

# DIE SIEDLER®



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

HANDBUCH

© 2000 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. Insbesondere jede Vervielfältigung, Verarbeitung, Veröffentlichung, Vermietung und/oder Leihgabe des Handbuchs oder einzelner Inhalte ist ohne schriftliche Einwilligung von Blue Byte Software untersagt und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt. „Blue Byte“ und „Die Siedler“ sind eingetragene Marken von Blue Byte Software.



Uses Miles Sound System.  
Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

Miles 3D Realistic Sound Experience (RSX) Software  
Copyright © 1997-2000 by Intel Corporation and RAD Game Tools, Inc.



Uses Bink Video Technology.  
Copyright © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.  
MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Blue Byte Software GmbH & Co. KG  
Eppinghofer Straße 150  
45468 Mülheim an der Ruhr · Deutschland  
Telefon: +49 (0)208.45088-0  
Telefax: +49 (0)208.45088-99  
Technische Hotline: +49 (0)208.45029-29  
hotline@bluebyte.de



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

<b>1. Überblick</b>	<b>7</b>
<b>2. Installationsanleitung</b>	<b>8</b>
<b>3. Schnellstart</b>	<b>9</b>
3.1 Worum geht es bei DIE SIEDLER IV?	9
3.1.1 Bauwirtschaft	9
3.1.2 Metallverarbeitung	10
3.1.3 Nahrung	10
3.1.4 Waffen und Werkzeuge	10
3.1.5 Ihre Siedlung vergrößern	11
3.1.6 Neue Siedler	11
3.1.7 Militär	11
3.1.8 Magie	12
3.2 Änderungen gegenüber DIE SIEDLER III	12
3.2.1 Das Militär	12
3.2.2 Die Spezialisten	13
3.2.3 Technische Änderungen	13
3.2.4 Allgemeine Änderungen	13
<b>4. Das Spiel starten</b>	<b>14</b>
4.1 Tutorial	14
4.2 Einzelspieler	14
4.2.1 Die drei Völker	14
4.2.2 Das Dunkle Volk	14
4.2.3 Freie Karten	14
4.3 Mehrspieler	15
4.3.1 Mehrspielerpartie im LAN	15
4.3.2 Mehrspielerpartien im Blue Byte Game Channel (BBGC)	17
4.4 Spielmodi in DIE SIEDLER IV	18
4.4.1 Konfliktmodus (Einzel- und Mehrspieler)	18
4.4.2 Ranglisten Spiele (nur Mehrspieler)	18
4.4.3 Kooperativmodus (nur Mehrspieler)	18
4.4.4 Ökonomiemodus (nur Mehrspieler)	18
4.4.5 Wettsiedeln (nur Mehrspieler)	18
4.4.6 Freies Siedeln (nur Einzelspieler)	18
4.5 Handbuch	18
4.6 Tipps	18
4.7 Spiel laden	18
4.8 Beenden	18



## INHALT

<b>5. Spielmenü</b>	<b>19</b>
5.1 Oberer Bereich	19
5.1.1 Das Menü „Einstellungen“	19
5.1.2 Das Menü „Extras“	20
5.1.3 Übersichtskarte	20
5.2 Unterer Bereich	21
5.2.1 Der Baubereich	21
5.2.2 Das Siedlermenü	24
5.2.3 Das Produktionsmenü	25
5.2.4 Die Statistiken	27
5.3 Die Kontextmenüs	28
5.3.1 Das Kontextmenü für Baustellen	28
5.3.2 Das Kontextmenü der Wirtschaftsgebäude	29
5.3.3 Das Kontextmenü von Burg und Türmen	29
5.3.4 Die Kontextmenüs der Einheiten	30
<b>6. Lernen Sie Ihre Siedler kennen</b>	<b>33</b>
6.1 Die Grundberufe	33
6.2 Weitere Berufe	33
6.3 Spezialisten	34
6.4 Militär	35
<b>7. Bauen Sie Ihre ersten Häuser</b>	<b>36</b>
<b>8. Ihre Siedlung vergrößern</b>	<b>38</b>
<b>9. Die Bevölkerungszahl erhöhen</b>	<b>39</b>
<b>10. Spezialeinheiten</b>	<b>40</b>
10.1 Pioniere	40
10.2 Geologen	40
10.3 Diebe	40
10.4 Gärtner	40
10.5 Saboteure (nur Mehrspieler)	41
<b>11. Nahrung</b>	<b>42</b>
11.1 Brotherstellung	42
11.2 Fleischherstellung	43
11.3 Fischfang	43
11.4 Jagd	43



## INHALT

<b>12. Metallverarbeitung</b>	<b>44</b>
<b>13. Militär</b>	<b>45</b>
13.1 Die Steuerung	45
13.2 Die Einheiten	47
13.2.1 Der Schwertkämpfer	47
13.2.2 Der Bogenschütze	47
13.2.3 Der Hauptmann	48
13.2.4 Die Spezialeinheit	48
13.2.5 Priester	48
13.2.6 Kriegsmaschinen und -schiffe	49
<b>14. Zierobjekte</b>	<b>50</b>
<b>15. Alkohol</b>	<b>51</b>
15.1 Römer	51
15.2 Wikinger	51
15.3 Mayas	51
<b>16. Magie</b>	<b>52</b>
<b>17. Transport und Handel</b>	<b>53</b>
17.1 Transporte über den Landweg	53
17.2 Transporte über den Seeweg	53
17.3 Handel (nur Mehrspieler)	53
<b>18. Das Dunkle Volk</b>	<b>55</b>
<b>19. Die Unterschiede zwischen den drei Völkern</b>	<b>57</b>
19.1 Der Hausbau	57
19.2 Alkohol	57
19.3 Militärische Spezialeinheit	57
19.4 Fahrzeuge	58
19.5 Schiffe	58
19.6 Munition	58
19.7 Nutztiere	59
19.8 Zauber	59
19.8.1 Römer	59
19.8.2 Mayas	59
19.8.3 Wikinger	60



## INHALT



<b>20. Tabellen .....</b>	<b>61</b>
20.1 Liste aller Gebäude .....	61
Gebäude .....	61
Grundgebäude .....	61
Metallverarbeitung .....	61
Gebäude für Nahrung .....	61
Siedlungsausbau .....	62
Militärgebäude .....	62
20.2 Berufe .....	62
Grundberufe / Werkzeug .....	62
Weitere Berufe / Werkzeug .....	62
Spezialisten / Werkzeug .....	63
Militär / Waffe .....	63
20.3 Schiffe und Wagen .....	63
Schiffe / Waffen .....	63
Wagen / Volk .....	63
20.4 Werkzeuge / Waffen .....	64
Werkzeuge / Waffen / benutzt von .....	64
20.5 Waren .....	64
Waren / Woher .....	64
20.6 Tastatur-/Mausbelegung .....	65

## ÜBERBLICK



### 1. Überblick

Herzlich Willkommen in der Welt von DIE SIEDLER IV!

Diese Welt wird von den drei Völkern der Römer, Mayas und Wikinger bewohnt, die sich in einem beständigen Wettstreit befinden. Sie werden die Geschickte von jeweils einem dieser Völker leiten und versuchen, bestimmte Ziele zu erreichen. Zu diesen Zielen gehört es, Land einzunehmen, Rohstoffvorräte zu sichern oder auch ganz einfach die schönste Siedlung zu errichten.

Um erfolgreich zu sein, bieten sich ganz unterschiedliche Vorgehensweisen an: Sie können u. a. Handel treiben, Bündnisse eingehen oder auch eine Armee in den Kampf führen.

DIE SIEDLER IV ist, wie schon seine erfolgreichen Vorgänger, ein Aufbau-Strategiespiel, in dem das Schicksal Ihrer Siedler davon abhängt, wie gut Sie Ihre Siedlungen aufbauen, verwalten und schützen können.

Sich um Ihr Volk zu kümmern, stellt Sie vor eine ganze Reihe von Aufgaben. Sie müssen dafür sorgen, dass stets genug Rohstoffe vorhanden sind, um die Produktion wichtiger Güter sicherzustellen. Sie müssen Häuser bauen, damit Ihre Siedler ein Dach über dem Kopf haben. Opfern Sie den Göttern alkoholische Getränke und bilden Sie eine schlagkräftige Armee aus, um die blühende Siedlung zu verteidigen. Steigern Sie die Lebensqualität Ihrer Siedler, indem Sie Zierobjekte aufstellen (mit dem erfreulichen Nebeneffekt, dass sich die Kampfkraft Ihrer Soldaten auf feindlichem Terrain erhöht). Bilden Sie Spezialisten aus, lassen Sie Ihre Priester Wunder vollbringen und treiben Sie Handel mit Freund und Feind ...

Sie sehen, dass es zahlreiche Möglichkeiten gibt, das Spiel nach eigenen Vorlieben zu gestalten! Doch Vorsicht, der Gegner ist nicht untätig und verfolgt ganz eigene Ziele!

DIE SIEDLER IV bietet eine Vielzahl von Spielmodi:

Versuchen Sie sich an den spannenden Missionen für jedes Volk, treten Sie allein gegen einen oder mehrere computergesteuerte Gegner an, spielen Sie im Netzwerk mit Freunden (gegeneinander oder in Teams) oder über den Blue Byte Game Channel (BBGC) mit Spielern aus aller Welt.

Sie können die Siegbedingungen selbst festlegen (außer in den Missionen natürlich), so dass Sie Ihr Hauptaugenmerk auf genau den Bereich des Spiels legen können, der Ihnen am meisten Freude bereitet. Wer kampfbetont spielen möchte, kann versuchen, die gegnerische Siedlung zu erobern. Möchten Sie sich lieber ausschließlich um den Aufbau einer prächtigen Siedlung kümmern, können Sie mit anderen um die Wette siedeln. Oder bevorzugen Sie das Spiel im Team? Nun, auch das ist kein Problem! Verbünden Sie sich mit anderen Spielern und versuchen Sie gemeinsam, die Missionsziele zu erreichen ...

Als besondere Herausforderung taucht ein mysteriöser Gegner auf: das Dunkle Volk!

Dieser Gegner ist nicht nur eine große Gefahr für Ihr eigenes Volk, sondern für die gesamte Welt der Siedler. Das Ziel von Morbus, dem Gott des Dunklen Volkes, ist es, alles Grün von der Erde zu vertreiben, indem er sie in einen grauen, eintönigen Ort verwandelt. Um das zu verhindern, werden Sie mit allen Mitteln gegen diese finsternen Absichten vorgehen müssen.

Schauen Sie sich um in der Welt von DIE SIEDLER IV und lernen Sie alle Funktionen des Spiels in den umfangreichen Tutorials kennen. Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, der Ihnen optimales Spielvergnügen bereitet und nutzen Sie die erweiterte Hilfe, um sofort über alle Zusammenhänge im Bilde zu sein. Schon bald werden Sie feststellen, dass Sie diese kleinen Kerlchen richtig liebgewonnen haben und mit größtem Vergnügen dem emsigen Treiben in Ihrer ersten Siedlung zuschauen.

Viel Spaß!



## 2. Installationsanleitung

Wenn Sie die Autostartfunktion eingeschaltet haben, genügt es, die Siedler-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk zu legen. Das Installationsmenü, mit dem Sie das Spiel auf Ihrem Computer installieren können, startet selbstständig. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie die Autostartfunktion deaktiviert haben, so starten Sie bitte die Datei „AUTORUN.EXE“ im Hauptverzeichnis der CD. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Am Ende der Installation werden Sie aufgefordert, sich als Blue Byte-Kunde registrieren zu lassen. Diese Registrierung ist freiwillig. Wir empfehlen jedoch, der Aufforderung nachzukommen, da Sie so die kostenlose Blue Byte-Hotline und den Online-Support nutzen können.



## 3. Schnellstart

Diese Kapitel ist für die ungeduldigen Spieler, die nicht erst im Handbuch stöbern, sondern sich direkt ins Geschehen stürzen möchten. Sie finden hier einen groben Überblick über das Spielprinzip von DIE SIEDLER IV. Es ist natürlich nicht möglich, alle Aspekte dieses vielschichtigen Spiels in einem Kapitel zu beleuchten, also sollten Sie später durchaus einen genaueren Blick in dieses Handbuch werfen (schließlich habe ich mir ziemlich viel Mühe damit gegeben – der Autor).

Für Siedler-Veteranen werden die auffälligsten Neuerungen gegenüber DIE SIEDLER III in Abschnitt 3.2 in Kurzform herausgestellt.

### 3.1 Worum geht es bei DIE SIEDLER IV?

Sie sollen eine blühende Siedlung aufbauen, die über eine gesunde Wirtschaft verfügt und sich gegen alle Anfeindungen von außen erfolgreich zur Wehr setzen kann. Dazu sollten Sie sich die wirtschaftlichen Zusammenhänge innerhalb Ihrer Siedlung klarmachen. Es kommt darauf an, Rohstoffe einzusammeln, Land einzunehmen, um Bauplatz für Ihre Gebäude zu gewinnen, und eine Reihe verschiedener Produktionskreisläufe in Gang zu bringen. Sie werden auch Kampfeinheiten bauen, deren Kampfkraft nach dem Wert Ihrer Siedlung bemessen wird. Sie können also ohne eine leistungsfähige Wirtschaft keine Armee ausbilden, die es mit den Kämpfern eines reicherer Gegners aufnehmen kann.

Je besser Sie also die wirtschaftlichen Zusammenhänge verstehen und nutzen, desto leichter werden Sie in der Lage sein, dem Gegner wirkungsvoll entgegentreten. Die folgenden Abschnitte geben Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Bereiche:

#### 3.1.1 Bauwirtschaft

Ihre Siedlung ruht auf den Schultern einer leistungsfähigen Bauwirtschaft. Ohne diese Basis wird Ihre Entwicklung bald ins Stocken geraten. Das liegt daran, dass Sie den Aufbau der Wirtschaft über den Gebäudebau steuern. Das bedeutet, Sie geben Ihren Siedlern nicht den Befehl „Baum fällen“, Sie ordnen vielmehr den Bau einer Holzfällerhütte an. Einer Ihrer Siedler wird sich nach der Fertigstellung des Gebäudes eine Axt nehmen und in diese Holzfällerhütte einziehen. Damit haben Sie einen Holzfäller, der automatisch in seinem Arbeitsbereich alle Bäume fällt.

Analog dazu geben Sie für alle Rohstoffe auch immer ein Gebäude in Auftrag.

*Für die Bauwirtschaft fehlen jetzt noch folgende Gebäude:*

- Sägewerk (Baumstämme werden zu Brettern zersägt, Werkzeug: Säge)
- Steinmetzhütte (Steinmetze schlagen Steine aus den großen Felsbrocken, die auf der Karte verteilt sind, Werkzeug: Spitzhacke)
- Forsthaus (Fürster pflanzt neue Bäume an, kein Werkzeug nötig)

Gebäude der  
Bauwirtschaft



## SCHNELLSTART



## SCHNELLSTART



### Tipps:

- Ein Förster kann genug Bäume pflanzen, um mehr als einen Holzfäller zu beschäftigen.
- Bauen Sie Holzfällerhütten, Forsthäuser und Sägewerke recht nah beieinander, um die Wege kurz zu halten.
- Steine sind im Gegensatz zu Holz nicht in unendlicher Menge vorhanden.
- Bauen Sie die Steinmetzhütten in unmittelbarer Nähe der Felsen, um Wege kurz zu halten.
- Verlegen Sie den Arbeitsbereich des Steinmetzes, um alle Steinvorkommen auszubeuten.
- Sind alle Steine abgebaut, können Sie die Steinmetzhütte wieder abreißen. Sie erhalten die Hälfte der Baukosten zurück!

### 3.1.2 Metallverarbeitung

Zusätzlich zur Bauwirtschaft gibt es bei den Siedlern noch andere Wirtschaftszweige. Sie benötigen Metalle, Kohle, Nahrungsmittel und Alkohol. Aus Kohle und Metallen stellen Ihre Siedler Werkzeuge und Waffen her, Alkohol wird den Göttern als Opfer dargebracht und die Nahrung wird für Ihre Bergleute gebraucht.

Metalle und Kohle werden in Minen gefördert. Kohle ist in der Form verwendbar, in der sie von Ihren Bergleuten gefördert wird, Metalle hingegen werden als Erze abgebaut und müssen in der Eisen- bzw. Goldschmelze zu Barren gegossen werden. Erst in dieser Form können sie vom Werkzeug- bzw. Waffenschmied weiterverarbeitet werden.

Damit die Bergleute in Ihren Minen aber ihre schwere Arbeit verrichten können, müssen sie mit Nahrung versorgt werden. Dabei gibt es für jeden Bergmann eine Lieblingsnahrung, in Abhängigkeit davon, in welcher Mine er tätig ist. Eine Portion dieser Nahrung gibt dem Bergmann genug Kraft, um 10-mal nach Rohstoffen zu suchen, eine Portion einer anderen Nahrung reicht hingegen nur für 2 Versuche.

### 3.1.3 Nahrung

Sie erhalten Brot durch den Anbau von Getreide (Gebäude: Getreidefarm, Werkzeug: Sense), welches in der Mühle zu Mehl verarbeitet wird. Aus Mehl und Wasser (Gebäude: Wasserwerk) wird in der Bäckerei Brot gebacken.

Um Fleisch zu erhalten, müssen Sie eine Tierzucht bauen. Diese benötigt aber zusätzliches Wasser vom Wasserwerk und Getreide als Viehfutter. Die Tiere werden dann in der Metzgerei (Werkzeug: Axt) geschlachtet.

Um Fisch zu erhalten, bauen Sie eine Fischerhütte (Werkzeug: Angel).

### 3.1.4 Waffen und Werkzeuge

Zu Beginn des Spiels haben Sie ein Startkontingent an Rohstoffen und Werkzeugen, welches Ihnen erlaubt, die Wirtschaft in Gang zu bringen. Sie sollten diese Güter sehr umsichtig einsetzen.

Wie Sie sicher schon bemerkt haben werden, benötigen einige Gebäude ein bestimmtes Werkzeug, um die Produktion aufnehmen zu können. Alle diese Werkzeuge werden vom Werkzeugschmied hergestellt. Sie werden den steigenden Bedarf an Werkzeugen natürlich nur decken können, wenn Ihr Werkzeugschmied mit genügend Rohstoffen versorgt wird.

**Metallgewinnung**

**Nahrung für Minen**

**Brot**

**Fleisch und Fisch**

**Waffen und Werkzeuge**

Warum expandieren?

Wie bekomme ich neues Land?

**Wohnhäuser**

**Soldaten und Türme**

Ebenso verhält es sich mit dem Waffenschmied. Nur wenn Sie ihm ausreichend Kohle und Eisen geben, kann er die Waffen für eine starke Armee herstellen.

### 3.1.5 Ihre Siedlung vergrößern

Um an die Rohstoffe zu gelangen, die Sie für all diese Güter brauchen, werden Sie Ihr Territorium erweitern müssen. Da Sie Minen nur im Gebirge errichten können, sollte sich auf dem Gebiet Ihrer Siedlung ein Gebirge befinden. Eine Fischerhütte hingegen sollte sinnigerweise in der Nähe der Küste oder eines Flusses stehen. Außerdem wird das Stück Land, welches Ihnen zu Beginn einer Partie zur Verfügung steht, viel zu wenig Platz für alle Gebäude bieten.

