

## Allgemeine Tipps und erster Teil der Lösung

# Die Siedler 4

Trotz des umfangreichen Tutorials ist auch der jüngste Spross der Siedler-Familie kein Kinderspiel. Unsere Tipps helfen Ihnen über die ersten Runden.

**A**uch Siedler 4 von Blue Byte ist wieder knuffig und niedlich programmiert. Hinter der bunten Fassade lauert aber weiterhin eine knallharte Wirtschaftssimulation. Unsere allgemeinen Tipps helfen über anfängliche Schwierigkeiten hinweg und machen aus Ihnen einen ruhmvollen Siedlungsbauer. Zudem haben wir uns im ersten Teil der Komplettlösung mit den Römern in die Schlacht gestürzt. Im nächsten Heft lesen Sie dann die Wege zum Sieg der restlichen Kampagnen.

## Funktionierende Siedlung

### PRODUKTIONSINSELN errichten

**TIPP 1:** Bevor Sie in einer Mission die ersten Gebäude bauen, erkunden Sie die umliegende Landschaft und planen dort unterschiedliche Produktionsinseln ein. Jede dieser Inseln sollte auf spezielle Warentypen konzentriert sein. Beispielsweise ist es sinnvoll, Förster, Holzfäller und Sägewerke möglichst dicht beieinander zu platzieren, um die Transportwege für Baumstämme und Bretter zu verkürzen. Das Gleiche gilt übrigens für die Brot-, Eisen- und anderen Produktionsketten.



**Tipp 1:** Teilen Sie Ihre Siedlung in Produktionsinseln ein, um die Transportwege zu verkürzen. Hier sehen Sie ein Industrie-Gebiet aus Holzfäller-Hütten, Sägewerk und Förster.

### Keinen PLATZ verschwenden

**TIPP 2:** Vergeuden Sie keinen Platz durch die ungünstige Positionierung von größeren Gebäuden wie Burgen, Farmen oder Wohnhäusern. Die Baufläche für solche Anwesen ist äußerst begrenzt. Darum überlegen Sie sich vor einem Bau gut, ob Sie das Gebäude wirklich benötigen – oder ob es nicht an einem anderen Ort besser platziert wäre. Wenn Sie hier falsch planen, kommen Sie spätestens bei der Soldatenproduktion in arge Bedrängnis.

### GEOLOGEN einsetzen

**TIPP 3:** Es ist immens wichtig, frühzeitig Geologen auf die Suche nach Rohstoffen zu schicken, damit Sie Ihre

Siedlung nicht in die falsche Richtung ausdehnen. Lassen Sie mindestens fünf der Rohstoffsucher die nahe gelegenen Berge nach Kohle, Eisen und anderen Materialien absuchen, damit Sie früh Minen bauen können.

### Arbeiterzahl ERHÖHEN

**TIPP 4:** Zu Beginn jeder Partie stehen Ihnen je fünf Planierer und Bauarbeiter zur Verfügung. Wenn Sie weitere Hämmer, Schaufeln und untätige Träger haben, erhöhen Sie die Anzahl der planierenden und bauenden Arbeiter auf jeweils zehn. Das garantiert schon im Anfangsstadium einen raschen Siedlungsaufbau.

### BAUSTOFFE produzieren

**TIPP 5:** Bretter und Steine sind anfangs die wichtigsten Güter. Falls Sie noch keine Holzfäller, Sägewerke oder Steinmetze haben, müssen Sie die schleunigst erschaffen. Ein Sägewerk, drei Holzfällerhütten und zwei Steinmetze reichen für den Anfang. Bauen Sie erst dann Forsthäuser, wenn Sägewerk und Holzfäller bereits arbeiten, sonst pflanzen die Förster neue Bäume auf wichtigem Bauland.

### Mehr FÖRSTER einstellen

**TIPP 6:** Förster sind nicht mehr so produktiv wie in den ersten Teilen der Siedler. Sie brauchen deshalb für drei Holzfäller mindestens zwei Förster.

### WOHNHÄUSER nicht sofort abreißen

**TIPP 7:** Reißen Sie nicht (wie im Vorgänger) große Wohnhäuser kurz nach ihrem Bau wieder ab. Die Siedler ohne Arbeitsplatz treten sonst in den Streik, und Ihre Wirtschaft kommt zum Erliegen. Unten links im Menü sehen Sie die Zahl der Betten, in denen nur Träger, Planierer und Bauarbeiter schlafen. Reißen Sie die Wohnhäuser wieder ab, wenn Sie viele Soldaten rekrutiert haben.

