

STRATEGIEN
& LÖSUNGEN

DIE SIEDLER®

DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE

Markus Betz



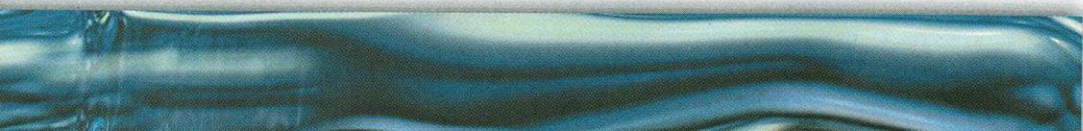
www.bluebyte.net

RÖMER • WIKINGER • MAYAS – BEDROHUNG DURCH DAS DUNKLE VOLK!



Das offizielle Buch zu

DIE SIEDLER[®]

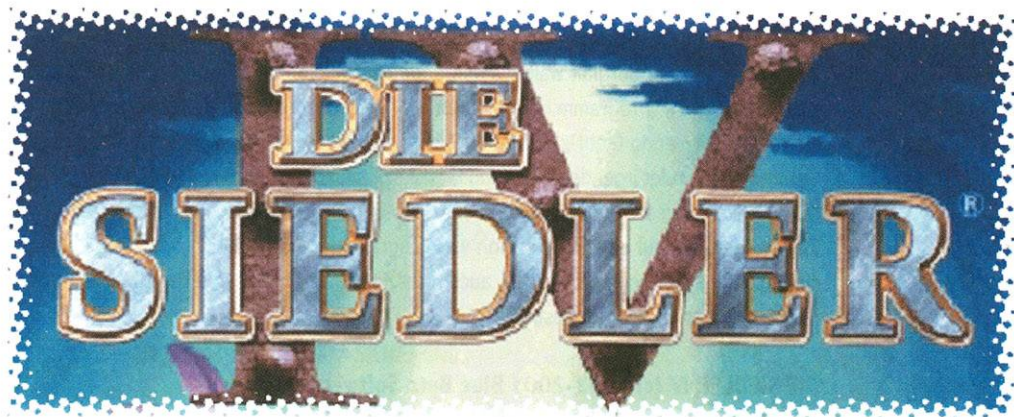




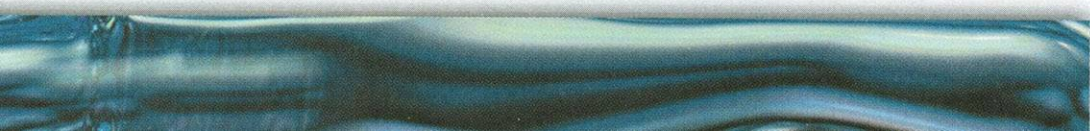
**STRATEGIEN
& LÖSUNGEN**



Das offizielle Buch zu



MARKUS BETZ





Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

DIE SIEDLER IV (c) 1993-2001 Blue Byte Software.

Computersoftware, Logos, Grafik, Layout und Texte sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Insbesondere Vervielfältigung, Verarbeitung, Veröffentlichung, Vermietung und/oder Leihe dieser Publikation oder einzelner Inhalte dieser Publikation oder einzelner Inhalte ist ohne schriftliche Einwilligung von Blue Byte Software untersagt und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt. „Blue Byte“ und „DIE SIEDLER“ sind eingetragene Marken von Blue Byte Software.

Projektmanager: Simone Schneider

Endkontrolle: Claudia Köther, SYBEX-Verlag GmbH

DTP: ArtCeylan, Duisburg • info@ArtCeylan.de

Covergestaltung/Farbproduktionen: .eps GmbH, Düsseldorf

Artwork: BlueByte Software GmbH

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5171-4

1. Auflage 2001

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 2001 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf





INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	7
ÜBER DAS BUCH	7
REFERENZVERSION, INTERNET UND ORIGINALHANDBUCH	9
DANKE	9
KONTAKT	10
 DIE GRUNDZÜGE DES SIEDLUNGSaufbaus	 11
DER BAU VON GEBÄUDEN — PLANIERER & Co.	11
DAS BEVÖLKERUNGSSYSTEM	17
GEBIETSERWEITERUNG UND -SICHERUNG	24
GEBIETSERWEITERUNG DURCH NEUE KOLONIEN	33
 DIE PRODUKTIONEN IM DETAIL	 37
DIE HOLZPRODUKTION	37
DIE STEINPRODUKTION	41
DIE VÖLKERSPEZIFISCHE BAUMATERIALIENVERSORGUNG	43
DIE NAHRUNGSPRODUKTION	45
DIE MINENPRODUKTION	57
DIE WAFFENPRODUKTION	71
DIE WERKZEUGSCHMIEDE IN SIEDLER IV	73
DIE GOLDPRODUKTION	75
DIE ALKOHOL- UND MANAPRODUKTION	76
TIPPS ZUR BAUFOLGE	82

**EINHEITENLEHRE****89**

DIE REKRUTIERUNG RANGHÖHERER EINHEITEN

90

DER SCHWERTKÄMPFER

92

DER BOGENSCHÜTZE

93

SPEZIALEINHEIT DER RÖMER: DER SANITÄTER

94

SPEZIALEINHEIT DER WIKINGER: DER AXTKÄMPFER

95

SPEZIALEINHEIT DER MAYA: DER BLASROHRSCHÜTZE

96

DER HAUPTMANN

97

DIE KRIEGSMASCHINEN

97

DIE KRIEGSSCHIFFE

100

DER PRIESTER

101

DER DIEB

104

DER PIONIER

106

AUF IN DEN KAMPF ...**109**

DIE KAMPFKRAFT IHRER SOLDATEN

109

TIPPS ZUM DUNKLEN VOLK

112

AUSGESUCHTE TAKTIKEN UND STRATEGIEN

115

DIE KAMPAGNEN**119**

DIE KAMPAGNE DER RÖMER

123

DIE KAMPAGNE DER WIKINGER

126

DIE KAMPAGNE DER MAYA

129

DIE KAMPAGNE „DAS DUNKLE VOLK“

132



EINLEITUNG

Das Warten hat endlich ein Ende – die Legende geht in die vierte Runde! Nach über zwei Jahren des Wartens schafft BlueByte die geniale Fortsetzung des Klassikers im Aufbaugenre: Siedler IV ist da!

Fans und Kritiker haben dem Nachfolger des legendären Aufbauspiels seit Monaten entgegengefeuert. Und sie wurden nicht enttäuscht: Der Klassiker macht auch im neuen Gewand eine hervorragende Figur und knüpft bezüglich Spielspaß, Suchtfaktor und Motivation nahtlos an seine erfolgreichen Vorgänger an!

Siedler IV überzeugt zunächst einmal wieder durch ein ausgefeiltes und nahezu perfektes Gameplay mit einem unvergleichlichen Tiefgang. Kaum ein anderes Spiel aus diesem Genre kann mit so viel Komplexität aufwarten, wobei gleichzeitig der Überblick gewahrt bleibt und die Steuerung kinderleicht von der Hand geht. Das bewährte Spielprinzip und -system wurde vom Vorgänger Siedler III übernommen und um jede Menge neue Features und Erweiterungen angereichert. Insbesondere in Sachen grafischer Darstellung hat BlueByte wieder einmal alle Register gezogen: Drei neue Völker im beliebten „Wuselstil“ mit Auflösungen von bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten bei einer 32-Bit-Farbdarstellung wurden überaus detailreich in Szene gesetzt. Liebevoller Animationen der Einwohner, der Schiffe und der gesamten Spiel Landschaft sorgen für echte Hingucker und können zudem stufenlos herangezoomt werden. Ein Meisterstück ist der „neue Gegner“, das *Dunkle Volk*. Morbus und seine finsternen Gesellen sind ein reines „KI-Volk“, das Ihnen sicherlich noch eine Menge Kopferbrechen bereiten wird. Neue Berufe und Features (Jäger, Schlachtschiffe usw.) bieten darüber hinaus für alle Strategen neue Herausforderungen und Möglichkeiten. Abgerundet wird Siedler IV durch das Angebot eines umfangreichen Mehrspielermodus, sowohl per LAN als auch per Internet im *Blue Byte Game Chanel (BBGC)*, mit dessen Hilfe Sie Ihre Position in den weltweiten Ranglisten gegen Spieler rund um den Globus behaupten können.

ÜBER DAS BUCH

Der spielerische Tiefgang und die hohe Komplexität von Siedler IV sorgen aber auch dafür, dass die Tücken dieses Spiels im Detail liegen. Anfänger werden bei ihren ersten Gehversuchen höchstwahrscheinlich ihre liebe Mühe und Not haben, einen vernünftigen Siedlungsaufbau „hinzulegen“ und im Spiel weiter voranzukommen. Aber auch „alte Hasen“ werden an der ein oder anderen Stelle im Spiel sicherlich mehr darüber wissen wollen, was tatsächlich alles in Siedler IV steckt.



Für alle diese Spieler, die in bestimmten Spielsituationen ein wenig Hilfestellung benötigen, ist dieses Buch gemacht. Bestimmt werden auch Sie die eine oder andere Information in diesem Nachschlagewerk finden, die Sie bislang vermisst haben bzw. die Sie den entscheidenden Schritt weiterbringt.

Im Einzelnen finden Sie in diesem Buch:

Kapitel 1: Dieses Kapitel enthält das Vorwort sowie diesen einleitenden Text.

Kapitel 2: In einem Siedler-IV-Spiel müssen Sie sich ständig verschiedenen Grundaufgaben widmen, ohne deren sorgfältige Erfüllung sich der Erfolg nicht einstellen wird. Diese Aufgaben betreffen den *Siedlungsaufbau* (insbesondere den Gebäudebau), die *Organisation der Bevölkerung* (insbesondere durch die Erschaffung neuer Siedler) sowie die *sinnvolle und effiziente Gebiets-erweiterung und -sicherung*. Alles, was Sie zu diesen drei grundlegenden Siedler-IV-Themen wissen müssen, erfahren Sie in *Kapitel 2*.

Kapitel 3: Der Wirtschaftskreislauf und der Aufbau Ihrer Siedlung in Siedler IV basieren nach wie vor auf einer Reihe von gegenseitig abhängigen Produktionen, die optimal aufeinander abgestimmt sein müssen, um die Ziele und Teilziele in einem Spiel zügig erreichen zu können. Damit diese optimale Abstimmung gelingt, müssen Sie möglichst genau wissen, nach welchen Regeln und unter welchen Vorgaben die einzelnen Produktionen arbeiten. Alle Details hierzu finden Sie in *Kapitel 3*: Hier erhalten Sie konkrete Hinweise darauf, wie viele Gebäude Sie jeweils von allen Produktionen errichten müssen, um einen optimal aufeinander abgestimmten Wirtschaftskreislauf zu erzielen.

Kapitel 4: Siedler IV wartet mehr denn je mit direkt steuerbaren Einheiten auf, deren Stärken, Schwächen und Einsatzzwecke Sie natürlich ganz genau kennen sollten, um sie gezielt nutzen zu können. Aus diesem Grund bietet Ihnen *Kapitel 4* sämtliche Tipps, Tricks und alles wirklich Wissenswerte im Hinblick auf die Militäreinheiten und die wichtigsten anderen direkt steuerbaren Einheiten in Siedler IV.

Kapitel 5: In diesem Kapitel werden noch einmal im Besonderen die wichtigsten „militärischen“ Aspekte in Siedler IV besprochen. Neben aufschlussreichen taktischen Informationen über die Kampfkraft und das Dunkle Volk werden Ihnen in *Kapitel 5* auch einige ausgesuchte taktische Tipps und Strategien an die Hand gegeben.

Kapitel 6: Dieses Kapitel versorgt Sie mit Missionslösungen zu den vier Kampagnen in Siedler IV. Sollten Sie im Laufe einer der Missionen an irgendeiner Stelle nicht mehr weiterwissen, sind die Hinweise in diesem Kapitel sicherlich eine wertvolle Hilfe, um die jeweilige Kampagne doch noch erfolgreich zu bewerkstelligen. Neben einigen Insider-Informationen zu jeder Mission erhalten Sie in *Kapitel 6* auch einen kompletten Überblick über die anderen, diversen Missionskarten, aus denen unter anderem alle Ressourcenvorkommen ersichtlich sind.

Viel Spaß beim Lesen dieses Buchs und beim Spielen von Siedler IV!

REFERENZVERSION, INTERNET UND ORIGINALHANDBUCH

Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen in diesem Buch basieren auf der Programmversion 1.00 (die Versionsnummer Ihres Spiels sehen Sie im Hauptmenü in der rechten unteren Ecke des Bildschirms). Weist Ihr Spiel eine höhere Versionsnummer als 1.0 auf (z.B. durch einen Patch), können sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen ergeben haben. Bitte teilen Sie dem Verlag mit, wenn Sie solche Abweichungen feststellen. Danke!

Natürlich sollten Sie sich auch stets über aktuelle Neuigkeiten zu Siedler IV informieren. Unter der Internetadresse www.siedler4.de erfahren Sie alles Wissenswerte zu Siedler IV – brandaktuell. Diese Adresse sollte auch Ihre erste Wahl sein, wenn Sie nach den neuesten Patches für Siedler IV Ausschau halten. Zudem finden Sie dort über den Link *Community / Forum* Zugang zum Siedler-IV-Forum, das Ihnen Gelegenheit bietet, die neuesten Tipps, Tricks und Fragen zu Siedler IV ausgiebig mit gleichgesinnten Spielerinnen und Spielern zu diskutieren.

Wir wollen Ihnen, liebe Leserinnen und liebe Leser, einen möglichst umfassenden Service im Zusammenhang mit diesem Lösungsbuch zu Siedler IV bieten. Deshalb haben wir für Sie eine Internetseite eingerichtet, auf der Sie sich jederzeit über „Updates“ zum Buch und eventuelle Verbesserungen informieren können. In Kürze werden Sie dort auch einige Zusatzinfos und neue Lösungshinweise finden. Sie erreichen diese Internetseite unter der Adresse www.sybex.de/siedlerIV.

In diesem Buch werden keine Beschreibungen zu grundlegenden Funktionen des Spiels gegeben, die bereits im Originalhandbuch zu finden sind, also z.B. zu Menüfunktionen, Berufsbeschreibungen usw. Sollten sich zu diesen Themenbereichen Fragen ergeben, schlagen Sie bitte im Originalhandbuch nach.

DANKE

An dieser Stelle ein aufrichtiges und ganz besonderes „Thanks“ an alle Leute von BlueByte für die vielen Hilfestellungen, Ratschläge, Abbildungen, Informationen und die 1.000 Antworten auf 1.000 doofe Fragen. Ganz besonders geht dieser Dank an Andreas Suika, Hans-Jürgen Brändle, Michael Domke und alle anderen hier namentlich nicht erwähnten BB-BB-Mitarbeiter, die dieses Projekt tatkräftig unterstützt haben. Danke für die tolle Unterstützung! Danke auch an alle Leute vom SYBEX-Verlag, die das Projekt ermöglicht und betreut haben.



KONTAKT

Ihre Kritik ist uns wichtig! Wenn Sie uns etwas zu diesem Buch mitteilen wollen oder weitergehende Fragen haben, richten Sie Ihre Nachrichten bitte per E-Mail an:

Lektorat@sybex.de

Wir bitten jedoch um Verständnis dafür, dass wir keine Support-Leistung zum Spiel selbst erbringen, sondern nur Fragen im Hinblick auf dieses Buch bearbeiten können.



DIE GRUNDZÜGE DES SIEDLUNGSaufbaus

Siedler IV weist natürlich eine Reihe von Facetten auf, die Sie im Laufe eines Spiels beschäftigen werden – von Ihren ersten paar Siedlern bis hin zu einem schlagkräftigen Soldatenkontingent von 200 und mehr Einheiten ist es ein weiter Weg. Auf diesem Weg werden Sie sich das ganze Spiel hindurch einigen Grundaufgaben stellen müssen, ohne deren sorgfältige Erfüllung sich der Erfolg bei Siedler IV nicht einstellen wird. Diese Aufgaben betreffen den Siedlungsaufbau, insbesondere den Gebäudebau, die Organisation der Bevölkerung, insbesondere durch die Erschaffung neuer Siedler, und die sinnvolle und effiziente Gebietserweiterung und -sicherung. Alles, was Sie zu diesen drei grundlegenden Siedler-IV-Themen wissen müssen, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

DER BAU VON GEBÄUDEN – PLANIERER & Co.

Der Bau von Gebäuden jeglicher Art wird in Siedler IV einen Großteil Ihrer Zeit beanspruchen. Um bei diesen Aktionen dennoch zügig voranzukommen, sollten Sie im Zusammenhang mit dem Gebäudebau einige Tipps beherzigen.

Wie Sie sicherlich bereits wissen, wird der Bau von Gebäuden in vier Phasen vollzogen:

- Erstens wählen Sie im *Baumenü* und im entsprechenden Untermenü das zu errichtende Gebäude per Mausklick aus, suchen auf der Karte innerhalb Ihres Siedlungsbereichs nach einem optimalen Standort für dieses neue Bauwerk und erteilen schließlich per Mausklick auf die betreffende Position den Bauauftrag.
- Zweitens rücken anschließend Ihre Planierer an und bearbeiten den Untergrund so, dass der Bau des Gebäudes möglich ist.
- Drittens werden Ihre Träger nach Abschluss der Planierarbeiten die erforderlichen Baumaterialien zur Baustelle schaffen, wobei allerdings immer nur maximal 8 Bretter und 8 Steine gleichzeitig an einer Baustelle liegen können. Weitere eventuell erforderliche Baumaterialien werden erst dann zur Baustelle transportiert, wenn Ihre Bauarbeiter die bereits vorhandenen Baumaterialien aufgebraucht haben.
- Viertens werden Ihre Bauarbeiter auf der Baustelle erscheinen, sobald die ersten Baumaterialien an Ort und Stelle verfügbar sind, und mit dem vorhandenen Material mit dem Bau des Gebäudes beginnen.



Der Gebäudebau innerhalb Ihrer Siedlung ist aufgrund der verschiedenen zu durchlaufenden Phasen also insgesamt ein langwieriger Prozess und sollte deshalb auch möglichst immer optimiert werden, um gegenüber Ihren Gegnern Zeit zu gewinnen. Achten Sie daher auf Folgendes:

DIE STANDORTWAHL FÜR GEBÄUDE



Wenn Sie ein Gebäude errichten wollen und im Baumenü das betreffende Gebäude ausgewählt haben, erscheint auf dem Spielfeld eine Rasteranzeige, die von grünen bis hin zu tiefroten Punkten variiert. Diese Rasterpunkte zeigen quasi das Geländeprofil und damit die Dauer der erforderlichen Planierarbeiten für das betreffende Gebäude an den jeweiligen Positionen an. Je mehr das Raster zur Anzeige „rot“ tendiert, desto länger werden die Planierarbeiten für das betreffende Gebäude an der entsprechenden Stelle dauern und desto mehr Planierer werden dort auch fortan beschäftigt sein.

Um die Planierzeit für ein Gebäude zu minimieren, sollten Sie natürlich möglichst immer die **flachen** Stellen, d.h. Geländeabschnitte mit einer **grünen oder gelben** Rasteranzeige, als Bauplätze für Ihre Gebäude bevorzugen. Die Positionen mit den tiefroten Symbolen sollten Sie dagegen möglichst immer als Standort für Ihre neuen Gebäude komplett meiden, da die Planierarbeiten an solchen Stellen viel zu lange dauern.

Die Nutzung des Standortes mit der kürzesten Bauzeit wird jedoch nicht immer möglich sein, zum Beispiel weil für manche, insbesondere große Gebäude schlicht und einfach keine alternativen Bauplätze vorhanden sind und Sie in bestimmten Fällen auch die Standortnähe zu bestimmten Versorgungsquellen beachten müssen (z.B. im Falle des Wasserwerks die Nähe zu einem Fluss, beim Sägewerk die Nähe zu Holzfällern usw.). Trotzdem sollten Sie immer versuchen, für jedes Bauvorhaben den im Hinblick auf die Planierzeit günstigsten Standort zu finden und auch zu nutzen, denn: Durch die Minimierung der Planierdauer sparen Sie sehr viel Zeit!

WIE VIELE PLANIERER BRAUCHT DAS LAND?

Die **Planierarbeiten** sind auf vielen Karten **sehr zeitintensiv**, insbesondere dann, wenn das Geländeprofil der aktuellen Karte starke Unebenheiten bzw. Erhöhungen aufweist. Um die Planierarbeiten zu beschleunigen hilft einerseits – siehe „Die Standortwahl für Gebäude,“ – die Auswahl von möglichst flachen Bauplätzen und andererseits natürlich die Rekrutierung von neuen bzw. mehr *Planierern*.



Zu Beginn eines Spiels verfügen Sie immer über einen gewissen Vorrat an Schaufeln. Aus diesem Vorrat werden sich zunächst fünf Siedler je eine Schaufel schnappen und damit den Beruf des Planierers ergreifen. Mit diesen wenigen Planierern werden Sie aber natürlich nicht ein ganzes Spiel lang auskommen. Daher sollten Sie direkt zu Anfang eines Spiels immer auch einige zusätzliche (oder sogar alle) noch verfügbaren Schaufeln an Siedler verteilen und auf diese Weise neue Planierer rekrutieren, so dass Sie gleich zu Beginn **über mindestens 8 Planierer** verfügen. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt über viele freie Siedler und Schaufeln verfügen, können es auch durchaus mehr sein.

Tipp

Horten Sie am Anfang eines Spiels die Schaufeln nicht für Pioniere! Sie benötigen am Anfang eines Spiels Planierer, um einen zügigen Siedlungsaufbau in Angriff nehmen zu können!



Zur Rekrutierung von neuen Planierern wechseln Sie ganz einfach in das Menü *Siedler / Grundberufe*, markieren unten die Figur des Planierers und rekrutieren über die Pfeilschaltflächen die gewünschte Anzahl von neuen Planierern. Natürlich können Sie dabei nur so viele Planierer rekrutieren, wie maximal Schaufeln verfügbar sind.

Die gesamte Anzahl von Planierern in einem Spiel sollten Sie fortan weiter erhöhen. Je mehr Planierer Sie besitzen, desto mehr Baustellen können Sie gleichzeitig bearbeiten. An einer Baustelle werden immer **maximal 8 Planierer gleichzeitig** tätig sein – in Abhängigkeit von der Größe des Gebäudes und der Bodenbeschaffenheit der betreffenden Baustelle. So können auf einer Baustelle für einen kleinen Turm in einem abschüssigen Geländeabschnitt durchaus schon mal gleichzeitig acht Planierer tätig sein.



Wie viele Planierer an einer Baustelle tätig sind (maximal 8), hängt von der Größe des zu bauenden Gebäudes und von der Bodenbeschaffenheit der Baustelle ab

Das bedeutet zunächst einmal: **Je mehr Erhöhungen und „ungünstige“ Bauplätze das Gelände in einem Spiel aufweist, desto mehr Planierer sollten Sie rekrutieren** – bis hin zu 24 Planierer, damit Sie drei Baustellen gleichzeitig bewirtschaften können, auf denen jeweils die Maximalzahl von 8 Planierern tätig ist! Ähnelt das Gelände auf der aktuellen Karte dagegen mehr dem norddeutschen Flachland, sollten Sie die Rekrutierung von Planierern nicht übertreiben: Ca. 12 Planierer sollten in solchen Fällen ausreichen.

Um die Rekrutierung von Planierern in einem Spiel voranzutreiben, müssen Sie möglichst früh die Produktion der für die Ausbildung von Planierern erforderlichen Werkzeuge – nämlich *Schaufeln* – ankurbeln. *Schaufeln* sind zwar in allen Spielen in gewisser Zahl vorhanden, meist jedoch nicht in so ausreichender Anzahl, dass Sie damit die erforderliche Menge von Planierern ausbilden können!

Um den „Engpass“ bei den Planiererarbeiten zu Anfang eines Spiels zu entschärfen, sollten Sie deshalb früh eine *Werkzeugschmiede*, eine *Eisenschmelze*, eine *Kohlenmine* und *Eisenerzmine* errichten. Zu Ihren ersten Werkzeugproduktionen sollten dann ein paar neue *Schaufeln* zählen, mit denen Sie Ihr Kontingent an Planierern möglichst bald aufstocken. Unterschätzen Sie die Zeitvorteile durch eine relativ große Anzahl von Planierern nicht! Der Vorteil von vielen Planierern liegt – wie gesagt – darin, dass Sie mehrere Baustellen gleichzeitig eröffnen können, die anschließend von möglichst vielen Planierern aufgesucht werden.



Vermeiden Sie auch möglichst immer untätige Planierer! Da die Planierarbeiten wie gesagt zeitkritisch sind, sollten Sie zusehen, dass Ihre Planierer möglichst die ganze Zeit beschäftigt sind. Geben Sie deshalb **in schneller Folge Bauaufträge**, damit Ihre Planierer nach Erledigung eines „Planierauftrags“ direkt zur nächsten Baustelle eilen, ohne längere Zeit untätig herumzustehen. **Aber:** Vergeben Sie auch **nicht** zu viele Bauaufträge **gleichzeitig**, da sich Ihre Planierer in diesem Fall auf alle eröffneten Baustellen verteilen, so dass jede Baustelle eventuell nur von zwei oder drei Planierern bearbeitet wird und sich jeder Planierauftrag für sich gesehen sehr in die Länge zieht.

WIE VIELE BAUARBEITER BRAUCHT DAS LAND?

Die Anzahl der Bauarbeiter in einer Siedlung ist nicht ganz so kritisch wie die Zahl der Planierer. Das liegt darin begründet, dass eine Baustelle nur von **maximal 4 Bauarbeitern** aufgesucht wird – auch beim Bau der großen Gebäude wie *Großer Tempel*, *Großes Wohnhaus* oder *Getreidefarm*. Wenn Sie also beispielsweise 12 Bauarbeiter in Ihren Reihen besitzen, können Sie mit diesem Kontingent bereits drei Baustellen gleichzeitig mit der maximalen Zahl an Bauarbeitern „beackern“. Dies sollte eigentlich genügen.



Auch bei den Bauarbeitern werden Sie zu Beginn eines Spiels standardmäßig über fünf Exemplare verfügen. Aber auch in diesem Fall liegen in der Regel gleich zu Anfang weitere Hämmer bereit, so dass Sie Ihren Bestand an Bauarbeitern direkt erhöhen könnten (Vorgehensweise wie bei den Planierern bzw. siehe nebenstehend abgebildet). Trotzdem sollten Sie bei der Verteilung der vorhandenen Hämmer zu Beginn eines Spiels vorsichtig sein, denn Sie benötigen diese Werkzeuge auch noch für Geologen und eventuell für einen weiteren Schmied (obwohl von diesen in jedem Spiel mindestens zwei fertig ausgebildete Einheiten vorhanden sein sollten). Analysieren Sie deshalb erst einmal Ihren Anfangsbestand an Hämmern und entscheiden Sie dann, wie Sie die noch vorhandenen Hämmer auf Bauarbeiter, Geologen und gegebenenfalls Schmiede verteilen. Liegt der Bestand an Hämmern z.B. bei ca. zehn Einheiten, sollten Sie ruhigen Gewissens zwei weitere Bauarbeiter ausbilden. Vergessen Sie aber niemals, mit dem anfänglichen Bestand an Hämmern auch immer mindestens zwei Geologen auszubilden – sofern Sie zu Beginn eines Spiels noch nicht über fertig ausgebildete Geologen verfügen! Dies sollten Sie unbedingt überprüfen!

Sobald die Werkzeugschmiede steht (siehe weiter unten), sollten Sie durch die Produktion neuer Hämmer natürlich auch für die Aufstockung Ihres Bauarbeiterbestandes sorgen. Erweitern Sie Ihre Bauarbeiterbrigade zunächst auf acht, dann auf 12 und eventuell sogar auf 16 Einheiten. Jedoch sollten in Ihrer Siedlung niemals mehr Bauarbeiter als Planierer ihren Dienst verrichten!



Lange Wege für Planierer und Bauarbeiter vermeiden!

In Hinblick auf eine Zeitersparnis bei der Abwicklung der Bauaufträge ist es auch besonders wichtig, Bauaufträge nicht an räumlich weit auseinander liegenden Stellen in Ihrer Siedlung zu erteilen. Wenn Sie einen Bauauftrag im äußersten Westen Ihrer Siedlung durchführen lassen, während der nächste Bauauftrag den äußersten Osten betrifft, müssen Ihre Planierer und Bauarbeiter zum Aufsuchen der zweiten Baustelle lange Wege zurücklegen – und das kostet natürlich Zeit. Vermeiden Sie es deshalb, zwei aufeinander folgende Bauaufträge an weit auseinander liegenden Positionen zu erteilen. Vergeben Sie aufeinander folgende Bauaufträge nur innerhalb eines relativ engen räumlichen Bereichs. Dies gilt insbesondere zu Beginn eines Spiels, wenn Sie noch nicht über so viele Planierer- und Bauarbeitereinheiten verfügen. Später, wenn Ihre Planierer- und Bauarbeiterbrigaden angewachsen sind, spielen die langen Anreisewege zu den Baustellen keine so eine große Rolle mehr.

Planierer und Bauarbeiter wieder zurückbilden

In Siedler IV haben Sie nun auch die Möglichkeit, einmal ausgebildete Planierer und Bauarbeiter wieder zu normalen Siedlern zurückzubilden. Auch dies geschieht über das Menü *Siedler / Grundberufe*. Markieren Sie dazu in dieser Menüanzeige die gewünschte Gruppe (Planierer oder Bauarbeiter) und klicken Sie anschließend einfach die *Reduzieren*-Schaltflächen am unteren Rand des Menüs in der gewünschten Anzahl an.



Per Menübefehl werden aus Planierern und Bauarbeitern wieder einfache Siedler



Tipp

Die Rückwandlung von einigen Planierern und Bauarbeitern zu einfachen Siedlern ist natürlich zum Ende eines Spiels hin, wenn alle wichtigen Gebäude stehen und nur noch sporadisch Bauaufträge für einzelne Gebäude (z.B. für große Wohnhäuser) anstehen, durchaus sinnvoll. Die wieder in Siedler zurückverwandelten Planierer und Bauarbeiter lassen dabei übrigens ihre Schaufeln und Hämmer an Ort und Stelle fallen, welche damit ab diesem Zeitpunkt wieder für andere Berufsausbildungen zur Verfügung stehen. Insbesondere die Schaufeln der Planierer sind sicherlich das ein oder andere mal für neue Gärtner (sofern das Dunkle Volk mitspielt) oder für Saboteure (ausschließlich in Mehrspielerpartien) eine willkommene Ausrüstung.

DAS BEVÖLKERUNGSSYSTEM

Die Grundlage einer jeden Siedlung bilden die darin lebenden und tätigen Siedler. Die Siedler sind das „Herz“ Ihrer Siedlung, ohne die Sie keine Waren transportieren, keine Produktionsgebäude besetzen, keine Soldaten rekrutieren können usw. Das Siedler-IV-Bevölkerungssystem sollten Sie deshalb möglichst genau kennen, um einerseits immer über genügend Siedler-Ressourcen zu verfügen und andererseits die Bevölkerungsentwicklung und den Bevölkerungsstatus jederzeit zu optimieren. Welche Dinge Sie dabei beachten müssen, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte:



Die wichtigste Informationsquelle zur Bevölkerung und zur Verteilung Ihrer Siedler auf die einzelnen Berufe und Tätigkeiten ist das Menü Siedler. Dort finden Sie zum einen in den Untermenüs Übersicht Berufe und Grundberufe alle wichtigen Angaben zu Ihren Siedlern. Außerdem können Sie im Menü Grundberufe einige wichtige Einstellungen vornehmen.

„BESCHÄFTIGTE“ UND „FREIE“ SIEDLER

Die Gesamtzahl Ihrer Siedler setzt sich dabei aus den beiden großen Bevölkerungsgruppen „Beschäftigte Siedler“ und „Freie Siedler“ zusammen:

Beschäftigte Siedler sind solche, die bereits einem „geregelten“ Beruf nachgehen, und zwar in folgenden vier Gruppen:

Produktionsberufe: also z.B. Holzfäller, Sägewerker, Schmiede, Minenarbeiter usw., auch Priester.

Grundberufe: Planierer und Bauarbeiter.



Spezialisten: Gärtner, Geologen, Diebe, Pioniere und Saboteure (nur Mehrspieler).

Soldaten: also Schwertkämpfer, Spezialeinheiten, Hauptmänner usw.

Außer den Einheiten aus den Gruppen Grundberufe und Spezialisten können „beschäftigte Siedler“ nicht mehr ihrer einmal zugeteilten Bestimmung entzogen werden: Ein einmal „ausgebildeter“ Holzfäller z.B. wird sein ganzes Siedlerleben lang ein Holzfäller bleiben. Auch dann, wenn Sie seine Holzfällerrhütte abreißen – in diesem Fall bleibt der Holzfäller mit der geschulterten Axt so lange auf einem Fleck stehen, bis irgendwo eine neue Holzfällerrhütte eröffnet wird! Dasselbe trifft übrigens auch auf einmal ausgebildete Soldaten zu. **Die Gruppe der beschäftigten Siedler ist deshalb von zweitrangigem Interesse**, weil Sie diese Siedler in Bezug auf ihre Tätigkeit nicht mehr steuern können (bis auf die o.g. Ausnahmen)!

Wesentlich wichtiger ist dagegen die Gruppe der „freien“ Siedler. Dies sind diejenigen Einheiten, die keiner festen Beschäftigung nachgehen. Die „freien“ Siedler sehen Sie innerhalb Ihrer Siedlung bei Transporttätigkeiten, oder aber sie stehen in der Gegend herum und warten darauf, dass irgendetwas mit ihnen passiert. Aus diesen „freien“ Siedlern müssen Sie erstens Ihre gesamten Bestände an neuen Einheiten der oben genannten vier Berufsgruppen rekrutieren, also Handwerker, Soldaten, Spezialisten usw. Zweitens sind Ihre „freien“ Siedler aber auch gleichzeitig **allesamt Träger**: Wenn es irgendwo etwas zu transportieren gibt, macht sich ein unbeschäftigter „freier“ Siedler automatisch auf den Weg und erfüllt seine Trägersaufgabe bzw. den Transport einer Ware. Übersteigt dabei die Anzahl der Transportaufgaben die Zahl der „freien“ Siedler bzw. Träger, bleiben einige Waren länger liegen als nötig.

Die Anzahl der „freien“ Siedler müssen Sie also stets im Auge behalten (entweder im Menü Siedler / Übersicht Berufe oder im Menü Siedler / Grundberufe, siehe Abbildung unten), denn einerseits müssen Sie aus diesem Bestand sämtliche „beschäftigten Siedler“ rekrutieren, und andererseits bewerkstelligen diese freien Siedler Ihr gesamtes Transportsystem. Ein Engpass insbesondere im Transportsystem durch zu wenige „freie Siedler“ und dadurch unerledigte Transportaufträge kann Ihre Siedlung in ihrer Entwicklung gnadenlos zurückwerfen!



Die Anzahl der freien Siedler checken Sie entweder im Menü *Siedler / Übersicht Berufe* (rechts) oder im Menü *Siedler / Grundberufe* (links)

DER ANTEIL VON TRÄGERN BEI DEN FREIEN SIEDLERN



Für die Gruppe der „freien Siedler“ können Sie im Menü *Siedler / Grundberufe* eine Einstellung vornehmen, die den Mindestanteil an Trägern von der Gesamtzahl der „freien Siedler“ festlegt. Wenn Sie in diesem Menü die Berufsgruppe *Träger* markieren (siehe nebenstehende Abbildung), können Sie über die unteren Pfeilschaltflächen festlegen, wie viele Träger auf jeden Fall *immer* in Ihrer Siedlung vorhanden sein sollen, d.h. die Mindestzahl von Trägern, die aus der Gesamtheit Ihrer freien Siedler gestellt wird. Wenn die Zahl der freien Siedler dann Ihrer eingestellten „Mindestträgerzahl“ entspricht, werden aus den freien Siedlern keine Einheiten mehr für eine Rekrutierung (für welchen Beruf auch immer) zur Verfügung gestellt. Erst wenn Sie die Zahl der freien Siedler erhöhen (siehe dazu unten) oder aber die „Mindestträgerzahl“ verringern, sind aus der Gruppe der „freien Siedler“ wieder Einheiten zu Rekrutierungszwecken verfügbar.

Keine Angst: Sie bestimmen mit dieser Trägerzahl keinesfalls eine feste Anzahl von Trägern, die fortan in Ihrer Siedlung als Träger fungieren soll, d.h. wenn Sie dort die Zahl „5“ einstellen, bedeutet dies *nicht*, dass fortan die ganze Zeit nur fünf Träger in der Siedlung Transportaufgaben erledigen! Im Zweifelsfall übernehmen alle verfügbaren „freien Siedler“ den Job des Trägers, wenn ein Transportauftrag ansteht! Das heißt, Ihre aktuelle Zahl an „freien Siedlern“ ist immer gleichbedeutend mit der maximalen Anzahl an Trägern in Ihrer Siedlung.

**Tipp**

Passen Sie den (Mindest-) Anteil der Träger jeweils dem Spielfortschritt an. Das heißt: Zu Beginn eines Spiels reicht ein Mindestanteil von fünf Trägern in der Regel aus, danach erhöhen Sie sukzessive den Mindestanteil immer um jeweils fünf Einheiten – je nach Spielfortschritt. So kommen Sie „im Eifer des Gefechts“, z.B. bei massiven Soldatenrekrutierungen, nicht in die Verlegenheit, dass Sie tatsächlich mal mit viel zu wenigen Trägern dastehen.

NEUE SIEDLER DURCH WOHNHÄUSER

Wenn Sie neue Siedler in den oben genannten vier Berufsgruppen ausbilden, nimmt die Zahl Ihrer „freien“ Siedler kontinuierlich ab! Daraus resultiert, dass Sie zum einen über immer weniger Einheiten zur Ausbildung in den o.g. vier Berufsgruppen verfügen und dass zum anderen immer weniger Träger in Ihrer Siedlung Dienst tun! Insbesondere in den Spielphasen, in denen Sie militärisch kräftig aufrüsten und massenhaft Soldaten ausbilden, reduziert sich Ihre Trägerschar unter Umständen so schnell, dass das komplette Transportsystem zum Erliegen bzw. ins Stocken kommen kann. Aus diesen Gründen müssen Sie sich regelmäßig um den Nachschub an neuen Siedlern kümmern!



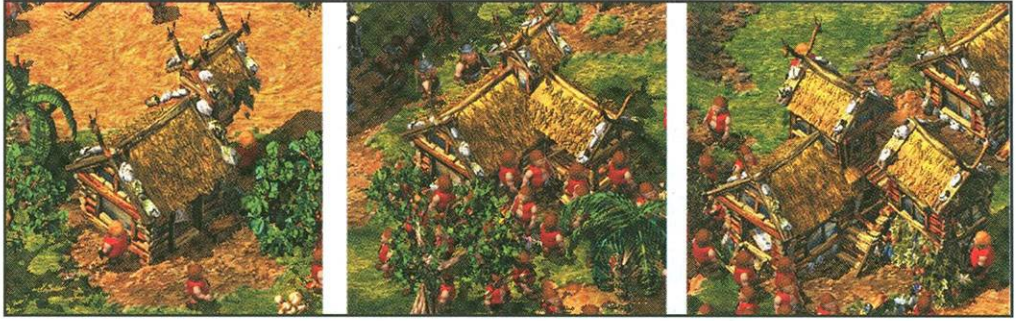
Um Ihrer Siedlung neue „freie“ Siedler bzw. Träger zur Verfügung zu stellen müssen Sie **neue Wohnhäuser** errichten (Menüfolge siehe nebenstehende Abbildung). Nach der Fertigstellung eines solchen Wohnhauses wird Ihr Bestand an „freien“ Siedlern entsprechend der Größe des Wohnhauses wieder erhöht, und zwar um

10 neue Siedler bei einem *kleinen Wohnhaus*,

20 neue Siedler bei einem *mittelgroßen Wohnhaus*,

50 neue Siedler bei einem *großen Wohnhaus*.

Anschließend verfügen Sie wieder über eine größere Zahl von „freien“ Siedlern, was gleichbedeutend ist mit einer erhöhten Zahl von Trägern **und** mit einem größeren Kontingent zur Ausbildung von neuen Einheiten in den o.g. vier Berufsgruppen!



Ein kleines, mittleres und großes Wohnhaus bei den Wikingern, aus denen neue „freie“ Siedler in Ihre Siedlung strömen, die fortan als Träger oder zur Ausbildung neuer Berufseinheiten dienen

Es ist etwas knifflig und an kein Patenrezept gebunden, zu welchen Zeitpunkten Sie jeweils neue Wohnhäuser errichten sollten. Warten Sie allerdings nicht zu lange mit der Errichtung von Wohnhäusern bzw. der Aufstockung Ihres Kontingents an „freien“ Siedlern und nehmen Sie den Bau von neuen Wohnhäusern **früh** genug in Angriff! Verschaffen Sie sich dazu in regelmäßigen Abständen über das Menü **SIEDLER** einen Überblick über die Zahl der „freien“ Siedler und reagieren Sie mit dem Bau von neuen Wohnhäusern, wenn die Zahl Ihrer „freien Siedler“ Ihrer aktuellen Siedlungsgröße nicht mehr angemessen ist. Sie können über die gesamte Dauer eines Spiels Ihre Trägersituation jederzeit ganz einfach und schnell beurteilen, indem Sie sich ab und zu ein wenig in Ihrer Siedlung umsehen und Ihre „freien“ Siedler beobachten. Wenn Sie bei diesen Beobachtungen einen großen Teil ihrer „freien“ Siedler unbeschäftigt herumstehen sehen, ist Ihre Trägersituation noch zufrieden stellend, da es mehr Träger als Transportaufgaben gibt. Erst wenn der Anteil der unbeschäftigten Siedler sehr gering wird oder gar alle „freien“ Siedler geschäftig durch Ihre Siedlung eilen, müssen Sie sich um den Nachschub an „freien“ Siedlern durch die Errichtung von neuen Wohnhäusern kümmern.

Welches der drei Wohnhäuser Sie jeweils zur Schaffung von neuen Siedlern bauen sollten, hängt von der jeweiligen Spiel- und insbesondere Ressourcensituation ab, in der Sie sich befinden. Natürlich sollten Sie bevorzugt das **Große Wohnhaus** errichten, um anschließend über 50 neue „freie“ Siedler zu verfügen – wie gesagt, nur wenn Ihre Ressourcensituation dies erlaubt und wenn Sie über die nötige Baufläche für dieses platzbeanspruchende Gebäude verfügen. Das *Große Wohnhaus* weist gegenüber den anderen beiden Wohnhaustypen einfach das beste Kosten-Nutzen-Verhältnis auf. In mittleren und späten Spielphasen, wenn Sie in verstärktem Maße Soldaten rekrutieren wollen (oder müssen), ist das *Große Wohnhaus* auch immer erste Wahl, um laufend über genügend „Siedlermaterial“ für die Soldatenausbildung zu verfügen. Ziehen Sie die Errichtung der beiden kleineren Wohnhaustypen nur dann in Betracht, wenn Sie wirklich einen akuten Mangel an Bauplatz oder Ressourcen zu beklagen haben.



WANN KÖNNEN SIE WOHNHÄUSER WIEDER ABREISSEN?

