



feat. Ville Valo and Lauri Ylönen

APOCALYPTICA

Bittersweet

Bittersweet - der offizielle Titelsong zum Spiel
Die Siedler - Das Erbe der Könige
Ab sofort im Handel!



www.apocalyptica.de
www.universal-rock.de

DIE SIEDLER

DAS ERBE DER KÖNIGE.



HANDBUCH

WWW.SIEDLER.DE

DIE SIEDLER

DAS ERBE DER KÖNIGE.

Das alte Reich, einst geeint von König Keron, dem Weisen, zerbarst unter König Mordreds eiserner Hand. Es war, als legte sich ein dunkler Schatten dräuend über das Land. Die Menschen strebten nach Gemeinschaft; es galt, dem vom Krieg geschundenen Land abzurufen, was sie zum Leben bedurften. - Zu selbiger Zeit suchten die Soldaten Mordreds im ganzen Land fieberhaft nach dem Thronfolger Keron; doch sie konnten seiner nicht habhaft werden...



Viele Jahre flossen seither ins Meer der Zeit. Doch nunmehr, da eine Mutter im Sterben liegt, wird ein junger Mann seines Schicksals und seiner Vergangenheit gewahr: Aufgewachsen in einem kleinen Ort, Thalgrund genannt, steht er vor einer großen Aufgabe, denn ihm, dem rechtmäßigen Thronfolger, obliegt es, das Alte Reich wieder zu einen und von Mordreds Herrschaft zu befreien. Auf seinem Weg mag er wohl treffliche Verbündete finden, die bereit sind, ihr Leben für den jungen Helden zu geben, wenn er nur alle Teile des Orbs zurückgewänne...

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel,

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

WIR WIDMEN DIE SIEDLER®: DAS ERBE DER KÖNIGE™ UNSEREM KOLLEGEN JAN BROCKMANN



© 2004 Red Storm Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Die Siedler: Das Erbe der Könige, Blue Byte und das Blue Byte Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Entwickelt von Blue Byte Software. Uses Miles Sound System. © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Uses TinCat network system. Copyright 1996-2004 by Instance Four. RenderWare is a registered trademark. Portions of this Software are copyright 1998-2004. Criterion Software Limited and its licensors.

INHALT

KAPITEL I: ERSTE SCHRITTE

1.1 Installation des Spiels	6
1.2 Spielmenü	6
1.3 Speichern und Beenden	7
1.4 Hilfe im Spiel	7
1.5 Benutzeroberfläche	8

KAPITEL II: SIEDELN

2.1 Rohstoffe	10
2.2 Das Wetter	10
2.3 Einheiten	11
2.4 Die Karte erkunden	18
2.5 Gebäude errichten	19
2.6 Bevölkerung	24
2.7 Bedürfnisse	25
2.8 Steuern und Sold	26
2.9 Motivation und Ausdauer	27
2.10 Wirtschaftskreisläufe	28
2.11 Forschung und Entwicklung	29
2.12 Diplomatie und Handel	33

KAPITEL III: KRIEG FÜHREN

3.1 Aufstellen eines Heeres	35
3.2 Kampf	36
3.3 Erfahrungspunkte	37

KAPITEL IV: ANHANG

4.1 Mehrspielerpartien	34
4.2 Tastenkombinationen	39
4.3 Mitwirkende	40
4.3 Hotline und Support	42

KAPITEL I: ERSTE SCHRITTE

1.1 INSTALLATION DES SPIELS

Seid Ihr begierig auf DIE SIEDLER®: Das Erbe der Könige™?
So handelt getreulich nach folgenden Anweisungen:

Lege die DVD von DIE SIEDLER®: Das Erbe der Könige™ in dein DVD-Rom-Laufwerk ein! Folge nun den Anweisungen auf dem Bildschirm!
Wird die Installation nicht automatisch gestartet? Tue folgendes:

1. Führe die DVD von DIE SIEDLER®: Das Erbe der Könige™ ins DVD-Rom-Laufwerk ein.
2. Öffne den Arbeitsplatz, klicke doppelt auf das DVD-Rom-Laufwerk
3. Öffne die Datei **autorun.exe**

Folge den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation zu vollenden.

1.2 SPIELMENÜ

Einzelspieler:

Wähle: Freispielkarten oder die Kampagne.
Oder: Lade ein gespeichertes Spiel.

LAN-Spiel:

Finde offene Spiele im Netzwerk
Oder: Lade andere ein zu einem Spiel ein.

ubi.com:

Um Online zu spielen: Logge dich ein auf unserem Server!
Hierfür bedarf es eines gültigen Accounts bei ubi.com.
Diesen erwirbst du direkt im Spiel.
Oder: Im Ubisoft Portal unter **www.ubi.com** - kostenlos

Optionen:

Stell deine Grafik ein!
Stelle Tastaturbelegung, Sound ein!
Konfiguriere, bei Bedarf, die Netzwerkverbindung!
Lege ein Spielerprofil an und bearbeite es!

1.3 SPEICHERN UND BEENDEN

Willst du ein laufendes Spiel speichern?

Klicke im Hauptmenü (F1) auf **Speichern**. Gib einen Namen für das Spiel ein. Klicke auf **OK**.

Willst du ein gespeichertes Spiel laden?

Wähle im Spielmenü **Einzelspieler** oder wähle während des Spiels das **Hauptmenü**. Klicke auf **Spiel laden**.

Willst du das Spiel beenden?

Klicke im Hauptmenü auf Beenden.

Willst du die Karte neu starten? Willst Du die Optionen aufrufen?

Tue dies über das Hauptmenü.

1.4 HILFE IM SPIEL

Tooltips:

Willst du etwas über ein Symbol erfahren?
Gehe mit dem Zeigergerät darüber.

Mentor:

Euer Mentor steht Euch beim Spiele hilfreich mit Rat zur Seite. Er tut kund, wenn ein Gebäude ausgebaut wurde, wenn neue Technologien erkundet wurden, wenn sich Misshelligkeiten auftun oder andere gar wichtige Dinge geschehen. Er ist gleichsam die Stimme Eures Volkes und teilt Euch dessen Meinung mit. So könnt Ihr Euch ganz und gar Eurer Mission widmen...

Um Eurem Mentor nähere Informationen über Gebäude oder Einheiten zu entlocken, wählt entsprechendes an und klickt auf das Fragezeichen neben der Minikarte.

Hilfe über das Internet:

Informiere dich! Hole Dir Rat!

<http://www.siedler.de> bietet die offizielle DIE SIEDLER®: Das Erbe der Könige™ Community-Seite. Hierüber gelangst du auch zum Support-Center, wo du technische Unterstützung erhältst.



1.5 DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Anzeige

Zahltag - Countdown
Wettervorschau

Menü

Diplomatie
Tribute
Aufträge
Statistiken

Tooltips

Minikarte

Ansichten

Schaltet um zwischen
Standart, taktischer
und Rohstoffkarte

Hilfe

Übersicht

Zeigt den aktuellen Stand der Rohstoffe, Bevölkerung,
Häuser und Bauernhöfe, sowie die allgemeine Motivation an.

Taler Lehm Holz Steine Eisen Schwefel
 Bevölkerung Wohnhäuser Bauernhöfe

Befehle

Zeigt verfügbare
Gebäude, Befehle

Leibeigenen finden

Klicken, um Leibeigene zu finden

Einheiten

Klicken, um Militäreinheiten zu finden



Helden

Klicken, um Helden zu finden

Multiselektion

zeigt ausgewählte Einheiten an

Portrait

Eigenschaften

Zeigt Informationen zu markierten Einheiten und Gebäuden an

erfügbare Aufgaben, Einheiten, Befehle und Verbesserungen an

KAPITEL II: SIEDELN

2.1 ROHSTOFFE

Jenes aber sind die Rohstoffe für Euren Gebrauch: Holz, Stein, Eisen, Lehm und Schwefel.



