

STRATEGISCH UND
WUSELIG!
DIE SIEDLER FÜR
UNTERWEGS.

DIESEN HERBST
ERHÄLTLICH FÜR

NINTENDO DS™



vorläufige Abbildung der Verpackung

Die Siedler

WWW.DIESIEDLER.DE

©1996 - 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Original The Settlers II developed by Blue Byte Software. NINTENDO DS is a TRADEMARK OF NINTENDO.

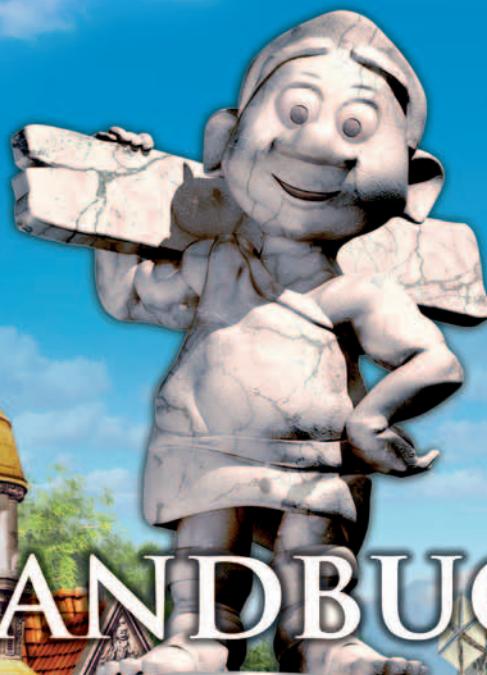
Mit diesem Code können sie online spielen:

2203981



Die Siedler[®]

Die nächste Generation



HANDBUCH



UBISOFT

PC
CD-ROM

Gesundheitsschutz:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen.

Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.



WWW.DIESIEDLER2.DE

©1996 - 2006 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Original Die Siedler II entwickelt von Blue Byte Software. Entwickelt von Funatics Studio Alpha.

Uses Bink Video. ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. ©1999-2006 by RAD Game Tools, Inc. FMOD Sound System by Firelight Technologies. Uses TinCat network system. Copyright 1996-2006 by InstanceFour. MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Technischer Kundendienst:

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die "**Fragen Sie uns**"-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung. Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf: Klicken Sie bitte auf "START" -> "AUSFÜHREN". Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf "OK".

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-DVD-ROM. Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

TIPPS UND TRICKS

Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.



Vorwort	4
Installation	5
2 Die Siedler	6
2.1 Wer sind die Siedler?	6
2.2 Worum geht es beim Siedeln?	6
2.3 Was bietet die Neuauflage zusätzlich?	7
3 Erste Schritte	8
3.1 Hauptmenü	8
3.2 Hilfe im Spiel	8
3.3 Spielmodi	9
4 Spielverlauf	10
4.1 Spielbeginn	10
4.2 Haus- und Straßenbau	11
4.3 Aufbau der Wirtschaft	12
4.4 Gebietserweiterung und Militär	16
4.5 Seefahrt	17
5 Überblick	18
5.1 Funktionen	18
5.2 Liste der Gebäude	21
6 Tipps	29
7 Wirtschaftsdiagramme	30
7.1 Gebäude	30
7.2 Bodenschätzze	32
7.3 Nahrungsmittel	34
7.4 Militär	36
8 Anhang	38
8.1 Tastaturbelegung	38
8.2 Technischer Kundendienst	39





Warum haben wir „Die Siedler II – Die nächste Generation“ produziert?

Die Antwort auf diese Frage ist recht simpel:

Weil sehr viele Fans der Serie mit der Bitte an uns herangetreten sind, den Klassiker von 1996 in zeitgemäßer Form spielbar zu machen. Dass nun genau 10 Jahre seit der Veröffentlichung von „Die Siedler II“ vergangen sind und Ubisoft überdies 20-jähriges Firmenjubiläum feiert, hat uns die Entscheidung sehr leicht gemacht, dem Wunsch der Community nachzukommen.



Umfragen in der deutschen PC-Presse haben ergeben, dass „Die Siedler II“ in der Beliebtheit innerhalb der Serie ganz oben rangiert. „Die Siedler II – Die nächste Generation“ stellt nun die moderne Umsetzung des Originalspiels dar. Es wurde mit aktuellem 3-D-Grafikstil ausgestattet und um viele liebevoll gestaltete Details erweitert.

Messen sie sich im Mehrspieler-Modus, der bis zu sechs Spieler über Netzwerk oder Internet zu einem einzigartigen Spielvergnügen vereint. Oder erleben Sie spannende Abenteuer in der Kampagne sowie auf zahlreichen anspruchsvollen Freispiel-Karten.

Viel Spaß beim Eintauchen in die Welt der Siedler des 21. Jahrhunderts!



Die Installation von „Die Siedler II – Die nächste Generation“ ist kinderleicht.

Nachdem Sie die CD in Ihr CD- oder DVD-Laufwerk eingelegt haben, erscheint eine Maske mit 4 Schaltflächen: „Installiere Die Siedler II – Die nächste Generation“, „LiesMich ansehen“, „Webseite besuchen“ und „Beenden“.

Um das Spiel zu installieren, klicken Sie auf die oberste Schaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach Abschluss der Installation landen Sie erneut in der ersten Maske, die nun zwei weitere Schaltflächen enthält: „Spiel starten“ und „Deinstalliere Die Siedler II – Die nächste Generation“.

Sie können nun das Spiel starten, die Textdatei „LiesMich“ ansehen, welche die wichtigsten technischen Informationen zum Spiel enthält, unsere Webseite im Internet besuchen – oder einfach das Installationsprogramm beenden und das Spiel starten. Wenn Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt von Ihrem PC entfernen wollen, wählen Sie im Startmenü Ihres Computers den Befehl „Entferne Die Siedler II – Die nächste Generation“.

„Die Siedler II - Die nächste Generation“ enthält auch einen Karteneditor, mit dem



Sie eigene Karten für das Spiel erstellen können und sogar selbst erstellte Karten des Originalspiels von 1996, "Die Siedler II - Veni, Vidi, Vici", laden und bearbeiten können. Bei der Installation des Spiels werden im Startmenü automatisch Verknüpfungen zum Karteneditor sowie zum Handbuch des Karteneditors angelegt, das Sie als PDF-Datei auf Ihrer CD finden.



2.1 Wer sind die Siedler?

Die Siedler sind in mancher Hinsicht der Traum jedes Arbeitgebers, da sie über viele auf dem Arbeitsmarkt sehr begehrte Eigenschaften verfügen:

FLEXIBILITÄT: Sie beherrschen auf Anhieb jedes Werkzeug, das man ihnen in die Hand drückt.

BELASTBARKEIT: Sie arbeiten absolut unermüdlich und brauchen keine Pausen.

EFFIZIENZ: Sie arbeiten so schnell wie gewünscht, jedoch stets gründlich.

BESCHEIDENHEIT: Gehaltsverhandlungen sind absolut überflüssig. Bergarbeiter bestehen nur auf einer in Naturalien (Brot, Fisch, Schinken) auszuzahlenden Verpflegungs pauschale, alle anderen arbeiten ohne Vergütung.

GEHORSAM: Siedler tun immer genau das, was man ihnen sagt.

Gerade letzteres erweist sich jedoch auch als eine der wenigen (aber entscheidenden) Schwächen der Siedler: Denn sie tun ausschließlich das, was man ihnen sagt. Sie verrichten ihre Tätigkeit genau so, wie es ihnen aufgetragen wurde, so dass sie jemanden brauchen, der ihre zweifellos hervorragenden Fähigkeiten zielgerichtet steuert und ihnen das Denken abnimmt.

2.2 Worum geht es beim Siedeln?

Friedfertige Menschen können sich in einem „freien Spiel“ darauf konzentrieren, ihre Siedlung wachsen und gedeihen zu sehen.

Wer sich mit anderen messen will, kann es im "Freien Spiel" mit bis zu fünf vom Computer gesteuerten Gegenparteien aufnehmen.

Wen die Abenteuerlust und der Entdeckerdrang packen, ist in der „Kampagne“ am besten aufgehoben.

Im Mehrspieler-Modus können Sie gemeinsam mit Ihren Freunden über Netzwerk oder Internet die Welt der Siedler erforschen und miteinander oder gegeneinander kämpfen.



2.3 Was bietet die Neuauflage zusätzlich?

3D-GRAFIK

Die Grafik des Spiels wurde nach modernstem Stand der Technik gestaltet. Alles ist selbstverständlich zoombar und kann aus beliebiger Kameraposition angezeigt werden.