Einmal errichtete Wohnhäuser müssen nicht bis zum Spielende existent bleiben. Im Prinzip dienen die Wohnhäuser nur zur Schaffung von neuen freien Siedlern, die Sie später in andere Aufgaben überführen können. Unter bestimmten Voraussetzungen können Sie Wohnhäuser deshalb dann wieder abreißen, und zwar unter folgenden Voraussetzungen:



Zunächst einmal: Die Summe Ihrer Wohnhäuser zuzüglich des zu Spielbeginn durch die anfängliche Siedlungsgröße vorhandenen Wohnraums wird Ihnen als **verfügbarer Wohnraum** im Menü *Siedler / Übersicht Berufe* bei dem abgebildeten „Betten“-Symbol angezeigt. Zuerst wird dort der *Gesamtwohnraum* genannt (in der unteren Abbildung 60, anschließend in Klammern der *Anfangs-Wohnraum* (50, s.u.) und schließlich der *durch bestehende Wohnhäuser verfügbare Wohnraum* (in der nachfolgenden Abbildung 10, für ein kleines Wohnhaus). Bauen Sie in diesem Beispiel z.B. ein weiteres *mittleres Wohnhaus*, wird sich die Anzeige des verfügbaren Wohnraums auf „80 (50/30)“ ändern.



Der verfügbare Wohnraum für Ihre Siedler wird als Summe des Anfangswohnraums plus des Wohnraums der bestehenden Wohnhäuser im Menü *Siedler / Übersicht Berufe* angezeigt

Im Originalhandbuch haben Sie bereits erfahren, dass nicht allen Siedlern Wohnraum zur Verfügung gestellt werden muss. **Wohnraum muss nämlich nur für die „freien Siedler“ vorhanden sein!** Alle anderen Siedler, die in einer der vier o.g. Berufsgruppen tätig sind, leben entweder in ihren Produktionsstätten, in der Kaserne (Soldaten) oder unter freiem Himmel. Das bedeutet nun für Sie, dass Sie die bestehenden Wohnhäuser in dem Ausmaß, wie Sie freie Siedler

in eine der vier o.g. Berufsgruppen überführen, wieder abreißen können, da Sie diesen Wohnraum nicht mehr benötigen. Wenn Sie also z.B. 10 freie Siedler durch den Bau entsprechender Produktionsstätten in diverse Berufe überführt haben, können Sie ein kleines Wohnhaus (das 10 freien Siedlern Platz bietet) abreißen, oder wenn Sie 50 freie Siedler zu Soldaten ausgebildet haben, können Sie ein großes Wohnhaus abreißen usw. Der Vorteil des Abrisses eines Wohnhauses liegt auf der Hand: Erstens gewinnen Sie den Bauplatz wieder, und zweitens erhalten Sie die Hälfte der Baumaterialien, die Sie in das betreffende Wohnhaus gesteckt haben, mit dem Abriss des Wohnhauses (wie bei jedem anderen abgerissenen Gebäude übrigens auch) zurück.

Natürlich müssen Sie die einzelnen Ausbildungen nicht alle mitzählen, um dann zum gegebenen Zeitpunkt ein Wohnhaus abreißen zu können. Bei der Frage, ob Sie ein Wohnhaus abreißen können oder nicht, genügt ein Blick in das Menü *Siedler / Übersicht Berufe*. Dort vergleichen Sie in regelmäßigen Zeitabständen Ihre aktuelle Zahl von freien Siedlern mit dem aktuell verfügbaren Wohnraum. Liegt der verfügbare Wohnraum um 10, 20 oder 50 Einheiten höher als die aktuelle Zahl von freien Siedlern, können Sie ein kleines, mittleres oder großes Wohnhaus dem Erdboden gleich machen, da Sie diesen Wohnraum schlicht und einfach nicht mehr benötigen. Der Wohnraum für neue freie Siedler wird ja später durch den Bau eines neuen Wohnhauses entsprechend neu geschaffen.



Durch Vergleichen der aktuellen Zahl an freien Siedlern (hier 180) und des verfügbaren Wohnraums (hier 230) entscheiden Sie über den Abriss eines Wohnhauses. In diesem Beispiel könnten Sie ein großes Wohnhaus abreißen, da der verfügbare Wohnraum um genau 50 Einheiten höher liegt als die Zahl der derzeit vorhandenen freien Siedler.



Aus diversen Gründen kann es passieren, dass Sie auf einmal auch zu wenig Wohnraum für Ihre freien Siedler zur Verfügung haben, z.B. reißen Sie ein Wohnhaus irrtümlich zu früh ab oder Sie verlieren Land an den Gegner, wobei eines oder mehrere Ihrer Wohnhäuser mit verloren gehen. In solchen Fällen übersteigt dann die aktuelle Zahl der freien Siedler den verfügbaren Wohnraum, z.B. 200 aktuelle Siedler und 180 verfügbarer Wohnraum. Tritt diese Situation des in nicht ausreichendem Maße vorhandenen Wohnraums ein, wird diejenige Anzahl an freien Siedlern, denen kein Wohnraum mehr zur Verfügung steht, in den Streik treten! In dem obigen Beispiel also z.B. 20 ($200 - 180$). Solche streikenden Siedler erkennen Sie daran, dass sie ab dem Eintritt einer solchen Situation ein „Streiktransparent“ wie in der nebenstehenden Abbildung in die Höhe halten und ansonsten gar nichts mehr tun, also keine Transportaufträge mehr erledigen, nicht mehr für Rekrutierungen zur Verfügung stehen usw.

Einer solchen Situation schaffen Sie erstens dadurch Abhilfe, indem Sie ein neues Wohnhaus errichten. Aus diesem neuen Wohnhaus werden dann aber nur noch so viele Siedler herauskommen, bis die aktuelle Zahl an freien Siedlern den Umfang des (neuen) verfügbaren Wohnraums erreicht hat. Wenn Sie in Fortführung des obigen Beispiels in dieser Situation also ein großes Wohnhaus errichten, werden aus diesem Wohnhaus nur noch 30 freie Siedler strömen, da der übrige Wohnraum von 20 Einheiten für die streikenden Siedler benötigt wird. Zweitens können Sie auch die aktuelle Zahl an freien Siedlern reduzieren – z.B. durch die Rekrutierung von Soldaten in entsprechender Zahl (in diesem Beispiel also 20).

Achtung

Bei der Rückwandlung von großen Mengen an Pionieren, Geologen, Gärtnern, Sableurens usw. zu freien Siedlern (s.o.) kann es passieren, dass Sie dadurch die Anzahl der freien Siedler über die Menge des verfügbaren Wohnraums „katapultieren“. Verfügen Sie nach einer solchen Rückwandlung über streikende Siedler, müssen Sie ein neues Wohnhaus und damit neuen Wohnraum errichten oder die aktuelle Zahl von freien Siedlern z.B. durch Soldatenrekrutierungen verringern!

GEBIETSERWEITERUNG UND -SICHERUNG

Die *Gebietserweiterung*, d.h. die Vergrößerung Ihrer Landfläche und die Ausweitung Ihrer Siedlung, sowie die *Gebietssicherung* sind in Siedler IV wichtiger denn je. Schließlich hängt die Kampfkraft und die Motivation Ihrer Soldaten in Siedler IV (unter anderem) von der Größe Ihrer Siedlung ab (vgl. dazu das Kapitel „Auf in den Kampf“). Außerdem kommen Sie natürlich nicht über die gesamte Spieldauer hinweg mit dem zu Beginn vorhandenen kleinen Stück Land aus. Sie müssen deshalb in jedem Spiel Ihr „Hoheitsgebiet“ kontinuierlich erweitern und vergrößern.



Die Gebietserweiterung kann dabei auf drei Arten erfolgen:

1. Entweder durch den Bau der drei Wachgebäude *Kleiner Turm*, *Großer Turm* oder *Burg*,
2. durch den Einsatz von *Pionieren*,
3. durch die *Gründung neuer Kolonien*.

Im folgenden erfahren Sie Näheres zur erstgenannten Gebietserweiterungstechnik. Die Einsatz- und Arbeitsweise der Pioniere ist im Kapitel „*Einheitenlehre*“ beschrieben. Die Methode der Gründung von neuen Kolonien wird schließlich im nachfolgenden Kapitel vorgestellt.

GEBIETSERWEITERUNG DURCH WACHGEBÄUDE



An der Methode und den Vorgaben hinsichtlich der Gebietserweiterung durch Wachgebäude hat sich im Vergleich zu Siedler III bei Siedler IV nichts geändert. Sobald Sie sich für eine Richtung Ihrer Gebietserweiterung entschieden haben, klicken Sie im *Baumenü* auf das Untermenü *Militärgebäude* und treffen Ihre Wahl, welches der drei Wachgebäude errichtet werden soll: *Kleiner Turm*, *Großer Turm* oder *Burg*.



Die drei möglichen Wachgebäude Kleiner Turm, Großer Turm und Burg – hier bei den Römern

Auch die Technik der Gebietserweiterung mittels Wachgebäuden hat sich gegenüber Siedler III nicht geändert: Jedes der drei Wachgebäude verfügt nach wie vor über einen gewissen Einflussbereich, der sich kreisförmig um das errichtete Wachgebäude herum erstreckt. Sobald eines dieser Wachgebäude fertig gestellt ist und von einem Soldaten besetzt wird, geht das Gebiet in der Größe des Einflussbereichs des Wachgebäudes in Ihren Besitz über. Dieses Gebiet kann Ihnen danach auch vorerst keiner mehr streitig machen: Selbst wenn ein Gegner nahe Ihrer Grenze ebenfalls ein Wachgebäude errichtet und besetzt, verlieren Sie keinen Landbesitz!



Welches dieser drei Wachgebäude Sie jeweils zu Zwecken der Gebietserweiterung errichten, hängt von verschiedenen Faktoren ab, die an die Unterschiede der drei Wachgebäude gebunden sind:

- Die drei Wachgebäude besitzen einen **unterschiedlichen Bedarf an Baumaterialien** (siehe Originalhandbuch im Anhang). Somit ist es zunächst einmal von Ihrer aktuellen Holz- und Steinbestandssituation abhängig, welches der Wachgebäude für Sie in Frage kommt.
- Die drei Wachgebäude besitzen zudem einen **unterschiedlich hohen Platzbedarf** und damit gleichzeitig auch eine unterschiedliche Zahl von Bauplatzoptionen. Wenn Sie eine bestimmte Gebietserweiterungsrichtung einschlagen wollen und an der Grenze in dieser Richtung keinen großen Turm oder eine Burg errichten können, bleibt automatisch nur der *Kleine Turm* als Alternative übrig.
- Entsprechend der unterschiedlichen Größen der drei Wachgebäude weisen diese auch eine unterschiedliche **Baugeschwindigkeit** auf. Ein kleiner Turm ist nun mal wesentlich schneller errichtet als eine Burg. Somit erzielen Sie mit einem *Kleinen Turm* eine angestrebte Gebietserweiterung wesentlich schneller als mit einer Burg!
- Ebenfalls aufgrund der unterschiedlichen Größen der drei Wachgebäude gewinnen Sie **mehr neues Land hinzu, je größer das errichtete Wachgebäude ist**. Mit einer Burg kontrollieren Sie ein größeres Areal als mit einem kleinen Turm. Entsprechend verhält es sich mit dem durch den Bau des betreffenden Wachgebäudes erzielten Landzugewinn.
- Schließlich verfügen die drei Wachgebäude auch noch über ein unterschiedliches Platzangebot für Soldaten, und zwar wie folgt:

Kleiner Turm: 1 Schwertkämpfer, 2 Bogenschützen

Großer Turm: 2 Schwertkämpfer, 3 Bogenschützen

Burg: 4 Schwertkämpfer, 9 Bogenschützen

Wie viele Soldaten jeweils in den drei unterschiedlichen Wachgebäuden stationiert werden können, ist in sofern wichtig, als bei mehr Soldaten in einem Wachgebäude die Einnahme des entsprechenden Wachgebäudes durch den Gegner einfach länger dauert, da jeder einzelne Ihrer im Wachgebäude befindlichen Soldaten an der Tür des Wachgebäudes vom Gegner besiegt werden muss. Somit haben Sie bei größeren Wachgebäuden bzw. längeren Einnahmephasen bei gegnerischen Übergriffen mehr Zeit, um auf den Übergriff zu reagieren.



Tipp

Übrigens: In Siedler IV können ein **Schwertkämpfer** und ein **Bogenschütze** ein Wachgebäude besetzen, eine Spezialeinheit allerdings nicht! Dabei funktioniert die Besetzung aber nur dann automatisch, wenn der Schwertkämpfer oder Bogenschütze nicht zu weit von dem neu errichteten Wachgebäude entfernt ist. Sollte sich im „erweiterten“ Radius um das neu errichtete Wachgebäude kein Soldat befinden, müssen Sie einen solchen „manuell“ an das zu besetzende Wachgebäude heranzuführen.

Für Ihre Spielpraxis sollten diese Unterschiede folgende Regeln nach sich ziehen:

1. Wenn Sie ein Wachgebäude lediglich aus **Gründen der Gebietserweiterung** errichten wollen, ist immer der *Kleine Turm* erste Wahl! Dieser ist am schnellsten errichtet und verbraucht die wenigsten Baumaterialien. Sobald der *Kleine Turm* gebaut und von einem Schwertkämpfer besetzt ist, haben Sie den gewünschten Landbesitz erzielt – und dies war Ihr vorrangiges Ziel. Danach reißen Sie den *Kleinen Turm* wieder ab, um dem Gegner damit keinen Angriffspunkt zu bieten (siehe dazu auch weiter unten). Zudem müssen Sie auch insbesondere zu Beginn eines Spiels, wenn die Gebietserweiterung vorrangig durchgeführt wird, schon allein aus Baumaterialerwägungen heraus immer den *Kleinen Turm* errichten. Erst wenn sich ein neu gewonnenes Gebiet als nutzbar und wertvoll erweist, d.h. Sie haben dort etwas aufgebaut, das Sie auf keinen Fall verlieren dürfen, sollten Sie die Sicherung dieses Gebiets durch *Große Türme* und *Burgen* verstärken (s.u.).
2. Wenn Sie ein Wachgebäude aus **Gründen der Gebietssicherung** errichten wollen, sollten Sie einen *Großen Turm* oder eine *Burg* errichten! Diese beiden Wachgebäude können Sie einfach mit mehr Soldaten besetzen, so dass Sie dadurch eine bessere Gebietssicherung erzielen als mit dem *Kleinen Turm*. Insbesondere an Grenzabschnitten in der Nähe des Gegners, wo Sie sich gegen Gebietserweiterungen des Gegners schützen müssen, sind die großen Wachgebäude Pflicht!

Abschließend noch einige Tipps dazu, welche Gebiete vorzugsweise erobert werden sollten bzw. auf welche Areale sich Ihre Gebietserweiterung konzentrieren sollte:

Streben Sie möglichst eine Ausdehnung Ihres Siedlerreiches in solche Richtungen an, wo Ihnen anschließend die neu hinzugewonnenen Gebiete den höchsten Nutzen für eine funktionstüchtige Siedlung verschaffen. Ihre Gebietserweiterung sollte sich aus diesem Grund auf **Gebirge** (in denen Sie neue und weitere Rohstoffe suchen und fördern können), **Gesteinsvorkommen** (bei denen Ihre Steinmetze neues Baumaterial abbauen können), **große freie, unbewachsene und möglichst ebene Flächen** (auf denen Sie Farmen und andere große Gebäude errichten können) sowie **Küstenabschnitte, Seen und Flüsse** (um Ihren Fischern ein Jagdgebiet zu verschaffen und einen Arbeitsbereich für Ihre Wasserwerke zu finden) erstrecken.



Kundschaften Sie die nähere Umgebung vor der Gebietserweiterung aus! Vor der Gebietserweiterung bzw. vor der Errichtung eines Wachgebäudes sollten Sie natürlich wissen, was sich in diesem Gebiet verbirgt. Schicken Sie dazu zu Beginn eines Spiels *Diebe oder Militäreinheiten* in die „unaufgeklärten“ Gebiete und erkunden Sie, was sich in der erweiterten Umgebung befindet. Auch diverse Geologen dienen zur Klärung dieser Frage, insbesondere bei Gebirgszügen, die Sie von Ihren Geologen vorher auf Rohstoffvorkommen untersuchen lassen sollten. Erst wenn Sie sich über die Gegebenheiten der näheren Umgebung im Klaren sind, planen Sie Ihre Gebietserweiterung und führen diese durch.

Zögern Sie nicht zu lange mit einer massiven Gebietserweiterung! Die schnelle Eroberung von wertvollen Gebietsabschnitten ist in vielen Spielen – insbesondere in Mehrspielerpartien – oft spielentscheidend. Außerdem gilt in Siedler IV – wie bereits erwähnt – die Regel, dass der Umfang des Landbesitzes die Kampfkraft Ihrer Streitkräfte regelt, d.h., je mehr Landbesitz Sie vorweisen können, desto motivierter ziehen Ihre Soldaten in die Schlacht. Auch aus diesem Grund ist eine massive und schnelle Gebietserweiterung bei Siedler IV Pflicht!

STRATEGIEN DER GEBIETSSICHERUNG

Um die Frage der optimalen Gebietssicherung innerhalb Ihrer Siedlung zu klären, müssen Sie zwei Fälle unterscheiden:

- Befindet sich in einem Areal ein (besetztes) Wachgebäude, so gilt dieses Areal als **bewachtes Gebiet**. Bereits weiter oben wurde erwähnt, dass Sie bei einem solchen Gebiet keinen Landverlust erleiden können – die Errichtung eines Wachturms des Gegners an dieser Position bedingt keinen Verlust Ihres Landbesitzes, und gegnerische Pioniere können solche bewachten Gebiete nicht attackieren bzw. einnehmen. Ein derartiges Gebiet können Sie nur dann verlieren, wenn Ihr Gegner Ihren Wachturm angreift und erobert. In diesem Fall fällt der Wachturm und das zugehörige Areal in den Besitz des Gegners.
- Befindet sich in einem Areal dagegen kein (besetztes) Wachgebäude, gilt das zugehörige Gebiet als **unbewacht**. Unbewachtes Gebiet kann fortan vom Gegner ganz einfach übernommen werden, indem er dort seine Pioniere einsetzt oder nahe seiner Grenze ein Wachgebäude errichtet (und besetzt). In diesem Fall haben Sie dort anschließend einen Verlust Ihres Landbesitzes zu beklagen. Solange Ihr Gegner aber nicht mittels der beiden vorgenannten Methoden an unbewachten Gebieten aktiv wird, bleibt es in Ihrem Besitz! Ein unbewachtes Gebiet entsteht, wenn Sie mit Hilfe von Pionieren Territorium erobern oder wenn Sie nach einer Gebietserweiterung mittels eines Wachgebäudes das betreffende Wachgebäude wieder abreißen. Beim Abriss eines Wachgebäudes haben Sie dann zwar die Kontrolle über das entsprechende Einflussgebiet des Wachgebäudes verloren, **nicht jedoch den entsprechenden Landbesitz!** Ihre Grenzen bleiben in diesem Fall erst einmal erhalten. Erst wenn der Gegner wie oben geschildert aktiv wird, verlieren Sie den dortigen Landbesitz.



Unter diesen Voraussetzungen müssen Sie die folgenden beiden grundlegenden Gebiets-sicherungsstrategien betrachten, die grundsätzlich bei allen Völkern die Sicherung Ihres Gebiets bzw. Ihrer Siedlung realisieren können:

Viele kleine, sich im Sicherungsbereich überschneidende Wachtürme

Bei der ersten Verteidigungsstrategie sichern Sie Ihre Siedlung durch viele große und kleine Wachtürme, die sich in ihrem Sicherungsbereich überschneiden. Als Variante dieser Sicherungs-methode kann noch die ein oder andere Burg zentral an Schlüsselstellen positioniert werden und so eine zusätzliche Gebiets-sicherung bewirken. Bei dieser Sicherungsstrategie muss jedoch un-bedingt darauf geachtet werden, dass sich die Reichweite bzw. der Aktionsradius der Bogen-schützen auf den einzelnen Wachgebäuden ausreichend überschneidet, so dass sich die vielen Wachgebäude bei der Verteidigung des Territoriums gegenseitig unterstützen können!

Um eine weitere Sicherung bei dieser Strategie einzubauen, sollten Sie zusätzlich eine kleine „mobile Einsatztruppe“ (Schwert- oder Axtkämpfer) in Ihrer Siedlung platzieren. Diese kleine Gruppe wird im Falle eines Angriffs schnell an den Brennpunkt des Geschehens herangeführt, um dort auszuweichen.



Eine massive Sicherung der kompletten Siedlung durch mehrere, sich im Aktionsradius überschneidende Wachgebäude plus eine mobile Einsatztruppe (eingekreister Bereich)



Die Vorteile dieser Strategie bestehen darin, dass Ihre Siedlung bzw. Ihr Gebiet wirklich gesichert bzw. bewacht ist! Unbewachte Areale existieren bei dieser Methode in Ihrer Siedlung nicht! Gebietsverluste aufgrund von gegnerischen Wachturmbauten an Ihrer Grenze oder durch Übernahmeversuche von gegnerischen Pionieren sind praktisch ausgeschlossen. Außerdem entsteht der Vorteil, dass selbst bei einer Übernahme eines Ihrer Wachtürme durch den Gegner kein sonderlich großer Landbesitz verloren geht, da Sie mit Ihrem engmaschigen Netz an Wachgebäuden den Einfluss über das Gebiet (wenn Ihr Wachgebäudenetz eng genug ist!) behalten. Das eine verlorene Wachgebäude können Sie anschließend mit einem konzentrierten Gegenangriff schnell zurückerobern.

Die Nachteile dieser Strategie besteht darin, dass Ihre Siedlung mit einem derartig engmaschigen Netz an den einzelnen Wachturmpositionen äußerst verwundbar ist. Bei jedem einzelnen kleinen Wachturm kann eine große gegnerische Streitmacht schnell die Überhand gewinnen und den betreffenden Wachturm erobern. Demzufolge sind Sie an solchen Standorten also extrem verwundbar, da ein kleiner Wachturm mit seiner geringen Besatzungsstärke sehr schnell erobert ist! Bei kleinen Wachtürmen in abgelegenen Gefilden Ihrer Siedlung kann dann zumeist auch Ihre mobile Einsatztruppe nicht mehr schnell genug zu Hilfe eilen.

Die konzentrierte Gebietssicherung

Als Alternative zu der vorgenannten Methode der Gebietssicherung bietet sich die **Strategie einer konzentrierten Gebietssicherung** an. Reißen Sie dazu zu Beginn eines Spiels **alle bestehenden Wachgebäude** (insbesondere die *kleinen Wachtürme*) bis auf einen ab (ein Wachgebäude muss in einer Siedlung immer vorhanden sein, ansonsten ist das Spiel verloren!), wobei das verbleibende Wachgebäude optimalerweise ein *großer Wachturm* oder eine *Burg* sein sollte (sofern ein solches Wachgebäude zu Spielbeginn vorhanden ist). Besetzen Sie das eine verbliebene Wachgebäude mit der maximalen Anzahl Soldaten und versammeln Sie anschließend alle vorhandenen militärischen Einheiten um dieses eine Wachgebäude herum. Im Folgenden bleibt den Computergegnern oder den menschlichen Kontrahenten nun nur noch diese eine Stelle als Angriffspunkt. Da Sie an dieser Position Ihre militärische Präsenz konzentriert haben, wird ein Angriff höchstwahrscheinlich ausbleiben. Sollte dennoch ein Angriff auf diese Stellung erfolgen, haben Sie aufgrund Ihrer starken militärischen Präsenz dort aber wesentlich bessere Chancen, den Angriff zurückzuschlagen.

In der Folgezeit oder auch direkt zu Beginn eines Spiels verstärken Sie diese konzentrierte Verteidigungsstellung, indem Sie das bestehende Wachgebäude so schnell wie möglich durch ein größeres Wachgebäude ersetzen. Wenn also das verbliebene Wachgebäude z.B. ein *kleiner Wachturm* ist, sollten Sie dort (oder an einer anderen Position, insbesondere im grenznahen Bereich!) einen *großen Wachturm* oder – noch besser – eine *Burg* errichten und danach das kleinere, schwächere Wachgebäude abreißen. Das neue größere Wachgebäude besetzen Sie wieder mit der maximalen Anzahl Soldaten und versammeln abermals alle übrigen Militäreinheiten um das neue Wachgebäude herum. Das größere Wachgebäude bietet nun eine noch bessere konzen-



trierte Verteidigungsposition aufgrund der in diesem Wachgebäude höheren Anzahl von stationierten Soldaten.

In Fortführung der Strategie der konzentrierten Gebietssicherung bauen Sie Ihre konzentrierte Verteidigungsstellung noch weiter aus, indem Sie in unmittelbarer Nachbarschaft des ersten und einzigen Wachgebäudes ein zweites Wachgebäude – möglichst wieder eine Burg – platzieren. In diesem Fall können sich diese beiden Wachgebäude bei der Zurückschlagung eines gegnerischen Übergriffs gegenseitig unterstützen, sofern die Bogenschützen in beiden Wachgebäuden den Bereich um das jeweils andere Wachgebäude in Reichweite haben. Optimal ist es übrigens, wenn Sie zwischen den beiden Wachgebäuden noch eine Kaserne errichten: In diesem Fall sind neu rekrutierte Soldaten immer sofort am Brennpunkt des Geschehens – nämlich bei Ihrer konzentrierten Verteidigungsstellung.



Eine solche Verteidigungsstellung mit zwei nah beieinander platzierten Burgen sowie einer Kaserne in der Mitte ist nur ganz schwer einzunehmen



Eine solche Verteidigungsstellung kann danach natürlich noch weiter ausgebaut werden, indem Sie in unmittelbarer Nähe weitere Wachtürme oder Burgen errichten. Je mehr Wachgebäude und mobile Einheiten auf engstem Raum an dieser einen Position versammelt sind, desto uneinnehmbarer wird Ihre „Festung“. Wichtig ist nur, dass diese Stellung die einzige in Ihrer Siedlung ist, die mit Wachgebäuden versehen ist, so dass sie die einzige Position darstellt, an der Ihre Gegner attackieren können. Wenn Sie also an anderen Stellen weitere Gebietserweiterungen durch die Errichtung von *Kleinen Türmen* betreiben, müssen Sie diese immer sofort wieder abreißen, damit dort kein neuer Angriffspunkt für Ihre Gegner entsteht!

Der Nachteil dieser Strategie besteht natürlich darin, dass Ihre Grenzen anfällig für gegnerische Pionierattacken und Wachturmbauten sind. Mit dieser Strategie ist natürlich nur das Areal um Ihre konzentrierte Gebietssicherung herum bewacht, alle anderen Positionen innerhalb Ihrer Siedlung sind unbewacht! Errichtet der Gegner dann an Ihrer unbewachten Grenze ein Wachgebäude, verlieren Sie Ihren dortigen Landbesitz quasi ohne Gegenwehr an den Gegner. Ein Trick, um dieser Gefahr entgegenzuwirken, besteht darin, Wachgebäude an den Grenzen zu errichten und den Bau dieser Wachgebäude kurz vor der Fertigstellung zu stoppen. Diese „halbfertigen“ Wachgebäude können nun einerseits nicht von gegnerischen Truppen besetzt werden (da die Wachgebäude noch nicht fertig sind), zum anderen haben Sie mit diesen „unfertigen“ Wachgebäuden die Möglichkeit, schnell und flexibel auf drohende Gebietsverluste – sei es durch gegnerische Pioniere oder durch gegnerische Wachgebäude – zu reagieren. Sobald Sie gegnerische Übernahmeversuche an Ihren Grenzen bemerken, schicken Sie einige eigene Soldaten zu dieser Position und lassen das dort platzierte „unfertige“ Wachgebäude fertig stellen und besetzen. Danach reißen Sie das Wachgebäude wieder ab und setzen ein neues „unfertiges“ Wachgebäude an dessen Stelle. Auf diese Weise können Sie – wenn Sie immer auf der Hut sind – Gebietsverluste an den Gegner vermeiden.



Kurz vor der Fertigstellung des Wachgebäudes stoppen Sie den Bau durch einen Mausklick auf das Symbol **Arbeit stoppen** (eingekreister Bereich)



Die Strategie der **konzentrierten Gebietssicherung** ist aufgrund der o.g. Nachteile sicherlich gegen menschliche Gegenspieler etwas riskant und problematisch, jedoch gegen den Computergegner immer die erste Wahl! Der Computergegner wird bei dieser Strategie nicht mit Pionieren reagieren und nur vereinzelt mit dem verstärkten Bau von Wachgebäuden!

GEBIETSERWEITERUNG DURCH NEUE KOLONIEN

In manchen Missionen und auf diversen Mehrspielerkarten müssen Sie auf einer Insel oder in einem durch den Gegner abgeschnittenen Gebiet eine so genannte *Kolonie* gründen. Dazu ist eine spezielle Vorgehensweise nötig, da Sie an solchen Positionen (z.B. auf einer Insel) keine direkte Verbindung zu Ihrer Hauptsiedlung besitzen und dementsprechend keine Baumaterialien, Werkzeuge usw. dorthin transportieren können. In Siedler III war diese Koloniegründung noch relativ einfach, da Sie an jeder beliebigen Position mit einem Handelsschiff Waren abladen und von dort aus dann den Aufbau einer neuen Kolonie in Angriff nehmen konnten. In Siedler IV ist der Warentransport zur See aber nur noch zwischen zwei Häfen möglich, so dass hier eine andere Methode der Koloniegründung angewendet werden muss.



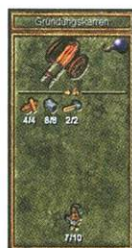
Die Gründung einer neuen Kolonie geschieht in Siedler IV mit Hilfe des so genannten Gründungskarrens. Wie Sie mit einem solchen Gründungskarren eine neue Kolonie aufbauen, zeigen Ihnen die folgenden Absätze Schritt für Schritt:

Ein *Gründungskarren* besteht aus einem Wagen(-karren) und einem Esel. Somit ist es für die Bildung eines Gründungskarrens schon einmal zwingend erforderlich, dass Sie eine *Fahrzeugmanufaktur* besitzen, in der Sie den *Wagen* herstellen lassen, und dass Sie eine *Eselzucht* aufgebaut haben, in der Sie (mindestens) einen *Esel* züchten, der vor den Wagen gespannt wird. Im Zuge der Eselzucht benötigen Sie natürlich auch eine *Getreideproduktion* und ein *Wasserwerk*, da diese Waren als Versorgungsrohstoffe in die Eselzucht eingehen. Bis der erste Esel eine Eselszucht verlässt, vergehen übrigens einige Minuten bzw. werden einige Getreide- und Wassereinheiten in der Eselzucht verfüttert.

Sobald ein Esel und ein Wagen fertig gestellt sind, wird sich der Esel automatisch zum Wagen begeben und sich diesen Wagen anhängen. Es entsteht dann ein *Esel-Wagen-Gespann*. Dieses Gespann können Sie nun anklicken (auch wenn es dadurch nicht aktiviert oder steuerbar wird!) und es erscheint links das *Wagenmenü*. In diesem Menü eines Gespanns (nicht eines einzelnen Wagens ohne Esel!) entdecken Sie links unten die kleine Schaltfläche *Gründungskarren*. Mit einem Klick darauf veranlassen Sie, dass das Gespann in einen Gründungskarren umgewandelt wird und alle erforderlichen Einheiten und Materialien für die Gründung einer neuen Kolonie auf den Wagen geladen werden. *Achtung:* Der Prozess der Bildung eines Gründungskarrens wird aber nur dann begonnen, wenn Sie von allen erforderlichen Einheiten und Materialien (s.u.) einige Exemplare in Ihrer Siedlung zur Verfügung haben – d.h. die erforderlichen Einheiten und Materialien (s.u.) müssen vorhanden sein, **bevor** Sie die Schaltfläche *Gründungskarren* anklicken.



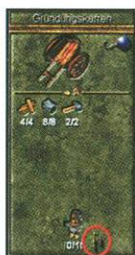
Bei einem kompletten „Esel-Wagen-Gespann“ finden Sie nach Anklicken des Gespanns im Menü unten links die Schaltfläche **Gründungskarren** (eingekreister Bereich)



Wenn einige der für die Gründung einer Kolonie notwendigen Waren und Einheiten in Ihrer Siedlung vorhanden sind, werden Träger beginnen, die entsprechenden Waren auf den Gründungskarren zu laden und die Einheiten werden auf den Gründungskarren steigen. Um einen Gründungskarren komplett zu beladen (und der Gründungskarren muss komplett mit den erforderlichen Waren und Einheiten beladen sein!), benötigen Sie folgende Einheiten und Materialien:

- 4 Bretter,
- 8 Steine,
- 2 Hämmer,
- und 10 Pioniere!

Die erforderliche Anzahl und die Ist-Anzahl der benötigten Waren und Einheiten wird Ihnen links im **Gründungskarren**-Menü angezeigt. Erst wenn alle Materialien und Einheiten (Pioniere ausbilden!) komplett auf den Gründungskarren verladen sind, ist der Gründungskarren ein „echter“ und einsetzbarer Gründungskarren!



Sind alle erforderlichen Einheiten und Materialien auf den Gründungskarren verladen, werden Sie einerseits im *Gründungskarren*-Menü eine Schaltfläche in Form einer kleinen Fahne namens „*Siedlung gründen*“ finden und andererseits bemerken, dass Sie den jetzt fertigen Gründungskarren anklicken und steuern können, d.h., Sie können den Gründungskarren nun per rechtem Mausklick an jede beliebige Position auf der Karte steuern. (Achtung: Gegnerische Einheiten attackieren den Karren und lösen ihn auf!) Natürlich ist es auch möglich, den Gründungskarren auf eine vorhandene *Fähre* zu verladen und auf einer Insel oder Halbinsel wieder abzuladen, zu der Ihre Hauptsiedlung keine Landverbindung besitzt. Am Zielort der Gründungskolonie angelangt, betätigen Sie dann die Schaltfläche *Siedlung gründen* (die kleine Fahne, siehe nebenstehende Abbildung). Daraufhin werden alle Waren und Einheiten an Ort und Stelle abgeladen und der Gründungskarren verschwindet.

Sie haben dann am Ort der gewünschten Koloniegründung alle erforderlichen Waren und Einheiten zur Verfügung, um eine Kolonie zu gründen. Mit den Pionieren erobern Sie erst einmal ein Stück Landbesitz, möglichst nahe der Küste, und zwar so lange, bis Sie an einem Küstenabschnitt den Bauauftrag für einen *Hafen/Anlegestelle* geben können (dieses Gebäude benötigt viel Platz und einen möglichst ebenen Küstenabschnitt!). Wenn Sie einen Bauplatz für den *Hafen/Anlegestelle* gefunden haben, wandeln Sie vier Pioniere zurück in Siedler. Diese Siedler werden sich anschließend die frei gewordenen Schaufeln schnappen und *Planierer* werden. Bestimmen Sie nach Abschluss der Planierarbeiten für den neuen *Ecosektor* der neuen Kolonie, dass nur zwei Planierer tätig werden sollen (Menü *Siedler/Grundberufe*) und wandeln Sie anderen zwei Planierer wieder zurück in Siedler. Diese beiden Siedler werden dann mit den beiden Hämmern zu *Bauarbeitern* und stellen den *Hafen/Anlegestelle* fertig. Danach können Sie zwischen Ihrer Hauptsiedlung (bei der natürlich auch ein *Hafen/Anlegestelle* vorhanden sein muss!) und der neuen Kolonie bzw. zwischen den beiden *Häfen/Anlegestellen* eine *Transport-/Handelsroute* einrichten, um alle erforderlichen Waren (Steine, Bretter, Werkzeuge usw.) für einen Siedlungsaufbau in der neuen Kolonie zur Verfügung zu stellen.



DIE PRODUKTIONEN IM DETAIL

Bei Siedler IV steht – mehr als je zuvor – die Schaffung einer effizienten Siedlung und eines funktionierenden Wirtschaftskreislaufes im Vordergrund! Der Wirtschaftskreislauf und der Aufbau Ihrer Siedlung basieren dabei nach wie vor auf einer Reihe von interdependenten Produktionen, die optimal aufeinander abgestimmt sein müssen, um die vielfältigen Ziele und Teilziele in einem Spiel zügig zu erreichen. Auch in Siedler IV gilt wieder die Maxime, dass diejenige Partei mit dem am besten aufeinander abgestimmten Wirtschaftskreislauf und somit mit dem schnellsten Siedlungsaufbau und der schnellsten Produktion von Waffen usw. den Sieg davontragen wird.

Um die einzelnen Produktionen in Siedler IV optimal aufeinander abzustimmen, müssen Sie möglichst genau wissen, nach welchen Regeln und unter welchen Vorgaben die Produktionen arbeiten. Das heißt insbesondere, dass Sie wissen müssen, in welchem Verhältnis Sie die einzelnen Gebäude von Produktionsketten errichten müssen, damit Ihre Produktionen insgesamt optimiert laufen. Deshalb erhalten Sie in den folgenden Kapiteln insbesondere Angaben über diese Details, indem alle wichtigen Produktionen detailliert hinsichtlich ihrer Produktionszeiten und daraus resultierenden optimalen Gestaltung analysiert werden.

Tipp

Alle nachfolgend genannten Produktionszeiten von einzelnen Produktionsbetrieben beruhen auf manuellen Messungen. Somit sind die nachgenannten Produktionszeiten eventuell nicht in jedem Fall bis auf eine Sekunde genau nachzuvollziehen. Aufgrund der unterschiedlichen Animationen bei den drei Völkern können sich bei gleichartigen Produktionsbetrieben bei den Produktionszeiten zudem auch Abweichungen ergeben, die allerdings nicht höher als ca. 5 % liegen dürften. Im Übrigen: Die Bewegungen der Wikinger sehen nur etwas behäbig aus. Es ist keinesfalls so, dass die Wikinger in allen Aktionen langsamer als die Mayas oder die Römer sind!

DIE HOLZPRODUKTION

Die Produktion von Holz zur Versorgung Ihrer Siedlung mit einem der beiden Baumaterialien ist natürlich immer die erste Aufgabe innerhalb eines Siedlungsaufbaus. Sorgen Sie stets dafür, dass Sie diese Versorgung direkt zu Anfang optimal gestalten, damit in diesem Bereich kein Engpass entsteht, ansonsten fallen Sie im Siedlungswettlauf mit dem Computergegner oder den menschlichen Kontrahenten gnadenlos zurück!



Eine optimale Produktionskette für die Herstellung von Holz (bzw. Brettern) in Siedler IV verlangt zunächst einmal einen Blick auf die Produktionszeiten der an diesem Produktionsprozess beteiligten Gebäude, nämlich *Holzfällerhütte*, *Sägewerk* und *Forsthaus*:



Holzfällerhütte: Die genaue Produktionszeit eines Holzfällers lässt sich natürlich nicht angeben, da der Holzfäller innerhalb seines Arbeitsbereichs unterschiedlich lange Wege zu einem Baum, den er zu fällen beabsichtigt, zurücklegen muss. Fällt der Holzfäller beispielsweise einen Baum ganz am äußeren Rand seines Arbeitsgebietes, wird dieser gesamte Prozess unter Umständen 90 Sekunden in Anspruch nehmen. Fällt er dagegen einen Baum direkt neben seiner Hütte, ist der Prozess bereits nach etwas mehr als 30 Sekunden abgeschlossen. Somit muss die durchschnittliche Produktionszeit eines Holzfällers bzw. einer Holzfällerhütte für einen Baumstamm kalkuliert werden, d.h., wie viele Baumstämme ein Holzfäller in einer bestimmten Zeitspanne, also z.B. in 10, 15 oder 20 Minuten, produziert. Wenn Sie einen Holzfäller einmal selbst mit diesem Ziel der Bestimmung der durchschnittlichen Produktionszeit eine Weile beobachten, werden Sie feststellen, dass er – bei allen Völkern – ungefähr im Durchschnitt **alle 60 Sekunden einen Baumstamm** produziert.



Sägewerk: Der Sägewerker in einem Sägewerk benötigt (bei allen drei Völkern) **ca. 25 Sekunden**, um aus einem Baumstamm ein Brett herzustellen. Damit also ein Sägewerk seine Arbeit kontinuierlich durchführen kann, müsste es – unter Beachtung der oben genannten durchschnittlichen Produktionszeit eines Holzfällers – *streng genommen* von insgesamt drei Holzfällerhütten versorgt werden. Die Versorgung durch zwei Holzfällerhütten, die zusammen betrachtet im Durchschnitt alle 30 Sekunden einen Baumstamm bei einem Sägewerk abliefern, würde nicht ganz ausreichen – es entstehen in diesem Fall kurze Leerlaufphasen bei dem Sägewerk. Trotzdem: Ganz so eng sollten Sie die Produktionszeiten nicht kalkulieren! **Die Versorgung eines Sägewerkes durch zwei Holzfällerhütten ist ausreichend**, insbesondere dann, wenn durch die Platzierung eines Forsthauses (siehe unten) und durch den engen Gebäudeverbund von Holzfäller, Sägewerk und Forsthaus für die Holzfäller kürzere Wege entstehen und somit die durchschnittlichen Produktionszeiten der Holzfäller unter 60 Sekunden fallen.



Forsthaus: Als drittes Gebäude der Holzproduktionskette ist natürlich das Forsthaus unverzichtbar, um die Holzfäller, nachdem diese den Anfangsbestand an Bäumen in der näheren Umgebung „verbraucht“ haben, weiterhin mit dem Rohstoff „Baum“ zu versorgen. Die Eingliederung eines Forsthauses in die Holzproduktionskette kann unter Umständen ein wenig verschoben werden, nämlich dann, wenn die erweiterte Umgebung der Holzfällerhütten zu Anfang einen üppigen Baumbestand aufweist. Errichten Sie das Forsthaus in einem solchem Fall erst dann, wenn dieser anfängliche Baumbestand sich so langsam dem Ende zuneigt. Auch die Produktionszeit eines Forsthauses muss als durchschnittliche Produktionszeit gemessen werden, da der Förster ebenfalls unterschiedlich lange Wege innerhalb seines Arbeitsbereichs zum Pflanzen eines Baumes zurücklegen muss. Unter dieser Vorgabe können Sie damit rechnen, dass ein Förster ungefähr **alle 30 Sekunden einen neuen Baum pflanzt (oder zwei neue Bäume in 1 Minute)**, vorausgesetzt, sein Arbeitsbereich liegt „standardmäßig“ um das Forsthaus herum. Die Arbeit



eines Försters ist also ausreichend, um zwei Holzfällerhütten kontinuierlich mit neuen Bäumen zu versorgen. Innerhalb 1 Minute werden zwei Holzfäller zwei Bäume fällen (siehe oben) – genau die Anzahl also, die ein Förster in 1 Minute neu anpflanzen kann.

Tipp

Übrigens: Die Förster der Wikinger und der Römer können Bäume nur auf Grasboden pflanzen. Mayaische Förster sind dagegen auch des Bäumeppflanzens auf Wüstenboden kundig. Achten Sie bei der Verlegung der Förster-Arbeitsbereiche darauf!

Unter den o.g. Vorgaben gestaltet sich die Anzahl der am Holzproduktionsprozess beteiligten Gebäude (bei allen Völkern) also wie folgt optimal:

Gebäude	Anzahl			
Holzfällerhütte	2	4	6	8
Sägewerk	1	2	3	4
Forsthaus	1	2	3	4

Anzahl der am Holzproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen der Holzproduktion



Eine optimale Holzproduktionskette (hier bei den Römern): zwei Holzfällerhütten, ein Sägewerk und ein Forsthaus auf möglichst engstem Raum



„Isolierte“ Holzfällerhütten zur Entfernung von „störenden“ Baumbeständen

Bäume sind in den Siedler-IV-Welten aber nicht nur ein Segen in Form von Rohstoff für Ihre Baumaterialien, sondern mitunter auch ein ärgerliches Hindernis – nämlich dann, wenn Ihnen vereinzelte Baumbestände den Bauplatz innerhalb Ihres Siedlungsbereichs „blockieren“, insbesondere für größere Gebäude wie Burgen, große Wohnhäuser, Getreidefarmen usw. In fast allen Spielen ist es deshalb unverzichtbar, dass Sie an solchen Positionen, an denen Sie den Baumbestand zur Schaffung von neuen Bauflächen entfernen wollen (oder müssen), einzelne Holzfällerhütten errichten, die sich dieser Aufgabe annehmen. Nach der Fertigstellung (oder am besten unmittelbar nach dem Bauauftrag, damit Sie es nicht vergessen) einer solchen „isolierten“ Holzfällerhütte verlegen Sie den Arbeitsbereich des Holzfällers so, dass Sie möglichst den Großteil des „störenden“ Baumbestandes erfassen. Nach der Entfernung des Baumbestandes an der betreffenden Position pflanzen Sie zum einen natürlich keine neuen Bäume dort und reißen zum anderen die Holzfällerhütte wieder ab, da diese dort ihren Zweck erfüllt hat. Solche isolierten Holzfällerhütten müssen Sie im Laufe eines Spiels wahrscheinlich an mehreren Stellen (nacheinander) errichten.