Um Ihrer Siedlung neue Landflächen hinzuzufügen, können Sie entweder Türme oder eine Burg bauen oder Pioniere die Grenzpfähle ihrer Siedlung versetzen lassen. Sie sollten aber beachten, dass beide Möglichkeiten gewisse Schwierigkeiten beinhalten:

1. Jeder Pionier braucht eine Schaufel. Von Pionieren eingenommenes Land ist ungeschützt und kann vom Gegner leicht durch den Bau eines eigenen Turmes eingenommen werden.
2. Ein Turm verschafft Ihnen erst dann neues Land, wenn Sie ihn mit mind. einem Schwerkämpfer oder Bogenschützen besetzen. Jede Militäreinheit braucht aber eine Waffe. Wenn alle Ihre Krieger in Türmen sitzen, ist Ihre Verteidigung unflexibel.

Da beide Lösungen Kosten verursachen, sollten Sie also sehr genau darauf achten, dass die Geschwindigkeit, mit der Sie die Expansion Ihrer Siedlung vorantreiben, Ihrer wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit entspricht.

### 3.1.6 Neue Siedler

Um eine blühende Siedlung aufzubauen, fehlen Ihnen aber nicht nur Gebäude und Land, sondern auch Siedler. Um mehr Einwohner für Ihre Siedlung zu bekommen, können Sie einfach ein Wohnhaus bauen. Wohnhäuser gibt es in drei verschiedenen Größen, wobei natürlich gilt, dass größere teurer als kleinere sind. Ein kleines Haus bietet 10, ein mittleres 20 und ein großes 50 Siedlern Unterkunft.

*Beachten Sie, dass nicht alle Siedler Wohnraum benötigen:*

- a) Grundberufe: Träger, Planierer, Bauarbeiter – Wohnraum erforderlich
- b) weitere Berufe: Bäcker, Bergmann, Holzfäller etc. – kein Wohnraum erforderlich, da Unterkunft am Arbeitsplatz
- c) Militär: Schwerkämpfer, Bogenschütze etc. – kein Wohnraum erforderlich, da Feldbett in der Kaserne
- d) Spezialisten: Pioniere, Diebe, Geologen, Saboteur, Gärtner – kein Wohnraum erforderlich, da Leben unter freiem Himmel gewünscht

### 3.1.7 Militär

Auch wenn es bei den Siedlern nicht in erster Linie um bewaffnete Auseinandersetzungen geht, sollten Sie dennoch eine schlagkräftige Armee aufbauen. Wie bereits erwähnt, benötigen Sie Schwerkämpfer oder Bogenschützen, um mit Hilfe von Türmen und Burgen Land einzunehmen.

*Die weiteren militärischen Einheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen, sind:*

- Der Hauptmann (für alle Völker gleich)
- Die militärische Spezialeinheit (völkerspezifisch)
- Die Kriegsmaschine (völkerspezifisch)
- Das Kriegsschiff (völkerspezifisch)

Die Kampfstärke Ihrer Soldaten auf eigenem Gebiet ist zu Beginn des Spiels deutlich höher als auf fremden Territorium. Doch je wertvoller und prächtiger Ihre Siedlung wird, desto höher wird die Motivation der Kämpfer in der Fremde sein. Als besonders förderlich für die Kampfmoral haben sich die Zierobjekte erwiesen. Da sie wirklich wunderschön aussehen, geht für die Festlegung der Kampfkraft der Wert der Zierobjekte doppelt in die Berechnung ein.

### 3.1.8 Magie

In der Welt der Siedler gibt es aber noch weit mehr zu entdecken. Da die Bewohner in enger Verbindung zu den Göttern stehen, ergeben sich außerordentliche Möglichkeiten: Es gibt Priester, die Magie benutzen können!

Um zu zaubern, müssen die Priester aber erst einmal eine bestimmte Menge Mana zur Verfügung haben. Mana ist eine sehr wertvolle „Substanz“, die den Siedlern von den Göttern zur Verfügung gestellt wird. Allerdings sind die Götter nicht allzu freigiebig und verlangen eine Gegenleistung. Wenn Sie alkoholische Getränke im kleinen Tempel opfern, erhöht das die Bereitschaft der Götter, Ihnen Mana zu Verfügung zu stellen, in erheblichem Maße. Nun müssen Sie noch einen großen Tempel bauen, um die Priester auszubilden und schon können Sie „zauberhafte“ Dinge tun.

## 3.2. Änderungen gegenüber DIE SIEDLER III

Für Veteranen der Siedler-Reihe hier ein kurzer Überblick über die wichtigsten Änderungen gegenüber dem dritten Teil.

Ein wesentlicher Unterschied zu DIE SIEDLER III ist, dass der Aufbau einer blühenden Siedlung gegenüber den Kämpfen an Bedeutung gewonnen hat.

### 3.2.1 Das Militär

- Die Kampfkraft Ihrer Armee hängt jetzt von dem Wert Ihrer Siedlung ab. Das bedeutet, Sie müssen den wirtschaftlichen Zusammenhängen wesentlich mehr Aufmerksamkeit schenken.
- Die Aufwertung der Kämpfer entfällt. Sie entscheiden bei der Ausbildung, welchen Level Ihre Soldaten haben sollen. Es stehen Ihnen von Anfang an Einheiten der Levels 1 bis 3 zur Verfügung, wobei die höherwertigen Einheiten natürlich deutlich teurer sind.
- Jedes Volk hat nun eine eigene Spezialeinheit, die völlig verschieden von denen der anderen Völker ist.
- Sie können auch Kriegsschiffe bauen.

### 3.2.2 Die Spezialisten

- Sie können Spezialeinheiten jetzt wieder in Träger umwandeln. (Achtung: Das klappt NUR, wenn diese sich auf eigenem Territorium befinden!)
- Neue Einheit: der Gärtner. Nur ein Gärtner kann das Dunkle Land für Ihr Volk zurückgewinnen.
- Pioniere brauchen jetzt eine Schaufel, wodurch deren Ausbildung deutlich teurer wird.
- Neue Einheit (nur Mehrspieler): der Saboteur. Ein Saboteur kann jedes Gebäude des Gegners angreifen und zerstören.
- Geologen brauchen jetzt einen Hammer.

### 3.2.3 Technische Änderungen

- Komplett neue Grafik-Engine! Die stufenlos zoombare Grafik (3D-Beschleuniger werden unterstützt!) bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren Siedlern bei ihrem Tagwerk auf die Finger zu schauen. Sie können allerdings auch sehr weit herauszoomen, um einen guten Überblick zu erhalten.
- Auflösungen von 800x600 bis 1280x1024 Bildpunkten möglich.
- Verbesserte Künstliche Intelligenz
- Detailiertere Grafik
- Voice Chat
- Gerenderte Zwischensequenzen
- Systemnachrichten konfigurierbar

### 3.2.4 Allgemeine Änderungen

- Neuer Beruf: der Jäger. Natürlich gibt es auch Tiere, die vom Jäger erlegt werden können.
- Das Dunkle Volk bietet eine völlig neuartige Herausforderung.
- Erweiterte Hilfefunktion im Spiel
- Zierobjekte zur Verschönerung der Siedlung und zur Moralaufwertung der Krieger
- Neuer Einzelspielermodus: freies Siedeln
- Neue Mehrspielermodi: Wettsiedeln und Kooperativmodus
- Auswahl der Spielerfarbe und Startposition
- Komplett überarbeitetes Spielmenü
- Im Mehrspielermodus Handel mit Mitspielern
- Eselskarren zur Gründung einer neuen Siedlung
- Wählen Sie Ihr Wappen für Türme und Burgen
- Internetspiel über den Blue Byte Game Channel (BBGC)
- Anzahl der Bauarbeiter und Planierer in absoluten Zahlen einstellbar



## 4. Das Spiel starten

Wenn Sie das Programm DIE SIEDLER IV starten, wird zunächst das Hauptmenü angezeigt. Das Hauptmenü ist der Ort, an dem Sie Ihre grundsätzlichen Spieleinstellungen vornehmen, also etwa, ob Sie im Einzel- oder Mehrspielermodus spielen wollen. Um eine Option auszuwählen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den jeweiligen Knopf. Die möglichen Einstellungen sind:

### 4.1 Tutorial

Wenn Sie in der Welt von DIE SIEDLER IV noch neu sind, empfiehlt es sich, zuerst einmal das Tutorial zu spielen. Sie werden dort Schritt für Schritt an die Funktionen herangeführt, die Ihnen dieses Spiel bieten.

Nehmen Sie sich die Zeit, die Zusammenhänge zu verstehen, die das Spiel zu einem so außergewöhnlichen Vergnügen machen. Schon sehr bald werden Sie die vielfältigen Möglichkeiten zu schätzen wissen, die es Ihnen erlauben, einen ganz eigenen Spielstil zu entwickeln.

### 4.2 Einzelspieler

Im Einzelspielermodus haben Sie drei verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Legen Sie zuvor den Schwierigkeitsgrad fest.



#### 4.2.1 Die drei Völker

In dieser Variante stehen Ihnen für jedes Volk drei Missionen zur Verfügung. Um die zweite und dritte Mission spielen zu können, müssen Sie aber erst die vorhergehenden erfolgreich absolviert haben.

#### 4.2.2 Das Dunkle Volk

Beschützen Sie in einer 12 Missionen umfassenden Kampagne die Welt der Siedler vor dem mysteriösen Dunklen Volk.

#### 4.2.3 Freie Karten

Um ein freies Spiel zu starten, müssen Sie zunächst eine Karte wählen, auf der Sie spielen wollen. Stellen Sie am rechten Rand ein, welche Karten Ihnen angezeigt werden sollen. Sie haben die Wahl zwischen vorgefertigten Einzelspieler- oder Mehrspielerkarten oder selbsterstellten Karten.



Jede Karte in DIE SIEDLER IV hat bestimmte Eigenschaften, die gewisse Spielarten ermöglichen oder ausschließen. Diese Eigenschaften sind vom Kartendesigner vorgegeben. Da jede Karte aber bis zu 10 verschiedene so genannte Konstellationen haben kann, können Sie meist aus unterschiedlichen Möglichkeiten wählen.

Die Eigenschaften der verschiedenen Karten werden Ihnen in einer Tabelle angezeigt. Die einzelnen Punkte sind:

- Kartengröße
- Anzahl möglicher Spieler
- Erlaubte Spielarten

Unter der Tabelle sehen Sie eine Vorschau der ausgewählten Karte und einige Felder, in denen Sie Einstellungen vornehmen können:

- Spielname: Geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein.
- Modus: Schalten Sie durch die verschiedenen Modi, für die diese Karte zugelassen ist.
- Spieler/Teams: Stellen Sie die gewünschte Anzahl an Spielern/Teams ein.
- Rohstoffe: Wählen Sie die Menge der Rohstoffe, die Sie bei Spielbeginn zur Verfügung haben. Einstellungsmöglichkeiten sind wenig, mittel, viel.
- Konstellationen: Diese Option ist nur für Mehrspielerkarten verfügbar. Wählen Sie aus verschiedenen Voreinstellungen aus.

Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie unten auf den Pfeil nach rechts. In dem nun folgenden Menü haben Sie folgende Optionen (bitte bedenken Sie, dass nicht auf jeder Karte alle Optionen zur Verfügung stehen):

- a) Wählen Sie Ihren Startpunkt aus.
- b) Wählen Sie Ihr Team.
- c) Wählen Sie Ihr Volk.
- d) Wählen Sie Ihre Spielfarbe.
- e) Wählen Sie Ihre Flagge.

In der Tabelle können Sie die Einstellungen für jeden Spieler sehen. Um die Partie zu starten, klicken Sie auf den Pfeil unten rechts.

### 4.3 Mehrspieler

Wenn Sie mit anderen Spielern eine Partie DIE SIEDLER IV bestreiten möchten, können Sie das entweder über ein lokales Netzwerk (Local Area Network), kurz LAN, oder über das Internet im Blue Byte Game Channel tun.

#### 4.3.1 Mehrspielerpartie im LAN

Wenn Sie die Option LAN auswählen, wird eine Liste aller automatisch gefundenen Spiele im lokalen Netzwerk angezeigt. Klicken Sie einfach auf die Partie, an der Sie teilnehmen möchten. Sie können auch die Adresse des Hosts direkt eingeben. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Host suchen“, um die gefundenen Spiele anzeigen zu lassen.

## DAS SPIEL STARTEN

Möchten Sie hingegen selber eine Partie erstellen, betätigen Sie einfach die entsprechende Schaltfläche.

### a.) Eine Mehrspielerpartie erstellen

In einer Mehrspielerpartie gibt es immer einen Computer, auf dem das Spiel erstellt wird. Dies ist der so genannte Host. Auf diesem Computer werden auch die Spieleinstellungen vorgenommen. Erst wenn Sie diese Angaben gemacht haben, können andere Spieler dem Spiel beitreten.

Sie sollten zunächst mit Hilfe der drei Schaltflächen am rechten Bildschirmrand die Kartenart auswählen. Zur Auswahl stehen vorgefertigte Einzelspieler- und Mehrspielerkarten und selbsterstellte Karten. Die verfügbaren Karten werden in der nebenstehenden Tabelle angezeigt.



Die Tabelle zeigt Ihnen neben den Karten auch deren Merkmale an. Sie können die Anzeige nach diesen Merkmalen sortieren. Klicken Sie dazu einfach die jeweiligen Symbole in der Kopfzeile der Tabelle an.

Um Ihnen bei der Auswahl der Karte zu helfen, wird eine Übersicht der in der Tabelle markierten Karte angezeigt.

Haben Sie sich für eine Karte entschieden, können Sie folgende Einstellungen für das Spiel vornehmen: (Bitte beachten Sie, dass nicht auf allen Karten alle Optionen zur Verfügung stehen)

- **Spieldaten:** Klicken Sie in das Namensfeld und geben Sie der Partie einen Namen.
- **Modus:** Schalten Sie durch die verschiedenen Modi, für die diese Karte zugelassen ist.
- **Spieler/Teams:** Stellen Sie die gewünschte Anzahl an Spielern/Teams ein.
- **Rohstoffe:** Wählen Sie die Menge der Rohstoffe, die Sie bei Spielbeginn zur Verfügung haben. Einstellungsmöglichkeiten sind wenig, mittel, viel.
- **Konstellationen:** Diese Option ist nur für Mehrspielerkarten verfügbar. Wählen Sie aus verschiedenen Voreinstellungen aus.
- **Passwort:** Sie können hier für jede Partie ein Passwort vergeben. Spieler, die der Partie beitreten möchten, müssen dann zunächst dieses Passwort eingeben.

Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf den Pfeil unten rechts, und die Partie wird erstellt.

Nun sehen Sie die Spielerliste. Hier werden alle Spieler aufgelistet, die sich in die Partie eingeloggt haben. Eine genaue Beschreibung der Funktionen finden Sie im nächsten Abschnitt.

## DAS SPIEL STARTEN

### b.) An einer Mehrspielerpartie teilnehmen

Um an einer Mehrspielerpartie teilnehmen zu können, müssen Sie vor Spielbeginn einige Einstellungen vornehmen. Wählen Sie (sofern vom Spielleiter zugelassen):

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| a) Ihren Startpunkt | d) Ihre Spielfarbe |
| b) Ihr Team         | e) Ihre Flagge     |
| c) Ihr Volk         |                    |

In der Tabelle können Sie die Auswahl jedes Spielers sehen.

Der Spielleiter (Host) kann noch zusätzlich die Spielstärke etwaiger computergesteuerter Spieler bestimmen. Ein gelber Monitor zeigt einen schwächeren Spieler, ein roter hingegen einen stärkeren an. Außerdem kann der Spielleiter unerwünschte Spieler von der Teilnahme an der Partie ausschließen („Kick“).

### 4.3.2 Mehrspielerpartien im Blue Byte Game Channel (BBGC)

Wenn Sie diese Option wählen, wird automatisch Ihr Brower gestartet und Sie werden mit dem BBGC verbunden (Internetverbindung nötig!).

Im BBGC können Sie mit Siedler-Fans aus der ganzen Welt chatten, Tipps und Tricks austauschen und natürlich auch spielen. Außerdem finden Sie im BBGC Downloads, Support und die neuesten Informationen zu Blue Byte und den Siedlern.

Legen Sie ein Profil an und werden Sie Teil der Siedler-Gemeinschaft! Besuchen Sie den Blue Byte Game Channel unter [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net).

Haben Sie bereits ein Profil erstellt, geben Sie einfach Ihren Nicknamen und Ihr Passwort an.



Wenn Sie eine Mehrspielerpartie im BBGC starten oder an einer solchen teilnehmen wollen, nehmen Sie die nötigen Einstellungen in den gleichen Menüs wie im LAN vor. Es gibt nur zwei wesentliche Unterschiede:

- a) Beachten Sie den so genannten Ping. Dieser zeigt die Verbindungsgeschwindigkeit mit anderen Spielern an. Dabei gilt: Grün = gute, Orange = mittlere und Rot = schlechte Verbindung.
- b) Die Anzeige des Rangs. Diese Zahl gibt die Position der Spieler in der Weltrangliste an. So können Sie abschätzen, mit wem Sie es zu tun bekommen.

Eine Beschreibung der weiteren Einstellungsmöglichkeiten finden Sie unter dem Punkt 4.3.1.

## 4.4 Spielmodi in DIE SIEDLER IV

### 4.4.1 Konfliktmodus (Einzel- und Mehrspieler)

Die Spieler versuchen, einander mit allen Mitteln zu besiegen. Es ist möglich, in Teams gegeneinander anzutreten.

### 4.4.2 Ranglistenspiele (nur Mehrspieler)

Spielen Sie um Ranglistenpunkte im BBGC! Ranglistenspiele sind nur auf speziell dafür zugelassenen Karten möglich. Es existieren im BBGC sowohl Ranglisten für einzelne Spieler als auch für Clans.

### 4.4.3 Kooperativmodus (nur Mehrspieler)

Alle menschlichen Spieler versuchen gemeinsam, ein vorher festgelegtes Ziel zu erreichen. Der Gegner wird vom Computer gesteuert.

### 4.4.4 Ökonomiemodus (nur Mehrspieler)

Siedeln Sie mit anderen Spielern um die Wette. Das Militär dient in diesem Spielmodus ausschließlich als Wachpersonal, da die Kampfkraft außerhalb der eigenen Siedlung drastisch reduziert wurde.

Es gewinnt der Spieler bzw. das Team, das am Ende der Spielzeit in mind. 4 von 7 Güterklassen mehr Einheiten erwirtschaftet hat.

### 4.4.5 Wettsiedeln (nur Mehrspieler)

Besiedeln Sie eine Einzelspielerkarte, auf der es keine oder nur computergesteuerte Rivalen gibt. Sie haben allerdings menschliche Gegner, die auf einer identischen Karte auch eine Siedlung erbauen. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit wird der Sieger ermittelt.

### 4.4.6 Freies Siedeln (nur Einzelspieler)

Es gibt weder ein festgelegtes Spielziel, noch irgendwelche Gegner. Bauen Sie einfach eine Siedlung auf und schauen Sie Ihren Siedlern bei deren Tätigkeiten über die Schulter.