VERBESSERTE BENUTZERFÜHRUNG

Wir bieten Ihnen eine Vielzahl von Hilfestellungen an, die den Spielkomfort spürbar erhöhen. So kann z.B. der sichtbare Bildausschnitt direkt mit der Maus verschoben werden und es gibt Direkthilfen in Form von Tooltips.

MEHRSPIELER

„Die Siedler II“ konnte man zwar bereits zu zweit spielen, allerdings nur an einem PC, mit einer zweiten Maus und mit geteiltem Bildschirm. „Die Siedler II – Die nächste Generation“ können sie mit bis zu 6 Personen von verschiedenen Rechnern aus über ein lokales Netzwerk oder das Internet spielen.

BAUKOSTENERSTATTUNG

Eine bedeutende Neuerung ist die Baukostenerstattung. Reißt man ein Gebäude ab, erhält man 50% der Ressourcen zurück, die für den Bau aufgewendet wurden.

MELDUNGEN

Wichtige Meldungen werden nun automatisch in der linken oberen Fensterecke ausgegeben, untermauert durch ein akustisches Signal. So verpassen Sie nichts und brauchen trotzdem nicht ständig auf das Postfenster zu schielen.

ZUSATZFUNKTIONEN IN MILITÄRGEBAÜDEN

Mit der Schaltfläche „Gebäude ausbauen“ können Sie nun ein bestehendes Militärgebäude um eine Stufe aufwerten, ohne es abreißen zu müssen. So können Sie die Truppenstärke in ihren grenznahen Militärgebäuden verstärken und steuern. Eine Baracke kann dadurch am gleichen Standort zu einer Wachstube ausgebaut werden, wobei die Baukosten für die Wachstube allerdings in vollem Umfang anfallen.

Die Schaltfläche „Soldaten auslagern an/aus“ beordert Soldaten zurück ins Hauptquartier oder zum nächsten Lagerhaus, von wo aus sie an andere Stellen verlagert werden können, wo sie dringender benötigt werden. Auch diese Funktion dient zur Verstärkung und Steuerung der Truppenstärke bei grenznahen Militärgebäuden.



3.1 Hauptmenü

Das Hauptmenü hält folgende Funktionen für Sie bereit:

EINZELSPIELER: Weiterspielen (Laden des letzten Spielstandes), Spiel laden (ein gespeichertes Spiel auswählen und fortsetzen), Tutorial (das Tutorial spielen, um das Spiel kennen zu lernen), Kampagne (die Kampagne spielen und zehn spannende Missionen erleben), freies Spiel (zahlreiche Karten zum freien Siedeln).

MEHRSPIELER: Über ein LAN oder Internet mit anderen zusammen spielen.

EINSTELLUNGEN: Anpassen der Spieleinstellungen, wie Grafik und Sound.

CREDITS: Die Mitwirkenden an „Die Siedler II – Die nächste Generation“.

SPIEL BEENDEN: Das Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.

3.2 Hilfe im Spiel

Eine Hilfestellung, deren Verwendung wir gerade zu Spielbeginn empfehlen möchten, ist die Anzeige der Bauplätze. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Menü am unteren Bildschirmrand oder drücken Sie die Leertaste, dann werden auf der Karte Symbole angezeigt, die Ihnen verraten, wo Sie welche Gebäude errichten können.

Um Informationen über Siedler und/oder Gebäude zu erhalten, fahren sie mit dem Mauszeiger darüber. Gleiches gilt für Menüs: Nach dem Öffnen wird durch Bewegung des Mauszeigers in die Kopfzeile ein Textfenster sichtbar, in dem erklärt wird, wozu dieses Menü dient und was man mit den darin enthaltenen Funktionselementen anfangen kann.

Klickt man auf das Hauptquartier oder ein Lagerhaus, sieht man im ersten Register alle Waren, die sich momentan dort befinden, im zweiten Register alle Siedler. Auch hier helfen Tool-Tipps.

Wenn Sie auf einen Bauplatz klicken, öffnet sich das Gebäudeauswahlmenü. Eine Bewegung mit dem Mauszeiger auf das Symbol eines Gebäudes ruft den Hilfetext auf, in dem die Gebäudeart sowie die Baukosten genannt werden. Bei Produktionsstätten wird zusätzlich angegeben, welche Waren zur Produktion notwendig sind, was hergestellt wird und wer das fertige Produkt braucht.

Wie Sie sehen, kann bei so viel Hilfe eigentlich nichts mehr schief gehen. Probieren Sie es einfach aus!



3.3 Spielmodi

TUTORIAL

Das Tutorial richtet sich an neue oder zumindest unerfahrene Spieler und hilft dabei, die wichtigsten Grundlagen des Spiels zu verstehen. Das Tutorial besteht aus vier Lektionen zu den folgenden Themen:

- Grundproduktion: Grundaufbau einer Siedlung
- Bergbau: Abbau und Weiterverarbeitung von Bodenschätzen
- Militär: Ausweitung der Landesgrenzen und Kampf
- Seefahrt: Seefahrt und Expeditionen

KAMPAGNE

Die Kampagne setzt sich aus unterschiedlichen Missionen zusammen. Auf der Weltkarte im Kampagnenmenü sehen Sie kleine Standarten. Jede der Standarten steht für eine bereits verfügbare Mission. Zu Beginn der Kampagne ist es daher nur eine einzige, mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission kommt eine weitere hinzu.

FREIES SPIEL

Im freien Spiel werden Ihnen keine Vorgaben gemacht; Sie bestimmen die Rahmenbedingungen selbst. So können Sie z.B. auswählen, welches Siedlervolk Sie befehligen wollen, auf welcher Karte das Spiel stattfinden soll und wie das zu erfüllende Ziel des Spiels aussieht.

MEHRSPIELER

Das Spiel verfügt über einen echten Mehrspieler-Modus. Die Verbindung erfolgt wahlweise über ein lokales Netzwerk (LAN) oder das Internet.

- LAN mitspielen:
einer Netzwerkpartie beitreten: Durch Klick in Server- Liste einwählen und Einstellungen (Volk, Farbe und Team) festlegen. Sobald alle Spieler per Kontrollkästchen ihre Spielbereitschaft signalisiert haben, startet das Spiel automatisch.
- LAN ausrichten:
eine Netzwerkpartie ausrichten: Netzwerkverbindung herstellen, Spielbedingungen (Karte, Spielziel, Völker usw.) festlegen
- Internet mitspielen:
einer Online-Partie beitreten (analog zu LAN)
- Internet ausrichten:
eine Online-Partie ausrichten (analog zu LAN)
- Über IP-Adresse:
Direkteingabe der IP-Adresse des Servers zum Verbindungsauflauf.

Zum Spielen über das Internet benötigen Sie den, auf der Rückseite des Handbuchs stehenden, Code.



4.1 Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels verfügen Sie über genau ein Gebäude: das Hauptquartier.

Es müssen zunächst die Grundlagen für den Wirtschaftskreislauf der Siedlung geschaffen werden. Dazu werden zuerst Gebäude und Straßen benötigt. Beachten Sie dabei bitte jedoch, dass Sie Bauaktivitäten ausschließlich innerhalb der Grenzen Ihres Reiches ausführen können! Die Grenzen erkennen Sie an den Grenzsteinen und der Grenzlinie in Ihrer Spielerfarbe.

Um Gebäude zu bauen, sind Steine und Bretter notwendig; für den Straßenbau werden keine Ressourcen benötigt. Schalten Sie im Menü mit der Schaltfläche „Bauplätze anzeigen an/aus“ die Bauhilfefunktion an, um zu sehen, welche Gebäude wo errichtet werden können.

Ein Anfangsbestand an Waren, die im Haupt-quartier lagern, wird zu Spielbeginn vorgegeben. Dazu gehören auch Bretter und Steine. Damit sich dieser Bestand aber nicht erschöpft, empfiehlt es sich, zuerst eine funktionierende Bau-wirtschaft zu errichten.



Dazu braucht man als erstes einen Holzfäller, der Bäume fällt, sowie ein Sägewerk, das aus den Baumstämmen Bretter herstellt. Achten Sie stets auf kurze Transportwege!



Als nächstes baut man in der Nähe der Felsen einen Steinbruch. Der Steinmetz bricht daraus Steine für die Errichtung von Gebäuden. Damit ist die Basis für Gebäude bereits geschaffen.

All das kann aber nur funktionieren, wenn die Gebäude durch Straßen mit dem Hauptquartier verbunden sind. Wie man Straßen und Häuser baut, wird im folgenden Abschnitt beschrieben.