Holz findet Ihr alldort, wo Bäume stehen. Lasst stets Eure Leibeigenen sie fällen; sie vermögen es wohl als einzige, diese Aufgabe zu vollbringen.



Suchet auf der Karte, wenn Ihr Stein oder Eisen, Lehm oder Schwefel begehrt: Offen liegende Häuflein bauen die tumben Leibeignen ab, doch wenn Ihr der Schächte gewahr werdet, so bauet Minen darein, auf dass kundige Bergmänner ihr Tagwerk eilender und trefflicher verrichten, als ein Leibeigener es vermag.



Sorget nicht ängstlich, wie diese in Eure Lagerräume gelangen; sie sind für Euren Gebrauch und werden Euch direkt angerechnet. Manch Arbeiter, Veredler genannt, vermag gar durch sorgsames Behandeln deren Menge auf wunderbare Weise zu vermehren.

Nun fragt Ihr Euch: „Wie fülle ich meinen Staatssäckel mit Talern?“ Eure Arbeiter zahlen Steuern, lest mehr dazu im Kapitel 2.8.

2.2 DAS WETTER

Mächtig ist das Wetter. Eure Stadt und deren Bürger, selbst die Krieger sind dem nicht entzogen. Schnee hindert das Fortschreiten der Siedler, Regen mindert die Sicht, behindert Schützen, Kanonen und Türme. Bedenket dies wohl, wenn Ihr Eure Streitkräfte schickt in den Kampf.

Doch der Wetterturm leistet gute Dienste, die kommenden Launen des Himmels zu erkunden, so dass ihr darnach Eure Pläne richten könnt. Dereinst aber werdet Ihr vielleicht das Wetter beherrschen mittels eines Wetterkraftwerks und seiner Ingenieure...

2.3 EINHEITEN

Der Einheiten Arten gibt es vier; lasst sie uns Euch künden:



LEIBEIGENER

Der Leibeigene steht jederzeit zu Euren Diensten. Sein Dank für den Schutz, den Euer Schwert wie Euer Recht ihm gewährt, ist sein nichts fordernder Fleiß. Er benötigt weder eine Unterkunft in einem Wohnhaus noch einen freien Schemel in des Bauern Stube, um sich mit Speis und Trank versorgen zu können. Selbstredend zahlt er daher auch keine Steuern.



LEIBEIGENER

Er schafft Gebäude und hält sie instand, ist kundig im Fällen von Holz und beherrscht das Abbauen von Rohstoffen

Gebäude:
Haupthaus



MILIZSOLDAT

Manch Leibeigener, von Euch befohlen, wird sich rüsten, um die Stadt zu schützen. Hierzu eilt er zum nächsten Gebäude, welches dem Militär unterstellt ist oder zum Haupthaus. Nach Eurem Wunsch wird er hernach seine Waffen wieder abgeben und zu seinem Tagewerk zurückkehren.

ARBEITER

Jede Stadt bedarf der Handwerker, der Kaufleute und gelehrter Männer. Lasst Leibeigene die, jenen gemäßen, Werkstätten errichten, so werden sie gar bald aus dem Dorfzentrum in Eure Stadt ziehen und Euch ihre Dienste anbieten.

Arbeiter bringen Euch Abgaben als Steuern dar, doch begehren sie dafür auch gar Manches für sich. Auch könnt Ihr nicht befehlen, wohin sie gehen oder was sie tun sollen, gleichwohl Ihr sie markieren könnt, um zu sehen, wie es Ihnen geht. Lasst sie in einem Wohnhaus nächtigen und bei einem Bauern speisen, welche Ihr vorausschauend in die Nähe Ihrer Werkstätten platziert. Sie werdens Euch lohnen durch größere Motivation und Ausdauer.

ALCHIMIST

Tätig in der Alchimistenhütte, veredelt Schwefel und erforscht das Wetter



BAUER

Tätig im Bauernhof, stellt Lebensmittel her



BERGMANN

Tätig in Gruben, fördert Rohstoffe



GELEHRTER

Tätig in der Hochschule, erkundet neue Technologien



HÄNDLER

Tätig am Marktplatz, bearbeitet die Handelsaufträge



KANONENGIESSER

Tätig in der Kanonengießerei, stellt Kanonen her



PRIESTER

Tätig in der Kapelle, hebt mittels Segen der Siedler Arbeitseifer



SÄGEWERKER

Tätig in der Sägemühle, veredelt Holz, verbessert Waffen



SCHATZMEISTER

Tätig in der Bank, verzinst das Vermögen der Stadt



SCHMIED

Tätig in der Schmiede, veredelt Eisen, verbessert Waffen und Rüstungen



STEINMETZ

Tätig in der Steinmetzhütte, veredelt Steine



ZIEGELBRENNER

Tätig in der Ziegelhütte, veredelt Lehm



INGENIEUR

Tätig im Wetterkraftwerk, bereitet die Anlage für Wetterwechsel vor





MILITÄREINHEITEN

Zur Verteidigung und zum Ruhm Eurer Stadt darf ein kühnes Heer nicht fehlen. Hebt Hauptmänner in der Kaserne, am Schießplatz und dem Stall aus und bildet sie ebendort heran, damit sie Soldaten anzu-
führen in der Lage sind (seht auch das Kapitel 3.1). Lasst machtvolle
Kanonen bauen, sofern Eure Stadt über die dafür nötige Gießerei ver-
fügt. Über die Forderung des Soldes lest im Kapitel 2.8.

SCHWERTKÄMPFER

			
Kurzschwert- kämpfer	Breitschwert- kämpfer	Langschwert- kämpfer	Bastardschwert- kämpfer
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
Kaserne	Kaserne und Schmiede	Garnison	Garnison und Zitadelle

SPEERTRÄGER

			
Langspeer- träger	Lanzenträger	Streitlanzen- träger	Hellebardier
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
Kaserne	Kaserne und Sägemühle	Garnison	Garnison und Zitadelle

FERNKÄMPFER

			
Kurbogen- schütze	Langbogen- schütze	Armbrust- schütze	Arbalesten- schütze
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
Schießplatz	Schießplatz und Sägemühle	Schießanlage	Schießanlage und Zitadelle

LEICHTE KAVALLERIE



**Berittener
Kurbogenschütze**

Bedarf:

Stall



**Berittener
Armbrustschütze**

Bedarf:

Reiterei

SCHWERE KAVALLERIE



**berittener
Kurzschwertschütze**

Bedarf:

Stall



**berittener
Streitaxtkämpfer**

Bedarf:

Reiterei

LEICHTE KANONEN



Bronzekanone

Bedarf:

Kanonengießerei



Eisenkanone

Bedarf:

Kanonenmanufaktur

SCHWERE KANONEN



Bombarde

Bedarf:

Kanonengießerei



Belagerungskanone

Bedarf:

Kanonenmanufaktur

HELDEN

Strahlende Helden, bis zu deren sechs an der Zahl, sind Euch zu dienen bereit, alle mit besonderen Talenten ausgestattet.

Gar manches Talent mag Euch von großem Nutzen sein, doch bedenket: Wenn Ihr es gebraucht, so bedürfen die Helden darnach einige Zeit, um es erneut anwenden zu können. Und wo einige nur der Auslösung bedürfen, müssen andere ein Ziel bekommen, an dem sie wirken können. Mit einem Linksklick auf das begehrte Talent und einem erneuten Linksklick auf das Ziel, bringt Ihr es in Gang.