### Waren EINLAGERN

**TIPP 8:** Es empfiehlt sich, alle Waren zu Beginn des Spiels in Lager zu schaffen. Auf der Wiese herumliegende Gerätschaften versperren wertvolles Bauland. Sobald Ihre Wirtschaft stabil ist, sollten Rohstoffe wie Holz, Stein oder Getreide wieder aus den Lagern ver-



**Tipp 8:** Lagern Sie schon früh Waren ein, speziell Schwerter, Werkzeuge und Gold.

**STEINMINEN**  
bauen

Neue  
**SIEDLUNGEN**  
gründen

**NAHRUNG**  
nahe der  
Bergwerke

**GENUG**  
Verpflegung

Platz für  
**FARMEN**

schwinden. Diese Materialien werden im späteren Spielstadium ohnehin konstant produziert.

**TIPP 9:** Später im Spiel sind Steinminen äußerst nützlich. Sobald Sie über diese Bergwerke verfügen, müssen Sie nicht mehr ständig neue Steinbrüche an Felsen errichten, sondern produzieren bequem an einer Stelle.

**TIPP 10:** Die Gründung weiterer Siedlungen wurde stark vereinfacht. Errichten Sie eine Eselzucht sowie eine Fahrzeugmanufaktur. In Letzterer basteln Sie einen Karren zusammen und bestücken ihn mit Rohstoffen und Einheiten für den Aufbau einer neuen Siedlung. Schicken Sie ihn zu seinem Zielgebiet, wo Sie eine militärische Einrichtung erbauen, nachdem Ihre Pioniere das benötigte Land erobert haben. Ein Soldat besetzt dann sein neues Heim. Weitere Waren bringen Sie durch den Bau eines Marktplatzes und die Einrichtung einer Handelsroute mit Ihrer Hauptsiedlung in das neue Gebiet.

**Rohstoffabbau und Produktion**

**TIPP 11:** Um möglichst kurze Transportwege zu garantieren, positionieren Sie die Nahrungsproduktion nahe der Bergwerke. Dadurch werden die Minenarbeiter ständig mit ausreichend Nahrung versorgt, und es entstehen keine Pausen beim Rohstoff-Abbau.

**TIPP 12:** Im Einzelspielermodus erreichen Sie eine konstante Herstellung von Lebensmitteln für Kohle- und Eisenminen mit folgenden Gebäuden: Ziehen Sie drei Farmen, eine Mühle, zwei Bäckereien, eine Tierfarm und eine Metzgerei hoch. Die Gebäude sollten bei ungefähr acht Minen ständig ausgelastet sein.

**TIPP 13:** Bauern brauchen im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich weniger grüne Wiesen, um ein Feld zu bestellen. Daher ist es möglich, Farmen auch relativ dicht zusammen zu bauen. Lassen Sie sich nicht von der mit Büschen bewachsenen Landschaft verwirren, auch dort wird ein Bauer Getreide säen. Nur an allzu bergigen Stellen und Hängen müssen Sie von Landwirtschaft absehen. Wenn es keinen anderen Bauplatz mehr geben sollte, verlegen Sie zur Not den Arbeitsbereich des jeweiligen Bauernhofes.



**Tipp 13:** Farmen brauchen in Siedler 4 weniger Platz. Bauen Sie deshalb mehrere Höfe dicht nebeneinander. Falls es mal eng wird, verlegen Sie einzelne Arbeitsbereiche.

**JÄGER**  
einstellen

**TIPP 14:** Um einem plötzlichen Einbruch der Nahrungsproduktion vorzubeugen, errichten Sie auf Ihrem ge-

Viel  
**KOHLE**  
abbauen

Früh  
**GOLD**  
produzieren

samten Siedlungsgebiet mehrere Jagdstuben. Die Gebäude sind kostengünstig, die Jäger effektiv. Beachten Sie, dass für die Ausbildung eines Jägers Pfeil und Bogen nötig sind. Die produziert ausnahmsweise nicht die Werkzeug-, sondern die Waffenschmiede.