4.2 Haus- und Straßenbau

Der Bau von Gebäuden und Straßen hängt untrennbar zusammen. Denn erst, wenn eine Baustelle mit dem Straßennetz ihrer Siedlung verbunden ist, können Bauarbeiter beginnen, das Gebäude zu errichten. Wir wollen Ihnen nun den Zusammenhang zwischen Haus- und Straßenbau nachfolgend näher erläutern:

1. Bauauftrag erteilen: Suchen Sie sich den Platz für ein Gebäude aus und selektieren Sie die gewünschte Gebäudeart per Maus-klick aus dem Gebäudeauswahlmenü. Damit ist der Bauauftrag erteilt und es erscheint eine Baustelle mit einer blauen Fahne.



2. Straße bauen: Klicken Sie auf die blaue Fahne vor der Baustelle und wählen Sie im sich öffnenden Menü den Befehl „Straße bauen“. Legen Sie dann per Mausklick auf die andere Fahne, die über das Straßennetz mit dem Hauptquartier verbunden ist, das Ende der Straße fest. Straßen können nur zwischen Fahnen gebaut werden. Unterteilen Sie eine Straße durch weitere Fahnen, erhöhen Sie damit die Transport-kapazität, da auf jedem Teilstück ein Träger arbeitet.



3. Haus fertig stellen: Ist die Baustelle durch eine Straße mit dem Hauptquartier verbunden, werden die zum Bau benötigten Materialien automatisch von Trägern herbeigeschafft. Ein Bauarbeiter errichtet das Gebäude. Nach der Fertigstellung wird es von dem entsprechenden Arbeiter besetzt, der dann mit der Arbeit beginnt, sobald die dafür notwendigen Waren angeliefert wurden.



Reißt man ein Gebäude ab, gehen die darin befindlichen Arbeiter ins nächste Lager oder ins Hauptquartier zurück. Außerdem nehmen sie auf dem Rückweg die Hälfte der zum Bau aufgewendeten Materialien wieder mit, die dann anderweitig eingesetzt werden können.



4.3 Aufbau der Wirtschaft

Die Wirtschaft im Reich der Siedler ist ein recht komplexes Gebilde, kann aber in seinen Grundzügen in folgende Bereiche unterteilt werden:

BAUWIRTSCHAFT

Früher oder später empfiehlt es sich, in der Nähe von Holzfällerhütten ein Forsthaus zu bauen, da der Förster neue Bäume anpflanzt und damit verhindert, dass der Holzfäller irgendwann nichts mehr zu tun hat.

Ein Steinmetz wird die Felsen in der Nähe seines Steinbruchs irgendwann aufgebraucht haben. Wenn der Geologe jedoch verborgene Granitvorkommen entdeckt, kann an dieser Stelle ein Granitbergwerk errichtet werden, das dann ebenfalls Steine für den Gebäudebau fördert.



Sie sollten Gebäude, die eng zusammenarbeiten, auch entsprechend nahe beieinander bauen, um die Transportwege nicht zu lang werden zu lassen. Jedes Produktionsgebäude ist von einem oder mehreren anderen Gebäuden abhängig oder beliefert dieses bzw. diese mit notwendigen Gütern.

Eng damit verbunden ist die Erkundung von Gebieten außerhalb der Grenzen Ihrer Siedlung. Diese Gebiete sind geschwärzt, können aber von einem Erkunder dauerhaft sichtbar gemacht werden. Dazu stellen Sie in Grenznähe eine Fahne auf und verbinden diese mit dem Straßennetz. Danach klicken Sie auf die Fahne und wählen den Befehl „Erkunder aussenden“. Noch wirksamer ist die Errichtung eines SpähTurmes in Grenznähe, da damit ein noch größeres Gebiet sichtbar gemacht werden kann, selbst über Gebirge oder Wasser hinweg.



Straßen werden im Verlauf des Spiels ab einer bestimmten Auslastung durch Warentransport automatisch in bessere, gepflasterte Straßen umgewandelt. Dann werden – ebenfalls automatisch – Esel aus dem Hauptquartier oder einem Lagerhaus zum Transport eingesetzt, wodurch die Transportkapazität erhöht wird.

Wenn Ihr Reich langsam wächst, sollten Sie Lagerhäuser bauen, um die Transportwege zu entlasten und zu verkürzen.



BERGBAU

Die Entdeckung und Ausbeutung von Bodenschätzen ist in der Welt der Siedler ein zentraler Punkt. Bergarbeiter benötigen jedoch als Voraussetzung für ihre Arbeit Nahrung (Fisch, Schinken oder Brot).

Bodenschätze erkennen sie durch einen Glitzereffekt oder bei eingeschalteter Bauhilfefunktion durch ein Bergwerksymbol.

Um festzustellen, um welchen Bodenschatz es sich handelt, können Sie einen Geologen verwenden. Dazu stellen Sie in der Nähe der Stelle, wo Sie Bodenschätze vermuten, eine Fahne auf und verbinden diese mit dem Straßennetz. Danach klicken Sie auf die Fahne und wählen den Befehl „Geologen aussenden“. Abhängig davon, welchen Bodenschatz der Geologe findet, können Sie an dem entsprechenden Bauplatz ein Bergwerk errichten und die Bodenschätze abbauen.



Es gibt 4 Bodenschätze, die man mit Bergwerken fördern kann:

Das Goldbergwerk dient militärischen Zwecken, da nur mit Hilfe von Goldmünzen aus der Münzprägerei eine Beförderung von Soldaten stattfinden kann.

Eisenerz aus dem Eisenbergwerk wird in der Eisenschmelze zu Eisen verarbeitet, das wiederum zur Herstellung von Schilden und Schwertern in der Schmiede sowie von Werkzeugen in der Schlosserei dient.

Die im Kohlebergwerk abgebaute Kohle ist der wichtigste Rohstoff, da sie in der Münzprägerei zusätzlich zu Gold, in der Eisenschmelze neben Eisenerz sowie in der Schmiede zusammen mit Eisen jeweils als zweiter Rohstoff gebraucht wird, d.h. ohne Kohle können weder Goldmünzen noch Waffen oder Werkzeuge produziert werden.

Das Granitbergwerk baut versteckte Granitvorkommen ab. Granit entspricht Steinen und dient damit zur Herstellung von Gebäuden sowie als Munition für das Katapult.

Der Geologe meldet auch den Fund von Wasserrädern. In diesem Fall kann in der Nähe der Fundstelle ein Brunnen gebaut werden.



WERKZEUGHERSTELLUNG

Werkzeuge bilden das Rückgrat jeder Siedlung, da ohne sie die Gehilfen nicht zu Facharbeitern werden können, die in den Gebäuden ihre Arbeit verrichten.

Zu Beginn des Spiels befindet sich zwar ein Grundstock an Facharbeitern und Werkzeugen im Hauptquartier, der aber ziemlich schnell verbraucht wird, wenn Sie Ihr Reich erweitern und mit Gebäuden bestücken. Deshalb sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, dass Sie frühzeitig die Grundlagen für die Herstellung von Werkzeugen schaffen.

Ihre Werkzeugproduktion können Sie allerdings nicht einfach so in Gang bringen, da es – wie in den meisten Bereichen einer Siedlung – einige Voraussetzungen zu erfüllen gibt. Sie brauchen die Grundstoffe zur Produktion (Bretter und Eisen) und mehrere Produktionsbetriebe:

Bretter stellt der Schreiner aus den Baumstämmen her, die der Holzfäller für ihn geschlagen hat, also brauchen Sie für den ersten Grundstoff von Werkzeugen lediglich eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk.

Eisen ist nicht ganz so unkompliziert zu beschaffen. Herstellen kann es nur der Eisengießer, der dazu wiederum Kohle und Eisenerz benötigt, also sind eine Eisenschmelze sowie ein Eisen- und ein Kohlebergwerk notwendig – ganz zu schweigen von den Bodenschätzen, die ja auch erst einmal gefunden und gefördert werden müssen.

Wenn Sie das alles zusammen haben, können Sie eine Schlosserei bauen (möglichst in der Nähe der Eisenschmelze und des Sägewerks) und mit dem Werkzeugbau beginnen.

Über das Menü „Globale Wirtschaftseinstellungen“ können Sie bestimmen, welche Art von Werkzeugen hergestellt werden soll.