Dario streitet von Beginn der Zeiten an für Euch; andere schließen sich Euch an, wenn Ihr in der Geschichte voranschreitet.

Seid Ihr der Spieler mehrere, so wählet Eure Helden aus dem Haupthaus. Wie viele Ihr – von den dort insgesamt neun – in Eure Dienste stellen könnt, hängt von der Karte ab.

DARIO: der Held



Dario wuchs in der Abtei von Thalgrund unter der Obhut seiner Mutter und des edlen Helias auf, lange Jahre unkundig darüber, dass er der rechtmäßige Thronerbe des Alten Reiches ist. Nun, da seine Mutter mit dem Tode ringt, wird er der Wahrheit gewahr und fordert sein Recht.



Falkenauge

Darios Falke erkundet die Gegend für Euch



Einheiten beschützen

Feindliche Einheiten fliehen vor Darios Autorität



Wache

Darios Button leuchtet, wenn sich Feinde in der Nähe befinden.

PILGRIM: der Sprengmeister



Pilgrim erwuchs einer Bergbau-Familie schlichten Gemütes und war schon als Knabe mit Pulver vertraut. Selten geneigt, sich Befehlen zu fügen, streitet er doch für das Alte Reich als wahrer Freund an der Seite Darios.



Bombe legen

Sprengt Rohstoffe und anderes frei



Selbstschuss-Kanone

Feuert eine limitierte Anzahl an Kugeln ab

SALIM: der Visionär



Gar viele Legenden ranken sich um Salim, den Sarazenen, doch wer weiß schon ob deren Wahrheit? Obzwar mitunter wunderlich, ist er doch bewandert in der Feldherrenkunst. Und schlägt das Schicksal noch so unbarmherzig zu, was wohl bald oft geschehen mag, so weiß er doch stets Rat



Heilen

Heilt befreundete Einheiten um ihn herum



Falle stellen

Die Falle wird ausgelöst, sobald ein Feind sich in die Nähe begibt

ARI: die Raubritterin



Ari wuchs als Findelkind unter Gesetzlosen heran und brachte es in der Kunst des Bogenschiessens gar zur Meisterschaft. Obwohl sie ein Königsmal trägt, liegt über ihrer Herkunft ein unergründetes Geheimnis...



Tarnen

Unsichtbarkeit gegenüber feindlichen Einheiten



Banditen rufen

Ruft eine Gruppe Banditen zur Hilfe

EREC: Ritter des alten Reiches



Erec, ein Ritter mit Leib und Blut, lernte den Schwertkampf gemeinsam mit Dario, dem Gefährten seiner Jugendzeit. Nach mancher Schlacht in fernen Ländern, kehrt er nun nach Hause zurück, um dem Freund treulich zur Seite zu stehen.



Aura der Stärke

Stärkt die Soldaten, denen Erec als Hauptmann vorsteht



Wirbelschlag

Kraftvoller Rundumschlag, der alle Einheiten um ihn herum schädigt

HELIAS: der Weise



Vor grauen Jahren trat König Helias in den geistlichen Stand und überließ den Thron des Alten Reiches Keron, seinem jüngeren Bruder. Nunmehr ist er ein wirkmächtiger Mann, der unerkannt so manches fügt, das Alte Reich wieder erstehen zu lassen.



Überzeugung

Bringt feindliche Einheiten dazu, überzulaufen



Segnen

Stärkt befreundete Soldaten und Helden und macht sie widerstandsfähiger gegen Angriffe

Streitet Ihr gemeinsam mit mehreren gegeneinander, so sei Euch erlaubt, aus drei weiteren Helden zu wählen. Ihre Talente sind ebenso mächtig, doch von verdorbener Art.

KERBEROS: der schwarze Ritter



Kerberos hat es sich zum Ziel gesetzt, den Thron des alten Reiches, auf den sein Vater Helias vor Jahren verzichtete, zu erringen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Als Feldherr König Mordreds überzieht er das Land nun mit Furcht und Schrecken, um den Thron an sich zu reißen.



Aura der Furcht

Senkt die Motivation feindlicher Einheiten in Kerberos Reichweite



Höllenschrei

Feindliche Militär- und Zivileinheiten fliehen vor Kerberos

MARY DE MORTFICHET: die Doppelzüngige



Die verruchte Gräfin herrscht über Burg Kaloix mit sicherem Auge und starker Hand. Obgleich verbündet mit dem finsternen Mordred, verliert sie doch nie den Blick für die ihr vorteiligen Dinge.



Demoralisieren

Setzt die Angriffsstärke feindlicher, betroffener Einheiten herunter



Gift

Ein flächenwirksames Gift schädigt alle feindlichen Einheiten im Wirkungsbereich

VARG: Der Furchtlose



Varg ist der Anführer des Barbarenstammes aus dem hohen Norden. Seine Männer sind ihm treu ergeben und folgen ihm bis in den Tod, wohl wissend, dass er die Interessen ihres Stammes wohl vertritt. Er kennt weder Furcht noch Feigheit.



Wolfsbrut

Ruft ein Rudel Wölfe herbei, die den Helden unterstützen



Berserkerwut

Betroffene Einheiten erhalten einen Angriffsbonus, jedoch einen Verteidigungsmalus

Auch wenn ein Held in der Schlacht fällt, werdet Ihr fortan nicht auf ihn verzichten müssen. Haltet die Feinde von dem Bewusstlosen fern und er wird wieder zu Kräften kommen.

Sollte einer Eurer Helden einmal ertrinken, so sorget Euch nicht, denn bald schon, werdet Ihr ihn an Eurem Haupthaus wiederfinden.

Einheiten bewegen

Bewege deine Leibeigenen, Soldaten oder Helden! Wähle sie aus, dann klicke rechts auf die Stelle, zu der sie eilen sollen. Eine Einheit zu wählen, klicke auf sie. Alle Einheiten der gleichen Art zu wählen, klicke auf eine solche Einheit doppelt. Mehrere Einheiten unterschiedlicher Art in einem auszuwählen, halte die linke Zeigegerättaste gedrückt und ziehe einen Rahmen um sie.

Am rechten Bildschirmrand siehst du, welche Einheiten ausgewählt sind.

Ziehe mehrere Einheiten zu Gruppen zusammen!

Um eine Gruppe zu erstellen, wähle die Einheiten aus und drücke STRG + 1 bis 9. Um die festgelegte Gruppe auszuwählen, drücke einfach die entsprechende Zahl!



2.4 DIE KARTE ERKUNDEN

Zögert nicht, das Umland Eurer wachsenden Stadt zu erkunden. Nur so vermögt Ihr, feindlicher Ansiedlungen und Streiter, sowie freier Siedlungsplätze gewahr zu werden und Euch die Schätze der Erde verfügbar zu machen.

Selbiges ist von großer Bedeutung, ist Eure Siedlung doch gewisslich nicht immer in gesegnetem Lande gelegen. Ferner werdet Ihr so wohl am ehesten jenen begegnen, welche Nichtspielercharaktere genannt werden und einen Auftrag für Euch bereit halten könnten.

2.5 GEBÄUDE ERRICHTEN

Um Gebäude zu errichten: Wähle einen Leibeigenen (oder mehrere) aus. Fahre mit dem Zeigergerät über das Symbol des gewünschten Gebäudes im Baumenü des Leibeigenen. Dort gibt es eine kurze Beschreibung und – wichtig! – Informationen über die Kosten des Bauvorhabens. Wähle mit einem Linksklick das Gebäude aus. Ziehe es auf die Karte. Der Gebäudeumriss ist zu sehen. Platziere es auf der Karte. Ein roter Umriss bedeutet, dass an dieser Stelle nicht gebaut werden kann.