**TIPP 15:** Kohle brauchen Sie in vielen Bereichen des Spiels – unter anderem zur Waffen- und Goldproduktion. Deshalb ist es sehr wichtig, dass Sie genug Kohleminen unterhalten. Wenn eine Ihrer Produktionsstätten plötzlich keine Kohlesäcke mehr enthält, aber dafür mit einem anderen Rohstoff überquillt, ist das ein sicheres Indiz für eine Unterproduktion. Beseitigen Sie dies durch den Aufbau neuer Kohleminen. Bei den Wikingern besteht zusätzlich die Möglichkeit, eine Köhlerei zu errichten. In dieser wird Holz in Kohle umgewandelt.

**TIPP 16:** Anders als im dritten Teil der Siedler-Reihe benötigen Sie schon für die Rekrutierung von Truppen jede Menge Goldbaren. Beginnen Sie deshalb früh mit deren Herstellung, und nutzen Sie jede Gelegenheit, Goldminen zu bauen. Für die Weiterverarbeitung sollten Ihnen mindestens drei Goldschmelzen zur Verfügung stehen.



**Tipp 16:** Bauen Sie Gold in großer Menge und so schnell wie möglich ab, um bereits früh in der Mission durchtrainierte Soldaten rekrutieren zu können.

**FISCHE**  
gegen Gold

**TIPP 17:** Die Lieblingsspeise der Goldschürfer ist frischer Fisch. Stellen Sie deshalb in der Warenstatistik die Zulieferungsbestimmungen des Fisches zugunsten der Goldminen um. Liefern Sie das oftmals knappe Gut nur an diese, nicht etwa auch an Eisenminen. Sollte Fisch im Überfluss existieren, lagern Sie ihn ein. Er ist für eine eventuell später erfolgende Goldbarrenproduktion von enormer Wichtigkeit.

**WAFFEN-**  
**PRODUKTION**  
aktivieren

**TIPP 18:** Die Waffenschmieden nehmen die Arbeit erst auf Ihren Befehl hin auf. Vergessen Sie nicht, nach dem Bau einer Schmiede die automatische Produktion zu aktivieren. Lassen Sie vor allem Schwerer schmieden, danach Bögen, Spezialwaffen und nur ganz wenige Rüstungen. Letztere werden lediglich von Hauptmännern benutzt. Noch nicht sofort benötigte Waffen lagern Sie ein. Ihre Waffenlieferanten sollten spätestens ab dem zweiten Viertel einer Partie arbeiten.

**Spezialisten**

**SPEZIALISTEN**  
ausbilden

**TIPP 19:** Diebe, Geologen und Pioniere müssen Sie im Siedlermenü unter »Berufsgruppen« extra ausbilden. Dazu

**Umgebung  
ERKUNDEN**

brauchen Sie freie Träger und Werkzeuge. Falls Sie im Besitz mehrerer Inseln sind: Scrollen Sie vorher zu dem Eiland, auf dem die Spezialisten erforderlich sind.

**TIPP 20:** Erkunden Sie schon in der Startphase mit Dieben die umliegende Landschaft. Machen Sie möglichst früh die Grenzen zu den Feindsiedlungen aus, und erspähen Sie die gegnerischen Bastionen. Dem Feind erscheinen Diebe wie eigene Einheiten; nur seine Soldaten können sie entarnen. Halten Sie sich deshalb von bewaffneten Gegnern fern. Gegen feindliche Agenten helfen eigene Patrouillen.

**Feind  
BESTEHLEN**

**TIPP 21:** Um den Feind möglichst früh zu schwächen (empfiehlt sich besonders auf Mehrspielerkarten), stehlen Sie ihm im großen Stil seine Werkzeuge. Ohne Sichel, Hammer und Schaufel wird es eine ganze Zeit dauern, bis seine Wirtschaft in Schwung kommt. Während Ihre bereits nach einer kurzen Zeit floriert, befindet sich Ihr Feind immer noch in der Aufbauphase.



**Tipp 21:** Erkunden Sie mit dem Dieb die nähere Umgebung und die Grenzen Ihres Feindes.

**GEOLOGEN  
beschützen**

**TIPP 22:** Achten Sie auf Ihre Geologen! Feindliche Soldaten können nämlich Ihre Rohstoffsucher angreifen. Schicken Sie deshalb immer eine kleine Truppe von Soldaten mit auf den Weg, um den Geologen sicheres Geleit zu geben. Wenn Sie Letztere nicht mehr brauchen, wandeln Sie die Forscher wieder in normale Träger um.