Im Werkzeugmenü wird pro Werkzeug ein Schieberegler angezeigt. Je weiter rechts der Regler für ein Werkzeug ist, umso häufiger wird es im Verhältnis zu anderen Werkzeugen produziert. Benötigen Sie ein Werkzeug besonders dringend, aktivieren Sie das Kontrollkästchen rechts neben dem Schieberegler, woraufhin der Schlosser nur noch dieses Werkzeug herstellt. Ist der Bedarf gedeckt, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen wieder.



NAHRUNGSKETTE

Nahrungsmittel spielen für die meisten Siedler keine Rolle. Die Bergarbeiter hingegen sind auf Nahrungsmittel angewiesen, um ihrer anstrengenden Arbeit nachgehen zu können.

Es gibt drei Nahrungsmittel, die als Grundlage der Arbeitskraft der Bergarbeiter dienen: Fisch, Brot und Schinken. Je abwechslungsreicher der Speiseplan der Bergarbeiter ausfällt, umso besser arbeiten sie. Im Idealfall stehen ihnen alle drei Nahrungsmittel zur Verfügung.

Die Versorgung mit Fisch stellt das kleinste Problem dar. Der Fischer fängt Fische und stellt sie den Bergarbeitern ohne weitere Verarbeitung zur Verfügung. Allerdings ist die Anzahl der Fische um eine Fischerhütte herum begrenzt.

Komplizierter wird es bei der Herstellung von Brot. Der Bäcker benötigt zum Brotbacken Wasser und Mehl. Wasser kann er vom Brunnen beziehen, Mehl bekommt er aus der Mühle. Die Mühle wiederum ist zur Herstellung von Mehl auf Getreide angewiesen, das auf dem Bauernhof angebaut wird. Getreide kann nur auf fruchtbarem Boden angepflanzt werden, der durch Bewuchs gekennzeichnet ist.

Schinken kann auf zwei verschiedene Arten hergestellt werden: Einerseits kann der Jäger in Waldgebieten Wild erlegen und selbst zu Schinken verarbeiten. Andererseits kann der Metzger Schweine aus der Schweinezucht zu Schinken verarbeiten. Diese benötigt zu ihrem Betrieb jedoch Getreide und Wasser, was ohne Bauernhof und Brunnen nicht funktioniert.

Im Nahrungsmittelkreislauf tauchen noch zwei Nebenprodukte auf, die jedoch nicht zur Ernährung der Bergarbeiter dienen, sondern lediglich ebenfalls auf Grundstoffe aus diesem Zyklus zurückgreifen:

In der Eselzucht, die wie die Schweinezucht Getreide und Wasser zum Betrieb benötigt, werden Transportesel gezüchtet, die zur Verdoppelung der Transportkapazität auf den Straßen des Siedlerreiches dienen.

Die Brauerei stellt – ebenfalls unter Verwendung von Getreide und Wasser – Bier her, das neben Schilden und Schwertern zur Grundausstattung von Soldaten zählt.



4.4 Gebietserweiterung und Militär

Das Militär spielt bei den Siedlern eine äußerst wichtige Rolle. Mit dem Bau von Militärgebäuden sind Sie nämlich in der Lage, Ihre Grenzen zu erweitern und so Ihr Reich zu vergrößern. Errichten Sie in Grenznähe auf eigenem Gebiet eine Baracke, eine Wachturm oder eine Festung, werden nach Fertigstellung und Besetzung des Gebäudes durch den ersten Soldaten die Grenzen Ihrer Siedlung nach außen verschoben.

Wenn Sie die Karte mit anderen Parteien teilen, muss das Militär unter Umständen auch zu seinem ureigensten Zweck eingesetzt werden: Verteidigung und Angriff.

Um Soldaten auszurüsten, brauchen Sie dreierlei Waren:

SCHWERTER und SCHILDE können in einer Schmiede produziert werden. Diese benötigt dazu Kohle und Eisen. Letzteres wird exklusiv in der Eisenschmelze hergestellt, die dazu wiederum Eisenerz und Kohle benötigt.

BIER kommt aus der Brauerei, die zum Brauen jedoch Wasser und Getreide braucht. Getreide kann allerdings nur auf den Feldern eines Bauernhofes angepflanzt werden. Die Ausrüstung für einen Soldaten muss aus dem gleichen Lagerhaus bzw. dem Hauptquartier stammen!

Durch eine Beförderung, mittels Goldmünzen, kämpfen Soldaten effektiver. Diese werden in der Münzprägerei aus Gold und Kohle hergestellt. Es gibt fünf Dienstgrade: Gefreiter, Obergefreiter, Unteroffizier, Offizier und General.

Um der Konfrontation mit dem Gegner nicht unvorbereitet gegenüberzustehen, setzen sie Erkunder und Spähürme ein. Kommt ein Gegner in Sicht, kann Ihnen das Katapult sowohl beim Angriff als auch in der Verteidigung unschätzbare Dienste leisten, da es in der Lage ist, Militärgebäude Ihrer Gegenspieler zu vernichten. Gewinnt der Angreifer ein Scharmützel, kann er das feindliche Militärgebäude mit eigenen Soldaten besetzen und weiter nutzen. Die umliegenden Produktionsgebäude und Lagerhäuser werden zerstört.



Die weiße Fahne an einem Militärgebäude zeigt die Entfernung des Gebäudes zur feindlichen Grenze an. Die Anzahl der blauen Fahnen am Fahnenmast zeigt an, wie viele Soldaten sich derzeit in dem Militärgebäude befinden. Die weiße Fahne an einem Militärgebäude zeigt die Entfernung des Gebäudes zur feindlichen Grenze an. Die Anzahl der blauen Fahnen am Fahnenmast zeigt an, wie viele Soldaten sich derzeit in dem Militärgebäude befinden.



4.5 Seefahrt

Um Flüsse und Meere zu bereisen, benötigt man Flöße und Schiffe, die beide von der Werft angefertigt werden.

Sobald eine Werft gebaut wurde und betriebsbereit ist, beginnt sie mit dem Bau von Flößen. Diese dienen ausschließlich zum Warentransport auf Wasserstraßen, können aber keine Personen befördern. Wasserstraßen können zwischen am Wasser gelegenen Fähnen errichtet werden und sind in ihrer Länge begrenzt.

Zum Transport von Personen und zum Besiedeln fremder Inseln brauchen Sie Schiffe. Um diese bauen zu lassen, klicken Sie auf das Werftgebäude und betätigen im Gebäudefenster die Schaltfläche „Produktion zwischen Floß und Schiff umschalten“. Um ein fertig gebautes Schiff nutzen zu können, brauchen Sie einen Hafen.

Ein Hafen kann nur an einem speziellen am Wasser gelegenen Bauplatz errichtet werden, der mit einem Ankersymbol markiert ist. Er dient grundsätzlich immer auch als Lagerhaus. Nach der Fertigstellung eines Hafens klickt man auf das Gebäude und ruft im Gebäudefenster das dritte Register namens „Expeditionssteuerung“ auf. Dort klickt man auf die Schaltfläche „Expedition vorbereiten“. Daraufhin wird ein Schiff mit Waren und Siedlern beladen.



Ist dieser Vorgang abgeschlossen, klickt man auf das Schiff, gibt per Klick auf einen der hellen Richtungspfeile am Kompass die Richtung vor und das Schiff setzt sich in Bewegung. Sobald das Schiff einen geeigneten Landeplatz gefunden hat, der ein Ankersymbol aufweist, können Sie im Fenster des Schiffes den Befehl zum Bau eines neuen Hafens geben.



Ist er gebaut, wird automatisch der Warentransport zwischen den Häfen begonnen. Ein Schiff kann pro Fahrt bis zu 12 unterschiedliche Waren und/oder Siedler mitnehmen.



5.1 Funktionen

MENÜ

Missionsziel und -status anzeigen (T): Zeigt das aktuelle Briefing an und gibt unabhängig vom gewählten Spielmodus Auskunft darüber, welches Ziel das aktuelle Spiel hat und wie der momentane Status bei der Erreichung dieses Ziels ist.

Spieltempo umschalten (V): Beschleunigen oder verlangsamen Sie die Spielgeschwindigkeit.

Bauplätze anzeigen an/aus (Leertaste): Schalten Sie die sogenannte Bauhilfefunktion an bzw. aus. Es werden alle Stellen auf der Karte angezeigt, an denen Gebäude errichtet werden können. Die Symbole geben auch wieder, ob der jeweilige Bauplatz für ein kleines, ein mittleres oder ein großes Gebäude ausreicht. Sie können auch auf einem großen Bauplatz ein kleines oder mittleres Gebäude bauen – umgekehrt funktioniert das allerdings nicht!

Ebenfalls angezeigt werden Bauplätze für Bergwerke und Häfen, ferner die Bezeichnungen und die Produktivität bereits errichteter Gebäude.

