

Besser als Bausparen

SIEDLER 5

Effektiv Errichten und gekonnt Kämpfen – direkt vom Entwickler Blue Byte kommen diese Tipps für das wuselige Aufbauspiel. Damit gelingen Siedlungsbau und Echtzeit-Schlachten.

Gewohnte Siedler-Taktiken helfen im fünften Teil der Reihe kaum: Das umgekrempelte Wirtschaftssystem und der umfangreiche Technologiebaum verlangen neue Vorgehensweisen. Hier verraten die Entwickler, wie Sie den Schwarzen Ritter besiegen.

Leibeigene

1. Billige Arbeitskräfte

Die wichtigsten Untertanen sind die Leibeigenen: Sie kosten wenig, schlafen nicht, werden nie hungrig – produzieren aber Rohstoffe. Zu Beginn einer Partie sollten Sie rund 15 Arbeiter beschäftigen, in Multiplayer-Duellen sogar 25. Wenn die Wirtschaft richtig läuft, können Sie die Kerle immer noch kurzerhand entlassen oder als Kundschafter missbrauchen.

2. Kämpfer ohne Eisen

Auf Karten mit knappen Eisenvorräten kann ein Rudel Leibeigener eine kleine Armee ersetzen. Rekrutieren Sie 50 Mann, um den Gegner mit schierer Masse zu überrennen. Im Heimatdorf wehrt eine Leibeigenen-Miliz zumindest kleinere Angriffe wirkungsvoll ab.

Gebäude-Reihenfolge

3. Dorfzentrum zuerst

Auf den meisten Karten steht es bereits, manchmal müssen Sie das Dorfzentrum jedoch erst errichten – noch vor allen Minen oder sonstigen Gebäuden. Denn ohne die Zentrale fehlt es an qualifizierten Arbeitskräften und Technologien.

4. Lehm- und Steinminen

Die beiden Baustoffe brauchen Sie für die ersten Gebäude dringend, vor allem Lehm. Angenehmer Nebeneffekt: In diesen Minen werkeln viele Arbeiter, was höhere Steuereinnahmen bedeutet. Mit dem Geld kaufen Sie mehr Leibeigene, die Sie als zusätzliche Ressourcen-Sammler einsetzen.

5. Universität

Schon früh im Spiel sollten Sie eifrig forschen, deshalb ist jetzt die Universität

dran. Die Gelehrten sind eifrige Steuerzahler und füllen die Kasse. Stellen Sie das Gebäude nicht zu nah an das Haupthaus – die Universität funktioniert auch etwas abgelegen tadellos, und den Platz um die Burg brauchen Sie später für die Veredelungsbetriebe. Im Modus »Technologie-Rennen« ist es sinnvoll, gleich zwei Unis zu bauen.

Wichtige Technologien: Veredler schalten Sie mit Konstruktion, Alchemie und Zahnrad frei. Letzteres ist extrem teuer, ermöglicht aber die Steinmetzhütte. Vermeiden Sie deshalb Verzögerungen in der Forschung! Per Bildung bauen Sie das Dorfzentrum aus und erhöhen damit Bevölkerungslimit und Steuereinnahmen.



6. Schlafen und Essen

Nach der Universität sind Wohnhäuser und Farmen dran. Die sollten vor allem in der Nähe der Minen stehen, damit Rohstoffnachschub und Steuerzahlungen flutschen. Wenn die Bergleute ausreichend versorgt sind, folgen Schlaf- und Essplätze für Gelehrte und andere Arbeiter.

7. Militärische Aufrüstung

Sobald es die Rohstoffvorräte zulassen, sollten Sie die teuren Kasernen bauen. Ein paar schnell rekrutierte Soldaten wehren Über-



griffe von KI oder menschlichen Gegnern ab. Achtung: Die Armee belastet das Bevölkerungslimit, vor allem bei Kavallerie und Kanonen. Wagemutige zögern die Aufrüstung hinaus und investieren die Ressourcen lieber erstmal in die Forschung.

8. Wirtschafts-Tuning

Grundsätzlich funktioniert die Siedlung, nun sind die Veredeler dran, die Sie möglichst um die Burg oder nahe der entsprechenden Mine platzieren sollten. Jeweils eine Ziegelbrennerei und ein Sägewerk genügen für den Anfang. Gerade wenn Sie nur einen Steinbruch haben, sind mindestens fünf Steinmetze Pflicht. Vorsicht: Veredelungsbetriebe belasten das Bevölkerungslimit recht stark! Wenn Sie nur ein Dorfzentrum besitzen, fehlen unter Umständen Kapazitäten für die Armee – bauen Sie gegebenenfalls ein zweites.



9. Marktplatz und Handel

Sollte der Platz um das Haupthaus für die Veredelungsbetriebe knapp werden, stellen Sie außerhalb der Siedlung ein Lager auf. Auch dort holen sich die Spezialisten ihre Rohstoffe. Außerdem fungiert das Lager nach einem Upgrade als Marktplatz. Der ist besonders in der Mitte einer Partie lebenswichtig, wenn Sie Verteidigungstürme bauen müssen und deshalb die Steine knapp werden. Am Markt tauschen Sie überschüssige Rohstoffe (meist Lehm und Geld) gegen die wichtigen Blöcke ein. Upgrades verbessern die Ausbeute weiter, knappe Ressourcen kaufen Sie einfach.

Rohstoffe

10. Lehm aus der Grube

Gerade am Anfang unerlässlich, da für die meisten Gebäude nötig. Legen Sie ruhig ein dickes Polster an. Nichts ist ärgerlicher, als ein wichtiges Haus wegen profaner Lehmknappheit nicht bauen zu können.