**PIONIERE  
ausbilden**

**TIPP 23:** Im Gegensatz zu Siedler 3 benötigt im neuen Teil jeder Pionier eine eigene Schaufel. Produzieren Sie deshalb mehrere Schippen in Ihrer Werkzeugschmiede, um anschließend Träger damit auszurüsten. Setzen Sie möglichst oft Pioniere ein, da diese rasch und effektiv noch nicht erschlossenes Land einnehmen. Auch Feindegebiet können die Jungs besetzen: Sobald sie ein gegnerisches Gebäude ummauert haben, stürzt es ein.

**Das Militär****AUSBILDUNG  
von Soldaten**

**TIPP 24:** Es empfiehlt sich, früh mit dem Training von Soldaten zu beginnen. Denn anders als im Vorgänger ist vor der Rekrutierung keine Aufwertung mehr nötig. Stellen Sie im Idealfall die unterste sowie die oberste Kämpferklasse auf unendliche Produktion. Während Sie für erstere nur die eigentliche Waffe brauchen, verlangt letztere zusätzlich einen Obolus von zwei Goldbarren. Wenn die zur Verfügung stehen, werden automatisch die besseren Kämpfer ausgebildet. Durch diese Methode verfügen Sie relativ früh über eine große Armee. Vergessen

**Unein-  
nehmbare  
FESTUNG**

Sie nicht, in der Zwischenzeit neue Wohnungen nachzubauen, da Ihnen ansonsten die Rekruten ausgehen.

**TIPP 25:** Um eine möglichst unknackbare Stellung zu schaffen, ziehen Sie drei große Festungen direkt nebeneinander hoch. Stellen Sie zusätzlich noch zwei bis drei Lazarette bereit. Nun reißen Sie sämtliche anderen Militärbefestigungen in Ihrer Siedlung ab und sammeln vor Ihren verbliebenen Bastionen die Armee. Der Feind wird nun gezwungen, genau an dieser Stelle anzugrei-



**Tipp 25:** Konzentrieren Sie Ihre Verteidigung auf bis zu drei sich unterstützende Festungen, die von einer Armee geschützt werden. So hat es der Feind schwer.

fen. Ohne eine extreme Übermacht wird er die Position jedoch nicht übernehmen können: Zunächst einmal macht ihm Ihre Armee schwer zu schaffen, die pausenlos durch die Lazarette geheilt wird. Sollte es ihm dennoch gelingen, eine Festung einzunehmen, bleibt Ihr Land unberührt, da es noch von zwei weiteren Bastionen geschützt wird. Errichten Sie solch einen Komplex möglichst weit weg von wichtigen Produktionsanlagen, die ein erfolgreicher Angriff zerstören könnte.

**OFFENSIV-STÄRKE steigern**

**Mit ÜBERMACHT angreifen**

**TIPP 26:** Die Offensivstärke steigern Sie durch den Bau einer möglichst gut funktionierenden und florierenden Siedlung. Je mehr Siedler, Gebäude und Waren Sie besitzen, desto größer wird die Offensivkraft.

**TIPP 27:** Greifen Sie den Feind grundsätzlich nur mit einer Übermacht an, im Idealfall auch noch mit Soldaten eines überlegenen Typs. Stückweise Eroberungen schlagen in Siedler 4 zumeist fehl, da der Feind relativ schnell wieder neue Truppen aufgestellt.



**Tipp 27:** Greifen Sie grundsätzlich nur mit einer Übermacht an, die den Feind in einem Rutsch in die Knie zwingt. Punktuelle Angriffe bringen meist wenig.

**Türme ABREISSEN**

**TIPP 28:** Reißen Sie nicht nur, wie in Tipp 2.5 beschrieben, Türme im eigenen Land ab, auch eroberte sollten Sie nach dem weiteren Vorrücken demolieren. Sonst besteht die Gefahr, dass Sie die Türme ein weiteres Mal erobern müssen. Die KI nutzt im Normalfall keine Pioniere, von daher bleiben das eroberte Gebiet und die darauf befindlichen Waren in Ihrem Besitz.

**HAUPTMÄNNER mitführen**

**TIPP 29:** Hauptmänner sind starke Kämpfer und verbessern Motivation und Kampfkraft Ihrer Einheiten. Führen Sie daher in jeder Gruppe einen mit. Für die Rekrutierung eines Hauptmannes brauchen Sie eine Rüstung sowie drei Goldbarren.

