaffen. Lassen Sie Ihre Pioniere weiter nach Süden vorrücken und sichern Sie den Weg mit mittleren und kleinen Militärgebäuden. Besetzen Sie die Türme immer voll, der Gegner greift gerne im Hinterland allein gelassene Türme an. Es empfiehlt sich, im Laufe des Spiels in jeder Region (Norden, Osten und Süden) je eine Kaserne zu errichten. So können Sie im Notfall auf Auto-Rekrutieren

Die Siedler IV

schalten und den Gegner so abfangen. Bauen Sie genügend Eisenschmelzen (zwei bis drei) und mindestens zwei Waffenschmieden. Zwei Goldschmelzen produzieren Unmengen von Goldbarren, sorgen Sie für Lagerraum. Produzieren Sie Waffen »auf Halde«! Warten Sie, bis Sie die Level der Soldaten erhöhen können (zwei Tempel und zwei Destillen) und rekrutieren Sie nur im Falle eines Angriffs. Halten Sie die Stellung, bis Sie starke Soldaten haben. Mit den anfänglich schwachen Kriegern haben Sie nur eine Chance, wenn sie 100% Kampfstärke besitzen (d.h. auf eigenen Territorium) und von Bogenschützen auf Türmen gedeckt werden. Wenn Sie eine ansehnliche Streitmacht versammelt haben, eröffnen Sie den Kampf an allen Fronten und nehmen den Gegner so in die Zange. Die Zauberkraft von Priestern lässt sich gut für »Göttliche Gaben« verwenden.

Mission 5 – Piraten und größere Probleme

Dauer: ca. 2:00h

Schwierigkeitsgrad: ★★

Es gibt mindestens zwei Wege, dieses Level zu gewinnen. Bauen Sie in jedem Fall Ihre Siedlung nach Süden und Westen aus. Von Westen droht keinerlei Gefahr. Auf der Westspitze finden Sie Goldbarren, die Ihre Kampfkraft ein wenig auffrischen. Sie haben ausreichend Platz und Rohstoffe, um eine sehr leistungsfähige Industrie aufzubauen. Kümmern Sie sich um ausreichend Kohle, d.h. um ausreichend Brot. Anbauflächen sollten Sie mit Holzfällern abholzen lassen, ein Förster reicht. Bauen Sie mindestens drei Sägewerke und viele Lager, um den anfänglichen Rohstoffsegen aufzufangen. Aufgrund der vielen Bäume gibt es keine sinnvollen Einsatzgebiete für Kanonen. Sie haben nicht viel Zeit, denn der starke gelbe Gegner wird Sie von Zeit zu Zeit von Süden her angreifen. Sichern Sie das Gebiet um das Gebirge im Süden mit ausreichend Wachtürmen und Festungen (Bogenschützen nicht vergessen). Das Gebirge selber brauchen Sie nicht unbedingt, da es in Ihrem Land genügend Rohstoffe gibt. Um schnell gute Kämpfer zu bekommen, nutzen Sie den Reis von ca. drei Reisbauern, um Schnaps zu brennen. Schnaps sollten Sie einlagern, so produzieren Sie schon ein bisschen »auf Vorrat« und können dann, wenn Sie genügend Baumaterial haben, zwei bis drei Destillen und drei kleine Tempel bauen. Dann geht es sehr schnell, bis Ihre ganze Armee nur noch aus Elitesoldaten besteht. Bauen Sie drei bis vier Kasernen im Süden, da sind die Soldaten gleich an Ort und Stelle.

Weg 1: Bauen Sie vier bis fünf Fähren und landen Sie zehn bis fünfzehn Mann jeder Waffengattung auf dem östlichsten Zipfel der Pirateninsel. Bringen Sie drei Priester mit dorthin. Bewegen Sie sich nach Westen. Vor den Angriffen können Sie Ihre Kämpfer mit einem »Göttlichen Schild« stärken. Der Widerstand ist recht schwach und Sie haben gewonnen, sobald der letzte Wachturm gefallen ist.

III

Weg 2: Dieser Weg ist ungleich schwieriger, da der Gelbe über eine schlagkräftige Armee verfügt. Ziehen Sie Ihre Truppen und Priester zusammen und arbeiten Sie sich Stück für Stück in das gelbe Feindesland vor. Irgendwann finden Sie dann den Zugang zur Insel (nach Norden) und können den Blauen (Piraten) mit Ihrer verbliebenen Streitmacht angreifen.



Das A und O sind genügend Träger und eine funktionierende Wirtschaft! Stellen Sie die Trägerpriorität auf 40%, das Land ist groß und zu wenige Träger laufen sich den Wolf...



Mission 6 – Aufbau und Aufbruch

Dauer: ca. 4:00h

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Ein vertracktes Level, aber wenn Sie das Prinzip einmal begriffen haben, kein unlösbares Problem. Informationen über das Besetzen von Inseln finden Sie in einem eigenen Kapitel, die Missionsbeschreibungen enthalten nur die Eckdaten.

Sie starten mit einem Sägewerk, einigen Wachtürmen auf drei Inseln und sehr wenig Fußvolk. Auf Ihrer Hauptinsel sollten Sie schleunigst damit beginnen, dem Wald und den Steinen auf die Pelle zu rücken. Ihr Fernziel ist es, auf der Hauptinsel nur verarbeitende Industrie zu haben und auf der westlich von Ihnen liegenden Insel alle Rohstoffe zu produzieren (außer Erze und Kohle). Bauen Sie ein großes Wohnhaus, um das Trägerproblem zu lösen. Schicken Sie ein paar Pioniere nach Süden, den Rest nach Norden. Auf einem schmalen Landarm im Süden haben Sie dann bald die Gelegenheit, eine Burg zu bauen. Daneben sollten Sie gleich noch einen großen Wachturm setzen, damit die Bogenschützen sich gegenseitig Deckung geben können. Hinter dieses Bollwerk kommen ein Lazarett und eine Kaserne. Versuchen Sie nun, so schnell wie möglich Bogenschützen herzustellen. Besetzen Sie das Bollwerk! Bis hierher ist es ein Wettlauf mit der Zeit. Denken Sie daran, ein zweites oder gar drittes Sägewerk zu bauen. Errichten Sie nur eine Eisenerzmine, sichern Sie sich so viele Standplätze für Kohle wie möglich. Eine Goldschmelze reicht aus. Eisenschmelze, Werkzeugmacher und Waffenschmiede folgen. Haben Sie genügend Platz geschaffen, sorgen Sie für eine grundlegende Nahrungsmittelversorgung der Bergwerke: eine Farm, eine Windmühle, zwei Bäcker. Schweine-

Die Siedler IV

farmen benötigen vorerst zu viel Platz. Stellen Sie die Nahrungsmittelzufuhr Ihrer Bergwerke so ein, dass jeder Typ sowohl Fisch als auch Brot geliefert bekommt (drei Fischerhütten). Zu diesem Zeitpunkt sollten der Gelbe und der Blaue beginnen, Sie mit ständigen massiven Attacken von Süden her zu nerven. Behalten Sie die Nerven, die Bogenschützen und die paar Schwertkämpfer sollten die Situation stets unter Kontrolle halten. Andernfalls setzen Sie mit einer Fähre die Soldaten von den anderen Inseln als Verstärkung über. Nach jedem Kampf schicken Sie Ihr Fußvolk wieder hinter die Burgenlinie zurück und zum Heiler. Jetzt wird es Zeit, die westliche Insel zu besetzen. Vorher bauen Sie jedoch noch ein Wohnhaus. Ihr Steinmetz dürfte die Steine im Norden nun so weit gelichtet haben, dass ein weiterer Holzfäller den Wald an der Nordwestküste abholzen kann. Hier bauen Sie dann eine Anlegestelle und wenn es geht noch eine Werft. Starten Sie nun die Pionierexpedition zur Besiedlung der Insel und lotsen Sie Ihre Schiffe an der unzugänglichen Küste der Insel nach Süden. Im Südwesten der Insel finden Sie bald einen geeigneten Landeplatz. Ihre Pioniere nehmen die Insel in Besitz. Liefern Sie nun ausreichend Bretter, Steine und Werkzeug auf die Insel. Beauftragen Sie Holzfäller und errichten Sie möglichst viele Getreidefarmen. Liefern Sie Stämme, Steine und Getreide zur Hauptinsel. (Wenn Sie keine Steine mehr brauchen, dann natürlich nicht!) Reißen Sie nun auf der Hauptinsel die überflüssigen Holzfäller (erst die Förster) weg, um Platz für die restliche verarbeitende Industrie zu schaffen. Sie können auch noch eine Anlegestelle zu den zwei anderen Inseln führen lassen und die Inseln als sichere Goldlagerplätze benutzen. Auf der Hauptinsel sollten Sie dennoch ein oder zwei Lager für Waffen bauen.

Auf der Getreideinsel finden auch Reisbauern und kleine Tempel Platz. Die dazugehörigen Destillen können Sie mit der wenigen Kohle auf der Getreideinsel betreiben, liefern Sie dazu einfach ein bisschen Brot von der Hauptinsel. Haben Sie endlich gute Soldaten und die ständigen Angriffe überlebt, sollten Sie sich die langsam zur Neige gehenden Ressourcen vom Gegner beschaffen. Breiten Sie sich unter dem Schutze Ihrer Truppen weiter nach Süden (und dann weiter in westlicher Richtung) aus. Sie stoßen auf ein Gebirge mit frischen Rohstoffquellen. Fühlen Sie sich stark genug, um es mit beiden Gegnern aufzunehmen, greifen Sie an. Ansonsten laben Sie sich erst noch ein wenig an den frischen Rohstoffen.



Sie haben (entgegen der Missionsbeschreibung) bereits gewonnen, wenn Sie nur Septimus (den Blauen im Westen) völlig besiegen, der Gelbe muss nicht vernichtet werden. (Version 1.20)



III

Mission 7 – Brückenköpfe

Dauer: ca. 2:30 h

Schwierigkeitsgrad: ★★

Sie starten mit einigen Gebäuden. Bauen Sie in aller Ruhe Ihre Wirtschaft auf. Sichern Sie den Süden gegen die sporadischen Angriffe, die Sie, wenn Sie gleich zu Anfang genügend Bogenschützen rekrutiert haben, gut zurückschlagen können. Eine Burg und zwei große Türme reichen bequem aus, um den Gelben (Septimus) in Schach zu halten. Wenn Sie sich nach Westen ausbreiten, stoßen Sie auf einen versprengten Trupp, der Ihre sich im Aufbau befindliche Wirtschaft schädigen könnte. Konzentrieren Sie Ihre Kasernen im Süden. Im Norden und im Westen finden Sie Sümpfe, um Reisschnaps zu brennen. Platz und Rohstoffe gibt es in ausreichendem Maße. Falls Ihnen die Rohstoffe zu knapp scheinen, können Sie den Blauen im Norden ins Visier nehmen. Er baut zwar viele große Burgen, die aber im Schnitt nur mit einem Krieger besetzt sind. Die Siegbedingung lautet, die Burgen an südlichen Engen und die Hauptburg von Ramadamses im Norden (NW) einzunehmen. Dies ist schon mit einer kleinen Streitmacht möglich, der Gelbe ist nämlich nicht zu schnellen Truppenbewegungen imstande. Sie walzen einfach die zwei Burgen nieder und haben gewonnen.

Mission 8 – ...und der ganze Rest

Dauer: ca 2:30 h

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Hier handelt es sich fast um die gleiche Karte wie bei Mission 7. Es besteht lediglich eine Landverbindung zwischen dem gelben und dem blauen Gegner. Von der Anordnung und der Strategie her gelten die Angaben zu Mission 7. Nur die Gegner sind ein wenig aggressiver und auch dem im Norden muss ein Riegel in Form einer Festung und eines unterstützenden Wachturms vorgeschoben werden. Der südliche (gelbe) Gegner greift nur an, wenn Ihre Front geschwächt scheint.

Haben Sie eine kleine Streitmacht beisammen, sollten Sie zur Ressourcenverwertung erst den blauen Gegner im Norden plätten, um danach über die Landbrücke und am Südende Ihres Territoriums einen Zweifrontenkrieg zu beginnen. Der Gegner leistet nur schwache Gegenwehr.

Die Siedler IV

Die Ägypter

Mission 1 – Die Jagd nach dem Golde

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 1:00h

Mit ein paar Hanseln müssen Sie sich gegen einen intelligent agierenden Gegner wehren, der alle Chancen nutzt, Ihre Expansionsbemühungen im Keime zu ersticken und Sie von den Rohstoffquellen im Süden fernzuhalten. Ägypter ziehen Stein dem Holze vor. Bauen Sie mindestens zwei Getreidefarmen, etwa fünf Steinbrüche und ein großes Wohnhaus. Danach folgt im Norden ein großer Wachturm. Sichern Sie sich nach Westen ab, der Kampf geht hartnäckig um jeden einzelnen Wachturm! Reißen Sie lieber einen ab und geben Sie ein wenig Land preis. Wenn die Bauindustrie läuft (Sägewerk und drei Holzfäller nicht vergessen!), folgen eine Eisenschmiede, Werkzeugmacher und Waffenschmiede. Bauen Sie die Edelsteine im nordwestlichen Gebirge ab, wenn Sie es erreichen können. Ein oder zwei Lager nehmen die Edelsteine auf. Stellen Sie die Ernährung der Eisen- und Kohleminen auf Brot und Fisch ein, Schweinefarmen benötigen zu viel des raren Platzes. Die in der Kaserne produzierten Krieger verteilen Sie strategisch geschickt über die Karte. Besetzen Sie die Türme mit Bogenschützen. Sobald die gegnerischen Angriffe nachlassen, können Sie zum Angriff übergehen.

Mission 2 – Das Schlupfloch

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3:00h

Sie sind mit dem Piraten im Norden verbündet. Der Start ist räumlich leicht beengt, Sie finden aber in dem Gebirge südlich von Ihnen alle erforderlichen Rohstoffe, außer Edelsteine. Sichern Sie sich rechtzeitig nach Süden ab. Es bleibt trotzdem genug Raum für zwei Farmen und die entsprechende verarbeitende Industrie. Umwandern Sie den Gegner in Richtung Osten, um zu Ihrem Verbündeten aufzuschließen, so gewinnen Sie Raum für eine gute Wirtschaft. Vergessen Sie nicht, von Anfang an Ihre Wachtürme mit Bogenschützen zu besetzen, der Gegner lässt Ihnen nicht viel Zeit. Ihr Verbündeter greift nicht in das Geschehen ein. Wenn Sie militärisch präsent sind, wagt der Feind es nicht, Sie häufiger anzugreifen. Er wird von Ihren Bogenschützen immer wieder in die Flucht geschlagen. Aber wehe, Sie lassen einen neuen Wachturm eine kurze Zeit unbesetzt. Er wird Sie sofort attackieren, um Ihnen den Turm abzunehmen. Rüsten Sie sich zur entscheidenden Schlacht und sichern Sie sich gut nach allen Seiten ab. Dann dürfte das Level kein Problem mehr sein.

III

Mission 3 – Die große Insel

Schwierigkeitsgrad: ★★☆☆

Dauer: ca. 4:00h

Sie starten sehr beengt und müssen zu drastischen Maßnahmen greifen, um Ihre Wirtschaft anzukurbeln. Es gibt jedoch ausreichend Baumaterial, um schnell ein großes Wohnhaus hochzuziehen. Die Geologen finden im Norden Gold, Edelsteine (nachdem Pioniere das Land eingenommen haben) und Eisenerz. Bauen Sie einen Fischer, roden Sie den Wald und rücken Sie den Steinen zu Leibe. Erobern Sie mit Pionieren die Landenge und sichern Sie sie mit Militärgebäuden. Als Nächstes folgt die Rekrutierung von Bogenschützen für die Besetzung der Gebäude. Eine Kaserne, eine Eisenschmelze und Werkzeug- und Waffenschmied folgen. Die Pioniere besetzen den Südwesten. Sichern Sie die Landenge gut ab. Außerdem brauchen Sie eine Festung im Osten und einen weiteren Wachturm im Süden. Dort entstehen auch eine Säge, Waffenschmiede und Schmelzen, vor allem aber Getreidefarmen. Dazu müssen Sie weite Gebiete von Bäumen und Steinen befreien. Bauen Sie möglichst viele Minen und zwei Windmühlen, vier Bäcker und eine Schlachtereiernebst zwei Schweinefarmen. Forcieren Sie unter allen Umständen den Waffennachschub und sichern Sie die Landenge! Es empfiehlt sich eine Kaserne, eine Waffenschmiede und eine Eisenschmelze auf dem Hauptteil zu belassen. Wird die Landenge doch besetzt und Sie haben eine Kaserne in jedem Teil Ihres geteilten Landes, dann können Sie den Gegner zum Zurückerobern in die Zange nehmen. Greifen Sie auf gar keinen Fall den Gegner an! Er ist Ihnen zunächst zahlenmäßig massiv überlegen und der bisher mächtigste und cleverste Gegner! Haben Sie die Grenzen gut gesichert, lassen die Angriffe langsam nach. Die Hauptstreitmacht wartet jedoch im Süden und Osten darauf, dass Sie eine Schwäche zeigen. Haben Sie mindestens 50 gute Soldaten und innerhalb kürzester Zeit noch neue Soldaten zur Verteidigung übrig, sollten Sie einen Angriff nach Süden über das Gebirge wagen. Meistens versucht er dann, Sie im Osten anzugreifen bzw. Ihre Truppen abzufangen. Ist dieser Teil überstanden, ist sein Widerstand gebrochen.



Auf einem solch großen Areal brauchen Sie viele Träger, da große Entfernungen auch durch sinnvolle Platzierung der Industrien nicht immer vermieden werden können.