11. Holz roden mit Hirn

Holz brauchen Sie ebenfalls zu Beginn des Spiels am meisten. Schlaue Siedler roden die Wälder rund um das Haupthaus und schaffen so Platz für weitere Gebäude. Herumstehende Leibeigene sollten Sie immer vorübergehend zu Holzarbeitern machen und bei Bedarf wieder abziehen.

12. Stein ist Gold

Während Steine zunächst kaum eine Rolle spielen, gewinnen Sie im Lauf einer Partie extrem an Bedeutung. Vor allem Gebäude-Upgrades verschlingen Unmengen davon. Suchen Sie deshalb schon früh die Karte nach Steinvorkommen ab, um sie vor dem Feind zu besetzen und möglichst (Bevölkerungslimit!) gleich auszubeuten.

13. Eisen für den Krieg

Ohne Eisen geht militärisch fast nichts, das macht es zu einem der wichtigsten Rohstoffe. Fangen Sie so schnell wie möglich an zu schürfen, da die unabdingbare Technologie »Konstruktion« Eisen braucht.

14. Schwefel = Kanonen

Anfangs reichen 150 Einheiten, um die Alchemie und damit die Veredler Schmied und Alchemistenhütte freizuschalten. Erst wenn das »Kanonenzeitalter« anbricht, sollten Sie das gelbe Gold im großen Stil fördern, um damit Geschütze zu gießen.

Kampfeinheiten

15. Speerkämpfer

Diese guten Kavallerie-Killer kosten in der niedrigsten Ausbaustufe kein Eisen – ideal für den Anfang. Außerdem profitieren Sie

praktischerweise von vielen Bogenschützen-Upgrades. Halten Sie immer ein oder zwei Trupps unter Waffen, vor allem, wenn der Feind mit Pferden kommt.

16. Schwertkämpfer

Die ideale Allround-Einheit, wenn die hohen Eisenkosten nicht wären. Rekrutieren Sie zu Beginn maximal einen Trupp, und investieren Sie lieber Holz in Speerträger. Nach einigen Upgrades sind die Schwertschwinger sehr stark und die hohe Eisen-Investition auf jeden Fall wert.

17. Bogenschützen

Mit ihren Bögen richten die Fernkämpfer extrem viel Schaden an und sind deshalb die gefährlichste Einheit im Spiel. Erforschen Sie unbedingt die höhere Reichweite in der Sägemühle! Weil sie im Nahkampf relativ wehrlos sind, sollten Sie immer zwei Trupps etwas voneinander entfernt aufstellen – so können sie sich gegenseitig beschützen und den Feind einklemmen.



18. Berittene Bogenschützen

Diese Fernkämpfer schlagen schnell und tödlich zu. Vorteil: Sie kosten nur Holz. Nachteil: Sie belegen zwei Plätze des Bevölkerungslimits. Das macht sie für häufigere Einsätze zu ineffektiv, als Aufklärer sind sie jedoch ideal. Außerdem jagen die berittenen Bogenschützen fliehende Einheiten. Größere (teure!) Verbände eignen sich für blitzartige Überfälle auf Leibeigene oder einzelne, ungeschützte Gebäude.

19. Schwere Kavallerie

Erst spät im Spiel verfügbar, gehören die Reiter zu den stärksten Einheiten. Auch sie belegen zwei der kostbaren Bevölkerungsplätze und sind generell recht teuer. Dafür erledigen sie Fernkämpfer und Kanonen durch ihre hohe Geschwindigkeit fast ohne eigene Verluste. Das macht sie ideal für schnelle Übergriffe auf gegnerische Außenposten sowie Minen.

20. Kanonen gegen alle

Durch ihren Schadensradius plätten sie ganze Gruppen von Soldaten sehr schnell. Die fette Bronzekanone hat eine höhere Reichweite als sämtliche Verteidigungstürme – ideal für Belagerungen.



Kampftaktiken

21. Brutale Bogenschützen

Bogenschützen sind der Schlüssel zum Sieg: Hinter einer Reihe von Nahkämpfern und Helden erledigen sie jeden Gegner. Deshalb sollte Ihre Truppe zu zwei Dritteln aus diesen Fernkämpfern bestehen. Erforschen Sie alle Verbesserungen in Sägemühle, Schießanlage und Schmiede. Vorsicht: Ab dem Upgrade auf Armbrüste kosten die Bogenschützen Eisen statt Holz! Nutzen Sie weit gefächerte Formationen, um Kanonen ein schlechtes Ziel zu bieten.

22. Sturm auf den Turm

Einzelne Türme sind für Helden und Nahkämpfer kein Problem. Bei mehreren schicken Sie einen Leibeigenen als Köder vor, während sich der Rest der Truppe in Angriffsposition bringt. Optimal zerstören große Kanonen, die Sie allerdings gegen Nahkampfangriffe beschützen müssen.

23. Verteidigungsanlagen

Türme, Türme und nochmals Türme geben der Siedlung Sicherheit. Achten Sie wegen der Mindestreichweite der Turmgeschütze auf Abstände dazwischen. Ein kleiner Trupp Soldaten beschäftigt durchbrechende Gegner. Schlimmstenfalls lösen Sie Alarm aus und befördern Leibeigene zu Milizionären. Stellen Sie nahe am Haupthaus Türme auf, um Durchbrecher und Hinterrum-Angriffe abzuwehren. MS

