



Die Siedler IV – Community Guides

Tipps und Tricks für die ersten Multiplayer Spiele

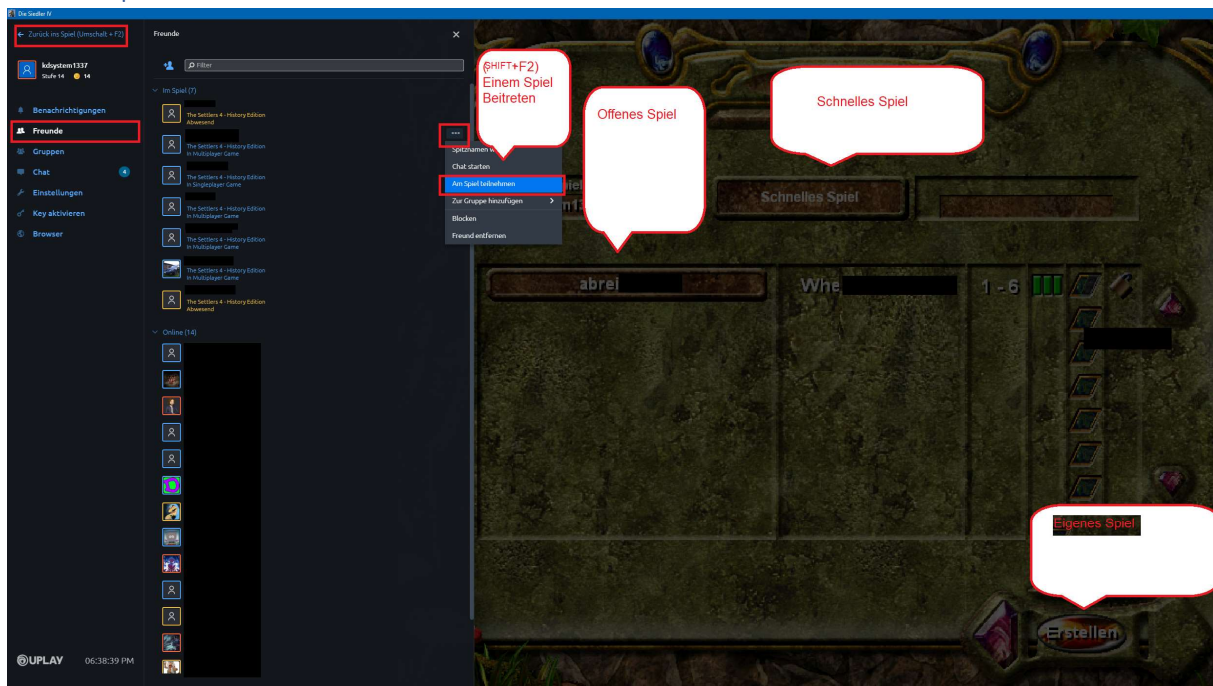
Inhaltsverzeichnis

Vor dem Spiel	3
UPLAY Spiele und mehr:	3
Kurz und knapp: Das Random Spiel.....	4
Host: Tipps für eine gute Karte.....	5
Beispiel für eine Gute 8er Karte	5
Basis.....	5
Wichtig.....	5
HGHG.....	5
HGLG.....	5
Tipps für dein erstes Standard (HGHG) Spiel	6
Volk.....	6
Tipps	6
Mein erstes Spiel vorbereiten.	6
Anfänger Römer im HGHG	7
Start (1-5 Minute).....	7
Grundwirtschaft	8
Werkzeuge zum Erweitern der Grundwirtschaft	8
Landwirtschaft und Schwerindustrie.....	9
Wiederholende Erweiterung der Landwirtschaft und Schwerindustrie	10
Tipps für fortgeschrittene Spieler	11
Allgemeingültig.....	11
Römer	11
Wikinger	11
Maya.....	11
Trojaner	11
Copyright	12

Vor dem Spiel



UPLAY Spiele und mehr:



Kurz und knapp: Das Random Spiel

Spielmodus: „Random Map“



Konvention: Standard Regeln für HGLG/HGLG

Keine Sabos (Ausnahme: Der Gegner hat viele Türme gebaut)
Keine Turmstadt (In der Regel werden nur 3 Große Türme gebaut)
Keine Landübernahme (Das Land des Gegners wird nicht durch Türme überbaut)
Diebe nur zur Spionage (Diebe sollten nicht zum Stehlen von Waren benutzen)
Keine Exploits verwenden (Uneinnehmbarer Turm / ohne Warenverbrauch Produzieren (Endlose Werkzeugschmieden bei den Mayas)