Statistiken öffnen (C): Sehen sie die unterschiedlichen Statistiken wie Warenproduktion, Inventar, Gebäude und das Schiffsregister ein.

Übersichtskarte ein/aus (M): Blenden Sie die Übersichtskarte ein bzw. aus, die in der rechten oberen Ecke des Fensters angezeigt wird.

Globale Wirtschaftseinstellungen öffnen (L): Hier können Sie Ihren Wirtschaftskreislauf mittels verschiedener Steuerungselemente gezielt beeinflussen: Werkzeug, Militär, Warenverteilung und Transport.

Spielmenü öffnen (S): Spiel speichern oder laden, Einstellungen, zum Hauptmenü zurückkehren, zum Desktop zurückkehren.

Meldungen an/aus (N): Meldungen an- und ausschalten.

Chat starten (Eingabetaste): Der Chat ist ein neuer Bestandteil des Spiels und für den Mehrspieler-Modus konzipiert. Diese Funktion gestattet Spielern, sich während des Spiels Textnachrichten zu schicken, die im Meldungsbereich (links oben im Spielfenster) für alle Mitspieler lesbar angezeigt werden.



NAVIGATION, ZOOM UND BILDDREHUNG

Um die Kamera zu bewegen, benutzen Sie die Pfeiltasten ihrer Tastatur oder Maus. Stoßen Sie mit dem Zeiger an den Rand des Bildausschnittes, wird dieser automatisch verschoben.

Ferner verfügt das Spiel über eine fünfstufige Zoom-Funktion. Mit „Bild abwärts“ können Sie in das Bild hinein zoomen, mit „Bild aufwärts“ wieder heraus. Hierfür können Sie auch das Mausrad verwenden.

Auch eine Drehung des Bildes um 90° nach links oder rechts kann mit Hilfe der Tastatur vorgenommen werden. Mit „Einf“ dreht man den sichtbaren Bildausschnitt nach links, mit „Entf“ nach rechts. Mit gedrückter rechter Maustaste können Sie die Kamera frei um die aktuelle Kameraposition drehen.

MELDUNGEN

Wenn sich während des Spiels etwas Wichtiges ereignet, wird Ihnen das in Form von Meldungen mitgeteilt. Die Meldungen werden sowohl akustisch als auch optisch ausgegeben. Solche Meldungen erhalten Sie zum Beispiel, wenn der Bau eines Gebäudes abgeschlossen ist, ein Militärgebäude besetzt wurde, der Geologe einen Rohstoff entdeckt hat oder wenn Bodenschätze erschöpft sind.

Links neben jedem Meldungstext befindet sich eine Schaltfläche. Klickt man mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, springt die Kamera direkt dorthin. Klickt man hingegen mit der rechten Maustaste auf diese Schaltfläche, wird die zugehörige Meldung gelöscht.





GEBÄUDEFENSTER

Zu jedem Gebäude im Spiel gibt es ein sogenanntes Gebäudfenster, das per Mausklick auf das Gebäude geöffnet werden kann. Darin sind wichtige und aktuelle Informationen zu sehen. Die Gebäude können dabei in folgende Gruppen unterteilt werden:

Produktionsgebäude

Das Gebäudfenster eines Produktionsgebäudes zeigt an, welches Produkt in diesem Gebäude mit welchem Werkzeug hergestellt wird, welche Waren dazu benötigt werden und wie produktiv im Moment gearbeitet wird.

Militärgebäude

Bei Militärgebäuden sieht man im Gebäudfenster, wie viele Soldaten welchen Dienstgrades sich momentan in diesem Militärgebäude befinden und wie groß der Vorrat und die maximale Menge an Goldmünzen hier zurzeit sind. Des Weiteren können Sie hier den Ausbau des Gebäudes sowie das Auslagern der Soldaten veranlassen.

Lagerhaus

Ein Lagerhaus verfügt über ein Gebäudfenster mit zwei Registern:

Im ersten Register können Sie den aktuellen Lagerbestand überprüfen und verwalten. Das zweite Register zeigt Ihnen an, wie es aktuell um den Bestand an Facharbeitern und Soldaten in Ihrem Lager bestellt ist.

Hauptquartier

Das Gebäudfenster des Hauptquartiers besteht aus 3 Registern. Die ersten beiden Register entsprechen denjenigen eines Lagerhauses (siehe oben).

Im dritten Register können Sie einstellen, wie viele Soldaten welchen Dienstgrades im Hauptquartier bleiben sollen, um es im Falle eines Angriffs zu verteidigen.

Hafen

Das Gebäudfenster des Hafens besteht ebenfalls aus 3 Registern. Die ersten beiden Register entsprechen auch hier denjenigen eines Lagerhauses (siehe oben).

Im dritten Register können Sie Expeditionen vorbereiten und den Status der Vorbereitungen überwachen.



5.2 Liste der Gebäude

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Gebäude im Spiel.

BÄCKEREI



Bewohner	Bäcker
Werkzeug	Nudelholz
Grundlagen	Wasser, Mehl
Produkt	Brot
Produktverwendung	Bergarbeiter
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

BARACKE



Bewohner	Soldaten (bis zu 2)
Ausrüstung	Schwert, Schild, Bier, Goldmünze
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

BAUERNHOF



Bewohner	Bauer
Werkzeug	Sense
Grundlagen	-
Produkt	Getreide
Produktverwendung	Müller, Brauer, Schweinehirt, Eselzüchter
Baumaterial	3 Bretter, 3 Steine
Gebäudekategorie	großes Gebäude

BRAUEREI



Bewohner	Brauer
Werkzeug	-
Grundlagen	Wasser, Getreide
Produkt	Bier
Produktverwendung	Soldaten
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude



BRUNNEN



Bewohner	Gehilfe
Werkzeug	-
Grundlagen	-
Produkt	Wasser
Produktverwendung	Brauer, Bäcker, Schweinehirt, Eselzüchter
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

EISENBERGWERK



Bewohner	Bergarbeiter
Werkzeug	Spitzhacke
Grundlagen	Brot, Fisch oder Schinken
Produkt	Eisenerz
Produktverwendung	Eisengießer
Baumaterial	4 Bretter
Gebäudekategorie	Bergwerk

EISENSCHMELZE



Bewohner	Eisengießer
Werkzeug	Schmelzpfanne
Grundlagen	Eisenerz, Kohle
Produkt	Eisen
Produktverwendung	Schlosser, Schmied
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

ESELZUCHT



Bewohner	Eselzüchter
Werkzeug	-
Grundlagen	Wasser, Getreide
Produkt	Transportesel
Produktverwendung	Transport
Baumaterial	3 Bretter, 3 Steine
Gebäudekategorie	großes Gebäude

FESTUNG



Bewohner	Soldaten (bis zu 9)
Werkzeug	-
Grundlagen	-
Produkt	-
Ausrüstung	Schwert, Schild, Bier, Goldmünze
Baumaterial	4 Bretter, 7 Steine
Gebäudekategorie	großes Gebäude

FISCHERHÜTTE



Bewohner	Fischer
Werkzeug	Angel
Grundlagen	-
Produkt	Fisch
Produktverwendung	Bergarbeiter
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

FLEISCHEREI



Bewohner	Metzger
Werkzeug	Beil
Grundlagen	Schweine
Produkt	Schinken
Produktverwendung	Bergarbeiter
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

FORSTHAUS



Bewohner	Förster
Werkzeug	Schaufel
Grundlagen	-
Produkt	Bäume
Produktverwendung	Holzfäller
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude





GOLDBERGWERK



Bewohner	Bergarbeiter
Werkzeug	Spitzhacke
Grundlagen	Brot, Fisch oder Schinken
Produkt	Gold
Produktverwendung	Münzpräger
Baumaterial	4 Bretter
Gebäudekategorie	Bergwerk

GRANITBERGWERK



Bewohner	Bergarbeiter
Werkzeug	Spitzhacke
Grundlagen	Brot, Fisch oder Schinken
Produkt	Steine
Produktverwendung	Bauarbeiter, Katapult
Baumaterial	4 Bretter
Gebäudekategorie	Bergwerk

HAFEN



Bewohner	diverse
Werkzeug	-
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	4 Bretter, 6 Steine
Gebäudekategorie	Hafen

HAUPTQUARTIER



Bewohner	diverse
Werkzeug	-
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	-
Gebäudekategorie	Hauptquartier



HOLZFÄLLERHÜTTE



Bewohner	Holzfäller
Werkzeug	Axt
Grundlagen	-
Produkt	Baumstämme
Produktverwendung	Schreiner
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

