

Niedliche Entwicklungshilfe

Siedler 4 – Mission-CD

Römer, Wikinger und Mayas stürzen sich mit unseren Tipps in die neuen Abenteuer.

PLATZ einteilen

Raum SCHAFFEN

KARREN ausrüsten

Für die Mission-CD haben die Entwickler bei Blue Byte den gehobenen Schwierigkeitsgrad von Siedler 4 noch weiter verschärft. Mit unseren Tipps sollten die 21 Aufträge der Erweiterung aber kein größeres Problem darstellen.

TIPP 1: Auf den Karten der Mission-CD geht es wegen der vielen Gebirge und Wüstengebiete oft recht eng zu. Planen Sie deshalb genau, wo die Gebäude Ihrer Siedlung stehen sollen. Es macht keinen Sinn, kleine Bauten wie ein Wasserwerk in eine weite Ebene zu stellen. Legen Sie dort lieber den Grundstein für große Wohnhäuser oder Tempel.

TIPP 2: Geröllfelder und Wälder nehmen oft wertvollen Siedlungsraum weg. Steinmetze und Holzfäller samt Sägewerk schaffen Platz für wichtige Häuser. Verzichteten Sie aber besser auf einen Förster, sonst ist der Räumungseffekt gleich Null. Wenn Sie gerade kein Baumaterial benötigen, legen Sie Bretter und Steinbrocken im Lager ab – das nächste Wohnhaus kommt bestimmt.

TIPP 3: Weit wichtiger als im Hauptprogramm sind in den neuen Missionen die Gründungskarren. Produzieren Sie schon früh Hämmer und Esel, um möglichst mehrere der Gefährte gleichzeitig ausrüsten zu können. Denken Sie auch daran, genug Arbeiter nebst Schaufeln zur Verfügung zu stellen. Zu jedem Karren gehören zehn Pioniere.



Tipp 3: Um mehrere Gründungskarren auszurüsten, sollten genug Schaufeln bereitliegen. Damit statten Sie die Pioniere aus.

Effektiv GRÜNDEN

TIPP 4: Wenn Sie mit Gründungskarren eine neue Siedlung starten wollen, schicken Sie gleich mehrere Vehikel und entladen sie an der gleichen Stelle. Während sich zehn Pioniere sofort an ihre Arbeit machen, lassen Sie den Rest der Spezialisten sofort die Schaufeln niederlegen. Die neu gewonnenen Arbeiter bauen dann – in dieser Reihenfolge – einen kleinen Turm, ein kleines Wohnhaus, Holzfäller, Sägewerk und Steinmetz. Per Fähre oder zu Fuß angereiste Soldaten besetzen den Turm. Zum Schluss fehlt nur noch ein Hafen oder Marktplatz, um benötigte Waren schnell zu liefern.

TIPP 5: Errichten Sie möglichst früh Lager. Dort sollten Sie Werkzeuge, Waffen, Eisen und Gold sammeln. Die

NAHRUNG besorgen

Fische für GOLD

KOEHLE organisieren

GÄRTNER schützen

WAFFEN schmieden

HAUPTMANN ausbilden

ENDLOS rekrutieren

Aufbewahrungsorte sollten möglichst nahe an der Kaserne und Waffenschmiede liegen. Falls Sie später zu den Waffen rufen, ist die Armee schnell ausgerüstet.

TIPP 6: In manchen Missionen steht anfangs zu wenig Platz für eine volle Nahrungsindustrie zur Verfügung. Dann sollten Sie Fischerhütten und Jagdstuben bauen, um zumindest genügend Fisch und Fleisch zu haben. Die Jäger benötigen allerdings Pfeil und Bogen aus der Waffenschmiede. Vergessen Sie nicht, im Menü für die Nahrungsverteilung allen Minen etwas zukommen zu lassen.

TIPP 7: Auch wenn die Nahrungsproduktion für Brot und Fleisch klappt, schadet es nicht, mindestens drei bis vier Fischerhütten zu bauen. Die Goldschürfer lieben Fisch und arbeiten mit dieser Verpflegung wesentlich effektiver. Selbst wenn Sie noch keine Goldminen haben, sollten Sie fleißig angeln und die Beute einlagern. Sobald die Geologen Edelmetallvorkommen entdecken, beschleunigen die Fischbestände die Produktion. So können Sie kurzfristig Level-3-Soldaten rekrutieren.

TIPP 8: Kohle ist wichtig. Nicht nur die Schmelzen, auch die Schmieden brauchen das »schwarze Gold«. Liefern Sie Brot an die Minen, um die Produktion zu beschleunigen. Die Wikinger können zudem auf die Köhlerei zurückgreifen, die aus Bäumen Holzkohle gewinnt.

Siedler im Kampf

TIPP 9: Besonders in den fünf Römer-Missionen brauchen Sie immer wieder mit Schaufeln bewaffnete Gärtner. Die Gartenbrigade sollte nie allein im Dunklen Land unterwegs sein. Wenn ein Buddler vom Feind erwischt wird, verlieren Sie nicht nur einen Bürger, sondern auch eine wertvolle Schaufel. Schicken Sie deshalb stets eine Eskorte von mindestens 20 Soldaten (Schwertkämpfer und Bogenschützen gemischt) mit.

TIPP 10: Nach dem Errichten einer Waffenschmiede stellen Sie die Produktion von Schwertern und Bögen sofort auf unendlich. Der Schwert-Anteil sollte etwas höher sein als der Prozentsatz an Bögen. Auf Spezialwaffen können Sie meistens verzichten. Ein paar goldene Rüstungen geben Sie beim Schmied ebenfalls in Auftrag.

TIPP 11: Mit den goldenen Rüstungen ist es möglich, Hauptleute anzuheuern. Diese besonders kampfstarken Soldaten halten die Truppe beieinander und helfen vor allem in Missionen, in denen Sie nur wenige Streiter zur Verfügung haben. Fassen Sie einen Hauptmann mit dem Rest Ihrer Armee in einer Gruppe zusammen, damit die Untergebenen besser kämpfen und sich dabei nicht in alle Winde zerstreuen.

TIPP 12: In den drei Konflikt-Missionen ist es sehr wichtig, schon früh eine große Armee zu besitzen. Bauen Sie deshalb so bald wie möglich eine Kaserne. Im Gebäudemenu setzen Sie dann die Produktion von Level-1-Soldaten und Level-3-Kriegern auf unendlich.

MS