## 4.5 Handbuch

Diese Schaltfläche ruft die Online-Version des Handbuchs auf. Dieses Version weist evtl. Unterschiede zum gedruckten Handbuch auf, da es bei Updates angepasst wird.

## 4.6 Tipps

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein paar grundlegende Tipps für den Umgang mit Ihren Siedlern zu erhalten.

## 4.7 Spiel laden

Dieser Schalter dient dazu, einen abgespeicherten Spielstand zu laden.

## 4.8 Beenden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zu Windows zurückzukehren.

## 5. Spielmenü

Wenn Sie eine Partie DIE SIEDLER IV starten, sehen Sie, dass sich der Spielbildschirm in zwei Bereiche teilt: Auf der rechten Seite finden Sie die Spielwelt, in der das eigentliche Spielgeschehen stattfindet. Dort bauen Ihre Siedler Ihre Häuser, tragen Kämpfe aus, treiben Handel usw.

Auf der linken Seite befindet sich das Spielmenü. Hier finden Sie eine Reihe von Möglichkeiten, auf das Spiel Einfluss zu nehmen.



### 5.1 Oberer Bereich

Im oberen Bereich finden Sie die Buttons zur Steuerung der Übersichtskarte, die Übersichtskarte selbst und die Menüs Extras und Optionen.



#### 5.1.1 Das Menü „Einstellungen“

Im Menü Einstellungen finden Sie vier Untermenüs, in denen Sie die Erscheinung des Spiels einstellen können.



- Die Optionen im Menüpunkt Grafik beeinflussen die Darstellungsqualität des Spiels. Außerdem können Sie die Auflösung wählen und bestimmen, ob das Spiel zur Darstellung die Möglichkeiten eines 3D-Beschleunigers nutzen soll. Bitte beachten Sie, dass einige Einstellungen Ihren Rechner stark belasten können. Je nach Ausstattung Ihres Computers, sind u. U. nicht alle Auswahlmöglichkeiten verfügbar.

- b) Im Menü Soundeinstellungen können Sie die gewünschte Lautstärke für Musik, Geräusche und Voice Chat einstellen. Die Sprachübertragung ist aktiviert, solange Sie die „TAB“-Taste gedrückt halten. Um in Internetpartien Bandbreite zu sparen, können Sie die Voice Chat-Funktion deaktivieren (empfiehlt sich für Benutzer eines analogen Modems).
- c) In diesem Menü können Sie die erweiterte Hilfe an- und ausschalten. Ist die erweiterte Hilfe eingeschaltet, werden in einem Textkasten zusätzliche Informationen angezeigt, die dem Neuling die Orientierung erleichtern. Außerdem können Sie hier den eingestellten Schwierigkeitsgrad sehen.
- d) Im Unterpunkt Nachrichten legen Sie fest, welche Art von Meldungen angezeigt bzw. nicht angezeigt werden soll.

### 5.1.2 Das Menü Extras

Dieses Menü enthält vier Unterpunkte.



- a) Der erste dient dazu, das Spiel zu speichern. Sie können hier ebenfalls überflüssig gewordene Spielstände löschen.
- b) Der zweite gibt Ihnen die Möglichkeit, sich die Missionsbeschreibung für das aktuelle Spiel noch einmal anzusehen.
- c) Im dritten Menüpunkt legen Sie fest, mit welchen Spielern Sie in einer Mehrspielerpartie Nachrichten austauschen wollen. Sie haben die Möglichkeit, mit allen anderen Spielern zu reden, nur mit Feinden oder nur mit Verbündeten. Sie können aber auch für jeden Spieler separat einstellen, ob Sie mit ihm in Kontakt treten möchten. Dabei ist es dann natürlich völlig egal, ob dieser Spieler Ihr Verbündeter ist oder nicht. Die hier getroffenen Einstellungen sind auch für den Voice Chat gültig.
- d) Im vierten Menüpunkt können Sie das aktuelle Spiel verlassen und zum Startbildschirm zurückkehren.

### 5.1.3 Übersichtskarte

Die Einstellungen der Übersichtskarte dienen dazu (von oben nach unten), die Anzeige von

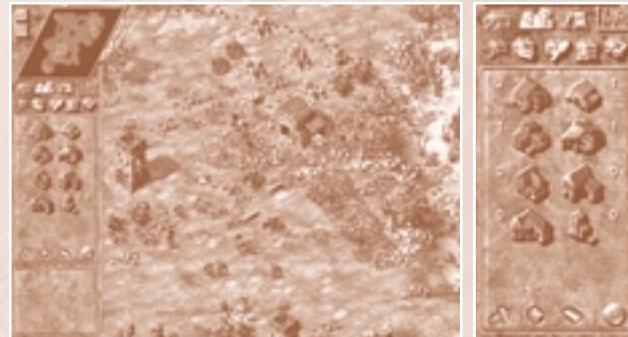
- Gebäuden
- Kampfeinheiten
- Siedlern
- unterschiedlichen Farben für die verschiedenen Territorien auf der Übersichtskarte an- bzw. auszuschalten.

Der Schieberegler über der Übersichtskarte dient zum Hinein- bzw. Herauszoomen. Alternativ dazu können Sie auch beide Maustasten gedrückt halten und die Maus vor- und zurückbewegen. Sollte Ihre Maus ein Mausrad besitzen, können Sie auch durch Drehen des Rades die Zoomfunktion ausführen.

## 5.2 Unterer Bereich

Der untere Teil des Spielmenüs dient zur Steuerung des Spielgeschehens selbst. Sie können über dieses Menü direkt Einfluss auf die Welt Ihrer Siedler nehmen. Sie geben hier den Auftrag zum Bau von Häusern, stellen die Verteilung von Gütern und Rohstoffen in Ihrer Siedlung ein und steuern, ganz allgemein, den Aufbau Ihrer Siedlung.

Die Menüs im unteren Teil sind thematisch gegliedert. Sie finden dort die folgenden Bereiche:

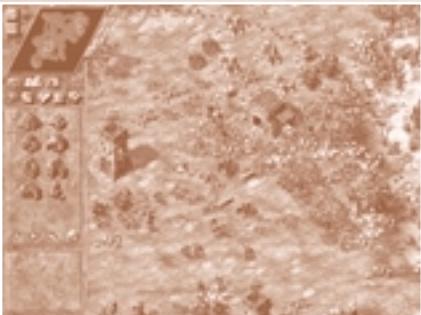


- a) Der Baubereich: Hier finden Sie alle Gebäude, die Ihre Siedler errichten können. Die Gebäude sind je nach Funktion in 5 Untergruppen eingeteilt.
- b) Siedlermenü: In diesem Menü weisen Sie Ihren Siedlern Berufe zu. Sie können hier Ihre Spezialisten ausbilden (Pioniere, Geologen, Diebe, Gärtner usw.). Hier finden Sie ebenfalls eine Angabe darüber, wie viele Siedler Sie in welchen Berufen ausgebildet haben.
- c) Das Warenmenü: Sie legen in diesem Menü fest, an welche Produktionsstätten ihre Rohstoffe geliefert werden (also ob z.B. aus Eisen Werkzeuge oder Waffen hergestellt werden sollen) und welche Priorität beim Transport eingehalten werden soll.
- d) Statistikmenü: Hier finden Sie alle Arten von Statistiken, die Ihnen die Effizienz Ihrer Siedlung veranschaulichen.

### 5.2.1 Der Baubereich

Der Baubereich gliedert sich in die 5 Gruppen „Grundgebäude“, „Metallverarbeitung“, „Gebäude für Nahrung“, „Siedlungsausbau“ und „Militärgebäude“. Für jeden Bereich gilt: Wenn Sie mit dem Mauszeiger über ein Gebäude fahren, werden Ihnen am unteren Rand des Menüs die jeweiligen Baukosten angezeigt.

- a) Im Bereich „Grundgebäude“ finden Sie alle Häuser, die nötig sind, um den Aufbau zu beginnen. Dazu gehören alle Gebäude der Bauwirtschaft (Holzfällerhütte, Sägewerk, Forsthaus, Steinmetzhütte und Steinmine) und die Wohnhäuser Ihrer Siedler in drei Größen (klein, mittel und groß).



Metallverarbeitung

- b) Im Bereich „Metallverarbeitung“ finden Sie alle Minen (Kohle, Eisen, Gold, Schwefel), die Schmelzen (Gold und Eisen), die Werkzeug- und die Waffenschmiede.



Gebäude für Nahrung

- c) Im Bereich „Gebäude für Nahrung“ finden Sie all jene Gebäude, die Sie benötigen, um Ihre Bergleute gut versorgen zu können. Das sind die jeweilige Tierzucht, die Metzgerei, die Getreidefarm, die Mühle und die Bäckerei.



Siedlungsausbau

- d) Im Bereich „Siedlungsausbau“ finden Sie alle Gebäude, die nicht Bestandteil eines gesonderten Wirtschaftskreislaufs sind. Die hier aufgelisteten Gebäude erfüllen wichtige Spezialaufgaben. Der Marktplatz, die Eselzucht und der Hafen ermöglichen den Handel und den Warentransport über die Grenzen Ihrer Siedlung hinaus.

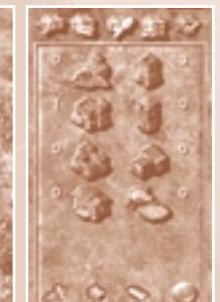
Die Tempel dienen Ihren Siedlern als Ausbildungsstätte für Priester (großer Tempel) und heilige Stätte, an der den Göttern Opfergaben dargebracht werden (kleiner Tempel).

Hier finden Sie auch die Werft, das Lager und die Liste der Zierobjekte, die Sie in Ihrer Siedlung aufstellen können.



Militärgebäude

- e) Im Bereich „Militärgebäude“ finden Sie alle Gebäude, die Sie zur Erweiterung und zum Schutz Ihrer Siedlung benötigen. Das sind zum einen solche Gebäude, in denen Ihre Soldaten stationiert werden, also Türme und die Burg, und zum anderen solche, in denen Ihre Kampfeinheiten ausgebildet bzw. gebaut werden (Kaserne, Fahrzeugmanufaktur). Zusätzlich finden Sie hier auch das Lazarett, in dem sich der Heiler um Ihre verwundeten Siedler kümmert.



### 5.2.2 Das Siedlermenü

Im Siedlermenü gibt es 4 Untergruppen:

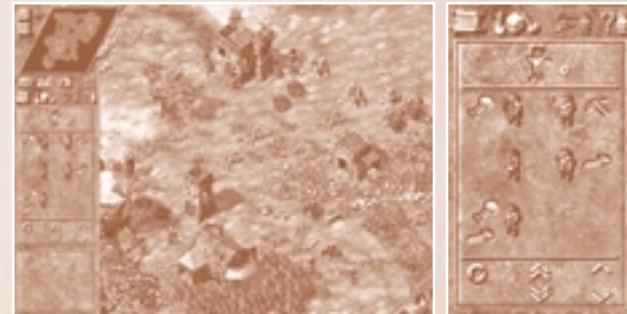
- Die Übersicht über die Berufe zeigt Ihnen auf einen Blick die Anzahl der Siedler in den verschiedenen Berufen. Sie können einstellen, ob Sie sich die Übersicht nur für den aktuell sichtbaren Ökosektor anzeigen lassen wollen oder für die gesamte Karte.



- Im Bereich „Grundberufe“ können Sie Ihre freien Siedler auf die grundlegenden Berufe Ihrer Siedlung, also Träger, Planierer und Bauarbeiter, verteilen. Die Einstellungen in diesem Menü haben weitreichende Auswirkungen auf Ihre Wirtschaft, da Sie damit die Leistungsfähigkeit sowohl Ihrer Bauwirtschaft als auch Ihres Transportwesens bestimmen. Diese beiden Aufgabenbereiche stellen das Grundgerüst Ihrer Wirtschaft dar.



- Im Menü „Spezialisten“ können Sie die Spezialeinheiten ausbilden, die Sie für Ihre Siedlung benötigen. Spezialisten sind Pioniere, Geologen, Saboteure, Gärtner und Diebe. Die Art und Anzahl der Spezialisten, die Sie ausbilden, sollte sich nach Ihrem Spielstil richten. Sie können mit den hier aufgelisteten Fachkräften verschiedene Strategien verwirklichen. Um Siedler in einem bestimmten Beruf auszubilden, klicken Sie einfach den Beruf an und geben Sie die gewünschte Anzahl mit Hilfe der Pfeiltasten an. Natürlich müssen Sie dazu über ausreichend freie Siedler verfügen.



- Das „Finde Siedler“ Menü dient zum vereinfachten Auffinden und Markieren von Siedlern in bestimmten Berufen. Ist in Ihrer Siedlung erst einmal die Wirtschaft so richtig in Schwung gekommen, werden Sie evtl. Probleme haben, alle Siedler eines bestimmten Typs im Inneren des eingeschlossenen Treibens aufzufinden. Um dieses Problem erst gar nicht aufkommen zu lassen, gibt es dieses Menü. Klicken Sie einfach auf den gewünschten Beruf und das Einzugsgebiet, um die entsprechenden Siedler zu finden. Da Sie nun die gesuchten Einheiten im Blick haben, können Sie im Spielfenster Ihre Anweisungen geben.

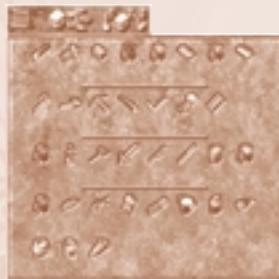


### 5.2.3 Das Produktionsmenü

Im Produktionsmenü steuern Sie in drei Untermenüs die Nutzung der Güter und Rohstoffe in Ihrer Siedlung.

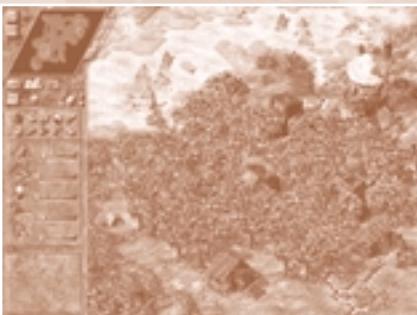
#### a) Die Übersicht

Die Übersicht bietet Ihnen einen kompletten Überblick darüber, welche Rohstoffe und Güter in Ihrer Siedlung in welcher Menge vorhanden sind. Sie können zwischen der Anzeige für die gesamte Karte oder den aktuellen Sektor umschalten.

**Warenverteilung****b) Die Warenverteilung**

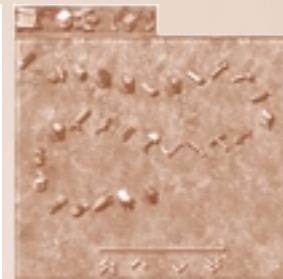
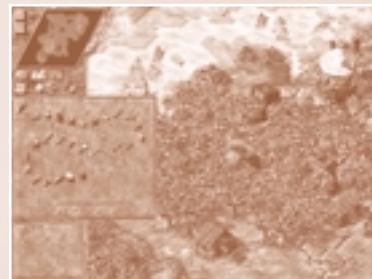
In der Warenverteilung legen Sie fest, wie die Rohstoffe in Ihrer Siedlung genutzt werden sollen, indem Sie sie auf die verschiedenen Produktionsbetriebe verteilen. Wollen Sie z. B. eine größere Anzahl Soldaten ausbilden, wäre es sinnvoll, Eisen bevorzugt an die Waffenschmieden liefern zu lassen. Benötigen Sie hingegen eher Werkzeuge, so sollten Sie vorrangig die Werkzeugschmiede beliefern.

Um diese wichtige Ausrichtung Ihrer Wirtschaft einzustellen, markieren Sie im oberen Teil des Menüs den Rohstoff, den Sie verteilen möchten. Daraufhin wird im unteren Bereich des Menüs eine Liste all jener Gebäude eingeblendet, die diesen Rohstoff verarbeiten können. Mit Hilfe der Schieberegler können Sie nun die Aufteilung vornehmen.

**Transportpriorität****c) Transportpriorität**

Hier können Sie die Reihenfolge einstellen, mit der sich Ihre Träger um die verschiedenen Waren kümmern. Generell gilt, dass der Transport umso schneller erfolgt, je höher das Gut in der Liste aufgeführt ist. Wenn Sie z. B. dringend Werkzeuge benötigen, ist es sinnvoll, dem Transport von Eisen und Eisenerz eine hohe Priorität zuzuweisen. So wird Ihre Werkzeugschmiede schnellstmöglich mit den erforderlichen Rohstoffen beliefert.

Um die Liste zu verändern, markieren Sie eine bestimmte Ware und rücken Sie sie mit Hilfe der Pfeiltasten nach oben oder unten.

**5.2.4 Die Statistiken**

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Statistiken, die Sie mit wertvollen Informationen über die Vorgänge in Ihrer Siedlung versorgen. Für alle Diagramme gilt, dass auf der waagerechten Achse die Zeit angegeben ist und auf der senkrechten die jeweilige Menge.

Sie finden in allen Statistiken eine Möglichkeit, den Zeitrahmen einzustellen, auf den sich die Anzeige bezieht.



Es gibt 3 Bereiche, zu denen Sie Statistiken aufrufen können:

**a) Die Kriegerstatistik**

Hier können Sie sich anzeigen lassen, wie viele eigene Soldaten Sie haben bzw. hatten. Das kann sinnvoll sein, um festzustellen, wie viel Zeit Sie für den Aufbau Ihrer Truppe benötigt haben.

Sie haben ebenfalls die Möglichkeit, sich Ihre Verluste und die Verluste des Gegners gesondert anzeigen zu lassen. Dadurch können Sie sehr genau feststellen, ob Ihre Kampfstrategien erfolgreich waren, oder nicht.

**b) Die Landstatistik**

Die Landstatistik bietet Ihnen Informationen darüber, wie erfolgreich Sie den Ausbau Ihrer Siedlung vorantreiben. Die möglichen Werte sind die Landgröße, der Wert aller Rohstoffe, die Sie für den Gebäudebau ausgegeben haben, und die Gesamtzahl der Einwohner Ihrer Siedlung.

Was macht das  
Geschäft?

Was sind  
Kontextmenüs?

Kontextmenü  
der Baustelle

### c) Die Warenstatistik

Die Warenstatistik zeigt Ihnen die Entwicklung des Warenbestandes in Ihrer Siedlung an. Sie können also sehr leicht erkennen, wie sich der Rohstoffbedarf entwickelt.

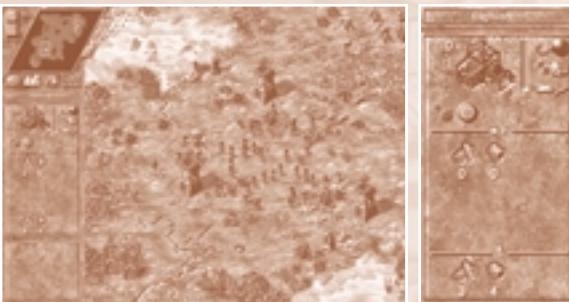
## 5.3 Die Kontextmenüs

Wenn Sie im Spielfenster ein auswählbares Objekt, also ein Haus oder eine Einheit, markieren, erscheint auf der linken Seite ein so genanntes Kontextmenü. In diesen Kontextmenüs finden Sie alle Auswahlmöglichkeiten, die das markierte Objekt bietet. Die Kontextmenüs lassen sich in vier Gruppen zusammenfassen, die im Folgenden näher erläutert werden.