Betrachten Sie isolierte Holzfällerhütten aber nicht als Bestandteil einer Ihrer „normalen Holzproduktionsketten“, sondern errichten Sie solche Holzfällerhütten wirklich nur als ein Gebäude mit einer „Sonderaufgabe“. Wenn diese Aufgabe erfüllt ist, reißen Sie die Holzfällerhütte wieder ab bzw. beginnen an einer anderen Position mit der gezielten Entfernung des Baumbestandes. Die durch isolierte Holzfällerhütten geschlagenen Baumstämme können in der Regel problemlos von den bestehenden Sägewerken quasi „nebenbei“ verarbeitet werden, sofern Sie den Aufbau solcher Holzfällerhütten nicht übertreiben. Erst wenn Sie drei oder mehr davon errichten, benötigen Sie zur Verarbeitung der dadurch mehr geschlagenen Baumstämme ein zusätzliches Sägewerk.



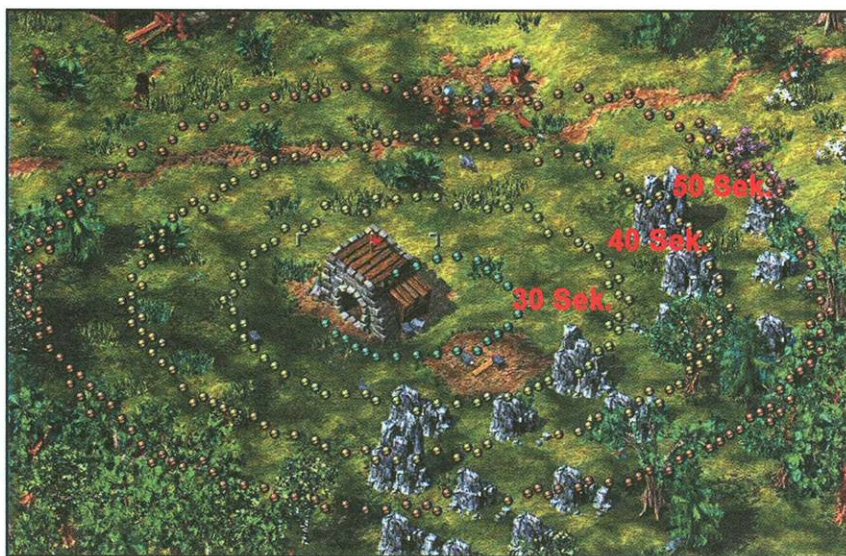
Unten verrichtet eine „normale“ Holzproduktionskette ihren Dienst. Die isolierte Holzfällerrhütte oben rechts sorgt für die Entfernung des Baumbestandes oben rechts.

DIE STEINPRODUKTION

Alle Völker in Siedler IV verfügen über zwei Möglichkeiten der Produktion des Baumaterials Stein: erstens der Abbau von „natürlichen“ Steinvorkommen mittels eines *Steinmetzes* in einer *Steinmetzhütte* und zweitens der unterirdische Abbau von Steinen in einem Gebirge mittels einer *Steinmine*.



Die erstgenannte Methode ist sicherlich die häufigere und kostengünstigere Alternative des Steinabbaus. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein vorhandenes *Steinvorkommen*, eine **Steinmetzhütte** und eine *Spitzhacke* als Werkzeug für den Steinmetz – und schon kann es losgehen. Die Produktionszeiten eines Steinmetzes hängen natürlich von den Wegen ab, die er zu den abzubauenen Steinvorkommen zurücklegen muss. Wenn Sie den Arbeitsbereich eines Steinmetzes unverändert belassen, so dass sich im Zentrum seines Arbeitsbereichs seine Steinmetzhütte befindet, weist er in Abhängigkeit von den einzelnen Positionen der Steinvorkommen die Produktionszeiten wie nachfolgend abgebildet auf:



Die Produktionszeiten eines Steinmetzes für eine Einheit Stein, bei einem „standardmäßigen“ Arbeitsbereich

Unter diesen Voraussetzungen kann man also eine **durchschnittliche** Produktionszeit für eine Einheit Stein von **ca. 40 Sekunden** festlegen.

Tipp

Bei großen Steinvorkommen muss in den allermeisten Fällen nach einiger Zeit der Arbeitsbereich auf die weiter entfernten Steinvorkommen verlagert werden. In diesem Fall erhöhen sich die Produktionszeiten des Steinmetzes erheblich (50 Sekunden + x)! In solchen Fällen sollten Sie, wenn Sie den Produktionskreislauf in Ihrer Siedlung wirklich optimieren wollen, den Abriss der bestehenden Steinmetzhütte durchführen und eine neue Steinmetzhütte nahe am Rand des „restlichen“ Steinvorkommens errichten. Danach sind die Produktionszeiten wieder optimiert und bewegen sich wiederum im Bereich von ca. 40 Sekunden.



Die zweite Produktionsalternative der Gewinnung des Baumaterials Stein ist bei allen Völkern die **Steinmine**. Eine solche Steinmine kann in Gebirgen an solchen Positionen errichtet werden, an denen Ihre Geologen ein unterirdisches Steinvorkommen (Ressourcenschilder siehe nebenstehende Abbildung) entdecken. Steinminen sollten Sie aber immer nur als Alternative zum „herkömmlichen“ Steinmetz verwenden, z.B. dann, wenn Sie über wenige oder keine natürlichen Steinvorkommen innerhalb Ihres Siedlungsgebietes (mehr) verfügen. Die Nahrungsversorgung eines Steinminenarbeiters ist „im Vergleich“ zu den „Kosten“, die ein normaler Steinmetz verursacht, einfach viel zu hoch – auch wenn die Steinmine im Vergleich zum Steinmetz eine wesentlich bessere Produktionszeit aufweist (siehe dazu weiter unten). Wenn Sie auf Steinminen verzichten können, sollten Sie dies tun!


Tipp

Eine sinnvolle Ergänzung stellt eine Steinmine jedoch bei den Mayas dar, da dieses Volk einen hohen Steinbedarf hat (vgl. dazu das nächste Kapitel). Oftmals werden Sie den hohen Steinbedarf der Mayas alleine durch Stenmetze nicht erfüllen können. Ab wann sich bei den Mayas der Bau von Steinminen lohnt, ist im nachfolgenden Kapitel beschrieben.

DIE VÖLKERSPEZIFISCHE BAUMATERIALIENVERSORGUNG

Die drei Völker in Siedler IV besitzen hinsichtlich der Baumaterialien Holz und Stein unterschiedliche Ansprüche. Grob ausgedrückt, benötigen die Wikinger mehr Holz als Steine, die Mayas mehr Steine als Holz und die Römer haben – wie bereits in Siedler III – einen ungefähr ausgeglichenen Bedarf an Holz und Steinen. Die einzelnen Bedarfe an Holz und Steinen für alle Gebäude finden Sie im Originalhandbuch im Anhang. Wenn Sie alle diese einzelnen Bedarfe bei allen Völkern zusammenfassen, gestaltet sich das Bedarfsverhältnis von Holz und Stein bei den drei Völkern wie folgt:

Volk	Holz	Stein
Römer	46 %	54 %
Mayas	34 %	66 %
Wikinger	66 %	34 %

Das prozentuale Bedarfsverhältnis von Holz und Stein der drei Siedler-Völker

Entsprechend diesen Bedarfsverhältnissen müssen Sie natürlich bei den einzelnen Völkern Ihre Holz- und Steinproduktion aufbauen. Ein Holz/Stein-Verhältnis von z.B. 66:34 bei den Wikingern bedeutet dabei aber nicht, dass Sie mit sechs oder sieben Holzproduktionsketten (siehe oben) und drei oder vier Steinmetzhütten (oder Steinminen) jederzeit eine optimale Versorgung mit Holz und Steinen bei den Wikingern erreichen. Die Holz/Stein-Verhältnisse beziffern vielmehr, wie viel Holz (bzw. wie viele Bretter) und wie viele Steine **im selben Zeitraum** produziert werden müssen, damit jederzeit eine optimale Versorgung Ihrer Baustellen mit Holz und Steinen gewährleistet ist. Für den Fall der Wikinger bedeutet das Holz/Stein-Verhältnis von 66:34 somit beispielsweise, dass im selben Zeitraum 6,6 Bretter und 3,4 Steine produziert werden müssen, wenn an den wikingischen Baustellen kein Engpass entstehen soll.



Was dies unter Beachtung der oben genannten Produktionszeiten für Holz und Bretter für die einzelnen Völker bedeutet, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte. Dabei wird von der Produktionsmenge einer Holzproduktionskette und einer Steinmetzhütte in 1 Minute ausgegangen, und zwar wie folgt:

- Eine Holzproduktionskette (zwei Holzfällerhütten, ein Sägewerk, ein Forsthaus, s.o.) produziert in einer Minute ca. 2,4 Bretter (60 Sekunden/25 Sekunden Produktionszeit für ein Brett).
- Eine Steinmetzhütte produziert (im Durchschnitt, s.o.) in einer Minute 1,5 Steine (60 Sekunden/40 Sekunden durchschnittliche Produktionszeit für einen Stein)

Dies entspricht also einem prozentualen Holz/Stein-Produktionsverhältnis von einer Holzproduktionskette und einem Steinbruch von ungefähr 60:40 (2,4:1,5).

Was bedeuten diese Zahlen nun für die drei Völker?

Die **Römer** verfehlen mit *einer Holzproduktionskette* und *einer Steinmetzhütte* (zur Erinnerung: Holz-Stein-Produktionsverhältnis 60:40) Ihr Holz/Stein-Bedarfsverhältnis von 46:54 deutlich. Das heißt, dass Sie bei den Römern nach der ersten Holzproduktionskette und der ersten Steinmetzhütte sofort eine zweite Steinmetzhütte errichten müssen. Danach produzieren die Römer 2,4 Bretter und ca. drei Steine (zwei Steinmetzhütten x 1,5 Steine) in der Minute. Dies entspricht einem prozentualen Holz/Stein-Produktionsverhältnis von ca. 44:56. Dies kommt dem Holz/Stein-Bedarfsverhältnis der Römer von 46:56 schon sehr nahe. **1 Holzproduktionskette und zwei Steinmetzhütten** können somit als optimale Kombination für ein jederzeit ausgeglichenes Produktionsverhältnis von Holz und Stein bei den Römern angesehen werden. Dieses Verhältnis von Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten müssen Sie bei einem weiteren Ausbau der Produktion von Baumaterialien natürlich jederzeit beachten. Das heißt, dass Sie beim Bau einer zweiten Holzproduktionskette eine dritte und vierte Steinmetzhütte errichten müssen, damit das Produktionsverhältnis von Holz und Stein erhalten bleibt. Nach einer dritten Holzproduktionskette müsste eine fünfte und eine sechste Steinmetzhütte folgen usw.

Bei den **Mayas** wird deren erforderliches Holz/Steinproduktionsverhältnis von 34:66 erst erreicht, wenn eine Holzproduktionskette und drei Steinmetzhütten in einer mayaïschen Siedlung ihren Dienst verrichten. In diesem Fall werden in einer Minute 2,4 Bretter und 4,5 Steine produziert. Dies entspricht einem Holz/Stein-Produktionsverhältnis von 35:65. Somit ist ein optimales Produktionsverhältnis von Holz und Stein bei den Mayas gegeben, wenn Sie **eine Holzproduktionskette und drei Steinmetzhütten** errichten. Wenn Sie dieses Verhältnis der Anzahl von Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten bei einem Ausbau der Baumaterialienproduktion beibehalten wollen, werden Sie wahrscheinlich schon beim Bau der fünften oder sechsten Steinmetzhütte an die Grenze der Verfügbarkeit von „natürlichen“ Steinvorkommen stoßen. Deshalb ist es bei den Mayas unerlässlich, auf Steinminen zurückzugreifen! Der Output einer Steinmine kann nicht konkret beziffert werden, da dieser von vielen Faktoren abhängt (Minen-

ergiebigkeit, Nahrungsversorgung usw.), im Durchschnitt können Sie jedoch bei einer Steinmine mit einer guten bis mittleren Ergiebigkeit von ca. drei Steinen in der Minute rechnen (vgl. auch das folgende Kapitel). Dies entspricht also dem Output von zwei Steinmetzhütten ($= 2 \times 1,5 = 3$ Steine). Beim Ausbau der mayaischen Steinproduktion können Sie also ab der zweiten Stufe *statt drei Steinmetzhütten* auch *zwei Steinminen* die Arbeit aufnehmen lassen – aber nur dann, wenn Ihre Nahrungsversorgung (Brot, s.u.) bereits arbeitet und einen guten Output vorweist!

Bei den **Wikingern** ist die Bestimmung der optimalen Anzahl von Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten etwas schwierig, da die Wikinger bei allen Konstellationen entweder zu viel Steine oder zu viel Holz produzieren. zwei Holzproduktionsketten und eine Steinmetzhütte entspricht einem Holz/Stein-Produktionsverhältnis von 76:24, d.h. es werden zu wenig Steine produziert. Zwei Holzproduktionsketten und zwei Steinmetzhütten entspricht einem Verhältnis von 61:39, d.h., es wird zu wenig Holz produziert. Mit **drei Holzproduktionsketten und zwei Steinmetzhütten** kommen Sie dem bei den Wikingern erforderlichen Holz/Stein-Produktionsverhältnis von 66:34 am nächsten. Mit dieser Konstellation beträgt es nämlich 70:30. Auch wenn Sie dabei noch zu viel Holz im Vergleich zu den Steinen produzieren, sollten Sie bei den Wikingern diese Anfangsausstattung an Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten anstreben. Bei einem Ausbau der Baumaterialversorgung bei den Wikingern vervielfachen Sie dieses Kontingent an Holzproduktionsketten und Steinmetzhütten jeweils, also sechs Holzproduktionsketten und vier Steinmetzhütten usw. Steinminen sind bei den Wikingern selten erforderlich – lediglich in Spielen, in denen die Wikinger extrem wenig Steinvorkommen entdecken.

DIE NAHRUNGSPRODUKTION

Die Nahrungsproduktion in Ihrer Siedlung erfüllt – nach wie vor – einzig und allein den Zweck, Ihre Minenarbeiter mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Alle anderen Siedlergruppen verzichten komplett auf die Nahrungsaufnahme. Lediglich Ihre Minenarbeiter benötigen für ihre schweißtreibende Arbeit neue Energien. Werden die Minenarbeiter längere Zeit nicht mit Nahrungsmitteln versorgt, treten diese schlicht und einfach „quasi“ in den Streik und Ihre Rohstoffförderung kommt zum Erliegen.

Wenn Sie denken, dass es ja insgesamt keinen großen Aufwand darstellen dürfte, für die „paar Minenarbeiter“ ein bisschen Nahrung zu produzieren, haben Sie sich gewaltig getäuscht. Damit die Minenproduktion wirklich „rund läuft“ und damit die Voraussetzungen für die spielentscheidende massive Waffenproduktion erfüllt sind, müssen Sie Ihre Minenarbeiter kontinuierlich mit einer großen Zahl von unterschiedlichen Nahrungsmitteln versorgen. Und der Nahrungsmittelproduktionsprozess ist vielschichtig und aufwendig ...



Insgesamt existieren für alle fünf verschiedenen Minenarbeiter (Kohle-, Eisenerz-, Gold-, Schwefel- und Steinminenarbeiter) drei Nahrungsmittel – nämlich **Brot**, **Fleisch** und **Fisch**. Etwaige „Sondernahrungsmittel“ – wie noch in Siedler III mit dem Reis (bei den Asiaten) oder dem Honig (bei den Amazonen) – existieren nicht mehr!

Was Sie bei den einzelnen Nahrungsproduktionen beachten müssen und – vor allem – wie Sie diese optimieren, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte:

DIE FISCHPRODUKTION



Die Versorgung Ihrer Minenarbeiter mit der Nahrung Fisch ist die einfachste und unkomplizierteste Methode der Nahrungsproduktion. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein „fischhaltiges“ Gewässer, eine *Angel* und eine *Fischerhütte*. In den meisten Spielen (bzw. Missionen) wird Ihre Anfangsausstattung eine oder mehrere Angeln vorweisen. Nach dem Bau einer Fischerhütte können Sie in diesen Fällen also direkt mit der Nahrungsproduktion in Ihrer Siedlung beginnen. Beachten Sie dazu auch das Kapitel „Nahrungsproduktionsstrategien“ im Kapitel „Die Minenproduktion“.

Fischbestände finden Sie zum einen im offenen Meer oder in Binnengewässern. In Siedler IV sind aber nun auch die Flüsse mit einem Fischbestand gesegnet, d.h., Fischerhütten können auch an einem Fluss errichtet werden bzw. ein Fischer, der seinen Arbeitsbereich auf einen Flussabschnitt mit Fischen erstreckt, wird eine Fangquote aufweisen.



Beim Einsatz von Fischerhütten müssen Sie lediglich auf die **Standortwahl achten, denn nicht in allen Gewässerabschnitten sind Fischbestände vorhanden!** Vor der Platzierung von Fischerhütten sollten Sie nach „springenden Fischen“ im Wasser Ausschau halten. Nahe solchen Positionen sind Fischbestände verfügbar und Ihre Fischer werden dort eine – in der Regel – hohe Fangquote erreichen.

Die Fischbestände an einer Position bleiben nicht konstant, wenn diese durch einen Fischer „bearbeitet“ wird! Erstens verteilen sich die Fischbestände an den Positionen von Zeit zu Zeit neu und zweitens nimmt der Bestand an Fischen auch kontinuierlich ab. Wenn die Fangquote eines Fischers also nachlässt, sollten Sie in den Standort der Fischerhütte wechseln, d.h. an der aktuellen Position abreißen und an einer neuen (fischreicheren) Position wieder neu aufbauen. Alternativ können Sie auch den Arbeitsbereich eines Fischers neu einstellen, wenn in der Nähe noch Positionen mit Fischbeständen vorhanden sind. Allerdings müssen Sie in diesem Fall mit weiteren Wegen des Fischers und damit mit längeren Produktionszeiten rechnen.



Tipp

Die Römer besitzen noch einen zusätzlichen Trick, um nicht in die Verlegenheit von spärlichen Fischbeständen zu gelangen: den Priesterspruch *Fischreichtum*. Die Anwendung dieses Zaubers auf eine Gewässerposition, an der bereits seit geraumer Zeit ein Fischer aktiv war, lässt den Fischbestand wieder anwachsen, wenn auch nicht auf die Anfangswerte. Insbesondere auf Karten, auf denen Sie nur auf eine oder wenige Positionen mit Fischbeständen zugreifen können, ist dieser Zauber das ein oder andere Mal ein Muss.

Die **Produktionszeiten eines Fischers** für eine Einheit Fisch können nur annähernd angegeben werden, da die Unwägbarkeiten „Wege zur Fangposition“ und „Abnehmender Fischbestand“ (und dadurch resultierende erfolglose Fangversuche) die Produktionszeiten beeinflussen. Unter der Voraussetzung, dass eine Fischerhütte direkt am Ufer eines fischhaltigen Gewässers platziert ist und dass mit jedem Fangversuch des Fischers ein Erfolg einhergeht, produziert ein Fischer ca. **alle 30 Sekunden** eine Einheit Fisch. Mit der Reduzierung des Fischbestandes wird allerdings nicht mehr jeder Fangversuch von Erfolg gekrönt sein, so dass sich die Produktionszeit in diesem Fall verlängern wird. Zu Beginn der Arbeit einer Fischerhütte können Sie aber mit der 30-sekündigen Produktionszeit kalkulieren. Wenn die Fangquote nachlässt, sollten Sie den Standort des Fischers (oder bedingt den Arbeitsbereich) verlagern.

DIE BROTPRODUKTION



Da Brot die Lieblingsnahrung der Kohleminenarbeiter ist und Sie den Rohstoff Kohle in einer Vielzahl von Produktionen benötigen, ist die Herstellung von Brot „im großen Stil“ in jedem Spiel eine vorrangige „Siedlerpflicht“. Die Herstellung von Brot geschieht, wie Sie wahrscheinlich bereits wissen, über folgende Produktionskette: Eine Einheit *Getreide*, das der Getreidebauer auf der Getreidefarm anbaut und das der Müller in der Mühle zu einer Einheit *Mehl* verarbeitet, wird zusammen mit einer Einheit *Wasser* (das im Wasserkraftwerk gewonnen wird) in der Bäckerei zu einer Einheit *Brot* gebacken!

Um für das Brot eine optimierte Produktionskette aufzubauen, müssen Sie die Produktionszeiten der einzelnen am Brotproduktionsprozess beteiligten Gebäude kennen, die sich wie folgt gestalten:

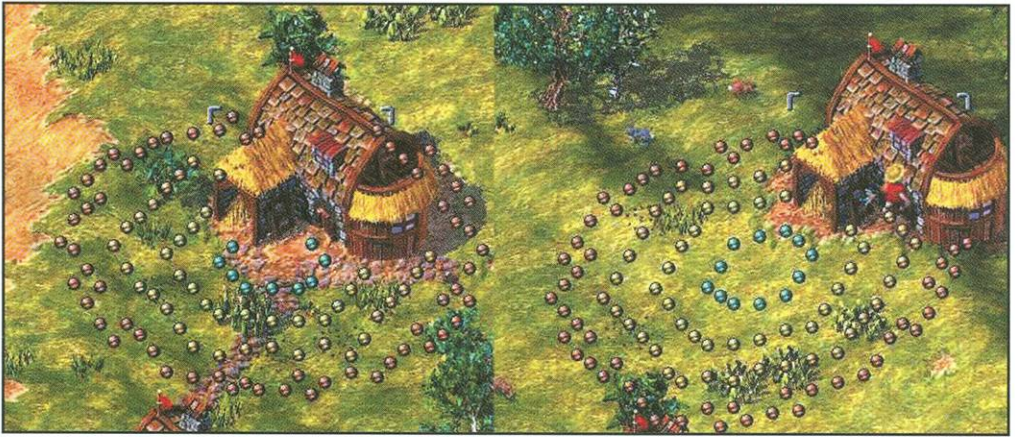
Die Getreideproduktion auf Getreidefarmen



Die erste Produktionsstufe im Brotproduktionsprozess ist die **Getreidefarm**. Nach der Errichtung einer solchen wird diese durch einen Getreidefarmer besetzt, sofern eine *Sense* als Werkzeug in Ihrer Siedlung vorhanden ist. In fast allen Spielen verfügen Sie zu Beginn über mindestens eine Sense, so dass der Bau von Getreidefarmen in der Regel immer sofort erfolgen kann. Der Produktionszyklus eines Getreidefarmers gestaltet sich danach in der Form, dass der Getreidefarmer zunächst mit der Aussaat des Getreides beginnt, und zwar so lange, bis das erste



Korn erntereif ist. Das Kornwachstum dauert dabei ungefähr vier Minuten und 20 Sekunden. Diese Phase des Kornwachstums nutzt der Farmer zur Aussaat. Wie viele Getreidefelder der Farmer in dieser Zeit anlegen kann, hängt davon ab, wo der Arbeitsbereich der Getreidefarm gelegt wurde bzw. welche Wege der Farmer jeweils zur Aussaat zurücklegen muss. Sofern Sie den standardmäßigen Arbeitsbereich der Getreidefarm nicht geändert haben, wird der Getreidefarmer seine Getreidefarm ca. 15 Mal zur Aussaat des Getreides verlassen. Haben Sie dagegen den Arbeitsbereich der Getreidefarm geändert, entstehen längere Weg für den Farmer und der Farmer wird in den Minuten des Kornwachstums entsprechend weniger Getreidefelder aussäen können.



Mit dem standardmäßigen Arbeitsbereich der Getreidefarm erzielen Sie nahezu optimale Ergebnisse (links). Weitläufige Arbeitsbereiche des Getreidefarmers (siehe rechts) sollten Sie vermeiden, da durch die somit entstehenden längeren Wege des Farmers ein geringerer Output erzielt wird.

Um den standardmäßigen Arbeitsbereich einer Getreidefarm beizubehalten, ist die **Standortwahl** für eine Getreidefarm natürlich immens wichtig. Platzieren Sie eine Getreidefarm so, dass unterhalb von deren Eingang möglichst eine freie grüne Fläche vorhanden ist, auf der das Pflanzen von Getreide möglich ist. Objekte, die der Anpflanzung von Getreide im Weg sind (z.B. Steine, Bäume, Gebäude usw.), müssen Sie dort natürlich vermeiden. Auch dürfen dort natürlich keine Wüsten- oder Sumpfflächen vorhanden sein, auf denen kein Getreideanbau möglich ist (auch bei den Mayas nicht!). Wenn Sie jedoch in einem Spiel partout keinen anderen Standort für eine Getreidefarm finden und dementsprechend eine Getreidefarm an einem solchen Standort errichten müssen, müssen Sie den Arbeitsbereich des Getreidefarmers anschließend verlagern. In diesem Fall ist der suboptimale Output der Getreidefarm nicht zu vermeiden.

Sobald das erste Korn reif zur Ernte ist, wird der Getreidefarmer mit der Sense anrücken und das reife Getreide ernten. Nach und nach werden die einzelnen Aussaaten reif werden, so dass der Farmer alle ausgesäten Felder nacheinander abernten wird. Die Ernte wird somit genauso lange dauern wie die Aussaat, da der Farmer bei der Ernte dieselben Wege zurücklegt wie bei der

Aussaat. Zum Beispiel wird ein Farmer bei der Beibehaltung des standardmäßigen Arbeitsbereichs 15 Einheiten Getreide ernten und dafür ca. fünf Minuten (wie bei der Aussaat) benötigen. Nach der Ernte aller reifen Getreidefelder beginnt der Zyklus Aussaat/Ernte wieder von vorne.



Wenn der „Getreidespeicher“ vor einer Getreidefarm übrigens mit acht Einheiten Getreide voll ist (z.B. weil Sie noch keine getreideverarbeitenden Betriebe in Ihrer Siedlung besitzen), wird der Getreidefarmer keine weiteren Einheiten ernten, sondern nur noch neue Getreidefelder anpflanzen, solange er innerhalb seines Arbeitsbereichs noch Platz dafür hat. Das Korn wird danach auch nicht verderben o.Ä. – es bleibt so lange im gereiften Zustand stehen, bis das geerntete Getreide von der Farm abgeholt wird. Danach wird der Getreidefarmer erst einmal alle gereiften Getreidefelder ernten. Somit ist es auch möglich und, unter Umständen, auch sinnvoll, eine Getreidefarm früh zu errichten, um alle möglichen Getreidefelder innerhalb des Arbeitsbereichs auszusäen und reifen zu lassen.

Die Produktionszeiten für das Getreide bzw. der Output einer Getreidefarm hängen also ganz entscheidend von dem zugeteilten Arbeitsbereich des Getreidefarmers ab! Mit dem standardmäßigen Arbeitsbereich erzielen Sie einen nahezu optimalen Output. Selbst wenn Sie den Arbeitsbereich enger verlegen, so dass sich die Wege des Farmers noch weiter verkürzen, erzielen Sie insgesamt kein besseres Ergebnis, da der Farmer in diesem Fall seitlich und hinter der Farm Getreidefelder anlegen wird und die Wege zu diesen Positionen natürlich ungleich weiter sind als zu Positionen vor der Farm. **Deshalb sollten Sie also den standardmäßigen Arbeitsbereich bei der Getreidefarm möglichst immer (Ausnahmen siehe weiter oben) bestehen lassen.** In diesem Fall kann ein Getreidefarmer nämlich 15 Einheiten Getreide in ca. zehn Minuten (ca. fünf Minuten für die Aussaat und fünf Minuten für die Ernte) produzieren. Dies entspricht im Durchschnitt der Produktion von einer **Einheit Getreide alle 40 Sekunden**.

Die Mehlerzeugung in der Mühle



Die zweite Stufe der Brotproduktion besteht in der Verarbeitung von einer Einheit Getreide zu einer Einheit Mehl in der Mühle. Der Müller in der Siedler-IV-Welt ist ein Arbeiter mit einem sehr raschen Arbeitstempo. Um eine Einheit Getreide zu einer Einheit Mehl zu mahlen, benötigt der Müller gerade einmal **ca. 13 Sekunden**. Im Zusammenhang mit dem Output der Getreidefarmen (s.o.) von einer Einheit Getreide alle 40 Sekunden kann eine einzige Mühle somit den Output von drei Getreidefarmen locker verarbeiten (drei Getreidefarmen produzieren in 40 Sekunden drei Einheiten Getreide). Erst wenn eine vierte Getreidefarm für die Brotproduktion eingesetzt wird, müssen Sie auch eine weitere Mühle errichten.



Die Wasser-„Produktion“ in Wasserwerken



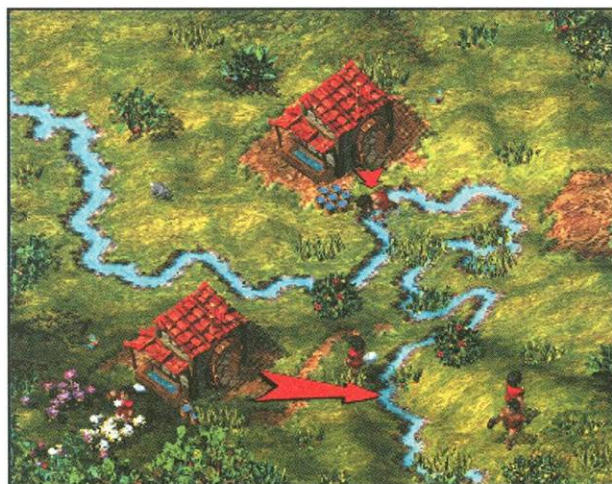
Bevor die letzte Produktionsstufe – die Herstellung von einer Einheit Brot – eingeläutet wird, müssen Sie noch eine Einheit Wasser einplanen, die für die Herstellung von Brot in der Bäckerei benötigt wird. Das Wasser wird in so genannten **Wasserwerken** gewonnen. Diese müssen nahe an einem Fluss errichtet werden, da die „Wasserwerker“ das benötigte Wasser aus dem Fluss mit Eimern schöpfen. Die Produktionszeit eines Wasserwerks für eine Einheit Wasser ist entscheidend davon abhängig, wie Sie ein Wasserwerk zum Fluss hin platzieren. Achten Sie darauf, dass der Eingang des Wasserwerks so nah wie möglich am Flussufer liegt. Zu diesem Zweck ist es erst einmal zwingend, dass Sie Wasserwerke bei allen Völkern **oberhalb bzw. links von Flüssen** platzieren – niemals (sofern möglich) unterhalb oder rechts, da der Wasserwerkeingang in diesem Fall auf der dem Fluss abgewandten Seite liegt und der Wasserwerker somit zum Fluss immer sehr lange Wege zurückzulegen hat.



Bei der Platzierung von Wasserwerken müssen Sie darauf achten, dass Sie das Gebäude oberhalb bzw. links von Flüssen errichten und dass der Wasserwerkeingang so nah wie möglich am Fluss liegt (siehe eingekreister Bereich)

Bei einem derart optimiert platzierten Wasserwerk (wie z.B. in der obigen Abbildung) sind die Wege des Wasserwerkers entsprechend kurz und es werden entsprechend kurze Produktionszeiten für eine Einheit Wasser erzielt. Bei einer solchen Optimierung kann ein Wasserwerker durchaus **alle zehn Sekunden** eine Einheit Wasser fördern.

Sollten Sie ein Wasserwerk in einem Spiel nicht so optimal wie oben beschrieben platzieren können (z.B. weil an den günstigen Flusstandorten kein Bauplatz frei ist), werden Sie mit weitaus längeren Produktionszeiten für eine Einheit Wasser leben müssen – teilweise mit bis zu doppelt so hohen Produktionszeiten!



Das untere Wasserwerk weist aufgrund der längeren Wege des Wasserwerkers zum Fluss eine doppelt so hohe Produktionszeit für eine Einheit Wasser wie das obere Wasserwerk auf!

Die Brotproduktion in der Bäckerei



Schließlich gelangen Sie in der vierten Produktionsstufe zur Herstellung des „Endprodukts“, d.h. zur Herstellung von Brot in einer **Bäckerei**. Nach der Errichtung einer solchen Bäckerei (der Bäcker benötigt zur Besetzung der Bäckerei kein Werkzeug) und der Anlieferung der erforderlichen Materialien *Mehl* und *Wasser* wird der Bäcker mit der Brotherstellung beginnen. Die **Produktionszeiten** für eine Einheit Brot belaufen sich dabei in einer Bäckerei auf **ca. 40 Sekunden**.

Die optimale Produktionskette für die Brotproduktion

Die optimale Anzahl der am Brotproduktionsprozess beteiligten Gebäude lässt sich aufgrund der genannten Produktionszeiten somit wie folgt festlegen:



Die Produktionszeiten für eine Einheit Getreide und eine Einheit Brot sind mit jeweils 40 Sekunden identisch. Das heißt zunächst einmal, dass Sie **für jede Bäckerei eine Getreidefarm errichten bzw. einplanen müssen**, die die betreffende Bäckerei mit dem grundlegenden „Rohstoff“ Getreide versorgt. Bezüglich der weiteren am Brotherstellungsprozess beteiligten Gebäude *Mühle* und *Wasserwerk* müssen Sie aufgrund deren schnelleren Produktionszeiten natürlich nicht für jede Bäckerei eine Mühle bzw. ein Wasserwerk einplanen. Eine Mühle kann die Produktion von drei Getreidefarmen bewältigen (s.o.). Erst ab der vierten Bäckerei bzw. Getreidefarm müssen Sie eine *zweite Mühle* errichten, die dann die Getreideproduktion der Farmen Nummer 4, 5 und 6 verarbeiten kann. Für die Brotproduktion benötigt eine Bäckerei alle 40 Sekunden eine Einheit Wasser. Ein optimal platziertes Wasserwerk könnte somit die Wasserversorgung von insgesamt vier Bäckereien bewerkstelligen, da ein solches „optimiertes“ Wasserwerk in 40 Sekunden vier Einheiten Wasser produzieren kann. Trotzdem sollten Sie ein wenig „Puffer“ bei den Wasserwerken einplanen und damit rechnen, dass ein Wasserwerk die Wasserversorgung von drei Bäckereien übernehmen kann – zumal Ihnen die optimale Platzierung von Wasserwerken wie weiter oben beschrieben nicht immer gelingen wird.

Alles in allem gestaltet sich somit eine **optimierte Produktionskette für Brot** wie folgt: **drei Getreidefarmen, drei Bäckereien, 1 Mühle und 1 Wasserwerk**. Eine solche Brot-Produktionskette arbeitet optimal und voll ausgelastet und produziert drei Einheiten Brot in 40 Sekunden. Wenn Sie die Brotproduktion erhöhen wollen, müssen Sie diese Anzahl von Gebäuden entsprechend vervielfachen, d.h., ab der vierten Bäckerei muss eine weitere Getreidefarm, eine weitere Mühle und ein weiteres Wasserwerk errichtet werden. Für die fünfte und sechste Bäckerei jedoch jeweils nur eine weitere Getreidefarm, da die Mehlproduktion und die Wasserversorgung noch von der zweiten Mühle bzw. dem zweiten Wasserwerk übernommen werden kann. Erst ab der siebten Bäckerei ist eine dritte Mühle und ein drittes Wasserwerk von Nöten. Im Detail:

Gebäude	Anzahl							
Getreidefarm	1	2	3	4	5	6	7	usw.
Wasserwerk	1	1	1	2	2	2	3	usw.
Mühle	1	1	1	2	2	2	3	usw.
Bäckerei	1	2	3	4	5	6	7	usw.

Anzahl der am Brotproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen der Brotproduktion

Wie viele Kohleminen Sie mit einer solchen Brot-Produktionskette wie oben beschrieben versorgen können, ist übrigens im Kapitel „Die Minenproduktion“ beschrieben.

DIE FLEISCHPRODUKTION

Fleisch gilt innerhalb von Siedler IV bei den Eisenerz- und Schwefelminenarbeitern als Lieblingspeise. Da Sie im Zuge einer ausgedehnten Waffenproduktion auf die Förderung von nicht unerheblichen Mengen Eisenerz angewiesen sind, werden Sie in allen Spielen die Fleischproduktion in Ihrer Siedlung etablieren müssen. Die Fleischproduktion kann in Siedler IV dabei auf zweierlei Wegen erfolgen:

- Erstens über die „gebräuchliche“ Produktionskette Getreidefarm/Wasserwerk/Tierzucht/Metzgerei – diese Fleischproduktion werden Sie bereits aus Siedler III kennen.
- Zweitens über die Arbeit eines Jägers in einer Jagdhütte. Diese Methode der Fleischproduktion ist neu in Siedler IV. Alles Wissenswerte darüber erfahren Sie weiter unten.

Die Fleischproduktion per Tierfarm und Metzgerei



Für die erstgenannte Methode der Fleischproduktion ist – genauso wie bei der Brotproduktion – zunächst die Getreideproduktion notwendig. Dabei gelten natürlich dieselben Bedingungen wie bereits etwas weiter oben bei der Brotproduktion beschrieben: eine *Getreidefarm* produziert ca. **alle 40 Sekunden eine Einheit Getreide**.



Auch die Besonderheiten bei der Produktion des zweiten „Inputrohstoffs“ für eine Tierfarm, *Wasser*, wurden bereits weiter oben erläutert.

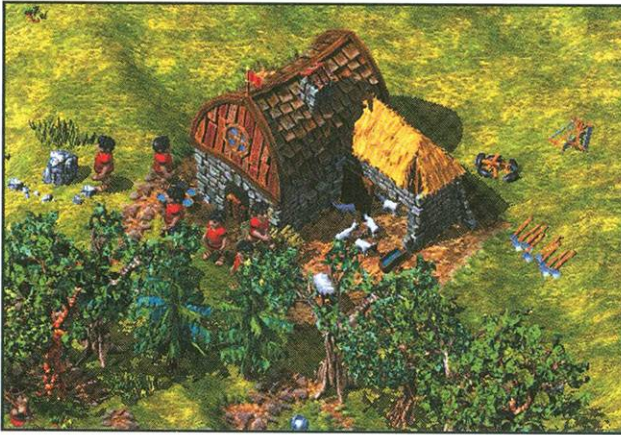


Bei der Tierproduktion greifen die drei Völker aus Siedler IV auf unterschiedliche „Tierprodukte“ zurück: Während die Römer ein Faible für Schaffleisch haben, schwören die Wikinger auf Schweinefleisch und die Mayas auf Ziegenfleisch. Dementsprechend können Sie bei den Römern eine **Schafzucht**, bei den Wikingern eine **Schweinezucht** und bei den Mayas eine **Ziegenfarm** errichten (das Endprodukt bei allen drei Völkern lautet aber schlicht und einfach „Fleisch“). Bei der Errichtung einer Schafzucht/Schweinezucht/Ziegenfarm müssen Sie keine Standortbesonderheiten beachten. Achten Sie eventuell lediglich darauf, dass die unmittelbare Nähe zu Getreidefarmen und Wasserwerken gegeben ist, um kurze Transportwege für die „Inputrohstoffe“ Getreide und Wasser zu ermöglichen. Auf die Verfügbarkeit von irgendwelchen Werkzeugen müssen Sie nicht achten, da der Schafzüchter/Schweinezüchter/Ziegenzüchter kein Werkzeug benötigt.

Die Produktionszeiten einer Tierzucht sind auf den ersten Blick nicht direkt erkennbar bzw. an keinen festen Zyklus gebunden. Um diese Produktionszeiten zu ermitteln, müssen Sie eine aktive Tierzucht eine Weile bei der Arbeit beobachten und anschließend die durchschnittliche Produktionszeit für ein Schaf/ein Schwein/eine Ziege errechnen. Wenn Sie dies einmal nachvollziehen, werden Sie feststellen, dass eine Tierzucht ca. **alle 45 Sekunden** ein Schaf/ein Schwein/eine Ziege produziert.



Aber: diese Produktionszeit bedeutet nun keinesfalls, dass eine Tierzucht alle 45 Sekunden eine Einheit Getreide und eine Einheit Wasser benötigt! Denn für die Produktion eines Schafs/eines Schweins/einer Ziege werden mehrere Einheiten Getreide und mehrere Einheiten Wasser benötigt. Der Produktionszyklus eines Tierzüchters ist fest: bis der Tierzüchter eine Einheit Wasser und eine Einheit Getreide in seinem „zu Hause“ zu 1 Einheit Tierfutter verarbeitet hat und dieses Futter im Trog abgeladen hat, vergehen **etwas mehr als 30 Sekunden**. Somit müssen bei einer Tierzucht *alle 30 Sekunden* eine Einheit Getreide und eine Einheit Wasser angeliefert werden, wenn ein Tierzüchter kontinuierlich produzieren soll!



Die Produktionstheorie eines Tierzuchtbetriebes (hier: eine römische Schafzucht) ist etwas komplizierter!

Somit werden Sie den Bedarf einer Tierzucht mit nur einer Getreidefarm – die ja lediglich alle 40 Sekunden eine Einheit Getreide produziert – nicht decken können! Sie müssen für einen Tierzuchtbetrieb mehr als eine Getreidefarm einplanen, um eine kontinuierliche Getreideversorgung einer Tierzucht zu gewährleisten! Ein Wasserwerk reicht dagegen aus, um eine Tierzucht mit Wasser zu versorgen – dieses eine Wasserwerk kann sogar noch eine zweite Tierzucht mitversorgen.



Schließlich und endlich fehlt noch die letzte Stufe der Fleischproduktion: **die Metzgerei**. Die Produktionszeit einer Metzgerei ist einfach nachzuvollziehen: **alle 15 Sekunden** kann der Metzger (Achtung: erforderliches Werkzeug: *Beil!*) aus einem angelieferten Schaf, Schwein oder einer Ziege eine Einheit *Fleisch* herstellen. Somit ist eine Metzgerei in der Lage, die Produktion von drei Tierzuchten zu bewältigen (drei Tierzuchten produzieren in 45 Sekunden drei Einheiten Schaf/Schwein/Ziege). Erst ab der vierten Tierzucht muss eine zweite Metzgerei errichtet werden.



Nachfolgend eine Aufstellung im Detail, **welche Gebäude Sie für die Fleischproduktion in welcher Anzahl** benötigen. Die Voraussetzungen: Eine Tierzucht benötigt in der Minute zwei Einheiten *Getreide* und zwei Einheiten *Wasser*; eine Getreidefarm stellt im Durchschnitt (s.o.) 1,5 Einheiten *Getreide* in einer Minute her, während ein Wasserwerk in einer Minute vier Einheiten *Wasser* produziert. Unter diesen Bedingungen benötigen Sie folgende Anzahl von Gebäuden, bei unterschiedlichen „Ausbaustufen“ der Fleischproduktion:

Gebäude	Anzahl				
Tierzucht	1	2	3	4	usw.
Getreidefarm	2	3	4	6	usw.
Wasserwerk	1	1	2	2	usw.
Metzgerei	1	1	1	2	usw.

Anzahl Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen der Fleischproduktion

Wie viele Eisenerzminen Sie mit einer solchen Fleisch-Produktionskette versorgen können bzw. wie viele solcher Fleisch-Produktionsketten Sie in Abhängigkeit von der Anzahl Eisenerzminen aufbauen sollten, ist im Kapitel „Die Minenproduktion“ beschrieben.