Ein beschädigtes Gebäude wieder instandzusetzen: Schicke einen oder mehrere Leibeigene mit einem Rechtsklick auf das Gebäude dorthin; er wird sich an die Arbeit machen.

Ein Gebäude abzureißen: Markiere es und klicke im Gebäudemenu auf Abreißen und bestätige deine Wahl; du erhältst einen Teil der, beim Bau investierten Rohstoffe zurück.

Droht Gefahr, läute im Haupthaus die Glocke. Alle Bürger werden Schutz im nächstliegenden Gebäude suchen.

ALCHIMISTENHÜTTE: Veredelung von Schwefel; Erforschung des Wetters



Alchimistenhütte

Bedarf:

Techn.: Alchimie



Laboratorium

Bedarf:

Techn.: Metallurgie

SCHIESSPLATZ: Rekrutierung von Schützen



Schießplatz

Bedarf:

Techn.: stehendes Heer



Schießanlage

Bedarf:

Techn.: Flaschenzug

BANK: Verzinsung der Stadtkasse



Bank

Bedarf:

Techn.: Buchdruck



Schatzkammer

Bedarf:

Techn.: Büchereien

KASERNE: Rekrutierung von Schwertkämpfern und Speerträgern



Kaserne

Bedarf:

Techn.: Wehrpflicht



Garnison

Bedarf:

Techn.: Flaschenzug

SCHMIEDE: Veredelung von Eisen, verbessert Waffen und Rüstungen



Schmiede

Bedarf:

Techn.: Alchimie



Grobschmiede

Bedarf:

Techn.: Legierungen



Feinschmiede

Bedarf:

Techn.: Metallurgie

ZIEGELHÜTTE: Veredelung von Lehm



Ziegelhütte

Bedarf:

Techn.: Konstruktion



Ziegelbrennerei

Bedarf:

Techn.: Legierungen

LEHMGRUBE: Abbau von Lehm an Schächten



Lehmgrube

Bedarf:

-



Lehmstollen

Bedarf:

Techn.: Zahnräder



Lehmbergwerk



Bedarf:

Techn.: Chemie

BAUERNHOF: Nahrungsmittelversorgung für Arbeiter

		
Bauernhof	Mühle	Gutshof
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
-	Techn.: Zahnräder	Techn.: Architektur

KANONENGLIESSEREI: Herstellung von Kanonen

	
Kanonengießerei	Kanonenumanufaktur
Bedarf:	Bedarf:
Techn.: Metallurgie	Techn.: Chemie

EISENGRUBE: Abbau von Eisen an Schächten

		
Eisengrube	Eisenstollen	Eisenbergwerk
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
-	Techn.: Zahnräder	Techn.: Chemie

HAUPTHAUS: erschafft Leibeigene, zentrales Gebäude

		
Burg	Festung	Zitadelle
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
zu Beginn vorhanden	-	3 Veredelungsgebäude

LAGER: Rohstofflager und Handelsplatz

	
Lager	Marktplatz
Bedarf:	Bedarf:
Techn.: Bildung	Techn.: Handelswesen

KAPELLE: hebt die Motivation der Arbeiter durch Segen



Kapelle

Bedarf:



Kirche

Bedarf:



Kathedrale

Bedarf:

Techn.: Bildung

Techn.: Buchdruck

Techn.: Büchereien

WOHNHAUS: Unterkunft für Arbeiter



kleines Wohnhaus

Bedarf:



mittleres Wohnhaus

Bedarf:



großes Wohnhaus

Bedarf:

-

Techn.: Konstruktion

Techn.: Architektur

SÄGEMÜHLE: Veredelung von Holz



Sägemühle

Bedarf:



Sägewerk

Bedarf:

Techn.: Konstruktion

Techn.: Flaschenzug

STALL: Rekrutierung von leichter und schwerer Kavallerie



Stall

Bedarf:



Reiterei

Bedarf:

Techn.: Taktiken

Techn.: Pferdezzucht

STEINMETZHÜTTE: Veredelung von Steinen



Steinmetzhütte

Bedarf:



Steinmetze

Bedarf:

Techn.: Zahnräder

Techn.: Flaschenzug

STEINGRUBE: Abbau von Steinen an Steinbrüchen



Steingrube

Bedarf:

-



Steinstollen

Bedarf:

Techn.: Zahnräder



Steinbergwerk

Bedarf:

Techn.: Chemie

SCHWEFELGRUBE: Abbau von Schwefel an Schächten



Schwefelgrube

Bedarf:

-



Schwefelstollen

Bedarf:

Techn.: Zahnräder



Schwefelbergwerk

Bedarf:

Techn.: Chemie

AUSSICHTSTURM: Verteidigung durch erhöhte Sichtweite und Geschütze



Aussichtsturm

Bedarf:

Techn.: Konstruktion



Ballistaturm

Bedarf:

Techn.: Zahnräder



Kanonenturm

Bedarf:

Techn.: Metallurgie

WETTERTURM: Wettervorhersage, Auslösen des Wetterwechsels



Wetterturm

Bedarf:

Techn.: Wettervorhersage (Alchimistenhütte)

WETTERKRAFTWERK: bereitet Wetterwechsel vor und schaltet diesen frei



Wetterkraftwerk

Bedarf:

Techn.: Meteorologie (Alchimistenhütte)

HOCHSCHULE: Erforschung von Technologien

	
Hochschule	Universität
Bedarf:	Bedarf:
-	4 von 8 Technologien

DORFZENTRUM: Arbeiter wandern von hier in die Siedlung ein

		
Dorfzentrum	Gemeindezentrum	Stadtzentrum
Bedarf:	Bedarf:	Bedarf:
-	Techn.: Bildung	Techn.: Handelswesen

2.6 BEVÖLKERUNG

Wie viele Siedler können in Eurer Stadt leben? Das bestimmt das Dorfzentrum. Ein solches könnt Ihr nur an einem freien Siedlungsplatz errichten, es sei denn, selbiger untersteht einem anderen Spieler; dann seid Ihr gehalten, zunächst dessen Dorfzentrum dem Erdboden gleich zu machen, bevor Ihr das Eure dort errichten können. Ein Siedlungsplatz kann nicht vernichtet werden.

Baut Eure Dorfzentren aus und vermehret ihre Zahl, so bieten sie Raum für mehr Volk. Euer Volk umfasst alle Einheiten, mit Ausnahme der Helden. Einige bedürfen, ob ihrer Belange, mehr Platz als andere, minder bedeutende.

Bedenket stets, dass Ihr ausschließlich über die Dorfzentren Eure Bevölkerungsgrenze anheben könnt. Umso dringlicher ist es, ein Auge auf die verfügbaren Siedlungsplätze zu haben, denn nirgends sonst lässt sich ein Dorfzentrum errichten.

Jederzeit könnt Ihr Leibeigene, Soldaten oder Arbeiter entlassen, indem Ihr in deren Menü auf **Einheit entlassen** klickt.

2.7 BEDÜRFNISSE

Gewisslich haben Eure Arbeiter mancherlei Begeh'r; stellt sie zufrieden, da sie so bessere Arbeit leisten; so tut einem ein Bett zum Nächtigen gut, und auch das Mahl bei einem Farmer weiß man zu schätzen. Zwar werden sie auch ohne dies ihr Werk vollbringen, doch mit weniger Fleiß und Freude. Achtet darauf, die Gebäude in der Nähe der Werkstätten zu errichten, denn weit laufen werden Eure Arbeiter nicht wollen.