**Vor dem ersten Angriff SPEICHERN**

**TIPP 30:** Überlegen Sie sich Ihren ersten Angriff gegen einen Konkurrenten sehr gut. Sobald Sie nämlich einen Computergegner attackieren, wird er seine gesamten Soldaten zusammentrommeln, um den Angriff abzuschlagen. Speichern Sie unbedingt vor Ihrer Attacke. Wenn Sie verlieren, marschiert die feindliche Armee fast immer in Ihr Land ein. Wenn Sie dann nicht gut vorbereitet sind, haben Sie kaum noch eine Chance. Falls Sie das entscheidende Gefecht hingegen gewonnen haben, ist der Feind für geraume Zeit stark geschwächt.

**INVALIDEN heilen**

**TIPP 31:** Errichten Sie in der Nähe der Front unbedingt ein Lazarett, um verwundete Soldaten sofort heilen zu können.

**KRIEGSMASCHINEN bauen**

nen. Wenn Sie auf Seiten der Römer spielen, sollten Sie Heiler mitführen, die sich der Verletzten annehmen.

**TIPP 32:** Bauen Sie in Ihren Fahrzeugmanufakturen Kriegsmaschinen, die Sie mit Munition beladen. Das Kriegsgerät kann feindliche Gebäude mit wenigen Schüssen zerstören, ist dafür jedoch sehr schwerfällig und kann nicht jeden Landschaftstyp passieren. Wenn Sie in einem sehr hügeligen, engen oder sumpfigen Gebiet spielen, verzichten Sie auf den Einsatz von schwerer Ausrüstung.

**PRIESTER zur Unterstützung**

**TIPP 33:** Führen Sie immer Priester zur Unterstützung Ihrer Armeen mit. Die Gottesmänner verfügen über mächtige Zauber, die Ihre Feinde einfrieren oder konvertieren können. Achten Sie darauf, ständig genug Mana bereitzuhaben. Das wird in den kleinen Tempeln erzeugt.



**Tipp 33:** Halten Sie stets genug Mana bereit, damit Ihre Priester mächtige Zaubersprüche sprechen können. An der Front müssen Sie die Magier beschützen.

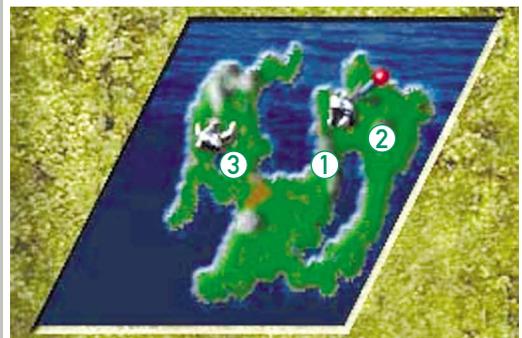
# Komplettlösung

## Die Kampagne der Römer

### Mission 1

**Wälder ABHOLZEN**

**TIPP 34:** Errichten Sie einige Holzfällerhütten und Sägewerke. Fällen Sie damit die zahlreichen Bäume in der Umgebung, um sich Platz zu verschaffen. Zu Beginn brauchen Sie noch keine Förster. Erst wenn die Holzproduktion ineffizient oder zu langsam wird, sollten Sie selbst Wälder hochziehen, um für Nachschub zu sorgen.



**Mission 1:** Besetzen Sie die Gebirge im Westen (1) und Osten (2) Ihrer Siedlung, stellen Sie eine schlagkräftige Armee aus mindestens 60 Soldaten auf, und vernichten Sie damit den Gegner.

**MINEN**  
errichten

**TIPP 35:** Sowohl im Westen (1) als auch im Osten (2) liegen Gebirge. Erkunden Sie diese mit Ihren Geologen, und produzieren Sie mit den Rohstoffen Waffen und Gold. Errichten Sie parallel dazu große Wohnhäuser, um für die folgende Schlacht genügend Einheiten zur Militärausbildung zur Verfügung zu haben.