JAGDHAUS



Bewohner	Jäger
Werkzeug	Speer
Grundlagen	-
Produkt	Schinken
Produktverwendung	Bergarbeiter
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

KATAPULT



Bewohner	Gehilfe
Werkzeug	-
Grundlagen	Steine
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	4 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

KOHLEBERGWERK



Bewohner	Bergarbeiter
Werkzeug	Spitzhacke
Grundlagen	Brot, Fisch oder Schinken
Produkt	Kohle
Produktverwendung	Münzpräger, Eisengießer, Schmied
Baumaterial	4 Bretter
Gebäudekategorie	Bergwerk



LAGERHAUS



Bewohner	diverse
Werkzeug	-
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	4 Bretter, 3 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

MÜHLE



Bewohner	Müller
Werkzeug	-
Grundlagen	Getreide
Produkt	Mehl
Produktverwendung	Bäcker
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

MÜNZPRÄGEREI



Bewohner	Münzpräger
Werkzeug	Schmelzpfanne
Grundlagen	Gold, Kohle
Produkt	Goldmünzen
Produktverwendung	Beförderung von Soldaten
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

SÄGEWERK



Bewohner	Schreiner
Werkzeug	Säge
Grundlagen	Baumstämme
Produkt	Bretter
Produktverwendung	Bauarbeiter, Schiffsbauer, Schlosser
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

SCHLOSSEREI



Bewohner	Schlosser
Werkzeug	Zange
Grundlagen	Bretter, Eisen
Produkt	Werkzeuge
Produktverwendung	Ausbildung von Gehilfen
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

SCHMIEDE



Bewohner	Schmied
Werkzeug	Hammer
Grundlagen	Eisen, Kohle
Produkt	Schwert, Schild
Produktverwendung	Soldaten
Baumaterial	2 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

SCHWEINEZUCHT



Bewohner	Schweinehirt
Werkzeug	-
Grundlagen	Wasser, Getreide
Produkt	Schweine
Produktverwendung	Metzger
Baumaterial	3 Bretter, 3 Steine
Gebäudekategorie	großes Gebäude

SPÄHTURM



Bewohner	Erkunder
Werkzeug	Speer
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	4 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude





STEINBRUCH



Bewohner	Steinmetz
Werkzeug	Spitzhacke
Grundlagen	Bauerarbeiter
Produkt	Steine
Produktverwendung	Bauerarbeiter, Katapult
Baumaterial	2 Bretter
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

WACHSTUBE



Bewohner	Soldaten (bis zu 3)
Ausrüstung	Schwert, Schild, Bier, Goldmünze
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	3 Bretter, 2 Steine
Gebäudekategorie	kleines Gebäude

WACHTURM



Bewohner	Soldaten (bis zu 6)
Ausrüstung	Schwert, Schild, Bier, Goldmünze
Grundlagen	-
Produkt	-
Produktverwendung	-
Baumaterial	3 Bretter, 5 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

WERFT



Bewohner	Schiffsbauer
Werkzeug	Hammer
Grundlagen	Bretter
Produkt	Flöße, Schiffe
Produktverwendung	Transport, Expeditionen
Baumaterial	2 Bretter, 3 Steine
Gebäudekategorie	mittleres Gebäude

Achten Sie auf wichtige **Meldungen** und reagieren Sie zügig darauf.

Erweitern Sie früh ihr Gebiet, um Platz für Wirtschaftsgebäude zu schaffen.

Kümmern Sie sich zeitig um eine **ausreichende Versorgung** mit Rohstoffen.

Sorgen Sie für einen permanenten Vorrat an **Holz und Steinen**.

Zu Beginn können Fischer und Jäger kurzfristig die Nahrungsmittelversorgung übernehmen, später sollten Sie jedoch auf andere Nahrungsmittelproduzenten umsteigen.

Je mehr **verschiedene Nahrungsmittel** zur Verfügung stehen, desto effizienter können die Bergwerke versorgt werden.

Denken Sie daran, dass die **Getreidefelder eines Bauernhofs Platz** brauchen. Bauen Sie also keine Gebäude direkt neben einem Bauernhof!

Lassen Sie Stellen, an denen Sie Bodenschätze vermuten, immer zunächst vom **Geologen** untersuchen, bevor Sie ein Bergwerk errichten.

Nutzen Sie die **Bauhilfefunktion**, bei der auch die Produktivität von Gebäuden mit eingeblendet wird.

Haben Sie stets ein Auge auf die **Produktivität** Ihrer Gebäude.

Nutzen Sie **Lagerhäuser**, um Waren optimal zu verteilen.

Sorgen Sie für eine **gut funktionierende Goldmünzenproduktion**, damit Sie Ihre Soldaten befördern können. Lassen Sie immer ihre stärksten Soldaten angreifen.

Sichern Sie Ihre **wichtigen Gebäude** (Hauptquartier, Münzprägerei, etc.) mit entsprechenden Militärgebäuden ab.

Beginnen Sie mit der Seefahrt erst dann, wenn Ihre Wirtschaft einigermaßen stabil läuft. Ansonsten laufen Sie Gefahr, dass dringend benötigte Waren ohne Ihr Zutun auf andere Inseln verschoben werden. Bauen Sie außerdem nicht zu viele Schiffe, da deren Herstellung sehr viele Ressourcen verschlingt.

Reißen Sie **unproduktive Gebäude** ab. Sie erhalten dafür die Hälfte der Baukosten zurück.





7.1 Gebäude

Jedes Gebäude benötigt zur Errichtung Bretter, die meisten zusätzlich auch Steine. Weitere Grundstoffe sind bei der Gebäudeerrichtung nicht notwendig.



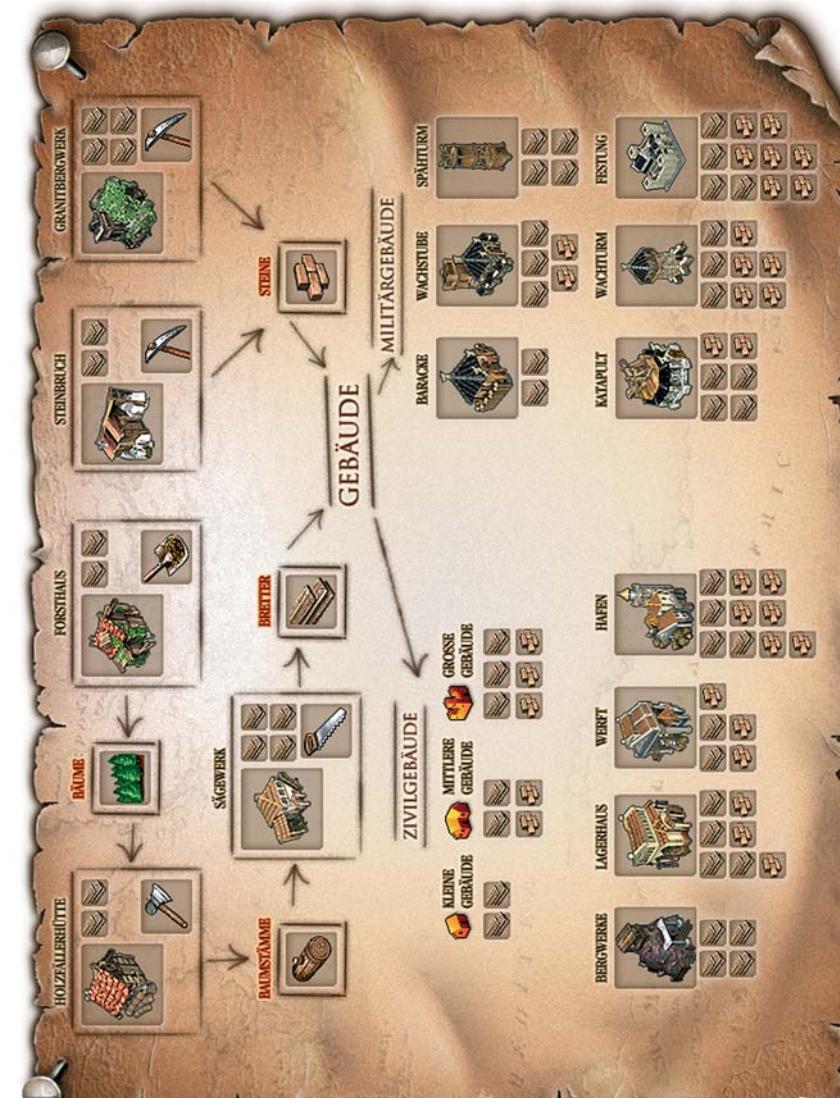
Bretter werden ausschließlich im Sägewerk produziert, welches wiederum auf die Arbeit des Holzfällers angewiesen ist, der Bäume fällt und damit zu Baumstämmen verarbeitet. Wenn die natürlichen Baumbestände nicht ausreichen, kommt der Förster ins Spiel, der neue Bäume anpflanzt.