Betten: Prüft, sooft Ihr es wünscht, in der Übersicht neben der Minikarte, ob die Stadt über genügend Schlafplätze verfügt. Um herauszufinden, in welchem Gebiet der Stadt es an Wohnhäusern mangelt, seht Euch Eure Siedler genauer an (siehe Kapitel 2.9).



Essen: Gebt auf dieselbe Weise auch acht auf die Zahl der Plätze in Euren Bauernhöfen.

Ermangelt es an Wohnhäusern oder Bauernhöfen oder gar an beidem, so werden Eure Arbeiter am Lagerfeuer ruhen, unwilliger und minder geschwind tätig sein und so manche Zeit der Muße frönen, wenn auch nicht gänzlich. Denn auch Ihr könnt frischer zu Werke gehen, wenn Ihr gesättigt seid und auf einem weichen Lager genächtigt habt. Sorget demnach für Wohnhäuser und Bauernhöfe in der Nähe der Werkstätten, wenn die Lagerfeuer lodern...

Markiert einen Siedler, um ein Auge auf dessen Bedürfnisse zu werfen, denn hier könnt Ihr schauen, welche befriedigt sind und welche Eurer Aufmerksamkeit bedürfen.

2.8 STEUERN UND SOLD

Von alters her zollen die Bürger einer Stadt Tribut, auf dass sie blühe, der Handel gedeihe, Leib und Leben geschützt sei. Nicht anders hier: Steuern - und nur sie allein! - mehrten die Taler in Euren Schatzkammern.

Ein jeder Arbeiter trägt seinen Anteil bei, an einem bestimmten Tag, welcher Zahltag wird genannt. Zu Anbeginn ist Euch die Höhe der Steuern höheren Ortes vorgegeben, doch nachdem Ihr Euch in den Fragen der Bildung kundig gemacht habt, ist es an Euch, die Abgaben festzuschreiben:

Keine Steuern: Jedermann wird Euch als Wohltäter preisen und fleißig sein Tagwerk tun, doch Euer Säckel wird leer bleiben.

Niedrige Steuern: Auch dann wird kein Bürger die Stimme gegen Euch erheben, doch mit wenig Einnahmen wird Schmalhans Euer Küchenmeister sein.

Moderate Steuern: So haltet Ihr trefflich Maß zwischen Armut und auf-gebrachten Bürgern.

Hohe Steuern: Zuweilen ist's unumgänglich - etwa zu Zeiten, da ein Krieg dräut - dass Ihr Euren Bürgern eine größere Menge Geldes abfordert, doch bedenket, dass es ihnen dann auch mehr an Lust gebricht, für Euch tätig zu sein!

Sehr hohe Steuern: Nur in arger Not solltet Ihr es erwägen, Euer Volk vollends auszupressen, denn ebenso geschwind wie Euer Reichtum wird der Unmut wachsen.

Die Motivation Eurer Arbeiter steigt empor oder sinkt hinab in jedem Monat, in dem die Abgaben nicht moderat sind.







Ihr bedürft des eingenommenen Geldes nicht nur zum Aufbau Eurer Stadt: Eure Soldaten harren an jedem Zahltag ihres Soldes. Jeder Eurer Hauptmänner fordert seinen Lohn, gleichviel welcher Größe seine Truppe ist. Besucht Euer Haupthaus, um einen Blick in die Staatskasse zu erhaschen und Eure Ausgaben und Einnahmen zu kontrollieren.

2.9 MOTIVATION UND AUSDAUER

Gebet allezeit acht auf die Motivation Eurer Siedler, denn wenn sie mit Ihrem Schicksal hadern oder es ihnen an dem mangelt, was sie zum Leben brauchen, werden sie mit Trägheit geschlagen, was Eurem Handel nicht förderlich ist, wenn er nicht gar zusammenbricht. Leihet Euer Auge der Prozentanzeige unter der Rohstoffübersicht, um zu sehen, wie es um die allgemeine Motivation in Eurer Siedlung steht.

Mit dem Zeigegerät über Siedler fahren! Wichtige Informationen erscheinen über dessen Kopf:



-  Siedler geht schlafen
-  Siedler holt sich etwas zu essen
-  Siedler ist bei der Arbeit
-  Siedler verlässt die Siedlung
-  Siedler hat nichts zu tun
-  Siedler ist verärgert

Denkblase über Siedlers Kopf zeigt derzeitige Laune: Zwei Balken unter Einheiten-Bezeichnung zeigen Lebensenergie und Ausdauer. Hat der Arbeiter ein Bett? Hat er einen Platz in einer Farm? Beides bestimmt seine Ausdauer, d.h. wie lange er am Stück arbeiten kann. Wie geht es den Arbeitern in den Gebäuden? Klicke auf das Siedlermenü bei markiertem Gebäude.

Errichtet Gotteshäuser und verschönt die Stadt mit Zierobjekten, welche Ihr durch Forschung erlangen könnt! Lasst Priester für die Seelen Eurer Untertanen sorgen! Solch edles Wirken hebt die Motivation Eurer Siedler über die Maßen.

In Zeiten der Not und der Entbehrung mag es unumgänglich sein, den Arbeitern mehr Zeit der Tätigkeit anzubefehlen, allein ihr Unmut wird steigen. Überstunden ordnet in der jeweiligen Werkstatt an, doch vergesst nicht, dies bei Zeiten wieder abzustellen.

2.10 WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE

Ein Arbeiter vermag es, in vielerlei Dingen für sich selbst zu sorgen, sofern Ihrs ihm möglich macht.

Speis und Ruh steht ihm nach dem Tagewerk wohl an, daher sollte er geschwind ein Wohnhaus und einen Bauernhof erreichen können.



Gar viele Eurer Arbeiter sind als Veredler tätig und schaffen tagaus tag-ein Rohstoffe vom Lager oder einem Marktplatz, einer Mine oder vom Haupthaus zur Werkstätte, um dortselbst an ihm zu wirken. Lasst ihm diesen Weg nicht zu lange werden, denn wer unterwegs ist, kann in selbiger Zeit nicht tätig sein.

2.11 FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Traun fürwahr, vielfältig sind die Möglichkeiten der Technologien: Seien es Bauwerke, die auszubauen sind um die Produktivität zu erhöhen, Truppen, deren Schlagkraft erhöht wird und gar manch andere Entwicklung, die es zu erforschen gilt. Jegliches Gebäude und jegliche Einheit enthält eine Beschreibung, die Euch alles Bedenkenswerte jeder Stufe kundtut (*seht Kapitel 2.3 und 2.5*).

Jedes Bauwerk will für sich behandelt sein. Wie sagt das Sprichwort: „Ist ein Lager zum Marktplatz gewandelt, bleiben die anderen doch Lager.“ Es liegt, während Ihr den Umbau in einem Bauwerk vollzieht, ebendort die Arbeit brach und auch das Wohnhaus kann während dessen nicht genutzt werden. Neuerungen im Militär kommen Soldaten und Hauptmännern - auch künftigen - wohl zugute.

Technologien aus der Hochschule



KONSTRUKTION

Sie schaltet Sägemühlen, Ziegelhütten und Aussichtstürme frei. Kleine Wohnhäuser mögen sich zu mittleren wandeln



ALCHIMIE

Sie schaltet Alchimistenhütten und Schmieden frei



BILDUNG

Sie schaltet Kapellen und Lager frei. Dorfzentren mögen sich zu Gemeindezentren wandeln, Steuern können eingestellt werden.



WEHRPFLICHT

Sie schaltet Kasernen frei.



ZAHNRÄDER

Sie schaltet die Steinmetzhütte frei. Bauernhöfe, Gruben und Aussichtstürme mögen sich auf die zweite Stufe wandeln.