Die Siedler IV

Mission 4 – Die Römer

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4:00h

Jetzt werden Sie zum ersten Mal in dieser Kampagne auf eine strategische Probe gestellt. Ihr Reich umfasst drei Inseln und den Brückenkopf auf dem Festland, also ein vierter Punkt, der nicht verloren gehen darf. Keine Angst! Sie haben reichlich Zeit, der Gegner ist noch mit anderen Dingen beschäftigt. Aufgrund der räumlichen Enge müssen Sie die Bebauung genau planen. Die Hauptinsel in der Mitte wird zum Standort der verarbeitenden Industrie. Bauen Sie hier eine funktionierende Bauwirtschaft auf und danach unbedingt eine Werft! Es folgen Eisenschmelze, Werkzeugmacher, Waffenschmiede, eine Farm, Bäcker, Mühle. Holen Sie mit der eilig produzierten Fähre Ihre Streitmacht zum Brückenkopf. Jetzt bauen Sie eine Anlegestelle an jedem Außenposten. Die beiden Kolonieinseln werden zu Rohstofflieferanten ausgebaut, Holzfäller und Förster nicht vergessen. Die Hauptinsel wird abgeholzt, um Platz zu gewinnen. Organisieren Sie nun einen Handelskreislauf. Die westliche Insel eignet sich als Holz- und Steinlieferant, Bergwerke können auf allen Inseln errichtet werden. Funktioniert der Kreislauf und kommt am Brückenkopf genügend Baumaterial an, bauen Sie hier eine Kaserne und Wohnhäuser, Farmen und alle Gebäude, die Sie auf den Inseln nicht untergebracht haben. Auf der Hauptinsel können Sie nach dem Abholzen die Zahl der Eisenschmelzen und Waffenschmieden erhöhen. Der Handelskreislauf funktioniert nur, wenn genügend Träger auf jeder Insel zur Verfügung stehen. Bauen Sie hier je ein kleines Wohnhaus, zur Not können Sie ja Pioniere per Fähre transferieren und dann wieder in Träger umwandeln. Rohstoffe und Zeit haben Sie vorerst genug! Mit Ihrer so entstandenen Streitmacht sollten Sie nicht zu lange warten, den Gegner in seiner Heimat zu attackieren. So schwächen Sie seine Strukturen. Er hat sehr gut ausgebildete Soldaten, ist aber überrascht, wenn Sie ihn angreifen und muss seine Kräfte erst konzentrieren. Dann haben Sie schon wertvolle Industrien zerstört und ihn geschwächt. Schicken Sie also Ihre Truppen vom Brückenkopf nach Osten und dann weiter nach Süden und erobern Sie so nach und nach die Stellungen des Septimus.



In der von uns verwendeten Verkaufsversion 1.20 waren die in der Missionsbeschreibung genannten Siegbedingungen falsch! Sie müssen auch noch den Gelben (Pirat) vernichten, den Sie nach der Eroberung des blauen Herrschaftsgebiets erreichen.



III

Mission 5 – In der Westen

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 3:30h

Wieder einmal ist Inselhopping angesagt. Sie starten räumlich beengt und sollten wieder die Hauptinsel als Produktionsstandort verwenden und Rohstoffe (reichlich vorhanden) abbauen. Im Norden besiedeln Sie die Insel und produzieren Holz, Steine und Getreide, auf der Hauptinsel nutzen Sie die grüne Wiese, um eine Getreidefarm zu bauen. Auf's Festland (abholzen und Steine weghacken) kommen sich gegenseitig deckende Wachtürme (Bogenschützen auf den Türmen nicht vergessen), eine Kaserne und ein Lazarett. Hier haben Sie das Problem, dass der Gegner den Weg nach Westen schneller verbaut hat, als Sie die Möglichkeit haben, sich auszubreiten und Platz zu schaffen. Ziehen Sie mit einer Fähre Ihre Truppen zur Verteidigung zusammen. Bauen Sie so nah wie möglich an die Grenze einen Wachturm und erobern Sie das erste Feindgebäude, das dürfte reichen, um Ihr Hoheitsgebiet auszuweiten. Ziehen Sie Ihre Truppen wieder zurück und überlassen Sie das Gebäude ruhig dem Gegner, das ausgeweitete Land wird nun Ihrerseits von den Wachtürmen gehalten. Auf dem Ödland platzieren Sie ein großes Wohnhaus. Sie haben nun Zeit, Ihre Wirtschaft anzukurbeln, Soldaten zu rekrutieren und nach dem Speichern anzugreifen. Wenn Sie den Asiaten Tsu Täng vernichtend geschlagen haben, ist das Level gewonnen.

Mission 6 – Und weiter geht's

Schwierigkeitsgrad ★★★★★★

Dauer: ca. 4:30h

Die in der Missionsbeschreibung erwähnte Landenge ist tatsächlich der »Knackpunkt« im Spiel. Bauen Sie diesseits des Flusses einen großen Wachturm und ca. acht (!) kleine Wachtürme! Sie müssen allesamt schnellstmöglich mit Bogenschützen besetzt werden. In der Regel werden die Türme teilweise besetzt. Trotzdem müssen Sie diese Linie halten (zur Not neu starten)! Breiten Sie sich mittels Pionieren noch weiter nach Nordosten aus, wenn Ihre Schwerindustrie angelaufen ist. Der Vorteil sind die vielen Rohstoffe, jede neu errichtete Mine produziert zunächst rund 5 Einheiten Rohstoffe (je nach Erfolgsquote) ohne Nahrungsmittel. Davon können Eisenschmelze und Waffenschmiede schon produzieren, ehe die Nahrungsmittelindustrie aufgebaut ist. Zunächst nehmen die Minen auch mit Fischen und Brot vorlieb. Vorsicht, im Südosten lauert der mit dem Gelben verbündete Blaue, der auch an der Landenge mitmischt und somit im Nordosten nicht ganz so stark ist. Hier kommt die Fähigkeit der Ägypter, Gebäude auch auf Ödland zu bauen, voll zum Tragen. Warten Sie, bis die Moral und die Ränge Ihrer Soldaten gestiegen sind, und halten Sie die Stellung. Sie müssen nur Septimus besiegen. Der Gegner ist anders als alle anderen Gegner bisher in der Lage, sich zu regenerieren! Warten Sie also nicht zu lange und schwächen Sie ihn so gut Sie können, ohne Ihre eigene Stellung preiszugeben! Es dauerte bei uns fast fünf Stunden, das Spiel zu gewinnen.

Die Siedler IV



Um das Level zu gewinnen, müssen Sie immer formiert auftreten: vorne Schwertkämpfer, danach Speerkämpfer, die die Bogenschützen schützen.

Mission 7 – Drei Inseln

Schwierigkeitsgrad ★★★★★

Dauer: ca. 3:00 h

Die Ankündigung eines Platzproblems ist gelinde gesagt untertrieben. Es fehlt für einfach alles der Platz. Erobern Sie mit Pionieren zunächst die ganze Insel. Holen Sie alles ab und beauftragen Sie zwei Steinmetze. Bauen Sie Sägewerk, Eisenschmelze, Werft, Anlegestelle und (ganz wichtig) ein großes Wohnhaus. Später folgen noch eine Waffenschmiede und Fischer. Transportieren Sie so schnell wie möglich Pioniere mit einer Fähre auf besagte Insel und lassen Sie sie schnell möglichst viel Land einnehmen. Sie brauchen unbedingt einen Platz für eine Anlegestelle. Schützen Sie Ihre Pioniere mit allen Soldaten, die Sie aufreiben können. Im Norden der Insel finden Sie Waffen und Gold. Versuchen Sie, erst eine Kaserne und, nachdem sich die Stein- und Baumwüste etwas gelichtet hat, einen Heiler zu errichten. Stellen Sie die Bergwerke auf der Hauptinsel zunächst auf Fisch um. Die Insel im Norden hat meiner Meinung nach keinen Sinn, außer dass Sie Ihre Kampfkraft etwas steigern können! Bauen Sie Edelsteinbergwerke im Gebirge und lassen Sie sie arbeiten, bis die Lager voll sind. Danach reißen Sie sie ab und bauen neue, solange es geht. Platz für eine Anlegestelle und Fischer schaffen Sie, indem Sie den Wald mit einem Zauberer abfackeln.

Bauen Sie an der Front viele kleine Wachtürme und sorgen Sie für ihre Besetzung. Während Sie auf Waffen warten, können Sie bereits eine Fähre mit Pionieren zu den Inseln A und B im Norden verschiffen und diese Inseln ohne Feindkontakt einnehmen. Haben Sie genügend Soldaten (Upgrades können Sie vernachlässigen!), vernichten Sie den Gegner, der Ihnen auch nur moderaten Widerstand leistet.

III

Mission 8 Der Schlächter

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4h

Fünf Inseln (eigentlich sechs, aber die nutzlose Insel vom vorherigen Level gibt wieder nicht so viel her, außer Gold ist hier nichts zu holen!) müssen verbunden werden. Die Wirtschaft ist ganz gut ausgebaut. Stellen Sie zuerst bei allen Getreidefarmen einen sinnvollen Arbeitsbereich ein und errichten Sie auf der Hauptinsel eine Windmühle! Bauen Sie ein Wohnhaus und planen Sie, wie die Inseln miteinander zu verbinden sind. Errichten Sie Anlegestellen und zwei Werften auf der Hauptinsel, damit die Schiffsproduktion zügig vonstatten geht. Sorgen Sie auf allen Handelsroutenpunkten für ausreichende Trägerkapazitäten! Auf einer der südlichen Inseln ist genügend Platz für weitere Getreidefarmen, beginnen Sie frühzeitig damit, geistige Getränke zu produzieren. Upgrades sind wichtig, behalten Sie Ihre Steinvorkommen im Auge! Sie brauchen außerdem Wohnhäuser. Der blaue Gegner am Brückenkopf engt Sie ein. Weisen Sie ihn in die Schranken und erobern Sie sein Land, um neue Häuser zu bauen.

Bis der Handel funktioniert, dauert es etwas. Sie haben aber gut Zeit, alles ordentlich vorzubereiten. Sammeln Sie sich und überfallen Sie den Gelben mit einem Großaufgebot an Soldaten (etwa 200). Haben Sie seine zentralen Burgen geschlagen, ist der Widerstand gebrochen und Sie können den Rest des Landes besetzen. Passen Sie auf, dass Sie, wenn Sie noch nicht bereit für die große Offensive sind, ein paar Wachgebäude des Blauen stehen lassen, als eine Art Pufferzone. Haben Sie Kontakt zum gelben Gegner, wird der Sie erbarmungslos angreifen!

Missionen der Missions-CD

Diese Missionslösungen wurden von \t »_blank« <http://solution.mogelpower.de> übernommen und leicht modifiziert.

Kampagne der Römer

Mission 1 – Seenot

Das Grundprinzip des Überlebens lautet, keine Türme in Richtung Feind zu bauen! Errichten Sie zu Beginn erst einmal zwei Holzfäller, einen Steinmetz und ein Sägewerk. Danach folgt ein mittleres Wohnhaus. Das Land im Süden nehmen Sie mit Hilfe einiger Pioniere in Besitz. Am Gebirge finden eine Werkzeugschmiede, eine Eisenschmelze und eine Waffenschmiede Platz. Die nächsten Bauvorhaben sind eine Kohlemine sowie eine Köhlerhütte und ein Fischer. Verteilen Sie den Fisch zunächst auf alle Minen gleichmäßig. Rekrutieren Sie schnell 30 Soldaten, um den ersten Angriff abzuwehren. Entsenden Sie ferner Spione zu den Grenzen der Feinde, um besser reagieren zu können. Im Nord-

Die Siedler IV

westen entsteht eine zweite Holzwirtschaft, im Süden um das Gebirge herum ein paar Türme. Errichten Sie nun noch ein zweite Kohlemine und ein großes Wohnhaus. Im Süden beginnen Sie mit dem Aufbau der Nahrungsmittelversorgung. Auf dem abgeholzten Gebiet im Osten werden einige Weingüter und Tempel gebaut und im Westen eine dritte Holzwirtschaft samt Köhlerhütten hochgezogen. Werten Sie nun Ihre Krieger auf, um die folgenden Angriffe abzuwehren. Stationieren Sie 50 Krieger an der Nordwestgrenze Ihres Landes, damit Ihnen der Blaue Gegner nicht in die Flanke fallen kann. Rekrutieren Sie ferner 100 Soldaten, um damit den Gelben über die Ostflanke anzugreifen und seine Waffen- und Rohstoffproduktion zu kappen. Priester nicht vergessen! Während Ihres Angriffs könnte der blaue Gegner Sie angreifen, doch Ihre Armee im Hinterland sollte ihn aufhalten. Nach dem Sieg über den Gelben heilen Sie Ihre Krieger und marschieren dann von Ost und Süd gleichzeitig gegen die Turmkette des Blauen. Nachdem dessen Truppen in einer Gegenattacke aufgerieben sind, haben Sie leichtes Spiel.

Mission 2 – Das Orakel

Verzichten Sie auch hier wieder auf Türme, die Sie nicht voll verteidigen können. Errichten Sie zuerst zwei Holzfäller, Steinmetz, Sägewerk und ein mittleres Wohnhaus. Dann folgt eine Werkzeugschmiede, um die fehlenden Werkzeuge herzustellen. Breiten Sie sich nach Süden und Norden mit Türmen aus und erobern Sie die Wüste im Norden mit Pionieren. Errichten Sie eine Waffenschmiede und eine Kaserne, rekrutieren Sie jedoch noch keine Krieger. Im Süden entstehen bis zu sechs Weingüter und vier kleine Tempel. Mit Hilfe der Rohstoffe aus der Wüste produzieren Sie nun Waffen und Soldaten der oberen Stufe. Schicken Sie schon frühzeitig Spione an die Grenze im Osten, um den Gegner zu beobachten. Sobald der Blaue vorrückt, rekrutieren Sie 20 Soldaten und fangen ihn auf Ihrem Land ab, verfolgen Sie ihn jedoch nicht. Erobern Sie das Gebirge im Norden mit Pionieren und dehnen Sie Ihr Land bis an den Sumpf im Osten aus. Mit Priestern machen Sie die Wüste bebaubar und errichten eine Kette von sich deckenden Festungen, die voll besetzt werden.

Schlagen Sie den darauf folgenden gelben Angriff zurück. Erweitern Sie die Burgkette Richtung Süden durch die Wüste hindurch und schlagen Sie alle feindlichen Angriffe zurück. Sammeln Sie ein 200 Mann starkes Heer und ein 50 Mann starkes Reserveheer und starten Sie kleine Stoßangriffe gegen den blauen Gegner. Sobald der Gegner abgelenkt und geschwächt ist, marschieren Sie mit Ihrer Hauptstreitmacht von Südosten her ein und schlagen den Gegner. Sollten Sie noch genügend Soldaten übrig haben, können Sie gleich mit dem gelben Gegner weitermachen, ansonsten müssen Sie erst mal die neue Grenze sichern und neue Soldaten rekrutieren. Nach dem Sieg über den letzten Gegner können Sie in Ruhe die benötigten 100 Eisenbarren einlagern.

III

Mission 3 – Verbündete

Bauen Sie in Ruhe Ihre Siedlung auf und beliefern Sie den Verbündeten rasch mit Eisen oder auch Waffen. Sie selbst benötigen kaum Krieger. Möglicherweise greift der blaue Gegner sehr früh an, was Ihnen keine Chance lässt. In diesem Fall müssen Sie noch mal von vorn beginnen. Es kann auch passieren, dass mit einem Mal keine Bäume mehr wachsen, die Rohstoffe verschwinden und ähnlich Merkwürdiges geschieht. (BUG??) Hier hilft nur speichern und neu laden. Hat der Verbündete seine Krieger beisammen, ist das Spiel schon gewonnen.

Mission 4 – Der heilige Berg

Bauen Sie in Ruhe Ihre Siedlung auf und errichten Sie eine Kohle- sowie Eisenmine, eine Werkzeugschmiede und eine Eisenschmelze. Bauen Sie nun eine Fähre und zwei Handelsschiffe und erobern Sie die Halbinsel mit Pionieren. Errichten Sie dort eine Anlegestelle und einen mittleren Turm, den Sie voll besetzen. Sichern Sie Ihre Siedlung nördlich des Berges mit einer Burgekette, da der blaue Gegner angreift, sobald er sich durch den Gelben hindurch gearbeitet hat. Diese Angriffe folgen dann regelmäßig, jedoch nur mit wenigen Soldaten. Sobald Sie 150 starke Soldaten haben, marschieren Sie über Land gegen den Blauen, der den Gelben schon fast aufgerieben hat.

Mission 5 – Die alte Karte

Bauen Sie sofort ein Sägewerk, zwei Holzfäller und ein mittleres Wohnhaus. Sobald dies steht, errichten Sie im Osten einen neuen Turm und reißen den alten ab. Rekrutieren Sie ferner Pioniere, die schnell für Sie den Berg im Osten erobern. Reißen Sie alle Türme, die Sie nacheinander bauen, wieder ab, bis auf einen einzigen, den Sie im Süden beim Schiffswrack halten. Besitzen Sie weitere Türme, so würde schon bald der Gelbe mit einer Übermacht vorbeischaun. Im Osten befindet sich eine kleine Kohlequelle, mit deren Hilfe Sie zunächst einmal ein paar Soldaten herstellen sollten, um eventuelle Vorstöße des Blauen zu stoppen. Mit Hilfe von Köhlerhütten und göttlichen Gaben stellen Sie ein starkes Heer auf (70 bis 100 Soldaten) und zerlegen den Gelben im Norden, der u.a. eine Menge Gold bewacht. Sichern Sie danach sofort die Landbrücke mit Burgen und Türmen, um den Blauen daran zu hindern, in Ihr Hinterland einzudringen. Stellen Sie nun wieder ein gewaltiges Heer zusammen und treiben Sie damit einen Keil in das Land des Blauen. Nach dem Gebirge wenden Sie sich nach Osten, um die Waffenproduktion des Gegners zu zerschlagen. Der Rest ist nur noch ein Klacks.