Steine werden an zwei Stellen gefördert: Die offenen Granitvorkommen werden im Steinbruch zu Steinen verarbeitet, während verdeckte Granitvorkommen, die ein Geologe aufgespürt hat, durch das Steinbergwerk gefördert werden.

Wie viele Bretter und ggf. Steine zur Errichtung von Gebäuden nötig sind, kann aus dem unteren Teil der, rechtsstehenden, Grafik abgelesen werden.

Kleine Zivilgebäude benötigen lediglich 2 Bretter, mittlere zusätzlich 2 Steine und für ein großes Gebäude müssen 3 Bretter und 3 Steine investiert werden. Die Zivilgebäude, die von diesem Schema abweichen, sind unten links samt Baukosten abgebildet. Da alle Militärgebäude einen individuellen Ressourcenverbrauch aufweisen, werden ihre Baukosten auf der rechten Seite einzeln aufgeführt.





7.2 Bodenschätzungen

Wie man rechts unschwer erkennen kann, ist die Kohle der wichtigste dieser vier Bodenschätze, da sie sowohl von der Münzprägerei als auch von der Schmiede und der Eisenschmelze benötigt wird und somit eine Grundlage für die militärische Stärke – zur Beförderung und zur Waffenproduktion – sowie für die Werkzeugherstellung darstellt.



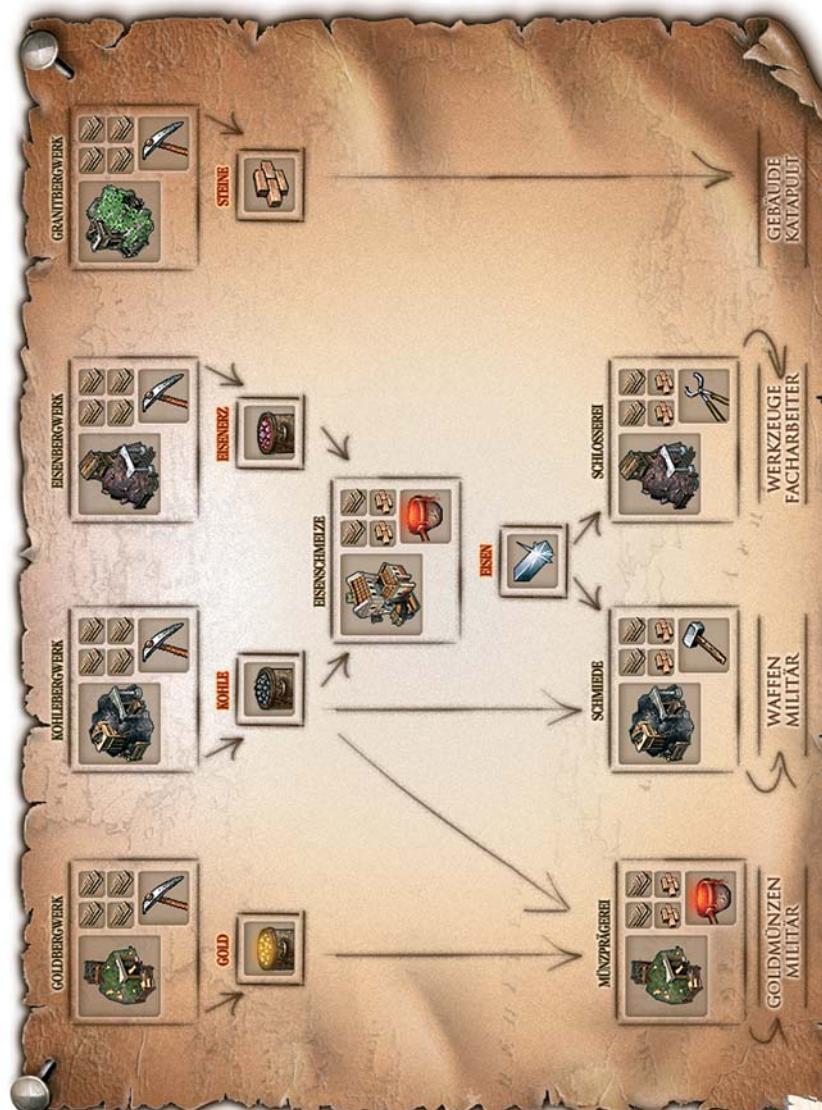
Gold hat als einzigen Verwendungszweck die Produktion von Goldmünzen in der Münzprägerei, die zur Beförderung und damit Verbesserung von Soldaten dienen. Wie bereits erwähnt, ist für diesen Prozess auch Kohle eine zwingende Voraussetzung.



Eisenerz kann nach der Förderung zunächst noch nicht produktiv eingesetzt werden, sondern muss in der Eisenschmelze zu Eisen verarbeitet werden. Eisen wiederum wird in der Schmiede zur Herstellung von Schwertern und Schilden sowie in der Schlosserei zur Produktion neuer Werkzeuge zur Facharbeiterausbildung benötigt.

Versteckte Granitvorkommen werden zu Stein-
en verarbeitet, die bei der Gebäudeerrichtung
und als Munition für das Katapult Verwendung
finden.

Wenn eine Siedlerwelt genügend offene Granitvorkommen aufweist, ist die Ausbeutung versteckter Granitvorkommen unter Umständen unnötig. Granit ist jedoch der einzige Bodenschatz, der alternativ an anderen Stellen abgebaut werden kann; zur Gewinnung von Kohle, Gold oder Eisenerz ist zwingend ein entsprechendes Bergwerk erforderlich.





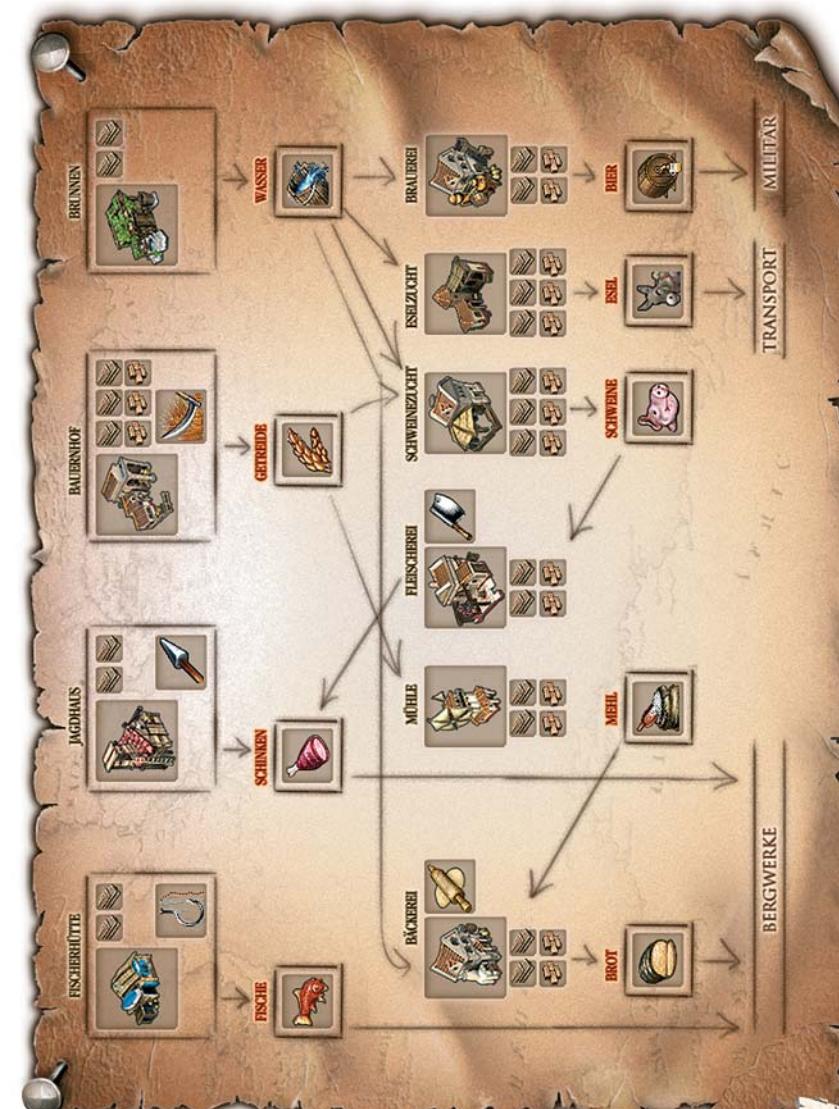
7.3 Nahrungsmittel

Der Fischer und der Jäger sind in der Lage, den Bergarbeitern je ein Nahrungsmittel direkt und ohne Vorarbeit von anderen Siedlern zur Verfügung zu stellen. Fisch wird dabei ausschließlich vom Fischer beigesteuert, während Schinken außer vom Jäger auch in der Fleischerei hergestellt werden kann. Diese benötigt dazu allerdings als Rohstoff Schweine aus der Schweinezucht, die ihrerseits auf Getreide vom Bauernhof und auf Wasser vom Brunnen angewiesen ist.