### 5.3.1 Das Kontextmenü für Baustellen

Wenn Sie ein Gebäude errichten lassen, sehen Sie zunächst einmal eine Baustelle an dem Ort, an dem später das Gebäude stehen wird.

Wenn Sie die Baustelle mit der linken Maustaste anklicken, erscheint das zugehörige Kontextmenü:



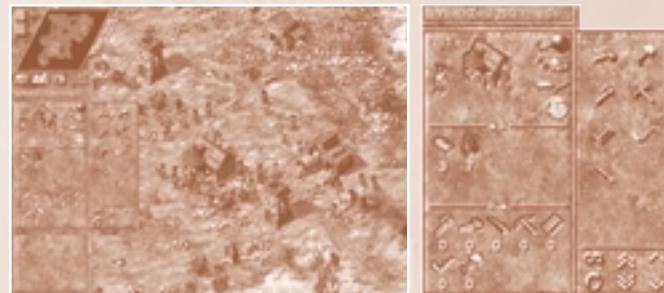
Die Schaltflächen haben folgende Funktionen:

- Die Baustelle wieder abreißen (verbaute Materialien erhalten Sie zur Hälfte zurück)
- Den Aufbau stoppen/weiterführen
- Nächste Baustelle auswählen
- Dieser Baustelle erhöhte Priorität zuweisen
- Den Arbeitsbereich des späteren Gebäudes vorgeben

Der untere Teil gliedert sich in zwei Bereiche: Sie können hier die noch offenen Baukosten und die bereits angelieferten Waren sehen. Werden die Zahlen in Rot dargestellt, bedeutet das, dass Ihnen die entsprechenden Rohstoffe fehlen.

### 5.3.2 Das Kontextmenü der Wirtschaftsgebäude

Sie können für jedes Gebäude ein Kontextmenü aufrufen. Für Wirtschaftsgebäude sind die Kontextmenüs nach folgendem Muster aufgebaut:



Die Schaltflächen haben die Funktionen:

- Das Gebäude abreissen (Sie erhalten die Hälfte der Baukosten zurück)
- Die Arbeit stoppen/weiterführen
- Nächstes Gebäude dieser Art auswählen
- Das Zusatzmenü öffnen/schließen (nur bei einigen Gebäuden)
- Den Arbeitsbereich des Gebäudes festlegen

Ähnlich wie bei dem Menü der Baustelle finden Sie im unteren Teil des Kontextmenüs zwei weitere Bereiche. In einem sind die Wareneingänge abgebildet, im anderen die aktuell produzierten Waren. Da nicht alle Gebäude Rohstoffe weiterverarbeiten, haben einige lediglich eine Anzeige der Warenausgänge. Beachten Sie, dass die Produktion ausgesetzt wird, wenn sich 8 Wareneinheiten im Warenausgang befinden.

### 5.3.3 Das Kontextmenü von Burg und Türmen

Der obere Bereich des Kontextmenüs dieser Gebäude unterscheidet sich von den anderen durch zwei Schaltflächen.

Mit Hilfe der ersten besetzen Sie das Gebäude mit der maximal möglichen Zahl von Einheiten, mit der zweiten stellen Sie die Minimalbesetzung ein.

Im unteren Bereich können Sie die Besetzung des Gebäudes regeln, da angezeigt wird, welche Einheiten sich derzeit darin befinden. Durch Anklicken der jeweiligen Soldatenart können Sie einzelne Einheiten abziehen.

Kontextmenü Wirtschaftsgebäude

Warenanzeige

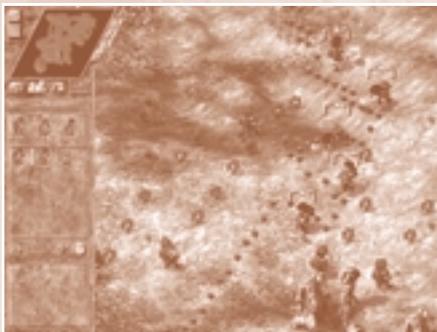
Kontextmenü von Burg und Türmen



### 5.3.4 Die Kontextmenüs der Einheiten

Alle selektierbaren Einheiten verfügen über ein Kontextmenü. Die Menüs unterscheiden sich je nach Art der Einheit.

#### a) Spezialisten

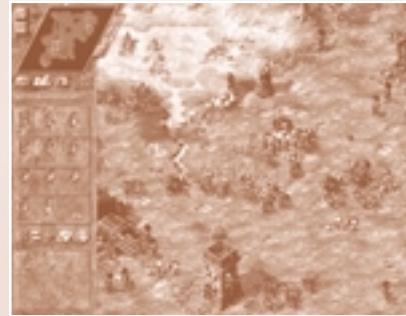


Im Kontextmenü der Spezialisten können Sie auf einen Blick erkennen, wie viele Einheiten welcher Art Sie aktuell selektiert haben. Die Schaltflächen haben folgende Funktionen:

- Spezialisten umwandeln. Alle ausgewählten Spezialisten werden wieder zu Trägern gemacht. Das funktioniert nur, wenn diese sich auf Ihrem Territorium befinden.
- Verwundete auswählen. Alle Ihre Spezialisten können von Militäreinheiten angegriffen werden. Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie alle Einheiten aus der aktuell markierten Gruppe auswählen, die weniger als die Hälfte ihrer ursprünglichen Trefferpunkte haben. Diese Einheiten sollen Sie schnellstens zu Ihrem Heiler schicken.
- Gruppenmenü: öffnet ein Zusatzmenü, mit dessen Hilfe Sie leicht die von Ihnen gebildeten Gruppen auswählen können.

#### b) Soldaten

Wenn Sie einen oder mehrere Soldaten auswählen, erscheint dieses Menü:

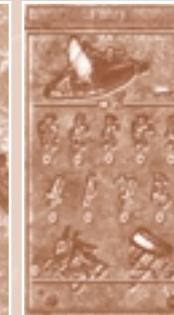


Sie sehen eine Übersicht der ausgewählten Einheiten. Im unteren Bereich befinden sich die folgenden Schaltflächen:

- Position halten: Ihre Soldaten verteidigen den aktuellen Standort.
- Patrouille: Ihre Soldaten laufen zwischen zwei Punkten hin und her und attackieren alle Feinde, die in die Nähe kommen.
- Verwundete auswählen: markiert alle verwundeten Einheiten der aktuellen Selektion.
- Zaubersprüche: öffnet ein Zusatzmenü, in dem die Zaubersprüche des Priesters samt der Mankosten aufgelistet sind.
- Gruppenmenü: öffnet ein Zusatzmenü, mit dessen Hilfe Sie leicht die von Ihnen gebildeten Gruppen auswählen können.

#### c) Fähre

Wenn Sie eine einzelne Fähre markieren, wird in einem Kontextmenü die Ladung angezeigt. Sie finden in dem Menü eine Schaltfläche zum vollständigen Entladen der Fähre. Der Pfeil dient zum Auswählen der nächsten Fähre.



Markieren Sie allerdings mehrere Fähren, so öffnet sich ein Sammelenü.

d) Kriegsmaschinen und Kriegsschiffe

Wenn Sie eine dieser Einheiten einzeln selektieren, so öffnet sich ein Kontextmenü, in dem der derzeitige Munitionsvorrat angezeigt wird. Im Menü der Kriegsschiffe finden Sie zusätzlich noch eine Schaltfläche, mit der Sie dem Schiff einen Eskorterauftrag erteilen können. Klicken Sie dazu zunächst auf den Schalter und anschließend auf das zu eskortierende Schiff.

Wenn Sie mehrere Einheiten selektieren, so öffnet sich wiederum das Sammelmenü.



## 6. Lernen Sie Ihre Siedler kennen

In diesem Kapitel möchten wir Ihnen Ihre künftigen Schutzbefohlenen etwas näher vorstellen. Wenn Sie eine freie Partie DIE SIEDLER IV starten, finden Sie zunächst ein Häuflein kleiner Männchen vor. Die meisten von ihnen tragen Zivilkleidung. Dazu gesellen sich einige Schwertkämpfer und Bogenschützen. Weiterhin wird es einen kleinen Turm und eine Reihe von Warenstapeln geben.

### 6.1 Die Grundberufe

Die Männchen ohne Werkzeuge sind die so genannten „freien Siedler“. Das bedeutet, sie haben keinen Beruf, was sich aber schon bald ändern wird. Denn sobald Sie ein Gebäude in Auftrag geben, werden sich ein paar dieser freien Siedler zu einem Ihrer Warenstapel begeben und sich dort eine Schaufel nehmen (eine kleine Anzahl Schaufeln gehört zur Startausstattung!). Diese Siedler haben automatisch den Beruf des Planierers angenommen. Die Planierer werden sich sogleich auf den Weg zur Baustelle machen, um den Boden für das Gebäude einzubauen.

Während die Arbeit voranschreitet werden einige weitere Siedler zu einem Warenstapel gehen und dort einige Steine und Bretter aufheben. Diese Siedler sind dann zu so genannten Trägern geworden, die das benötigte Baumaterial an die Baustelle liefern. Träger bilden das Rückgrat Ihrer Siedlung! Sie sorgen dafür, dass die benötigten Rohstoffe rechtzeitig dorthin gelangen, wo sie gebraucht werden. Nur so können Ihr anderen Gebäude die Produktion aufrecht erhalten.

Doch zurück zu unserem Bauauftrag: Da nun alles bereit für den eigentlichen Aufbau des Gebäudes ist, werden wiederum einige Siedler zu dem Warenstapel gehen und sich dort je einen Hammer nehmen (auch ein Grundkontingent an Hämtern ist bei Spielstart verfügbar). Diese Siedler haben den Beruf des Bauarbeiters ergriffen, der dritten grundlegenden Tätigkeit, ohne die der Aufbau einer Siedlung nicht möglich ist. Daher haben wir auch dafür gesorgt, dass sich im Programm immer eine ausreichende Menge Schutzkleidung (Lederweste, Handschuhe) befindet, die von Ihren Bauarbeitern kostenlos genutzt werden kann.

Sie können Siedler, die die Grundberufe ausüben, NICHT direkt steuern! Das bedeutet, Sie können einem bestimmten Bauarbeiter nicht den Auftrag geben, ein Gebäude zu bauen. Sie erteilen vielmehr ganz allgemein einen Bauauftrag. Die entsprechenden Arbeiter führen die Anweisung daraufhin selbstständig aus. Dadurch können Sie sich voll und ganz auf die wichtigen Aufgaben konzentrieren.

### 6.2 Weitere Berufe

Sobald ein Gebäude fertiggestellt ist, wird ein freier Siedler dort einziehen und automatisch den Beruf ergreifen, der dem Gebäude entspricht. Haben Sie z. B. eine Bäckerei erbaut, so wird ein freier Siedler in das Gebäude einziehen, die darin befindliche Arbeitskleidung anlegen und fortan sein Leben als Bäcker zubringen. Es gibt allerdings auch Berufe, die zwingend den Gebrauch eines bestimmten Werkzeugs erfordern, z. B. der des Bergmanns. Um als Bergmann tätig sein zu können, braucht auch der eifrigste Siedler eine Spitzhacke. Sollten Sie also eine Mine errichtet und keine Spitzhache mehr verfügbar haben, so wird sich niemand bereit finden, die Arbeit in der Mine anzutreten. Sollte dieser Fall wirklich einmal eintreten, so werden Sie vom Programm allerdings darauf hingewiesen und können so leicht für Abhilfe sorgen. Haben Sie das benötigte Werkzeug vorrätig, so wird der betreffende Siedler es sich automatisch nehmen und zügig mit der Arbeit beginnen.

Träger, Planierer,  
Bauarbeiter

Weitere Berufe



## LERNEN SIE IHRE SIEDLER KENNEN



Mit zunehmender Spieldauer wird es in Ihrer Siedlung eine große Anzahl verschiedener Gebäude und somit Berufe geben. Beachten Sie, dass Ihre Siedler sich ihren jeweiligen Beruf nicht leichtfertig ausgesucht haben. Jeder Einzelne ist mit seinem ganzen Herzen dabei. Das bedeutet allerdings auch, dass der einmal gewählte Beruf nicht mehr geändert werden kann. Sollte also ein Steinmetz keinen Arbeitsbereich mit Felsen mehr finden können, wird er arbeitslos. Es sei denn, Sie reißen sein Haus ab und bauen eine neue Steinmetzhütte an einem weiteren Felsvorkommen. Der Steinmetz wird sich mit Freude der neuen Aufgabe zuwenden.

Etwas flexibler gestaltet sich die Situation bei den Bergleuten. Bergleute können in jeder Mine arbeiten. Wird z. B. ein Bergmann aus einer Kohlemine arbeitslos, da das Kohlevorkommen erschöpft ist, können Sie ihn auch problemlos in einer Eisenmine weiterbeschäftigen. Sie müssen dazu lediglich die ausgediente Kohlemine abreißen. Schon wird sich Ihr Bergmann aufmachen und eine andere Mine suchen. Sollte gerade keine frei sein, so wird er geduldig darauf warten, dass Sie eine weitere Mine eröffnen und er sich dorthin begeben kann.

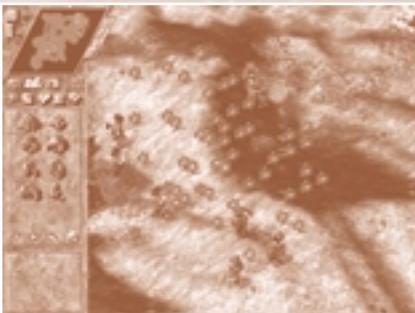
Sie können Siedler, die einen Beruf ausüben, nicht direkt steuern. Sie können allerdings einen gewissen Einfluss nehmen, indem Sie den Arbeitsbereich z. B. eines Holzfällers festlegen oder die Tätigkeit des Gebäudes an- bzw. ausschalten.

### 6.3 Spezialisten

Es gibt bei Ihren Siedlern auch einige Berufe, die nicht automatisch angetreten werden. Dazu gehören der Pionier, der Geologe, der Gärtner, der Dieb und der Saboteur. Soll einer oder mehrere Ihrer Siedler einen dieser Berufe ergreifen, so müssen Sie dies im Spezialistenmenü genau angeben. Aber auch hier gilt, dass Sie für die einzelnen Berufe die notwendigen Werkzeuge bereithalten müssen.

Die Spezialisten unterscheiden sich aber auch in anderen Punkten von ihren Mitbürgern. Sie können selektiert und direkt gesteuert werden. Um eine einzelne Einheit zu selektieren, klicken Sie sie mit der linken Maustaste an. Sie können natürlich auch mehrere Einheiten auswählen oder Gruppen bilden (die genaue Beschreibung der Steuerung finden Sie in Kapitel 13.1).

Wenn Sie einen Spezialisten durch Klicken mit der rechten Maustaste an einen bestimmten Ort schicken, wird er dort seine spezielle Tätigkeit aufnehmen, d. h. ein Geologe wird nach Rohstoffen suchen und ein Pionier beginnt, Land einzunehmen. Wollen Sie die Aufnahme der Tätigkeit verhindern, so müssen Sie während des Rechtsklicks die „ALT“-Taste gedrückt halten.



## LERNEN SIE IHRE SIEDLER KENNEN



Wie Sie sehen, ist es den Spezialisten durchaus möglich, das eigene Siedlungsgebiet zu verlassen. Der eben genannte Geologe kann also auch auf neutrales Gebiet gesandt werden, um dort nach Rohstoffen zu suchen. Natürlich könnte er seine Suche auch auf gegnerischem Terrain beginnen, wäre dann aber den Angriffen feindlicher Soldaten ausgesetzt.

Dies bringt uns zu einer weiteren Besonderheit der Spezialisten: Sie können angegriffen werden (aber nicht selbst kämpfen!). Sie sollten Ihre Leute also tunlichst von feindlichen Militäreinheiten fern halten. Sollte ein niederträchtiger Gegner hingegen mit einer Gruppe von Dieben in Ihre Siedlung eindringen, um Güter zu stehlen (etwas, was Sie natürlich niemals versuchen würden, oder?) können Sie sich mit ein paar Soldaten ganz prima dagegen wehren.

Spezialisten zeichnen sich zusätzlich durch eine flexiblere Persönlichkeit aus, da sie durchaus in der Lage sind, einen neuen Beruf zu lernen. Sie können die Spezialisten wieder zu Trägern machen, wodurch Sie dann auch wieder für andere Berufe frei werden.

### 6.4 Militär

Auch für Militäreinheiten gilt, was für die anderen Berufe gesagt wurde: Sie können erst ausgebildet werden, wenn Ihre Siedlung über das nötige Handwerkszeug verfügt. Im Falle der Militäreinheiten sind das natürlich die verschiedenen Waffen oder im Falle des Hauptmanns die Rüstung.

Haben Sie diese allerdings in ausreichendem Maße hergestellt (und verfügen über ausreichend freie Siedler), so können Sie die Einheiten bei der Kaserne anfordern. Ihre Siedler werden dann sofort mit der Ausbildung beginnen.

Im Gegensatz zu den bürgerlichen Berufen können Sie Militäreinheiten, ebenso wie die Spezialisten, direkt befehligen. Sie können Ihre Soldaten ein feindliches Militärgebäude angreifen oder ein eigenes besetzen lassen. Geben Sie Ihren Truppen die Anweisung, Patrouille zu laufen oder ein bestimmtes Gebiet zu bewachen. Um die Handhabung vieler Soldaten zu vereinfachen, und natürlich auch, um taktisches Vorgehen zu erleichtern, gibt es die Möglichkeit, Soldaten zu Gruppen zusammenzufassen. (vgl. Kap.13.1)

Wie die Spezialisten auch, können Soldaten das eigene Territorium verlassen. Sie können Ihre Truppen übrigens nicht nur für Kampfzwecke, sondern auch zur Aufklärung benutzen. So können Sie nachsehen, was der Gegner plant und ggf. Diebe oder Saboteure abfangen, bevor diese Unheil stiften können.

### Militäreinheiten

## 7. Bauen Sie Ihre ersten Häuser

Bevor Ihnen die Zusammenhänge innerhalb einer Siedlung genauer erläutert werden, sollten Sie erst einmal etwas Grundsätzliches über den Bau von Häusern wissen. Um ein Haus zu bauen, wählen Sie das gewünschte Gebäude im Spielmenü aus und klicken mit der linken Maustaste darauf. Darauf erscheinen im Spielfenster einige farbige Punkte. Klicken Sie (erneut mit der linken Maustaste) auf die Stelle im Spielfenster, an der Sie das ausgewählte Gebäude errichten möchten. Sie können allerdings nur dort Häuser erbauen, wo auch mindestens ein Punkt angezeigt wird. An einigen engen Stellen können Sie nur kleinere Häuser bauen, an einigen Stellen (z. B. im Hochgebirge oder im dichten Wald) gar keine. Die Farbe der Punkte gibt Aufschluss darüber, wie aufwendig der Bau des Hauses an der jeweiligen Stelle ist. Im Idealfall sind die Punkte über dem Bauplatz grün, was bedeutet, dass der Boden dort sehr eben ist und fast nicht planiert werden muss. Sind die Punkte jedoch gelb oder gar rot, so ist der Untergrund dort recht uneben und muss erst von Planierern eingeräumt werden. Dieser zusätzliche Arbeitsschritt kostet Zeit, wodurch sich der gesamte Aufbau Ihrer Siedlung beträchtlich verzögern kann. Auch wenn Sie fast nie einen Bauplatz finden werden, der vollkommen eben ist, sollten Sie darauf Acht geben, dass der Aufwand möglichst gering bleibt.