Die Fleischproduktion per Jagdhaus und Jäger

Neu in Siedler IV ist die Möglichkeit, Fleisch mittels eines **Jägers** und eines **Jagdhauses** zu produzieren. In einigen Missionen verfügen Sie bereits zu Beginn über einen *Bogen* (als Werkzeug für den Jäger) oder über einen fertig „ausgebildeten“ Jäger, so dass der unmittelbaren Fleischproduktion mittels dieser Methode nichts im Wege steht.

Der Arbeitsbereich eines Jägers ist relativ groß. Dementsprechend hat der Jäger lange Wege zurückzulegen und die Produktionszeit für das beim Jagen anfallende Fleisch sind entsprechend lang. **Ca. alle 70 bis 80 Sekunden** können Sie mit einer Einheit Fleisch vor einer Jagdhütte rechnen – aber nur dann, wenn der Jäger einen ausreichend großen Tierbestand bzw. einen „Tierüberhang“ innerhalb seines Arbeitsbereichs sieht und somit ständig unterwegs auf der Jagd ist. Jedes Tier – egal ob Hase, Bär oder Rehbock – bringt dabei übrigens die konstante Ausbeute von einer Einheit Fleisch.

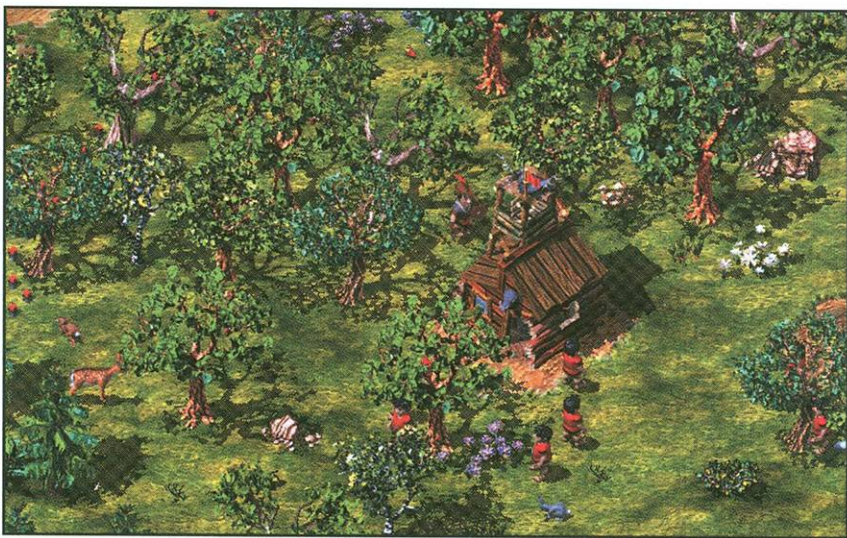
Ein Jäger wird allerdings nicht alle Tiere innerhalb seines Arbeitsbereichs direkt auf Anhieb jagen bzw. erlegen. Vielmehr achtet der Siedler-IV-Jäger – wie sich das gehört – auf die Erhaltung des „natürlichen Gleichgewichts“ und wird einige Tiere im Wildbestand belassen, um aus diesen Tieren die Nachzucht für sein Jagdgebiet zu erhalten! Der Tierbestand innerhalb einer Jagdregion „wächst“ nämlich mit der Zeit nach. Dabei gelten jedoch einige Voraussetzungen: Je mehr Wald an einer Position vorhanden ist, desto schneller wird sich der Tierbestand dort wieder auffri-



schen. Zweitens hängt der Umfang des „Nachwuchses“ von der Größe der Karte und vom Umfang der Landmasse auf der Karte ab.

Wenn der Tierbestand das „natürliche Gleichgewicht“ erreicht hat, wird der Jäger in wesentlich längeren Zeitabständen auf die Jagd gehen, da er erst immer wieder warten muss, bis sich der Tierbestand innerhalb seines Arbeitsbereichs wieder über das „natürliche Gleichgewicht“ hinaus erweitert hat. In welchen Zeitabständen der Jäger in diesem Fall eine Einheit Fleisch beisteuern kann, ist schwer zu beziffern, da das „Nachwachsen“ von neuen Tieren von mehreren Faktoren abhängt (s.o.). Bei einem gut bewaldeten Gebiet (so wie in der Abbildung unten) und einer mittelgroßen Karte können Sie im Durchschnitt **alle vier bis fünf Minuten** mit einem neuen erfolgreichen Jagdausflug des Jägers rechnen. Bei günstigeren Voraussetzungen jedoch auch schneller, bei schlechteren Voraussetzungen auch langsamer!

Aufgrund der Abhängigkeit der „Nachzucht“ von Tierbeständen vom Vorhandensein von Waldabschnitten ist es bei der **Standortplanung für ein Jagdhaus** natürlich erste Pflicht, die Nähe von **reich bewaldetem Gebiet** zu suchen. Sollten Sie kein solches Gebiet vorfinden, können Sie auch mittels eines Forsthauses ein solches Waldgebiet anlegen.



Reich bewaldet und bewildert – der optimale Standort für das Jagdhaus

Sich bei der Fleischproduktion innerhalb einer Siedlung alleine auf mehrere Jäger zu verlassen, ist riskant. Dazu sind die Produktionszeiten eines Jägers und das Nachwachsen des Wildbestandes einfach zu langsam. Aber: Ein Jäger bringt – genügend Wildbestand in seinem Arbeitsbereich vorausgesetzt – ungefähr 20–30 % des Outputs einer Schafzucht, einer Schweinzucht oder einer Ziegenfarm – und das bei einem wesentlich geringeren Aufwand! Der Jäger und ein Jagd-

haus sind auf jeden Fall eine sehr gute Ergänzung zur „normalen“ Fleischproduktion durch eine Tierzucht. Sollte von Beginn an ein Jäger oder ein Bogen zur Verfügung stehen, sollten Sie diese Form der Fleischproduktion auf keinen Fall missen!

Ob Sie die Fleischversorgung Ihrer Minenarbeiter nur durch Jäger bewerkstelligen können, ist natürlich auch entscheidend davon abhängig, wie viele Eisenerzminen Sie betreiben! Die alleinige Fleischproduktion durch Jäger (insbesondere zur Nahrungsproduktion für Ihre Eisenerzminenarbeiter) ist aber durchaus möglich, wenn Sie *ca. fünf oder sechs Jagdhäuser* ihren Dienst in der Siedlung verrichten lassen und nur über zwei oder drei Eisenerzminen verfügen. In diesem Fall benötigen Sie allerdings mehrere große Flächen an bewaldeten Gebieten. Zudem können Sie die Fleischproduktion durch Jäger erst relativ spät im „großen Stil“ betreiben, nämlich dann, wenn mindestens eine Waffenproduktion läuft und Sie somit das für die Jäger erforderliche Werkzeug *Bogen* herstellen können (in der Werkzeugschmiede können Sie keinen Bogen herstellen!).

Tipp

Praktisch und effizient ist es auch, den Standort eines Jagdhauses öfter zu wechseln. Sobald ein Jäger an seinem aktuellen Standort den Wildbestand „leergejagt“ hat (bis auf den Tierbestand zur Erhaltung des „natürlichen Gleichgewichts“), reißen Sie die Jagdhütte ab und errichten sie an einem anderen Standort, an dem der Wildbestand noch üppig ausgestattet ist. Danach verlegen Sie den Standort an eine dritte Position usw. Schließlich verlagern Sie irgendwann den Standort des Jagdhauses wieder an die erste Position, da sich der Wildbestand dort in der Zwischenzeit wieder erneuert haben sollte. Auf diese Weise erzielen Sie mit einem Jäger einen durchaus zufrieden stellenden Fleisch-„Output“.

DIE MINENPRODUKTION

Im Prinzip ist die Förderung von Rohstoffen aus den Gebirgszügen der Siedler-IV-Welt das zentrale Produktionselement eines jeden Spiels – aus mehreren Gründen:

- Erstens müssen Sie – wenn Sie bei Siedler IV erfolgreich sein wollen – eine massive Waffenproduktion aufbauen, und dafür benötigen Sie Kohle und Eisenerz in rauen Mengen.
- Zweitens wird Kohle und Eisenerz auch für die Werkzeugherstellung benötigt, denn nur mit neuen Werkzeugen werden Sie das Tempo Ihrer Siedlungserweiterung steigern und Ihr Siedlungsgebiet weiter ausdehnen können.
- Drittens benötigen Sie zur Rekrutierung von ranghöheren Soldaten Gold(barren), das Sie aus Gold(erz) und Kohle herstellen müssen.



- Und viertens schließlich: Das Betreiben einer funktionstüchtigen Minenproduktion erfordert (siehe oben) eine ausgiebige und funktionierende Nahrungsproduktion, da Ihre Minenarbeiter die einzigen Siedler in Ihrer Siedlung sind, die nach Nahrung verlangen.

Entsprechend dieser Vielschichtigkeit und der vielfältigen Produktionsbeziehungen, die in diesem Bereich münden, müssen Sie bei der Minenproduktion einige Dinge beachten. Welche dies sind, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte.

DIE ROHSTOFFE UND DIE ROHSTOFFSUCHE

Zu Beginn der Minenproduktion steht natürlich zunächst einmal die Suche nach entsprechenden Rohstoffvorkommen. Die vorkommenden Rohstoffe finden Sie ausschließlich auf felsigem Untergrund, sprich auf Gebirgsflächen bzw. in Gebirgsgestein. Um zu erfahren, was sich unter den Felsen von Gebirgen verborgen hält, müssen Sie *Geologen* ausbilden und auf die Suche schicken (bei aktiviertem Geologen per rechtem Mausklick auf die zu untersuchende Gebirgsstelle). Dabei ist es zunächst völlig unerheblich, ob das zu untersuchende Gebirge bereits zu Ihrem Landbesitz zählt oder nicht.

Nachdem Sie die Geologen auf die Suche geschickt und diese mit ihrer geologischen Arbeit begonnen haben, werden Ihnen diese Geologen durch das Aufstellen der nachfolgend jeweils abgebildeten Schilder folgende Ressourcenvorkommen vermelden (oder auch nicht):



Kohle ist der mit Abstand häufigste und wichtigste Rohstoff bei Siedler IV, da Sie die Kohle für viele weiterverarbeitende Betriebe benötigen – im Einzelnen für die *Eisenschmelze*, die *Werkzeugschmiede*, die *Waffenschmiede*, die *Goldschmelze* und das *Pulverhaus* (nur Mayas!). In allen Spielen müssen Sie eine Vielzahl von Kohleminen über solchen Kohlevorkommen errichten, um Ihre Produktionsbetriebe, die Kohle als „Input-Rohstoff“ benötigen, ausreichend zu versorgen.



Aus Eisenerz wird in *Eisenschmelzen* das ebenfalls für viele Produktionen notwendige *Eisen* hergestellt. *Eisen* (bzw. Eisenbarren) werden in der *Waffenschmiede*, in der *Werkzeugschmiede*, in der *Werft* (für den Schiffsbau) und in der *Fahrzeugmanufaktur* (für den Bau der Kriegsmaschinen) benötigt. Eisenerz ist im Prinzip genauso wichtig wie Kohle – wenn nicht sogar noch wichtiger, da Sie Eisenerzvorkommen in wesentlich begrenzterer Zahl finden werden als Kohlevorkommen.



Das Golderz wird in *Goldschmelzen* zu *Goldbarren* verarbeitet. Das so hergestellte *Gold* können Sie bei Siedler IV anschließend zur Rekrutierung ranghöherer Soldaten verwenden (die allgemeine kampfkraftsteigernde Wirkung von Gold, wie noch in Siedler III, existiert nicht mehr!). Wie viele Goldbarren Sie für die Rekrutierung von ranghöheren Soldateneinheiten benötigen, ist übrigens im Kapitel „Auf in den Kampf“ beschrieben). Zusätzlich benötigen Sie Gold in Siedler IV auch noch für den Gebäudebau – allerdings jeweils nur eine Einheit bei den beiden Gebäuden *Kleiner Tempel* und *Großer Tempel*. Golderz ist – ähnlich wie das Eisenerz – auch nur in beschränkten Mengen unter den Felsen der Siedler-IV-Welten zu finden.



Schwefel ist eigentlich ein Rohstoff, der nur den Mayas wirklich nützt! Denn der Schwefel ist einzig und allein für die Herstellung von *Schwarzpulver* (zusammen mit einer Einheit Kohle) für das mayaische Kriegsgerät *Feuerspeier* zu gebrauchen und somit eigentlich für die Wikinger und die Römer nicht brauchbar. Trotzdem können Wikinger und Römer eine Schwefelmine errichten und Schwefel in den Lagern horten. Dies dient aber einzig und allein dem Zweck, diesen Schwefel später an verbündete Mayas liefern zu können – mehr nicht.



Neu bei Siedler IV (eigentlich ist es nicht neu, sondern nur „wiederentdeckt“, da es dieses Feature schon in früheren Siedlerversionen gab) sind die in Gebirgszügen zu findenden **Steinvorkommen**. Minenarbeiter in solchen Minen liefern dasselbe Endprodukt wie ein Steinmetz ab, nämlich Steine zum Bau von Gebäuden (oder auch bei den Römern zur Produktion von Katapultmunition). Natürlich können alle drei Völker eine solche Steinmine bauen – wirklich brauchen werden eine solche Mine aber meistens nur die Mayas (wegen ihres hohen Steinbedarfs) und bedingt die Römer, die Wikinger dagegen seltener (vgl. auch weiter oben), da die Steinproduktion mittels einer Mine wesentlich aufwändiger ist als durch einen Steinmetz und somit nur erforderlich ist, wenn ein echter Engpass bei der Ware *Stein* besteht.

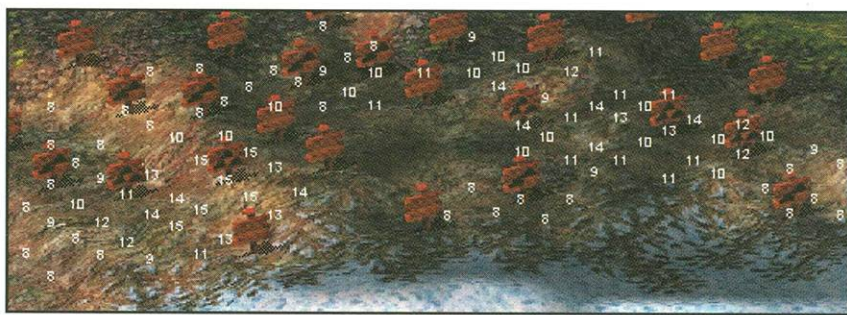


Leider wird es in vielen Fällen bzw. an vielen Positionen vorkommen, dass Ihre Geologen überhaupt nicht fündig werden, nämlich dann, wenn der Felsen, auf dem die Geologen aktiv sind, einfach keine Bodenschätze enthält. In diesem Fall stellen die Geologen die nebenstehend abgebildeten „leeren“ Schilder auf.

DIE RESSOURCEN- UND MINENERGIEBIGKEITEN

Im Originalhandbuch erfahren Sie bereits, dass die Schilder je nach Ergiebigkeit des entdeckten Rohstoffvorkommens unterschiedlich viele Symbole zeigen. Schilder mit drei Symbolen zeigen Ihnen an, dass um die Position des Schildes herum ein besonders ergiebiges Vorkommen des betreffenden Rohstoffs vorhanden ist, während Schilder mit zwei Symbolen eine mittlere Ergiebigkeit und Schilder mit einem Symbol ein Vorkommen mit einer geringen Ergiebigkeit signalisieren.

Wenn Sie schon einmal mit dem Karteneditor für Siedler III gearbeitet haben, wissen Sie, dass die Ressourcenvorkommen bzw. Ressourcenmengen auf ganz kleine Positionen begrenzt sind. In Siedler IV gelten diese Vorgaben wieder ganz genauso. Um Ihnen einmal zu zeigen, welche Ressourcenmengen sich unter einem entdeckten Vorkommen bzw. in der näheren Umgebung eines Ressourcenschildes verbergen, sind in der nachfolgenden Abbildung zusätzlich zu den Ressourcenschildern auch die zugehörigen Ressourcenmengen als kleine Zahlen eingeblendet:



Durch entsprechende Schilder markierte Kohlevorkommen und die bei den einzelnen Positionen tatsächlich vorhandenen Kohlemengen

Die Abbildung zeigt, dass dort, wo die Kohleschilder mit drei Symbolen platziert wurden, in der **näheren Umgebung** größtenteils Kohlemengen von 10 bis 15 Einheiten (dem Maximum an einer einzelnen Position) vorherrschen. Bei den Kohleschildern mit zwei Symbolen finden Sie dagegen nur Mengen zwischen acht und zehn Kohleeinheiten. Bei der **Platzierung von Minen** ist deshalb die „goldene Mitte“ zu suchen. Versuchen Sie mit dem Standort Ihrer Mine so viele „nähere Umgebungen“ der „3-Symbol-Schilder“ wie möglich zu erfassen. Nicht immer erreichen Sie den besten Standort für eine Mine, wenn Sie die Mine genau über einem Schild mit drei Symbolen postieren!

Natürlich sollten Sie bevorzugt nur solche Standorte für Minen aussuchen, bei denen Sie mit dem Standort 3- und 2-Symbol-Schilder der betreffenden Ressource erfassen. Der Standort der Mine bestimmt, wie viele Einheiten der Ressource Sie später mit der betreffenden Mine insgesamt fördern können. Alle Ressourcenmengen, die vom Standort der Mine erfasst werden, sind im Prinzip abbaubar. Dabei können durchaus Gesamtmengen von 300 Einheiten und mehr „unter“ einer Mine liegen, d.h., bis die Mine erschöpft ist, hat die Mine ca. 300 Einheiten aus den Tiefen des Gesteins zu Tage gefördert. 300 Einheiten für die betreffende Ressource ist dabei allerdings schon ein Traumwert! Und: Sie müssten in diesem Fall die Mine bis zum bitteren Ende fördern lassen – und zum Ende der Minenergiebigkeit wird die Förderquote bzw. die Erfolgsquote einer Mine so schlecht, dass sich der Minenbetrieb eigentlich nicht mehr lohnt (vgl. dazu weiter unten). In der Regel werden Sie Gesamtenergiefähigkeiten von ca. 250 bis 300 Einheiten erzielen, wenn Sie sehr gute Standorte (d.h. vorwiegend drei Symbole) erwischen. Suboptimale Standorte (2- und 1-Symbol-Schilder) erlauben dagegen eine weitaus geringere Gesamtfördermenge (ca. 100 bis 200). Folgende Abbildung wird Ihnen den Zusammenhang von Symbolanzahl auf den Schildern und tatsächlicher Ressourcenmenge verdeutlichen:



Oben: Die von den Geologen gesetzten Schilder und die tatsächlichen Ressourcennengen eines Gebirgsabschnitts. **Unten:** Mit der Platzierung einer Mine werden an der betreffenden Position ca. 278 Einheiten Kohle erfasst.

Tipp

Ein Tipp zum Minenbau: Wie bereits in Siedler III üblich, verschwinden gesetzte Ressourcenschilder nach einiger Zeit wieder. Die – im Vergleich zu Siedler III – neue Arbeitsweise der Geologen, die nicht mehr auf ein bestimmtes Arbeitsgebiet beschränkt sind, sondern einen kompletten Gebirgszug und angrenzende Gebirgszüge „in einem durch“ bearbeiten, lässt die Situation entstehen, dass die zu Anfang gesetzten Ressourcenschilder eventuell wieder verschwunden sind, wenn Sie mit dem Minenbau beginnen wollen. Sie müssten in diesem Fall die Geologen ein zweites Mal zu der betreffenden Position beordern.

Um dies zu vermeiden, sollten Sie, nachdem die Geologen mit Schildern ein vorhandenes Ressourcenvorkommen angezeigt haben, an der betreffenden Position sofort einen Bauauftrag für eine Mine geben und unmittelbar nach der Platzierung des Bauauftrags **den Bau stoppen** (Schaltfläche *Arbeit stoppen*, siehe Abbildung unten). Voraussetzung dafür ist allerdings natürlich, dass das betreffende Gebirge bereits zu Ihrem Landbesitz zählt. Später, wenn Sie auf dieses Ressourcenvorkommen zurückgreifen möchten bzw. eine Mine dort errichten wollen, aktivieren Sie den Bau der Mine einfach wieder über dieselbe Schaltfläche. So ersparen Sie sich die mehrfache Entsendung von Geologen zu diversen Positionen.



Nach der Anzeige eines Ressourcenvorkommens durch die Geologen errichten Sie direkt eine Mine dort, deren Bau Sie allerdings sofort stoppen und erst wieder aktivieren, wenn der Bedarf nach diesem Rohstoff in Ihrer Siedlung besteht

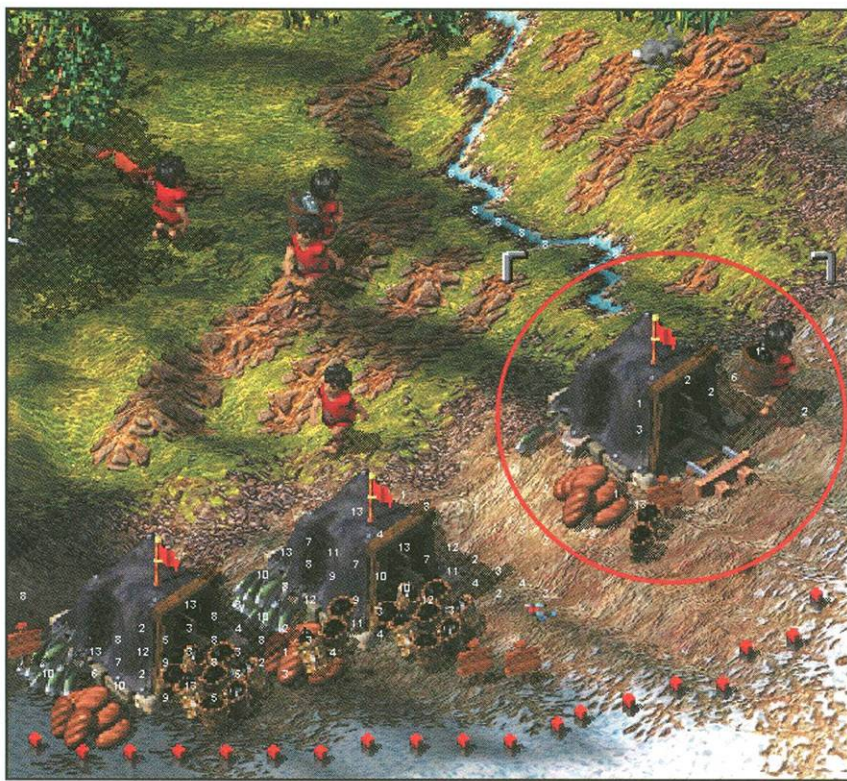
DER MINENBETRIEB

Im Vergleich zu der Minenfunktion in Siedler III hat sich einiges geändert! Zunächst einmal können Sie nicht mehr jede einzelne Minenfahrt verfolgen. Während bei Siedler III die Minenarbeiter auch nach einer erfolglosen Minenfahrt an die Oberfläche zurückkehrten und einen leeren Minenkorb vorzeigten, erscheinen die Minenarbeiter in Siedler IV nun nur noch nach einer **erfolgreichen** Minenfahrt wieder an der Oberfläche und laden ihren Fund in Form des abgebauten Rohstoffs vor der Mine ab. Sollten Sie also bei einer Mine beobachten, dass aus dieser Mine (trotz einer ausreichenden Nahrungsversorgung) längere Zeit kein Minenarbeiter erscheint, so führt der betreffende Minenarbeiter eine erfolglose Minenfahrt nach der anderen durch, ohne dabei fündig zu werden. Die Mine ist in diesem Fall höchstwahrscheinlich nahezu erschöpft.



Zum anderen haben sich – wiederum im Vergleich zu Siedler III – die Minenproduktionszeiten ein wenig geändert, da die Zeiten für eine erfolgreiche und eine erfolglose Minenfahrt unterschiedlich ausfallen, und zwar wie folgt:

- Eine erfolglose Minenfahrt dauert bei Siedler IV bei allen Völkern und bei allen Minen ca. zehn Sekunden
- Eine erfolgreiche Minenfahrt dauert bei allen Völkern und bei allen Minen ca. zwölf Sekunden (Minenfahrt + Transport der gefundenen Rohstoffeinheit an die Oberfläche).
- Wenn ein Minenarbeiter also bei allen seinen Minenfahrten erfolgreich ist, kann er **maximal fünf Einheiten in der Minute** der betreffenden Ressource ans Tageslicht befördern. *Allerdings sollten Sie mit diesen fünf Einheiten pro Minute nicht immer rechnen, denn nicht jede Minenfahrt ist von Erfolg gekrönt. Diese „Traumförderquoten“ von fünf Einheiten in der Minute werden Sie – wenn überhaupt – nur zu Beginn einer Minenexistenz erleben, und zwar auch nur dann, wenn die Mine an einem Standort mit einer sehr guten Ergiebigkeit platziert wurde und der Minenarbeiter somit bei jeder Minenfahrt erfolgreich ist. Denn die Rohstoffe unter einer Mine werden durch den Abbau natürlich mit der Zeit schwinden. Und: Je kleiner die Anzahl der noch vorhandenen Ressourcen unter einer Mine ist, desto unwahrscheinlicher wird es, dass der Minenarbeiter bei einer Minenfahrt erfolgreich ist. Das Prinzip, ob eine Minenfahrt von Erfolg gekrönt ist (d.h., ob der Minenarbeiter fündig wurde oder nicht) funktioniert folgendermaßen: Zu Beginn einer Minenfahrt wird eine zufällige Ressourcenposition unter der Mine ausgesucht. Anschließend wird eine Zufallszahl ermittelt. Ist diese Zufallszahl kleiner als die Ressourcenmenge der zufällig ermittelten Position, ist die Minenfahrt erfolgreich; ist die Zufallszahl dagegen größer, ist die Minenfahrt erfolglos. Bei einer erfolgreichen Minenfahrt wird anschließend natürlich an der betreffenden Position die Ressourcenmenge um 1 reduziert. Bei diesem Prinzip wird deutlich: Je kleiner die Ressourcenmengen unter einer Mine werden, desto unwahrscheinlicher wird es, dass die Zufallszahl kleiner als die Mengenzahl ist, und desto unwahrscheinlicher wird es, dass die Minenfahrt erfolgreich wird.*



Die rechte Kohlemine ist nahezu erschöpft – nur noch wenige Vorkommen in geringer Anzahl sind vorhanden. Dass der Minenarbeiter bei seinen Minenfahrten fündig wird, wird immer unwahrscheinlicher.

- Für Sie stellt sich im Spiel im Zusammenhang mit den schwindenden Ressourcen unter einer Mine dann auch die Frage, wie lange Sie den Betrieb in einer Mine aufrecht erhalten sollen. Denn je mehr erfolglose Minenfahrten in einer Mine durchgeführt werden, desto unrentabler wird die Mine. Schließlich müssen Sie auch die erfolglosen Minenfahrten mit einer entsprechenden Nahrungslieferung „finanzieren“!



- Zur Beurteilung, ob eine Mine noch halbwegs rentabel arbeitet oder nicht, steht Ihnen bei jeder Mine eine **Produktivitätsanzeige** in Form eines Balkens zur Verfügung. Mit diesem Balken wird angezeigt, wie viele der letzten Minenfahrten erfolgreich waren – im Prinzip gibt dieser Balken dieselbe Info wie damals die bezifferte „Erfolgsquote“ in Siedler III. **Ab einer Produktivität von ca. 20 bis 25 % sollten Sie über die Stilllegung bzw. den Abriss der Mine nachdenken** (d.h., wenn der Balken ca. nur noch zu einem Viertel grün gefüllt ist), sofern Sie an anderen Positionen noch andere Vorkommen derselben Ressource zur Verfügung haben, bei denen Sie eine neue Mine aufbauen können. Fehlen solche alternativen Minenstandorte bzw. Ressourcenvorkommen, sollten Sie die Mine bis zum bitteren Ende betreiben, d.h. bis zu einer Produktivität von 0 %.

Tipp

- In diesem Zusammenhang sei auf den römischen (Spezial-) Priesterspruch *Ressourcen auffrischen* hingewiesen. Mit diesem Zauber können Sie die Ressourcen unter einer beliebigen Mine wieder auffrischen (vgl. auch das Kapitel „Einheitenlehre“).

Zurück zu den durchschnittlichen **Produktionszeiten** von Minen: Aufgrund der abnehmenden Ressourcen unter einer Mine und den unterschiedlichen Produktionszeiten bei erfolglosen und erfolgreichen Minenfahrten, ist es natürlich nahezu unmöglich, genaue Produktionszeiten für eine Mine anzugeben. Während eine Mine über einem ergiebigen Vorkommen und einer anfänglichen 100%igen Produktivität, wie bereits gesagt, ca. fünf Einheiten die Minute fördert, wird dieser Förderquote bei einer Produktivität von ca. 25 % auf ca. 1,25 Einheiten (im Durchschnitt) in der Minute zurückgehen. Somit können Sie damit rechnen, dass eine Mine in dieser Zeit (Produktivität 100 % bis 25 %) **im Durchschnitt ca. drei Einheiten des betreffenden Rohstoffs in der Minute fördert**. Dies gilt aber nur, wenn die Mine über einem ergiebigen Vorkommen (drei Symbole!) errichtet wurde und eine kontinuierliche Nahrungsversorgung der Mine gewährleistet ist, so dass keine Leerläufe entstehen. Wie aber bereits erwähnt, sollten Sie die „Lebenszeit“ einer Mine bei ca. 25 % Produktivität beenden. Denn in diesem Stadium wird die durchschnittliche Produktion und die Rentabilität immer weiter sinken, so dass Sie in diesem Fall nicht mehr mit durchschnittlich drei Einheiten des betreffenden Rohstoffs die Minute (bezogen auf die gesamte Lebensdauer der Mine) rechnen können!

Die Frage nach der **Anzahl der erforderlichen Minen** in Ihrer Siedlung ist abhängig von der Anzahl der Produktionsgebäude, die den entsprechenden Rohstoff benötigen bzw. in welchen Zeitabständen diese jeweils eine Einheit des betreffenden Rohstoffs brauchen, also z.B. die Waffenschmelze Kohle, die Eisenschmelze Eisenerz, die Goldschmelze Golderz usw. Konkrete Zahlen dazu finden Sie weiter unten in den Abschnitten zur Waffen- und zur Goldproduktion. Dort wird auch erwähnt, wie viele Minen Sie jeweils in Abhängigkeit von der Anzahl rohstoffverbrauchender Produktionsgebäude errichten sollten!

NAHRUNGSVERSORGUNG UND NAHRUNGSSTRATEGIEN

In engem Zusammenhang mit der Förderung von Rohstoffen steht die Nahrungsversorgung in Siedler IV. Alle Nahrungsproduktionen, die Sie in einem Spiel betreiben, sind nämlich – wie bereits weiter oben erwähnt – **einzig und allein für die Minenarbeiter** gedacht. Alle Minenarbeiter benötigen Nahrungsmittel, um ihrer Arbeit nachzugehen. Werden die Minenarbeiter nicht mit Nahrungsmitteln versorgt, verweigern sie die Arbeit, und die Rohstoffförderung in Ihrer Siedlung kommt zum Erliegen!

Die drei Nahrungsmittel für Ihre Minenarbeiter – **Brot, Fleisch und Fisch** – haben Sie bereits weiter oben kennen gelernt. Ebenso die Besonderheiten der jeweiligen Nahrungsproduktionen. Aus dem Originalhandbuch wissen Sie auch sicherlich bereits, dass **jeder Minenarbeiter eine bestimmte Lieblingsnahrung** hat, und zwar wie folgt:



Minenarbeiter in **Kohleminen** bevorzugen **Brot**!



Minenarbeiter in **Eisenerzminen** bevorzugen **Fleisch**!



Minenarbeiter in **Goldminen** bevorzugen **Fisch**!



Minenarbeiter in **Steinminen** bevorzugen **Brot**!

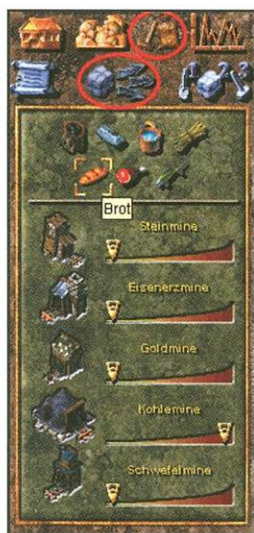


Minenarbeiter in **Schwefelminen** bevorzugen **Fleisch**!

Das Originalhandbuch erwähnt ebenfalls bereits, dass die Minenarbeiter bei Anlieferung ihrer Lieblingsnahrung wesentlich motivierter sind, in den Tiefen der Siedler-IV-Gebirge nach Rohstoffen zu suchen, als wenn sie eine Einheit ihrer Nicht-Lieblingsnahrung geliefert bekommen. Be- kommt ein Minenarbeiter das, was er will, d.h., er erhält seine Liebesspeise (z.B. ein Kohle- minenarbeiter ein Brot), so verzehrt er diese und fährt danach **zehnmal** in den Schacht hinab, um Ressourcen zu fördern – erst nach diesen zehn Minenschachtfahrten wird der Minenarbeiter ein neues Nahrungsmittel verzehren bzw. verbrauchen. Setzen Sie einem Minenarbeiter dage- gen eine andere Speise als seine Liebesspeise vor (z.B. einem Kohleminenarbeiter einen Fisch), fährt er nach dem Verzehr der „Nicht“-Lieblingspeise nur ganze **zweimal** in den Schacht zur Rohstoffsuche hinab und wird schon nach diesen zwei Minenfahrten wieder nach neuer Nahrung verlangen! Beim Verzehr einer anderen Nahrung als der Lieblingsnahrung sinkt die Arbeitslei- stung eines Minenarbeiters somit um 80%!

So legen Sie fest, welche Nahrung die Minenarbeiter erhalten

Grundsätzlich können Sie jede Nahrung an jeden Minentyp liefern lassen. Welcher Minenarbeiter welche Nahrung in welchen Anteilen erhalten soll, bestimmen Sie über das Menü *PRODUKTIONS- MENÜ/WARENVERTEILUNG*. Nach Anklicken dieser Menüfolge erscheint die *Warenverteilung*, wo Sie für insgesamt sieben Waren festlegen können, in welchen Anteilen diese an diejenigen Gebäude geliefert werden sollen, die die entsprechende Ware benötigen. Unter anderem können Sie in diesem Warenverteilungs Menü eben auch die Verteilung der drei Nahrungsmittel *Brot*, *Fleisch* und *Fisch* regeln. Wählen Sie dazu zunächst oben die neu zu verteilende Ware per Mausclick aus, so dass diese mit eckigen Klammern markiert ist. Danach werden unten diejenigen Gebäude angezeigt, die diese Ware grundsätzlich verarbeiten können. Mittels der jeweils zugehörigen Schieberegler regeln Sie dann die Verteilung der betreffenden Ware nach Ihren Wünschen.



In der „Warenverteilung“ regeln Sie mittels der Schieberegler, wie die Waren auf die Gebäude, die die aktivierte Ware benötigen, anteilmäßig verteilt werden

Standardmäßig ist bei allen Spielen die **Nahrungsverteilung** hauptsächlich auf die Lieblings-speisen ausgerichtet, und zwar wie folgt: *Brot* zu 80% an *Kohleminen* und zu 20 % an *Steinminen*, *Fleisch* zu 80% an *Eisenerzminen* und zu 20% an *Schwefelminen* und *Fisch* jeweils zu einem Drittel an *Kohle-*, *Eisenerz-* und *Goldminen*. Mit dieser abweichenden Verteilung des Fisches wird der Notwendigkeit Rechnung getragen, dass Sie zu Beginn eines Spiels auch die Kohle- und Eisenerzminen mit der schnell verfügbaren Fischnahrung versorgen sollten (bzw. müssen, s. dazu auch weiter unten).

Wenn Sie eine andere Nahrungsverteilung wünschen, z.B. die Verteilung von Fisch ausschließlich an Goldminen (dies ist in späteren Spielphasen, wenn die Brot- und Fleischversorgung läuft zwingend!), müssen Sie diese neue, von Ihnen gewünschte Nahrungsverteilung durch die Einstellung der prozentualen Anteile für den betreffenden Minentyp neu festlegen. Die Lieferanteile der anderen Minen regeln sich bei Ihrer Einstellung entsprechend automatisch.

Achtung

Vergessen Sie diese Einstellung für die Verteilung von Fisch zur gegebenen Zeit nicht! Ansonsten arbeiten Ihre Goldminen eventuell suboptimal und Sie verlieren Zeit im „Rüstungswettstreit“ mit Ihren Konkurrenten.



Die Anzahl von Nahrungsproduktionen optimieren

Im Zusammenhang mit der Nahrungsversorgung Ihrer Minenarbeiter ist es entscheidend, dass Sie die erforderlichen Nahrungsmittel in der richtigen Menge produzieren, oder mit anderen Worten: dass Sie von einem Nahrungsmittel nicht zu viel und nicht zu wenig herstellen. Weiter oben haben Sie bereits die Produktionszeiten der einzelnen Nahrungsproduktionen erfahren. Noch einmal zur Erinnerung:

- Eine Einheit Brot in einer Bäckerei 40 Sekunden
- Eine Einheit Fleisch in einer Tierzucht 45 Sekunden
- Eine Einheit Fisch in einer Fischerhütte 30 Sekunden

Wenn man davon ausgeht, dass eine Mine während ihrer rentablen „Lebensdauer“, d.h. bei einer Produktivität von 25–100 % drei Einheiten des betreffenden Rohstoffs in der Minute fördert (siehe oben), benötigt sie dafür drei Minenfahrten à zwölf Sekunden = 36 Sekunden (s.o.). In den restlichen 24 Sekunden einer Minute unternimmt der Minenarbeiter (im Durchschnitt) erfolglose Minenfahrten à zehn Sekunden, also ca. 2,4 erfolglose Minenfahrten (24 Sekunden/10 Sekunden). Insgesamt wird ein Minenarbeiter also während der rentablen Lebensdauer einer Mine im Durchschnitt ungefähr 5,4 Mal in der Minute einen Minenschacht hinabfahren – und das bedeutet, Sie müssen dafür sorgen, dass der Minenarbeiter für diese 5,4 Minenfahrten genügend Nahrung geliefert bekommt!

Diese Rechnung zeigt zunächst einmal, dass es im Prinzip auf die Dauer möglich wäre, die Minenarbeiter mit Nicht-Lieblingsspeisen zu versorgen. Einen Kohleminenarbeiter die ganze Zeit nur mit Fisch bei der Arbeit zu halten, würde bedeuten, dass Sie drei Einheiten Fisch in der Minute bei einer Kohlemine anliefern müssten. Dies entspricht der Produktion von insgesamt 1,5 Fischerhütten (sofern diese optimale Fangquoten aufweisen)! Planen Sie aber trotzdem den Aufbau der Nahrungsproduktion so, dass Sie alle Minenarbeiter-Typen möglichst frühzeitig mit ihrer Lieblingsnahrung versorgen können. Außerdem sollten Sie die jeweiligen Nahrungsmittel auf diese Weise nicht „unter Wert“ einsetzen! Wenn Sie z.B. einem Kohleminenarbeiter zwei Fische liefern und dieser bei den daraus resultierenden vier Minenfahrten bei einer „mittleren“ Erfolgsquote ca. zwei Körbe Kohle fördert, könnte ein Goldminenarbeiter mit denselben zwei Fischen 20 Mal nach Gold suchen und Ihnen dabei zehn oder mehr Körbe voll mit Golderz liefern – und das für denselben „Preis“ (zwei Fische)!

Wenn Sie Ihre Minenarbeiter mit deren Lieblingsnahrung versorgen wollen, ist die Rechnung eigentlich ganz einfach, wenn Sie sich die Minutenproduktionen der Nahrungsproduktionsbetriebe und die daraus resultierenden möglichen Minenfahrten bei den einzelnen Minentypen betrachten. Im Einzelnen:



Nahrungsprod.	Prod. in 1 Min.	Mögl. Minenfahrten/Min.
Bäckerei	1,5 Brot	15 (Kohlemine, Steinmine)
Tierzucht	1,33 „Tiere“	13 (Eisenerzmine, Schwefelmine)
Fischerhütte	2 Fische	20 (Goldmine)

Die möglichen Minenfahrten pro Minute müssen Sie nun nur noch dahingehend umrechnen, wie viele Minen des entsprechenden Typs Sie damit in einer Minute versorgen könnten, wenn jede Minute (s.o.) im Durchschnitt 5,4 Minenfahrten in einer einzelnen Mine unternommen werden:

1,5 Brote einer *Bäckerei* in der Minute, die für insgesamt 15 Minenfahrten einer Kohle- und/oder Steinmine ausreichen, können somit **ca. 2,8 Kohleminen und/oder Steinminen** in der Minute ausreichend versorgen ($15/5,4$). Somit ergibt sich ein optimales Versorgungsverhältnis von Bäckereien und Kohleminen/Steinminen wie folgt:

Gebäude	Anzahl								
Kohlemine/Steinmine	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bäckerei	1	1	2	2	2	3	3	3	4

Wenn Sie eine entsprechende Rechnung für die Eisenerzminen/Schwefelminen für die Nahrung Fleisch (bzw. Schaf/Ziege/Schwein) durchführen ($13/5,4 = 2,4$), erhalten Sie optimale Verhältnisse von Tierzuchten und Eisenerzminen/Schwefelminen wie folgt:

Gebäude	Anzahl							
Eisenerzmine/Schwefelmine	1	2	3	4	5	6	7	8
Tierzucht	1	1	2	2	3	3	3	4

Bei der Fischversorgung für eine Goldmine ergibt sich die Rechnung $20/5,4 = 3,70$, allerdings nur bei einer optimalen Produktion einer Fischerhütte! Rechnen Sie einfach, dass **eine Fischerhütte jeweils drei Goldminen mit Fisch versorgen kann** – damit liegen Sie auf der sicheren Seite, wenn Sie die Fangquote eines Fischers ab und zu überwachen und durch Standort- und/oder Arbeitsbereichverlagerung entsprechend optimieren.



Frühe Nahrungsversorgung durch Fisch per Lager



In den meisten Spielen müssen Sie früh mit der Minenproduktion beginnen (insbesondere für die ersten weiteren Werkzeugproduktionen, vgl. dazu weiter unten) und können nicht auf den Aufbau einer Brot- und Fleischproduktion warten, sondern müssen Ihre ersten Kohle- und Eisenerzminen mit dem schnell verfügbaren Nahrungsmittel *Fisch* versorgen. Dazu bauen Sie relativ früh an einem fischhaltigen Gewässer **1 oder zwei Fischerhütten** (je nachdem, wie viele Angeln oder Fischer Ihnen zur Verfügung stehen) und **1 Lager** in der Nähe desjenigen Gebirgszuges, wo Sie Ihre erste Kohle- und Eisenerzminen aufbauen wollen. Im Zusatzmenü des Lagers stellen Sie dann den Fisch als Lagerware ein (siehe nebenstehende Abbildung). In diesem Lager werden sich so schnell eine Vielzahl von Fischen als Nahrungsmittel für Ihre ersten Kohle- und Eisenerzminen ansammeln. Aus dem gebirgsnahen Lager wird nach der dortigen Errichtung der ersten Kohle- und Eisenerzminen die zügige Versorgung mit Fisch einsetzen und Sie können die ersten Eisenerze und Kohlen weiterverarbeiten.

KOHLE BEI DEN WIKINGERN „SPEZIAL“: DIE KÖHLEREI



Die von den **Römern** aus Siedler III bekannte Köhlerei ist auch wieder bei Siedler IV vertreten, allerdings diesmal auf den Seiten der Wikinger! Zudem arbeitet der wikingische Köhler ein wenig anders als damals der römische Köhler, und zwar wie folgt: der wikingische Köhler macht aus Baumstämmen **Kohle** – (bei den Römern waren es noch Bretter)! Zudem ist der Köhler bei den Wikingern in der Lage, aus jeweils **einem Baumstamm eine Einheit Kohle** zu produzieren (bei den Römern mussten in der dortigen Köhlerei fünf Bretter geliefert werden, um eine Einheit Kohle herzustellen). Das Arbeitstempo des Köhlers bei den Wikingern ist dazu auch noch sehr gut: **Alle 15 Sekunden** wird der Köhler einen Baumstamm zu 1 Einheit Kohle verarbeiten.