LEGIERUNGEN

Schmieden und Ziegeleien mögen sich zu Grobschmieden und Ziegelbrennereien wandeln.








HANDELSWESEN

Lager mögen sich zu Marktplätzen, Gemeindezentren zu Stadtzentren wandeln.







STEHENDES HEER



Dies schaltet den Schießplatz frei.

	FLASCHENZUG Schießplätze, Kasernen, Steinmetzhütten und Sägemühlen mögen sich auf die zweite Stufe wandeln.
	METALLURGIE Sie schaltet die Kanonengießerei frei. Grobschmieden, Ballistatürme und Alchimistenhütten mögen ausgebaut werden.
	BUCHDRUCK Schaltet die Bank frei. Kapellen mögen sich auf die zweite Stufe wandeln.
	TAKTIKEN Schalten Ställe und Kampfformationen für das Militär frei.
	ARCHITEKTUR Mühlen und mittlere Wohnhäuser mögen sich auf die dritte Stufe wandeln.
	CHEMIE Stollen mögen sich auf die dritte Stufe, Kanonengießereien auf die zweite Stufe wandeln.
	BÜCHEREIEN Banken und Kirchen mögen sich zu Schatzkammern und Kathedralen wandeln.
	PFERDEZUCHT Der Stall möge sich zur Reiterei wandeln.

Technologien aus der Alchimistenhütte

	SCHIESSPULVER Es lässt Kanonen weiter schießen und sicherer treffen.
	GLÜHENDE GESCHOSSE Sie vermögen den Schaden zu erhöhen, welchen Kanonen anrichten.
	WETTERVORHERSAGE Schaltet den Wasserturm frei.
	METEOROLOGIE Schaltet das Wetterkraftwerk frei.

Technologien aus der Schmiede

	KETTENLEDERRÜSTUNG Sie hebt die Güte der Rüstungen von Schwertkämpfern und schwerer Kavallerie.
	KETTENHEMD Hebt die Güte der Rüstungen von Schwertkämpfern und schwerer Kavallerie.

**PLATTENHARNISCH**

Hebt die Güte der Rüstungen von Schwertkämpfern und schwerer Kavallerie.

**WEICHES LEDER**

Es hebt die Güte der Rüstungen von Schützen, leichter Kavallerie und Speerträgern.

**WATTIERTES LEDER**

Es hebt die Güte der Rüstungen von Schützen, leichter Kavallerie und Speerträgern.

**VERSTÄRKTES LEDER**

Es hebt die Güte der Rüstungen von Schützen, leichter Kavallerie und Speerträgern.

**MEISTERSCHMIED**

Er hebt den Schaden, welchen Schwertkämpfer und schwere Kavallerie anrichten.

**EISENGIESEN**

Hebt den Schaden, welchen Schwertkämpfer und schwere Kavallerie anrichten.

Technologien aus der Sägemühle**BEFIEDERUNG**

Sie hebt Reichweite und Angriffsstärke von Schützen und leichter Kavallerie.

**BODKINPFEIL**

Er erhöht den Schaden, welchen Schützen und leichte Kavallerie anrichten.

**HOLZ HÄRTEN**

Dies erhöht den Schaden, welchen Speerträger anrichten.

**DRECHSELN**

Dies erhöht den Schaden, welchen Speerträger anrichten.

Technologien aus der Steinmetzhütte**MAURERHANDWERK**

Es stärkt die Widerstandskraft der Bauwerke gegen Angriffe.

Technologien aus dem Haupthaus**FÄHRTENLESEN**

Erhöht die Sichtweite von Leibeigenen.

**STADTWACHE**

Erhöht die Sichtweite von Gebäuden.

Technologien aus dem Dorfzentrum



WEBSTUHL

Er vermag es, die Güte der Rüstungen von Leibeigenen und Arbeitern zu erhöhen.



HOCHWERTIGE SCHUHE

Arbeiter und Leibeigene können sich geschwinder bewegen.

Technologien aus der Kanonengießerei



VERBESSERTES FAHRWERK

Kanonen können sich geschwinder bewegen.

Technologien aus der Kaserne



MARSCHIEREN

Schwertkämpfer und Speerträger können sich schneller fort bewegen.

Technologien vom Schießplatz



MEISTERSCHÜTZE

Schützen können schneller schießen und treffen besser.

Technologien aus dem Stall



HUFBESCHLÄGE

Die Streitrösser werden schneller.



CD enthält Technologiebaum als PDF Datei!
Nimm hierzu den aktuellen Adobe Acrobat Reader.

2.12 DIPLOMATIE UND HANDEL

Blicket auf die Karte. Ihr seid nimmermehr alleine? So geht in Euch und entscheidet klüglich: Wie seid Ihr Euren Nachbarn gesonnen.

Suchet das Menü der Diplomatie (F2) auf.

FREUNDLICH: Ihr habt ein Bündnis geschlossen; Eure Soldaten werden es sich versagen, einander anzugreifen. Fernerhin seht Ihr mit den Augen Eurer Verbündeten.

NEUTRAL: Eine stille Übereinkunft mahnt beider Seiten Soldaten, sich des Angriffs zu enthalten. Alldieweil bleibt Euch die Sicht des anderen verborgen.

FEINDLICH: Jegliche Begegnung mündet in Angriff.

Verbündeten vermögt Ihr, in Mehrspielerpartien, auf diese Weise auch Waren zu senden. Bisweilen mag es geschehen, dass von Euch Tribut gefordert wird. Auch Lohn für wohl erfüllte Aufgaben und dergleichen Dinge mögen dortselbst vollzogen werden.

Euren Handel vollzieht Ihr am Marktplatz, wo Ihr jeglich Ding an Rohstoffen erwerben und feilbieten könnt. Wählet dazu den Marktplatz aus, lasst Euren Adlerblick auf dem Menü ruhen und wählet dort die Mengen. Eure Händler werden dafür Sorge tragen, dass die Taler aus Eurer Kasse genommen werden. Des weiteren kümmern sie sich um die Abwicklung des Handels, so dass Ihr schnellstmöglichst über die geordnete Ware verfügen könnt.



Bedenket dabei wohl:

Was viele oder weniger begehren, ist viel oder weniger wert im Wandel der Zeiten. Und wer eine große Menge einer Ware auf dem Markt veräußert, drückt dessen Preis für andere Mitspieler.

KAPITEL III: KRIEGE FÜHREN

3.1 AUFSTELLEN DES HEERES

Soldaten schützen mit ihrem Leben Eure Stadt und Bürger. Jene hebt Ihr in der Kaserne, am Schießplatz oder dem Stall aus. Kanonen lasst in der Kanonengießerei fertigen.



Um eine Gemeinschaft heldenhafter Kämpen zusammenzustellen, wählet zuförderst das Gebäude, des weiteren die Einheit aus dem Menü, welche Ihr begehrt. Ein, sich der Leibesertüchtigung widmenden Krieger, wird mit der Ausbildung zum Hauptmann beginnen. So er denn bereit ist, in die Schlacht zu ziehen und das Gebäude verlässt, werden ihm zugleich – je nach Rang – einige Soldaten unterstellt, die ihm loyal bis in den Tod folgen.

Rang und Stärke eines Hauptmannes wird zum einen durch seine Erfahrung (siehe Kapitel 3.3), zum anderen aus dem Fortschritt der Entwicklung in Eurer Siedlung bestimmt.

Beklagt Ihr den Verlust eines oder gar mehrerer treuer Soldaten in der Schlacht? Kehret um, eilet spornstreichs mit Eurem Hauptmann zum Gebäude zurück und wählet in seinem Menü **Soldat rekrutieren**. Sogleich werden neue Soldaten ihrem Hauptmann folgen. Kanonen freilich werdet Ihr nimmermehr in Truppen vorfinden, sondern einzeln steuern müssen.