Zu Beginn eines neuen Spiels verfügen Sie nur über einen kleinen Vorrat an Rohstoffen und Werkzeugen. So nützlich diese Dinge auch sind, so wenig reichen sie aus, eine komplette Siedlung zu erstellen. Sie benötigen also weitere Materialien. Dabei sollten Sie Ihr Augenmerk gerade zu Anfang auf die Bauwirtschaft lenken. Da Sie für alle Güter, die Ihre Siedler herstellen sollen, eine Produktionsstätte erbauen müssen, stellt eine leistungsfähige Bauwirtschaft das Rückgrat Ihrer gesamten Siedlung dar.

Die Bauwirtschaft stützt sich im Wesentlichen auf 2 Rohstoffe: Steine und Bretter. Diese werden für jedes Gebäude benötigt. Einige wenige Gebäude benötigen zusätzlich noch Gold, aber das wird erst im weiteren Spielverlauf von Bedeutung sein. Zunächst sollten Sie also an eine ausreichende Menge der ersten beiden Rohstoffe gelangen.

Um den Rohstoff Steine zu erhalten, genügt es, in der Nähe einiger Felsen eine Steinmetzhütte zu errichten. Der Steinmetz wird sogleich mit dem Abbau des Rohstoffes beginnen. Alternativ können Sie auch eine Steinmine errichten, was sich aber zu Beginn nicht empfiehlt, da ein Geologe erst einmal einen günstigen Bauplatz finden müsste.



Bretter sind nicht ganz so einfach zu besorgen. Sie benötigen zunächst einen Holzfäller, der Bäume fällt und so Baumstämme erhält. Diese Baumstämme werden dann in einem Sägewerk zu Brettern verarbeitet. Damit Ihnen der Rohstoff Holz nicht ausgeht, sollten Sie auch ein Forsthaus errichten lassen. Der Förster pflanzt neue Bäume an, so dass Ihre Holzfäller für einen steten Nachschub sorgen können.

Dazu noch ein kleiner Tipp für Spieler, die noch nicht so erfahren sind: Der Förster pflanzt genug Bäume an, um mehr als einen Holzfäller zu beschäftigen und ein Sägewerk kann mehr Baumstämme verarbeiten, als ein einzelner Holzfäller produziert. An diesen Beispielen können Sie erkennen, dass eine der Hauptaufgaben in DIE SIEDLER IV darin besteht, Ihre Siedlung möglichst effizient aufzubauen und die Produktionsabläufe optimal zu gestalten.



Neues Land  
hinzugewinnen

## 8. Ihre Siedlung vergrößern

Sie werden sehr bald nach Spielstart vor einem weiteren Problem stehen: Platzmangel! Sie werden schnell feststellen, dass Sie mehr Platz benötigen, als Ihnen zunächst zur Verfügung steht. Sie sollten also Ihre Siedlung vergrößern. Doch wie können Sie Land hinzugewinnen?

*Es gibt zwei Arten, Landgewinn zu erzielen:*

1. Sie können Pioniere ausbilden, die die Grenzpfähle Ihrer Siedlung Stück für Stück versetzen und so Ihr Territorium vergrößern.
2. Sie können einen Wachturm oder eine Burg errichten und das Gebäude anschließend mit einem Schwertkämpfer oder Bogenschützen besetzen.

Die sicherere Methode ist die zweite, aber leider auch die teurere und aufwendigere. Wachtürme vergrößern nämlich nicht nur Ihr Territorium, sie beschützen es auch. Will ein Gegner Ihnen Land streitig machen, so ist er gezwungen, Ihren Wachturm zu besetzen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen zwei Größen für Ihre Wachtürme. Der große Wachturm verschafft Ihnen einen größeren Zugewinn an Landfläche, kostet aber auch mehr. Den größten Gewinn bringt Ihnen eine Burg, die aber auch sehr teuer ist. Ein weiterer Vorteil der größeren Gebäude ist, dass sie mehr Soldaten aufnehmen können. Daher sind sie für einen Gegner wesentlich schwerer zu erobern.

Sollte Ihr Gegner Land mit Hilfe seiner Pioniere eingenommen haben, so können Sie dieses Land einfach durch den Bau eines Turmes erobern. Ist das Land aber durch einen Turm geschützt, wird die Grenze zwischen den Türmen verlaufen.

Beachten Sie bitte, dass ein Turm erst in dem Moment „aktiv“ wird, in dem ein Schwertkämpfer oder Bogenschütze dort seine Stellung bezieht. Sie sollten daher nur Türme bauen, wenn Sie auch über genügend Einheiten verfügen, um alle Türme und Burgen zu besetzen.

Andererseits können Sie unvorsichtige Spieler vielleicht damit überraschen, dass Sie einen Ihrer Schwertkämpfer in seinen noch unbesetzten Turm schicken. Das würde dazu führen, dass Sie einen Landgewinn erhalten und nicht der Gegner.

Es leuchtet ein, dass unterbesetzte Wachtürme ein beliebtes Angriffsziel feindlicher Armeen sind, da man nicht nur selbst Land hinzugewinnt, sondern dem Gegner auch Land weg nimmt. Gegnerische Produktionsgebäude werden bei der Übernahme des Landes zerstört und hinterlassen Rohstoffe, die Sie für Ihre eigene Siedlung nutzen können. Es kann daher sinnvoll sein, die zentralen Gebiete Ihrer Siedlung durch mehr als ein Militärgebäude abzusichern, damit der Verlust eines Turmes nicht Ihre gesamte Wirtschaft lahm legt.

Türme besetzen



## 9. Die Bevölkerungszahl erhöhen

Natürlich benötigen Sie nicht nur eine größere Landfläche für den Aufbau einer blühenden Siedlung, sondern auch weitere Bewohner. Sie können Ihrer Siedlung weitere Einwohner hinzufügen, indem Sie einfach ein neues Wohnhaus bauen. Wohnhäuser gibt es in drei Größen, für 10, 20 oder 50 neue Siedler. Je größer ein Wohnhaus ist, desto teurer ist es natürlich auch!



Der Wohnraum wird allerdings nur für die Siedler gebraucht, welche die Grundberufe ausüben. Das sind Träger, Planierer und Bauarbeiter. Die Siedler in den anderen Berufen erhalten eine Unterkunft am jeweiligen Arbeitsplatz, die Spezialisten schlafen unter freiem Himmel und für die Soldaten steht ein Feldbett in der Kaserne bereit. Bauen Sie also z.B. ein kleines Wohnhaus (10 Siedler) und machen anschließend 5 Siedler zu Holzfällern, 3 zu Soldaten und 2 zu Pionieren, so steht das Wohnhaus leer. Sie können dieses Haus dann getrost abreißen (und erhalten sogar die Hälfte der Baukosten zurück).

Wenn einige Ihrer Siedler kopfschüttelnd herumstehen und sich weigern, beim Aufbau mitzuhelpfen, so bedeutet das nicht etwa, dass Sie an ein paar Faulpelze geraten sind. Die armen Kerlchen haben einfach kein Dach über dem Kopf und treten deshalb in einen Streik. Um diese Leute nicht ungenutzt herumstehen zu lassen, errichten Sie einfach ein Wohnhaus. Alternativ dazu können Sie ein paar Spezialisten ausbilden oder Ihre Armee aufzustocken. Bedenken Sie aber, dass Sie evtl. deswegen zu wenig Wohnraum haben, weil der Gegner ein Stück Ihres Landes erobert hat, auf dem Wohnhäuser standen. Durch den Verlust der Häuser haben nun einige Träger ihre Unterkunft verloren. Wenn Sie diese Leute nun in andere Berufe schicken, kann es zu einer Unterversorgung Ihrer Siedlung mit Trägern kommen. Dadurch würden Produktionsprozesse erheblich verzögert.

Wer braucht  
Wohnraum?

Streik!



## SPEZIALEINHEITEN



## SPEZIALEINHEITEN



### 10. Spezialeinheiten

Es gibt in Ihrer Siedlung nicht nur die bereits vorgestellten Träger, Planierer und Bauarbeiter, sondern auch eine Reihe von Spezialeinheiten.

#### 10.1 Pioniere

Der Pionier kann das Territorium Ihrer Siedlung verlassen und wertvolle Aufklärungsaufgaben übernehmen. Seine wichtigste Fähigkeit aber ist, dass er die Grenzfähle Ihrer Siedlung versetzen kann und so Ihr Territorium vergrößert.

Außerdem kann der Pionier auf neutralem Gebiet neue Sektoren anlegen oder feindliche Grenzfähle, die nicht von einem Turm geschützt werden, zurücksetzen.

Wenn Sie einen einzigen Pionier für diese Arbeiten einsetzen, ist der Zugewinn an Landfläche nicht besonders beeindruckend. Sie werden jedoch überrascht sein, wie schnell Ihre Expansion voranschreitet, wenn sich eine ganze Gruppe ans Werk macht.

Werkzeug: Schaufel

#### 10.2 Geologen

Geologen sind Spezialisten im Auffinden von Bodenschätzen. Schicken Sie immer einige Geologen in die umliegenden Berge, um Rohstoffvorkommen zu entdecken. Sie erhalten eine Meldung, wenn ein Geologe einen bestimmten Rohstoff gefunden hat. Ist das Vorkommen in ausreichender Menge vorhanden, so werden Sie ebenfalls durch eine Meldung darauf aufmerksam gemacht, dass es einen guten Platz für eine Mine gibt.

Werkzeug: Hammer

#### 10.3 Diebe

Der Dieb ist eine vielseitige Spezialeinheit. Sie können ihn hervorragend als Aufklärungseinheit benutzen, um über den Zustand der Siedlung Ihres Kontrahenten Kenntnis zu erlangen. Da er sich als gegnerischer Arbeiter zu tarnen versteht, ist er in der Lage, alle Informationen zu sammeln. Beachten Sie, dass die Tarnung des Diebes in der Nähe feindlicher Militäreinheiten oder -gebäude aufliegt. Wenn dies geschieht, werden die Soldaten sofort damit beginnen, den Dieb zu attackieren.

Die eigentliche Aufgabe des Diebes aber ist es, dem Gegner seine dringend benötigten Güter zu stehlen. Sie schwächen damit nicht nur Ihren Gegner, Sie verschaffen sich selbst auch noch einen Vorteil, da die Diebe die erbeuteten Güter in Ihre Siedlung schaffen. Dadurch sind die Waren doppelt wertvoll, da sie Ihrem Gegner fehlen und Ihnen nützen.

Werkzeug: –

#### 10.4 Gärtner

Der Gärtner ist die einzige Figur, die das von dem Dunklen Volk verdorbene Land wieder fruchtbar und somit für Ihre Siedlung nutzbar machen kann. Sie müssen zunächst das Land militärisch erobern und anschließend den Gärtner mit der Kultivierung beauftragen. Ohne diesen wichtigen Spezialisten wäre das verdorbene Land für immer verloren.

Werkzeug: Schaufel

Der Pionier

Der Geologe

Der Dieb

Der Gärtner

### 10.5 Saboteure (nur Mehrspieler)

Der Saboteur ist eine kostspielige Einheit, da er 2 Werkzeuge (Schaufel und Spitzhacke) benötigt. Dafür kann er aber von unschätzbarem Wert sein, wenn es zu Auseinandersetzungen mit anderen Siedlungen kommt. Durch seine Fähigkeit, JEDES Gebäude angreifen und zerstören zu können, ist es möglich, die Wirtschaftskreisläufe des Gegners zu attackieren. Sie könnten etwa versuchen, die Waffenproduktion zu behindern, damit der Nachschub der feindlichen Armee zusammenbricht. Es gibt aber sicher noch eine ganze Reihe anderer guter Ansatzpunkte für Störmonöver.

Der Saboteur wird Ihrem Gegner wie einer seiner Arbeiter erscheinen, es sei denn, Sie  
a) lenken ihn in die Nähe eines feindlichen Soldaten oder Wachgebäudes oder  
b) beginnen, ein feindliches Gebäude anzugreifen.

Werkzeug: Schaufel und Spitzhacke



## 11. Nahrung

Ihre Siedler benötigen nicht nur Unterkünfte, sondern auch Nahrung. Die meisten Bewohner Ihrer Siedlung können ganz gut für sich selbst sorgen. Die Bergleute in den Minen müssen allerdings hart arbeiten, dass sie sich nicht mehr selbst um die Nahrungsbeschaffung kümmern können. Sie müssen von den anderen Siedlern versorgt werden. Dabei unterscheiden sich die Vorlieben der Bergleute in den verschiedenen Minen voneinander.

In den Kohleminen und Steinbrüchen wird Brot als Nahrung favorisiert, in den Schwefel- und Eisenminen Fleisch und in den Goldminen Fisch. Sollten Sie einmal die Lieblingsnahrung für eine bestimmte Mine nicht in ausreichender Menge zur Verfügung haben, so können Sie selbstverständlich auch andere Nahrungsmittel verwenden. Dabei sinkt die Effizienz allerdings drastisch. Versorgen Sie einen Bergmann mit seinem Lieblingsessen, so wird er pro Portion 10 Versuche unternehmen, den Rohstoff zu fördern, mit anderer Nahrung bringt er es hingegen nur auf zwei Versuche. Durch die Verwendung der „falschen“ Nahrung steigt deren Verbrauch also enorm an, so dass es wahrscheinlich besser wäre, die Mehrkosten für den Aufbau der entsprechenden Produktion aufzubringen, statt die Förderung von Rohstoffen so teuer zu bezahlen.

Mine	Lieblingsnahrung
Kohle	Brot
Stein	Brot
Eisen	Fleisch
Schwefel	Fleisch
Gold	Fisch

### 11.1 Brotherstellung

Die Bergleute in Ihren Kohle- und Steinminen können ihre Arbeit am besten verrichten, wenn sie Brot als Nahrung erhalten. Die Herstellung von Brot erfordert mehrere Gebäude.



Sie müssen zunächst eine Getreidefarm errichten, auf der Korn angebaut wird. Wenn die Ernte eingefahren ist, wird das Korn zur Mühle transportiert, wo es vom Müller zu feinstem Mehl gemahlen wird. Aus diesem Mehl und Wasser aus einem Wasserwerk kann der Bäcker dann Brot backen.

Benötigte Gebäude: Wasserwerk, Getreidefarm, Mühle, Bäckerei

### 11.2 Fleischherstellung

Die drei Völker haben verschiedene Vorlieben in Bezug auf Fleisch. Die Römer favorisieren Schafe, die Mayas Ziegen und die Wikinger Schweine als Fleischlieferanten. Demzufolge betreiben die Römer eine Schafzucht, die Mayas eine Ziegenzucht und die Wikinger eine Schweinezucht.

Jedes Volk muss natürlich auch noch eine Metzgerei errichten, in der die Tiere geschlachtet werden.

Benötigte Gebäude: Tierzucht, Metzgerei



### 11.3 Fischfang

Um die Fische für die Bergleute in Ihren Goldminen zu fangen, bauen Sie einfach eine Fischerhütte in Küstennähe. Sobald in Ihrer Siedlung eine Angel verfügbar ist, wird ein freier Siedler sich diese Angel nehmen und in die Fischerhütte einziehen. Der neue Fischer wird selbstständig zum nächsten erreichbaren Küstenstreifen oder Fluss in seinem Arbeitsbereich gehen und zu angeln beginnen.

Benötigte Gebäude: Fischerhütte

### 11.4 Jagd

Jäger ist ein neuer Beruf in DIE SIEDLER IV. Er wird in seinem Arbeitsbereich Jagd auf wilde Tiere machen und so die Fleischversorgung Ihrer Siedlung unterstützen. Das Fleisch, das der Jäger liefert, eignet sich hervorragend als Nahrung für die Bergleute in den Minen Ihrer Siedlung.

Um diese zusätzliche Nahrungsquelle zu nutzen, müssen Sie zunächst eine Jagdhütte bauen. Einer Ihrer freien Siedler wird sich dann einen Bogen nehmen, dort einziehen und sich sobald wie möglich auf die Pirsch begeben.

Benötigte Gebäude: Jagdhütte

## 12. Metallverarbeitung

Die Metalle spielen in der Wirtschaft Ihrer Siedlung eine zentrale Rolle. Zum einen wird fast die gesamte Nahrungsproduktion zum Zwecke der Versorgung der Bergleute in Ihren Minen betrieben, zum anderen sind alle Werkzeug- und Waffenschmieden auf die Rohstoffe aus den Minen angewiesen. Insgesamt gibt es fünf Arten von Minen, von denen aber nur drei direkt mit der Metallverarbeitung zusammenhängen. Das sind die Gold-, die Eisen- und die Kohleminen.

In den anderen beiden Minen werden Schwefel und Steine abgebaut. Steine werden in der Bauwirtschaft gebraucht und Schwefel in der Munitionsherstellung der Mayas. Sie können also durchaus eine Siedlung erfolgreich betreiben, ohne diese Minen zu bauen. Bedenken Sie allerdings, dass Waren, die Sie nicht für Ihre eigene Siedlung brauchen, ein wertvolles Handelsgut darstellen können.

In den Gold- und Eisenminen wird das Erz gefördert, aus dem später das reine Metall gewonnen wird. In der Kohlemine wird die dazu nötige Kohle gefördert.

Die Metallgewinnung aus Erz geschieht in den Schmelzen. Gold wird in den Goldschmelzen und Eisen in den Eisenschmelzen gewonnen. Die Schmelzen werden mit Kohle und Erz beliefert und produzieren Metallbarren. In dieser Form kann das Metall für andere Zwecke weiterverwertet werden.

Die Schmieden stellen aus den Metallbarren Werkzeuge und Waffen her. Beachten Sie, dass auch die Schmieden Kohle zur Produktion benötigen.

Die Werkzeug- und Waffenschmieden benötigen natürlich vorwiegend Eisen. Gold wird nicht so sehr zur Herstellung von Gütern als vielmehr als Zahlungsmittel benötigt. So ist für die Errichtung von Tempeln und Zierobjekten ein gewisser Betrag in Gold zu entrichten. Die Ausbildung ranghöherer Soldaten ist ebenfalls nicht ganz billig.



## 13. Militär

Sie werden im Verlaufe des Spiels eine schlagkräftige Armee aufbauen müssen. Zum einen ist dies notwendig, um Ihre Siedlung vor Übergriffen schützen zu können, zum anderen lassen sich einige Missionsziele nicht ohne den Einsatz militärischer Einheiten erreichen. Speziell gegen das Dunkle Volk werden Sie nicht nur auf den Gärtner, sondern auch auf die Hilfe ihrer Krieger angewiesen sein.