Der einzige Nachteil des wikingischen Köhlers besteht darin, dass er nun einmal auf Seiten der Wikinger arbeitet. Da die Wikinger einen sehr hohen Holzbedarf bei ihren Bauvorhaben aufweisen, können die Wikinger, vor allem in der Anfangsphase eines Spiels, nur schwerlich die wertvollen Baumstämme für Köhlereizwecke opfern. In späteren Spielphasen allerdings, wenn nur noch wenige Baumaßnahmen durchgeführt werden und die Holzfäller die Baumstämme sowieso in großem Umfang nur „auf Lager“ produzieren, sind eine oder mehrere Köhlereien bei den Wikingern unbedingt zu empfehlen, zumal in den späteren Spielphasen die „natürlichen“ Kohlevorkommen so langsam aber sicher erschöpft sein dürften. Mit der Köhlerei und der dadurch entstehenden „unendlichen“ Kohleproduktion verfügen die Wikinger gegenüber den anderen beiden Völkern über einen nicht unerheblichen Vorteil!

DIE WAFFENPRODUKTION

Zwar existieren bei Siedler IV bei allen Völkern eine Reihe von Gebäuden, die Kohle und Eisen verarbeiten (s. dazu weiter oben), jedoch ist Waffenproduktion, die mittels der Produktionskette *Eisenschmelze/Waffenschmiede* vollzogen wird, die mit Abstand wichtigste Produktion in allen Spielen. Die Herstellung von Waffen als Grundlage zur Rekrutierung von neuen Soldaten muss in jeder Siedlung „rund um die Uhr“, d.h. kontinuierlich, brummen, da der Aufbau einer schlagkräftigen Armee nach wie vor das A und O in Siedler IV darstellt. Auch die *Goldschmelze*, die ebenfalls auf Kohle zurückgreifen muss, muss kontinuierlich produzieren – Angaben zu dieser Produktion finden Sie jedoch separat im nachfolgenden Kapitel.

Tipp

Die übrigen Gebäude, die auf Kohle und Eisen zurückgreifen, z.B. die *Werft* für den Schiffsbau, die *Fahrzeugmanufakturen* oder das *Pulverhaus* bei den Mayas weisen nur periodische Bedarfe bezüglich Eisen und Kohle auf (mit Ausnahme vielleicht des Pulverhauses), müssen deshalb nicht unbedingt kontinuierlich produzieren und können somit ihre Eisen- und Kohlebedarfe problemlos aus der „laufenden Produktion“ heraus (quasi „nebenbei“) beziehen.

Das optimale Verhältnis von Eisenschmelzen und Waffenschmieden



Zurück zur Waffenproduktion: Die Produktionskette *Eisenschmelze/Waffenschmiede* ist – wie gesagt – diejenige Gebäudekombination, die in den meisten Spielen am härtesten und kontinuierlichsten arbeiten und funktionieren muss, um eine massive Waffenproduktion und damit Soldatenrekrutierung voranzutreiben. Die *Waffenschmiede* ist dabei auf eine kontinuierliche Lieferung von *Eisenbarren* aus der *Eisenschmelze* angewiesen, wenn die Waffenproduktion auf einem gleich bleibenden bzw. kontinuierlichen Niveau funktionieren soll.

Zunächst zu den **Produktionszeiten** dieser beiden Gebäude:

- Eine **Eisenschmelze** benötigt für die Produktion eines Eisenbarrens ca. **24 Sekunden**.
- Eine **Waffenschmiede** stellt aus einer Einheit Kohle und einer Einheit Eisen ca. in **22 Sekunden** eine Waffe her.

Die Produktionszeiten dieser beiden Gebäude sind also nahezu identisch, so dass Sie damit rechnen können, dass Sie **für jede Waffenschmiede eine Eisenschmelze** errichten müssen, die eine Waffenschmiede kontinuierlich mit Eisenbarren versorgt.



Für jede Waffenschmiede benötigen Sie eine Eisenschmelze, die jeweils eine Waffenschmiede mit Eisenbarren versorgt

Erforderliche Minengebäude für die Waffenproduktion

Voraussetzung für eine kontinuierliche Waffen- und Eisenproduktion ist jedoch natürlich, dass die Eisenschmelze ausreichend mit Eisenerz und Kohle und die Waffenschmiede mit Kohle versorgt werden, d.h., Sie müssen sich die Frage stellen, wie viele Eisenerzminen und wie viele Kohleminen Sie für die Versorgung dieser beiden Gebäude einplanen müssen. Bei den Produktionszeiten der Eisenschmelze und der Waffenschmiede, wie oben genannt, können Sie (großzügig) rechnen, dass eine Eisenschmelze 2,5 Einheiten Eisenerz und 2,5 Einheiten Kohle (60 Sekunden/24 Sekunden) und eine Waffenschmiede ca. 2,7 Einheiten Kohle (60 Sekunden/22 Sekunden) in der Minute benötigt. Bei der weiter oben zu findenden Produktionsanalyse zu Minen wurde bereits erwähnt, dass eine Mine im Durchschnitt (unter den o.g. Voraussetzungen) drei Einheiten in der Minute produziert. Somit ist die durchschnittliche Minuten-Produktion einer Mine mit dem minütlichen Kohle-/Eisenerzbedarf einer Waffenschmiede/Eisenschmelze fast identisch. Rechnen Sie deshalb der Einfachheit halber damit, dass Sie

- für jede Eisenschmelze eine Kohlemine und eine Eisenerzmine
- und für jede Waffenschmiede eine Kohlemine benötigen.

Unter diesen Voraussetzungen produzieren Sie zwar einen leichten Überschuss an Kohle und Eisenerz, aber Sie sind mit dieser Rechnung auf der sicheren Seite und kommen (höchstwahrscheinlich) nicht in die Verlegenheit, einen Kohle- oder Eisenerzengpass innerhalb



DIE PRODUKTIONEN IM DETAIL

der wichtigen Waffenproduktion zu erleiden. Die Überschüsse an Eisenerz und Kohle werden Sie zudem für gelegentliche Werkzeugproduktionen benötigen (s.u.).

Somit sollten Sie bei unterschiedlichen Ausbaustufen der Waffenproduktion die folgende Anzahl von am Waffenproduktionsprozess beteiligten Gebäuden und Minen errichten:

Gebäude	Anzahl					
Eisenschmelze	1	2	3	4	5	usw.
Waffenschmiede	1	2	3	4	5	usw.
Kohlemine	2	4	6	8	10	usw.
Eisenerzmine	1	2	3	4	5	usw.

Anzahl der am Waffenproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei verschiedenen Ausbaustufen der Waffenproduktion

Waffenproduktion auf Lager



Damit eine einmal angelaufene Waffenproduktion auch kontinuierlich läuft, sollten Sie ein oder mehrere Lager für Waffen (und Rüstungen) einrichten. Hergestellte Waffen werden zunächst zu einer Kaserne transportiert, sofern diese bereits in Ihrer Siedlung vorhanden ist. Ansonsten bleiben die produzierten Waffen im „Lager“ der Waffenschmiede liegen, bis dieses mit acht Einheiten gefüllt ist. Danach kommt die Waffenproduktion zum Erliegen! Um die Waffenproduktion weiter aktiv sein zu lassen, müssen Sie somit die produzierten Waffen in ein Lager schaffen! Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie dann mit einem hohen Lagerbestand an Waffen in der „Hinterhand“ massive Einheitenrekrutierungen vornehmen und so auch relativ kurzfristig auf gegnerische Übergriffe reagieren.

DIE WERKZEUGSCHMIEDE IN SIEDLER IV



Die Werkzeugschmiede hat in Siedler IV eine wesentlich höhere Bedeutung erlangt als noch in Siedler III. Der Grund liegt darin, dass Sie in Siedler IV eine Reihe von Einheiten bzw. Siedlern mit Werkzeugen ausrüsten müssen, die in Siedler III noch ohne Werkzeug auskamen bzw. noch gar nicht vorhanden waren, z.B. *Schaufeln* für Pioniere und Gärtner, *Hämmer* für Geologen oder eine *Spitzhacke* und ein *Schaufel* für einen Saboteur! Mehr als eine *Werkzeugschmiede* benötigen Sie aber normalerweise in keinem einzigen Spiel! Die Werkzeugproduktion einer *Werkzeugschmiede* reicht in der Regel in allen Spielen aus, um den Werkzeugbedarf einer Siedlung jederzeit zu erfüllen!



Alle **Produktionen von benötigten Werkzeugen** (z.B. *Sensen* für Farmer, *Hämmer* für Geologen und Schmiede, *Schaufeln* für Pioniere und Planierer usw.) **müssen Sie separat in der gewünschten Menge in Auftrag geben. Eine automatische Produktion existiert in einer Werkzeugschmiede nicht, es sei denn, Sie wählen für ein Werkzeug als Produktionsmenge „unendlich“ (die „umgekippte 8“).**

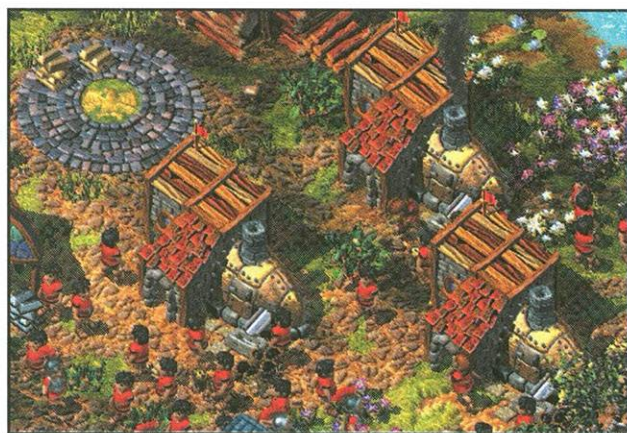
Eine Werkzeugschmiede benötigt zur Herstellung einer Einheit eines beliebigen Werkzeugs ebenfalls jeweils einen Eisenbarren und eine Einheit Kohle. Zur Versorgung einer Werkzeugschmiede müssen Sie deshalb aber nicht unbedingt eine eigene Eisenschmelze und eine eigene Kohlemine errichten. Wenn Sie die Werkzeugproduktion im „normalen“ Umfang laufen lassen, können Sie den Eisen- und Kohlebedarf einer Werkzeugschmiede aus den Eisen- und Kohleproduktionen beziehen, die Sie im Rahmen Ihrer Waffenproduktion aufgebaut haben! Lediglich dann, wenn Sie die Werkzeugproduktion aus verschiedenen strategischen Gründen im „großen Stil“ betreiben wollen, z.B. zur Rekrutierung von Pionierarmeen in der Stärke von 50 Einheiten oder mehr oder auch von großen Einheitenverbänden von Gärtnern oder (in einer Mehrspielerpartie) von Saboteuren, und eine Werkzeugschmiede deshalb kontinuierlich arbeitet und mit Eisen und Kohle beliefert werden muss, sollten Sie eine separate Eisenschmelze (die quasi nur für die Werkzeugschmiede Eisen produziert) errichten und den durch die kontinuierliche Werkzeugproduktion entstehenden Eisenerz- und Kohlebedarf bei Ihrer Minenproduktion mit einberechnen. Eine *Werkzeugschmiede* weist übrigens eine Produktionszeit von **ca. 26 Sekunden** für ein Werkzeug auf. Sie können im Fall einer kontinuierlichen Werkzeugproduktion eine Werkzeugschmiede also quasi wie eine Waffenschmiede im Hinblick auf den Eisen- und Kohlebedarf einplanen.

Bei einer kontinuierlichen Werkzeugproduktion müssen Sie auch den begrenzten Lagerraum von acht Einheiten vor einer Werkzeugschmiede beachten! Die Werkzeuge werden (als einzige Ware übrigens) nach deren Fertigstellung nicht automatisch irgendwo hin transportiert, wo sie verbraucht werden. Sie müssen deshalb entweder selbst dafür sorgen, dass die hergestellten Werkzeuge in ein Lager transportiert werden oder dass sie direkt an Ort und Stelle (d.h. vor der Werkzeugschmiede) „verbraucht“ werden, indem Sie entsprechende Einheiten rekrutieren, die diese Werkzeuge benötigen.

DIE GOLDPRODUKTION



Auch die *Goldproduktion* zählt in Siedler IV zu denjenigen Produktionen, die kontinuierlich laufen und deshalb möglichst optimal abgestimmt und in den Wirtschaftskreislauf eingebunden werden müssen. Gold wird in Siedler IV zur Rekrutierung von ranghöheren Soldaten benötigt. Wenn Sie sich einmal im Kapitel „Einheitenlehre“ betrachten, welche immensen Vorteile diese ranghöheren Einheiten gegenüber rangniederen Einheiten aufweisen, wird Ihnen klar werden, dass eine massive Goldproduktion als Basis der Rekrutierung von „starken“ Soldaten in vielen Partien der Schlüssel zum Sieg ist!



Für den Erfolg in Siedler IV ist eine massive Goldproduktion von Nöten!

Die **Produktionskette für die Goldproduktion** besteht aus den Gebäuden **Goldmine** (zur Förderung von *Gold*), **Kohlemine** (das Schmelzen von Gold benötigt eine Einheit *Gold* und eine Einheit *Kohle*) und der **Goldschmelze**. Die Produktionszeiten der beiden Minen entsprechen den Produktionszeiten aller Minen (siehe oben). Eine Goldschmelze weist dieselbe Produktionszeit wie eine Eisenschmelze auf, nämlich 24 Sekunden. Somit gelten dieselben Produktionsverhältnisse wie bereits weiter oben für die Eisenschmelze ausführlich erläutert: **1 Goldmine und 1 Kohlemine versorgen jeweils 1 Goldschmelze ausreichend mit Gold und Kohle.**



Für das produzierte Gold sollten Sie ebenfalls die **Einlagerung** anstreben! Sollte in Ihrer Siedlung eine *Kaserne* vorhanden sein, wird produziertes Gold zuerst dorthin geschafft, allerdings auch nur bis zu einer Grenze von acht Einheiten. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt dann bereits ranghöhere Einheiten rekrutieren, wird das Gold in der Kaserne natürlich verbraucht und weitere Goldproduktionen werden wieder zur Kaserne transportiert. Wenn Sie zum Zeitpunkt Ihrer ersten Goldproduktion aber noch keine Veranlassung (oder auch keine Möglichkeit) zum Rekrutieren



von ranghöheren Soldaten sehen, sollten Sie die Goldproduktion nicht durch das Erreichen der Lagergrenzen in einer Kaserne und in der Goldschmelze zum Erliegen kommen lassen, sondern „auf Vorrat“ weiter fortsetzen, indem Sie ein oder mehrere Lager für produzierte Goldbarren einrichten! Sie werden für zahlenmäßig starke Armeen von ranghöchsten Soldaten jede Menge Gold benötigen, so dass Sie im Falle eines Falles auf einen Schlag auf einen hohen Lagerbestand an Gold schnell zugreifen können und so schlagkräftige Soldaten in großer Zahl und in relativ kurzer Zeit „aus dem Boden stampfen“ können.

DIE ALKOHOL- UND MANAPRODUKTION

Eine weitere wichtige Ressource innerhalb der Siedler-IV-Welt ist das **Mana**. Auch wenn Sie die Grundzüge des Alkohol-/Manaprozesses sicherlich bereits kennen, erfolgt noch einmal nachfolgend eine kurze Erläuterung zu diesem Prozess: Mana erhält jedes Volk durch die **Produktion von Alkohol** und der anschließenden **Opferung des Alkohols im kleinen Tempel**. Als Gegenleistung für den geopferten Alkohol liefern die Götter *Mana*.

Das „Siedler-IV-Mana“ besitzt nicht mehr diese immense Bedeutung wie bei Siedler III. Mana erfüllt in Siedler IV bei allen Völkern „nur noch“ folgende Funktionen:

- **In Siedler IV dient das Mana bei allen Völkern „lediglich“ als Energiequelle** für die Zaubersprüche der Priester. **Die Opferung von Alkohol und damit die Erhöhung des Manakontos verleiht den Priestern mehr Energie, damit diese ihre Wunder vollbringen können (siehe das Kapitel „Einheitenlehre“).**
- **Bei den Wikingern erfüllt das Mana den zusätzlichen Zweck als „Munitionsvorrat“** für die wikingische Kriegsmaschine „Thors Hammer“ (siehe ebenfalls das Kapitel „Einheitenlehre“).

Tip

In Siedler III war die Manaproduktion so wichtig, da mit einem erhöhten Manakonto die Kampfstärke der eigenen Einheiten auf gegnerischem Terrain erhöht wurde. Diese Manafunktion existiert in Siedler IV nicht mehr!

Wie Sie sicherlich bereits wissen, weist jedes Volk seine eigenen Vorlieben bzw. Spezialitäten hinsichtlich der Alkoholproduktion auf. Bei jedem Volk müssen Sie sich somit auf neue Produktionsbedingungen einstellen. Welche Besonderheiten Sie dabei bei jedem Volk im Einzelnen beachten sollten, insbesondere im Hinblick auf die Gestaltung von optimalen Produktionsketten, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte:



DIE WEIN- UND MANAPRODUKTION DER RÖMER

Wie bereits in Siedler III schwören die Römer nach wie vor auf die Produktion von Wein. Dabei ist die römische Weinproduktion ein einstufiger Produktionsprozess: Ein römischer Winzer in einem Weingut pflanzt in seinem Arbeitsbereich Reben, deren Trauben er erntet und direkt zu Wein verarbeitet. Fertig!



Das Traubenwachstum funktioniert dabei am besten an einem Berghang, der zudem auf der Sonnenseite liegen sollte. Deshalb müssen Sie den Arbeitsbereich eines Winzers nach dem Bau eines Weingutes immer direkt an eine solche für das Traubenwachstum optimierte Position verlagern. Die beste Position ist der Fuß eines Berges. **Je besser der von Ihnen gewählte Arbeitsbereich eines Winzers beschaffen ist, desto mehr Reben wird der Winzer später setzen können und desto höher wird seine Weinproduktion ausfallen!** Achten Sie z.B. darauf, dass Sie den Arbeitsbereich am Fuß eines Berges wirklich direkt an die Grenze Berg/Gras platzieren. Zudem sollte der Arbeitsbereich frei von Bäumen und Sträuchern sein.

Die Produktionszeiten und -mengen eines römischen Winzers sind direkt vom zugewiesenen Arbeitsbereich abhängig. Wie gesagt: Je besser der Arbeitsbereich beschaffen ist, desto mehr Trauben wird der Winzer ernten können und desto höher wird seine Weinproduktion ausfallen. Einige Beispiele für Produktionszeiten und Produktionsmengen: Kann der Winzer acht Rebstöcke innerhalb seines Arbeitsbereichs setzen, wird er im Durchschnitt ca. jede Minute eine Amphore Wein produzieren. Gelingt es ihm dagegen, nur vier Rebstöcke innerhalb seines Arbeitsbereichs zu setzen, produziert er im Durchschnitt nur alle zwei Minuten eine Amphore Wein. Vom Setzen eines Rebstocks bis zum Heranreifen von erntereifen Trauben vergehen übrigens ca. vier Minuten. Beobachten Sie also die Produktivität eines Winzers nach der Zuteilung des Arbeitsbereichs. Der Arbeitsbereich sollte das Anpflanzen von mindestens sieben oder acht Rebstöcken ermöglichen! Kann der Winzer in seinem aktuellen Arbeitsbereich weniger Rebstöcke setzen, müssen Sie den Arbeitsbereich so lange variieren, bis ein zufrieden stellendes Produktivitätsergebnis für den Winzer vorliegt.



Je besser der Arbeitsbereich eines römischen Winzers gewählt wird, desto mehr Rebstöcke wird er setzen können und desto besser wird seine Produktivität ausfallen

Tipp

Nach wie vor funktioniert auch der „Trick“ der wechselnden Arbeitsbereiche für Winzer. Das heißt: Nachdem der Winzer in seinem ersten Arbeitsbereich die maximale Anzahl von Rebstöcken gepflanzt hat, verlagern Sie den Arbeitsbereich an eine andere Position. Dort beginnt der Winzer dann, neue Rebstöcke zu setzen. Wenn der Winzer auch in seinem zweiten Arbeitsbereich seine Aufgabe erledigt hat, verlagern Sie den Arbeitsbereich wieder zurück zur ersten Position und lassen den Winzer dort die inzwischen erntereifen Trauben einsammeln und anschließend wieder neue Rebstöcke setzen. Anschließend wechseln Sie wieder in den zweiten Arbeitsbereich, in dem der Winzer nun ebenfalls erntet und neue Rebstöcke setzt usw. Mit diesen wechselnden Arbeitsbereichen lässt sich der Output eines Winzers wirklich optimieren. Allerdings müssen Sie bei dieser Methode jederzeit ein wachsames Auge auf den Winzer bzw. das betreffende Weingut werfen und den Arbeitsbereich in regelmäßigen Abständen wechseln.



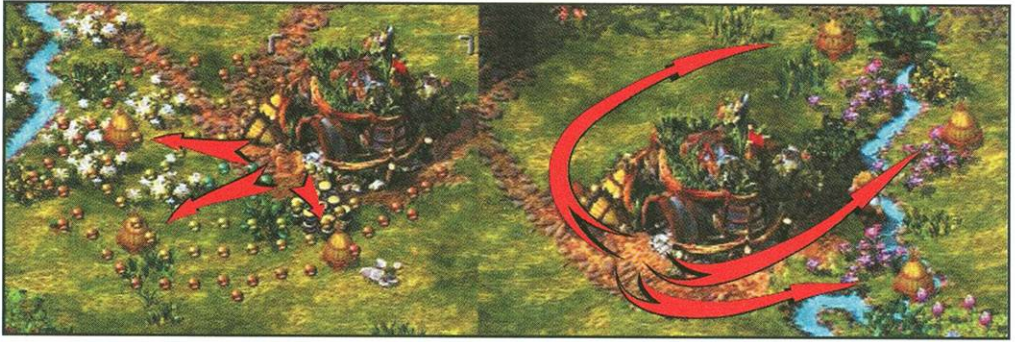
DIE MET- UND MANAPRODUKTION DER WIKINGER

Die Wikinger betreiben eine etwas aufwendigere Produktion hinsichtlich Alkohol und Mana, und zwar wie folgt: Wikinger produzieren **Honig in Imkereien**, der (zusammen mit Wasser) in **Honigwinzereien** zu **Honigwein (Met)** verarbeitet wird, der anschließend in **kleinen Tempeln** den Göttern geopfert wird um schlussendlich an das begehrte Mana zu gelangen. Siedler-III-Veteranen werden diesen Produktionsprozess bereits kennen – das Volk der Amazonen hat in Siedler III auf genau dieselbe Art und Weise Mana gewonnen.



Die erste Stufe des wikingischen Alkohol- und Produktionsprozesses ist der **Aufbau von Imkereien**. Der Imker in einer solchen Imkerei wird innerhalb seines Arbeitsbereichs Bienenstöcke aufstellen, in denen fleißige Bienen den Honig produzieren. Die Bienenstöcke werden dabei in einem gewissen Abstand voneinander platziert und müssen (bzw. die Imkereien) die Nähe von Blumenfeldern aufweisen, denn nur an diesen Positionen können die Bienenstöcke Honig produzieren. Die „Nähe zu Blumenfeldern“ ist dabei aber relativ zu betrachten. Auch in einiger Entfernung zu einem Blumenfeld produziert ein Bienenstock noch Honig, wenn auch in einem wesentlich längeren Zeitraum als ein Bienenstock in direkter Nähe oder inmitten eines Blumenfeldes. Je nach der Entfernung zu einem Blumenfeld weist ein Bienenstock dabei zwei unterschiedliche **Produktionszeiten** auf: Ist eine direkte Nähe zu einem Blumenfeld gegeben, beträgt die Produktionszeit für eine Einheit Honig ca. 30 Sekunden; ist der Bienenstock zu weit von einem Blumenfeld entfernt, erhöht sich die Produktionszeit auf über zwei Minuten!

Bei der Platzierung einer Imkerei müssen Sie zunächst einmal die Nähe eines Blumenfeldes beachten und dass der Eingang der Imkerei möglichst zum Blumenfeld hin ausgerichtet ist, um die Wege des Imkers so kurz wie möglich zu gestalten. Den Arbeitsbereich des Imkers legen Sie dann am besten ganz eng um die Imkerei an, möglichst so, dass viele Blumenfelder davon erfasst werden. Vermeiden Sie lange Wege des Imkers zu den platzierten Bienenstöcken. Dadurch wird die Produktivität einer Imkerei drastisch reduziert!



Der Eingang und der Arbeitsbereich der Imkerei sollte (rechtes Bild) zum Blumenfeld hin ausgerichtet sein, um die Wege des Imkers so kurz wie möglich zu halten. Die Platzierung einer Imkerei wie im rechten Bild sollte vermieden werden, da die Wege des Imkers zu den Bienenstöcken zu lang werden und sich somit die Produktionszeiten der Imkerei insgesamt erhöhen.



Sobald ein Imker die Arbeit aufnimmt, wird er innerhalb seines Arbeitsbereichs – sofern dieser eng an der Imkerei liegt – nicht viele Bienenstöcke aufstellen. Lediglich drei oder vier Bienenstöcke werden fortan für die Honigproduktion sorgen – und diese Zahl reicht auch vollkommen aus. Sollte das Lager vor einer Imkerei mit Honig gefüllt sein, stellt der Imker aber auch mehr Bienenstöcke auf (siehe nebenstehende Abbildung) da er für den Moment sowieso nichts anders zu tun hat. Wenn die optimale Produktionszeit von 30 Sekunden bei drei Bienenstöcken gegeben ist, benötigt der Imker aber im Prinzip nicht mehr als drei oder vier Bienenstöcke. In diesem Fall wird er (entsprechend kurze Wege vorausgesetzt!) drei Einheiten Honig in der Minute produzieren können. Mehr werden Sie nicht erreichen können. Aber: Diese Produktivität erreicht eine Imkerei auch nur dann, wenn Sie die Platzierungsregeln wie vorgenannt geschildert umsetzen.



Die zweite Stufe der Manaproduktion – die Produktion von Honigwein (Met) – findet in der **Honigwinzerei** statt. Eine errichtete Honigwinzerei produziert eine Flasche Met in ca. 30 Sekunden. Eine optimal arbeitende Imkerei (alle 20 Sekunden eine Einheit Honig, s.o.) kann also quasi 1,5 Honigwinzereien ausreichend mit Honig versorgen. Beim Bau einer zweiten Honigwinzerei müssen Sie also direkt auch eine zweite Imkerei errichten, wenn beide Honigwinzereien ausreichend mit Honig versorgt werden sollen. Die zweite Imkerei kann dann aber bereits eine dritte Winzerei versorgen. Bezüglich des zweiten Input-Rohstoffes für eine Honigwinzerei – **Wasser** – müssen Sie natürlich auch noch ein **Wasserwerk** einplanen, da die Herstellung von Met zusätzlich eine Einheit Wasser erfordert. Ein optimal platziertes bzw. arbeitendes Wasserwerk kann vier Einheiten Wasser in der Minute fördern. Ist ein solcher Fall gegeben, würde ein Wasserwerk für die Versorgung von zwei Honigwinzereien ausreichen. Planen Sie aber besser mit einem Wasserwerk für 1,5 Honigwinzereien, so dass für die Anzahl von Wasserwerken in der Manaproduktionskette dasselbe gilt wie für die Imkereien.



DIE PRODUKTIONEN IM DETAIL



Schließlich folgt **die letzte Stufe im Manaproduktionsprozess**: die Opferung des Honigweins in **kleinen Tempeln**. In einem kleinen Tempel wird ca. alle 30 Sekunden eine Flasche Met geopfert. Somit muss für jede Honigwinzerei auch ein kleiner Tempel errichtet werden, wenn der gesamte Prozess der Managewinnung optimiert werden soll. Beachten Sie auch bei den Wikingern, dass der Bau eines kleinen Tempels eine Einheit Gold benötigt!

Insgesamt gestaltet sich somit die Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude wie folgt:

Gebäude	Anzahl					
Imkerei	1	2	2	3	4	4
Wasserwerk	1	2	2	3	4	4
Honigwinzerei	1	2	3	4	5	6
Kleiner Tempel	1	2	3	4	5	6

Anzahl der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei den Wikingern

DIE TEQUILA- UND MANAPRODUKTION DER MAYAS

Die Alkohol- und Manaproduktion der Mayas ist vom Prinzip her mit der der Wikinger vergleichbar. Über insgesamt drei Produktionsstufen gelangen die Mayas letztendlich an das begehrte Mana, das bei den Mayas allerdings nur als „Energie“ für die mayaichen Priestersprüche benötigt wird.



Die erste Stufe besteht in der Errichtung einer **Agavenfarm**, auf der der Agavenfarmer das Vorprodukt für den Mayaichen Tequila, die Agaven anpflanzt. **Wichtig: Agaven wachsen ausschließlich auf Wüstenböden!** Deshalb müssen Sie eine Agavenfarm einerseits in der Nähe von Wüstenuntergründen errichten und andererseits den Arbeitsbereich von Agavenbauern auf die Wüstenflächen verlagern. Die Produktionsweise von Agavenfarmen ähnelt denen von Getreidefarmen. Bei einer halbwegs optimalen Gestaltung des Arbeitsbereichs von Agavenfarmen können Sie somit **im Durchschnitt ca. alle 45 Sekunden mit 1 Einheit Agave** aus einer Agavenfarm rechnen.



Die zweite Produktionsstufe ist die **Tequiladestille**. Dort werden jeweils **1 Einheit Agave und 1 Einheit Wasser zu 1 Einheit Tequila** verarbeitet. Die Produktionszeit einer Tequiladestille beläuft sich dabei für eine Einheit Tequila auf **ca. 30 Sekunden**.



Schließlich fehlt auch beiden Mayas als letzte Produktionsstufe zur Opferung des Alkohols der **Kleine Tempel** nicht. Dort können **ca. alle 30 Sekunden** eine Einheit Tequila geopfert und das Manakonto der Mayas dadurch um einen Punkt erhöht werden.

Aufgrund der identischen Produktionszeiten von Tequiladestille und Kleiner Tempel benötigen Sie zunächst einmal **für jede produzierende Tequiladestille einen Kleinen Tempel**, in dem die Tequilaproduktion geopfert werden kann. Planen Sie darüber hinaus mit 1,5 Agavenfarmen pro Destille sowie mit einem Wasserwerk für jeweils zwei Destillen. Insgesamt ergeben sich dann folgende Zahlen von Gebäuden bei unterschiedlichen Ausbaustufen der Tequila- und Manaproduktion bei den Mayas:

Gebäude	Anzahl					
Agavenfarm	2	3	5	6	8	9
Wasserwerk	1	1	2	2	3	3
Tequiladestille	1	2	3	4	5	6
Kleiner Tempel	1	2	3	4	5	6

Anzahl der Gebäude der am Manaproduktionsprozess beteiligten Gebäude bei den Mayas

TIPPS ZUR BAUFOLGE

Mit den vorangegangenen Ausführungen zum Aufbau von optimalen Produktionen haben Sie im Prinzip alle nötigen Informationen, um bestens aufeinander abgestimmte Produktionen zu erschaffen und um somit einen optimierten Wirtschaftskreislauf und damit eine gut funktionierende Siedlung zu kreieren. In den folgenden Abschnitten sollen Sie zusätzlich noch erfahren, in welcher Reihenfolge Sie eine Siedlung sinnvollerweise aufbauen, d.h., in welcher Reihenfolge Sie welche Gebäude in welcher Anzahl errichten (die so genannte **Buildorder**).

Sie erhalten damit aber **keine** konkreten Anleitungen, an die Sie sich bei Ihrem eigenen Siedlungsaufbau jeweils im Detail orientieren können, sondern lediglich einen „Einstieg“ in das komplexe Thema „Buildorders“. Denn: Auf jeder Karte und in allen Mehrspielerpartien muss sich der konkrete Siedlungsaufbau an den jeweiligen Gegebenheiten orientieren, die in dem betreffenden Spiel vorherrschen, als da wären:

- **Der Spielmodus:** Im Konfliktmodus sind natürlich ganz andere erste Teilziele relevant als beispielsweise im Modus Wertsiedeln.



- **Das Spiel- oder Missionsziel:** Besteht das Ziel in einem Spiel in der Vernichtung des Gegners, sind andere Baufolgen vorzuziehen, als wenn Sie beispielsweise nur einen Bereich auf einer anderen Insel erobern sollen.
- **Die Anfangsausstattung:** Wenn Sie zu Beginn eines Spiels beispielsweise über reichlich Werkzeug und Siedlermaterial verfügen, müssen Sie eine Werkzeugschmiede oder ein Wohnhaus natürlich erst viel später errichten als in einem Spiel, in dem diese Materialien Mangelware sind.

In den meisten Missionen besteht das erste Ziel in jedem Siedlermatch jedoch darin, eine leistungsfähige, viele Rohstoffe produzierende Siedlung aufzubauen, in der **schnell und zahlreich Soldaten rekrutiert werden können**. In der Mehrzahl aller Spiele müssen Sie also in der ersten Aufbauphase so schnell wie möglich dafür sorgen, dass Sie eine leistungsfähige und kontinuierliche Soldatenproduktion auf die Beine stellen – einerseits, um gegen frühe gegnerische Übergriffe gewappnet zu sein, und andererseits, um selbst für erste Angriffe über das erforderliche Personal in ausreichender Menge verfügen zu können. Ziel in dieser ersten Aufbauphase ist also eine funktionierende Kaserne mit einem hohen „Ausstoß“ von Soldaten. An dieser Zielsetzung orientiert sich auch das nachfolgende Beispiel einer „Buildorder“ in Siedler IV.

1. Holz- und Steinproduktion aufbauen

Natürlich beginnen Sie auch in Siedler IV mit dem Aufbau der Holz- und Steinproduktion. Etablieren Sie deshalb zuerst die Produktionskette für die Holzgewinnung (natürlich an einer entsprechend geeigneten Position mit einem ausreichend großen Baumbestand), bestehend aus: zwei *Holzfällerhütten*, einem *Sägewerk* und einem *Forsthaus*. Im Anschluss daran müssen Sie bei allen Völkern direkt dafür sorgen, dass mindestens eine *Steinbruchhütte* den benötigten Nachschub an Steinen liefern kann. Sind einige dieser erforderlichen Gebäude bereits bei Spielbeginn vorhanden, ergänzen Sie diese Kette (entsprechend der völkerspezifischen optimalen Kombination, s.o.). Stocken Sie die Holz- und Steinproduktion so weit auf, wie es Ihr Anfangsbestand an Werkzeugen (Beile, Sägen und Spitzhacken) erlaubt. Dazu müssen Sie wahrscheinlich auch direkt Ihren Landbesitz durch Wachgebäude vergrößern, die Sie aber sofort wieder abreißen. Wenn es Ihr Werkzeug- und Siedlerbestand ermöglicht, erhöhen Sie die Zahl der Planierer und Bauarbeiter. Halten Sie aber mindestens 2 oder drei Hämmer vorrätig, um Geologen zu rekrutieren (s.u.).



Die „Grundausstattung“ für die Baumaterialienversorgung bei den Mayas steht: eine Holzproduktionskette und drei Steinmetzhütten

2. Wohnhaus errichten (Anzahl freier Siedler erhöhen)



Anschließend müssen Sie höchstwahrscheinlich erst einmal für den Nachschub an neuen Siedlern sorgen. Errichten Sie deshalb ein Wohnhaus. Für das große Wohnhaus haben Sie zu diesem frühen Zeitpunkt zumeist noch nicht genügend Material. Errichten Sie deshalb in dieser frühen Spielphase ein *Mittleres Wohnhaus* und sorgen Sie so erst einmal für einen Siedlernachschub von 20 neuen Siedlern. Wahrscheinlich können Sie das mittlere Wohnhaus anschließend auch sofort wieder abreißen, da Ihr anfänglicher „Siedlungswohnraum“ noch ausreichend sein dürfte, um allen Siedlern – inklusive der neuen freien Siedler – Wohnraum zu bieten.

3. Geologen ausbilden und nach Rohstoffen suchen



Mit den neuen freien Siedlern ist es Ihnen sicherlich möglich, ca. drei neue Geologen zu rekrutieren und diese in bereits entdeckte Gebirgsgebiete zu entsenden, um dort mit der Suche nach Rohstoffen zu beginnen. Sollte das Zielgebirge noch nicht zu Ihrem Landbesitz zählen, erweitern Sie mittels Wachgebäuden (wieder abreißen!) Ihren Einflussbereich auf dieses Gebirge! Prüfen Sie, ob Sie bereits fertige ausgebildete Geologen von Beginn an zur Verfügung haben!



4. Erste Nahrungsversorgung aufbauen

Sorgen Sie anschließend dafür, dass Sie erste Nahrung in Form von Fisch produzieren. Errichten Sie dazu an fischhaltigen Gewässern so viele *Fischerhütten*, wie Sie Angeln zur Verfügung haben. Wenn Sie innerhalb Ihres Einflussbereichs noch keine fischhaltigen Gewässer besitzen, müssen Sie jetzt schleunigst danach suchen und Ihr Gebiet dorthin mit Wachgebäuden erweitern. Bauen Sie außerdem ein *Lager* nahe der Gebirgszüge, wo Sie den Fisch als Lagerware einstellen, um später die schnelle Nahrungsversorgung Ihrer ersten Minenarbeiter zu gewährleisten.



Eine Fischerhütte und ein gebirgsnahes Lager für Fische sollen später Ihre ersten Minenarbeiter mit Nahrung versorgen

5. Erste Minen und die Werkzeugproduktion

Fahren Sie mit dem Bau einer *Eisenschmelze*, einer *Werkzeugschmiede*, einer *Kohlemine* und einer *Eisenerzmine* fort. Nach Fertigstellung dieser Gebäude werden (inklusive der Eisenerz- und Kohlevorräte vom Beginn) die ersten Eisenbarren hergestellt und als Produktionsmaterial der *Werkzeugschmiede* zur Verfügung gestellt. Ab dann können Sie dringend benötigte Werkzeuge herstellen! Welche Werkzeuge dies sind, ist von Spiel zu Spiel verschieden. Wenn Sie immer noch mit dem Anfangskontingent an Planierern und Bauarbeitern auskommen müssen (d.h., zu Spielbeginn waren wenig Schaufeln und Hämmer vorhanden) sollten Sie erst einmal einige Einheiten dieser Werkzeuge herstellen und neue Planierer und Bauarbeiter rekrutieren!



Mit ersten Minen, einer Eisenschmelze und einer Kohlemine steht einer kontinuierlichen Werkzeugproduktion nichts mehr im Wege

6. Ausbau der Baumaterialienversorgung

Im nächsten Schritt bauen Sie Ihre Versorgungsstruktur für Holz und Steine weiter aus – natürlich wieder entsprechend dem volkerspezifischen Verhältnisses von Holzproduktionsketten und Steinproduktionen (s.o.). Die erforderlichen Werkzeuge für die dann neu zu besetzenden Gebäude stellen Sie in der Werkzeugschmiede her. Erweitern Sie Ihren Landbesitz auf Positionen, an denen ein weiterer Steinabbau möglich ist und wo Sie weitere Baumbestände finden. Außerdem ist in dieser Phase der Bau eines weiteren *Mittleren Wohnhauses* sicherlich angebracht.

7. Nahrungsversorgung aus- bzw. aufbauen

Danach kümmern Sie sich um den Aufbau der Nahrungsversorgung. Zu diesem Zweck nehmen Sie in dieser Phase den Bau von zwei *Getreidefarmen*, einer *Mühle*, einem *Wasserwerk* (eventuell müssen Sie vorher Ihren Einflussbereich auf ein Flussgebiet erweitern!) und zwei *Bäckereien* in Angriff! Achten Sie darauf, ob Sie genügend Sensen vorrätig haben, ansonsten stellen Sie diese in der Werkzeugschmiede her. Zusätzlich bauen Sie die Fischproduktion aus, indem Sie weitere *Fischerhütten* errichten, so dass Sie danach insgesamt drei Fischerhütten besitzen. Auch die dafür benötigten Angeln stellen Sie in der Werkzeugschmiede her.



Mit zwei Getreidefarmen bewerkstelligen Sie die erste Brotproduktion

8. Weitere Minen und Waffenschmieden

Während die Nahrungs-(Brot-)produktion anläuft, bauen Sie insgesamt drei weitere *Kohleminen*, eine weitere *Eisenerzmine*, eine weitere *Eisenschmelze* und zwei *Waffenschmieden*. Außerdem bauen Sie weitere *Lager*, bei denen Sie die Einlagerung von Schwertern und Bögen einstellen. Benötigte Werkzeuge werden wieder in der Werkzeugschmiede hergestellt. Die Verteilung des Fisches setzen Sie für der Kohleminen danach auf 0 %, damit die Kohleminen nur noch mit Brot beliefert werden und die gesamte Fischproduktion zu Ihren Eisenerzminen geliefert wird. Stellen Sie bei den Waffenschmieden die automatische Produktion von Schwertern (60 %) und Bögen (40 %) ein.



Eine kontinuierliche Waffenproduktion in zwei Waffenschmieden ist mit dieser Ausstattung nach ca. 30 Minuten erreicht

9. Neues Großes Wohnhaus



Nach den vorangegangenen Baumaßnahmen wird eine Vielzahl neuer Transportaufträge anfallen. Deshalb sollten Sie an dieser Stelle ein *Großes Wohnhaus* errichten, damit Sie für die folgenden Minuten über genügend Träger verfügen und keine Transportschwierigkeiten bekommen!

10. Kaserne errichten



Das letzte Gebäude, das Ihnen in diesem Wirtschaftskreislauf noch fehlt, ist die *Kaserne*. Diese errichten Sie an einem geeigneten Ort und stellen die automatische Rekrutierung für Level-1-Schwertkämpfer und Level-1-Bogenschützen ein, oder aber Sie rekrutieren ein „begrenztes“ erstes Kontingent von jeweils ca. 10 bis 20 Einheiten.

Auf jeden Fall sind Sie mit diesem Wirtschaftskreislauf und dieser Vorgehensweise nach ca. 30 Minuten in der Lage, ca. alle 12 bis 15 Sekunden einen neuen Soldaten zu „rekrutieren“ (Voraussetzung dafür sind allerdings genügend „freie“ Siedler bzw. neue Wohnhäuser!) – wenn auch „nur“ Level-1-Soldaten. Damit können Sie sich aber erst einmal jeglicher schneller Übergriffe erwehren und haben damit das wichtigste Teilziel in einem Siedler-IV-Spiel – eine starke Soldatenproduktion – erreicht. Ab diesem Zeitpunkt stehen dann verschiedene Wege offen, wie das Spiel fortgesetzt werden kann, z.B. können Sie im Anschluss die Goldproduktion ankurbeln und auch höherrangige Soldaten rekrutieren. Die weitere Strategie liegt dann in Ihrer Hand ...



EINHEITENLEHRE

Die meisten Einheiten der Siedler-IV-Welten, nämlich solche, die innerhalb Ihres Wirtschaftskreislaufs einer geregelten Tätigkeit nachgehen, können Sie nicht direkt steuern. Die Zuweisung und die Aktivität solcher Einheiten erfolgt zu 100 % automatisch. Sie müssen nur zusehen, dass Sie in diese Prozesse zu gegebener Zeit ein wenig reglementierend durch Verlegung der Arbeitsbereiche, durch den Abriss von Gebäuden usw. eingreifen.