Mission 6 – Der Weinkrieg

Auch hier gilt zu Beginn: Bloß keine Türme bauen! Errichten Sie zuerst ein Sägewerk, einen Holzfäller und einen Steinmetz. Danach folgen ein zweites Holzfällerhaus und ein großes Wohnhaus. Sammeln Sie rund 50 Pioniere und expandieren Sie nach allen Richtungen, wobei Sie sich zuerst direkt nach Süden hin wenden sollten, wo die besten Ressourcen lagern. Dort errichten Sie zwei Kohle- und eine Eisenmine sowie eine Schmel-

Die Siedler IV

ze und einen Waffenschmied und Kaserne. Rekrutieren Sie mit den gewonnenen Ressourcen schnell ein paar Krieger, um den ersten Angriff abzuwenden. Nun folgen ein zweiter Steinmetz sowie ein kleiner Tempel und zwei Weingüter zur Aufwertung Ihrer Krieger. Errichten Sie außerdem einen großen Tempel, um mit den Priestern die Wüste zu kultivieren. Schicken Sie zusätzlich einen Spion auf die Landbrücke, um den Gegner zu beobachten. Sichern Sie Ihre Nordgrenze mit einer Kette von Burgen und Türmen (Wald abholzen) gegen die ständigen Angriffe. Beginnen Sie mit dem Aufbau einer Landwirtschaft, um die Minen zu versorgen. Vergessen Sie den Werkzeugmacher nicht, wobei Sie wahrscheinlich erst einmal ihre Waffenschmiede abreißen müssen, da Sie keine Hämmer mehr haben. Im westlichen Gebirge finden Sie Gold, das Sie schleunigst abbauen sollten.

Rüsten Sie sich nun zum Kampf. Achten Sie auch hier auf Ihr Steinvorkommen, es ist zwar nicht so knapp wie bei der letzten Mission, kann jedoch schnell zur Neige gehen. Ersetzen Sie als Nächstes die Bogenschützen Ihres Befestigungswalls gegen bessere. Vergessen Sie auch nicht den Bau eines Lazarets, da das Heilen von Soldaten billiger ist als die Rekrutierung. Mit rund 250 Kriegern, davon 100 Schwerträger und 50 Lanzenträger, starten Sie eine Offensive auf die Landenge und die dahinter liegenden Befestigungen. Versuchen Sie Ihre Truppen um den Sumpf herumzuführen und fangen Sie die erste Gegenattacke ab. Danach wenden Sie den Angriff nach Osten ab und greifen den Gegner über die südöstliche Flanke an, da er dort seine Waffen produziert und sich auch der Steinkreis hier befindet. Nach dem Sieg errichten Sie den geforderten Tempel und warten, bis Sie die 200 Manapunkte zusammen haben.

Mission 7 – Nasse Füße

Errichten Sie zuerst ein Sägewerk, zwei Holzfäller und einen Steinmetz. Danach folgt ein großes Wohnhaus. Expandieren Sie nun mit 50 Pionieren kreisförmig um Ihren Zentralturm, um an die Rohstoffe in der Wüste zu gelangen. Gleichzeitig bauen Sie die Militärwirtschaft auf und errichten zusätzlich ein Forsthaus. Vergessen Sie den Werkzeugmacher nicht! Danach entsteht noch eine zweite Bauwirtschaft. Nun folgen zwei Weingüter, ein kleiner und ein großer Tempel sowie eine Eisen- und eine Kohlemine im östlichen Gebirge und eine Köhlerhütte. Rekrutieren Sie schnell einige Soldaten und versorgen Sie Ihre Minen vorläufig mit Fisch. Sichern Sie Ihre Stellung, nordöstlich des Gebirges, mit einer Kette von großen Türmen. Platzieren Sie einige freie Soldaten dahinter, um besser reagieren zu können. Nun kümmern Sie sich um die Landwirtschaft und nehmen das Gebirge im Norden mit einigen Pionieren ein. Sie können eine direkte Verbindung über das Watt schaffen oder dort eine Kolonie gründen, wobei der Transport der Rohstoffe durchs Watt per Esel erfolgt. Beginnen Sie im Hinterland mit der Goldproduktion und ersetzen Sie die Bogenschützen in Ihren Türmen durch bessere. Nun sammeln Sie 200 bis 250 Soldaten, die Sie hinter den Türmen stationieren. Wehren Sie den folgenden Großangriff des Gegners ab und verlegen Sie Ihre Truppen über das Watt ins feindliche Hinterland. Greifen Sie den Gegner von Nordosten Richtung Südwesten an und ignorieren Sie zunächst einmal die gut verteidigte Festung vor dem

III

Steinkreis. Nachdem Sie den Verteidigungsversuch des Gegners im Norden abgewehrt haben, können Sie Ihren Turmwall im Süden entleeren und mit diesen Truppen den Gegner von Süden her angreifen. Nachdem Sie die primären Nachschubrouten des Gegners gekappt haben, sammeln Sie alle kampffähigen Truppen, um die Festung vor dem Steinkreis anzugreifen.

Mission 8 – Das Tor

Verschenden Sie keine Ressourcen für den Bau von Türmen! Errichten Sie zunächst einmal auf Ihrer Hauptinsel ein Sägewerk, zwei Holzfäller und einen Steinmetz. Verwenden Sie einige Pioniere, um sich ein wenig auszubreiten, und errichten Sie dann ein großes Wohnhaus. Erobern Sie nun mit Pionieren die gesamte Insel. Errichten Sie an der Nordostgrenze ein Forsthaus und bauen Sie danach eine Werft und eine Fähre, mit der Sie alle Ihre Soldaten auf den Brückenkopf verfrachten. Erobern Sie danach die anderen Inseln mit Pionieren und errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel eine zweite Forstwirtschaft, um den Wald im Westen abzuholzen. Auf Ihrer Hauptinsel entstehen eine Eisen- sowie Kohlemine und eine Köhlerhütte. Danach folgt die Militärwirtschaft mit Werkzeugmacher und zwei Fischerhütten, mit denen Sie zuerst mal die Minen versorgen. Sie brauchen schnell neue Soldaten auf dem Brückenkopf, um die regelmäßigen Besucher abzuwehren. Auf der Lichtung im Westen Ihres Landes errichten Sie vier Weingüter sowie zwei kleine und einen großen Tempel. Nach einer Anlegestelle errichten Sie auf dem Brückenkopf ein Lazarett und einige weitere Türme. Alle dafür benötigten Rohstoffe und Werkzeuge müssen Sie von Ihrer Hauptinsel herbeischaffen, Sie brauchen also Handelsschiffe. Auf der mittleren Insel errichten Sie mehrere Gold-, Eisen- und Kohleminen sowie einen Fischer und eine Anlegestelle. Verfrachten Sie alle Ressourcen auf die Hauptinsel und bauen Sie dort noch zwei Goldschmelzen. Auf der nördlichen Insel entsteht eine Landwirtschaft, wobei Sie das Wasser von der Hauptinsel aus herbeischaffen müssen, um die Nahrungsmittel danach zur Bergbaukolonie zu schaffen.

Ersetzen Sie bald die Turmbesatzungen gegen Soldaten der höchsten Stufe und beginnen Sie mit der Aufstellung einer Streitmacht. Sobald Sie 100 Schwertträger, 50 Bogenschützen und 50 Lanzenträger haben, setzen Sie diese zum Brückenkopf über. Schlagen Sie sich durch die einzige, im Norden des Gebirges liegende Bresche hindurch und greifen Sie dort den blauen Gegner an. Schicken Sie einen Teil Ihrer Streitmacht nach Osten, um die gegnerische Waffenproduktion stillzulegen. Die Hauptstreitmacht nimmt den Gebirgskorridor ein. Vereinen Sie Ihre Truppen wieder und holen Sie von Ihrer Hauptinsel aus Verstärkung. Begeben Sie sich auf gelbes Gebiet, um den Gegner dort anzugreifen. Teilen Sie Ihre Streitmächte wieder, wobei die Hauptstreitmacht nach Norden wandert, um die beiden Befestigungen einzunehmen, und der Rest den Gegner im Süden aufreißt. Derweil greift die Reserve den Rest des blauen Gegners an, was jedoch für den Sieg nicht unbedingt von Bedeutung ist.

Die Siedler IV

Kampagne – Asiaten

Mission 1 – Fische und Eisen

Endlich eine Mission ohne militärische Auseinandersetzungen! Sorgen Sie entlang des Sumpfes im Süden für genügend Reisbauern und roden Sie den Wald. Damit die Destillen effektiv arbeiten, brauchen Sie ein bis zwei Reisbauern mehr als Destillen. Jede Destille versorgt genau einen Tempel mit der richtigen Menge Schnaps. Bauen Sie ein, zwei Handelsschiffe, um auf jede der drei Inseln im Westen je 16 Eisenbarren und 16 Fische zu transportieren. Die Fischerhütten können Sie irgendwo am Strand aufstellen. Ansonsten zaubern Sie ein wenig. Schwieriger wird es mit den Eisenbarren. Dazu brauchen Sie einen Priester. Der 'Stein zu Eisen'-Zauberspruch lässt sich jedoch nur in der Nähe von Gräbern einsetzen. Transportieren Sie also mit Eseln die Steine zu dem Grab nahe des Sumpfes. Sobald die geforderte Menge an Fischen und Eisenbarren auf den drei Inseln ist, haben Sie diesen Level gewonnen.

Mission 2 – Wein

Sie haben es mit einem übermächtigen Gegner zu tun, aber zum Glück verfügen Sie über genug Ressourcen. Bauen Sie also schnell eine große Siedlung auf und expandieren Sie, wenn überhaupt, nur mit Pionieren. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab und stationieren Sie sämtliche Soldaten vor diesen. Das wird den Gegner zunächst abhalten anzugreifen. Um den Sumpf im Westen herum sollten Sie Mana herstellen. Versorgen Sie mindestens zwei Waffenschmieden mit Rohstoffen, um fleißig Soldaten produzieren zu können. Sobald es Ihr Etat erlaubt, bauen Sie neben dem Turm eine Hand voll große Wachtürme und besetzen diese voll. Vergessen Sie nicht, den kleinen Turm abzureißen, wenn die Türme besetzt sind. Denken Sie auch daran, Gold einzuschmelzen. Sobald Sie Level-3-Soldaten haben, sollten Sie für ein schnelles Ende der Mission sorgen, bevor Sie vom blauen Gegner überrannt werden: Auf der nördlichen Insel werden zwei Priester die Angriffe zu Beginn der Mission überstanden haben. Lösen Sie den Zauberspruch 'Hilfe herbeiholen' aus und klicken Sie dann auf eine Horde Level-3-Soldaten. Dies wiederholen Sie, so oft es Ihr Mana zulässt. Sie müssen auf der Insel alle Türme einnehmen, dann haben Sie gewonnen. Vorher unbedingt speichern!

Mission 3 – Gold

Ihr schlimmster Feind ist diesmal die Zeit. 120 Goldbarren sind schnell produziert. Es bleibt diesmal keine Zeit, eine richtige Siedlung aufzubauen. Nach etwa einer Stunde Spielzeit beginnt es kritisch zu werden. Sorgen Sie für etwas Mana (ein kleiner Tempel, vielleicht zwei) und für zwei, drei Kohlenminen sowie eine Eisenerzmine, um schnell Soldaten zu rekrutieren. Werten Sie auf jeden Fall zuerst Speerkämpfer auf, dann Schwertkämpfer und erst am Schluss Bogenschützen. Bauen Sie etwa vier Fähren und zaubern Sie ein wenig (Göttliche Geschenke). So kommen Sie an zusätzliche Waffen und an etwas Gold. Laden Sie alle Soldaten auf die Schiffe. Ihr Gegner rekrutiert keine eigenen

III

Soldaten, hat aber noch ein paar freie Level-3-Soldaten herumstehen. Trotzdem sollten die vier gefüllten Fahren für den Anfang reichen. Laden Sie Ihre Soldaten im Süden aus, wo Ihr Späher hoffentlich noch steht. Nehmen Sie so viele große und kleine Wachtürme ein wie möglich, so dass alles eingelagerte Gold des Gegners Ihnen gehört. Lassen Sie Ihre Truppen zunächst in der Nähe der Türme, man weiß ja nie ...

Sie können sich etwas Zeit lassen, die Gefahr einer Niederlage ist zunächst gebannt. Die zwei Goldminen im Süden sind wohl bereits zerstört. Jetzt muss noch jene im Norden, bei Ihrem zweiten Spion, dran glauben. Etwa 30 Soldaten sollten die zwei großen Türme daneben einnehmen können. Falls noch eine weitere Goldmine übrig ist, zerstören Sie auch diese.

Mission 4 – Nicht eingeladen

Der Ägypter hat zunächst nicht vor, Sie anzugreifen, irgendwann findet er aber den beschwerlichen Weg um das Gebirge herum...

Da es auf Ihrer Seite des Berges keinerlei Eisenerz gibt, sollten Sie fleißig Kohle schürfen, um die Mana- und Gold-Produktion so richtig in Fahrt zu bringen. Um trotz Eisenmangel an Werkzeuge und Waffen zu kommen, brauchen Sie Priester ('Stein zu Eisen' & 'Göttliche Geschenke'). Mit den Waffen rekrutieren Sie Soldaten, sobald alle vollständig göttlich aufgewertet sind. Noch einmal muss Ch'ih-Yu eingreifen ('Schnee schmelzen'). Doch Vorsicht: Jetzt wird der Feind einmarschieren! Bereiten Sie ihm einen warmen Empfang ... Da Sie ja nun Eisen haben, produzieren Sie 250 Soldaten und überrennen den Gegner.

Mission 5 – Reisschnaps

Während der ganzen Mission kommt es nicht zu gegnerischen Angriffen! Expandieren Sie also in Ruhe mit Türmen, nehmen Sie die ganze Insel ein und errichten Sie in aller Ruhe eine große Siedlung. Auf den ersten Blick scheint die Situation recht positiv: viel Platz, ein Schwefelvorkommen im Norden, alles ist da. Nur kein Sumpf, um Reis anzubauen ... Was nun? Mit Level-1-Soldaten sind Sie dem Gegner hoffnungslos unterlegen, Sie müssten etwa 300-400 Soldaten rekrutieren und das ist viel zu mühsam. Nun, wie Sie ja wissen, gibt es bei jedem gebauten großen Tempel 8 Mana-Punkte ... Und da es sowohl Platz als auch Holz und Steine im Überfluss gibt, sollten Sie etwa 20-30 solcher großen Tempel bauen. Sobald der Priester das Gebäude verlassen hat, können Sie es wieder einreißen, das Mana wird Ihnen trotzdem gut geschrieben. So kommen Sie dennoch, wenn auch auf etwas umständliche Art und Weise, zu Level-3-Soldaten. Fördern Sie auf jeden Fall sehr viel Gold, bis zu einer Kampfkraft von über 100%.

Konstruieren Sie ein paar Kanonen, um im Norden ein paar Türme des Ägypters von Ihrer Insel aus zu zerstören. Jetzt sollten Sie noch fleißig Soldaten rekrutieren: 300 oder mehr. Laden Sie mittels Fahren etwa 100 Soldaten an der Küste des Ägypters ab. Aber greifen Sie keine Burg und keinen Turm an! Erst wenn Sie bei den Schnapsflaschen

Die Siedler IV

angelangt sind, erobern Sie die Türme rundherum, so dass der Schnaps Ihnen in die Hände fällt. Im Süden beim Römer wird es weitaus schwieriger: Landen Sie auf jeden Fall genau oberhalb der Schnapsflaschen. Dort befinden sich »nur« ein paar kleine Türme. Vorsicht: Der Römer schickt sofort große Truppenverbände, landen Sie deshalb mit vielen Soldaten (200–300). Erobern Sie noch die paar Türme um den Schnaps herum und Sie haben gewonnen.

Mission 6 – Mehr Reisschnaps

Es wird zwar im Briefing empfohlen, sehr schnell die 120 Fässer Schnaps zu produzieren, dies ist jedoch kaum möglich, bevor der blaue Römer angreift. Denn der Sumpf liegt weit im Westen und ist zudem sehr gut mit großen Türmen und Burgen gesichert. Und sobald Sie ein paar dieser Türme erobert haben, kommt gleich der Blaue und Sie haben keine Chance, Ihre Stellung zu halten. Sie sollten also erst mit einer großen Anzahl gut ausgebildeter Soldaten losziehen. Wenden Sie darum auch hier den Trick mit den großen Tempeln an. Auf dem Festland finden Sie genügend Platz. Reißen Sie alle Türme bis auf einen nieder und bauen Sie auf keinen Fall weitere Türme, sondern nehmen Sie das Land mit Pionieren ein! Auf der Insel in der Mitte finden Sie zunächst alle nötigen Rohstoffe. Später sollten Sie auch noch das große Gebirge auf dem Festland ausbeuten. Produzieren Sie viele Waffen auf Vorrat, bis Sie dank des Baus großer Tempel etwas göttlich aufwerten konnten. Nutzen Sie auch die Goldader auf der Insel! Sobald dies geschehen ist, können Sie, dank zusätzlicher Minen auf dem Festland, richtig loslegen und Soldaten rekrutieren. Mit einer großen Menge an Soldaten, etwa 300, gelingt es Ihnen, die Türme am Sumpf zu erobern und sie zu halten. Bauen Sie nun noch Reisbauern, Destillen und drei Lager vor Ort, um die Reisschnapsfässer zu produzieren und einzulagern. Wenn 120 Fässer zusammengekommen sind, verlassen Sie auch diesen Ort als Sieger.