Konvention: PT (PeaceTime)

Üblicherweise wird eine Friedenszeit vorgegeben: Hierbei darf eine gewisse Zeit lang keine Kriegerische Handlung vorgenommen werden: Angreifen und Gegnerische Landeinnahme: Je nach Spielmodus
PT60 - HGHG (60 Minuten)
PT90 - HGLG (90 Minuten)

1. Kartengröße

Die **Kartengröße** ist abhängig von der Spieleranzahl:

Übliche Werte

2-4 Spieler: 768-**960**
 5-6 Spieler: **960**-1024
 7-8 Spieler: **1024**

a. Landmasse und b. Spiegelachse

Landmasse: Damit jeder Spieler genug Berg und Wasser hat, sollte die Landmasse zwischen 70% und 90% liegen.

Karten mit Inseln sollten vermieden werden.

Spiegelachse: Sollen die Teams gleiche Bedingungen haben? Mithilfe der Spiegelachse kannst diese Bedingungen erzeugen.

2. Bodenschätze

Die **Bodenschätze** beschreiben wie viele Bäume, Steinvorkommen und Erzvorkommen in den Bergen sind. In der Regel wird dies immer auf **<Viel>** gestellt.

Die Angaben erzeugen den *ersten* Teil des Spielmodi-Schlüssels:

Wenig = LG??
 Mittel = MG??
 Viel = HG??

c. Spieler und d. Teams

Spieler: Hier kannst du die Spieleranzahl einstellen. (Beachte das die Spieleranzahl einen Einfluss auf die Kartengröße haben kann)

Teams: Üblicherweise sind die Teams immer auf **<2>** gestellt.

e. Privat und f. Trojaner zulassen

Privat: Soll man das Spiel in der Lobby sehen?

Trojaner zulassen: Sollen die Trojaner zugelassen werden?

3. Rohstoffe

Die **Rohstoffe** beschreiben wie viele Siedler, Soldaten und Rohstoffe ihr am Anfang habt.

Die Angaben erzeugen den *zweiten* Teil des Spielmodi-Schlüssels:

Wenig = ??LG
 Mittel = ??MG
 Viel = ??HG

HGLG / HGHG

HGLG:

Viele Bodenschätze und wenig Rohstoffe

HGHG:

Viele Bodenschätze und viele Rohstoffe

Host: Tipps für eine gute Karte

Beispiel für eine Gute 8er Karte



Basis

- 8 Spieler
- 2 Teams
- 1024x1024

Wichtig

- Jeder sollte 2 mittlere Berge oder 1 Großen Berg in der Nähe haben.
- Jeder sollte einen raschen Zugang zu einem See oder dem Meer
- Viel Grünfläche, nicht vom Berg eingeschlossen

HGHG

Du hast viele Startrohstoffe und Siedler



HGLG

Du hast wenig Startrohstoffe und Siedler



Tipps für dein erstes Standard (HGHG) Spiel

Volk

- Römer sind für Anfänger am einfachsten.

Tipps

- Achte auf Berg
- Achte auf Platz
- Hör auf deine Mitspieler
- Erkunde deine Umgebung
- Siedler, Siedler und Siedler!

Mein erstes Spiel vorbereiten.

- Übung macht den Meister
- Allein eine Karte nach der Anleitung „Anfänger Römer im HGHG“ Üben.

Anfänger Römer im HGHG

Stark Vereinfachter Aufbau und Start als Römer



Start (1-5 Minute)



- 20 Planierer
- 15 Bauarbeiter
- 2 Mittlere Wohnhäuser
- 3-4 Holzfäller
- 1-2 Förster
- 2 Steinmetze
- 2 Türme (Richtung Wald/Berg/Steinfeld)
- Erkunde deine Umgebung (Wo sind weitere Steinfeld, wo geht der Fluss hin und vorallem wo will ich weitere Holzfäller und Steinmetze aufbauen)
- Gelogen auf den Berg schicken
- Startturm besetzten und andere Türme abreißen



Grundwirtschaft



- 25 Planierer (3 Schaufeln fehlen)
- 25 Bauarbeiter (1 Hammer fehlt)
- 2 Häuser abreißen (wenn alle Siedler Raus sind)
- 2 weitere Steinmetze (4 insgesamt)
- Auf 8 Holzfäller erweitern
- Auf 4 Förster erweitern
- Auf 3 Sägewerke erweitern
- Turm in Richtung Berg