Daneben existieren in Siedler IV aber natürlich auch wieder eine Reihe von direkt steuerbaren Einheiten, die Sie einerseits direkt erzeugen und andererseits eben in ihren Aktionen direkt steuern können. Und im Vergleich zu Siedler III bietet Siedler IV von solchen Einheiten eine Reihe mehr Einheiten, deren Stärken, Schwächen und Einsatzzwecke Sie natürlich ganz genau kennen müssen, da diese direkt steuerbaren Einheiten letztendlich über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Insgesamt **13 verschiedene Einheitentypen** in insgesamt drei **Einheitengruppen** können Sie in Siedler IV *direkt* steuern:

1. Insgesamt sechs Einheitentypen sind bei allen Völkern dazu geeignet, den Gegnern in Siedler IV mit direkter Waffengewalt auf den Leib zu rücken. Dies ist global betrachtet die Gruppe der **militärischen Einheiten, die folgende Einheiten umfasst: Schwertkämpfer, Bogenschütze, Spezialeinheit** (*Blasrohrkämpfer, Axtkämpfer und Sanitäter*), **Hauptmann**, die **Kriegsmaschinen** (*Katapult, Thors Hammer, Feuerspeier*) und schließlich die **Kriegsschiffe**, die neu in Siedler IV auftauchen.
2. Mit vier weiteren Einheitentypen, können Sie Ihren Kontrahenten bedingt zusetzen, zwar nicht mit direkter Waffengewalt, jedoch mit einer Reihe von weiteren Aktionen, die Ihrem Erfolg in einem Siedler-IV-Spiel sehr zuträglich sein können. Die Rede ist von den so genannten „**paramilitärischen**“ **Einheiten** – dem **Dieb**, dem **Pionier**, dem **Priester** und dem **Saboteur** (Letztgenannter ist nur in Multiplayerspielen verfügbar). Zusätzlich gibt es in Siedler IV neuerdings auch noch den **Gärtner**, der allerdings nur in Spielen gegen das Dunkle Volk von Interesse für Sie ist.
3. Schließlich existiert eine dritte Gruppe von direkt steuerbaren Einheiten – die **zivilen Einheiten, nämlich die Fähre und der Geologe**. Mit diesen Einheiten können Sie Ihren Gegnern weder direkt noch indirekt zusetzen. Jedoch benötigen auch diese Einheiten direkte Befehle von Ihnen, um ihren Zweck zu erfüllen.

Nachfolgend erhalten Sie einen detaillierten Überblick über die Charakteristika, Besonderheiten und Eigenschaften aller militärischen Einheiten sowie einige wichtige andere Einheiten, nämlich dem Priester, dem Pionier und dem Dieb.



Zuvor jedoch noch einige Erläuterungen zu einer Neuheit in Siedler IV: die Kosten und die Technik der Ausbildung von ranghöheren militärischen Einheiten:

DIE REKRUTIERUNG RANGHÖHERER EINHEITEN

Wie Sie sicherlich bereits wissen, können Sie in einer Kaserne bei jedem Volk bei den Einheiten *Schwertkämpfer*, *Bogenschütze* und *Spezialeinheit* drei unterschiedlich hohe Ränge ausbilden (vgl. dazu auch das Kapitel „Auf in den Kampf“). Diese Möglichkeit hatten Sie im Rahmen der Rangaufwertungen durch Mana auch schon in Siedler III, jedoch läuft dieses Prinzip der höheren Einheitenränge in Siedler IV jetzt komplett anders.

Höhere Ränge der drei o.g. Einheitentypen erreichen Sie in Siedler IV nur durch die **direkte Einbringung von Gold in den Rekrutierungsprozess**, d.h., um eine Einheit in einem höheren Rang zu schaffen, müssen Sie Goldbarren „auf den Tisch der Kaserne legen“. Aus diesem Grund bietet die Kaserne in Siedler IV auch einen Lagerplatz für Goldbarren, um die Kosten für die ranghöheren Einheitenrekrutierungen in der Kaserne decken zu können. Um eine Einheit *Schwertkämpfer*, *Bogenschütze*, *Spezialeinheit* oder *Hauptmann* in einem der drei Ränge auszubilden, benötigen Sie jeweils folgende Ausrüstungsgegenstände („Gold R1“, „Gold R2“ und „Gold R3“ bedeutet in der nachfolgenden Tabelle, wie viele Goldstücke die Ausbildung einer Einheit des Rang 1, Rang 2 und Rang 3 kostet):

Einheit	Waffe	Gold R1	Gold R2	Gold R3
Schwertkämpfer	Schwert	0	1	2
Bogenschütze	Bogen	0	1	2
Spezial Axtkämpfer	Axt	0	1	2
Spezial Blasrohrschütze	Blasrohr	0	1	2
Spezial Sanitäter	Schwert	0	1	2
Hauptmann	Schwert, Rüstung		3	

Ausrüstungsgegenstände für die verschiedenen Rangstufen der militärischen Einheiten

Die Einheit des Hauptmanns ist also mit zwei Ausrüstungsgegenständen und drei Goldbarren die mit Abstand teuerste Einheit. Die Ausbildung von Einheiten des höchsten Rangs der übrigen Soldatentypen verlangen jeweils zwei Goldstücke. Um eine Armee mit ausschließlich ranghöchsten Einheiten auszubilden, müssen Sie also eine mächtige Goldproduktion auf die Beine stellen (vgl. dazu auch das Kapitel „Auf in den Kampf“). Beachten Sie auch, dass die Ausbildung von römischen Sanitätern Schwerter benötigt!

Um eine Einheit des gewünschten Typs im gewünschten Rang auszubilden, müssen dann natürlich die o.g. Ausrüstungsgegenstände und Goldvorräte (sofern Sie eine Einheit des 2. oder 3. Rangs oder einen Hauptmann ausbilden wollen) in der Kaserne vorhanden sein. Zur Ausbildung von Einheiten wählen Sie im Kasernenmenü die auszubildende Einheit (im gewünschten Rang!) per Mausklick aus und legen über die unteren Pfeilschaltflächen die gewünschte Menge der auszubildenden Einheit fest (1 Einheit, fünf Einheiten oder „unendlich“).

Tipp

Mit den Pfeilschaltflächen **1 weniger** und **5 weniger** können Sie lediglich eine festgelegte Zahl von auszubildenden Soldaten eines bestimmten Typs wieder korrigieren. Es ist keinesfalls etwa so, dass Sie mit diesen Pfeilschaltflächen ausgebildete Soldaten wieder in normale Siedler zurückwandeln können! Einmal ausgebildete Soldaten eines bestimmten Rangs bleiben das ganze Spiel über Soldaten und können nicht zurückgewandelt werden!



Im Kasernenmenü wählen Sie den auszubildenden Soldatentyp im gewünschten Rang (1 bis 3) aus und bestimmen mit den Pfeilschaltflächen die Anzahl der auszubildenden Soldaten des markierten Typs. Rechts oben ist übrigens das Symbol für den Hauptmann vorhanden!

Tipp

Kasernen haben in Siedler IV jetzt übrigens einen „Arbeitsbereich“. Neu rekrutierte Soldaten bewegen sich nach ihrer „Fertigstellung“ zum Mittelpunkt des Arbeitsbereichs. Durch die Vorgabe eines solchen Zielpunktes können Sie nun auch Ihre neuen Soldaten direkt an „Brennpunkten des Geschehens“ sammeln.



DER SCHWERTKÄMPFER



Der *Schwertkämpfer*, für dessen Ausrüstung Sie in der *Waffenschmiede* ein *Schwert* produzieren müssen, ist Ihr „Allround“-Kämpfer mit der **höchsten Durchschlagskraft** und einem hohen **Bewegungstempo**. Seine Stärke ist natürlich der Nahkampf gegen jegliche Art von attackierbaren gegnerischen Einheiten sowie die Attacke auf gegnerische Wachgebäude. Nur der Schwertkämpfer kann an der Tür eines gegnerischen Wachgebäudes den Kampf gegen gegnerische Einheiten führen und somit für die Einnahme des betreffenden gegnerischen Wachgebäudes sorgen. Der Schwertkämpfer ist mit Abstand (auch wegen seiner Einheitenwerte, s.u.) Ihre **wertvollste militärische Einheit!**

Einige Details zu den Einheitenwerten des Schwertkämpfers:

- Die **Angriffsstärke** des Schwertkämpfers liegt bei allen drei Rängen ungefähr dreimal so hoch wie die eines Bogenschützen. Unterlegen ist der Schwertkämpfer in der Angriffsstärke nur dem wikingischen Axtkämpfer (s.u.). Wenn die Angriffsstärke eines Schwertkämpfers des Levels 3 100 % beträgt, so weist ein Level-2-Schwertkämpfer im Vergleich dazu eine ca. 70%ige Angriffsstärke und ein Level-1-Schwertkämpfer eine ca. 50%ige Kampfstärke auf. Level-3-Schwertkämpfer sind also ihre hohen Goldkosten durchaus wert! Dazu ein kleines Rechenbeispiel: Um einen gegnerischen R1-Bogenschützen zu beseitigen, benötigt ein R1-Schwertkämpfer zehn Hiebe/Attacken, ein R3-Schwertkämpfer dagegen gerade einmal sechs.
- Auch bei den **Lebenspunkten** weist der Schwertkämpfer die besten Werte aller mobilen Einheiten auf! In allen drei Rängen kann der Schwertkämpfer eine Menge einstecken. Die Verbesserung des Lebenspunktwertes innerhalb der drei Ränge erfolgt mit denselben Erhöhungen wie bei der Angriffsstärke, also von 50 % (L1) über 70% bis hin zu 100% (L3).
- Überraschend ist der Schwertkämpfer auch hinsichtlich seiner **Angriffsgeschwindigkeit**. Von allen Einheiten (mit Ausnahme des Hauptmanns und des Dunklen Schwertkämpfers) kann der Schwertkämpfer in einem gewissen Zeitraum die meisten Attacken bewerkstelligen. Die Angriffsgeschwindigkeit liegt beispielsweise doppelt so hoch wie die des Bogenschützen oder des Axtkämpfers! In Verbindung mit der hohen Angriffsstärke eines Schwertkämpfers wird Ihnen vielleicht jetzt die große Bedeutung des Schwertkämpfers bewusst! Die Angriffsgeschwindigkeit ist allerdings in allen drei Schwertkämpfer-Rängen gleich, d.h., die Angriffsgeschwindigkeit erhöht sich nicht mit höheren Rängen!

DER BOGENSCHÜTZE



Der *Bogenschütze* ist die **Fernwaffeneinheit** in Siedler IV. Für die Ausrüstung des Bogenschützen benötigen Sie einen Bogen, der in der Waffenschmiede hergestellt wird. *Bogenschützen* agieren aus dem Hintergrund bzw. in zweiter Reihe hinter Schwertkämpfern, um die Attacken auf gegnerische Einheiten „an der Front“ wirkungsvoll zu unterstützen. Zudem leisten Bogenschützen auf den Zinnen von Wachgebäuden wertvolle Verteidigungsdienste. Einige Einheiten-details zu den Bogenschützen:

- Ein Nachteil der *Bogenschützen* liegt in deren relativ **langsamen Bewegungstempo** (langsamer als Schwertkämpfer) sowie in deren **Nahkampfunfähigkeit**. Bogenschützen haben eine Mindestreichweite von vier Feldern (maximal übrigens 13 Felder). Das heißt, ist den Bogenschützen erst einmal ein gegnerischer Schwertkämpfer im Nahkampf auf den Pelz gerückt, ist er wehrlos und hoffnungslos verloren. Eine Flucht ist in diesem Fall auch ausgeschlossen, da der Bogenschütze gegenüber dem Schwertkämpfer in puncto Bewegungstempo unterlegen ist.
- Die **Angriffsstärke** des Bogenschützen beträgt im Level 1 ungefähr 40 % der Angriffsstärke eines Schwertkämpfers, so dass erst „2,5“ Bogenschützen zusammen die Angriffsstärke eines Schwertkämpfers erreichen. Die Steigerungen der Angriffsstärke in Folge höherer Ränge fallen beim Bogenschützen aber dann zufrieden stellend aus: Ein Level-2-Bogenschütze verfügt über 50 % mehr Angriffsstärke, ein Level-3-Bogenschütze über 100 % mehr Angriffsstärke als ein Level-1-Bogenschütze. Trotzdem bleibt in allen Levels das Verhältnis erhalten, dass ein Schwertkämpfer desselben Levels ungefähr über dreimal so viel Angriffsstärke verfügt! **Auf Wachgebäuden postierte Bogenschützen** erhalten übrigens einen Bonus in der Angriffsstärke, der sich je nach Level zwischen 50 und 25 % bewegt! Ein Level-1-Bogenschütze auf einem Wachgebäude verfügt aufgrund des dadurch wirksamen Angriffsstärkenbonus beispielsweise über dieselbe Angriffstärke wie ein Level-2-Bogenschütze! Außerdem wird bei Bogenschützen auf Wachgebäuden **die Mindestreichweite auf 1 Feld reduziert!** Das bedeutet, dass Bogenschützen auf Wachgebäuden nun auch Angreifer attackieren können, die „unten“ vor der Tür des Wachgebäudes stehen. Mit diesem Reichweitenbonus wird die Bedeutung von Bogenschützen auf Wachgebäuden deutlich aufgewertet!
- Die **Lebenspunkte (Hitpoints)** eines Bogenschützen sind im Vergleich zu den Lebenspunkten eines Schwertkämpfers in allen drei Rängen geringer: L1 = 25 % geringer, L2 = 18 % geringer, L3 = 12 % geringer. Das heißt, dass mit höheren Rängen die Lebenspunkte eines Bogenschützen in größerem Maße ansteigen als die eines Schwertkämpfers.
- Die **Angriffsgeschwindigkeit** liegt etwa um 50 % niedriger als bei einem Schwertkämpfer, d.h., z.B. wenn ein Schwertkämpfer drei Attacken ausführt, bewerkstelligt ein Bogenschütze in derselben Zeit zwei Attacken. Allerdings weist der Bogenschütze eine bessere Angriffsgeschwindigkeit (ca. 25 %) als die Spezialeinheiten auf.



Insgesamt ist der Bogenschütze hinsichtlich seiner Einheitenwerte im Vergleich zu den übrigen Einheiten gegenüber seiner Beschaffenheit in Siedler III etwas abgewertet worden. Dennoch darf ein Bogenschützenregiment natürlich bei keiner Attacke fehlen – die „richtige“ Mischung macht's!

SPEZIALEINHEIT DER RÖMER: DER SANITÄTER



Die Spezialeinheit der Römer, der *Sanitär*, ist eine Einheit mit zwei Fähigkeiten: Erstens kann der Sanitär als Kampfeinheit fungieren (wenn auch nicht mit besonders guten Kampfeigenschaften, s.u.) und zweitens kann er – *nomen est omen* – angeschlagene eigene Einheiten auf freiem Feld heilen. Die Heilungsfähigkeiten des Sanitäters sind dabei aber darauf beschränkt, einer angeschlagenen eigenen Einheit **bis zu 75 %** ihrer vollen Lebenspunkte wiederzugeben. Die Heilung erfolgt dabei vollautomatisch. Befindet sich ein Sanitär inmitten einer Kampfformation, heilt er angeschlagene Schwertkämpfer oder Bogenschützen nach Leibeskräften automatisch. Die Reichweite des Sanitäters für seine Heilungsaktionen ist dabei ansprechend – keinesfalls muss der Sanitär direkt neben der zu heilenden Einheit stehen. Allerdings müssen Sie darauf achten, dass der Sanitär ein langsames Bewegungstempo als die Schwertkämpfer aufweist und deshalb immer ein wenig „zurückhängt“. Die Geschwindigkeit des Heilprozesses steigert sich übrigens bei höheren Rängen enorm: Verfügt ein Level-3-Sani über 100 % „Heilungstempo“, sind es bei einem Level-2-Sani „nur“ 70 % und bei einem Level-1-Sani gerade noch 40 %.



Römische Sanitäter bei ihrer Haupttätigkeit: dem Heilen von angeschlagenen eigenen Einheiten



Die **wichtigsten Eigenschaften** des Sanitäters in Kurzform: Wie gesagt ist der Sanitär auch gleichzeitig eine kämpfende Einheit (Ausrüstungswaffe: Schwert). Die **Angriffsstärke** eines Sanitäters ist in allen drei Rängen allerdings etwa nur ein Drittel so groß wie die eines Schwertkämpfers und entspricht in allen drei Rängen exakt den Angriffsstärken eines Bogenschützen desselben Levels. Ein Level-3-Sanitär ist bezüglich der Angriffsstärke immer noch schwächer als ein Level-1-Schwertkämpfer! Die **Lebenspunkte** eines Sanitäters sind in allen drei Rängen mit denen eines Bogenschützen desselben Levels identisch. Zu den widerstandsfähigsten Einheiten zählt der römische Sanitär also nicht.

Insgesamt stellt der römische Sanitär mit seinen Heilungsfähigkeiten aber eine sehr gute Spezialeinheit dar. Eine Gruppe von ca. 10 Level-3-Sanitätern in einer größeren Einheitenformation von Schwertkämpfern erhöht die Überlebensdauer Ihrer Schwertkämpfer enorm. Sanitäter sind bei jedem Angriff (und auch in der Defensive) ein Muss!

SPEZIALEINHEIT DER WIKINGER: DER AXTKÄMPFER



Die Wikinger verfügen als Spezialeinheit über einen mächtigen, axtschwingenden Gesellen, der ob seiner Eigenschaften Angst und Schrecken in den Siedler-IV-Welten verbreiten dürfte. Wo der Axtkämpfer hinlangt, wächst buchstäblich kein Gras mehr. Einer Angriffsstärke, die seinesgleichen sucht, steht beim Axtkämpfer allerdings eine gewisse Behäbigkeit gegenüber. Zwar kann der Axtkämpfer keine Wachgebäude einnehmen bzw. gegen eine Wachturmbesatzung an der Tür des Wachgebäudes kämpfen, aber er kann **Militärgebäude attackieren und zerstören**, also Wachtürme, Burgen usw. Die wichtigsten Eigenschaften des Axtkämpfers im Überblick:

- Der Axtkämpfer verfügt mit Abstand über die größte **Angriffsstärke** aller Einheiten (sieht man einmal von den Kriegsmaschinen und den Kriegsschiffen ab). Ein Level-1-Axtkämpfer weist beispielsweise bereits eine um 20 % höhere Angriffstärke als ein Level-3(!!!)-Schwertkämpfer auf. Wenn Sie dann noch wissen, dass sich die Angriffsstärke bei einem Level-2-Axtkämpfer um 25 % erhöht und bei einem Level-3-Axtkämpfer noch einmal um weitere ca. 40 %, erahnen Sie, welches Potential in dieser Einheit steckt!
- Eine zusätzliche Stärke des Axtkämpfers liegt darin (z.B. im Vergleich zum Schwertkämpfer), dass dieser eine **Reichweite** von bis zu zwei Feldern hat. Das bedeutet z.B. bei einem Zusammentreffen mit einem Schwertkämpfer, dass der Axtkämpfer bereits einen Treffer landen kann, während der gegnerische Schwertkämpfer sich noch nähert. Erst dann kann der Schwertkämpfer attackieren; der Axtkämpfer landet dann aber schon seinen zweiten Treffer.



- Dieser Reichweitenvorteil wird aber etwas durch die langsame **Angriffsgeschwindigkeit** des Axtkämpfers wieder kompensiert. Eine große Axt zu schwingen, erfordert nun einmal Zeit. Deshalb weist der Axtkämpfer eine um fast 50 % reduzierte Angriffsgeschwindigkeit gegenüber dem Schwertkämpfer auf. Wo ein Schwertkämpfer in einem bestimmten Zeitraum also zweimal zulangen kann, kann der Axtkämpfer nur einen Schlag ausführen.
- Bezüglich der **Lebenspunkte** ist der Axtkämpfer allerdings nicht so gut ausgestattet. In allen drei Rängen verfügt er über Lebenspunktwerte, die mit den Werten eines Bogenschützen oder eines römischen Sanitäters desselben Levels vergleichbar sind.

SPEZIALEINHEIT DER MAYA: DER BLASROHRSCHÜTZE



Die Spezialeinheit der Mayas, der Blasrohrschütze, ist eine trickreiche Einheit, deren geschickter Einsatz Ihnen einige Vorteile bringen kann. Die Blasrohrkämpfer verschießen kleine Giftpfeile, die gegnerische Einheiten für einen gewissen Zeitraum lähmen und damit außer Gefecht setzen. Für die mayaïschen Nahkämpfer (oder auch Bogenschützen) ist es danach ein Leichtes, die untätigen gegnerischen Einheiten in aller Ruhe ohne Gegenwehr zu beseitigen.

Die Blasrohrkämpfer verfügen natürlich über keine direkte **Angriffsstärke**, da sie gegnerischen Einheiten mit ihren Attacken keine Lebenspunkte entziehen. Wichtig ist die **Reichweite** der Blasrohrkämpfer, die – ähnlich wie bei den Bogenschützen – mindestens einige Felder aufweist, so dass der Blasrohrkämpfer im Nahkampf chancenlos ist. Die Maximalreichweite ist mit acht Feldern nur halb so groß wie bei der der Bogenschützen, so dass Blasrohrkämpfer auch äußerste Vorsicht gegen Gruppen von Bogenschützen walten lassen müssen. Bevor die Blasrohrkämpfer an Bogenschützen innerhalb ihrer Zielreichweite herangekommen sind, befinden sie sich bereits in der Zielreichweite der Bogenschützen und sehen sich entsprechenden Attacken ausgesetzt. Die **Lebenspunkte** der Blasrohrkämpfer sind in allen drei Rängen denen der Bogenschützen oder Axtkämpfer ähnlich und liegen somit im Rahmen. Die **Angriffsgeschwindigkeit** der Blasrohrkämpfer liegt etwa um 25 % niedriger als bei einem Bogenschützen.

Fazit: Als unterstützende Einheiten gegen gegnerische Schwert- oder Axtkämpfer verrichten die Blasrohrkämpfer unschätzbare Dienste. Gegen gegnerische Bogenschützen sind sie dagegen unterlegen, aber nicht chancenlos.

DER HAUPTMANN



Als weitere neue Einheit steht bei allen Völkern die Einheit *Hauptmann* zur Ausbildung zur Verfügung. Dieser wird genauso wie alle anderen militärischen Einheiten in der Kaserne ausgebildet – die Kosten und die Ausrüstungsgegenstände für einen Hauptmann wurden bereits oben genannt. Ein Hauptmann besticht zunächst einmal durch seine Eigenschaftswerte und durch die Fähigkeit, auf andere eigene Einheiten in seiner Gruppe in einem Gefecht eine motivierende und damit **kampfkraftsteigernde Wirkung** auszuüben, **die sich auf 10 % beläuft!** Diese 10%ige Steigerung ist maximal und vervielfacht sich nicht etwa beim Vorhandensein von mehreren Hauptmännern in einer Gruppe.

Die motivationssteigernde Wirkung eines Hauptmanns wird immer nur in einer **Gruppe von Einheiten** erzielt, die Sie zuvor mittels der *Gruppierungsfunktion* (S + „Zahl“) erstellt haben und der Sie einen Hauptmann zugefügt haben. Das bloße Mitführen eines Hauptmanns bei einem Einheitenkontingent hat keine motivationssteigernde Wirkung! Da Sie in einer Gruppe maximal 100 Einheiten zusammenfassen können, kann ein einzelner Hauptmann auf maximal 99 Soldaten eine 10%ige motivationssteigernde Wirkung ausüben. Daraus wird aber auch deutlich, dass Sie gar nicht so viele Hauptmänner für dieses Feature benötigen. Nur wenn Sie mehrere Gruppen bilden, z.B. eine Bogenschützengruppe, eine Schwertkämpfergruppe, eine Axtkämpfergruppe usw., benötigen Sie mehrere Hauptmänner. Greifen Sie mit einem gemischten Einheitenkontingent an, das aus weniger als 100 Einheiten besteht, genügt auch ein Hauptmann. Wichtig ist nur, dass Sie aus denjenigen Einheiten, denen eine motivationssteigernde Wirkung zukommen soll, eine Gruppe bilden und in diese Gruppe einen Hauptmann integrieren!

Die **Einheitenwerte** eines Hauptmanns entsprechen in allen Bereichen ungefähr den Werten eines Level-3-Schwertkämpfers, mit ganz leichten Vorteilen bei der *Angriffsstärke* und *Angriffsgeschwindigkeit*. Allerdings kann der Hauptmann auch keine gegnerischen Wachgebäude bzw. die darin befindliche Besatzung attackieren oder gar Wachtürme einnehmen! Hauptzweck des Hauptmanns ist seine kampfkraftsteigernde Wirkung auf andere eigene Einheiten!

DIE KRIEGSMASCHINEN



Alle drei Völker verfügen auch in Siedler IV wieder über eine spezielle Kriegsmaschine! Während die *Römer* – wie schon in Siedler III – mit **Katapulten** die Gegner in Angst und Schrecken versetzen wollen, bauen die *Mayas* auf die Zerstörungskräfte des **Feuerspeiers** und die *Wiking*er auf die Kräfte von **Thor's Hammer**.



Jede dieser drei völkerspezifischen Kriegsmaschinen wird in der **Fahrzeugmanufaktur** gefertigt und erfordert für die Produktion jeweils *sechs Bretter* und *drei Eisenbarren*. Allein mit dem Vorhandensein einer Kriegsmaschine können Sie aber noch keinen Staat machen, denn Kriegsmaschinen benötigen **Munition**. Wenn eine Kriegsmaschine die Fahrzeugmanufaktur verlässt, ist sie noch ohne jegliche Munition und daher nicht einsatzbereit. Die erforderliche Munition fertigen die drei Völker auf verschiedene Art und Weise:

- **Römer:** In der *Munitionsmanufaktur* aus Steinen. *1 Einheit Stein* wird dort zu *1 Einheit Munition* verarbeitet. Ein Katapult kann vier Einheiten Munition aufnehmen und dementsprechend auch nur vier Schuss abgeben.
- **Mayas:** Im *Pulverhaus* wird *1 Einheit Kohle* und *1 Einheit Schwefel* zu *1 Einheit Munition* für den *Feuerspeer* verarbeitet. Ein Feuerspeer nimmt auf einmal ebenfalls maximal vier Einheiten Munition auf und kann ebenfalls nur vier Schuss abgeben, bevor er wieder nachgeladen werden muss.
- **Wiking:** Dieses Volk muss sich nicht speziell um die Munitionsproduktion kümmern, da *Thor's Hammer* mit *Mana* betrieben wird. Beim Einsatz von *Thor's Hammer* wird der entsprechende „Munitionsverbrauch“ Ihrem Manakonto abgezogen. Ein Schuss aus *Thor's Hammer* kostet zehn Manapunkte!



Das **Nachladen von Munition** geschieht denkbar einfach. Steuern Sie die Kriegsmaschine einfach neben einem bereit liegenden Warenstapel von Munition. Daraufhin wird die Kriegsmaschine mit Munition automatisch beladen. Beim wikingischen *Thor's Hammer* entfällt dieser Ladeprozess natürlich – sofern Ihr Manakonto bei den Wikingern genügend Punkte aufweist, ist die wikingische Kriegsmaschine einsatzbereit.

Ein paar Details zu den Einheitenwerten der drei Kriegsmaschinen: Während der *Feuerspeer* und das *Katapult* identische Werte hinsichtlich Angriffsstärke, Reichweite und Angriffsfrequenz aufweisen, verfügt *Thor's Hammer* über etwas abweichende Werte. Die **Angriffsstärke** eines *Katapults/Feuerspeiers* ist ungefähr vergleichbar mit der Angriffsstärke von drei Level-3-Schwertkämpfern – *Thor's Hammer* ist dagegen mit einer weit größeren Angriffsstärke gesegnet, die ungefähr vier mal so hoch liegt, wie die eines *Katapults/Feuerspeiers*! Dafür ist *Thor's Hammer* in der **Reichweite** unterlegen, die in etwa 25 % geringer ausfällt als bei einem *Katapult/Feuerspeer*. Auch bezüglich der **Angriffsfrequenz** schneidet die wikingische Kriegsmaschine schlechter ab – in der Zeit, in der ein *Katapult* oder ein *Feuerspeer* dreimal feuern können, kann *Thor's Hammer* nur zweimal einen Schuss abgeben. Bei den **Lebenspunkten** weisen alle drei Kriegsmaschinen identische Werte auf. Um Ihnen einen Vergleich zu bieten: Die Lebenspunkte der Kriegsmaschinen liegen in etwa um 25 % höher als die eines Level-3-Schwertkämpfers.

Nach wie vor können die Kriegsmaschinen **nur gegnerische Wachgebäude attackieren!** Angriffe auf andere Gebäude (wie das z.B. noch in Siedler III der „Heilige Gong“ der Amazonen vermochte) sind nicht möglich, ebenso wenig wie der Angriff auf gegnerische Einheiten. Um ein gegnerisches Wachgebäude in Form eines Großen Turms oder gar einer Burg mit einem *Katapult* und einem *Feuerspeier* in Schutt und Asche zu legen, sind mehrere Salven nötig, d.h., Sie müssen mit zwei Exemplaren dieser Kriegsmaschine angreifen oder eine Kriegsmaschine nachladen. Bei einem *Kleinen Turm* reichen dagegen drei Treffer in der Regel aus. *Thor's Hammer* weist allerdings aufgrund seiner enormen Angriffsstärke wesentlich bessere Ergebnisse bei der Zerstörung von gegnerischen Wachgebäuden auf!



Ein römisches Katapult beim Angriff auf einen Wachturm der Mayas

Achtung

Bogenschützen können in Siedler IV auch Kriegsmaschinen attackieren! Aufgrund der erhöhten Reichweite von Bogenschützen auf Wachgebäuden müssen Sie bei Attacken mit Kriegsmaschinen darauf achten, nicht in die Reichweite dieser Bogenschützen zu geraten. Die wikingerische Kriegsmaschine *Thor's Hammer* verfügt allerdings über eine geringere Reichweite als die beiden anderen Kriegsmaschinen, so dass die wikingerische Kriegsmaschine immer in die Reichweite der auf Wachtürmen befindlichen gegnerischen Bogenschützen gerät und somit bei einem Angriff auf einen Wachturm auf jeden Fall von den Bogenschützen auf Türmen unter Beschuss genommen wird!

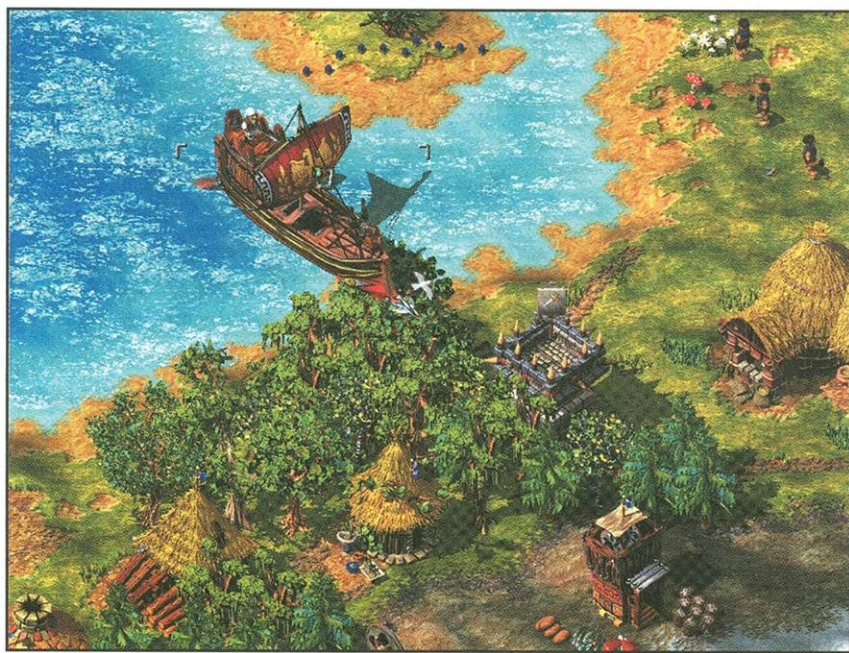


Im Vergleich zu Siedler III sind die Kriegsmaschinen übrigens wesentlich beweglicher. Das Durchqueren von dichten Wäldern sowie das Überqueren von Gebirgszügen stellt für die Siedler-IV-Kriegsmaschinen überhaupt kein Problem mehr dar. Außerdem gilt auch nach wie vor, dass **Kriegsmaschinen nicht automatisch feuern, sondern nur auf Befehl**, indem Sie eine Attacke per rechtem Mausklick auf das Ziel (bei aktivierter Kriegsmaschine) einleiten!

DIE KRIEGSSCHIFFE



Eine weitere Neuerung in Siedler IV sind die Kriegsschiffe. Die Kriegsschiffe werden wie die Fähre und das Handelsschiff in einer Werft gebaut und sind naturgemäß dazu gemacht, gegnerische Ziele auf hoher See und auf dem Festland unter Beschuss zu nehmen. Auf hoher See sind alle anderen Schiffstypen potenzielle Ziele, also gegnerische Fähren, Kriegsschiffe und Handelsschiffe. Auf dem Festland können von der Küste aus gegnerische Wachgebäude unter Beschuss genommen und zerstört werden. Allerdings gilt auch hier wieder genau wie bei den Kriegsmaschinen: Bogenschützen auf Wachgebäuden haben eine größere Reichweite als das wikingerische Kriegsschiff, so dass ein attackierendes wikingerisches Kriegsschiff immer in die Reichweite von auf Wachgebäuden postierten Bogenschützen gerät!



Kriegsschiffe können von See aus gegnerische Wachgebäude attackieren und zerstören



Als Munition dient für Kriegsschiffe bei den drei Völkern dieselbe Munitionsart, wie sie auch bei den Kriegsmaschinen desselben Volkes verwendet wird. Die Waffen dafür befinden sich automatisch an Bord jedes neu gebauten Kriegsschiffes. Es ist nicht etwa so, dass Sie Katapulte, Feuer-speier oder Thor's Hammer an Bord von Kriegsschiffen schaffen müssen! Die Munition für Kriegsschiffe muss also in einer römischen Munitionsfabrik, einem maya'schen Pulverhaus oder bei den Wikingern eben durch Manaproduktion hergestellt werden. Das Auf-/Nachladen von Munition für Kriegsschiffe geschieht in einem Hafen (Anlegestelle). Schaffen Sie die hergestellte Munition dorthin und steuern Sie das Kriegsschiff in die Nähe des Hafens. Dort wird es dann wieder automatisch mit neuer Munition beladen. Sollte das Schiff beschädigt sein, wird es bei dieser Gelegenheit dort auch direkt wieder repariert.

Bezüglich der Einheitenwerte **Angriffsstärke**, **Reichweite** und **Angriffsfrequenz** weist ein Kriegsschiff dieselben Werte auf, wie die jeweilige Kriegsmaschine des betreffenden Volkes. Lediglich bei den Lebenspunkten erweisen sich die Kriegsschiffe als doppelt so widerstandsfähig wie die Kriegsmaschinen.

Fazit: Kriegsschiffe bieten natürlich vorwiegend auf „Inselkarten“ eine völlig neue taktische Dimension. Die Seehoheit spielt auf solchen Karten eine große Rolle. Auf „Landkarten“ können Kriegsschiffe küstennahe Wachgebäude zerstören und so die Gebietskontrolle des Gegners schwächen – als vorbereitende Maßnahme für eine Offensive per Landeinheiten allemal eine Überlegung wert!

DER PRIESTER



Am Prinzip der Priester hat sich gegenüber Siedler III nichts geändert: Die Priester eines jeden Volkes sind in der Lage, mit göttlicher Unterstützung insgesamt **acht kleine Wunder** (pro Volk) zu vollbringen. Zur Ausübung dieser Tätigkeit benötigen die Priester das bereits weiter oben erwähnte **Mana**, das sie über die Alkoholproduktion und das anschließende Opfer dieser „Götterdroge“ in *Kleinen Tempeln* erhalten (vgl. dazu das Kapitel „Die Alkohol- und Manaproduktion“).



Priester erhalten Sie (bei allen Völkern) auch nach wie vor durch die „Produktion“ eines **Großen Tempels**. Sobald Sie ein solches Gebäude errichtet haben, beginnt die Priesterproduktion automatisch. Es wird dabei kein „freier Siedler“ für einen Priester beansprucht – die Priester entstehen einfach aus dem Nichts heraus! **Aber:** In Siedler IV läuft die Priesterproduktion nicht mehr unbegrenzt! Ein Großer Tempel sorgt für das Erscheinen von maximal zehn Priestern. Danach ist die Produktionskapazität eines Großen Tempels erschöpft! Auch wenn Sie in der Folgezeit Priester in einer Schlacht verlieren sollten, wird ein solcher Großer Tempel, der bereits zehn Priester „ausgespuckt“ hat, keinen weiteren Priester mehr zum Vorschein bringen. Sie können einen Großen Tempel danach also abreißen (obwohl der Große Tempel den Wert Ihrer Siedlung und damit die Kampfkraft Ihrer Soldaten steigert).



Mit der Opfergabe von **einer Einheit Alkohol** erhalten alle Völker **jeweils einen Manapunkt**. Bei fortlaufender Alkoholproduktion steigt das Manakonto kontinuierlich an – theoretisch unbegrenzt. Je mehr Manapunkte Ihr Volk besitzt, desto mehr Wunder können Ihre Priester vollbringen. Welche Wunder Ihre Priester in welcher Anzahl vollbringen können und wie viel Mana Sie besitzen, können Sie ablesen, wenn Sie einen Priester anwählen und anschließend das „Kontextmenü“ des Priesters öffnen. Sie erhalten dann links eine Übersicht, die alle erforderlichen Werte auflistet (in der unteren Abbildung jeweils eingekreist):

- unten links den aktuellen Stand Ihres Manakontos
- oben links die Zahl, wie oft Sie die einzelnen acht Wunder mit dem aktuellen Manakonto ausführen können
- und oben rechts die Manakosten für jedes einzelne Wunder.



Bei einem „aktivierten Priester“ können Sie alle erforderlichen Werte bezüglich Manastand und Manakosten sehen

Der Manaverbrauch wird übrigens nur dann vollzogen, d.h. Ihrem Manakonto abgezogen, wenn das Wunder auch **erfolgreich durchgeführt wurde** und einen Effekt erzielt hat – nicht bereits bei der bloßen Ausführung des Wunders ohne einen Effekt!



Zwei der insgesamt acht Wunder werden von den Priestern *aller drei Völker* beherrscht: erstens das **Geschenk** (in Siedler III noch unter dem Namen „Göttliche Gabe“ bekannt) und zweitens das Wunder **Terrain**, durch das Ihre Priester ein unpassierbares Gebirge begehbar werden lassen (in Siedler III gab es dieses Wunder nur bei den Asiaten unter dem Namen „Schneeschmelze“). Zudem beherrschen alle drei Priester das Wunder **Warenumwandlung** allerdings jeweils in abgewandelten Variationen. Daneben steht jedem Volk auch noch ein so genanntes „**Spezial**“-Wunder zur Verfügung, das zwar teuer, aber in seiner Wirkungsweise sehr nützlich ist. Insbesondere das „Special“ der Römer, *Ressourcen auffrischen*, ragt heraus. Dabei können Sie die Ressourcen unter einer beliebigen Mine wieder erhöhen, zwar nicht wieder auf die Anfangswerte, aber dennoch wieder auf solche Bestände, dass sich ein weiterer Minenbetrieb lohnt.



Eine Mine mit ihren Ressourcen vor (links) und nach (rechts) der Ausübung des Wunders „Ressourcen auffrischen“. Die Bestände unter der Kohlemine haben sich wieder erhöht.

Diese vorgenannten „**zivilen**“ Wunder sind ab und zu zu gebrauchen, wenn eine Mission so designt wurde, dass der Missionserfolg ohne die Durchführung eines dieser Wunder nicht erreicht werden kann (z.B. bei den Wikingern *Stein zu Eisenbarren*). Darüber hinaus beherrschen die Priester aller drei Völker aber auch solche Wunder, mit denen Sie Ihren Gegnern in irgendeiner Form schaden können. Diese „**offensiven**“ Wunder werden direkt auf gegnerische Einheiten angewandt. Bei den drei Völkern sind folgende „offensive“ Wunder besonders effektiv und sollten bei keiner Offensive fehlen:

Bei den **Römern** stellt nach wie vor der Spruch *BARBAREN BEKEHREN* das Highlight dar. Wenn Sie selbst einmal unter diesem Spruch „leiden“ und mit ansehen müssen, wie Ihre Soldaten in Scharen zum Gegner überlaufen, wissen Sie, was gemeint ist.



Die **mayaischen Priester** glänzen mit dem offensiven Wunder *GEGNER BANNEN*, das es auch schon in Siedler III gab. Wenn Sie einen abgelegenen Punkt finden können (z.B. eine Insel), zu dem Sie gegnerische Soldaten mit diesem Spruch „teleportieren“ können, können Sie gegnerische Armeen – die mehrmalige Anwendung dieses Wunders vorausgesetzt – arg dezimieren.

Den **Wikingern** steht eigentlich kein so herausragendes offensives Wunder wie den anderen beiden Völkern zur Verfügung. Das Wunder *Gegner einfrieren*, bei dem gegnerische Soldaten im Bannkreis dieses Wunders für einige Sekunden eingefroren sind und in dieser Zeit den Angriffen Ihrer Einheiten schutzlos ausgeliefert sind, hat sich im Kampf eigentlich noch am besten bewährt. Insbesondere bei gegnerischen Bogenschützen ist dieses Wunder anzuwenden, um wikingische Schwert- oder Axtkämpfer an die gegnerischen Bogenschützen heranzuführen.

Unterschätzen Sie die Möglichkeiten der Priester nicht! Manche Priesteraktionen können eine Schlacht entscheiden, wenn Sie deren Fähigkeiten zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Priester werden aber, wie gehabt, wie eine Militäreinheit behandelt und damit angegriffen und vernichtet. Zudem ist die Angriffspriorität der KI (des Computergegners) auf die Priester an erster Stelle ausgerichtet, d.h., sich nähernde gegnerische Priester werden von der KI zuerst aufs Korn genommen und beseitigt! Sollten Sie also eine gegnerische Siedlung mit einer Priester-attacke „beglücken“ wollen, müssen Sie Ihren Priestern ganz besonderes Augenmerk schenken, zumal die Priester über einen geringen **Lebenspunktwert** verfügen (ungefähr vergleichbar mit einem Level-1-Bogenschützen).

DER DIEB



Der *Dieb* dient genau genommen zwei Zwecken:

Erstens verfügt diese Einheit (auszubilden im Menü *SIEDLER/SPEZIALISTEN* – DIEBE KÖNNEN AUCH WIEDER ÜBER DIESES MENÜ IN „FREIE“ SIEDLER ZURÜCKGEWANDELT WERDEN!) über eine größere Sichtweite als alle anderen Einheiten. Dies prädestiniert den *Dieb* z.B. dazu, unbekanntes Terrain auszukundschaften und die Aktivitäten des Gegners auszuspionieren. Postieren Sie einen Dieb vorwiegend an gemeinsamen Grenzverläufen, die Sie mit einem Gegner haben, um herannahende gegnerische Truppenverbände frühzeitig zu erkennen oder inmitten einer gegnerischen Siedlung, um jederzeit über die Aktivitäten des Gegners informiert zu sein – insbesondere was seine Ausrüstung usw. betrifft.

Wie gehabt, sehen Ihre Gegenspieler einen aus Ihren Reihen stammenden *Dieb* in ihrer eigenen Farbe und in dem eigenen völkerspezifischen Outfit. Lediglich wenn Ihr *Dieb* in die Nähe einer gegnerischen Militäreinheit gelangen sollte, fliegt die Tarnung Ihres *Diebes* auf und er ist ab diesem Zeitpunkt für den Gegner und seine militärischen Einheiten als fremde Einheit erkennbar. Die Enttarnung eines Diebes ist in den meisten Fällen gleichbedeutend mit seinem Ende, da der

Dieb gerade einmal über ca. 25 % der Lebenspunkte eines Level-1-Bogenschützen verfügt! Ein bis zwei Hiebe eines Schwertkämpfers genügen, um einen Dieb zu beseitigen.