Mission 7 – Fünfzehn Kellner für Ch'ib-yu

Seien Sie vorsichtig: Südlich von Ihnen befinden sich zwei mächtige Feinde. Nutzen Sie unbedingt die Rohstoffvorkommen auf den beiden Inseln im Westen und Osten. Expandieren Sie vorsichtig; lassen Sie nur einen Turm stehen. Denken Sie früh an Mana. Auf Ihrer Insel finden Sie kein Gold und nur wenig Schwefel. Dank 'Göttlicher Geschenke' können Sie dennoch eine Kanone bauen, um damit ein paar Türme des Römers zu erledigen. Dank der beiden Inseln können Sie viele Soldaten rekrutieren, (Level 3 versteht sich) und auch fleißig Gold schmelzen. Wenn Sie ungefähr 300 Kämpfer und eine Kampfkraft von 90% haben, sollten Sie angreifen.

III



*Sie müssen nur die römischen Türme um den Steinkreis herum erobern!
Seien Sie aber vorsichtig: Sobald Sie ein paar Türme erobert haben, wird der
bisher ruhige Ägypter eine Horde Soldaten entsenden.*



Haben Sie alle Türme rundherum erobert, schicken Sie 15 Soldaten in den Steinkreis und starten Sie zur letzten Asiaten-Mission.

Mission 8 – Und der ganze Rest

Eine schwierige, aber interessante Mission. Sie sind umgeben von vier Gegnern, von denen drei recht aggressiv sind. Geschwindigkeit ist in dieser Mission extrem wichtig. Es müssen sehr viele Soldaten rekrutiert werden und das am besten sofort.

Teilen Sie den Platz gut ein: Sie brauchen eine sehr große Wirtschaft. Rohstoffe finden Sie im Gebirge im Westen und im Nordosten. Um den kleinen Sumpf herum sollten Sie frühzeitig beginnen, Schnaps zu brennen und diesen zu opfern. Speichern Sie häufig, damit Sie später nicht wieder von vorne beginnen müssen. Fördern Sie noch Gold im nordöstlichen Berg in der südlichen Ecke. Sobald Sie 50 Level-2-Soldaten produziert haben, greifen Sie den Ägypter im Nordosten an. Er hat nur schwache Verteidigungsanlagen, aber einiges an Gold und Edelsteinen eingelagert. Dieses Gold kommt auch Ihrer Kampfkraft zugute. Bei Bedarf ziehen Sie neuproduzierte Soldaten nach. Es sollte Ihnen möglich sein, den Ägypter komplett zu vernichten, doch Achtung: Ihr Tun bleibt nicht unbemerkt! Reißen Sie unbedingt alle eroberten Türme sofort wieder ab: Einerseits haben Sie so mehr Krieger, andererseits können Ihnen die anderen Gegner keinen Turm wieder wegnehmen.

Heilen Sie Ihre Kriegshelden und rekrutieren Sie fleißig neue Kämpfer, jetzt wohl schon Level 3. Wenn Sie etwa 100 haben, greifen Sie den Römer in Nordwesten an. Hier wird es schon etwas härter: Mehr und bessere Soldaten und auch bessere Verteidigungsanlagen erwarten Sie. Schicken Sie neu rekrutierte Krieger schnell an die Front. Erobern Sie langsam Turm für Turm. Machen Sie auch den Römer fertig, so dass Sie sich nur noch um den Süden kümmern müssen. Der Stress ist vorbei, rekrutieren Sie nun eine große Menge Soldaten. Der Ägypter im Süden stellt keine große Gefahr dar und der zweite Römer kann sowieso nicht angreifen. Der letzte Ägypter verfügt über eine sehr gute Verteidigung: Sechs Burgen und zahllose große und kleine Türme erwarten Ihre 300

Die Siedler IV

Level-3-Krieger mit einer Kampfkraft von mittlerweile über 100%. Ist das Bollwerk des zweiten Ägypters erst einmal geknackt, wartet bereits das nächste auf Sie: der letzte Feind im Südosten. Zuerst müssen Sie Ihre Armee aber wieder auf Vordermann bringen: 250 Soldaten sind Pflicht! Haben Sie die Kämpfer zusammen, brauchen Sie noch die Priester: Mit dem Priesterspruch 'Schnee schmelzen' schaffen Sie am besten von Westen her einen Durchgang zum Römer. Dort hat er »nur« kleine Türme, so dass Sie etwas leichter auf seinem Gebiet Fuß fassen können. Erobern Sie die ganze Senke, um dann in der Mitte des Talkessels einen großen Tempel zu bauen. Sieg!

Kampagne der Ägypter

Mission 1 – Sturm

Die Gefahr, dass Ihre beiden Gegner eine gemeinsame Grenze bilden, ist gering. Trotzdem sollten Sie sich beeilen, denn Ihre Feinde, vor allem der Römer im Nordwesten, werden laufend angreifen. Denken Sie schon früh an Getreide, damit Ihre Mana-Produktion später richtig in Fahrt kommt. Der kleine Berg liefert zunächst genügend Rohstoffe, später müssen Sie aber auch noch das große Bergmassiv im Norden ausbeuten. Dort finden Sie im Osten auch eine Goldader. Wenn Sie ein paar Soldaten rekrutiert haben, sollten Sie in der Hauptangriffsroute des Römers eine massive Befestigung bauen und alle anderen Türme abreißen. Achten Sie darauf, dass diese gleichzeitig fertig werden! Damit sollten Sie die Angriffe des Römers ohne große Verluste parieren können. Beuten Sie auch weiter entfernte Steinansammlungen aus. Sorgen Sie für viele Level-3-Soldaten, die dank der Goldader eine Kampfkraft von etwa 70% haben sollten. Mit rund 250 Kriegern greifen Sie am besten gleich den Römer an. Passen Sie auf, dass sich der Ägypter nicht einmischet. Reißen Sie daher eroberte Türme besser wieder ab. Mit der Vernichtung des Römers ist die erste Mission schon zu Ende!

Mission 2 – Waffenbrüder

Die Steine, die Ihr Verbündeter liefert, würden auch für zwei Siedlungen reichen! Meist lässt der Römer Ihren Partner in Ruhe, er hat es eher auf Sie abgesehen. Schützen Sie sich also und liefern Sie dem Bündnispartner erst Waren, wenn es Ihre Lage erlaubt. Dank der vielen gelieferten Steine können Sie schnell eine große Siedlung aufbauen. Sorgen Sie für viele Getreidefarmen, damit Sie auch schnell göttlich aufwerten können. Die beiden Berge liefern alle nötigen Ressourcen. Schmelzen Sie deshalb auch genügend Gold ein. Ist Ihre Armee aufgewertet, kurbeln Sie Ihre Rekrutierung so richtig an. Liefern Sie alsbald etwas Eisenerz an Ihren Partner, damit dieser seine Armee auch etwas aufrüsten kann. 200 Soldaten sollten eigentlich reichen, um den Römer zu vertreiben. Das große Wohnhaus, die Sphinx und die Pyramide haben Sie wohl schon vorher gebaut, also haben Sie gewonnen.

III

Mission 3 – Dunkle Rituale

Vor allem zu Beginn ist der Römer sehr gefährlich, sorgen Sie also schnell für viele Soldaten.

Am Anfang haben Sie nur ein paar Krieger. Die Asiaten-Siedlung im Westen ist aber nur schwach bewacht. Nehmen Sie die also auseinander. Dort finden Sie alles, was Sie brauchen. Mit Hilfe von Pionieren beziehen Sie auch den Schmied beim Startpunkt in Ihre neue Siedlung ein. Zerstören Sie alle Türme bis auf den südlichsten großen Turm, den Sie voll besetzen. Kohle und Gold finden Sie im Berg im Westen, Eisenerz in dem kleinen Gebirge im Osten. Rekrutieren Sie schon früh Soldaten und schaffen Sie die Grundlagen für das Mana. Steigern Sie die Kampfkraft Ihrer Krieger und ziehen Sie alle sofort zu dem großen Turm, um den Feind hoffentlich von einem Angriff abzuhalten. Erschließen Sie neue Ressourcen, um schnell viele Soldaten zu rekrutieren. Sobald Sie 200 Krieger auf dem höchsten Level und mit einer Kampfkraft von ca. 75% haben, greifen Sie an. Jetzt noch die Piraten im Südwesten! Finden Sie die zwei Kraterkegel, im unteren befinden sich die Piraten. Marschieren Sie mit einem Priester hinein, lösen Sie den Bann-Spruch aus, wenn die Piraten auf Ihren Priester zustürmen und klicken Sie in den anderen Kegel. Und schwups werden die Piraten dorthin befördert! Wiederholen Sie den Spruch, bis zehn Piraten drüben sind.

Mission 4 – Die Augen der Welt

Eine Mission ähnlich wie die dritte der Asiaten, nur haben Sie diesmal etwas mehr Zeit. Dennoch sollten Sie sich beeilen, da der Gegner gerne bei Ihnen mit Truppen aufmarschiert.

Die Steine sind etwas knapp; im Süden der Hauptinsel gibt es noch ein größeres Vorkommen. Bauen Sie neben dem großen Turm im Westen eine Burg, so sind Sie ziemlich gut geschützt. Errichten Sie eine Mana-Produktion. Werten Sie aber zuerst Speerkämpfer auf! Nutzen Sie unbedingt den Berg im Westen! Dort gibt es u.a. Gold, das Sie bis zu einer Kampfkraft von vielleicht 70% einschmelzen sollten. Bauen Sie etwa vier Fähren, die Sie alsbald mit Level-2-Soldaten füllen. Laden Sie die Soldaten nördlich Ihrer Siedlung aus. Genau dort befindet sich der Sumpf. Erobern Sie alle Türme entlang des Sumpfes, um so die Destillen und Reisfarmen zu zerstören. Selbst wenn nicht alle besagten Gebäude zerstört sind, so ist doch die akute Gefahr gebannt. Starten Sie noch weitere Angriffswellen, bis Ihr Ziel erreicht ist.

Mission 5 – Der Traum

Nur der Asiate im Nordosten wird Sie angreifen, der südliche hat keinen Zugang zu wichtigen Rohstoffen. Richten Sie also Ihre Verteidigung entsprechend aus. In dem kleinen Berg finden Sie nicht gerade viel Brauchbares. Erschließen Sie deshalb rasch den großen Berg im Südosten. Dort stoßen Sie auch auf eine kleine Goldader. Schützen Sie Ihre Siedlung durch den Bau von zwei nebeneinander stehenden Burgen oder etwa fünf großen Wachtürmen, sobald Sie die ersten Soldaten rekrutiert haben. Ersetzen Sie

Die Siedler IV

diese im Verlauf des Spiels durch Level-3-Krieger. Sorgen Sie für etwas Gold und Mana. Greifen Sie den Asiaten im Westen an, sobald Sie 200 Soldaten haben. Um die Burg, die von einem mit Wasser gefüllten Burggraben umgeben ist, zu zerstören, brauchen Sie etwas drei bis vier Ballisten. Nutzen Sie auch die Goldadern auf dem ehemaligen Gebiet des Asiaten, um eine Kampfkraft von 90% zu erreichen. Der zweite Asiate wäre eigentlich einfach zu besiegen, da er fast nur kleine Türme besitzt. Doch leider sind viele Türme für Ihre Soldaten nicht zugänglich, da sie sich auf kleinen Inseln befinden. Auch Ballisten kommen nicht nah genug heran, da der perfide Asiate überall Wald angepflanzt hat. Zum Glück gibt es aber noch Priester und einen wohlgesinnten Gott! Mit dem Waldbrandspruch können Sie dem Wald gehörig zu Leibe rücken und so werden die Türme rasch Opfer Ihrer Ballisten. Nun warten Sie noch, bis die Kampfkraft auf 90% gestiegen ist, dann bringen Sie 10 Soldaten zum Steinkreis ganz im Nordosten und eine weitere Mission ist erfolgreich abgeschlossen!

Mission 6 – Auge um Auge

Um die beiden Missionsziele zu erreichen, müssen Sie wohl oder übel fast die ganze Römer- bzw. Asiaten-Siedlung zerstören.

Beuten Sie den Berg im Südwesten und jenen im Norden aus. Beim nördlichen Gebirge gibt es sogar Edelsteine! Lassen Sie unbedingt nur den einen großen Turm stehen, da Sie von beiden Gegnern in die Zange genommen werden. Sorgen Sie auch für einen fixen Aufbau. Dank der Edelsteine erreichen Ihre Soldaten schnell viel Kampfkraft. Opfern Sie noch kräftig Bier! Verteidigen Sie den nördlichen Berg gegen den Expansionsdrang des Asiaten, indem Sie auf beiden Seiten je eine Burg bauen. Haben Sie endlich etwa 200 Soldaten zusammen, sollten Sie den Asiaten angreifen und ihn möglichst vernichten. Dies ist zwar nicht unbedingt nötig, aber empfehlenswert, um sich den Rücken freizuhalten.

Ganz oben im Nordosten befindet sich das Fischerboot. Schaffen Sie mittels Pionieren eine schmale Verbindung, um die Fischerhütte zu bauen. Unterdessen ist der Etat Ihrer Armee wohl wieder aufgestockt worden und Sie können nun auch noch dem Römer zusetzen. Der Tempel befindet sich weit im Südwesten. Nehmen Sie die Türme ringsherum ein, bis der Tempel zerstört ist.

Mission 7 – Die Wächter der Winde

Diese Mission hat sehr viel Ähnlichkeit mit der achten Asiatenmission. Nur dass diesmal alle vier Feinde angreifen! Geschwindigkeit ist hier also Trumpf! Lassen Sie nur einen großen Turm stehen und sammeln Sie alle Soldaten vor diesem. Expandieren Sie zu Beginn mit Türmen, reißen Sie neu besetzte aber sofort wieder ab. Hoch im Norden Ihres ausgedehnten Gebirges finden Sie Gold und ein reiches (!) Edelsteinvorkommen, das die Kampfkraft erhöht. Sorgen Sie früh für Mana, um wenigstens Level-2-Speerkämpfer zu rekrutieren. Generell sollten Sie eine sehr große Siedlung aufbauen, damit Sie nie lange auf Nachschub warten müssen.

III

Wenn Sie eine Horde von etwa 50 Krieger, vor allem Speer- und Schwertkämpfer, haben, sollten Sie den Asiaten südlich Ihres Gebirges angreifen. So haben Sie schnellen Zugang zu weiteren Rohstoffen. Reißen Sie alle eroberten Türme wieder ab, da die westlichen Feinde meist eingreifen werden. Lassen Sie die Burg des Asiaten vorerst in Ruhe. Beschränken Sie sich nur darauf, ihn erheblich zu schwächen und zurückzudrängen. Scheint der Asiate geschwächt genug, warten Sie, bis Ihre Armee wieder etwa auf 100 Leute angewachsen ist. Dann greifen Sie den Römer im Nordwesten an. Zu diesem Zeitpunkt hat der schon eine recht große Armee. Rechnen Sie also mit harten Kämpfen. Es sollte Ihnen aber auf jeden Fall gelingen, auch den Römer erheblich zu schwächen. Lassen Sie nicht nach, bis er vernichtet ist! Als Nächstes ist der zweite Asiate im Südwesten fällig. Stocken Sie aber zuerst noch Ihre Armee auf! Der zweite Asiate hat zwar auch noch eine große Armee, aber meist nur Level-1-Soldaten und die sind für Ihre göttlich aufgewertete Armee ein Klacks! Ist auch dieser Gegner von der Karte verschwunden, können Sie schon mal die Standorte für die Türme suchen. Machen Sie noch den bereits stark angeschlagenen Asiaten fertig!

Zum Schluss folgt noch der Römer im Norden. Mit etwa 200 Krieger werden Sie auch mit ihm spielend fertig. Die von einem Wasserkreis eingeschlossenen Standorte für die Türme liegen jeweils in der Mitte der Verbindungsstrecken zwischen Ihren ehemaligen Gegnern. Bauen Sie dort je einen Turm, insgesamt vier, und Ihre allerletzte Mission steht bevor!

Mission 8 – Die Augen des Falken

Die zwei Gegner haben viel mehr Rohstoffe als Sie und werden eine beachtliche Anzahl Krieger rekrutieren. Seien Sie deshalb schnell! Kohle gibt es in jedem der vier Berge, Eisenerz ist schon etwas seltener; Sie finden es im nordöstlichen sowie im südwestlichen Gebirge. Der nordöstliche Berg beherbergt sogar eine kleine Edelsteinader, der südwestliche Gold. Steine gibt es in rauen Mengen.

Verbinden Sie möglichst früh Ihre beiden Siedlungen. Sie benötigen schnell viel Mana und Soldaten. Versammeln Sie die Krieger vor Ihrem einzigen Turm. Fördern Sie gleichzeitig Gold und Edelsteine. Rüsten Sie Ihre Armee auf. Bauen Sie ungefähr in der Mitte zwischen Ihren beiden Siedlungen drei Burgen, jede in Schussweite einer anderen. Die Bogenschützen sollten vollständig göttlich aufgewertet sein. Rekrutieren Sie mindestens 400 Soldaten, mit einer Kampfkraft von etwa 80%. Nun greifen Sie mit je 200 Soldaten beide Gegner gleichzeitig an. So laufen Sie nicht Gefahr, dass ein Gegner Ihre Siedlung zerstört, während Sie den anderen angreifen. Die Soldaten werden wohl noch nicht ganz reichen, um beide Gegner zu vernichten. Schicken Sie deshalb größere Gruppen von neuen oder geheilten Krieger an die Front. Nutzen Sie auch vom Gegner eroberte Rohstoffvorkommen, um schnell an viele Soldaten zu kommen. Nun müssen Sie nur noch die beiden Tempel im Steinkreis errichten. Die dort liegenden Baumaterialien müssen Sie erst noch abtransportieren. Errichten Sie deshalb gleich neben den beiden Steinkreisen je einen Marktplatz.