Auch Soldaten können – wie in Kapitel 2.3 beschrieben – zu Gruppen zusammengefasst werden.

Ist es Euer Begehrt, eine Einheit zu entlassen? So wählet im Menü des Hauptmannes selbige beiden Worte: **Einheit entlassen**.

3.2 KAMPF

Mit Eurem also trefflich ausgehobnen Heer ziehet wohl vorbereitet in die Schlacht hinaus. Ihr selbst müsst nur Eure Hauptmänner, Kanonen und Helden befehligen, den Soldaten geschieht das nämliche von ihren Anführern.

Trefft Ihr auf einen Feind, so markiert die Euren und wählt rechts jene feindliche Einheit oder Gebäude als Ziel für Euren Angriff. Es sind Eure Hauptmänner, welche stets zuletzt von hinten scheiden! Solange sie jedoch Soldaten in ihrem Trupp haben, müssen sie keine Verwundung fürchten.

Vergesst während des Kampfgetümmels nie, dass Eure Einheiten sich an Stärken und Schwächen nicht gleichen; zuweilen mag dies auch durch Weiterentwicklungen geschehen sein.



SCHWERTKÄMPFER

Schwertkämpfer schlagen sich besonders gut gegen Speerträger und Schützen. Gegen Gebäude können sie jedoch nicht allzu viel ausrichten.

SPEERTRÄGER

Speerträger kämpfen, ob ihrer Reichweite, herausragend gegen Kavallerie. Den harten Schlägen von Helden sind sie allerdings nicht gewachsen und gegen Gebäude nahezu unbrauchbar.

SCHÜTZEN

Im Kampf gegen die schnelle Kavallerie und Speerträger sind Schützen eine gute Wahl. An Gebäuden und Helden richten sie jedoch kaum Schaden an.

LEICHTE KAVALLERIE

Die leichte Kavallerie ist schneller und wendiger als die schwere und kann bereits aus großer Entfernung angreifen. Gegen Helden und Gebäude ist sie jedoch nicht sehr effektiv.

SCHWERE KAVALLERIE

Die schnellen und schwer gerüsteten berittenen Nahkämpfer bestehen nicht nur gegen ihresgleichen und Schwertkämpfer, haben sie ihnen gegenüber doch den Vorteil der erhöhten Position. Sie schlagen sich gegen nahezu alle anderen Einheiten ganz hervorragend.

LEICHTE KANONEN

Aufgrund ihrer Beweglichkeit sind leichte Kanonen gut in einer Schlacht auf dem Felde, denn ihre Treffsicherheit gegen Einheiten ist hervorragend und die Schussrate hoch.

SCHWERE KANONEN

Geht es auf eine Belagerung zu, solltet Ihr einige schwere Kanonen auf der Hinterhand haben. Gegen ein Gebäude gibt es nichts besseres, als eine Bombe oder Belagerungskanone.

TÜRME

Türme eignen sich gut zur Verteidigung der Siedlung, jedoch werden sie Schwierigkeiten haben, Einheiten, die auf die Siedlung zu stürmen, sicher zu treffen und hilflos sein, wenn Soldaten an sie herankommen.

3.3 ERFAHRUNGSPUNKTE

Während die Schlacht tobt, werden Eure Hauptmänner reicher an Erfahrung. Eine größere Kampfgesellschaft eines Hauptmannes vermag es dabei, ihm einen reicheren Schatz an Erfahrung zu vermitteln. Selbige wiederum gibt es für einen jeden Treffer, welcher ihm an einem Gegner glückte. Ein Hauptmann vermag in fünf Grade aufzusteigen:

Ein Stern: KÖRPERLICH

Die Kampftechnik der Truppe wird verbessert, wodurch jeder Soldat eine erhöhte Chance auf einen kritischen Treffer hat.

Zwei Sterne: FELDWEBEL

Die Kampfsinne der Truppe erhöhen sich. Hierdurch können Schützen und leichte Kavallerie weiter sehen und schießen.

Drei Sterne: HAUPTMANN

Der Hauptmann kommt schneller wieder zu Kräften, da seine Widerstandskraft erhöht wird. Will heißen: Seine Selbstheilung wird beschleunigt.

Vier Sterne: KOMMANDANT

Die Angriffstärke der Truppe steigt, wodurch jedes Mitglied härter zuschlagen kann.

Fünf Sterne: GENERAL

Die Trefferchance von Schützen und leichter Kavallerie wird erhöht, sowie die Chance, dass ein Nahkämpfer einen Angriff abfangen kann.

KAPITEL IV: ANHANG

4.1 MEHRSPIELERPARTIEN

Messt Eure Fähigkeiten mit anderen - in DIE SIEDLER®: Das Erbe der Könige™

Entscheidet zuerst: lokales Netzwerk oder Internet?

Um ein Spiel zu eröffnen:

Karte auswählen: Wählt die Karte, auf der ihr spielen wollt. Je nach Karte könnt Ihr dort mit bis zu 8 Mitstreitern spielen.

Plätze zuordnen: Weist Euren Mitspielern ihre Plätze, Teams und Spielerfarben zu.

Waffenstillstand: Spieler aus einem Team teilen die Sicht, alle Teams stehen einander neutral gegenüber. Nach Ablauf des Waffenstillstandes werden sie mit sofortiger Wirkung zu Feinden. Es gibt vier verschiedene Waffenstillstand Zeiten:

- WS 0: kein Waffenstillstand
- WS 1: 15 Minuten Waffenstillstand
- WS 2: 30 Minuten Waffenstillstand
- WS 3: Waffenstillstand während Forschung

Ihr werdet in der oberen rechten Ecke des Bildschirmes eine Uhr sehen können, welche die Zeit bis zum Ende des Waffenstillstandes anzeigt. Wählt Ihr den „Waffenstillstand während Forschung“ so gilt es – je nach Karte - eine bestimmte Technologie zu erforschen, um den Waffenstillstand zu brechen. Beachtet, dass der Waffenstillstand in einem Punktespiel nicht anwendbar ist.

Blitzpartie: Wählt Ihr die Blitzpartie so freut Euch darüber, dass Ihr mit mehr Leibeigenen, Rohstoffen und Gebäuden beginnen könnt.

Beachtet, dass sich alle Einstellungsmöglichkeiten und verfügbaren Spielmodi je nach ausgewählter Karte ändern können.

SPIELMODI

EROBERUNG: Zerstört das Haupthaus aller feindlichen Teammitglieder. Das Team, welches sich bis zuletzt behaupten kann, gewinnt das Spiel.

TECHNOLOGIERENNEN: Beim Technologierenen gilt es, innerhalb des Teams alle Technologien der Hochschule zu erforschen. Oben rechts im Bildschirm könnt Ihr jederzeit Euren und den Fortschritt Eurer Gegner überprüfen. Gleiche Technologien werden als eine gezählt. Will heißen: Wenn Ihr und eines Eurer Teammitglieder die Konstruktion erforscht, erhaltet ihr nur einen Technologiepunkt. Das Team, welches zuerst alle Technologien erforscht hat, gewinnt die Partie.

PUNKTESPIEL: Ein Punktespiel dauert immer eine Stunde. Ähnlich wie beim Technologierenen, könnt Ihr die eigenen Punkte und die Eurer Gegner in der rechten oberen Ecke des Bildschirms jederzeit überprüfen. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Habt Ihr alle Einstellungen vorgenommen, klickt auf **Spiel starten** um die Partie zu beginnen.

Um einem Spiel beizutreten:

Sucht nach offenen Spielen und wartet, bis der Spieler, der das Spiel eröffnet, euch zuteilt.