Der *Dieb* besitzt aber nicht nur die alleinige Fähigkeit des Aufklärens bzw. Ausspionierens von feindlichen Stellungen oder Positionen, sondern ist zusätzlich in der Lage, sich beim Gegner — nomen est omen — auf **Diebestour** zu begeben und dort beliebige Waren und Güter zu „organisieren“. Um einen Diebstahl mit einem Dieb zu begehen, bewegen Sie Ihren Dieb (oder eine Gruppe von Dieben) in eine gegnerische Siedlung zu der Position (z.B. ein gegnerisches Lager), an der Sie ein „Objekt Ihrer Begierde“ in Form eines Warenstapels entdecken. Führen Sie dann einen rechten Mausklick auf diesen Warenstapel aus. Der Dieb schnappt sich daraufhin eine Einheit der betreffenden Ware und kehrt mit seiner Beute **direkt auf eigenes Territorium** zurück (egal, von wo aus Sie den Befehl zum Diebstahl gegeben haben), wo er schließlich die Diebesbeute ablegen wird.

Wenn Sie einen Dieb einfach per rechtem Mausklick „auf gut Glück“ in eine gegnerische Siedlung bewegen, wird er sich übrigens selbst eine Ware zum Diebstahl aussuchen, die sich innerhalb seines Sichtbereichs befindet. Ist er fündig geworden, begibt er sich direkt wieder zurück auf eigenes Territorium und legt die gestohlene Ware dort ab.



Ein erfolgreicher Beutezug mit einer Gruppe von Dieben ...



Da der Dieb kein Werkzeug benötigt, können Sie auch zu Beginn eines Spiels große Gruppen von Dieben rekrutieren und als taktisches Element einsetzen! Eine große Gruppe von Dieben (ca. 30 bis 40) können Sie z.B. hervorragend einsetzen, um den Gegner bei seinen Expansionsversuchen zu Beginn eines Spiels zu behindern. Versuchen Sie mit einer großen Gruppe von Dieben, die „Anfangsausstattung“ Ihrer Gegner zu organisieren, insbesondere Werkzeuge. Diese werden davon gar nicht begeistert sein.

Achtung

Umgekehrt müssen Sie natürlich auch das Eindringen von gegnerischen Dieben in Ihre Siedlung möglichst vermeiden. Sehen Sie sich in Ihrer Siedlung ab und zu um und schicken Sie zu einem „verdächtigen“ Träger (z.B. ein an exponierter Stelle untätiger Träger) eine Ihrer militärischen Einheiten zur „Überprüfung“. Gegnerische Diebe erscheinen auf der Minikarte oben links erst dann als „eigener (weißer) Punkt“, wenn diese sich innerhalb Ihrer Grenzen bewegen. Erkennen Sie auf der Minikarte, also knapp außerhalb Ihrer Landesgrenzen, einen „roten Punkt“, der sich auf Ihre Siedlung zu bewegt, und handelt es sich bei diesem roten Punkt um eine Einheit, die sich in dem „Trägeroutfit“ Ihres Volkes auf dem Bildschirm präsentiert, ist dies ein gegnerischer Dieb. Lassen Sie auch verstärkt eigene militärische Einheiten an Ihren Landesgrenzen patrouillieren, um eindringende gegnerische Diebe zu enttarnen.

DER PIONIER



Der Pionier ist eine vielseitige Einheit, die Sie für die unterschiedlichsten Zwecke einsetzen können – allerdings müssen Sie beim Einsatz dieser Einheit auch verschiedene Dinge beachten!

Zunächst einmal die wichtige Änderung der Siedler-IV-Pioniere im Vergleich zu Siedler III: **Pioniere benötigen in Siedler IV zur Ausrüstung eine Schaufel!** Die Bildung von massiven „Pionierarmeen“ von 50 bis 100 Pionieren und die geballte Ausdehnung bzw. Übernahme von gegnerischem Gelände, wie sie noch in Siedler III möglich war, ist also quasi ausgeschlossen oder erst zu einem viel späteren Zeitpunkt in einem Spiel möglich. Die Herstellung der benötigten Schaufeln erfordert Zeit und Ressourcen, die Sie für andere Maßnahmen in Ihrer Siedlung wahrscheinlich dringender benötigen.

Dennoch ist der Pionier in Siedler IV nach wie vor eine unverzichtbare Einheit. Die Hauptarbeit des Pioniers lautet **Landgewinnung**, d.h., unbesetztes – oder auch gegnerisches – Land fernab Ihrer Grenzen zu erobern. Dazu geben Sie einem ausgebildeten *Pionier* (im Menü *SIEDLER/BE-RUFSSWAHL* ausbilden) mit einem rechten Mausklick auf diejenige Stelle der Karte, die Sie in Ihren Besitz bringen wollen, den Auftrag zur Landerobung. Daraufhin wird sich der Pionier auf den Weg machen und an der gewünschten Stelle das betreffende Gebiet für Sie erobern. Das Tempo der Landgewinnung mit Hilfe von Pionieren ist allerdings nach wie vor „quälend“ langsam. Um

mit Hilfe von Pionieren bei der Landgewinnung einen spürbaren Effekt zu erzielen, müssen Sie schon ganze „Armeen“ von Pionieren mit der Landgewinnung beauftragen. Wenn ca. 30 oder 40 Pioniere auf einem kleinen Gebiet gemeinsam arbeiten, schreitet die dadurch erzielte Landgewinnung in ansprechendem Maße und Tempo voran.



Nur größere Zahlen von Pionieren erzielen einen zufrieden stellenden Landgewinn

Ein klassischer Einsatzfall für Pioniere besteht z.B. dort, wo Sie sich mit Ihrer Hauptsiedlung hinter einer Gebirgskette befinden, die Sie über die „normale“ Gebietserweiterung mit Wachgebäuden nicht überwinden können. Bilden Sie in diesem Fall Pioniere aus und geben Sie den Arbeitsbefehl für die Stelle auf der anderen Seite des Gebirges. Nach einiger Zeit werden die Pioniere dort ein so ausreichend großes Stück Land erobert haben, dass Sie dort die Baustelle für ein Wachgebäude eröffnen können. Die Versorgung dieser Baustelle wird dann funktionieren, sobald eine Verbindung des durch Pioniere neu gewonnenen Gebietes mit Ihrer Hauptsiedlung besteht.

Weiterhin sind Pioniere auch dann gefragt, wenn die Eroberung von **Gelände in der Mitte von Gebirgen** sinnvoll erscheint. Bei großen Gebirgen kann sich zum Gipfel hin das ein oder andere ergiebige Ressourcenvorkommen befinden. Mit der „normalen“ Methode der Gebietserweiterung – nämlich durch den Bau von Wachgebäuden – können Sie dieses Gebiet meist nicht erreichen, da der Einflussbereich eines Wachgebäudes nicht weit genug in das Gebirge hineinreicht. In diesem Fall sind Pioniere die Lösung des Problems, um dieses mit Wachgebäuden nicht zu erobernde Gelände in Ihren Einflussbereich zu bringen, um anschließend dort „oben“ wertvolle Ressourcen zu fördern.



Ein weiterer Einsatzfall für einen Pionier ist die **Besetzung von gegnerischem Gelände!** Allerdings kann ein Pionier keine Begrenzungspfähle im Einflussbereich eines gegnerischen Wachturms bzw. innerhalb von „bewachtem“ gegnerischen Gelände setzen! Sollte der Gegner also über ein relativ engmaschiges Netz an Wachgebäuden verfügen, ist die Eroberung von gegnerischem Gebiet per Pioniere quasi ausgeschlossen. Anders verhält es sich jedoch mit einer „Pionier-attacke“ auf **unbewachtes** gegnerisches Gelände, d.h., auf solches Gelände, auf dem kein gegnerischer Wachturm das Gebiet sichert! Solche unbewachten Gebiete können Sie mit einer Gruppe von Pionieren „attackieren“, indem Sie mehreren Pionieren den Befehl zur Eroberung dieses unbewachten Abschnitts erteilen. Die Eroberung von solchem gegnerischem Gebiet kann auch mitten im Herzen der gegnerischen Siedlung stattfinden, vorausgesetzt, es handelt sich um unbewachtes Gebiet! Sobald Ihre Pioniere dabei übrigens gegnerische Gebäude komplett mit Ihren Begrenzungssteinen eingeschlossen haben, werden die gegnerischen Gebäude zerstört.

Achtung

Umgekehrt ist ein „Übernahmeversuch“ durch gegnerische Pioniere natürlich auch eine ernste Gefahr für Sie, wenn Sie die Präsenz von unbewachtem Gebiet in Ihrer Siedlung praktizieren!

Da der Pionier als militärische Einheit gilt, können Ihre Pioniere durchaus in die Verlegenheit kommen, von gegnerischen Einheiten attackiert zu werden. Pioniere können aber, wie alle anderen „Spezialisten“ in Siedler IV auch, im Menü *Siedler/Spezialisten* wieder zu „freien“ Siedlern „zurückgebildet“ werden. Allerdings funktioniert diese Rückwandlung nur, wenn sich Ihre Pioniere auf eigenem Gelände befinden. Auf neutralem oder gegnerischem Boden sind solche Rückwandlungsversuche erfolglos. Wählen Sie im Falle eines Angriffs auf Ihre Pioniere also alle Ihre Pioniere aus und führen Sie diese rasch auf eigenes Terrain zurück. Sobald sich alle oder ein Großteil Ihrer Pioniere auf heimischen Boden befinden, aktivieren Sie im Menü *Siedler/Spezialisten* die Einheit des Pioniers und betätigen die Pfeilschaltfläche *Um 5 verringern* (ggf. mehrmals). Die Pioniere lassen daraufhin ihre Schaufeln fallen und werden wieder zu „freien Siedlern“, die fortan natürlich nicht mehr von den gegnerischen Einheiten attackiert werden können.



AUF IN DEN KAMPF ...

Neben der „siedlerischen“ Komponente beherrschen bei Siedler IV natürlich auch nach wie vor die militärischen Aufgaben das Szenario! Auch wenn die siedlerische Komponente in Siedler IV mehr Bedeutung erlangt hat, ist der Aufbau einer schlagkräftigen Armee und ein strategisch geschicktes Vorgehen letztendlich der Schlüssel zum Sieg, zumindest im *Konfliktmodus*. Sobald Sie also die Voraussetzungen in Form einer blühenden Siedlung mit zahlreichen Farmen, Minen und Werkstätten geschaffen haben, müssen Sie sich als ausgefuchster Strategie bzw. Taktiker beweisen, um bei Siedler IV letztendlich erfolgreich zu sein. Die nachfolgenden Abschnitte sollen Ihnen zu diesem Zweck die wichtigsten Fakten zum „Militärteil“ in Siedler IV näher bringen, insbesondere zur Kampfkraft, zu ausgesuchten Taktiken und Strategien, sowie einige Informationen zum neuen Gegner des „Dunklen Volkes“ vermitteln.

DIE KAMPFKRAFT IHRER SOLDATEN



Sobald Sie eine Ihrer militärischen Einheiten angeklickt haben, wird Ihnen links in der Militäreinheiten-Übersicht unter anderem die *Kampfkraft* Ihrer Soldaten angezeigt (siehe eingekreister Bereich in der nebenstehenden Abbildung). Genauer gesagt sehen Sie dort zwei Kampfkraftwerte, mit denen Ihre Soldaten in die Schlacht ziehen: Erstens die Kampfkraft auf gegnerischem (und neutralem) Terrain (neben dem Schwertsymbol) und zweitens die Kampfkraft auf eigenem Terrain (neben dem Weltkugelsymbol). Diese Kampfkraft – insbesondere die auf fremdem Terrain – ist in jedem Spiel von enormer Bedeutung! In diesem Zusammenhang müssen Sie allerdings einige Dinge wissen:

Die Kampfkraft im **eigenen** Territorium oder im Gebiet eines Verbündeten beträgt zu Beginn eines Spiels **stets 100%**. Die Kampfkraft auf **gegnerischem** oder neutralem Gelände liegt dagegen zu Beginn eines Spiels wesentlich niedriger – je nach Anzahl der vorhandenen Gebäude und der teilnehmenden Parteien wird sie sich ca. zwischen **45 - 55%** bewegen. Die Kampfkraft Ihrer Soldaten drückt aus, mit wie viel Anteilen ihrer potenziellen Angriffsstärke (s.o.) die Soldaten auf fremdem und auf eigenem Territorium kämpfen. Bei einem Kampfkraftwert von 50% auf fremdem Territorium kämpfen alle Ihre Soldaten sozusagen nur mit halber Kraft. Auf eigenem Territorium kämpfen sie dagegen zu Beginn mit voller Kraft. Dadurch wird auch deutlich, dass frühzeitige Angriffe in Siedler IV selbst in der Überzahl (meistens) zum Scheitern verurteilt sind, da die Kampfkraft auf fremdem Territorium anfänglich einfach noch zu schwach ausgebildet ist. (Allerdings sollten Sie diese Nichtangriffsempfehlung nur auf einen Großangriff beziehen, bei dem Sie beabsichtigen, den Gegner zu vernichten. Kleine Angriffe auf strategisch günstige Ziele bzw. schwach besetzte gegnerische Wachgebäude sind natürlich auch mit einer Kampfstärke von 50% oder weniger erfolgreich durchzuführen.)



Beide Kampfkraftwerte werden sich im Verlauf eines Spiels im Rahmen Ihrer Siedlungsentwicklung allerdings **erhöhen** – **auch über 100%** und theoretisch unbegrenzt! Allerdings wird sich der Kampfkraftwert auf *eigenem Terrain* erst dann über die anfänglichen 100% bewegen, wenn der Kampfkraftwert auf *fremdem Terrain* die 100% erreicht hat. Ab diesem Punkt wird die Kampfkraft auf eigenem Terrain nicht in gleichem Maße weiter steigen, wie die Kampfkraft auf fremdem Terrain.

Wie sich die Kampfkraft in welchen Schritten erhöht

Die Kampfkraft wird bei allen Völkern nach Beginn des Spiels und ausgehend vom Anfangswert sukzessive durch die *Siedlungserweiterung* und erhöht! Je „wertvoller“ und „prächtiger“ Ihre Siedlung dasteht, desto bessere Kampfkraftwerte werden Ihre Soldaten aufweisen. Folgende Aspekte erhöhen die Kampfkraft dabei wie folgt:

Kampfkrafterhöhung durch vorhandene Gebäude: Jedes vorhandene Gebäude in Ihrer Siedlung beeinflusst die Kampfkraft positiv! Das heißt beispielsweise, wenn Sie zu Beginn eines Spiels eine Holzproduktionskette aufbauen, erhöhen Sie damit gleichzeitig die Kampfkraft Ihrer militärischen Einheiten. Dabei haben die einzelnen Gebäude eine **unterschiedliche Wertigkeit** bezüglich der Kampfkrafterhöhung:

- *Kleinere Gebäude*, wie z.B. eine *Holzfällerhütte*, ein *Forsthaus*, ein *Wasserwerk* usw., bewirken eine Erhöhung der Kampfkraft um ca. 0,5%.
- *Mittlere Gebäude*, wie z.B. ein *Mittleres Wohnhaus* oder eine *Getreidefarm* bewirken einen Anstieg der Kampfkraft um ca. 1%.
- *Größere Gebäude*, wie z.B. ein *Großes Wohnhaus* oder ein *Großer Tempel* katapultieren die Kampfkraft um ca. 1,5 bis 2% in die Höhe.
- Die in Siedler IV neuen *Zierobjekte* bewirken nicht unbedingt eine höhere Kampfkraftwertsteigerung als kleine oder mittlere Gebäude, allerdings bieten sie sich zur gezielten Erhöhung der Kampfkraft an, da diese „Gebäude“ wenig Bauplatz und Baumaterial beanspruchen. Sie können auf engstem Raum gleich mehrere dieser Zierobjekte platzieren und so insgesamt eine höhere Kampfkraftsteigerung erzielen als beispielsweise mit einem großen Gebäude. Vor allem in späten Spielphasen, wenn Ihre Siedlung gut funktionierend dasteht und Sie keine Veranlassung sehen, weitere „normale“ Gebäude zu errichten, sind die Zierobjekte für den alleinigen Zweck der Kampfkraftsteigerung erste Wahl!





Die Zierobjekte beanspruchen wenig Platz und Baumaterial und sind insbesondere in späten Spielphasen für die gezielte Erhöhung der Kampfkraft vorrangige Bauobjekte

Die Kampfkraft ist Ihr „Siedlungswert“, der ständig aktualisiert wird. So, wie Sie neue Gebäude errichten, erhöht sich die Kampfkraft Ihrer Soldaten im selben Augenblick (die Fertigstellung des Gebäudes genügt – es muss nicht besetzt sein, um die Kampfkraft zu erhöhen). Im Umkehrschluss heißt das allerdings, dass der **Abriss von Gebäuden den Kampfkraftwert auch wieder entsprechend dem Wert des abgerissenen Gebäudes reduziert!** Vielleicht überdenken Sie unter diesem Aspekt den Abriss von großen Wohnhäusern noch einmal!?

Reiner Landbesitz erhöht die Kampfkraft nicht! Wenn Sie mit Ihren Pionieren im großen Stil Land einnehmen, erhöht der dadurch gewonnene Landbesitz die Kampfkraft nicht! Lediglich die Präsenz von Gebäuden erhöht den Wert der Siedlung und damit die Kampfkraft. Mit der Landgewinnung durch Pioniere sorgen Sie lediglich dafür, dass Sie weiteren Bauplatz für Zierobjekte oder eben andere kampfkraftsteigernde Gebäude hinzugewinnen.



TIPPS ZUM DUNKLEN VOLK

Im Originalhandbuch können Sie bereits eine Menge über das *Dunkle Volk* nachlesen. An dieser Stelle erhalten Sie deshalb nur einige ergänzende Informationen und Tipps in Bezug darauf, mit wem Sie es da zu tun haben und worauf Sie beim Umgang mit dem *Dunklen Volk* achten müssen.

Das *Dunkle Volk* besitzt zunächst einmal insgesamt nur fünf verschiedene Einheitentypen und zwei unterschiedliche Gebäude:



Der *Dunkle Gärtner* sorgt durch die Saat des Schattenkrauts und die anschließende Umwandlung des betroffenen Geländes in verdorrtes Land für die Ausbreitung des Einflussbereichs des Dunklen Volkes. Solche dunklen Gärtner gelten als militärische Einheiten und sind somit durch Ihre eigenen Einheiten angreifbar. Die Lebenspunkte des dunklen Gärtners halten sich in Grenzen und liegen ungefähr auf dem Niveau eines Level-1-Schwertkämpfers. Dunkle Gärtner können sich nicht gegen Ihre Attacken zur Wehr setzen, allerdings werden sie in den meisten Fällen von dunklen Axtkämpfern und Bogenschützen gut bewacht.



Der *Pilzfarmer* des Dunklen Volkes ist eine reine Zivileinheit und kann deshalb auch nicht von Ihren Militäreinheiten attackiert werden. Er arbeitet auf den *Dunklen Pilzfarmen* und sorgt dort für den Mana-Nachschub des Dunklen Volkes, der zur Rekrutierung bzw. Neubildung von weiteren dunklen Einheiten dient. Wenn Sie einen solchen Pilzfarmer mit einer gelben Kugel in den Armen entdecken, schafft dieser gerade wieder einmal seine Mana-Ernte zum *Dunklen Tempel*, damit neue finstere Einheiten daraus erschaffen werden können. Aufgrund des zivilen Charakters des dunklen Pilzfarmers können Sie ihn an dieser Tätigkeit – wie gesagt – auch nicht hindern.



Der *Schamane* des Dunklen Volkes ist der Priester in den Reihen Morbus. Vor diesem müssen Sie sich insofern in Acht nehmen, da dieser Geselle es vermag, Ihre Siedler auf die Seite des Dunklen Volkes zu ziehen, damit diese fortan auf den dunklen Pilzfarmen ihren Dienst verrichten. Den Schamanen können Sie attackieren und beseitigen, allerdings glänzt er mit sehr guten Lebenspunktwerten und ist darüber hinaus auch immer ein primäres Schutzobjekt der dunklen Axtkämpfer und Bogenschützen.



Der *Dunkle Axtkämpfer* ist die Nahkampfeinheit des Dunklen Volkes und tritt in Scharen auf. Seine Aufgabe besteht im Schutz der dunklen Gebäude und Einheiten und ab und zu im Angriff auf Ihre Stellungen. Seine Werte bezüglich der Angriffsstärke, der Lebenspunkte und der Angriffsfrequenz sind ungefähr mit denen eines Level-2-Schwertkämpfers vergleichbar (etwas schwächer). Allerdings ist dies ein fixer Wert, d.h., verschiedene Ränge – und damit abweichende Werte – existieren beim dunklen Axtkämpfer nicht.



Der *Dunkle Bogenschütze*, als Fernkampfeinheit des Dunklen Volkes, erfüllt im Prinzip dieselben Aufgaben wie der dunkle Axtkämpfer. Seine Werte sind – analog zum dunklen Axtkämpfer – mit denen eines Level-2-Bogenschützen vergleichbar, wenn auch in leicht abgeschwächter Form. Auch bei dieser Einheit existieren allerdings keine unterschiedlich hohen Ränge.



Das erste Gebäude, das Sie aufseiten des Dunklen Volkes entdecken werden, ist die *Pilzfarm*. Dort züchten die Pilzfarmer die Mana-Ressourcen des Dunklen Volkes (eben Pilze). Je mehr solcher Pilzfarmen in einem Spiel aufseiten des Dunklen Volkes vorhanden sind, desto mehr Einheiten wird es rekrutieren können. Zügige Übergriffe auf diese Quellen der Einheitenproduktion des Dunklen Volkes (s.u.) sind in solchen Situationen also nicht verkehrt, um die Expansion dieser finsternen Gesellen einzudämmen.



Das zweite Gebäude des Dunklen Volkes ist ein Einzelexemplar und stellt die Quelle allen Übels dar – der *Dunkle Tempel*. Dort wird das Mana aus den Pilzfarmen für die Rekrutierung neuer Einheiten umgewandelt. Der dunkle Tempel ist immer das letzte Gebäude, das Sie aufseiten des Dunklen Volkes attackieren und beseitigen können. Bevor Sie dies jedoch bewerkstelligen können, müssen Sie alle *Pilzfarmen* des Dunklen Volkes auf der Karte beseitigt haben, damit die den dunklen Tempel umgebenden und schützenden Feuersäulen erlöschen (Ihre Einheiten kommen in den Feuersäulen um!).

Wie Ihnen das Dunkle Volk zusetzen kann

Mit insgesamt drei verschiedenen Methoden kann Ihnen das Dunkle Volk das Leben in der Siedler-IV-Welt schwer machen. Im Einzelnen:



Das Dunkle Volk ist einzig und allein auf **Zerstörung** aus. Deshalb werden die dunklen militärischen Einheiten Ihrer Siedlung zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel einen Besuch abstatten, um zu schauen, wo es etwas zu zerstören gibt. Solche Angriffe erfolgen dann, wenn das Dunkle Volk über genügend Einheiten für einen Angriff verfügt – unabhängig davon, ob eine Überlegenheit im Vergleich zu Ihren Einheitenzahlen gegeben ist oder nicht. Die Einheiten des Dunklen Volkes kämpfen dabei übrigens auf der gesamten Karte mit einer Kampfkraft von 100%. Ziel der Attacken des Dunklen Volkes sind Ihre Wachgebäude und Ihre militärischen Einheiten. Bei einer Attacke werden Ihre Wachgebäude – sofern Sie dem Angriff der dunklen Gesellen nicht gewachsen sind – allerdings „nur“ zerstört und nicht vom Dunklen Volk eingenommen, so dass Sie in diesem Fall keinen Landbesitzverlust zu beklagen haben werden. Trotzdem werfen diese Angriffe eine Siedlung natürlich durch die entstehenden Einheitenverluste unter Umständen mächtig zurück, insbesondere dann, wenn Sie sich noch mit anderen Gegnern auf der Karte herumschlagen müssen, welche eventuell eine Schwächung Ihrer militärischen Präsenz infolge eines Angriffs durch das Dunkle Volk dahingehend ausnutzen, Ihnen ebenfalls einen Besuch abzustatten.



Zweitens wird Ihnen natürlich die **Ausbreitung des dunklen Landes** zu schaffen machen, sofern Sie sich in unmittelbarer Nachbarschaft des Dunklen Volkes befinden. Die dunklen Gärtner werden in solchen Fällen nicht an Ihren Landesgrenzen Halt machen, und das verdorrte Land frisst sich immer mehr in Ihren Siedlungsbereich. Durch die Umwandlung des Grünlandes in verdorrtes Land geht Ihnen einerseits Bauplatz verloren, da auf diesem Terrain kein Gebäude mehr errichtet werden kann, und zum anderen werden alle Baum- und Steinvorkommen, die der Saat des dunklen Gärtners zum Opfer fallen, für Sie unbrauchbar. Sollten Sie also einen gemeinsamen „Grenzverlauf“ mit dem Dunklen Volk haben, an dem Sie fleißige dunkle Gärtner beobachten, ist eine Absicherung dieser Positionen erste Siedlerpflicht!



An dieser Stelle wird der römische Steinmetz bald keine abbaubaren Steinvorkommen mehr finden

Drittens müssen Sie sich vor den **Abwerbungsversuchen** des dunklen Schamanen in Acht nehmen. Da Sie Ihre freien Siedler aber nur indirekt steuern können, besteht in solchen Fällen die beste und einfachste Methode zur Gegenwehr darin, dafür zu sorgen, dass Ihre Siedler erst gar nicht in die Nähe eines Schamanen geraten, indem Sie z.B. keine Baustellen in den betreffenden Gebieten einrichten usw.

Was Sie gegen das Dunkle Volk unternehmen können

Zunächst einmal ist gegen das Dunkle Volk – wie gegen die anderen Völker auch – eine massive Einheitenpräsenz bzw. eine Einheitenüberlegenheit anzustreben. Die dunklen Krieger werden in Massen produziert, und um das Dunkle Volk letztendlich zu besiegen, müssen Sie in gleichem Maße mit großen Zahlen von militärischen Einheiten auftreten. Insbesondere Einheiten der höheren Ränge sind für Angriffe gegen das Dunkle Volk zu empfehlen, da die dunklen Einheiten immer über dieselben Einheitenwerte verfügen (s.o.). Mit höherrangigen Einheiten sind Sie im Hinblick auf die Kampfwerte weit überlegen!



Zweitens ist die in Siedler IV neue Einheit des *Gärtners* natürlich unverzichtbar, wenn es darum geht, das Dunkle Volk zurückzudrängen. Den Gärtner bilden Sie im Menü *Siedler / Spezialisten* aus – dabei benötigen Sie als Werkzeug für jeden Gärtner eine *Schaufel*. Je nach Ausbreitung des Dunklen Volkes müssen Sie in manchen Spielen ganze Heerscharen von Gärtnern rekrutieren! Per rechtem Mausklick auf einen „dunklen Geländeabschnitt“ geben Sie einem Gärtner den Befehl, das dortige Territorium wieder in sattes Grün umzuwandeln. Der Gärtner wird daraufhin die „Schaufel sprechen lassen“ und das Gelände so umgraben, dass es wieder in altem Glanz erstrahlt. Trifft er dabei auf eine *Pilzfarm* bzw. auf Pilzgewächse, so zerschlägt er diese Pilze erst einmal mit seiner Schaufel. Wenn die Pilzfarm anschließend wieder komplett von grünem Land umgeben ist, wird sie zerstört.

Einen Gärtner sollten Sie natürlich **nie ohne Begleitschutz** zur Arbeit schicken. Insbesondere in unmittelbarer Nähe der Pilzfarmen werden dunkle Krieger versuchen, die Aktivitäten Ihrer Gärtner zu unterbinden. Je nach dem Grad des Widerstands des Dunklen Volkes müssen Sie deshalb ausreichend Schutzeinheiten für Ihre Gärtner bereitstellen.

AUSGESUCHTE TAKTIKEN UND STRATEGIEN

In den vorangegangenen Kapiteln haben Sie bereits eine Menge über die Einsatzzwecke und -besonderheiten der militärischen Siedler-IV-Einheiten erfahren (insbesondere im Kapitel „Einheitenlehre“). In den folgenden Abschnitten finden Sie noch einige zusätzliche ausgesuchte Taktiken und Strategien, die Ihnen vielleicht in der ein oder anderen Siedler-IV-Schlacht eine wertvolle Hilfe sein können.

Einheitenübermacht anstreben!

Die besten Strategien, Taktiken und sonstigen Vorgehensweisen nutzen Ihnen überhaupt nichts, wenn Ihr Gegner (im *Konfliktmodus*) in der Einheitenüberzahl ist – denn nach wie vor ist eine massive Einheitenübermacht der Schlüssel zum Sieg. Deshalb sollten Sie jederzeit auf massive Soldatenrekrutierungen hinarbeiten, um Ihren Gegnern in puncto Einheiten überlegen zu sein.

Effiziente Einheitenkontrolle

Oftmals wird ein Gefecht auch durch eine gute Einheitenkontrolle bzw. ein gutes Einheiten-Handling entschieden. Die richtige **Gruppeneinteilung** und der schnelle Zugriff bzw. die schnelle Aktivierung einzelner Gruppen ist für einen erfolgreichen Angriff unerlässlich! Bevor Sie in die Schlacht ziehen, sollten Sie deshalb die *Bogenschützen*, die *Schwertkämpfer* und (ggf.) die *Spezialeinheiten* in jeweils einer eigenen Gruppe zusammenfassen (am besten mit jeweils einigen *Hauptmännern*). Werden bei einem Angriff zusätzlich *Priester* mitgeführt, sind diese ebenfalls einer gesonderten Gruppe zuzuordnen. In einer Gruppe können dabei bis zu 100 Einheiten



zusammengefasst werden. Greifen Sie in einer Schlacht dann geordnet in Gruppen einer Waffengattung an. Auf diese Weise haben Sie alle Gruppen über Tastaturkurzbefehle im schnellen Zugriff und können schneller auf neue Schlachtsituationen reagieren.

Zu einer effizienten Einheitenkontrolle gehört auch eine effiziente *Einheitenbewegung*. In diesem Zusammenhang ist insbesondere der *Gegner-ignorieren*-Bewegungsbefehl wichtig. Mit diesem Befehl (**[Alt]**-Taste + rechter Mausklick auf die Zielposition) kümmern sich die ausgewählten Einheiten auf ihrem Vormarsch nicht um eventuell auftauchende gegnerische Ziele, sondern ziehen unbeirrbar zum angegebenen Zielpunkt. Mit Hilfe dieser Methode sollten Sie ab und zu versuchen, das Kampfgeschehen zu dezentralisieren. Attackieren Sie auf diese Art gegnerische Ziele im Hinterland, beispielsweise mit einer Gruppe von *Schwertkämpfern*, indem Sie die Schwertkämpfer bei gedrückt gehaltener **[Alt]**-Taste geradewegs in das Hinterland des Gegners führen.

Ablenkungsangriffe mit Priestern

Die Angriffspriorität aller Einheiten in Siedler IV ist auf die Priester eingestellt! Das bedeutet, dass bei einem Angriff immer zuerst die Priester attackiert werden. Diese Vorgabe durch das Programm sollten Sie sich (auch in einer Mehrspielerpartie) zunutze machen, indem Sie mit einigen Priestern an einer abgelegenen Stelle der gegnerischen Siedlung einmarschieren, um so Teile der gegnerischen Einheiten von einer zentralen Verteidigungsposition abzuziehen. Wenn diese Einheiten dann Ihre Priester verfolgen, greifen Sie mit großen Einheitengruppen an (mehreren) anderen Stellen die gegnerische Siedlung an.

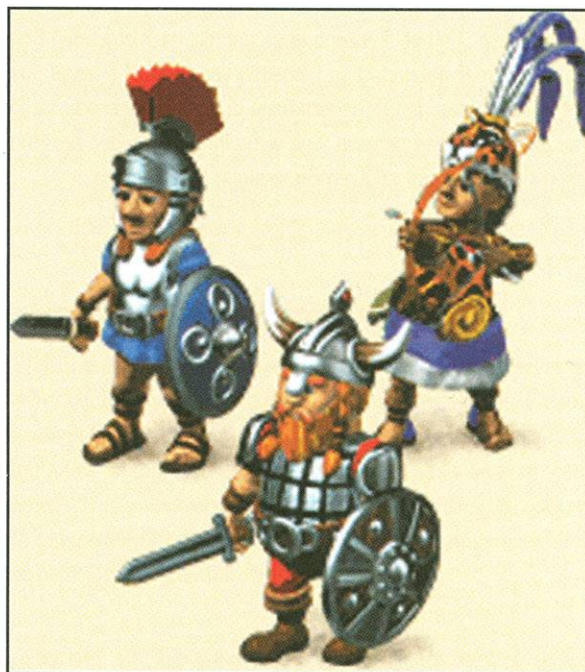
Angriffe auf große gegnerische Bogenschützengruppen

Steht Ihnen in einem Gefecht eine große Gruppe von *Bogenschützen* gegenüber, sollten Sie den direkten Angriff mit Schwertkämpfern vermeiden, da die gegnerischen Bogenschützen aufgrund ihrer hohen Reichweite einen Angriffsvorteil gegenüber Ihren herannahenden Einheiten besitzen. In diesem Fall kann es passieren, dass eventuell kein einziger Schwertkämpfer mehr bei der gegnerischen Bogenschützengruppe ankommt! Gehen Sie stattdessen besser so vor, dass Sie die gegnerische Bogenschützengruppe zunächst mit Ihren eigenen Bogenschützen attackieren und sie somit in einen Kampf verwickeln. Wenn die gegnerische Bogenschützengruppe auf diese Weise mit Ihrer Bogenschützenattacke beschäftigt ist, sollten Sie Ihre Schwertkämpfer zügig an die gegnerischen Bogenschützen heranziehen, um in den Nahkampf einzutreten.



Die Dieb/Bogenschützen-Attacke

Eine wirkungsvolle Angriffskombination – insbesondere gegen gegnerische Bogenschützenverbände – ist die Kombination von *Dieben* und *Bogenschützen*. Der „Sinn“ dieser Einheitenkombination besteht darin, die Diebe (die nicht mit Werkzeugen ausgerüstet werden müssen!) als „Kanonenfutter“ vorzuschicken. Die Attacken des Gegners werden sich in diesem Fall zunächst auf diese „Vorhut“ konzentrieren, und die nachfolgenden Bogenschützen bleiben von Angriffen seitens der gegnerischen Einheiten verschont. So lange Ihre Vorhut attackiert wird, können Ihre nachrückenden Bogenschützen in Position gebracht werden und den Gegner aus der Ferne unter Beschuss nehmen. Erst wenn Ihre aus Dieben bestehende Vorhut aufgerieben ist, müssen sich die Bogenschützen ein wenig in Acht nehmen.





DIE KAMPAGNEN

In insgesamt 21 Missionen können Sie in Siedler IV Ihr Geschick gegen die künstliche Intelligenz bzw. gegen den Computergegner beweisen. Dabei spielen Sie je eine aus jeweils drei Missionen bestehende Kampagne mit den *Römern*, mit den *Wikingern* und mit den *Maya*. Zusätzlich gibt es auch noch die 12 Missionen umfassende Kampagne *Das Dunkle Volk*. In den Missionen dieser Kampagne spielen Sie abwechselnd mit den drei Völkern und müssen Aufgaben erfüllen, die zumeist in irgendeiner Weise mit dem neuen Gegner des Dunklen Volkes zu tun haben. Aber auch die anderen Völker sind in der *Dunkle Volk*-Kampagne teilweise Ihre Gegner. Welche genau das sind, ist jeweils in den weiter unten zu findenden Missionsüberschriften vermerkt.

Damit Sie bei allen einzelnen Missionen der insgesamt vier Kampagnen möglichst immer den Überblick behalten, erhalten Sie im Folgenden einige Informationen zu allen 21 Missionen. **Detaillierte Schritt-für-Schritt-Missionslösungen werden dabei allerdings nicht angeboten, aus folgendem Grund:**

Das Verhalten der KI (oder einfach des *Computergegners*) ist in einem Siedler-IV-Spiel weitgehend nicht vorhersehbar und variiert zudem bei unterschiedlichen Spielverläufen. Dieses unterschiedliche Verhalten betrifft insbesondere die **Siedlungsentwicklung** und den **Zeitpunkt von Angriffen**.

Zu 1): Die KI versucht, ihre **Siedlungsentwicklung** bzw. den Siedlungsaufbau genauso zu optimieren, wie Sie dies tun! Jedoch läuft diese Siedlungsentwicklung nicht nach einem festen Schema, sondern situationsbedingt ab. Auf diese Weise werden unterschiedliche Spielverläufe entstehen, so dass es beispielsweise passieren kann, dass die KI in einem Spiel eine blühende Siedlung (mit einer mächtigen Soldatenproduktion) aus dem Boden stampft, in einem anderen Spiel auf derselben Karte dagegen nur eine durchschnittliche Siedlung (mit einer durchschnittlichen Soldatenproduktion) auf die Beine stellt!

Zu 2): **Wann die KI Angriffe auf Ihre Stellung durchführt**, wird in Siedler IV über zwei unterschiedliche Methoden geregelt:

a) Erstens existieren so genannte „globale“ *Angriffsbedingungen* für die KI. Wann die KI nach diesen Bedingungen attackiert, ist nicht zu festen Zeitpunkten „vorprogrammiert“, sondern richtet sich nach dem Spielverlauf. Die KI greift Ihre Siedlung nach diesen globalen Bedingungen auf folgende drei Arten an:



1. Das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, ist, dass sich die KI mit ihrem Truppenkontingent Ihrer Truppenstärke überlegen fühlt. In diesem Fall erfolgt ein *Generalangriff* auf Ihre Siedlung mit allem, was der KI aktuell an Militäreinheiten zur Verfügung steht. Wenn Sie in diesem Fall nicht mehr kurzfristig durch massive Einheitenrekrutierungen reagieren können, haben Sie schlechte Karten. Ab wann dieses „Überlegenheitsgefühl“ der KI einsetzt, ist nicht genau zu beziffern, allerdings muss, damit diese Bedingung erfüllt wird und ein Generalangriff einsetzt, die prozentuale Überlegenheit der KI schon besonders stark ausgeprägt sein – 20 oder 30% mehr Soldaten bei der KI reichen da nicht aus. Die Konsequenz aus dieser Verhaltensweise der KI sollte für Sie sein, dass Sie über ein ganzes Spiel hinweg stets Einheiten rekrutieren sollten, um mit dem Truppenwachstum der KI mitzuhalten und so einen Generalangriff der KI zu vermeiden.
2. Eine weitere „globale“ Angriffsmethode der KI besteht darin, einfach mal zwischendurch mit einigen Einheiten in Ihrer Siedlung einzumarschieren, um sie ein bisschen „aufzumischen“. Diese Angriffe sind an keine besonderen Eintrittsbedingungen geknüpft, d.h., solche „kleinen“ Übergriffe werden immer wieder mal zwischendurch auf Sie zukommen. Ob und wann derartige Angriffe erfolgen, ist zufallsabhängig.
3. Wenn die KI in Ihrer Siedlung Schwachpunkte (z.B. durch Spione) in Form von schwach besetzten oder bewachten Wachgebäuden erkennt, erfolgt nach kurzer Zeit mit kleinen Truppenkontingenten ein Angriff darauf. Die Konsequenz ist in den meisten Fällen der Verlust des entsprechenden Wachgebäudes und des zugehörigen Landbesitzes! Diese globale Angriffsverhaltensweise der KI unterstreicht noch einmal, wie wichtig es ist, gegen die KI auf die „konzentrierte Gebietssicherung“ zu setzen (vgl. das Kapitel „Die Gebiets-sicherung“).

Diese drei Verhaltensweisen der KI sind während eines Spiels natürlich dynamisch, insbesondere in solchen Missionen, in denen der Computergegner selbst Einheiten produziert. Deshalb sind sie nicht vorherzusehen und dementsprechend auch nicht in einer Schritt-für-Schritt-Missionslösung kalkulierbar bzw. zeitlich einzuordnen.

b) Zweitens werden die Angriffe der KI auf Ihre Stellung – und das ist im Vergleich zu Siedler III neu bei Siedler IV – über ein jeweiliges *Missionsskript* gesteuert. In diesen Missionsskripts werden der KI Vorgaben mit auf den Missionsweg gegeben, wann und in welcher Form Übergriffe auf Ihre Siedlung erfolgen sollen. Allerdings sind diese Vorgaben auch nicht 100%ig zu festen Zeiten definiert, sondern bewegen sich in einem Zeitrahmen, innerhalb dessen das betreffende Ereignis zufallsbedingt eintreten kann. Ein Skript gibt dann beispielsweise der KI eine Verhaltensweise in folgender (umschriebener) Form vor: „Greife den Spieler alle 10 bis 15 Minuten mit drei Schwertkämpfern, drei Bogenschützen und drei Axtkämpfern an. Bei jedem Angriff wird die Zahl der Einheiten um eins erhöht“. In den Missionsskripts wird die KI allerdings auch in ihrer Stärke beschränkt, indem z.B. festgelegt wird, wie viele Einheiten die KI mehr als Sie besitzen darf oder indem absolute Grenzwerte für die Anzahl der militärischen Einheiten für die KI festgelegt werden.

Um Ihnen aber trotz dieser Probleme bei der Vorhersehbarkeit von Missionsverläufen ein paar hilfreiche Ratschläge zur Lösung der einzelnen Missionen an die Hand zu geben, finden Sie auf den folgenden Seiten diese Informationen:

- a) Die skriptgesteuerten Ereignisse und Vorgaben für eine Mission kann man natürlich benennen. In den Hinweisen zu den Missionen weiter unten werden Sie deshalb einige Informationen zu den skriptgesteuerten Ereignissen finden.
- b) Zudem finden Sie dort auch Angaben darüber, wie bzw. in welchen Punkten sich die Missionen bei den beiden unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden unterscheiden. Auch dies dürfte eine große Hilfe bei der Einschätzung dessen sein, was in den einzelnen Missionen eventuell auf Sie zukommt und wie Sie dementsprechend Ihren Missionsverlauf planen müssen.
- c) Zusätzliche Hilfe bieten die zu jeder Mission abgebildeten kompletten Kartenübersichten. Aus diesen Karten sind eine Reihe wichtiger Informationen ersichtlich, die Ihnen bei der Durchführung der Mission nützlich sein werden. Zum Beispiel finden Sie auf diesen Karten die Startpunkte des Gegners und die Positionen von Gebirgszügen mit den dort befindlichen wichtigsten Ressourcenvorkommen. **Es werden nicht immer sämtliche Ressourcenvorkommen abgebildet sondern vorwiegend solche, die für Sie auf der betreffenden Karte erreichbar sind.** Außerdem finden Sie die Positionen von „versteckten“ Warenstapeln, Stellen mit viel Bauplatz usw. Diese Kartenübersichten sind sicherlich eine große Hilfe, wenn es darum geht, die einzelnen Missionen erfolgreich zu bewältigen.



In den nachfolgenden Missionskarten sind eine Reihe von Symbolen abgebildet, die Ihnen bereits eine Menge über die betreffende Mission verraten. Im Einzelnen bedeuten diese Symbole:



- **Kohlevorkommen** werden in Gebirgszügen durch **braune** Punkte symbolisiert.



- **Eisenerzvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **rote** Punkte symbolisiert.



- **Goldvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **orange-gelbe** Punkte symbolisiert.



- **Schwefelvorkommen** werden in Gebirgszügen durch **blaue** Punkte bzw. Flecken symbolisiert.



- **Steinvorkommen** (sowohl in Gebirgen als auch natürliche Steinvorkommen) werden auf der Karte durch **weiß-graue** Punkte gekennzeichnet. Je größer der Punkt dabei ausfällt, desto größer ist auch das zugehörige Steinvorkommen an dieser Stelle.