Die Siedler IV

Missionen der Amazonen-CD

Die Missionen der Amazonen-Zusatz-CD sind so schwer, die Gegnerintelligenz so hoch, dass ich mich manchmal dabei erwischte, einfach aufgeben zu wollen. Doch die Entwickler spendierten in Form eines Patch eine Option, die es erlaubt, den Schwierigkeitsgrad der Missionen auf »Leicht« zu stellen. Weit mehr als bei den anderen Missionen scheint die KI sehr viel besser geworden zu sein. Der Computer verhält sich nicht statisch und greift exakt nach 20 Minuten an, sondern er richtet sich genau nach den Informationen, die er durch Diebe oder andere Spähmaßnahmen erhalten hat. Die Anleitungen können also nur eine generelle Verhaltensmaßregel zur Lösung eines Levels sein.

Es gibt nun im Mehrspielermodus auch einen Wirtschaftsmodus, in dem die Kampfkraft der Soldaten außerhalb des eigenen Reiches sehr gering ist, was einen Angriff auf einen Gegner zur Suizid-Mission macht. Das wertet allerdings die Diebe auf. Gewinner ist der Spieler, der zuerst einen bestimmten Rohstoff in einer gewissen Anzahl angehäuft hat.

Missionen der Amazonen

Die Amazonen sind eine völlig neue »Gattung« und haben dementsprechend einige Besonderheiten vorzuweisen, die im Folgenden beschrieben werden.

GEBÄUDE

Imkerei

Hier gewinnen die findigen Frauen mittels Bienen Honig. Die Bienen saugen süße Baum-säfte und produzieren dann sehr wohlschmeckenden Honig. Die Bienenstöcke werden deshalb am Fuße von Bäumen platziert. Je mehr Bäume im Arbeitsbereich der Imkerei, desto besser!

Honigwinzerei

Hier wird mittels Wasser und der alkoholischen Gärung Met gebraut, der dann in den kleinen Tempeln geopfert wird.

Laboratorium

Hier arbeitet die Alchemistin und lässt aus Edelsteinen und Schwefel entweder einen Eisenbarren oder einen Goldbarren entstehen.

III

Waffen

Der Goldene Gong ist die Kriegsmaschine der Amazonen! Als einzige Kriegsmaschine benötigt der Gong der Amazonen keine Munition. Mit dem Gong lassen sich auch zivile Gebäude in Schutt und Asche legen, was ihn zu einer gefährlichen, aber auch sehr teuren Waffe macht.

Zauber

Neben dem bekannten Zauber Göttliche Gabe haben die Amazonen noch einige andere Tricks auf Lager!

Karte aufdecken: Für kurze Zeit können Sie die gesamte Karte überblicken.

Baumfluch: Sehr effektiv, um einen Wald für die Metproduktion zu erschaffen.

Waren senden / Waren herbeirufen: Transportiert 30 max. Einheiten von bzw. zur Priesterin. Sehr nützlich, wenn man mehrere Siedlungen ohne direkte Verbindung hat.

Gegner einfrieren: Die gegnerischen Soldaten sind für die Dauer des Spruchs gelähmt und Ihren Einheiten schutzlos ausgeliefert.

Pfeile verfluchen: Die eigenen Einheiten sind für gewisse Zeit vor den Pfeilen der Gegner geschützt.

Gold zu Stein: Sehr schön, um den Gegner arm zu machen und damit seine Offensivkraft zu schwächen.

Weitere Besonderheiten

Die Amazonenkriegerinnen haben 20 Lebenspunkte weniger als ihre männlichen Kollegen, gehen Sie also nicht zu draufgängerisch mit Ihren Truppen um!

Mission 1 – Eindringlinge

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Sie starten im Süden einer Insel. Der Süden bietet wenig Platz, also sollten Sie möglichst schnell nach Norden expandieren. Gleich am Anfang bauen Sie eine leistungsfähige Holz- und Steinindustrie auf, vernachlässigen Sie zunächst die Nahrungsmittelindustrie. Nehmen Sie unbedingt im Norden das Gebirge ein. Dazu eignen sich hervorragend die Bewohnerinnen eines schnell hochgezogenen großen Hauses (als Pioniere). Haben Sie Sichtkontakt mit dem Feind, sollten Sie es erst einmal damit bewenden lassen und den Gegner nicht provozieren. Bauen Sie schnell eine erste Metallverarbeitung auf und errichten Sie ein oder zwei Farmen. Das Getreide braucht einige Zeit, bis es wächst. Es kommt bei dieser Mission auf die Geschwindigkeit an! Nach ca. 45 Minuten wird der Gegner im Norden seine Angriffe starten. Bis dahin sollten Sie eine Verteidigungslinie südlich des Gebirges in der Landenge aufgebaut haben. Dazu sollten Sie zwei Burgen

Die Siedler IV

von zwei bis drei großen Türmen bewachen lassen. Besetzen Sie diese alle voll und stellen Sie eine Kaserne in Reichweite. Ist das geschafft, sollten Sie in aller Ruhe die Siedlung auf Trab bringen, der Gegner wird sich für eine Weile die Zähne an Ihren Türmen ausbeißen.

Nicht vergessen, den Turm am eigenen Startpunkt einzureißen. Ansonsten könnte sich der Ägypter entschließen, tiefer ins Land vorzudringen, und Sie haben meistens so gut wie verloren! Stellen Sie den Nachschub an Speerkämpfern und Schwertkämpfern sicher, um zwischen den Angriffswellen die Burgen wieder aufzufüllen. Haben Sie es bis hierher geschafft, können Sie in aller Ruhe aufrüsten und dann nach und nach dem Gegner den Garaus machen.

Mission 2 – Aus dem Nichts

Schwierigkeitsgrad: ★★☆☆

Die Mission führt Sie auf eine Insel, auf der Ihre Vorhut schon zwei Plätzchen in Besitz genommen hat. Beide Stützpunkte können Sie aber auf keinen Fall halten. Aufgrund der Rohstoffnähe empfiehlt es sich, den südlicher gelegenen Stützpunkt zu wählen. Die Angreifer werden von Ihren Truppen in die Fluch geschlagen. Halten Sie Ihre Truppen davon ab, den geschlagenen Gegnern zu folgen. Setzen Sie nun Ihre Truppen aus den Fähren an Land und ziehen Sie die Wächter des nördlichen Stützpunkts nach Süden ab (indem Sie die Fähren nutzen – sonst müssen Ihre Truppen durch Feindesland und werden aufgerieben). Lassen Sie den Wachturm stehen. Die Zivilisten werden nach der Eroberung durch den Feind sowieso zu Ihnen stoßen. Nun ist es von äußerster Wichtigkeit, zügig mit der Infrastruktur voranzukommen. Dies wird zusätzlich dadurch erschwert, dass die benötigten Werkzeuge außerhalb des Stützpunkts verstreut liegen. Sie sollten also die ankommenden Pioniere nacheinander anweisen, die entsprechenden Stellen schnell zu erobern. Ziehen Sie nach Erfüllung dieser Aufgabe sofort zum nächsten Werkzeughaufen. Haben Sie alle Werkzeughaufen auf Ihrem Grund und Boden liegen, wandeln Sie die Pioniere in Träger um und beginnen Sie schleunigst mit der Entwicklung von zwei Holzproduktionsketten. Danach bauen Sie ein mittleres Wohnhaus. Die zusätzlichen Siedler sollten sofort dafür genutzt werden, im westlich gelegenen Gebirge nach Rohstoffen zu suchen und das Land nach Südwesten zu erweitern. Errichten Sie bei den Steinvorkommen je zwei Steinmetze und bauen Sie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede. Im Nordosten möglichst nahe an der Furt sollten Sie nun schnellstmöglich eine Verteidigungsstellung bauen, am besten die bewährte Kombination aus einer Burg und mehreren Türmen. Diese sollten Sie mit der parallel dazu errichteten Waffenproduktionskette auch bis zum Rand mit Soldaten (v.a. Bogenschützen) füllen können. Nun schnell den ersten Wachturm abreißen, so dass sich Angriffe nur auf die Verteidigungsstellung richten können. Im Süden siedeln Sie die Nahrungsproduktion an. Hier finden Sie auch ein weiteres Gebirge mit reichen Rohstoffvorkommen. Im äußersten Westen gibt es einen weiteren Gebirgszug mit reichen Schwefelvorkommen. Haben Sie es bis hierher geschafft, ohne angegriffen worden zu sein, ist

III

der Rest nur noch Formsache, denn der Gegner beißt sich an Ihrer Verteidigungsformation die Zähne aus. Achten Sie nur darauf, die Gefallenen immer gleich wieder zu ersetzen und etwa eroberte Türme durch Neubauten zu kompensieren. Nun können Sie in aller Ruhe aufrüsten und die zahlreichen Edelsteine und den Schwefel im Westen zur Goldproduktion nutzen. Hat Ihre Armee eine Truppenstärke von 100 bis 200 Frauen erreicht, sollten Sie den Gegner einfach überrennen können.

Mission 3 – Ch'ib-Yus Lauer

Diese Mission ist etwas knifflig und auf verschiedenste Art und Weise zu lösen. Daher sollen hier verschiedene Ansätze beschrieben werden.

Lösung 1 (Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama3.htm>)

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Bei der Frage, welcher Vorposten nun aufgebaut werden soll, scheiden sich die Geister. Ich halte den südlichen für besser. Er ist leichter zu verteidigen (nur ein Übergang) und man hat viel mehr Platz. Mit Angriffen ist nach ca. einer Stunde zu rechnen. Zuerst erschließen Sie mit den Pionieren die Felder mit den einzelnen Werkzeugstapeln um den Vorposten herum. Mit den Dieben kann man dieses Mal vom nördlichen Vorposten aus vor allem Getreide (mind. 50 Einheiten) und einige Schweine stehlen. Die bringt man dann am besten zu einer Stelle in der Nähe der anderen Waren beim Vorposten. Umso leichter ist es, später mit einer Priesterin die Waren des anderen Postens mit »Waren transportieren« herbeizuschaffen. Der lange Gebirgszug im Westen beherbergt viel Kohle und Eisen. Hat man ein Kohlelager gefunden, so kann man davon ausgehen, dass auf der gegenüberliegenden Seite Eisen ist. Auch Edelsteine und Schwefel findet man, aber nicht sehr viel. Gold gibt's vor allem im südlichen Teil in der Nähe der zweiten Schneelücke. Im Südwesten befindet sich noch ein Berg mit Kohle, Schwefel und Edelsteinen für die Alchimisten/innen unter uns. Beim Angriff hat man eine besonders gute Möglichkeit, dem Gegner zu schaden, sollte aus einer totalen Vernichtung vorerst nichts werden: Die vier Schiffe belädt man mit Schwertkämpferinnen und fährt damit nach Osten. Die Hauptstreitmacht sammelt man vor dem Übergang, um den Gegner hinzuhalten, während von Osten her alle Wachtürme um das dortige Gebirge eingenommen werden (wieder abreißen nicht vergessen). So werden alle Minen zerstört. Dann kann man in Ruhe neue Kräfte sammeln und den Römern den Todesstoß versetzen.

Lösung 2 (Quelle: http://www.diesiedler.de/strategie/missions/amazones/pages/amazones/a_miss3.htm)

Belasten Sie sich nicht mit der Suche nach Hämmern, es gibt keine (dafür haben Sie schon drei Schmiedinnen). Um sich vor überraschenden Angriffen zu schützen, reißt man einfach alle Türme im Norden ab. Jetzt bleibt eine Stunde Zeit, bis sich der Gegner

Die Siedler IV

durch den Schnee schmilzt. Errichten Sie eine gut laufende Holzindustrie (mindestens sechs Holzfäller, zwei Förster und zwei Sägewerke) und einen zusätzlichen Steinmetz. Am östlichen Zipfel der Pfeilspitze können Sie vier bis fünf Imker bauen. Sie benötigen dann drei Metwinzer (an die Wasserwerke denken), zwei kleine und einen großen Tempel. Im Schneekreis geben Sie schon mal zwei Gold-, Kohleminen und Goldschmelzen (siehe Karte) in Auftrag. Die paar Träger wandeln Sie in Pioniere, um ein wenig zu expandieren. In der Zwischenzeit sollten Sie im Norden schon zwei Lager haben, die mit Holz und Steinen gefüllt sind. Stellen Sie Ihren Priester in die Mitte des Lagers, teleportieren Sie die Waren in das Gebiet innerhalb des Kreises und schon kann dort gearbeitet werden. Sie sollten nun für eine gut laufende Nahrungsproduktion im Norden (Fische und Brote) sorgen, die auf die gleiche Weise in den Schneekreis teleportiert werden.

Bauen Sie zwei Eisen- und Kohleminen (siehe Karte) und beginnen Sie mit der Produktion von fünf Soldatinnen. Denken Sie daran, dass die Goldbarren eingelagert werden müssen, damit die 77% Kampfkraft erreicht werden. Nun brauchen Sie nur noch Ihre Kriegerinnen in den Kreis zu stellen (das ist gut unter einer Stunde zu schaffen).

Zaubern Sie sich mal ein paar Geschenke, damit geht es noch schneller.

Lösung 3

In diesem Fall ist die nördliche Siedlung der Dreh- und Angelpunkt. Im westlichen Gebiet entsteht eine Holzproduktionskette (sechs Holzfäller), während in der südlichen Siedlung die Pioniere das gesamte Gebiet erobern. Die fünf Soldatinnen sollten sich so weit wie möglich aus dem potenziellen Krisengebiet zurückziehen. Nun müssen Sie in der Nähe der Holzproduktion ein Lager errichten und die Priesterin daneben postieren. Im östlichen Wald werden sechs bis acht Imker und drei Met-Produktionsstätten sowie vier kleine Tempel gebaut. Zwei große (oder drei mittlere) Wohnhäuser folgen. Mittlerweile sollten die ersten Baumstämme in den Lagern liegen und auch das erste Mana verfügbar sein. Die Stämme müssen nach Süden, um sofort eine Werkzeugschmiede sowie ein Forsthaus zu errichten, das den hier wartenden Holzfäller mit Bäumen versorgt. Nun verwandeln Sie die neuen Siedler im Norden in Pioniere, um das Gebirge zu erobern. Geologen suchen nach Rohstoffen, Bergwerke entstehen (die fehlenden Spitzhacken sind im Süden zu produzieren). Im Süden lassen Sie mittlerweile genau in der Richtung der nördlichen Siedlung Geologen nach Gold suchen. Im kleinen See sind genügend Fische, um fünf Goldminen mit Fischen zu versorgen (die Minenarbeiter gibt es dort schon). Auch im Süden entsteht ein Lager, um Golderz einzulagern. Das Erz wird dann mit dem »Waren herbeirufen«-Spruch nach Norden transportiert, ebenso wie die hier benötigten Werkzeuge. Nun errichten Sie im Norden genau in der Mitte des Gebirgszugs eine Verteidigungsstellung (drei Burgen, vier Türme). Aufgrund der gewaltigen Manaproduktion werden die nun produzierten Soldaten schnell die höchste Aufwertungsstufe erreichen und die Verteidigungsstellung besetzen. Nach einer Stunde greift der Gegner an und zerstört die Minen und den Turm im Süden. Er startet einen

III

Großangriff gegen Ihre Verteidigungsstellung. Allerdings verschont er Ihre fünf Soldaten, wenn sie sich weit genug zurückgezogen haben. Nun sollten Sie die Stellung im Norden halten können. Produzieren Sie in aller Ruhe das fehlende Gold mit Ihren Alchemisten und den reichlich vorhandenen Gold- und Edelsteinvorkommen.

Mission 4 – Eine gegen Alle

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

In einer Stunde wird sich ein nicht enden wollender Strom von Gegnern in Ihre Siedlung wälzen ... Sie starten mit zwei Posten. Gleich zu Beginn sollten Sie Ihre Truppen zum nördlicheren Posten führen und um den dortigen Wachturm versammeln. Die anderen Türme werden abgerissen, um den Gegnern ein Schlachtfeld aufzuzwingen. Kurbeln Sie die Wirtschaft in aller gebotenen Eile an. Bauen Sie zwei große Wohnhäuser und lassen Sie die entstandenen Siedler das Gebiet zwischen den beiden Posten einnehmen. Im Gebirge siedeln Sie möglichst weit südlich die Eisen- und Kohleproduktion an. Die Waffenproduktion sollte langsam anlaufen. An der nördlichsten Stelle rechts des Gebirges errichten Sie eine Ansammlung von zwei Burgen und mindestens sieben Wachtürmen, die Sie mit Kriegerinnen füllen. Alle Waffen werden sofort an Siedler weitergegeben, die, in der Nähe der Türme postiert, den anstürmenden Gegnern Einhalt gebieten sollen. Solcherart eingegelt sollte die Siegbedingung (350 gegnerische Einheiten zu vernichten) kein Problem mehr sein. Allerdings sollten Sie immer für Nachschub an Waffen und Siedlern sorgen. Versuchen Sie trotz der ständigen Angriffe auch die Manaproduktion anzukurbeln und die Krieger aufzuwerten. Priester können mit ihren Sprüchen auch im Kampf recht hilfreich sein.

Mission 5 – Auf dem Holzweg

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Eine eher ruhige Mission zum Luft holen und Besinnen. Die Truppen ziehen Sie zu Beginn in Ihre Siedlung zurück, um mit den Katapulten in Richtung Westen auf die Jagd zu gehen. Hier stoßen Sie bald auf die Holzproduktion der Asiaten, die Sie mit dem drei Gongs attackieren. Lassen Sie die Gongs in entgegengesetzter Richtung den Wald umkreisen und ausschließlich Holz produzierende Gebäude angreifen. Die Wachtürme verschonen Sie, denn die hier stationierten Soldaten würden Ihren Gongs schnell den Garaus machen. Die vom Asiaten losgeschickten Truppen kommen zu spät, die Holzindustrie liegt schon in Schutt und Asche. Für die Gongs allerdings können Sie nur noch beten. Nun haben Sie erst mal Ruhe vor dem Gegner. Errichten Sie eine mustergültige Siedlung und nach Abwehr einiger kleinerer Attacken und dem Aufbau einer eigenen schlagkräftigen Truppe von ca. 200 Amazonen sollten Sie den Asiaten einfach ausradieren können.