Während des Spiels:

Vor und während des Spiels könnt Ihr Euch mit anderen Spielern austauschen. Spieler Eures Teams sind Bündnispartner. Ihr teilt die Sicht, könnt Euch Waren senden und in einem eigenen Kanal, dem Team - Chat, kommunizieren. Zudem könnt Ihr auf der Minikarte Signale setzen, um Euren Teammitgliedern eine bestimmte Örtlichkeit anzugeben.

Wenn ein Verbündeter das Wetter ändert, sinkt die Energie aller Verbündeten.

Wählt während des Spiels an Eurem Haupthaus Helden, die Euch unterstützen sollen. Die mögliche Anzahl wird Euch durch die Wahl der Karte vorgegeben.

4.2 TASTENKOMBINATION

Militäreinheiten und Helden

A	Angreifen
S	Position halten
D	Verteidigen
G	Bewachen
F	Patrouillieren
Q	Soldat rekrutieren

Helden

Y	Aktiviert erste Fähigkeit
X	Aktiviert zweite Fähigkeit
C	Aktiviert dritte Fähigkeit

Leibeigener

Buchstabe + STRG = Gebäude auswählen

H	Wohnhaus bauen
G	Grube bauen
D	Dorfzentrum bauen
U	Hochschule bauen
I	Kapelle bauen
M	Lager bauen
N	Bank bauen
K	Kaserne bauen
S	Schießplatz bauen
R	Stall bauen
O	Kanonengießerei bauen
T	Aussichtsturm bauen
P	Wetterkraftwerk bauen
W	Wetterturm bauen
A	Alchimistenhütte bauen
C	Schmied bauen
J	Sägemühle bauen
E	Steinmetzhütte bauen
L	Ziegelhütte bauen
B	Bauernhof bauen
Z	Befehl : Zu den Waffen
Q	Haupthaus auswählen

Gebäude

Q	Erste verfügbare Technologie
W	Zweite verfügbare Technologie
E	Dritte verfügbare Technologie
R	Vierte verfügbare Technologie
U	Gebäude ausbauen
A, S, D, F	Einheit kaufen
Y, X	Einheit weiterentwickeln

Q	Wetter verändern (Winter)
W	Wetter ändern (Sommer)
E	Wetter ändern (Regen)
Q	Siedler segnen (Glocke läuten)
W	Siedler segnen (Ablaßbriefe)
E	Siedler segnen (Bibeln)
R	Siedler segnen (Kollekte)
T	Siedler segnen (Heiligsprechung)

Allgemein

Leertaste	Zur Position der letzten Nachricht springen
-----------	---

Pause	Pause
,	nächsten Leibeigenen anwählen
.	Nächsten untätigen Leibeigenen anwählen

Ö	Nächste Militäreinheit anwählen
F1 – F5	Menü
F6	Schnell speichern
F7	Schnell laden
F8	Uhr anzeigen
Druck	Screenshot machen
Esc	Abbrechen
F12	Spiel stumm schalten
C	Chat
T	Team-Chat
Strg + 1 bis 0	Gruppe erstellen
1 bis 0	Gruppe markieren

Maus

Maus 1	Auswahl
Maus 2	Kontextsensitive Aktion
Shift+ Maus1	Hinzufügen / abziehen von der aktuellen Auswahl

Doppelklick	Alle Einheiten des gleichen Typs auswählen
-------------	--

Maus 3	Scrollen
Pfeiltasten	Scrollen
Maus bewegen	Scrollen

Einf. / Entf.	Kamera rotieren
Bild hoch / runter	Zoom

4.3 MITWIRKENDE

Das „Die Siedler“-Team

Producer	Benedikt Grindel
Creative Director	Thomas Friedmann, Funatics Software GmbH
Lead Game Designer	Andreas Suika
Game & Story Designer	Yvonne Kneisel
Level Designer	Adam Sprys, Frank Hoffmeister
Game Design Consultant	Bruce Milligan
Technical Director	Thomas Häuser, Funatics Software GmbH
Leitender Programmierer	Dietmar Meschede
Programmierer	Andreas Nitsche, Christian Schell, Marcel Marré, Niel Waldren, Peter Sprys, Sebastian Rohde Antoni Zamora, Axel Hau, Catalin Dumitrescu, Comeliu Babiuc, Cristi Rizea, Dan Dragan, Dan Pavel, Dan Pologea, Daniel Wilke, David Gallardo, Jan Wiese
Zusätzliche Programmierung	Dogan Cinar
Data Manager & Sound Design	Thorsten Knop, Funatics Software GmbH
Art Director	Thorsten Mutschall
Lead Artist	Daniela Brinkschulte, Heiko Achilles, Michael Filipowski, Sascha Blättgen, Sven Geruschkat
Grafik	Frank Hebestreit
Animation	Ludifactory
Intro & Outro	Ralf Angerbauer
Ingame Cutscenes	Mathieu Breda, Ludifactory
Fresco-Gemälde	Conny Kröst
Marketing Koordination & Handbuch	Markus von Hagen
Texteditierung	inter-score, Michael Pummel
Musik	Alexander Röder, Conny Kollet, Pierre Langer, Tillmann Sillescu, Dynamedion
Soundeffekte	Emil Gheorghe
Lead Tester	Janos Tóth, Sascha Kohlmann
Gameplay Tester Blue Byte	Roxana Magdo Botez
Test Studio Manager Rumänien	George Enescu
Lead Tester Rumänien	

Tester Rumänien

Adrian Spiridon, Andrei Chelaru, Andrei Miftode,
Bogdan Ilie, Costel Radulescu, Cristian Grozavu,
Daniel Liviu Mardale, Florin Cristea,
Sebastian Toma, Stefan Paraschiv, Vlad Ionescu

Data Manager Rumänien

Ciprian Chete

Konfigurationstests Kanada

David Lévesque

Sprecher

Hans Holzbecher, Hansgerd Kilbinger,
Karlheinz Tafel, Katharina Padleschat,
Markus von Hagen, Oliver Kalkofe,
Stephan Schleberger

Sprachaufnahmen

Tonstudio Krauthausen, Köln
Tonstudio livelive, Berlin

Besonderer Dank an

Adam Zaczek, Andi, Erwan Le Breton, Florian Becker, Gabi Völker, Gaëlle Prunayre, Joachim Walther,
Jörg Häberle, Marko Giertolla, Max Plewa, Michael Dreher, Nicolas Gaume, Nicolas Schoener,
Oliver Blanck, Olivier Goguel, Polyniki Varakli, Regina Schülken-Achilles, Till Boos, Bernd Resing
...die vielen Tester, die uns bei Blue Byte besucht haben,
...unsere Freunde und Familien, für die wir insbesondere in der Masterphase zu wenig Zeit hatten.

Marketing und Geschäftsleitung Ubisoft / Blue Byte

Präsident

Yves Guillemot

Editor

Serge Hascoët

Geschäftsführerin Blue Byte

Odile Limpach

Studieleiter Blue Byte

Ralf Wirsing

Marketing EMEA

Marketing Director

Florence Alibert

Group Manager

Thomas Petersen

Brand Manager

Emilie Amchin

Produktionsabteilung

Corentin Francois, Maxime Lemaître

Marketing Deutschland

Marketing Director

Benedikt Schüler

Group Manager Massmarket

Thorsten Kapp

Brand Manager

Andreas Balfanz

Marketing Assistant

Dieter Schoeller

PR Department

Karsten Lehmann, Niels Bogdan, Norman Habakuck

Handbuchgestaltung

Katharina van der Mee

4.4 UBISOFT 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-CD-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.

Ihr Ubisoft Team