Doch bevor wir uns nun den militärischen Aspekten von DIE SIEDLER IV zuwenden, möchten wir Sie darauf hinweisen, dass es nicht möglich ist, zivile Einrichtungen des Gegners mit herkömmlichen Waffen anzugreifen! Grundsätzlich richten sich Angriffe gegen das Militär des Gegners und nicht etwa gegen seine Bäckerei.

Wie können Sie nun eine Armee aufstellen?

Grundsätzlich werden Ihre Kämpfer in der Kaserne rekrutiert. Um einen freien Siedler zu einer Kampfeinheit ausbilden zu können, muss in der Kaserne allerdings eine Waffe bereitliegen. Achten Sie also darauf, dass Sie genug Rohstoffe fördern, um schnell die benötigten Waffen herstellen zu können bzw. dass Sie die Waffen bereit produziert haben.

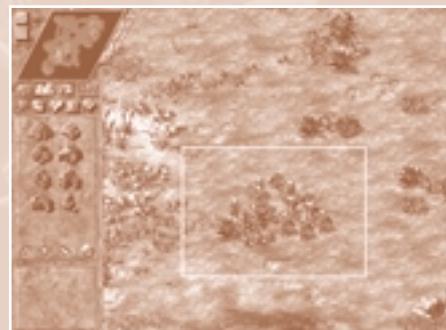
### 13.1 Die Steuerung

Bevor wir Ihnen die militärischen Einheiten im Detail vorstellen, möchten wir Sie mit einigen Feinheiten im Umgang mit einer Armee vertraut machen.

Um eine militärische Einheit zu steuern, also sie z. B. zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu schicken, müssen Sie sie zunächst einmal markieren. Dazu klicken Sie einfach im Spielfenster mit der linken Maustaste auf die Einheit. Nun sollte sie von einem gut sichtbaren Rahmen umgeben sein.

Die markierte Einheit können Sie nun zu einem beliebigen Punkt auf der Karte schicken, indem Sie mit der rechten Maustaste dorthin klicken. Führen Sie einen Rechtsklick auf ein feindliches Gebäude oder eine feindliche Einheit aus, stellt dies einen Angriffsbefehl dar. Ihre Einheit wird sofort zum Gegner laufen und mit dem Angriff beginnen.

Wenn Sie nun eine Armee aufgestellt haben, können Sie natürlich unmöglich jeden Soldaten einzeln zum Gegner schicken. Daher haben Sie die Möglichkeit, mehreren Einheiten zugleich einen Befehl zu geben.



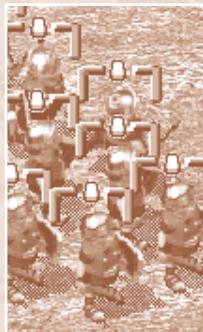
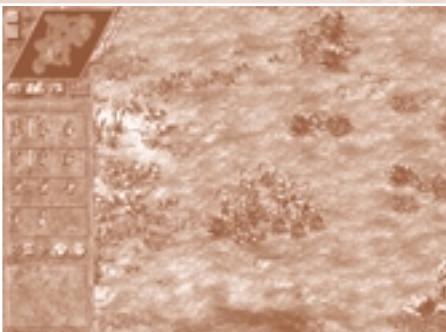


## MILITÄR



Um mehrere Einheiten auszuwählen, benutzen Sie einfach das so genannte „Gummiband“.

Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Spielfenster und halten Sie die Taste gedrückt. Wenn Sie nun den Mauszeiger bewegen, erscheint ein Rechteck. Sie können eine Gruppe von Einheiten auswählen, indem Sie ein solches Rechteck um die Gruppe aufziehen. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, können Sie sehen, dass alle Einheiten, die sich innerhalb des Gummibandes befinden, markiert sind. Diese Einheiten geben Sie ebenfalls mit einem einfachen Klick der rechten Maustaste auf einen bestimmten Punkt den Befehl, dorthin zu gehen.



### Gleichartige Einheiten auswählen

Der Befehl zum Angriff wird bei einer Gruppe von Einheiten natürlich ganz genauso verwendet wie bei einem einzelnen Soldaten. Kommt es jedoch zum Kampf, treten gewisse Schwierigkeiten mit dieser Art der Steuerung auf. Nehmen wir einmal an, Sie wollen eine Gruppe von Schwerkömpfern, die Sie mit Hilfe des Gummibandes ausgewählt haben in einen Kampf schicken. Zur Unterstützung möchten Sie eine Gruppe von Bogenschützen mitschicken. Kommt es nun zum Kampf, werden Sie es schwer haben, das Gummiband so zu platzieren, dass wirklich nur Ihre Schwerkömpfer ausgewählt werden. Sie haben daher die Möglichkeit, nur die Einheiten eines Typs, also z. B. alle Schwerkömpfer, auszuwählen. Dazu halten Sie die „SHIFT“-Taste gedrückt und markieren einen Schwerkömpfer. Nun werden alle Ihre Einheiten dieses Typs ausgewählt, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Es kann aber auch vorkommen, dass Sie mit mehreren Gruppen operieren möchten, deren Zusammensetzung nicht unbedingt nur aus gleichartigen Einheiten besteht. Um dies machen zu können, gibt es die Möglichkeit, bis zu zehn Gruppen abzuspeichern. Dazu stellen Sie zunächst die gewünschte Gruppe zusammen. Sie können dazu prima das Gummiband verwenden. Sollen noch weitere Einheiten zu dieser Gruppen hinzugefügt werden, halten Sie die „STRG“-Taste gedrückt und linksklicken Sie auf die Einheit.

Ist die Auswahl abgeschlossen, können Sie sie abspeichern, indem Sie bei gedrückter „STRG“-Taste eine Nummer auswählen. Möchten Sie Ihrer Gruppe z. B. die Nummer 5 geben, so drücken Sie „STRG“ und „5“. Wenn Sie später diese Gruppe wieder aufrufen möchten, drücken Sie einfach die Taste 5.

Für eine tabellarische Zusammenfassung aller Steuerungsmöglichkeiten siehe Tastaturbelegung im Anhang!

## MILITÄR

### 13.2 Die Einheiten

#### 13.2.1 Der Schwerkämpfer

Der Schwerkämpfer ist Ihre Standardeinheit. Sie können ihn in drei verschiedenen Stärken bekommen, wobei der Stärkste auch der Teuerste ist.

Schwerkömpfer sind Nahkämpfer. Sie werden nicht nur für den Kampf benötigt, sondern auch als Besatzung für die Militärgebäude. Türme und die Burg erweitern erst dann Ihr Territorium, wenn mind. ein Schwerkömpfer als Besatzung darin stationiert ist.

#### 13.2.2 Der Bogenschütze

Der Bogenschütze ist ein Fernkämpfer. Bogenschützen gibt es in drei Stärken, wobei natürlich ebenfalls gilt, je stärker, desto teurer. Wenn man die Stärken des Bogenschützen geschickt zu nutzen versteht, kann man mit ihm großen Schaden in der feindlichen Armee anrichten. Im Nahkampf ist er einem Schwerkömpfer aber deutlich unterlegen. Achten Sie also darauf, Ihre Bogenschützen immer aus dem Kampftümmel herauszuhalten.

Sie können mit einem Bogenschützen ebenfalls einen Turm besetzen. Es ist jedoch besser, sie zusätzlich zu Schwerkömpfern in einem Turm zu stationieren. So können sie eine angreifende Armee von einer sicheren Position aus angreifen, ohne Gefahr zu laufen, in einen Nahkampf verwickelt zu werden.

Die Nahkampfeinheit

Die Fernkampfeinheit



### Gruppen bilden

### 13.2.3 Der Hauptmann

Der Hauptmann ist eine besondere Einheit. Er ist zwar ein guter Nahkämpfer, aber sein wirklicher Wert besteht in seiner Wirkung auf die anderen Soldaten.

Wird zu einer Gruppe von Soldaten ein Hauptmann hinzugenommen, so ändern sich folgende Dinge:

- Sie können die gesamte Gruppe kommandieren, indem Sie einfach dem Hauptmann Befehle erteilen. Wird der Hauptmann z. B. zu einem bestimmten Punkt auf der Karte geschickt, so folgt ihm die ganze Gruppe.
- Die Gruppe bleibt dicht zusammen. So kommen die Kämpfer gleichzeitig am Ort des Geschehens an und nicht nacheinander.
- Der Hauptmann stärkt die Moral der Truppe und bewirkt so höhere Kampfkraft.

### 13.2.4 Die Spezialeinheit

Jedes Volk hat zu den bereits beschriebenen Einheiten zusätzlich noch eine Spezialeinheit. Die Einheiten unterscheiden sich deutlich voneinander, wodurch sich für die Armeen der drei Völker verschiedene Kampfstrategien ergeben.

- Der römische Sanitäter ist eine recht schwache Nahkampfeinheit. Dafür kann er seine verwundeten Kameraden während der Schlacht heilen. Die verwundeten Soldaten werden zwar „nur“ maximal 75% ihrer ursprünglichen Trefferpunkte zurückhalten, doch dürfte sich das Durchhaltevermögen einer römischen Armee durch den Einsatz von Sanitätern deutlich verbessern.
- Der Blasrohrschiöte der Mayas ist ein Fernkämpfer. Er richtet mit seinem Blasrohr keinen direkten Schaden bei feindlichen Einheiten an, sondern lähmst sie für einen gewissen Zeitraum. Das macht den Gegner zu einem wehrlosen Opfer für Ihre Kampfeinheiten.
- Der Axtkämpfer der Wikinger ist ein furchterregender Nahkämpfer. Mit seiner Streitaxt richtet er großen Schaden bei den Feinden an. Da die gesamte Aufmerksamkeit des Axtkämpfers seinen Angriffen gilt, vernachlässigt er die Verteidigung. Daher ist er selbst sehr anfällig für Angriffe und verfügt über nur relativ wenige Trefferpunkte.

Alle drei Spezialeinheiten sind jeweils in drei verschiedenen Stärken verfügbar.

### 13.2.5 Priester

Da der Priester über mächtige Kampfzauber verfügt, muss man ihn durchaus zu den Militäreinheiten zählen. Allerdings stehen ihm durch die Magie noch andere Möglichkeiten offen. Sie erhalten umfangreiche Informationen zum Priester im Kapitel 16 („Magie“).

### 13.2.6 Kriegsmaschinen und -schiffe

Bis jetzt war nur von Fußsoldaten die Rede. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, Ihrer Armee Kriegsmaschinen oder Kriegsschiffe hinzuzufügen. Diese Einheiten unterscheiden sich wiederum von Volk zu Volk.

Grundsätzlich müssen Sie aber beide Einheiten mit Munition versorgen. Die Art der Munition ist allerdings ebenfalls von Volk zu Volk unterschiedlich.

- Die Wikinger haben eine Kriegsmaschine mit Namen „Thors Hammer“, benannt nach dem nordischen Donnergott Thor. Diese Maschine besteht aus einem großen Hammer, welcher auf einen magischen Feuerstein schlägt. Der entstehende Blitz hat eine unerhörte Zerstörungskraft. Dafür ist die „Munition“ auch ziemlich teuer, da für jeden Blitz eine gewisse Menge an Mana verbraucht wird. Auf ihren Schiffen verwenden die Wikinger ebenfalls eine solche magische Waffe. Da es sich bei diesem magischen Gerät nicht um eine herkömmliche Waffe handelt, können Sie JEDES gegnerische Gebäude damit zerstören!
- Die Römer setzen ganz auf die bewährte Katapulttechnik. Die Funktion ist klar: Große Felsbrocken werden auf den Gegner geworfen und verursachen einigen Schaden beim Aufprall. Die Munition ist weit weniger speziell als die der Wikinger. Römische Kriegsmaschinen und -schiffe werden einfach mit den Felsbrocken aufmunitioniert, die sie dann später auf Ihre Gegner schleudern.
- Die Mayas verwenden die Kraft des Feuers in ihren Kriegsschiffen und -maschinen. Dazu verwenden sie Schwarzpulver, das sie aus Schwefel und Kohle herstellen. Das Kriegsschiff und die sog. Feuerspeier verschießen dann Feuerbälle, die beim Gegner gehörigen Schaden anrichten.

Die Munitionsaufnahme gestaltet sich bei allen Schiffen und Maschinen gleich: Sie fahren in die Nähe eines Warenstapels und werden aufmunitioniert, sofern diese Funktion nicht im Kontextmenü abgeschafft wurde. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob der Stapel innerhalb eines Lagers, auf einem Marktplatz liegt, oder einfach nur irgendwo abgelegt wurde, z. B. von einer Karawane.

Schiffe müssen zur Munitionsaufnahme einen Hafen anlaufen. Das ist zwar unter Umständen recht aufwendig, hat aber den Vorteil, dass sie dort dann auch gleich vollständig repariert werden.

Alle Kriegsgeräte, egal ob Maschine oder Schiff, sind natürlich auch angreifbar. Ein einzelner Bogenschütze ist wahrscheinlich keine ernste Bedrohung für diese Kolosse, aber eine Gruppe wehrhafter Soldaten stellt eine ernst zu nehmende Gefahr dar.

Vergessen Sie also niemals, den Maschinen eine Eskorte mitzugeben, da sie gegen Fußtruppen völlig machtlos sind!

Die Kriegsschiffe können auch nur Gebäude und andere Schiffe angreifen. Sollten Sie Ihre Schiffe zu nah an die Küste navigieren, laufen Sie Gefahr, von Bogenschützen unter Beschuss genommen zu werden.

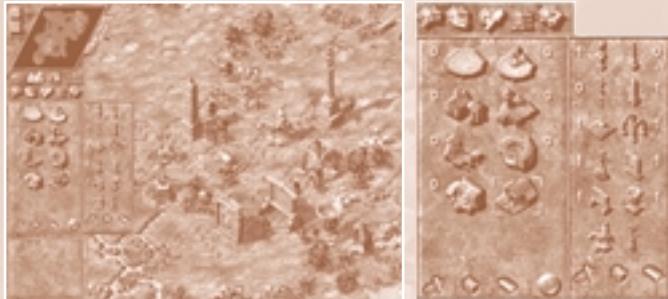
Die starke Einheit ...

... braucht Munition und ...

... hat auch schwache Seiten!

## 14. Zierobjekte

Eine der Neuerungen in DIE SIEDLER IV sind die Zierobjekte. Sie finden eine Liste dieser Objekte im Bereich „Siedlungsausbau“ im Spielmenü. Zierobjekte sind Bauwerke, deren eigentlicher Zweck darin besteht, Ihre Siedlung zu verschönern.



Diese kleinen Kunstwerke sorgen dafür, dass Ihre Siedler sich richtig wohl fühlen. Das stärkt wiederum die Moral Ihrer Kämpfer. Grundsätzlich richtet sich die Stärke Ihrer Soldaten auf fremden Territorium nach dem Wert Ihrer Siedlung. Da aber die Zierobjekte auch einen künstlerischen Wert haben, gehen sie mit doppeltem Wert in die Berechnung ein.

Sie können Zierobjekte genau wie Gebäude bauen, indem Sie das gewünschte Objekt im Menü auswählen und auf die Stelle in der Spielwelt klicken, an der das Objekt errichtet werden soll.



## 15. Alkohol

In Ihrer Siedlung werden nicht nur eine Vielzahl von Gütern für den täglichen Gebrauch produziert, sondern auch hochprozentige Getränke. Diese werden allerdings ausnahmslos den Göttern dargebracht. Dazu müssen Sie einen kleinen Tempel errichten. In diesem wird dann ein Tempeldiener die angelieferten Getränke opfern.

Durch diese kleine Gabe stimmen Sie die Götter milde und erhalten zum Dank Mana. Ihre Priester können dann das Mana benutzen, um Zaubersprüche anzuwenden.

Jedes Volk hat seine eigene alkoholische Spezialität: Die Wikinger lieben den kräftigen Met, die Römer haben Weinberge, um köstlichen Wein herstellen zu können, und die Mayas wissen, wie man einen guten Tequila brennt.

Römischer Wein

Nordischer Met

Exotischer Tequila

### 15.1 Römer

Um den Wein für die Römer herzustellen, müssen Sie ein Weingut errichten. Der Winzer wird in seinem Arbeitsbereich einen Weinberg anlegen. Sie sollten darauf achten, dass dieser Weinberg an der Sonnenseite eines Hangs liegt, da er so wesentlich ergiebiger ist.

### 15.2 Wikinger

Met wird aus Honig hergestellt. Sie werden also zunächst die Honigproduktion aufbauen müssen, wenn Sie Met herstellen wollen. Honig wird vom Imker aus Bienenstöcken gewonnen. Bauen Sie eine Imkerei und lassen Sie den Imker die Bienenstöcke auf einer nahe gelegenen Blumenwiese aufstellen. Dort werden Sie die beste Ausbeute erzielen. Nun benötigen Sie noch eine Honigwinzerei, wo der Honig anschließend zu Met weiterverarbeitet wird.

### 15.3 Mayas

Die Tequilaproduktion gliedert sich ebenfalls in zwei Teile. Da Tequila ein Agavenschnaps ist, brauchen Sie natürlich zuerst Agaven. Errichten Sie also eine Agavenfarm, auf der die Früchte produziert werden. Die Ernte wird dann zum Tequilamacher gebracht, der aus den Agaven den Schnaps gewinnt.



## 16. Magie

Wie Sie ja evtl. schon bemerkt haben, gibt es Tempel nicht nur in der kleinen Ausführung, in denen die alkoholischen Getränke geopfert werden, sondern auch in einer großen Variante. Im so genannten großen Tempel wohnen Ihre Priester. Der Priester kann durch seinen engen Kontakt zu den Göttern Wunder vollbringen oder anders gesagt, er kann zaubern.



Mana

Um seine Zauber anzuwenden, braucht er aber Mana. Mana ist eine Gabe der Götter, welche man erhält, wenn man Alkohol in den kleinen Tempeln opfert. Es gibt für jedes Volk einen Manavorrat, aus dem sich alle Priester bedienen, wenn Sie Zauber wirken.

Um einen Zauber auszulösen, müssen Sie zuerst einen Priester oder eine Gruppe mit mindestens einem Priester darin auswählen. Sobald das geschehen ist, können Sie im Spielmenü eine Liste der zur Verfügung stehenden Zauber öffnen. Wählen Sie nun zuerst den Zauber aus und dann den Ort im Spielfenster, an dem gezaubert werden soll.

Gehen Sie sorgsam mit Ihrem Manavorrat um, denn die Kosten für Zauber verändern sich. Je öfter Sie einen Zauber aussprechen, desto teurer wird er! Ein Zauber kann jedoch maximal das 5-fache seines Ausgangspreises kosten.

Es gibt verschiedene Arten von Zaubern, die je nach Volk eine leicht andere Wirkung haben. So wird z. B. beim Zauber „Geschenk“ eine bestimmte Menge an Rohstoffen herbeigezaubert, deren Zusammensetzung natürlich auf die Bedürfnisse des jeweiligen Volkes abgestimmt ist. Wenn Sie sich die Bereiche, in denen es Zaubersprüche gibt, genau anschauen, werden Sie schnell die umfangreichen Möglichkeiten erkennen, die Ihnen der Einsatz von Magie bietet. Dabei spiegelt sich in jedem Bereich der Charakter des Volkes, dessen Magie Sie benutzen, wider.