Die Siedler IV

Mission 6 – Eisenzeit

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Das Missionsziel klingt erst einmal gar nicht so aufregend. Bedenkt man jedoch, dass der Gegner schon nach kurzer Zeit nervende Angriffe startet und Sie über fast keine Eisenvorkommen verfügen, kann es einem schon etwas Angst und Bange werden. Nur ruhig Blut! Reißen Sie die vorhandenen Wachtürme, bis auf den im Zentrum der Siedlung, ab und ziehen Sie die Soldaten alle zum Schutz des letzten Turms hier zusammen. Bauen Sie zuerst eine funktionierende Baumaterialienwirtschaft auf! Zwei Steinmetze und sechs Holzfäller sowie zwei Forsthäuser und zwei Sägemühlen sollten fürs Erste reichen. Da die Laboratorien der Alchemisten ja nicht nur Gold, sondern als »Abfallprodukt« auch noch Eisen produzieren, wissen Sie, was Sie zu tun haben! Bauen Sie ein großes Wohnhaus und rekrutieren Sie Pioniere, um die angrenzenden Gebirge zu erobern. Schicken Sie ein paar Geologen los und bauen Sie schnellstmöglich an den entsprechenden Stellen je zwei Edelstein- und Schwefelminen. Nun ist es auch an der Zeit, ein paar Imker in den Wald zu schicken, um Nahrung für die Schwefelminenarbeiter zu produzieren. Es folgt eine Werkzeugschmiede, um weitere Minen errichten zu können. Denken Sie an eine Kohlemine! Drei Fischer sichern zunächst die Ernährung der Minen, bis die favorisierte Nahrung verfügbar ist (nicht vergessen, die Nahrungsversorgung umzuschalten). Bauen Sie eine Defensivstellung aus vier bis sechs großen Türmen auf, die Sie voll besetzen lassen. Ein paar Fußtruppen zum Schutz außerhalb der Türme können ebenfalls nicht schaden. Nach ca. 40 Minuten beginnt der erste Angriff! Haben Sie den überlebt, müssen Sie möglichst viele Soldaten zu Füßen der Wachtürme aufbieten, um Ihren Gegner zu beeindrucken. Nun forcieren Sie die Manaproduktion, um eine Waffengattung auf Level 3 zu bringen. Von diesen Soldaten bilden Sie 30 aus. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie schon reichlich Gold eingelagert haben und sobald Ihre Kampfkraft 100% erreicht, haben Sie gewonnen.

Mission 7 – Nervös

(Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama7.htm>)

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Zunächst wird ein Wohnhaus in Auftrag gegeben, bevor man sich um den Nachschub kümmert. Diese Gruppe wird zunächst in den Nordosten geschickt, bis man an eine Weggabelung (Grab) kommt. Dort schickt man sie nach rechts und immer nach Osten bis zur Basis. Hätte man vom Start aus der Gruppe den Befehl gegeben, direkt ins Lager zu gehen, würde sie quer durch das Reich des Asiaten laufen. Die Pionierinnen nehmen den kleinen Berg ein. Denn (nur) hier findet man Edelsteine und Schwefel. Um sich vor Angriffen zu schützen, wird dann bei den beiden mittleren Türmen noch ein dritter gebaut, so dass sie sich gegenseitig schützen. Später sollten hier noch mehr Türme gebaut werden. Alle Kriegerinnen werden bei den Türmen gesammelt und mit den Trägerinnen aus dem Wohnhaus wird die Basis aufgebaut. Wichtig ist, dass schnell genügend Mana für den Spruch »Baumfluch« produziert wird. Die Imkerinnen brauchen

III

auch noch Wald, deshalb sollten die Holzfällerinnen nicht alles kahl schlagen. Wenn's mal eng wird, kann man sich Holz beim Asiaten holen. Entweder direkt beim Sägewerk oder man klagt Baumaterial von den Baustellen in Grenznähe. Für den kleinen Angriff werden Schiffe gebaut und mit Schwertkämpferinnen (Stufe 3) beladen. Nach einmal »Karte aufdecken« schickt man die Schiffe zu der Stelle, welche die »Tempelinsel« im Norden mit dem Festland verbindet. Von dort aus kämpft man sich bis zum Tempel im Südwesten durch. Wer dann noch nicht die 500 Einheiten Mana hat, sollte noch mehr Imker bauen.

Mission 8 – Taktischer Rückzug

(Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama8.htm>)

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Ein schneller Aufbau ist hier alles. Während sich alle Kriegerinnen um einen Turm sammeln, wird nach gewohntem Schema der Stützpunkt aufgebaut. Die Pionierinnen im Nordosten nehmen inzwischen einen Großteil der anderen Insel ein. Im Südwesten gibt's einen Berg mit Kohle, Eisen und Gold. Es reicht aber, wenn nur Werkzeuge für die kleine Insel hergestellt werden. Bis der Gegner angreift, ist man dann schon »weg«. Im Süden an der Grenze steht ein Sägewerk, das in den ersten 30 Spielminuten leicht zu bestehlen ist. Mana wird für einige Anwendungen des Spruchs »Waren schicken« gebraucht. In zwei nebeneinander liegende Lager werden genügend Baumaterialien für jeweils eine Holzfällerrhütte, ein Sägewerk und einen Steinmetz gelagert, dazu noch die jeweiligen Werkzeuge und einige Schaufeln und Hämmer. Sobald alles da ist, werden die Waren per Magie auf die zweite Insel gebracht. Inzwischen dürfte genug Land eingenommen worden sein, so dass neben den drei Grundgebäuden auch noch die fünf Wohnhäuser hinpassen. Aber vor diesen sollte noch ein Wachturm gebaut werden. Dann reißt man den auf der großen Insel ab und kann nicht mehr verlieren.

Mission 9 – Sturm

(Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama9.htm>)

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★★

Errichten Sie gleich noch eine Holzfällerrhütte und einen Förster, bevor Sie ein großes Wohnhaus in Auftrag geben. Da überhaupt keine Steine in Reichweite sind, kommen mittlere Wohnhäuser mit einem Steinbedarf von fünf nicht in Frage. Bei großen Wohnhäusern bekommt man für nur neun Steine über die dreifache Anzahl an Siedlerinnen. Von den neuen Siedlerinnen werden dann viele Diebinnen zum Römer im Süden geschickt. Über die beiden Übergänge (einer noch im SO) klagt man zuerst die dortigen Werkzeuge und dann bei den späteren Touren die Steine. Es ist wichtig, gerade am Anfang viele Steine zu stehlen, denn später machen einem die vielen feindlichen Soldaten das Leben schwer. Die restlichen untätigen Siedlerinnen werden zu Pionierinnen und dann in Richtung Nordosten (über Wohnhaus) zum Schatz geschickt. Damit lässt

Die Siedler IV

sich dann der erste Angriff leicht abwehren. Setzen Sie die Expansion mit den Pionierinnen fort (im O gibt's Kohle und Eisen) und produzieren Sie auch selbst Waffen. Der Weg zum Römer im Südosten führt auch zu einem Gebirge mit Schwefel, Edelsteinen und Gold. Im Nordosten liegt noch ein kleiner Berg mit weiterem Gold. Sollte sich der Römer schon zu weit ausgedehnt haben, so dass man den Berg (SO) nicht mehr erreichen kann, sollte man ihn mit Gongs und Pionierinnen wieder zurückdrängen. Ein kleines Ablenkungsmanöver mit Kriegerinnen im Osten macht den Weg frei für die Gongs. Ganz im Nordosten und Nordwesten findet man dann schließlich Steine, falls die vom Römer nicht mehr reichen. Stimmt dann die Offensivstärke, kann man damit beginnen, die Karte von Gegnern zu säubern.

Mission 10 – Waffenbrüder

(Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama10.htm>)

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dies ist mal wieder eine einfache Mission. Man hat viel Platz, Kohle findet man in großen Mengen im Osten, Gold im gleichen Gebirge und zwar dort, wo der Schnee nach Norden hin aufhört. Schon bald wird der Römer mit den ersten Eisenerzlieferungen anfangen. Über die Verbindung zum Ägypter im Osten kann man leicht auch von dort an Eisen und Kohle kommen. Sobald er dann dort auch noch eine Waffenschmiede und ein Lager baut, kann man gleich seine Waffen stehlen. So lassen sich schnell viele neue Kämpferinnen rekrutieren. Diese halten dann die Gegner von Angriffen ab. Wer die Verteidigung des Römers nicht übernehmen will, kann ihn auch mit überschüssiger Kohle beliefern. Der Römer wird dann Waffen produzieren und sich hervorragend selbst verteidigen. Wem die Warenlieferung via Esel zu lange dauert, der kann gleich zu Magie greifen. Mit »Waren verschicken« können viel schneller große Mengen an Kohle geliefert werden. Und nach zwei Spielstunden hat man dann schon gewonnen.

Mission 11 – Waldbrand

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

(Quelle: <http://www.drhard.de/S3am/ama11.htm>)

Hier wird's schon etwas hektischer. Nach ca. 35 Minuten wird der grüne Asiate mit einer großen Armee angreifen. Und dann ist da noch der Waldbrand im Westen. Dort baut man zwei weitere Holzfäller, um genügend Holz vor den Flammen zu retten. Dann sollte man sich nur auf die Förderung von Eisenerz und Gold konzentrieren. Kohle ist noch nicht wichtig, denn im Osten steht ein Kohlebergwerk an der Grenze und dorthin schafft der Asiate am Anfang sehr viele Lebensmittel. Die werden natürlich ständig geklaut. So hat man genügend Kohle und Nahrung, um bald neue Kriegerinnen rekrutieren zu können. Später baut der Asiate weiter nördlich auch noch eine Goldmine. Die Verteidigung konzentriert man auf den Osten, den Westen kann man eigentlich unbewacht lassen. Obwohl Asiaten auf Schlamm bauen können, wird der Com-

III

putergegner das nie tun. Mit Gongs können dann auch noch etwaige neue Türme an der Grenze schnell ausgeschaltet werden. Im Westen entsteht irgendwann ein Lager unweit der Grenze. Dort wird (fast) nur Gold gelagert. Also, wenn das nicht nach Magie schreit ... Da der Asiate im Osten nervig wird, sollte er ausgeschaltet werden. Mit den verfügbaren Rohstoffen und denen aus dem Süden (keine zweite Siedlung bauen, aber alle Waren sammeln und zum Stützpunkt schaffen) ist es ein Leichtes, die Tempelanlagen des Ägypters, nach einigen Invasionen von der Seeseite her, zu zerstören.

Mission 12 – Eingekreist

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Es wird einige Zeit brauchen, bis man hier endlich die fehlenden Gebäude für jede Insel gebaut hat und sich alle Kriegerinnen vor den Übergängen gesammelt haben. Damit man aufgrund der »aussagekräftigen« Gebäudestatistik (V. 1.52) nicht vollends durchdreht, sollten die Försterinnen an ihrer Arbeit gehindert werden. Im Südosten wird Mana produziert und durch Alchimistinnen aus dem dortigen Schwefel und Edelsteine Gold produziert. Eisen fällt quasi als Nebenprodukt an und so braucht man hier dann auch nur noch Kohleminen. Nur dass da auch noch keine Sensen vorhanden sind. Die Insel im Südwesten kann leicht überschüssige Kohle lagern und auch viel Nahrung herstellen. Im Norden sieht's ähnlich aus. Bei eventuellen Engpässen können die Priesterinnen auf der jeweiligen Insel fehlende Waren herbeischaffen. Wird der Spruch »Waren herbeirufen« zu teuer, sollte man auf »Waren verschicken« umsteigen. Die besagte Insel im Nordwesten lockt mit viel Gold. Eine Fähre mit Pionierinnen lässt die Offensivstärke kräftig steigen. Schon bald wird dann der Ägypter, und unter Umständen auch noch der Asiat, die Insel im Südosten angreifen. Es dürfte aber möglich sein, die Angreifer von den Türmen aus so weit zu schwächen, dass die Bodenstreitkräfte damit fertig werden. Der Römer wird sich mehr auf die Defensive konzentrieren. Sind die ständigen Attacken kein Problem mehr (>100% Offensivstärke), sollte an die Erfüllung der Mission gedacht werden. Der Asiate (meistens der Schwächste) und der Ägypter können fast gleichzeitig besiegt werden. Danach greift man den Römer aus allen Richtungen gleichzeitig an.

Missionen der anderen Völker

Mission 1 – Römer

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Eine ruhige solide Mission, die nur wenig Überraschungen bereithält. Allerdings sollten Sie sorgsam mit dem ersten Manavorrat umgehen. Als Erstes sollten Sie die Baumaterialienversorgung sicher stellen. Da Sie mit den Köhlern eine zusätzliche Kohleversorgung haben, die aber massiv Holz frisst, können Sie gleich zu Anfang alle Äxte zu Holzfällern machen. Zwei Forstarbeiter sorgen für genügend Bäume. Hinzu kommen drei Steinmetze. Reißen Sie alle Wachtürme bis auf den großen Turm ab und scharen Sie

Die Siedler IV

Ihre Soldaten um den verbleibenden Turm. Verzichten Sie zunächst auf einen Angriff des gelben Gegners (entgegen den Empfehlungen des Briefings)! Ziehen Sie die Truppen lieber um den einen Turm zusammen. Einen zaghaften Angriff des Blauen können Sie zunächst mit den Verteidigern zurückschlagen, ohne den Manavorrat anzurühren. Als Nächstes bauen Sie vier oder fünf Weinbauern und drei kleine Tempel. Das hier erzeugte Mana ist unsere Lebensversicherung, bis hierher brauchen wir noch kein Eisen. Zwischenzeitlich sollten Sie auch ein großes Haus gebaut haben, um die neuen Leute als Pioniere loszuschicken! Hüten Sie sich aber, zu nahe an die Grenzen des Blauen oder Gelben heranzukommen, das löst meist frühzeitig einen Angriff des Blauen aus. Nach einer Stunde ist dieser aber dann sowieso zu erwarten. Bis hierher sollten Sie durch das Mana alle Waffengattungen aufgewertet haben und auch genügend Mana für drei Sprüche »Barbaren bekehren« haben. Damit haben Sie so gut wie gewonnen ... Die von den Priestern bei einem Angriff bekehrten Einheiten erhalten denselben Status wie eine neu rekrutierte Einheit! Sie erhalten also vom Gegner genügend gute Einheiten, um ihn zurückzuschlagen. Bis hierhin haben Sie eine perfekte Nahrungskette und alle Gebäude gebaut, die zum Funktionieren der Siedlung erforderlich sind. Produzierte Nahrung lassen Sie in Lager bringen, gleichfalls die überflüssige Kohle. Eigentlich brauchen Sie gar kein Eisen, nach der Produktion von 150 Barren Gold haben Sie gewonnen. Aber es kann ja nicht schaden, dem Blauen für den Fall der Fälle ein paar eigene Soldaten entgegenstellen zu können.

Mission 2 – Asiaten

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Eine nicht ganz einfache Mission, aber mit gutem Timing und Fingerspitzengefühl ist sie eine sehr faire Mission. Sie sollten zunächst einmal alle Wachtürme bis auf den großen Turm abreißen und Ihre gesamte Mannschaft hier versammeln und militärische Stärke zeigen. Nun bauen Sie mit den vorhandenen Werkzeugen eine asiatische Bauindustrie auf, d.h. sechs Holzfäller, zwei Sägewerke sowie drei Förster, dazu ein oder zwei Steinmetze. Nun bauen Sie ein großes Wohnhaus und beginnen mit der konsequenten Eroberung der beiden Gebirgszüge im Norden und Süden. In Richtung Osten sollten Sie zunächst nur ein paar Diebe als Spione schicken, hier gibt es außer Kohle nichts zu holen, wohl aber bietet sich hier viel Platz!

Um die Nahrungsversorgung zu gewährleisten, sollten Sie die vorhandenen drei Sensen nutzen und drei Getreidefarmen, zwei Bäcker, eine Windmühle, zwei Wasserwerke, eine Schweinefarm und einen Schlachtermeister errichten. Achten Sie dabei auf die Nähe zu den Bergwerken! Beim Wachsen Ihrer Siedlung müssen Sie immer genügend freie Siedler zur Verfügung haben. Das nördliche Gebirge beherbergt Gold- und Eisenerz, im südlichen Gebirge liegt reichlich Kohle. Lassen Sie von Anfang an Ihre Geologen nach Rohstoffen suchen und bauen Sie schnell eine Waffenproduktion auf. Hinter den übriggebliebenen Wachturm setzen Sie eine Kaserne. Bauen Sie den Standort mit weiteren Türmen aus, die Sie mit Bogenschützen voll besetzen! Rekrutieren Sie ständig Soldaten, so kommen die Amazonen unter Umständen gar nicht auf die Idee, Sie anzu-

III

greifen! Sie müssen bei der Schwerindustrie aber beachten, dass Sie zuerst eine Schmelze und dann eine Werkzeugschmiede errichten. Dann folgt die Herstellung der Hämmer für die Waffenschmieden! Denken Sie daran, genügend Spirituosen zu produzieren. Zu diesem Zweck steht nur ein kleiner Sumpf für die Reisproduktion zur Verfügung. Deshalb sollten Sie diesen optimal nutzen. Die störenden Bäume lassen Sie durch einen Holzfäller beseitigen. Sobald Sie über eine Armee von ca. 200 Krieger (mit 75% Offensivkraft) verfügen, nehmen Sie das Sumpfgebiet im Osten ein und Sie haben gewonnen. Sie sollten zuvor mit Pionieren in die Richtung vordringen, um bei der Eroberung des Gebiets gleich die Rohstoffe abtransportieren zu können.