**Gegner**  
**ANGREIFEN**

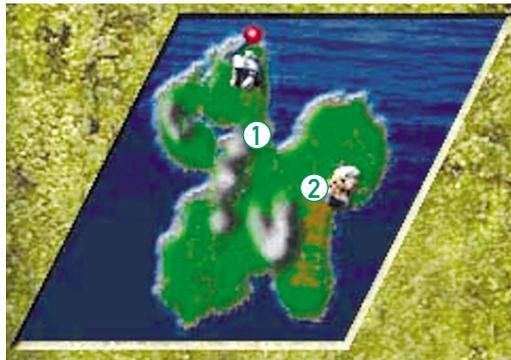
**TIPP 36:** Sie haben in dieser Mission alle Zeit der Welt, eine wirklich schlagkräftige Armee und ansehnliche Siedlung aufzubauen. Ihr Feind (3) wird Sie nicht angreifen, darum müssen Sie in die Offensive gehen. Je 30 schwere Schwertkämpfer sowie Bogenschützen und zehn Heiler sollten Ihrem Gegner sicher den Rest geben.

**Mission 2****Nach**  
**SÜDEN**  
vorstoßen

**TIPP 37:** Arbeiten Sie sich gemütlich nach Süden bis zu den riesigen Gebirgen (1) vor. Erkunden Sie diese, und bauen Sie routinemäßig die dort vorhandenen Rohstoffe ab. Besonders wichtig sind Kohle und Eisenerz.

**FISCHE**  
fangen

**TIPP 38:** Fangen Sie möglichst viele Fische, und lagern Sie diese schon zu Beginn der Partie ein. Sie können Sie später zur Versorgung der nahe gelegenen Goldminen benutzen. Auch Jäger beliefern Ihre Minen, da auf der Karte ziemlich viele Wildtiere herumlaufen. Stellen Sie eine schlagkräftige Armee aus mindestens 80 Soldaten auf.



**Mission 2:** Schlagen Sie mit Ihrer Armee eine Bresche in das Gebiet der Mayas, um bei (2) deren Tempel zu zerstören.

**TEMPEL**  
vernichten

**TIPP 39:** Wie in der vorigen Mission verhält sich Ihr Opponent anfangs komplett defensiv. Darum müssen Sie wieder von sich aus angreifen. Dringen Sie mit Ihrer Armee in sein Gebiet ein, und schlagen Sie eine Bresche bis nach (2). Dort befindet sich der zu vernichtende Tempel. Erobern Sie zuerst die umliegenden Verteidigungstürme.

**Mission 3****GEGEN-**  
**STÄNDE**  
einsammeln

**TIPP 40:** Dringen Sie zunächst in Richtung Süden vor. Dort finden Sie viele Werkzeuge und weitere Rohstoffe, die Ihre Siedler verwenden können. Sichern Sie danach die Versorgung mit den Grundrohstoffen Holz und Stein.

**VERTEI-**  
**DIGUNG**  
aufbauen

**TIPP 41:** Die Mayas aus dem Südosten (1) werden Sie hin und wieder attackieren. Bauen Sie deshalb eine Burg, und verteidigen Sie die mit einer rasch aufgestellten Armee. Ein Lazarett sorgt für die schnelle Heilung Ihrer Truppen. Die Rohstoffe zur Rekrutierung Ihrer Soldaten finden Sie im großen Gebirge in der Mitte der Karte.

**WIKINGER**  
vernichten

**TIPP 42:** Die sich passiv verhaltenden Wikinger verfügen über eine beachtliche Armee. Greifen Sie deshalb mit über 100 gemischten Einheiten bei (2) an, lassen Sie jedoch zur Sicherheit eine kleine Truppe als Verteidigung gegen die Mayas in Ihrem Gebiet zurück.



**Mission 3:** Verteidigen Sie sich zunächst mit einer Burg gegen die Mayas (1), und zerschmettern Sie die Wikinger (2). Danach überrollt Ihre Streitmacht die übrig gebliebenen Mayas.

**MAYAS**  
angreifen

**TIPP 43:** Sobald die Wikinger vernichtet sind, wenden Sie sich wieder den Mayas zu. Diese werden Ihnen mit noch mehr Einheiten entgegentreten. Vereinigen Sie deshalb Ihre vorher getrennten Angreifer und Verteidiger wieder zu einer Armee. Nur so können Sie Ihren Feind ins Nirvana schicken. Fallen Sie mit der geballten militärischen Macht von mindestens 140 gemischten Soldaten in das Feindesland ein. Wenn der letzte Turm der Mayas fällt, ist die Römer-Kampagne gewonnen. In der nächsten Ausgabe zeigen wir Ihnen, wie Sie als Wikinger- und Maya-Häuptling erfolgreich gegen Feinde vorgehen. Außerdem helfen wir Ihnen dabei, in der vierten Kampagne das Dunkle Volk zu bezwingen.

PET