*Die verschiedenen Arten von Zaubern sind:*

- Geschenk (Sie erhalten Waren)
- Warenumwandlung (Sie verwandeln Waren)
- Nahrung (Sie kommen leichter an bestimmte Nahrungsmittel)
- Terrain (Verändern Sie die Landschaft zu Ihrem Vorteil)
- Verteidigung (Unterstützt Ihre Truppen im Kampf)
- Angriff (Verursacht außerordentlich viel Schaden)
- Spezial

Eine genaue Beschreibung der einzelnen Zaubersprüche finden Sie in Kapitel 19, welches sich mit den Unterschieden zwischen den einzelnen Völkern befasst.

## 17. Transport und Handel

Innerhalb Ihrer Siedlung werden die Waren von den Trägern transportiert. Wenn Sie jedoch Waren über die Grenzen Ihres Territoriums hinaus transportieren wollen, benötigen Sie für diesen Zweck spezielle Einheiten.

### 17.1 Transporte über den Landweg

Für Transporte über den Landweg müssen Sie Esel oder Eselskarren benutzen. Der Karren wird in der Fahrzeugmanufaktur hergestellt. Damit Ihre Siedlung über Esel verfügt, benötigen Sie eine Eselsfarm.

Generell starten Landtransporte immer von einem Marktplatz aus. Sie müssen also zusätzlich einen Marktplatz errichten. Im Menü des Marktplatzes können Sie einstellen, welche Waren ausgeführt werden sollen. Die Esel werden selbstständig beginnen, die aufgelisteten Waren zum Zielpunkt zu transportieren.

Eine besondere Fähigkeit der Eselskarren sollte hier nicht verschwiegen werden: Das Gründen einer neuen Siedlung! Geben Sie dem Karren einfach den Befehl (entsprechende Schaltfläche im Kontextmenü betätigen) und schon wird alles Nötige eingeladen. Dirigieren Sie den Karren dann dorthin, wo die neue Siedlung entstehen soll und klicken Sie auf die Schaltfläche „Siedlung gründen“.

### 17.2 Transporte über den Seeweg

Um Waren über See transportieren zu können, brauchen Sie natürlich Schiffe. Sie haben in DIE SIEDLER IV 3 Schiffsarten zur Auswahl: das Kriegsschiff, das Handelsschiff und die Fähre. Alle drei Schiffsarten werden in der Werft gebaut. Die genaue Beschreibung der Kriegsschiffe finden Sie in Kapitel 13 („Militär“).

Fähren gehören zu den selektierbaren Einheiten. Sie eignen sich zum Transport von Soldaten, Spezialisten und sogar Eselskarren und Kriegsmaschinen. Sie können an jedem zugänglichen Küstenstreifen Einheiten ein- bzw. ausladen.

Sie können allerdings auch zwischen zwei eigenen Häfen Waren transportieren lassen. Legen Sie dazu im Ausführermenü des Hafens die gewünschten Waren fest. Nachdem Träger diese dort angeliefert haben, werden in der Nähe befindliche Handelsschiffe selbstständig mit dem Transport beginnen.

### 17.3 Handel (nur Mehrspieler)

Sie können in DIE SIEDLER IV grundsätzlich mit jeder Partei Handel treiben, sogar mit dem Gegner! Dazu stellen Sie im Hafen- oder Marktplatzmenü ein, wen Sie als Handelspartner akzeptieren. Sie müssen dann noch angeben, welche Waren Sie aus- bzw. einführen möchten. Stimmt Ihre Auswahl mit der einer anderen Partei überein, werden sich Ihre Handelsschiffe oder -karawanen auf den Weg machen.



## TRANSPORT UND HANDEL



## DAS DUNKLE VOLK



Handelsschiffe fahren grundsätzlich nur zwischen zwei Häfen hin und her und sind nicht selektierbar.



### 18. Das Dunkle Volk

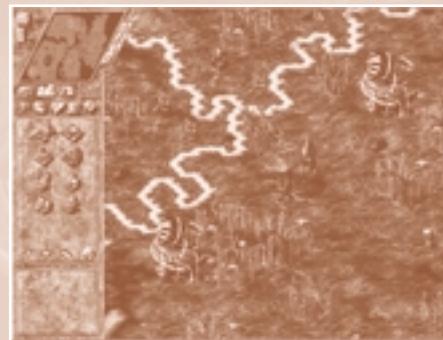
In diesem Kapitel möchten wir Sie auf die größte Bedrohung für die Welt der Siedler vorbereiten, das Dunkle Volk!

Zunächst einmal sollten Sie wissen, dass es in jeder Siedlung des Dunklen Volkes einen Ort gibt, von dem aus alle Macht über das verdornte Land ausgeübt wird. Dieser Ort ist der Dunkle Tempel.

Der Anführer des Dunklen Volkes ist der verstoßene Gott Morbus. Morbus hasst alles Grüne. Er erträgt den Anblick von saftigen Weiden und blühenden Wäldern nicht. Das wäre nicht weiter schlimm, wäre da nicht Morbus' Gehilfe, der Dunkle Gärtner. Dieser hat nämlich auf Morbus' Befehl hin das so genannte Schattenkraut entwickelt.

Schattenkraut wächst zunächst wie eine ganz normale Pflanze. Ist das Kraut aber ausgewachsen, entzieht es dem umgebenden Land alle Lebenskraft. Dadurch stirbt sogar das Schattenkraut selbst ab und hinterlässt nichts als verdornten Boden.

Durch diese Verwandlung fruchtbaren Bodens vergrößert das Dunkle Volk sein Territorium. Im Gegensatz zu allen anderen Völkern benötigt das Dunkle Volk also keine Grenzsteine oder Militärbauten. Die Umwandlung des Landes genügt, um den Besitzanspruch zu untermauern. Ist das Land nämlich erst einmal verseucht, kann dort kein normales Gebäude der anderen Völker mehr errichtet werden. Doch das ist noch längst nicht alles! Bäume und Steine verwandeln sich ebenfalls und sind fortan nicht mehr nutzbar. Tiere verlassen voller Furcht das Dunkle Land und zurück bleibt nur eine abscheuliche Käferart, die dort nun ungehindert umherkrabbeln kann. Wird ein Stück Land verweilt, auf dem sich ein Gebäude eines anderen Volkes befindet, das auf fruchtbare Land angewiesen ist, etwa eine Farm oder ein Wasserwerk, so muss die Arbeit dort eingestellt werden...



Die einzige Produktionsstätte, die auf Dunklem Land existieren kann, ist die Pilzfarm. Doch die Dunklen Pilze sind keine normalen Pflanzen. Sie können nur auf Grund ihrer magischen Herkunft auf dem Dunklen Land gedeihen. Pilzfarmen sind die Manaproduktionsstätten des Dunklen Volkes.

Da das Dunkle Volk keine Ökonomie im herkömmlichen Sinn hat, benötigt es nur sehr wenige Gebäude. Es kann nicht einmal selbst für weitere Arbeiter sorgen, sondern entführt die Siedler der anderen Völker. Dazu sendet Morbus seine fürchterlichen Schamanen aus, die jeden Siedler, den sie mit ihrem magischen Zepter berühren, unter den Einfluss des Dunklen Tempels zwingen. Die

**Schattenkraut**

**Dunkles Land**

**Pilzfarmen**

**Dunkle Armee,  
Schamanen**



## DAS DUNKLE VOLK



armen Kerlchen werden dann als willenlose Diener auf die Pilzfarmen geschickt, um dort die Pilze zu polieren. So gelangt Morbus an die magischen Sporen, aus denen dann das Mana für die Erzeugung neuer Kampfeinheiten im Dunklen Tempel gewonnen wird. Die Kreaturen, die Morbus aus dem Mana formt, kennen weder Ehre noch Anstand. Sie verfolgen nur ein Ziel: völlige Zerstörung!

Das ist auch der Grund, weshalb die Armee des Dunklen Volkes nicht davor zurückscheut, auch zivile Gebäude anzugreifen und niederzureißen.



Das Dunkle Volk bekämpfen

Das Dunkle Volk besiegen

Um das Dunkle Volk aufzuhalten, müssen Sie die Diener wieder befreien und die Pilzfarmen zerstören. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, da Sie diese Gebäude nicht mit Militäreinheiten angreifen können. Sie müssen also zunächst einen guten Gärtner auf die Pilzfarm schicken, damit er alle Pilze vernichtet. Ist das geschehen, kann der Gärtner das Land rekultivieren, so dass wieder grünes Bauland entsteht.

Wenn das Land um die Pilzfarm vollständig begrünt ist, zerfällt sie und die Gefahr ist gebannt.

Um das Dunkle Volk endgültig zu besiegen, müssen Sie den Tempel im Zentrum des Dunklen Landes zerstören. Der Tempel ist aber durch magische Flammensäulen geschützt, die von den Pilzfarmen gespeist werden. Sie müssen also, um den Tempel angreifen zu können, erst einmal alle Pilzfarmen vernichten.

Die Vernichtung aller Pilzfarmen stoppt nicht nur die Manaversorgung des Dunklen Volkes, sie erhöht auch Ihre Bevölkerung. Alle Diener, die Sie befreien, werden zu Trägern Ihres Volkes, egal, woher sie ursprünglich stammen. Auf diese Weise können Sie auch die Diener befreien, deren Siedlung vom Dunklen Volk vollständig vernichtet wurde.

Haben Sie erst einmal alle Pilzfarmen vernichtet, sollten Sie so schnell wie irgend möglich den Dunklen Tempel angreifen und zerstören. Denn schon bald wird sich wieder ein Pilzfarmer aufmachen, um eine neue Pilzfarm anzulegen...

## DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN DREI VÖLKERN

### 19. Die Unterschiede zwischen den drei Völkern

Wenn Sie DIE SIEDLER IV spielen, so haben Sie die Möglichkeit, die Geschicke von einem von drei Völkern zu leiten. In diesem Kapitel sollen die Eigenarten dieser Völker gegenübergestellt werden, um Ihnen auf einen Blick zu zeigen, mit wem Sie es zu tun haben.

Was zu Beginn sofort auffällt ist, dass jedes Volk einen eigenen Bau- und Kleidungsstil bevorzugt. Doch die Völker unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich des Aussehens ihrer Gebäude oder der Kleidung ihrer Siedler. Viel wichtiger und weitreichender sind die Unterschiede im ökonomischen Aufbau der Siedlung und der militärischen Strategie.

#### 19.1 Der Hausbau

Die Mayas errichten ihre Häuser hauptsächlich aus Stein, während die Wikinger sich eher in ihren Blockhütten wohl fühlen. Es ist klar, dass die Wikinger somit einen höheren Holz- und die Mayas einen höheren Steinverbrauch haben. Die Römer hingegen benötigen beide Rohstoffe zu etwa gleichen Teilen.

#### 19.2 Alkohol

Jedes Volk bevorzugt ein anderes alkoholisches Getränk. Dabei ist das jeweilige Herstellungsverfahren grundsätzlich verschieden von dem der anderen beiden Parteien.

Die Römer lieben den Wein. Somit wird in einer römischen Siedlung auch immer ein Winzer zu finden sein, der auf der Sonnenseite von Berghängen seine Weinreben anbaut. Weniger geschickte Winzer versuchen auch an anderen Orten Wein anzubauen, erzielen aber deutlich niedrigere Erträge.

Die Wikinger lieben Met. Met ist ein Wein, für dessen Herstellung Honig benötigt wird. Also werden die Wikinger immer auch einen Imker und einen Honigwinzer in ihrer Siedlung haben. Der Imker weiß natürlich genau, dass er aus seinen Bienenköpfen wesentlich höhere Erträge erzielen kann, wenn er sie in der Nähe einer Blumenwiese platziert.

Die Mayas haben dieses köstliche Getränk mit dem Namen Tequila erfunden. Tequila ist ein Schnaps, der aus Agaven hergestellt wird. Zunächst baut also ein Agavenbauer die Früchte an, die dann in der Tequiladestille zu Tequila verarbeitet werden.

#### 19.3 Militärische Spezialeinheit

Jedes der drei Völker kämpft auf eine andere Art. Daraus resultiert jeweils eine spezielle Einheit, die nur diesem Volk zur Verfügung steht.

Die Wikinger sind richtige Raufbolde und verlassen sich gern auf die rein körperliche Stärke. Demzufolge haben sie immer einige Axtkämpfer in den Reihen ihrer Armee. Der Axtkämpfer ist ein wahrer Hüne im Kampf, der mit seiner Streitaxt erheblichen Schaden anrichten kann. Allerdings ist der Axtkämpfer nicht sonderlich gescheit und vernachlässigt seine Verteidigung oft straflich. Das macht ihn für Angriffe äußerst verwundbar.

Der Sanitäter der Römer ist zwar kein besonders starker Kämpfer, kann aber seine verwundeten Kameraden während der Schlacht verarzten. Zwar kann er in der Hektik des Kampfes nicht alle Wunden heilen, doch 75% der ursprünglichen Trefferpunkte stellt er schon wieder her.



## DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN DREI VÖLKERN



Die Mayas setzen Blasrohrkämpfer ein, die dem Gegner mit vergifteten Pfeilen zu Leibe rücken. Wird jemand von solch einem Pfeil getroffen, wird ihn das Gift kurzzeitig lähmen, so dass er allen Angriffen schutzlos ausgesetzt ist.

### 19.4 Fahrzeuge

Alle drei Parteien in DIE SIEDLER IV benutzen Fahrzeuge. Die Eselskarren, die zum Warentransport dienen, sind zwar für jede Partei individuell gestaltet, unterscheiden sich aber nicht hinsichtlich ihrer Kosten oder Transportkapazitäten.

Was allerdings die Kriegsmaschine angeht, so gibt es große Unterschiede zwischen den Völkern.

Die Mayas benutzen einen Feuerspeier, der feindliche Gebäude mit einem Feuerball angreift. Der Feuerspeier braucht natürlich Munition für die Feuerbälle, zu deren Produktion Schwefel und Kohle benötigt wird. Diese beiden Rohstoffe werden im Pulverhaus zu Schwarzpulver verarbeitet.

Um den Munitionsvorrat wieder aufzuladen, genügt es, nahe an einem Warenstapel, der Munition enthält, vorbeizufahren. Die Aufnahme geschieht dann automatisch.

Die Römer verwenden Katapulte als Kriegsmaschinen. Katapulte benötigen Steine als Munition. Diese speziellen Steine werden in der Munitionsmanufaktur aus den gewöhnlichen Steinen hergestellt.

Die Wikinger setzen bei der Bewaffnung ihres Kriegswagens ganz auf Magie. Die nach dem Donnergott Thor benannte Kriegsmaschine „Thors Hammer“ kann jedes Gebäude mit nur einem Schuss zerstören. Selbst zivile Gebäude sind vor dieser Waffe nicht sicher. Eine solche Urgewalt ist natürlich nicht mit herkömmlicher Munition zu erreichen. Thors Hammer wird mit Mana betrieben. Für jeden Schuss wird eine bestimmte Menge Mana vom Vorrat der Wikinger abgezogen.

### 19.5 Schiffe

Auf den Schiffen der drei Völker kommen jeweils die gleichen Waffen zum Einsatz wie bei den Kriegsmaschinen. Daher benötigen die Schiffe auch die gleiche Munitionsart. Das Nachladen der Munition findet allerdings nur in Häfen statt. Ist ein Schiff beschädigt, so wird es im Hafen automatisch repariert.

### 19.6 Munition

Die Herstellung der Munition ist natürlich von Volk zu Volk verschieden:

- Wikinger stellen gar keine besondere Munition her, haben aber dafür einen stark erhöhten Manaverbrauch.
- Römer benötigen einige zusätzliche Steineinheiten, die in der Munitionsmanufaktur zu guten Schusssteinen verarbeitet werden.
- Mayas verwenden feuerspuckende Geräte und haben demzufolge den aufwendigsten Produktionsprozess für ihre Munition zu leisten. Da der jeweilige Feuerball mit Hilfe von Schwarzpulver erzeugt wird, wird ein kompletter Wirtschaftszweig zur Produktion benötigt. Schwarzpulver wird im Pulverhaus aus Schwefel und Kohle gemacht. Für die Rohstoffe Schwefel und Kohle ist jeweils wieder eine eigene Mine nötig.



## DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN DREI VÖLKERN



### 19.7 Nutztiere

Wie bereits im Kapitel über Metallgewinnung erwähnt, benötigen alle Völker Fleisch als Nahrung für die Bergleute. Dabei bevorzugt jedes Volk eine spezielle Fleischsorte. Römer lieben Schafsfleisch, Mayas Ziegenfleisch und Wikinger Schweinfleisch. Die drei Tierzuchten unterscheiden sich aber nicht in Bezug auf Kosten oder Liefermenge des Fleisches.

Das Fleisch, das der Jäger erbeutet, ist Ihren Bergleuten allerdings genauso lieb wie das Fleisch der Tierfarm.

### 19.8 Zauber

Jedes Volk hat eine Reihe von Zaubersprüchen zur Verfügung. Einige Sprüche sind für alle gleich, andere unterscheiden sich erheblich voneinander. Hier ist die vollständige Liste:

#### 19.8.1 Römer:

- Geschenk: Sie erhalten einige nützliche Waren.
- Warenumwandlung:  
„Fisch zu Stein“: Einige Ihrer Fischvorräte werden in Stein verwandelt.
- Nahrung:  
„Fischreichthum“: In den Gewässern werden die Fische vermehrt.
- Terrain:  
„Abkürzung“: Ein unpassierbares Gebirge (am Schneegipfel erkennbar) wird plötzlich abgesenkt und dadurch begehbar.
- Verteidigung:  
„Schutzschild“: In einem gewissen Umkreis um den Zauberpunkt werden einige eigene / verbündete Soldaten mit einem Schutzschild versehen. Für die Dauer des Zaubers, fängt das Schutzschild einen Teil der Angriffe des Gegners ab.

- Angriff:  
„Jupiters Blitz“: Wenn Sie diesen Zauber einsetzen, werden allen gegnerischen Einheiten, die sich in der näheren Umgebung aufhalten, eine Menge Trefferpunkte abgezogen.

- Soldaten:  
„Barbaren bekehren“: Im näheren Umkreis um den Zauberpunkt werden 10 feindliche Soldaten in eigene Soldaten umgewandelt.

- Spezial:  
„Ressourcen aufrischen“: Durch diesen Zauberspruch werden die Rohstoffe unter den Minen im Zauberbereich wieder aufgefrischt.

#### 19.8.2 Mayas:

- Geschenk: Sie erhalten einige nützliche Waren.
- Warenumwandlung:  
„Bretter zu Goldbarren“: Einige Ihrer Holzvorräte werden in Gold verwandelt.