Mission 3 – Ägypter

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Eine heikle Aufgabe, bei der Sie unbedingt den Zeitplan einhalten müssen! Ansonsten sind Sie verloren. Speichern Sie häufig!

Als Erstes legen Sie sofort einen Steg von der Werft in der nördlichen Kolonie ins Wasser und geben eine Fähre in Auftrag. Dann wandeln Sie eine Bootsladung voll Träger in Pioniere um. In der Zwischenzeit reißen Sie alle Türme bis auf den nördlichsten ab. Dort versammeln Sie Ihre Mannschaft. Beladen Sie Ihre neue Fähre mit den Pionieren und schicken Sie sie an das südliche Ende Ihrer südlichen Kolonie. (Dort steht ein Spion. Lassen Sie diesen die Furt durchqueren und kundschaften Sie den Landeplatz südlich der Furt aus.) Geben Sie eine weitere Fähre in Auftrag und verfahren Sie wie gehabt. Transportieren Sie alle Träger auf diese Weise zur südlichen Kolonie. Schicken Sie die erste Fähre wieder zurück und verladen Sie zum Schluss die Soldaten. Nach spätestens 12 Minuten müssen Sie mit den ersten Pionieren im Süden angefangen haben zu bauen! Wandeln Sie die Pioniere also flugs in Träger um und bauen Sie bei den beiden Steinvorkommen je einen Steinmetz. Sobald die Soldaten ankommen, versammeln Sie diese um den Wachturm.

Als Nächstes errichten Sie ein mittelgroßes Wohnhaus und eine Holzproduktion (Sägewerk, zwei Holzfäller und ein Förster). Mit den Siedlern aus diesem Haus breiten Sie sich in Richtung Süden aus, um das Gebirge einzunehmen. Expandieren Sie auch bis zur Furt nach Osten, hier gibt es Fisch! Dieser sichert die Versorgung der Eisenerzmine, bis die Nahrungsproduktion angelaufen ist. Lassen Sie frühzeitig nach Rohstoffen suchen und bauen Sie möglichst bald eine Kohle- und eine Eisenerzmine. Anschließend folgen eine Schmelze und eine Waffenschmiede. Nach ca. 40 Minuten sollten Sie drei große Türme mit Bogenschützen komplett besetzt und alle anderen Soldaten um die Türme versammelt haben, der kleine Wachturm wird dann sofort abgerissen. Sorgen Sie für einen kontinuierlichen Strom von neuen Soldaten. Wenn die Produktion auch nur fünf Minuten abreißt, werden Sie von den sich überlegen glaubenden Amazonen angegriffen. Sind Sie dann einmal geschwächt, greift meistens auch noch der zweite Gegner an und Sie sind verloren. Daher empfiehlt es sich, zuerst nur die Waffenschmiede arbeiten zu lassen und eine leistungsfähige Nahrungskette aufzubauen. Erschließen

Die Siedler IV

Sie die südlichen Steinvorkommen rechtzeitig! Steht die Nahrungsversorgung, bauen Sie neue Minen und eine weitere Schmelze. Die ersten acht Einheiten jeder Mine sind frei! Bauen Sie nun eine Werkzeugschmiede, um die unbesetzten neuen Minen mit Werkzeugen zu versorgen. Wenn Sie so weit durchgehalten haben, ist es nur noch eine knappe Stunde und Sie haben gewonnen.

Mission 4 – Alliiert

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Eine einfache Mission, bei der es nur auf den möglichst cleveren Aufbau Ihrer Wirtschaft ankommt. Die Probleme mit den Gegnern nimmt Ihnen Ihr Alliiertes aus Ägypten ab!

Da es sich wieder um eine asiatische Mission handelt, sollten Sie sofort die Holzproduktion ankurbeln. Drei Förster, sechs Holzfäller und zwei Sägewerke sollten genügen. Ein großes Wohnhaus folgt. Mit den neuen Siedlern nehmen Sie schnell das Gebirge ein und sichern sich in Richtung Ihres Verbündeten mit drei kleinen Wachtürmen ab! Der Gute neigt dazu, auch in Ihre Richtung Wachtürme zu bauen und Ihnen auf diese Weise versehentlich Land abzunehmen. Stehen dort auch noch Gebäude, dann haben Sie Pech gehabt, Sie bekommen das Land nicht wieder. Bauen Sie ein weiteres großes Haus und schicken Sie die Pioniere nach Osten. Nun können Sie in aller Ruhe eine funktionierende Wirtschaft aufbauen. Sie brauchen nicht unbedingt eine starke Armee, der Ägypter schafft es fast immer, Ihnen die Gegner vom Leibe zu halten! Haben Sie erst die Sümpfe eingenommen, entstehen hier gut sieben Reisfarmen. Zur Dekkung des massiven Kohlebedarfs, den die zu bauenden fünf Destillen entwickeln, werden mindestens fünf Getreidefarmen benötigt. Statt Schweinefarmen bauen Sie lieber ein paar Fischer mehr und stellen Sie die Eisenerzminen auf Fisch um. Bauen Sie mindestens drei Bäcker. Jetzt fehlen eigentlich nur noch fünf kleine Tempel, um den Schnaps auch dem Drachen kredenzen zu können. Nutzen Sie das Mana, um Ihrer Wirtschaft mit ein paar göttlichen Geschenken zu helfen. Dazu brauchen Sie natürlich noch einen großen Tempel. Sorgen Sie für reichlich Siedler, damit Ihnen nicht die Träger ausgehen. Nun heißt es nur noch warten, bis der Drache die erforderlichen 300 Fässer Schnaps konsumiert hat...

Mission 5 – Rückzug und Aufbau

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Bei dieser Mission kommt es wieder auf ein gutes Timing an. Zügiges Arbeiten vorausgesetzt!

Die Pioniere und Soldaten aus dem Norden werden in den Süden geschickt. Dazu sollten Sie mit den Soldaten den östlichen der beiden Amazonen-Türme angreifen und erobern. So haben Sie eine schmale Schneise, in der Ihre Truppen nach Süden wandern können, und es bleiben genug Pioniere übrig, um die Siedlung aufzubauen. Nun kön-

III

nen Sie auch ein paar Diebe losschicken, um sich bei den feindlichen Minen zu bedienen. Im eigenen Land gibt's im nahen Gebirge Eisen und Gold. Weiter im Westen findet man Kohle, Eisen und Edelsteine. Sobald die Pioniere in Träger zurückgewandelt wurden, kann der Siedlungsaufbau im Süden beginnen. Hier gibt es nur wenige Werkzeuge. Sorgen Sie also in den ersten Minuten dafür, dass alle vorhandenen Werkzeuge auch genutzt werden! Reißen Sie alle Wachtürme bis auf den nördlichsten Wachturm ab und versammeln Sie dort alle Krieger.

Da Fische sowieso schwer zu finden sind, reichen ein paar Edelsteinminen. Gold dauert zu lange und die Kohle wird dringend für Waffen benötigt. Im Osten gibt's noch mehr Kohle und Eisenerz. Schlechter sieht's bei den Steinen aus. Sie müssen viele Steinmetze errichten, damit es nicht zu Engpässen kommt, und nur bauen, was unbedingt gebraucht wird! Man kann aber auch noch im Nordwesten oder -osten eine zweite Siedlung errichten. Per Schiff können dann noch zusätzlich Steine zur Hauptsiedlung gebracht werden. Nach ca. 40 Minuten sollten Sie die ersten Waffen produziert haben, um dann ständig neue Krieger zu rekrutieren! Das schreckt die Amazonen von einem Angriff ab. Für den Angriff sind höchste Schwertkämpfer mit mindestens 80% Offensivstärke Pflicht. Mit 200 Kriegern sollten Sie keine Probleme mehr haben.

Mission 6 – Schlechtes Geschäft

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Zuerst machen die Kanonen unterstützt durch die Krieger die gelben Amazonen platt. Hier gilt es sieben Türme zu erobern oder zu zerstören, um die prall gefüllten Lager in Besitz zu nehmen. Die südlichen Türme sollten Sie erobern, um das Land einzunehmen. Danach reißen Sie alle Türme ab. In dieser Mission haben Sie ausnahmsweise nicht verloren, wenn Sie den letzten Turm abreißen. So können die Amazonen Sie nicht angreifen! Schicken Sie Ihre Spione los und lassen Sie die Pioniere folgen, um das Land einzunehmen. Die Kanonen sollten nacheinander eingesetzt werden. So schafft man es vielleicht, dass noch eine mit allen sechs Kugeln übrigbleibt. Für eine hohe Trefferquote sollen die Kanonen ruhig etwas näher an die Türme gestellt werden. Mit den erbeuteten Waren werden zunächst eine Werkzeugschmiede (unbedingt zuerst, damit nicht alle Hämmer weg sind) und eine große Holzindustrie aufgebaut. Nun nehmen Sie noch die Gebiete im Norden, Westen und Osten ein. Hier finden Sie ein Gebirge und ein paar Warenstapel mit Kohle und Eisen. Schicken Sie Geologen in die Gebirge und konzentrieren Sie sich auf Kohle, denn Sie müssen schnell sehr viel Kohle produzieren, um den hohen Bedarf der Asiaten decken zu können. In der nun verbleibenden Zeit müssen schnell viele Waffen hergestellt werden. Für den späteren Angriff sind keine Kanonen notwendig, sie könnten aber vor allem zum Schluss sehr hilfreich sein. Beim nahen Gebirge findet man Kohle und Eisenerz. Die Minen werden mit Fisch versorgt (viele Fischer!), da für Brot und Fleisch die Zeit fehlt. Bauen Sie aber unbedingt im eroberten Sumpf schon frühzeitig eine Reisfarm, da der Reis eine Weile zum wachsen braucht.

Die Siedler IV



Da es sich bei Fisch für die Minen nicht um das beliebteste Nahrungsmittel handelt und auch nur zwei Lagerplätze bereitstehen, kann man sich mit einem Trick behelfen, um die Transportwege gering zu halten. Bauen Sie am Fuße des Gebirges einen Marktplatz und lassen Sie hier Fisch einlagern. Eine Getreidefarm/Wasserwerk und eine Eselzucht folgen. Nun legen Sie die Transportroute der Esel ins Gebirge neben die Minen. Hier entsteht ein kleiner Kreislauf von Transport und Rücktransport von Fisch, aus dem immer bei Bedarf welcher für die Minen abgezweigt wird.

Die hergestellten Waffen werden zunächst eingelagert. Sobald sich das Holz an den Sägewerken häuft, folgen zwei große Tempel, um Stufe-2-Schwertkämpfer zu erhalten. So etwa 15 Minuten müssen für den Angriff reserviert werden. Sobald die Zeit reif ist, werden möglichst viele Schwertkämpfer rekrutiert. Für den Angriff auf die Amazonen empfiehlt sich der südöstliche Weg, der gegebenenfalls auch für die Kanonen befahrbar ist. Die ersten Türme ignoriert man am besten (STRG+rechte Maustaste lässt die Einheiten die Türme nicht angreifen und damit auch nicht in den Pfeilhagel geraten!). Stattdessen greift man sofort die sechs Türme um die beiden Gongwerkstätten an. Die andere Variante ist, eine Kanonenwerkstatt und ein Pulverhaus zu errichten und sich den Weg mit Kanonen frei zu schießen. Anschließend erobert man mindestens drei der Wachtürme bei den Gongwerkstätten.

Mission 7 – Kein Wunder

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Gehen Sie den Amazonen zunächst aus dem Weg und kümmern Sie sich um die Verräter hoch im Norden, um Ihre Wunder wiederzuerlangen und an den Amazonen zu demonstrieren, wie gut diese funktionieren ... Sie brauchen Schiffe, es sei denn, Sie beeilen sich und entdecken den im Westen gelegenen, geheimen Pfad nach Norden vor den Amazonen. Bauen Sie hier Ihre Verteidigungsstellung in bewährter Art mit sieben Türmen, einer Kaserne sowie einem Lazarett dahinter. Bekehren Sie zunächst einmal zehn Amazonen (»Barbaren bekehren«), bevor Sie den Rest erobern.

Der Titel spricht für sich. Kein einziges Wunder funktioniert, bis die Römer vernichtet wurden. Auch Diebestouren sind nicht gerade leicht, denn über die beiden schmalen Übergänge im Nordosten kommt man selten unbemerkt ins feindlich Land. Beim gro-

III

ßen Gebirge im Osten findet sich viel Kohle und Eisenerz. Gold gibt es auch, aber nicht viel. Wer sich nur nach Osten ausbreitet, wird es schwer haben, denn dort gibt es nur wenig Steine. Im Westen dagegen findet man große Steinfeldern und noch ein weiteres Gebirge mit Kohle und Eisenerz. Mit diesen Rohstoffen müsste es ein Leichtes sein, eine große Siedlung aufzubauen, die dann auch für genügend Gold und Soldaten sorgen kann. Wer sich dabei etwas beeilt, wird von den Amazonen und Römern in Ruhe gelassen. Aufgewertete Krieger sind wichtig, ebenso Mana. Den Römern greift man über beide Übergänge zugleich an. Eigene übereifrige Kämpfer werden sofort von den Amazonentürmen wieder abgezogen. Wenn Sie mit allen Einheiten den Römern attackieren, werden die Amazonen ebenfalls zum Angriff übergehen, wodurch Sie unter Umständen in einen Zweifrontenkrieg verwickelt werden. Lassen Sie also immer genügend Einheiten zur Verteidigung zurück. Mit zwei großen Gruppen dürfte der Römern schnell besiegt werden. Danach wird ein Priester zur nahen Grenze der Amazonen geschickt und von dort aus (Vorsicht vor den Bogenschützen auf den Türmen!) werden mindestens zehn Amazonen bekehrt. Es ist egal, ob diese überleben oder nicht. Später überrollt man dann noch die Amazonen und hat gewonnen.

Mission 8 – Vorposten

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Damit die Zeit (60 Min.) später nicht zu knapp wird, macht man zuerst alle freien Siedler zu Pionieren, die im Osten Land einnehmen. Die Diebe gehen auf eine Fähre und sofort zu den Amazonen im Nordosten. Bei den beiden Lagern (und den drei kleinen Türmen) werden sie ausgeladen und dürfen sich dort dann bedienen. Je mehr Werkzeuge weggeschafft werden können, desto besser. Also noch ein paar weitere Diebe ausbilden ... Irgendwann werden dann die Amazonen die Lager für Gold und Waffen nutzen. Damit bringt man es auf mindestens 70% Stärke und zusätzliche und sehr nützliche Kämpfer. Fisch findet man nicht besonders viel, daher bietet sich Brot für die Kohlenminen an. Bauen Sie noch ein paar weitere Fähren, die nach etwa 50 Minuten mit allem beladen werden, was man hat (Krieger auf Stufe 2 bringen). Nach 55 Minuten wird dann der Angriff auf die Türme gestartet. Die beiden mittleren Türme im Osten stören und sollten nach Möglichkeit auch erobert werden. Jetzt müssen die Soldaten die Amazonen für weitere zehn Minuten in Schach halten und die drei entscheidenden Türme schützen



Lassen Sie sich nicht von den Amazonen in den Schussbereich der großen Türme locken!



Die Siedler IV

Mission 9 – Holz und Wasser

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

So schlecht, wie im Briefing dargestellt, ist die Ausgangssituation gar nicht und Wasser findet man recht schnell. Allerdings ist der Gegner diesmal nicht von Pappe. Richten Sie sich auf eine lange Mission ein!

Kohle, Eisen und Edelsteine gibt's im Südwesten. Besagte Insel ganz im Südwesten scheint uninteressant, wären da nicht die netten Geschenke in Form von Eisen und Kohle. Bauen Sie eine Verteidigungsstellung im Norden auf. Mit dem ersten Großangriff der Amazonen ist nach ca. 50 Minuten zu rechnen. Sehen Sie zu, dass Sie bis dahin eine Mana- und eine Waffenproduktion auf die Beine stellen konnten! Helfen Sie Ihren Soldaten mit dem Zauber »Soldaten stärken«! Nachdem Sie den Angriff zurückgeschlagen haben, können Sie zu einem kleinen Trick greifen: Bauen Sie einen kleinen Wachturm im Süden, den Sie nur mit einem Mann besetzen. Die Amazonen halten diesen Turm für ein leicht einzunehmendes Ziel und schicken nur noch kleine Gruppen von fünf bis zehn Einheiten, die Sie natürlich am schmalen Übergang im Norden bequem abfangen können. (Danke an Spider für den Tipp!) In der restlichen Zeit kümmern Sie sich nur noch um Aufwertung und Rekrutierung. Nutzen Sie dazu auch die beiden Inseln im Nordosten und Südwesten. Richten Sie Handelsrouten ein! Damit wird die Zeit bis zum großen Angriff auf die Amazonen wahrscheinlich verkürzt. Da für den Angriff eine hohe Offensivstärke gebraucht wird und es viele Fische gibt, ist auch eine beinahe erfolglose Edelsteinmine hilfreich. Stufe-3-Schwertkämpfer wären auch nicht schlecht, da es sonst schwer wird, die Militärgebäude im Süden der Amazonensiedlung auf einen Schlag zu erobern. Aber mit dem Angriff hat man ja noch Zeit und er sollte auch nicht überstürzt erfolgen. Vor allem bei den Burgen im Westen werden noch viele Soldaten gebraucht. Das Spiel endet übrigens sofort, sobald die richtigen 15 Gebäude erobert wurden.

Mission 10 – Vorwärts, Ihr Männer!