Werkzeuge zum Erweitern der Grundwirtschaft

- 1-2 mittlere Wohnhäuser
- 1 weiterer Steinmetz
- Erreiche den Berg
 - 1 Eisenschmelze

- 1 Werkzeugschmiede
 - 1 Eisenmiene
 - 1 Kohlemiene
- Holzerweiterung
 - 4 Holzfäller
 - 2 Förster
 - 2 Sägewerke
- Steinerweiterung
 - 7 Steinmetze
- Werkzeuge
 - 4 Äxte und 2 Sägen
 - 2 Spitzhacken
 - 3 Schaufeln und 1 Hammer

Landwirtschaft und Schwerindustrie

Ab jetzt bist du bereit für das erweiterte Spiel. Denk an das Werkzeug

- Landwirtschaft
 - 5 Bauernhöfe
 - 1 Mühle
 - 2-3 Bäcker
 - 2 Tierfarmen
 - 1 Metzger
 - 2-5 Fischer
 - 1 Wasserhaus
- Schwerindustrie
 - 2-3 Kohlemienen
 - 1 Eisenmiene
 - 2 Goldmienen
 - 1-2 Eisenschmelze
 - 1 -2 Waffenschmieden
 - 2 Goldschmelzen
 - 1 Kaserne
- Soldaten
 - Level 3er Bogenschütze auf „Unendlich“

Produziere nur Level 3 Soldaten, am besten (fast) nur Bogenschützen.

Hast du zu viele Waffen und zu viele Siedler: Level 1 Soldaten schaden nicht...

- Siedler
 - 4 Mittlere Wohnhäuser
 - 10 weitere Planierer
 - 10 weitere Bauarbeiter

Wiederholende Erweiterung der Landwirtschaft und Schwerindustrie

Ab jetzt wiederholt sich das Spiel, nur Brauchen wir mehr Siedler und weniger Landwirtschaft

- Landwirtschaft
 - 3-4 Bauernhöfe
 - 1 Mühle
 - 2-3 Bäcker
 - 1-2 Tierfarmen
 - 1 Metzger
 - 2-5 Fischer
 - 1 Wasserhaus
- Schwerindustrie
 - 4-5 Kohlemienen
 - 2 Eisenmiene
 - 4 Goldmienen
 - 2 Eisenschmelze
 - 2 Waffenschmieden
 - 4-5 Goldschmelzen
 - 1 Kaserne
- Siedler
 - 4-8 Mittlere Wohnhäuser
 - Weitere Wohnhäuser bei Bedarf
- Türme
 - Bau 3 Große Türme zur Absicherung
 - **Reiß deinen Startturm dann ab, oder bewache ihn!**

Dies ist nicht optimal, aber einfacher als der Standard oder Komplexe Aufbau.

Tipps für fortgeschrittene Spieler

Allgemeingültig

Römer

- Sanitäter weglassen.
- Mana erstmal weglassen
- 3 Steinfelder reichen oft.
- 2 Steinmienen sind nützlich.

Wikinger

- Axtkämpfer sind nicht gerne gesehen
- Wir brauchen viel Holz, aber übertreibe es nicht.
- Langsamer Aufbau, gut im späteren Verlauf!

Maya

- ES WIRD NICHT GEBLASSEN! KEINE BLASROHRSCHÜTZEN!
- Brauchen viele Steine! Übertreibe es ruhig mit dem Erkunden nach Steinfeldern. Finde und erschließe 5-7 Felder!
- Steinmienen können Engpässe beheben!
- Du kannst Steine Zaubern!
- Schneller Aufbau, gut am Anfang.

Trojaner

- Kannst du schon Römer? Jetzt in Schwer, Schöner und Steiniger!
- Sind gleichstark im MP.
- Holz im Überfluss? Mittleres Wohnhaus! Stein im Überfluss? Kleines Wohnhaus!

Copyright

Sämtliche Grafiken und Textinhalte, sowie alle anderen Informationen dieses Community Guides, unterliegen dem Copyright von kdsystem1337, Blue Byte, Ubisoft, oder anderen Rechteinhabern. Diese dürfen ohne Genehmigung des jeweiligen Autors weder kopiert noch auszugsweise weiterverwendet werden. Eingetragene Marken sind nicht gesondert als solche gekennzeichnet.