- Nahrung:  
„Fruchtbarkeit“: Korn und Agaven wachsen schneller.
- Terrain:  
„Abkürzung“: Ein unpassierbares Gebirge (am Schneegipfel erkennbar) wird plötzlich abgesenkt und dadurch begehbar.
- Verteidigung:  
„Gegner bannen“: 20 feindliche Soldaten im weiteren Umkreis des Priesters werden zum Zielpunkt teleportiert.
- Angriff:  
„Schützen strafen“: Im näheren Umkreis um den Zauberpunkt werden 10 feindliche Bogenschützen in Schmetterlinge umgewandelt.
- Soldaten:  
„Aufwertung“: Im Umkreis des Zauberpunktes werden eigene / verbündete Soldaten um eine Stufe aufgewertet. Auf Stufe 3 Soldaten oder Hauptmänner hat der Spruch keine Auswirkung.
- Spezial:  
„Steinfluch“: Auf ein Gebiet hageln Steine herunter (abbaubar).

### 19.8.3 Wikinger:

- Geschenk:  
Sie erhalten einige nützliche Waren.
- Warenumwandlung:  
„Stein zu Eisenbarren“: Einige Steinvorräte werden in Eisenbarren verwandelt.
- Nahrung:  
„Wildreichtum“: Mehr wilde Tiere für den Jäger.
- Terrain:  
„Abkürzung“: Ein unpassierbares Gebirge (am Schneegipfel erkennbar) wird plötzlich abgesenkt und dadurch begehbar.
- Verteidigung:  
„Gegner einfrieren“: Im näheren Umkreis um den Zauberpunkt werden 25 feindliche Soldaten für einige Sekunden eingefroren.
- Angriff:  
„Blutrausch“: Eigene und verbündete Soldaten, die sich im Zauberbereich befinden, schlagen für die Dauer des Zaubers deutlich härter zu. Der Zauber wirkt nur auf Nahkämpfer.
- Soldaten:  
„Angst“: Gegnerische Einheiten fliehen in Zufallsrichtung und sind für einige Zeit nicht steuerbar.
- Spezial:  
„Thors Hammer“: Dieser Zauber zerstört ein feindliches Gebäude mit einem Schlag.

## 20. Tabellen

### 20.1 Liste aller Gebäude

Gebäude	Römer			Mayas			Wikinger		
	Holz	Stein	Gold	Holz	Stein	Gold	Holz	Stein	Gold
<b>Grundgebäude</b>									
Holzfällerhütte	2	2	0	2	2	0	3	0	0
Steinmetzhütte	2	3	0	2	2	0	3	2	0
Sägewerk	3	4	0	2	5	0	5	2	0
Forsthaus	3	1	0	1	3	0	3	0	0
Kleines Wohnhaus	2	3	0	2	3	0	4	1	0
Mittleres Wohnhaus	5	8	0	4	9	0	8	5	0
Großes Wohnhaus	14	25	0	11	27	0	29	10	0
Steinmine	4	1	0	3	2	0	3	2	0
<b>Metallverarbeitung</b>									
Kohlemine	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Eisenmine	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Schwefelmine	3	2	0	3	2	0	3	2	0
Goldmine	5	1	0	4	2	0	5	1	0
Goldschmelze	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Eisenschmelze	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Werkzeugschmiede	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Waffenschmiede	5	7	0	3	8	0	7	5	0
Kohlerei (W)	-	-	-	-	-	-	4	2	0
<b>Gebäude für Nahrung</b>									
Schweinezucht (W)	-	-	-	-	-	-	8	4	0
Schafzucht (R)	5	7	0	-	-	-	-	-	-
Ziegenzucht (M)	-	-	-	4	8	0	-	-	-
Metzgerei	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Getreidefarm	5	7	0	3	8	0	8	4	0
Mühle	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Bäckerei	4	5	0	3	6	0	5	3	0
Weingut (R)	5	3	0	-	-	-	-	-	-
Agavenfarm (M)	-	-	-	3	3	0	-	-	-
Tequiladestille (M)	-	-	-	4	5	0	-	-	-
Imkerei (W)	-	-	-	-	-	-	4	2	0
Honigwinzerlei (W)	-	-	-	-	-	-	6	4	0
Fischerhütte	3	2	0	2	3	0	4	1	0
Wasserwerk	3	3	0	2	4	0	5	1	0
Jagdhütte	3	3	0	2	4	0	4	2	0



## TABELLEN



## TABELLEN



Gebäude	Römer			Mayas			Wikinger		
	Holz	Stein	Gold	Holz	Stein	Gold	Holz	Stein	Gold
<b>Siedlungsausbau</b>									
Marktplatz	1	5	0	1	5	0	2	4	0
Eselzucht	5	7	0	3	9	0	8	4	0
Hafen	2	4	0	1	4	0	4	2	0
Kleiner Tempel	7	6	1	4	8	1	8	5	1
Großer Tempel	10	11	2	7	12	2	14	7	2
Lager	2	2	0	2	2	0	2	2	0
Werft	3	5	0	1	6	0	5	3	0
<b>Zierobjekte</b>									
<b>Militärgebäude</b>									
Kaserne	4	5	0	3	6	0	6	3	0
Kleiner Turm	2	3	0	2	3	0	3	2	0
Großer Turm	5	5	0	4	6	0	6	4	0
Aussichtsturm	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Burg	8	12	0	6	14	0	12	8	0
Fahrzeugmanufaktur	5	6	0	4	7	0	7	4	0
Lazarett	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Munitionsmanufaktur (R)	4	4	0	-	-	-	-	-	-
Pulverhaus (M)	-	-	-	3	5	0	-	-	-

## 20.2 Berufe

Grundberufe	Werkzeug
Träger	—
Planierer	Schaufel
Bauarbeiter	Hammer
<b>Weitere Berufe</b>	
<b>Agavenbauer (M)</b>	
Bäcker	—
Bergmann	Spitzhache
Eselzüchter	—
Fischer	Angel
Förster	—
Getreidefarmer	Sense
Holzfäller	Axt
Honigwinzer (W)	—
Imker (W)	—
Jäger	Bogen
Köhler (W)	—
Metzger	Axt



## TABELLEN

Müller	—
Munitionsmacher (R)	—
Pulvermacher (M)	—
Sägewerker	Säge
Schafzüchter (R)	—
Schiffsbauer	Hammer
Schmelzer	—
Schmied	—
Schweinezüchter (W)	—
Steinmetz	Spitzhache
Tempeldiener	—
Tequilabrenner (M)	—
Wagenbauer	Hammer, Säge
Winzer (R)	—
Ziegenzüchter (M)	—

<b>Spezialisten</b>	<b>Werkzeug</b>
Geologe	Hammer
Pionier	Schaufel
Dieb	—
Saboteur	Spitzhache und Schaufel
Gärtner	Schaufel

<b>Militär</b>	<b>Waffe</b>
Schwertkämpfer	Schwert Level 1, 2, 3
Bogenschütze	Bogen Level 1, 2, 3
Blasrohrkämpfer (M)	Blasrohr Level 1, 2, 3
Sanitäter (R)	Schwert Level 1, 2, 3
Axtkämpfer (W)	Streitaxt Level 1, 2, 3
Hauptmann	Rüstung
Heiler	—
Priester	—

## 20.3 Schiffe und Wagen

Schiffe	Waffe
Fähre	—
Handelsschiff	—
Kriegsschiff (R)	Katapult
Kriegsschiff (M)	Feuerspeier
Kriegsschiff (W)	Thors Hammer
<b>Wagen</b>	<b>Volk</b>
Karren	Römer, Mayas, Wikinger
Katapult	Römer



## TABELLEN



## TABELLEN



Feuerspeier  
Thors Hammer

Mayas  
Wikinger

### 20.4 Werkzeuge/Waffen

Werkzeuge/Waffen	benutzt von
Hammer	Bauarbeiter, Geologe, Schiffsbauer, Wagenbauer
Schaufel	Planierer, Pionier, Gärtner, Saboteur
Spitzhacke	Bergmann, Steinmetz, Saboteur
Axt	Holzfäller, Metzger
Angel	Fischer
Sense	Getreidefarmarbeiter
Säge	Sägewerker, Wagenbauer
Schwert	Schwertkämpfer, Sanitäter
Bogen	Bogenschütze, Jäger
Blasrohr	Blasrohrschieter
Streitaxt	Axtkämpfer

### 20.5 Waren

Waren	Herkunft
Agaven	Agavenfarm
Angel	Werkzeugschmied
Axt	Waffenschmied
Baumstämme	Holzfäller
Blasrohr	Waffenschmied
Bogen	Waffenschmied
Bretter	Sägewerk
Brot	Bäckerei
Eisen	Eisenschmelze
Eisenerz	Eisenmine
Fisch	Fischerhütte
Fleisch	Metzgerei/Jagdhütte
Getreide	Getreidefarm
Gold	Goldschmelze
Golderz	Goldmine
Hammer	Werkzeugschmied
Honig	Imkerei
Kohle	Kohlemine/Kohlerei
Mehl	Mühle
Met	Honigwinzer
Munition	Munitionsmanufaktur/Pulverhaus
Rüstung	Waffenschmied

Spitzhacke	Werkzeugschmied
Streitaxt	Waffenschmied
Säge	Werkzeugschmied
Sense	Werkzeugschmied
Schaufel	Werkzeugschmied
Steine	Steinmetz/Steinmine
Schwefel	Schwefelmanne
Schwert	Waffenschmied
Tequila	Tequiladestille
Wasser	Wasserwerk
Wein	Weingut

### 20.6 Tastatur-/Mausbelegung

LMK = Linker Mausknopf

RMK = Rechter Mausknopf

Taste	Funktion
Esc	„Spiel beenden“-Dialog Beenden der Chat-Eingabe
Strg+S	Schnellspeichern
Q, W, E, R, T	Baumenüs (Q = Grundgebäude bis T = Militärgebäude)
A, S, D, F	Siedlermenüs (A=Siedlerstatistik bis F=Finde Siedler)
Y, X, C	Produktionsmenüs (Y=Warenmenü bis C=Transportpriorität)
Return	Chat-Zeile aktivieren Mit Return Nachricht abschicken Esc bricht die Eingabe ab
Leertaste	Zur aktuellen Nachricht springen
P, Pause	Pause aktivieren/deaktivieren
H, Pos 1	Zur Startposition springen
Pfeiltasten	Scrollen
Bild auf, Numpad -	Reinzoomen
Bild ab, Numpad +	Rauszoomen
LMK + RMK	Zoomen
F1, ?	Html-Hilfe
F2-F4	Bildschirmauflösung umschalten (800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024)
F6	Teammenü
F7	Uhr ein-/ausblenden



## TABELLEN



Druck	Erzeugt einen Jpeg-Screenshot im „Grab“-Verzeichnis
Tab	zum Sprechen über Voice Chat, Taste gedrückt halten
1 bis 0	Gruppe aufrufen (Taste zweimal drücken = Bildausschnitt springt zur Gruppe)
Strg 1 bis 0	Gruppe festlegen
Rücktaste	Gesunde Soldaten aus der Selektion entfernen
LMK	Einheit(en) selektieren bzw. Selektion aufheben
Strg LMK	Einheit(en) zur Selektion hinzufügen
Shift LMK	Gleichartige Einheiten im Umkreis selektieren
Alt LMK	Gleichartige Einheiten im Sektor selektieren
RMK	Gehe zur Position und verrichte Defaulttätigkeit (Im Häuserbaumenü: RMB auf Haus: springt zu Haus)
Alt RMK	Gehe zur Position
Strg RMK	Patrouille zwischen aktueller Position und Ziel
Shift RMK	Wegpunkt setzen



**Jetzt stehen die kleinen Kerle und ihre weiblichen Kontrahentinnen, die Amazonen, als hochwertige Sammlerfiguren lebhaftig vor Ihnen! Die Siedler-Sammlerfiguren sind ca. 11 cm hoch, aus robustem PVC gefertigt und detailreich bemalt!**

**INARA, die Amazone  
SOKARIS, der Wächter der Pyramiden  
CLAVIUS, der Zenturio  
YAMATO, der Samurai**



**Jetzt bestellen unter  
[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)**



## CREDITS

### Produzent

Thomas Hertzler

### Entwicklungsleitung

Hans-Jürgen Brändle

Erik Simon

### Spielkonzept

Hans-Jürgen Brändle

Rainer Foetzki

Torsten Hess

Thorsten Mutschall

Marcus Pukropski

Erik Simon

### Programmierung

#### Grafik Engine

Marcus Pukropski

#### GUI

Michael Haller

#### KI

Stefan Maton

Dietmar Meschede

Volker Stang

#### Logik

Rainer Foetzki

Dietmar Meschede

#### Mainframe

Thomas Wiesinger

#### Netzwerk

Jan Sebald

Thomas Wiesinger

#### Sound

Philipp Kursawe

Stefan Pfafferott

#### Tools

Philip Kursawe

Stefan Maton

Marcus Pukropski

Thomas Wiesinger

### Zusätzliche Programmierung

Christian Jungen

Frank Lucht

Stefan Maton

### Grafik

#### Art Director

Torsten Hess

#### Gebäude

Toby Charlton

Michael Filipowski

Joachim Walther

#### Figuren

Marko Giertolla

Thorsten Mutschall

Thorsten Wallner

#### GUI

Joachim Walther

#### Objekte und Texturen

Michael Filipowski

Torsten Hess

Thorsten Mutschall

Marco Nagel

Joachim Walther

#### Scribbles

Joachim Walther

#### Zusätzliche Grafik

Michael Haller

#### 3D-Sequenzen Story

Torsten Hess

Thorsten Wallner

Joachim Walther

Wolfgang Walk

#### 3D-Sequenzen Durchführung

#### Studio

VCC Hamburg

#### Leitung und Regie

Prof. Markus Fischmann

#### Animation Supervisor

Ariane Hedayati

### Compositing

Ralph Apfelbaum

### Musik & Sound Effekte

Haiko Ruttmann

### Sprachproduktion

#### Studio

Berliner Synchron

#### Produktionsleitung

Haiko Ruttmann

#### Regie (deutsch)

Rolf Klischewski

Frank Turba

Wolfgang Walk

#### Regie (englisch)

Erik Hansen

Rolf Klischewski

Wolfgang Walk

#### Sprecher (deutsch)

Thomas Danneberg

Daniela Hoffman

Joachim Kertzel

Klaus Sonnenschein

#### Sprecher (englisch)

Albert Calvert

Erik Hansen

Shaun Lawton

Marty Sander

#### Data Wizards

Rolf Herzog

Philipp Kursawe

#### Mapdesign

Thomas „Eye“ Dumrauf

Marko Giertolla

Dennis „BB Wolverine“ Hillebrand

G.A.R. „CC Dej“ de Jong

Nurlaili „Elly“ Legimin

Jörg „Abbadon“ Niesenhaus

Erik Simon

Michael „Soc Moby Dick“ Schmidt

### Tutorials

Peter Klass

Armin Strobl

Andreas Suika

### Ingame Texte

Rolf Klischewski

Oliver Silski

### Blue Byte Game Channel

#### Team

#### Konzept

Richard Lyle

Haiko Ruttmann

Melanie Voit

#### Programmierung

Boris Kravets

Frank Lucht

Richard Lyle

Haiko Ruttmann

Jan Sebald

Melanie Voit

#### Webdesign

Michael Dreher

Ralf Roehn

James Ullrich

#### Quality Assurance &

#### Customer Support Manager

Jens „BB Proteuss“ Beier

#### Leadtesting

Till „BB Brus“ Boos

Darius „BB Luluman“ Schippritt

Thorsten „BB Rocker“ Strangegger

Andreas Suika

#### Inhouse Betatest-Team

Arif „BB Hemres“ Aydogan

Ralph „BB Sabre Wulf“ Bethke

Marc „BB LoP“ Bethke

Martin „BB Scotty“ Brammer

Eike „BB Momma T“ Böcker

Stefan „BB Cleaner“ Chabrowski

Dogan „BB Snoop“ Cinar

## CREDITS

### Joachim Alexis „BB Barracuda“

Fleischer

Daniel „BB Zorro“ Giebels

Dennis Alexander „BB Wolverine“ Hillebrand

Johrden

Peter „BB Deep Though“ Klaß

Thomas „BB Calcium“ Kudela

René „BB Necrone“ Kulka

Dominik „BB Bela“ Porten

Markus SegethPatrick „BB Pat“ Stoica

Sebastian „BB Elminster“ Tennbergen

Maik „BB Butch“ Trawka

André „BB Greenart“ van Leyen Stefan „BB Puppetmaster“ Völker

Michael „BB 12vis“ Unterhalt

#### Community Manager

Waldemar „BB Contact“ Lindemann

#### Handbuch

Dale Collins

Oliver Silski

#### Übersetzung ins Englische

Dale Collins

Andrew Hayes

#### Lokalisierungsmanager

Oliver Silski

#### Public Relations

John Coghlan

Michael Domke

Samantha Hertzler

Stewart-Muir Communications (UK)

#### Marketing

Sabina Becker

Daniela Brinkschulte

Samantha Hertzler

### Andreas Kähmer

Manfred Kallweit

Mike Nielsen

Rike Poppe

#### Vertrieb

David Bayliss

Helge Borgarts

Jim Harrod

Nicole Stiefken

#### Verpackung, Handbuch-Layout, Design und Produktion

Sabina Becker

Daniela Brinkschulte

Samantha Hertzler

Andreas Kähmer

Manfred Kallweit

Rike Poppe

#### Coverillustration

Torsten Hess

Tom Thiel

#### QA Assistant

Oliver Blanck

#### Hotline Team

Jonas Asboe

Katrin Eppinger

Björn Fleischmann

Thomas Geistert

Tobias Grimm

Stephan Illmer

Juri Kuprat

Peter Okorn

Christian Pütz

Benjamin Reckmann

#### Besonderen Dank an

Devon „Bosco“ Farr

Jason Habel

Mark Hall

Jeff Heyman

Jürgen H. Krause

Peter Reincke

Marc Schroeder

Peter Siedhoff

Jetzt neu:  
Der Siedler-Minigame zum Download:  
**DIE SIEDLER - Hiebe für Diebel**  
- kostenlos unter [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

# **DIE SIEDLER**

## **Der Comic Die Hitsingle**



## **Tolle Neuigkeiten für Siedler-Fans!**

### **Der Comic**

Als die Götter sich von den Menschen abwandten, machten sich der Wikinger Nörd, der Römer Clavius und der Maya Tusik auf den Weg, das Tor zum himmlischen Götterreich zu finden ...  
Den ersten Siedler-Comic gibt's ab sofort im Buchhandel. ISBN 3-7704-2376-3

Weitere Infos: [www.die-siedler-comic.de](http://www.die-siedler-comic.de)

### **Die Hitsingle**

Mit PEP'N UP - Time & Space, ganz losgelöst von Zeit und Raum, von neuen Siedler-Abenteuern träumen! Die Hitsingle gibt's jetzt im Musikfachhandel. EPC 670615 2

Weitere Infos: [www.sonymusic.de](http://www.sonymusic.de) und [www.pep-n-up.de](http://www.pep-n-up.de)

# **BLUE BYTE GAME CHANNEL**

## **Der Blue Byte Game Channel**



**Jetzt bestellen unter [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)**



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

Spielen Sie



auch online im **BLUE BYTE GAME CHANNEL:**

- Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
- Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!
- Einfacher, direkter Spielstart über den Browser!
- Weltranglisten, Foren und Chats!
- Clans, Turniere und Gewinnspiele!
- Infos, automatische Updates, Online-Service!



Alles im **BLUE BYTE GAME CHANNEL:**  
**[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)**



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)