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Recht bald muss die Bewachung an den Übergängen im Süden verstärkt werden, da die Amazonen früh angreifen. Bauen Sie also noch zwei weitere große Türme und reißen Sie die restlichen im Land ab, bis auf einen kleinen Turm, den die Amazonen, wie in der vorherigen Mission, in kleinen zu kontrollierenden Gruppen angreifen werden. Optimieren Sie die Arbeitsbereiche der Reisfarmen, die von Haus aus nicht sehr effektiv eingestellt wurden! Minen sollten hier nur bei relativ guten Standorten gebaut werden. Die eingesparten Spitzhacken kann man später noch gebrauchen, denn im Nordwesten findet man eine Insel mit einem Gebirge, das reich an Kohle, Eisen und Gold ist. Der Aufbau des zweiten Stützpunkts sollte nicht allzu lange dauern. Leider ist die Insel zu klein, um dort alle notwendigen Betriebe zu erbauen. Also muss eine gegenseitige Handelsverbindung errichtet werden (Nahrung gegen Kohle und Eisen). Die Amazonen werden sich immer wieder zu Wort melden, aber ihre Angriffe können leicht abgewehrt werden. Sobald dann die Waffen aufgewertet wurden, die Offensivstärke bei über

III

80% liegt und viele Soldaten rekrutiert wurden, kann der Angriff auf die Amazonen beginnen. Die verbündeten Ägypter werden sich nur sehr selten einmischen und sind deshalb keine große Hilfe. Auch Kanonen sind in der Mission äußerst hilfreich, um die zahllosen Türme der Amazonen zu zerbröseln.

Mission 11 – Vom Laster gefallen

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Baumaterialienproduktion. Errichten Sie dann drei große Wohnhäuser und rekrutieren Sie möglichst viele Diebe. Die Sie zum Anfang haben, verwenden Sie als Spione, um die lohnendsten Lager zu finden. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf den Ägypter! Schicken Sie dann Ihre vielen Diebe auf Diebestour. Beide Gegner haben schon viele Krieger und möglichst kurze Wege von der Grenze zur Kohle (oder beim Ägypter auch Werkzeuge) und wieder zurück sind wichtig. Beide Gegner werden bald angreifen und ein paar neue Soldaten sind Pflicht. Die Amazonen und Ägypter sind aber auch untereinander verfeindet und wer Glück hat, darf zusehen, wie sich beide vor den eigenen Türmen abmurksen. Die Ägypter werden durch ihre Edelsteine sehr motiviert und in der Folgezeit ständig neue Angriffe starten. Die vereinzelt angreifenden Ägypter dürften jedoch kein Problem sein. Die Amazonen halten sich sehr zurück und sollten auch erst ganz zum Schluss angegriffen werden. Zuerst sind die Ägypter dran, die schon selbst für eine dezimierte Armee gesorgt haben. Der Angriffstrupp kämpft sich stur nach Nordwesten durch. Denn dort ist die Schwerindustrie der Ägypter heimisch (und ein Berg mit Kohle) und es wird auch schon unterwegs viele Kohle erobert. Damit dürfte dann die Zerstörung aller großen Tempel und Pyramiden eine Frage der Zeit sein. Jedes Volk besitzt aber mehr als nur einen Tempel und es wird viel Aufklärungsarbeit nötig sein. Wer die beiden Gegner vollständig vernichten will, für den ist Folgendes wichtig: Auch Baustellen von Pyramiden und Tempeln, bei denen noch überhaupt nichts gemacht wurde, müssen zerstört werden! (V.1.52)

Mission 12 – Eingeschnitten

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Eine harte Schlacht steht Ihnen bevor. Bauen Sie eine normale Siedlung auf, aber dimensionieren Sie alles etwas größer. So sollten Sie ca. 18 Kohleminen einplanen. Nutzen Sie frühzeitig den Sumpf im Südosten! Postieren Sie im Norden einige Spione, um im Falle eines Angriffs noch genügend Zeit zu haben, Einheiten zu rekrutieren. Warten Sie damit, bis Sie alle Aufwertungen durchgeführt haben oder eben, bis Sie angegriffen werden! Produzieren Sie Waffen auf Lager und achten Sie auf genügend freie Siedler. Wenn Sie nun frühzeitig ein paar Priester und ein paar Diebe zur weiträumigen Aufklärung losschicken, haben Sie gute Chancen, die Römer schnell zu befreien! Eine Fähre wird mit zwei Dieben und zwei Priestern beladen und nach Osten geschickt. Die Diebe erkunden den Küstenstreifen und die Priester werden gleichzeitig zum Schneegebiet

Die Siedler IV

geschickt. Einer von ihnen wird es sicher bis kurz davor schaffen und kann dann schnell einmal »Schnee schmelzen« zaubern. Die Römer werden kurz nach der Befreiung Ihren Kreuzzug gegen die Amazonen mit allen Kräften unterstützen!

Kohle und Gold findet man in den umliegenden Gebirgen. Eisen ist eher selten. Später kann man mit Magie etwas nachhelfen. Sümpfe für den Reisanbau gibt's aber erst in einiger Entfernung im Südosten oder ganz im Nordwesten. Weitere Rohstoffe findet man in den beiden nördlichen Gebirgen im Norden. Die Amazonen werden vermutlich gar nicht angreifen und man kann in Ruhe eine Siedlung aufbauen. Wenn die Waffen bis zur dritten Stufe aufgewertet sind und mit Gold eine Offensivkraft von 85% erreicht ist, wird eine Armee vor der Grenze der gelben Amazonen versammelt. Jetzt werden in Kürze die Römer einen Angriff auf die Amazonen starten und der eigene Angriff auf die gelben Amazonen wird zum Spaziergang (Türme schnell wieder abreißen, sonst kommen die grünen Amazonen!). Für den Angriff auf die sehr starken grünen Amazonen müssen noch einmal alle Kräfte gesammelt werden. Aber gemeinsam mit den Römern kann auch das geschafft werden.



Achtung: Die Amazonen haben ausgesprochen viele Einheiten zur Verfügung! Um diese nach und nach zu beseitigen, empfiehlt es sich, die Amazonen auf dem eigenen Land zu schlagen, d.h. sie wieder mittels eines schwach besetzten Turmes in die Falle zu locken. Allerdings ist diese Strategie nicht zwingend nötig, wenn Sie den Römer zeitig befreit haben, da dieser 200 Einheiten der höchsten Ausbaustufe in den Kampf zu werfen vermag! Sie werden in dieser Mission ums Ausprobieren nicht herumkommen, da die Amazonen sehr unterschiedlich vorgehen.

Das Einzelspiel

In »Die Siedler III« wurde auch an einen Modus gedacht, mit dem Sie beliebige Karten starten können, also auch Karten, die mit dem Editor selbst erstellt worden sind. Diese spielen Sie dann gegen oder mit bis zu 20 Computergegnern (je nach Rechenpower). Sie können sich auch ein Bild von allen Mehrspielerkarten machen und dann im Internet abwägen, welchem Spiel Sie gerne beitreten würden.

III

Der Mehrspielermodus

»Die Siedler III« ist mit einem exzellenten Mehrspielermodus ausgestattet, der es Ihnen erlaubt, im Internet mit bis zu 20 Personen zu spielen. Solch große Spiele setzen aber ein extrem gutes System auf dem Hostrechner und eine exzellente Internet-Anbindung aller Beteiligten voraus. Die Regel werden wohl Matches gegen bis zu acht Beteiligte sein. Auch im Lokalen Netzwerk können Sie gegeneinander auf die gleiche Art und Weise spielen, wie hier beschrieben, nur die Art der Verbindung unterscheidet sich hier. Über LAN können Sie sowohl das IPX- als auch das im Internet gebräuchliche TCP/IP-Protokoll verwenden.

Mehrspieler-Strategien

Siehe dazu die Tipps im Siedler 4 – Teil des Buches

Die Siedler IV

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

8 Schlussbemerkung

Die Siedler IV

Haben Sie noch Fragen oder Hinweise zum Buch oder zum Spiel oder wollen Sie uns einfach etwas wissen lassen, 1 Million schenken oder einfach mal »Hallo« sagen, dann schreiben Sie uns eine Mail an:

Gunther Bigl (siedler4@bigl.de) oder Katharina Tischer (siedlermuuse@bigl.de)!

Die Autoren stehen Ihnen Rede und Antwort im »Siedler-Forum« auf:

<http://www.mogelpower.de:8000/forum/index.html/125>

Wenn das Interesse besteht, ist es hier auch möglich, mit den Autoren zu chatten.

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die Siedler IV

IV

SIEDLER III + ERWEITERUNGEN

9 Webweiser

Die Siedler IV

Hier einige wichtige Internet-Adressen zum Thema Siedler und Spiele.

Die offizielle Homepage von Blue Byte:

<http://www.bluebyte.net/siedler4/default.asp>

Eine gut gemachte Fanseite mit vielen Informationen:

<http://www.siedler4station.de/>

Eine sehr liebevoll geschriebene Seite für Siedler, Wiggles und Cultures:

<http://www.brainsworld.de>

Siedler-4-Seite von Gamesweb:

<http://siedler4.gamesweb.com/>

Eine Fansite auch für »Hiebe für Diebe« und »Siedler 3«:

<http://www.siedleriv.de/>

Linkseite zum Thema Siedler 4:

<http://www.aufinsnetz.de/siedler4/>

Die größte und älteste deutschsprachige Cheat-Datenbank im Netz:

<http://www.mogelpower.de>

Gamespot; hier gibt es Kritiken, News und alles rund um Spiele:

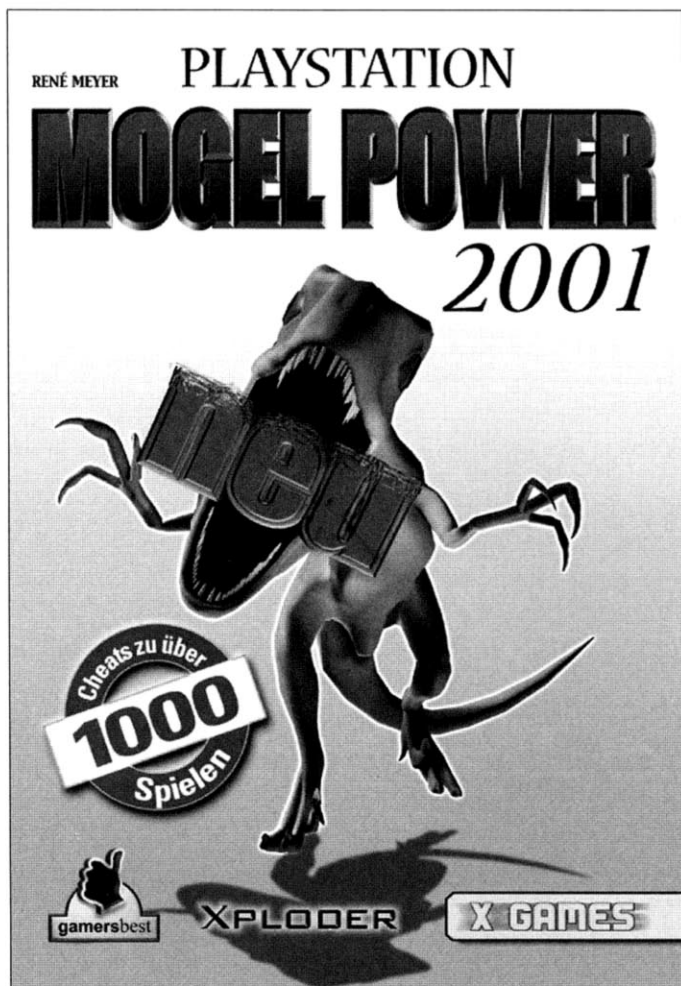
<http://gamespot.zdnet.de/>

Verlag Markt und Technik, hier finden Sie Lösungsbücher und weiterführende Literatur

<http://www.mut.de/>

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



**Playstation
Mogel Power 2001 Neu!**

René Meyer

448 Seiten

ISBN 3-8272-9093-7

DM 29,95/öS 219,-/sFr 28,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-222 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

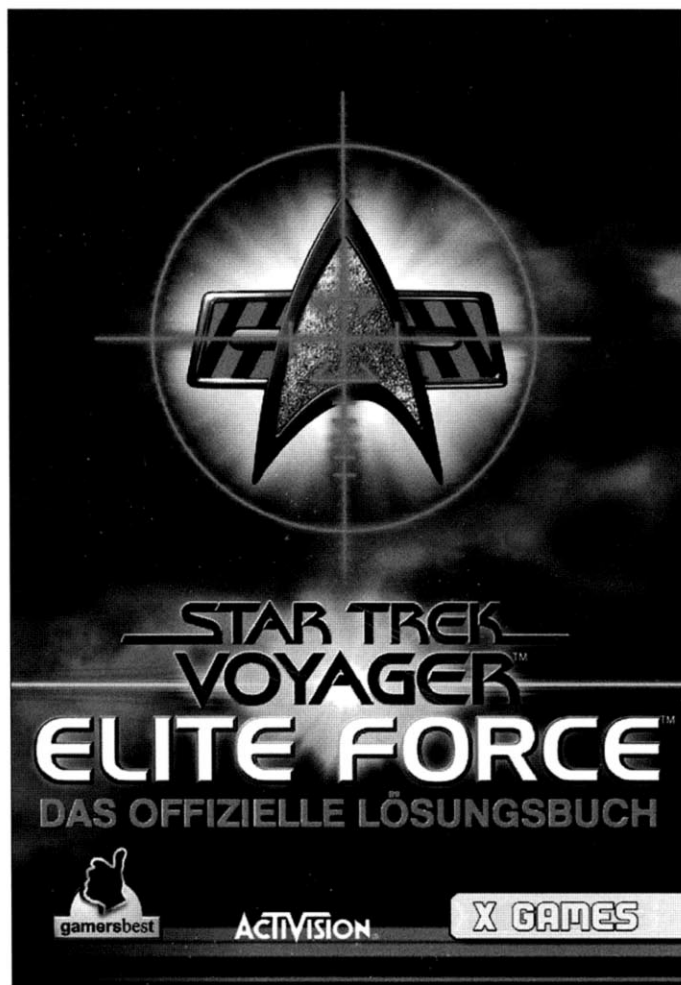
Star Trek Voyager

Marc Beckersjürgen/Paul Bodensiek

144 Seiten

ISBN 3-8272-9096-1

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-



X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

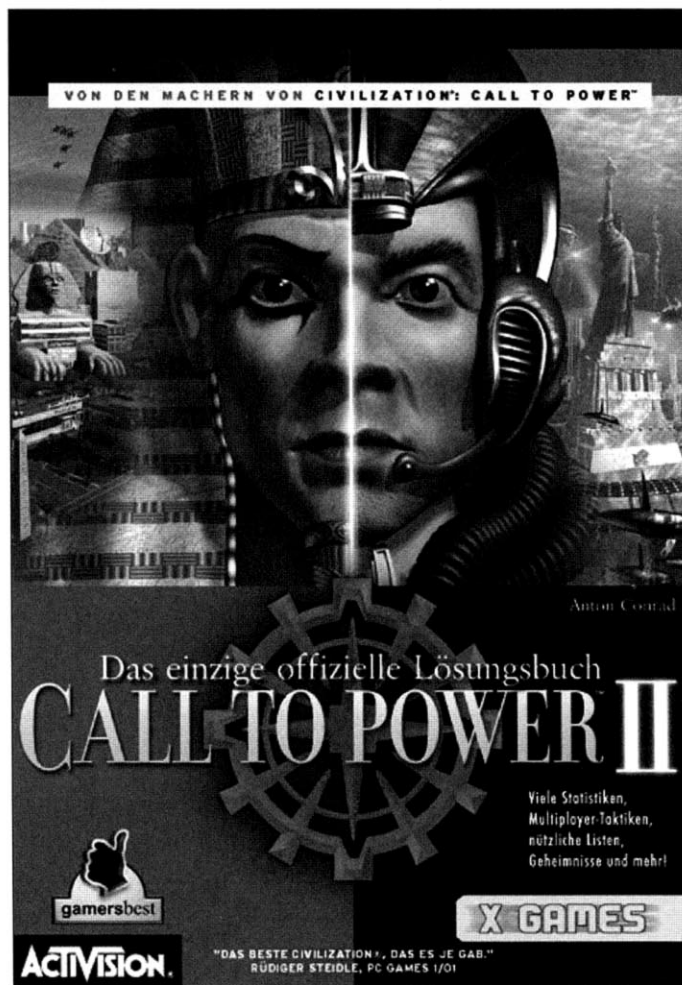
Call to Power 2

Jonny Lee Wilson/Terry Lee Coleman

192 Seiten

ISBN 3-8272-9099-6

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-



X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de

Die Siedler IV

DAS STRATEGIEBUCH FÜR SIEDLER

Die kleinen Wusler sind wieder los – und diesmal haben sie richtigen Ärger am Hals. Das dunkle Volk ist ihnen auf den Fersen. Es ist Ihre Aufgabe, Morbus heimzuleuchten! Und dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie Römer, Mayas oder Wikinger zum Sieg führen!

- ♣ Einführende Tipps und Tricks
- ♣ Ausführliche Karten für alle Levels
- ♣ Vollständiger Walkthrough für die Kampagnen der drei Einzelvölker
- ♣ Komplett gelöst: Die Kampagne gegen das dunkle Volk
- ♣ Umfangreiche Multiplayer-Tipps
- ♣ Viele Mehrspieler-Karten
- ♣ Super-Extra: Komplettlösung für Die Siedler III, Plus Missions-CD »Das Geheimnis der Amazonen«

Created by

Markt+Technik

X GAMES

www.mut.de
www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9103-8



9 783827 291035

DM 24,95

öS 182,-

ab 1.1.2002

€ 12,50