Genauso kompliziert gestaltet sich die Herstellung von Brot, das neben Fisch und Schinken das dritte Nahrungsmittel für die Bergarbeiter darstellt. Der Bäcker braucht zum Brotbacken Mehl aus der Mühle und Wasser vom Brunnen. Dieser benötigt dazu allerdings als Rohstoff Getreide aus der Eselzucht, die ihrerseits auf Wasser vom Brunnen angewiesen ist.

Zwei weitere Empfänger von Getreide und Wasser sind die Eselzucht und die Brauerei. Deren Produkte werden allerdings nicht für die Nahrungsmittelversorgung der Bergarbeiter verwendet, sondern dienen anderen Zwecken:

- Die Transportesel aus der Eselzucht beschleunigen den Warentransport, da ein Esel den Träger beim Warentransport als zusätzlicher Träger unterstützt und die Transportkapazität des Straßenabschnitts verdoppelt.
- Bier aus der Brauerei ist im Reich der Siedler nicht als Nahrungs- oder Genussmittel konzipiert, sondern gehört – neben Schwertern und Schilden – zur Grundausstattung von Soldaten, wird also ausschließlich für militärische Zwecke eingesetzt.





7.4 Militär

Die vier Militärgebäude (Baracke, Wachstube, Wachturm und Festung) dienen zum Angriff sowie zur Verteidigung und zur Gebietserweiterung. Sie beziehen ihre benötigten Waren von drei Produktionsbetrieben:

- Die Brauerei stellt Bier her, das zur Ausrüstung von Soldaten notwendig ist.
- Die Schlosserei produziert den Rest der Soldatenausrüstung, nämlich Schwerter und Schilder.
- Die Münzprägerei erzeugt Goldmünzen, die zur Beförderung der Soldaten dienen.

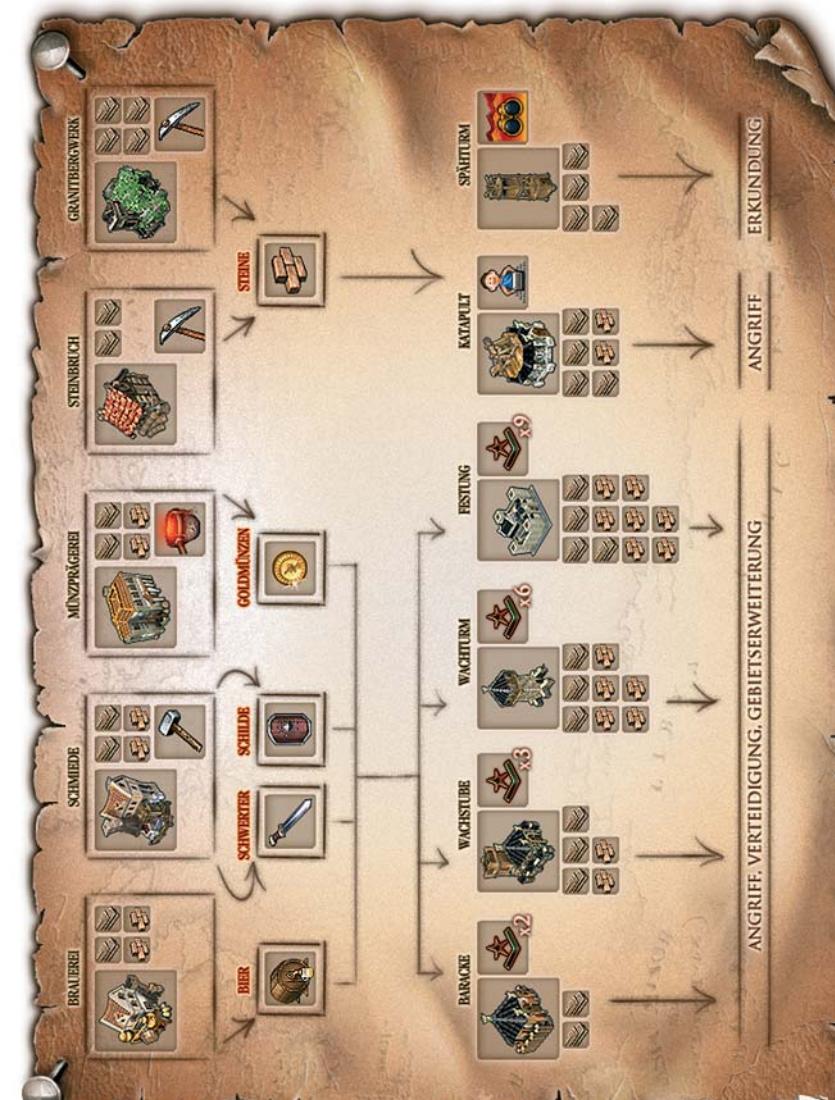
Je mehr Soldaten in eines dieser Gebäude passen, desto höher werden die Baukosten:

- Die Baracke beherbergt bis zu 2 Soldaten. Zu ihrem Bau werden lediglich 2 Bretter benötigt.
- In eine Wachstube passen bis zu 3 Soldaten. Beim Bau einer Wachstube werden 3 Bretter und 2 Steine verbraucht.
- Bis zu 6 Soldaten finden in einem Wachturm Platz. An Baukosten fallen hier 3 Bretter und 5 Steine an.
- Eine Festung fasst bis zu 9 Soldaten. Ihr Bau verschlingt 4 Bretter und 7 Steine. Das Katapult und der Spähurm erweitern die Grenzen Ihres Reiches nicht und sind deshalb im engeren Sinne keine Militärgebäude, dienen aber zumindest teilweise militärischen Zwecken und werden deshalb hier ebenfalls aufgeführt.



Aus dem Steinbruch und dem Granitbergwerk stammen die Steine, die als Munition für das Katapult Verwendung finden. Das Katapult wird zum Angriff und zur Verteidigung eingesetzt und von einem Gehilfen bedient. Zur Errichtung eines Katapults werden 4 Bretter und 2 Steine benötigt; um damit zu schießen, braucht man zusätzlich bis zu 4 Steine als Munition.

Der Spähurm dient zur Erkundung und benötigt außer den Baukosten von 4 Brettern keine weiteren Waren. Zu seiner Inbetriebnahme ist allerdings ein Erkunder mit Speer erforderlich.





8.1 Tastaturbelegung

Leertaste	Bauplätze anzeigen an/aus
B	Öffnen des Menüs „Produktivität“
C	Statistiken öffnen
H	Gehe zum Hauptquartier
I	Öffnen des Menüs „Inventar (Waren)“
L	Globale Wirtschaftseinstellungen öffnen
M	Übersichtskarte (Minimap) an/aus
N	Meldungen an/aus
P	Pause an/aus
S	Spielmenü öffnen
T	Missionsziel und -status anzeigen
V	Spielgeschwindigkeit umschalten
Y	Menü aus-/einblenden
Einfg	Bild nach rechts drehen
Entf	Bild nach links drehen
Pos I	Gehe zum Hauptquartier

Bild aufwärts	Zoom in das Bild hinein
Bild abwärts	Zoom aus dem Bild heraus
Pfeiltaste aufwärts	Bildausschnitt nach oben verschieben
Pfeiltaste abwärts	Bildausschnitt nach unten verschieben
Pfeiltaste links	Bildausschnitt nach links verschieben
Pfeiltaste rechts	Bildausschnitt nach rechts verschieben

Eingabetaste	Chat starten (mit allen Spielern)
Eingabetaste + Shift	Chat starten (mit Spielern des eigenen Teams)
Rechte Maustaste gedrückt	Kamera schwenken
O (Maus über Siedler)	Siedler verfolgen
Esc	Spiel beenden