- Die **Startpositionen und Gebietsgrößen aller Teilnehmer an einer Mission** sind durch Einkreisungen gekennzeichnet. Die rote Umkreisung zeigt Ihr Startgebiet, grüne und blaue Kreise identifizieren die Startgebiete der Gegner. Dabei wird auch angegeben, mit welchem Volk Sie es jeweils zu tun haben: *W* steht für Wiking, *M* für Maya und *R* für Römer. Die Ausdehnung des Dunklen Volkes zu Beginn eines Spiels können Sie direkt auf der Karte durch die Ausdehnung der schwarzen Flächen erkennen.



- Auf der Karte eingefügte **Nummernfelder** bezeichnen jeweils eine wichtige Position auf der Karte, die entsprechend in der Missionsbeschreibung mit der zugehörigen Nummer erwähnt ist.



DIE KAMPAGNE DER RÖMER

MISSION 1: BEDROHUNG AUS DEM NORDEN

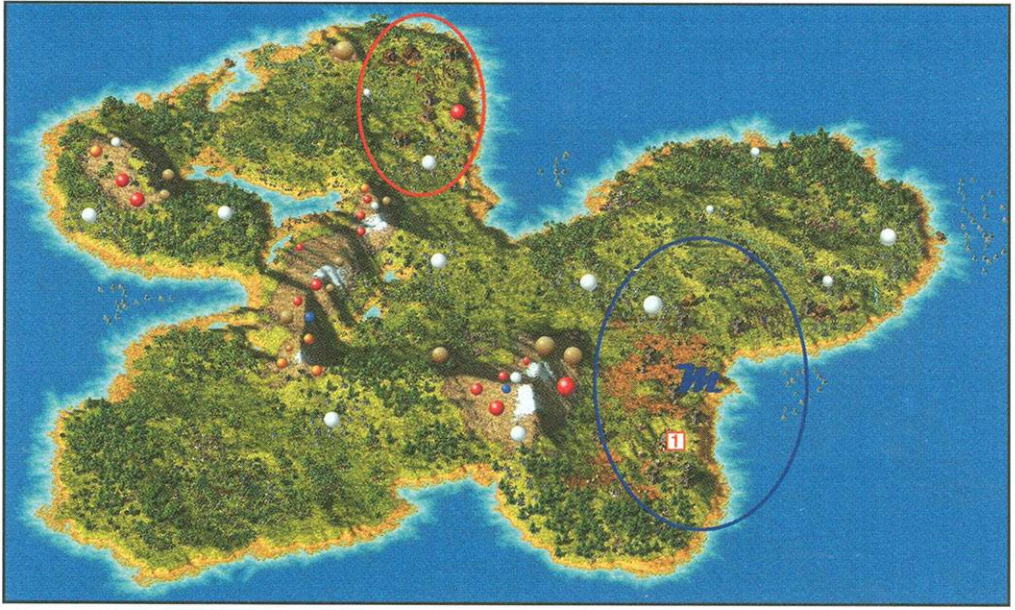


Missionskarte *Bedrohung aus dem Norden (Römer 1)*

In dieser ersten Mission der Römer wird es Ihnen relativ einfach gemacht, die Wikinger im Westen zu besiegen, denn die Beschränkungen der KI per Skript sind umfangreich. In der Stufe *Leicht* erfolgt **kein** Angriff der KI (Stufe *Normal*: erster Angriff frühestens nach 40 Minuten). Die Wikinger haben zudem ein Soldatenlimit von 50 Einheiten (Stufe *Normal*: 100 Einheiten) und werden in beiden Schwierigkeitsstufen niemals über mehr als 50% Ihrer Einheitenstärke verfügen. Somit wird diese erste Mission der Römer zu einer lockeren Trainingsmission.



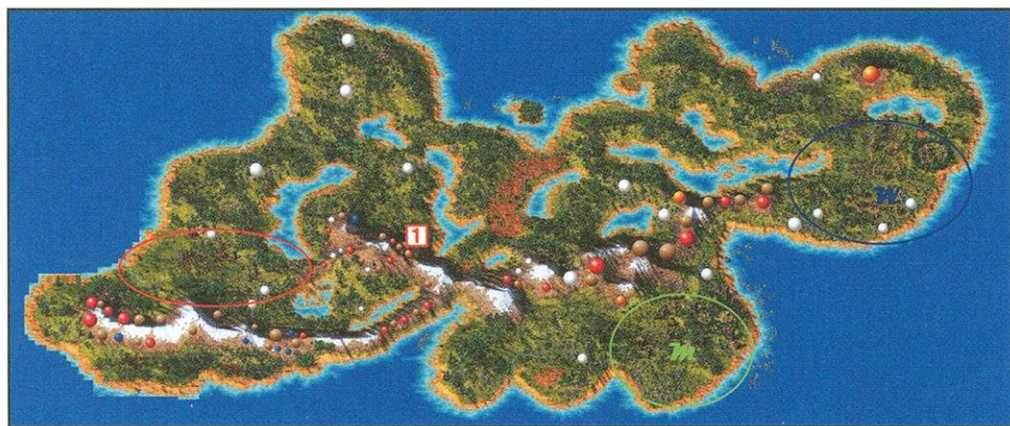
MISSION 2: MAGIE DES SÜDENS



Missionskarte *Magie des Südens (Römer 2)*

Den zu zerstörenden *Kleinen Tempel* der Maya finden Sie bei **P1**. Bezüglich der „globalen“ Angriffsbedingungen für die KI bestehen in beiden Schwierigkeitsstufen keine Beschränkungen, so dass Sie mit Ihrer Soldatenrekrutierung nicht zu lange warten sollten. Streben Sie die zügige Siedlungserweiterung zum Gebirge **P2** hin an, denn dort warten ergiebige Ressourcenvorkommen. Die „globalen“ Angriffsbedingungen werden allerdings durch folgende Beschränkungen teilweise außer Kraft gesetzt: In der Stufe *Leicht* ist die absolute Soldatenzahl bei den Maya auf 90 Einheiten beschränkt (Stufe *Normal*: 150) und die relative Begrenzung der mayaischen Soldatenzahl auf 50% (Stufe *Normal*: 110%, d.h., die Maya werden zu jeder Zeit maximal 10% mehr Soldaten besitzen als Sie selbst).

MISSION 3: BLOCKADEBRECHER

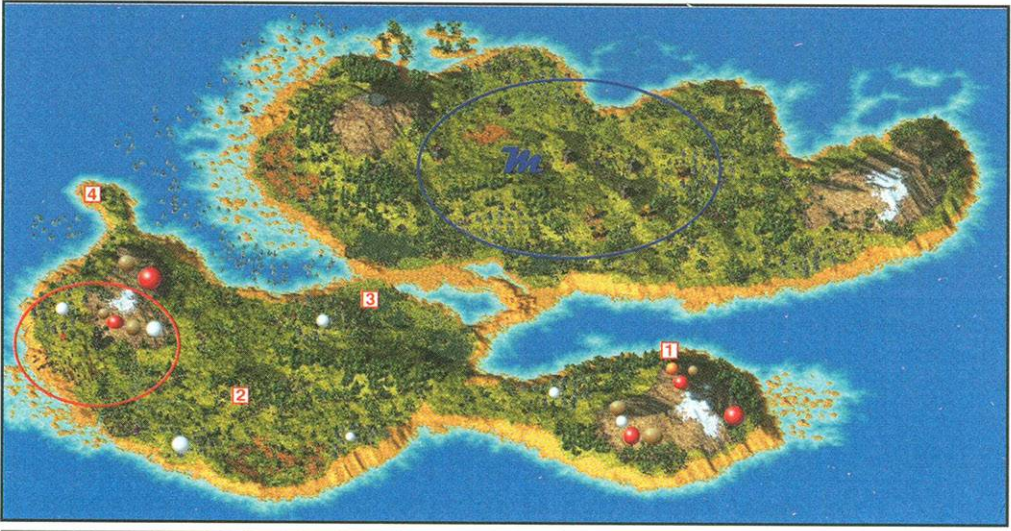
Missionskarte *Blockadebrecher* (Römer 3)

In dieser Mission gelten keinerlei Beschränkungen oder Besonderheiten durch Skripts, d.h., alle „globalen“ Angriffsbedingungen kommen voll zum Tragen. Ihre Anfangsausstattung an Werkzeugen und Ressourcen ist üppig, so dass Sie direkt einen massiven und zügigen Siedlungsaufbau betreiben können. Wichtig ist die möglichst frühe Eroberung der Position **P1** mit *Pionieren* wegen der dort befindlichen Golderzvorräte.



DIE KAMPAGNE DER WIKINGER

MISSION 1: DIE STEINMENSCHEN



Missionskarte *Die Steinmenschen (Wiking 1)*

Sie müssen in dieser ersten Wikingermision die gesamte südliche Halbinsel einnehmen, insbesondere wegen der Goldreserven bei **P1**. Bei **P2** finden Sie weitere Warenstapel, vor allem Sägen (für weitere Sägewerke) und viele Schaufeln zur Ausbildung von *Pionieren*, die das Einnehmen der Halbinsel beschleunigen. Bei **P3** an der Landenge errichten Sie eine *konzentrierte Gebietssicherung* in Form von mindestens drei *großen Türmen*, um die Maya in Schach zu halten. Per Skript landen alle 10 bis 15 Minuten bei **P4** Nachschubeinheiten für die Maya, die Ihre Siedlung auf dem Weg „nach Hause“ im Norden durchqueren werden. Jede neue Nachschubtruppe wird aus jeweils drei Einheiten mehr bestehen, so dass Sie kontinuierlich für eigene Soldaten sorgen müssen. Diesen Nachschub können Sie mit der *konzentrierten Gebietssicherung* bei **P4** jedes Mal aufhalten – allerdings müssen Sie dazu Ihr dortiges Einheitenkontingent stetig erhöhen, da auch die Nachschubstärke immer weiter ansteigt. Der früheste Angriff der Maya erfolgt in der Stufe *Leicht* nach 50 Minuten, in der Stufe *Normal* nach 30 Minuten. Das absolute Soldatenlimit für die Maya beträgt 150 (*Leicht*) bzw. 300 (*Normal*), das relative Soldatenlimit im Verhältnis zu Ihrer Einheitenzahl 100% (*Leicht*) bzw. 130% (*Normal*) – in der Stufe *Leicht* können die Maya also nie mehr Soldaten besitzen als Sie selbst. Dennoch: Auch in der Stufe *Leicht* müssen Sie auf die Nachschubeinheiten von **P4** achten!

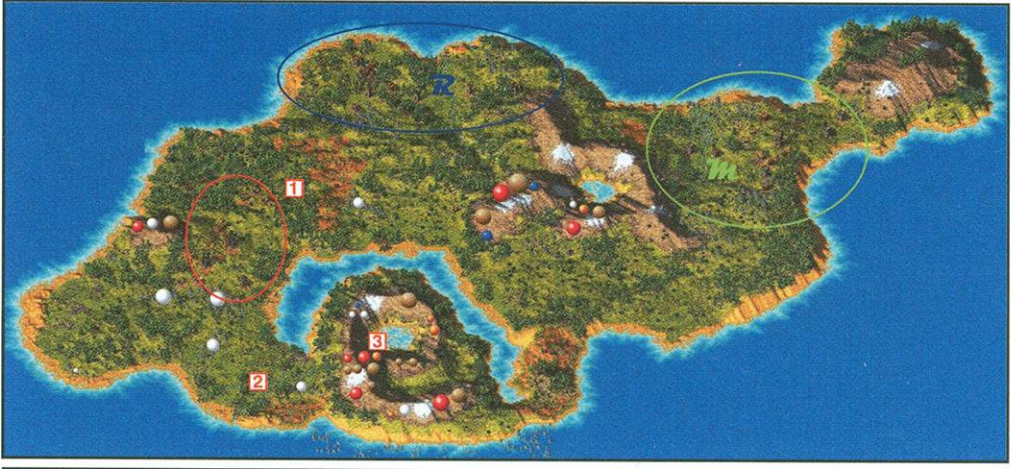
MISSION 2: ZEIT DER WÖLFIN

**Missionskarte Zeit der Wölfin (Wikinger 2)**

In dieser Mission existieren keine erwähnenswerten Besonderheiten. In der Schwierigkeitsstufe *Leicht* greift die KI frühestens nach 45 Minuten zum ersten Mal an, bei *Normal* frühestens nach 30 Minuten. Die Limitierungen der Soldatenzahlen lauten wie folgt: Das absolute Soldatenlimit in der Stufe *Leicht* ist auf 200 Einheiten (*Normal*: 300 Einheiten) festgesetzt, das relative Soldatenlimit wird mit 100% (*Leicht*) und 130% (*Normal*) beziffert.



MISSION 3: ALLIANZ DER EHROSEN



Missionskarte *Allianz der Ehrlosen (Wiking 3)*

In der letzten Wikingermision existieren keinerlei Beschränkungen oder Besonderheiten durch Skripts, d.h., alle „globalen“ Angriffsbedingungen kommen voll zum Tragen. Wichtig ist in dieser Mission der Aufbau einer Verteidigungsstellung/-linie bei **P1**, um ein weiteres Vordringen der Römer und Maya zu verhindern. Das Gebirge am Startpunkt bietet genügend Ressourcen für eine erste massive Waffenproduktion. Danach ist die Ausbreitung nach Süden zu **P2** und **P3** hin wichtig, um an die dortigen Goldressourcen und Wasservorräte (Flüsse) zu gelangen.

DIE KAMPAGNE DER MAYA

MISSION 1: GOLDENER STRAND



Missionskarte *Goldener Strand (Maya 1)*

Der früheste Angriff der Römer erfolgt in dieser ersten Mayamission in der Stufe *Leicht* nach 45 Minuten, in der Stufe *Normal* nach 30 Minuten. Das absolute Soldatenlimit für den römischen Gegner beträgt 100 (*Leicht*) bzw. 180 (*Normal*), und das relative Soldatenlimit im Verhältnis zu Ihrer Einheitenzahl beträgt 100% (*Leicht*) bzw. 130% (*Normal*). An Ihrer Startposition können Sie aus maximal einer Kohle- und einer Eisenerzmine Kohle bzw. Eisenerz fördern – eine ausreichende Waffenproduktion und damit Einheitenrekrutierung ist damit natürlich nicht möglich. Deshalb ist die zügige Gründung einer Kolonie bei **P1** notwendig. Bei **P2** bauen Sie in der Zwischenzeit eine *konzentrierte Gebietssicherung* auf, um sich die Römer währenddessen vom Hals zu halten.



MISSION 2: DIE FEUERBÄRTE

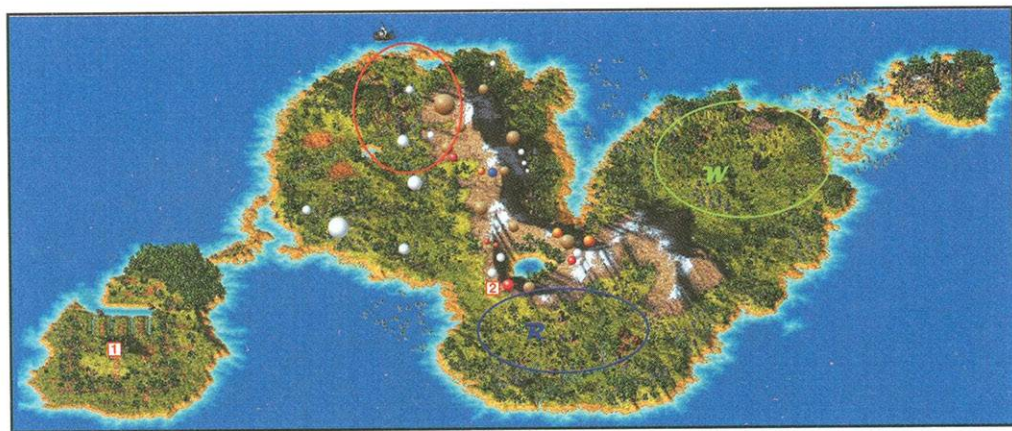


Missionskarte *Die Feuerbärte* (Maya 2)

In dieser Mission gelten keinerlei Beschränkungen oder Besonderheiten durch Skripts – alle „globalen“ Angriffsbedingungen kommen theoretisch voll zum Tragen. Allerdings sitzt der Gegner auf der anderen Insel. Lediglich ein wikingischer Vorposten „ärgert“ Sie ab und zu. Bei **P1** finden Sie einige Warenstapel Munition und Waffen für Ihre Eroberungen!



MISSION 3: EIN UNGLÜCK KOMMT SELTEN ALLEIN



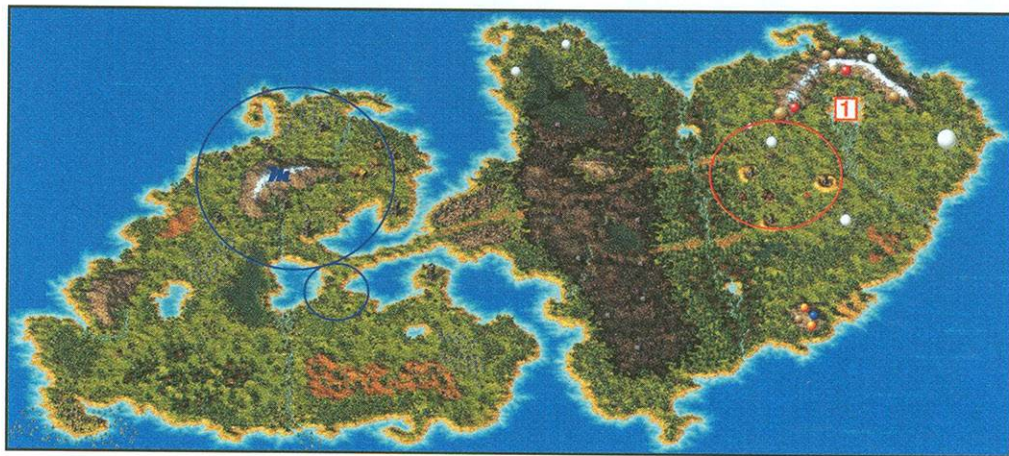
Missionskarte *Ein Unglück kommt selten allein* (Maya 3)

Auch in dieser Mission existieren keinerlei Beschränkungen oder Besonderheiten durch Skripts, d.h., es gelten wiederum alle „globalen“ Angriffsbedingungen. Den geforderten *Steinkopf* errichten Sie bei **P1** in dem dortigen Steinkreis – daraufhin erhalten Sie den Nachschub an Eisen. Wenn Sie sich mit Ihrem Siedlungsaufbau beeilen, können Sie durchaus auch das Eisenvorkommen bei **P2** erobern – ansonsten sind die für Sie erreichbaren Eisenerz- und Goldvorkommen in dieser Mission sehr spärlich gesät.



DIE KAMPAGNE „DAS DUNKLE VOLK“

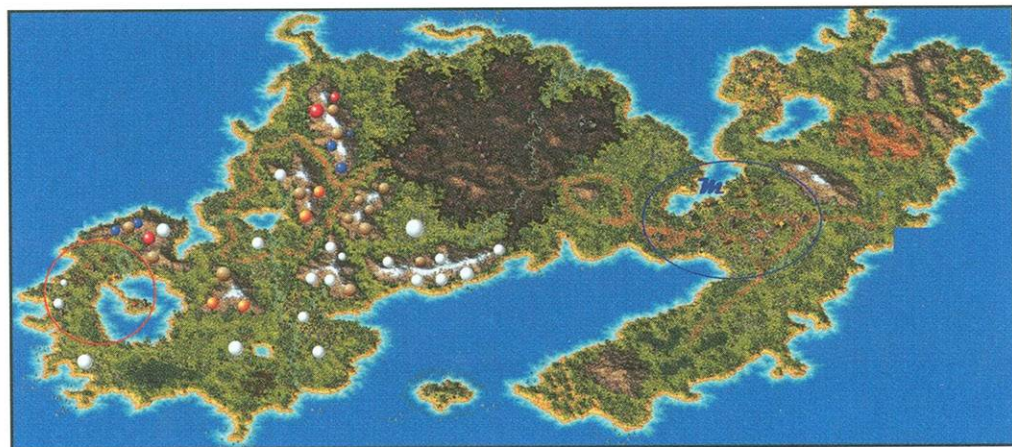
MISSION 1: DUNKLE SAAT (RÖMER)



Missionskarte *Dunkle Saat (Dunkles Volk 1)*

In der ersten Mission haben Sie noch nicht direkt mit dem Dunklen Volk zu tun, da kein *Dunkler Tempel* vorhanden ist – üben Sie aber schon einmal den Einsatz des *Gärtners* bei der verdorrten Landfläche in der Mitte der Karte. Die Maya im Westen greifen Sie nicht vor Ablauf von 45 Minuten (*Leicht*) bzw. 30 Minuten (*Normal*) an. Es gibt keine absoluten Soldatenlimitierungen, jedoch relative Beschränkungen von 110% (*Leicht*) und 130% (*Normal*). Die Warengeschenke der Nympe durch den Bau der *Zierobjekte* rund um den See bei **P1** holen Sie sich erst, wenn Sie Ihre anderen „Siedlungsaufgaben“ erledigt haben.

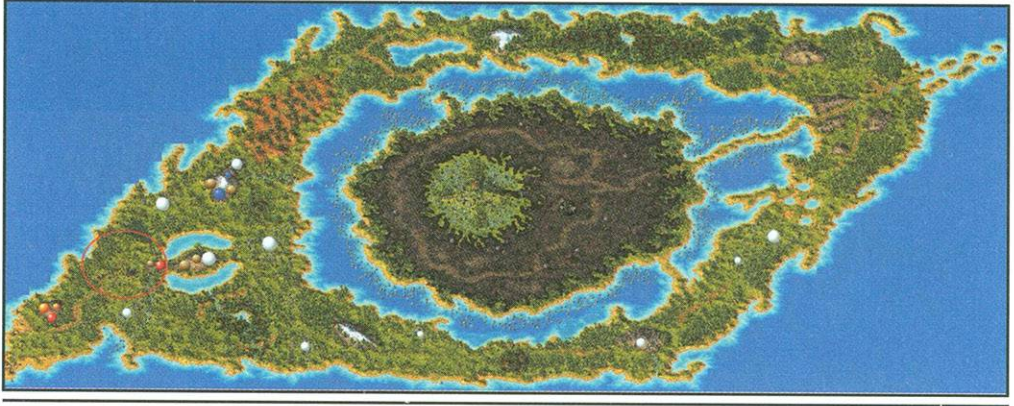
MISSION 2: DOLCHSTOSS (RÖMER)

Missionskarte *Dolchstoß (Dunkles Volk 2)*

Die zweite Mission ist eigentlich relativ einfach zu lösen, wenn man lediglich die Aufgabe der Zerstörung von zwei *Pilzfarmen* betrachtet. Sobald aber diese beiden Pilzfarmen mittels Gärtner zerstört wurden, starten die Maya einen Großangriff auf Ihre Stellung, so dass Sie ohne eine ausreichend hohe Soldatenpräsenz zunächst einmal von der Zerstörung der Pilzfarmen absehen sollten. Bis zu diesem Zeitpunkt, verhalten sich die Maya übrigens vollkommen ruhig. Sie werden in dieser Mission auf erste dunkle Einheiten treffen: *Schamanen* und *dunkle Gärtner* treiben zwar noch nicht ihr Unwesen, Übergriffe der dunklen Einheiten können aber durchaus erfolgen. Die relative Soldatenstärke der Maya und des Dunklen Volkes liegt übrigens relativ hoch, so dass Sie auf der Hut sein sollten.



MISSION 3: IM NAMEN ROLFS (WIKINGER)



Missionskarte *Im Namen Rolfs (Dunkles Volk 3)*

In dieser Mission müssen Sie das erste Mal das Dunkle Volk besiegen. *Schamanen* werden Sie dabei noch nicht begegnen, jedoch den *dunklen Gärtnern*. Sie haben alle Zeit der Welt, um eine vernünftige Siedlung aufzubauen. Die Beseitigung des dunklen Landes erfolgt später mit Horden von Gärtnern (ca. 40 bis 50) und einigen Kontingenten von Soldaten als Begleitschutz für Ihre Gärtner. Meiden Sie zu Anfang Ihrer Gärtneraktionen den *Dunklen Tempel*!



MISSION 4: EINE FRAGE DER ZEIT (WIKINGER)

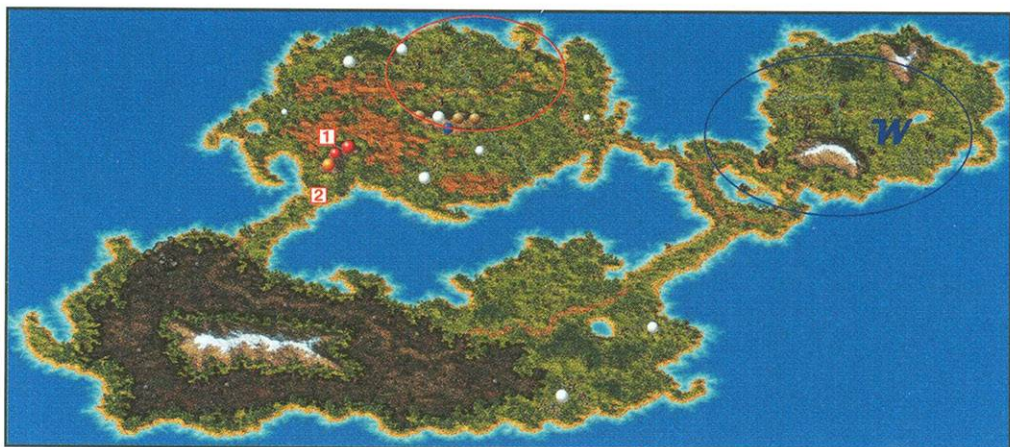


Missionskarte *Eine Frage der Zeit (Dunkles Volk 4)*

Richten Sie Ihr Augenmerk auf eine *konzentrierte Gebietssicherung* bei **P1** und auf die Sicherung der Goldreserven bei **P2**. Die Anfangsausstattung ist miserabel, so dass der Siedlungsaufbau schleppend vorangeht. Aus Richtung Osten werden immer wieder kleine Stoßtrupps der Maya attackieren, die sich allerdings bei **P1** aufreiben sollten. Erste Angriffe aus beiden Lagern werden übrigens in der Stufe *Leicht* frühestens nach 50 Minuten einsetzen, in der Stufe *Normal* nach 30 Minuten. Insgesamt ist die Zeit von 90 Minuten zur Zerstörung der *Pilzfarmen* sehr knapp bemessen, da sich der Siedlungsaufbau vor allem zu Beginn sehr schleppend hinzieht.



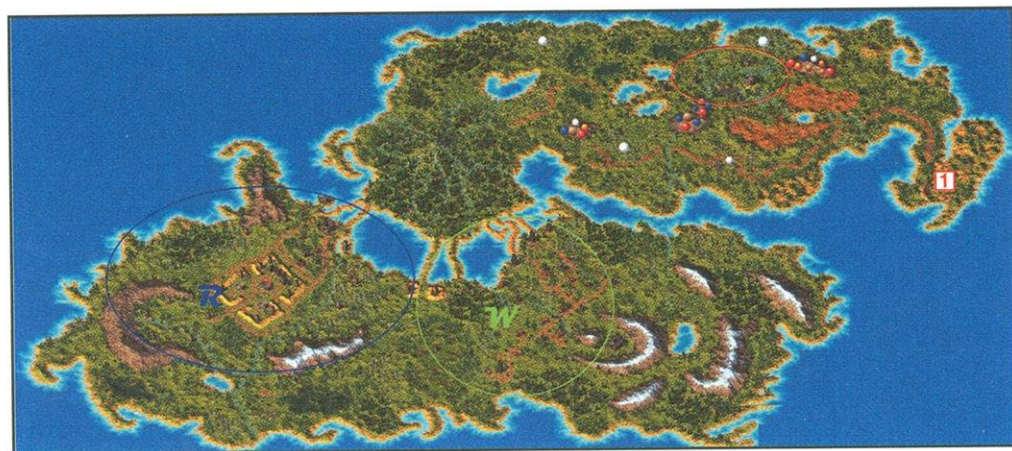
MISSION 5: PILZE PFLÜCKEN (RÖMER)



Missionskarte *Pilze pflücken (Dunkles Volk 5)*

In dieser Mission gelten keine besonderen Beschränkungen – Sie müssen also mit allem rechnen! Erobern Sie zügig das Gebirge bei **P1** – zunächst mit *kleinen Wachtürmen*, anschließend mit *Pionieren*, wenn Sie keine Türme mehr errichten können. Sichern Sie bei **P2** Ihre Stellung gegen das Dunkle Volk ab, indem Sie dort eine *konzentrierte Wachturmstellung* aufbauen. Mit ca. 30 Gärtnern und ca. 150 Einheiten wagen Sie später den Angriff auf das Dunkle Volk und zerstören nach und nach alle Pilzfarmen. Mit der Entsendung eines *Priesters* zu den verbündeten Wikingen erhalten Sie am Nordstrand einige nützliche Geschenke.

MISSION 6: ALLES WAS GLITZERT (MAYA)



Missionskarte Alles was glitzert (Dunkles Volk 6)

Eine eigentlich „klassische“ Mission ohne das Dunkle Volk und ohne jeglichen Skriptbeschränkungen. Wichtig ist eine *konzentrierte Gebietssicherung* und eine effiziente Siedlung – verwundete Soldaten sollten Sie immer in einem Lazarett heilen lassen! Bei **P1** finden Sie bei dem Schiffswrack einige Gold- und Eisenbarrenstapel, die Sie sich mit Dieben einverleiben können. Der Angriff auf die Römer und die Wikinger ist schwierig, da deren Siedlungen hinter engen Landzungen liegen und mit mächtigen Wachturmstellungen gesichert sind.



MISSION 7: FREUNDE IN DER NOT (MAYA)



Missionskarte *Freunde in der Not* (Dunkles Volk 7)

Konzentrieren Sie sich auf die Positionen **P1** und **P2** und errichten Sie an beiden Standorten Wachturmstellungen. Die dunklen Krieger werden Sie von Anfang an attackieren und das dunkle Land „frisst“ sich in Ihre Siedlung, da viele *dunkle Gärtner* aktiv sind. Produzieren Sie schnell Soldaten, die Sie in den Türmen bzw. an den Stellungen **P1** und **P2** postieren. Wenn Sie sicher stehen, schlagen Sie mit *Gärtnern* im Norden und im Westen „Schneisen“ in das dunkle Land und erweitern dort Ihr Gebiet mit *Wachtürmen* oder *Pionieren* (Begleitschutz für Gärtner und Pioniere), bis Sie eine gemeinsame Grenze mit den Römern und den Wikingern vorweisen können.

MISSION 8: DIE SUCHE BEGINNT (RÖMER)



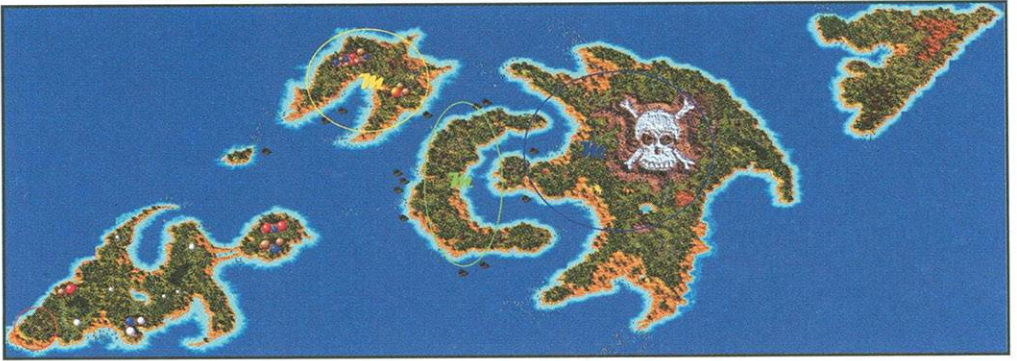
Missionskarte *Die Suche beginnt (Dunkles Volk 8)*

Diese Mission können Sie bewältigen, ohne einen einzigen Soldaten zu rekrutieren. Das Ziel besteht lediglich darin, einen *Priester* in den Bergring bei **P1** zu bringen. Dazu benötigen Sie allerdings Gold, das Sie auf Ihrer Hauptinsel nicht finden, und deshalb müssen Sie auf **P2** eine Kolonie gründen. Vorsicht vor den kreuzenden Piraten in den Gewässern – bauen Sie auch *Kriegsschiffe*! Die Steinvorkommen sind zu Beginn schnell verbraucht, und Sie müssen sich deshalb sofort zum Gebirge **P3** hin ausbreiten, wo Sie weitere Steinvorkommen finden. Insgesamt ist die Mission aufgrund des Zeitlimits kritisch – zu viel Zeit dürfen Sie nicht vertrödeln.

Tipp: Reißen Sie die *Standarte* der Römer in der Mitte der Siedlung ab! Dafür erhalten Sie einen Goldbarren zurück (der Bau dieses Zierobjekts kostet zwei Goldbarren), mit dem Sie bereits einen *kleinen Tempel* errichten und Ihr erstes Mana produzieren können. Das Mana werden Sie später für den *Priester* bei **P1** benötigen, da dieser den Schneering des Gebirges absenken muss, um in die Mitte des Bergringes gelangen zu können.



MISSION 9: DIE SUCHE GEHT WEITER (MAYA)

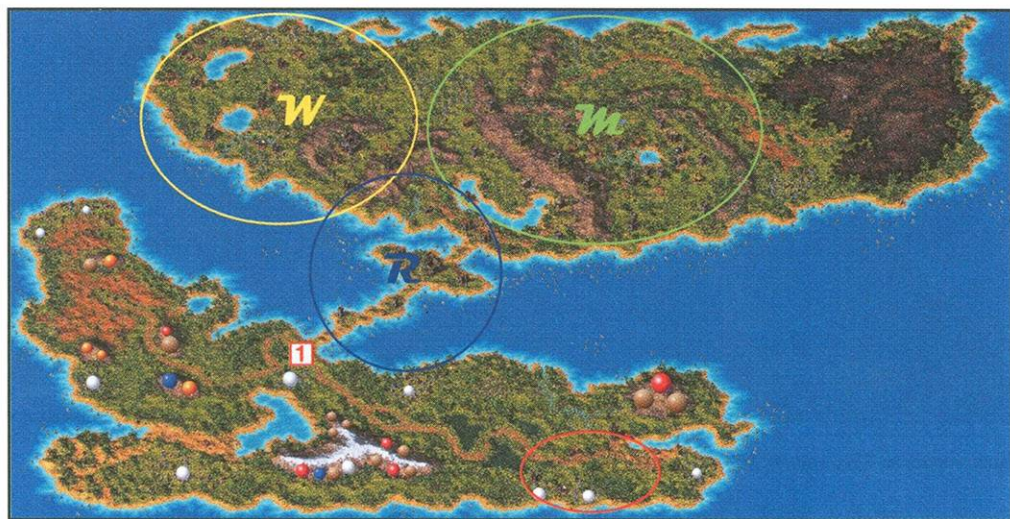


Missionskarte *Die Suche geht weiter* (Dunkles Volk 9)

Eine langwierige Mission, da Sie viele Schiffe bauen und reichlich Truppentransporte zu den anderen Pirateninseln durchführen müssen. Konzentrieren Sie sich auf Ihrer Insel auf *Kriegsschiffe* und die *Munitionsproduktion* und greifen Sie die Piraten auf deren Inseln zuerst mit Kriegsschiffen an. Später setzen Sie mit massiven Truppen über. Auf Gold werden Sie diesmal verzichten müssen.



MISSION 10: DER SPIEGEL ZERBRICHT (WIKINGER)

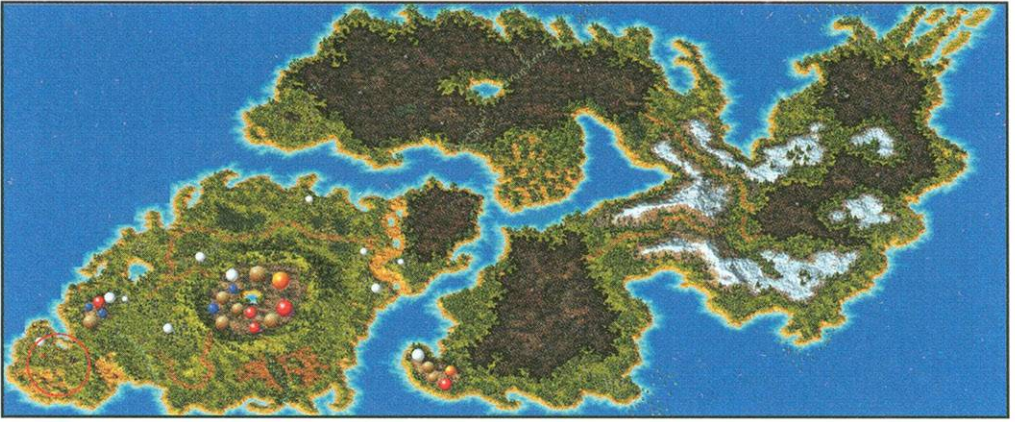


Missionskarte *Der Spiegel zerbricht* (Dunkles Volk 10)

Wichtig ist in dieser Mission die zügige Erweiterung Ihrer Siedlung nach Westen hin und der Aufbau einer *konzentrierten Gebietssicherung* bei **P1**. Ansonsten sind Sie auf Ihrer südlichen Halbinsel mit genügend Ressourcen „gesegnet“, so dass einer massiven Einheitenrekrutierung und dem Sturm auf Ihre drei Gegner nichts im Wege steht.



MISSION 11: EINS KOMMT ZUM ANDEREN (WIKINGER)

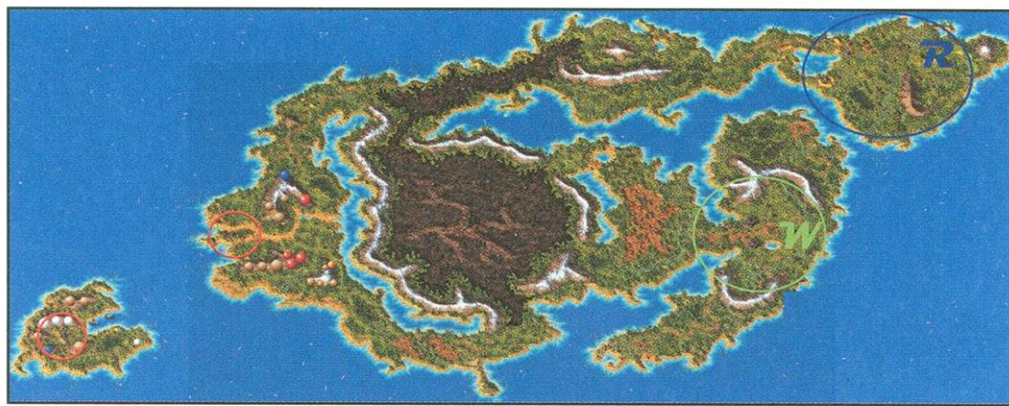


Missionskarte *Eins kommt zum anderen* (Dunkles Volk 11)

Das Dunkle Volk ist auf dieser Karte stark vertreten und wird sich auch weiter ausbreiten. Ihre Anfangsausstattung ist kläglich – dementsprechend ist der Beginn der Mission etwas zäh. Sie können einen „klassischen“ Siedlungsaufbau durchführen und müssen nur darauf achten, dass Ihnen die dunklen Krieger nicht Ihren letzten Turm zerstören und Sie somit die Mission verlieren. Genügend Ressourcen und Bauplatz, um eine starke Armee aufzubauen, sind auf der Karte vorhanden. Um letztendlich das gesamte Kartengebiet erobern zu können, sind auch hier wieder massenhaft *Gärtner* erforderlich.

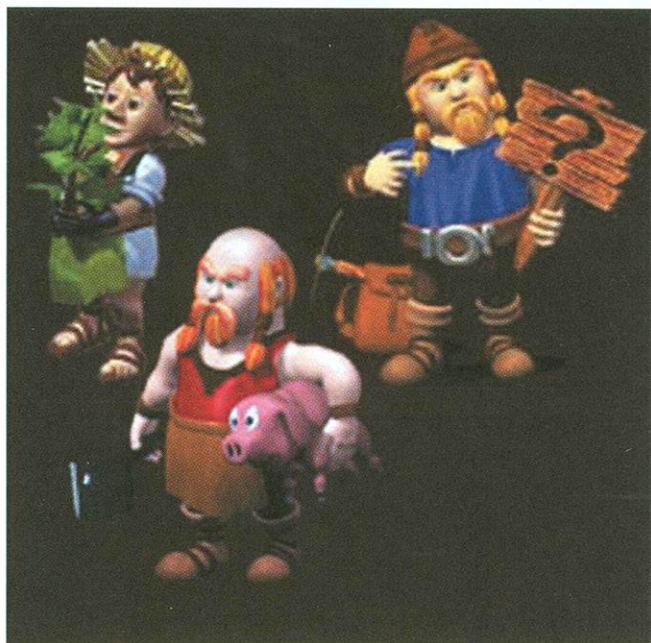


MISSION 12: DIE WURZEL ALLEN ÜBELS (MAYA)



Missionskarte *Die Wurzel allen Übels (Dunkles Volk 12)*

Das Problem in dieser finalen Mission sind die Steine: Diese müssen Sie in großen Umfang an „das Festland“ schaffen, um dort eine Siedlung aufbauen zu können. Ansonsten erlaubt auch diese letzte Mission einen „klassischen“ Siedlungsaufbau bzw. Durchführung der Mission nach den üblichen Regeln, bis Sie das Dunkle Volk (vorerst) endgültig vertrieben haben.



**STRATEGIEN
& LÖSUNGEN**

DIE SIEDLER[®]

**DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE**

Die Siedler IV sind da!

Aber es brechen dunkle Zeiten an, ...

... denn die knuffige Siedler-Welt wird von den Machenschaften des bösen Morbus und seinem Dunklen Volk bedroht. Nicht nur der Kampf gegen das Dunkle Volk, sondern auch neue Völker wie Mayas und Wikinger stellen die Siedler vor neue spannende Herausforderungen. Selbstverständlich fehlen auch unsere „alten Freunde“, die Römer, in der neuen Version nicht. Es darf also endlich wieder gesiedelt werden!

Neue Völker, neue Abenteuer, neue Strategien – und die besten Tipps

Das offizielle Lösungsbuch zu Die Siedler IV liefert Ihnen alle Tipps, Tricks, Kniffe und Informationen, die Sie für ein erfolgreiches Siedeln benötigen! Lesen Sie, wie Sie effizient funktionierende Siedlungen und Wirtschaftssysteme aufbauen können. Lernen Sie die Stärken und Schwächen der neuen Völker kennen und optimal zu nutzen. Erfahren Sie, wie Sie kampfstärke und zahlenmäßig überlegene Streitmächte aus dem Boden stampfen und gegen gegnerische Völker taktisch klug einsetzen. Und bestehen Sie mit den hier gezeigten Tipps und Tricks gegen den härtesten und gefährlichsten Widersacher Morbus und dessen Dunkles Volk!

Die besten Strategien für Siedler

- Lösungen und ausführliche Missionskarten zu allen Kampagnen
- Strategien für die Gründung von Kolonien
- Tipps und Tricks für optimalen Siedlungsaufbau
- Strategien für die neuen Völker
- Defensiv- und Offensivtaktiken für die Streitmächte
- Strategien für den erfolgreichen Kampf gegen das Dunkle Volk

Die Lösungen eines Experten

Markus Betz hat als einziger Autor Zugang zu den Hintergrundinformationen von Blue Byte und direkten Kontakt zu allen am Spiel Beteiligten. Er hat bereits zahlreiche erfolgreiche Titel der SYBEX-Spielebuchreihe „Strategien & Lösungen“ veröffentlicht, darunter auch drei Bestseller zum Spiel „Die Siedler III“.



www.bluebyte.net

Best.-Nr. 5171

ISBN 3-8155-5171-4

0 1995

DM 19,95
ÖS 146,-
sFr 18,-



Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

