

# Installationsanleitung

## Die Siedler Das Erbe der Könige Multiplayer

(Gold Edition)

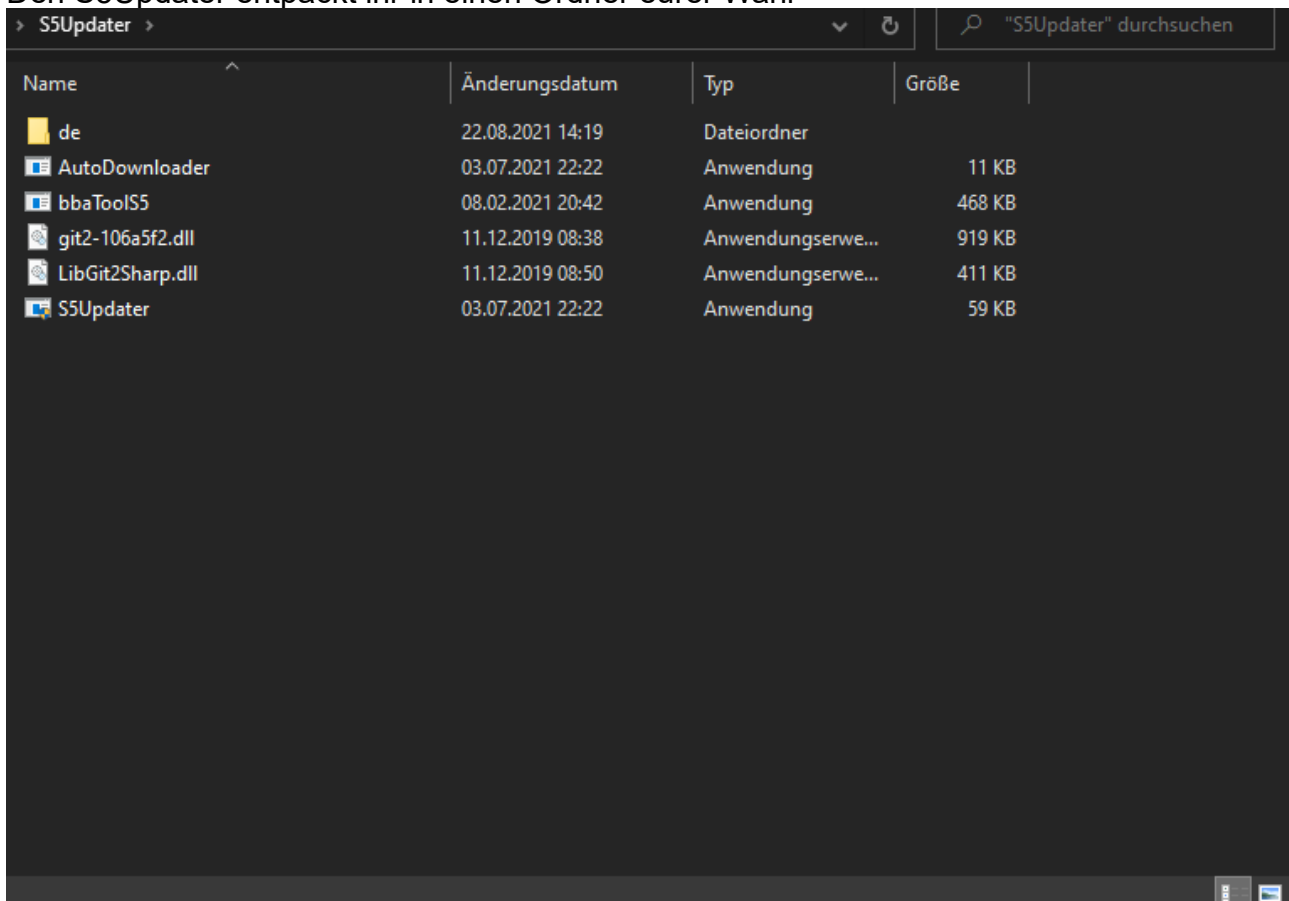
In dieser Anleitung wird das Vorgehen zur Installation von Kimichuras Multiplayer Client für „Die Siedler Das Erbe der Könige – History Edition“ schrittweise erläutert. Es wird davon ausgegangen, dass das Spiel nicht manipuliert wurde und es bereits installiert wurde.

Vorbereitung: Herunterladen aller wichtigen Dateien

Zuerst müssen die wichtigen Dateien dafür heruntergeladen. Diese sind

- [S5Updater](#) von mcb
- MPUdator von Kimichuras [Discord](#) im jeweiligen Channel (ganz oben)

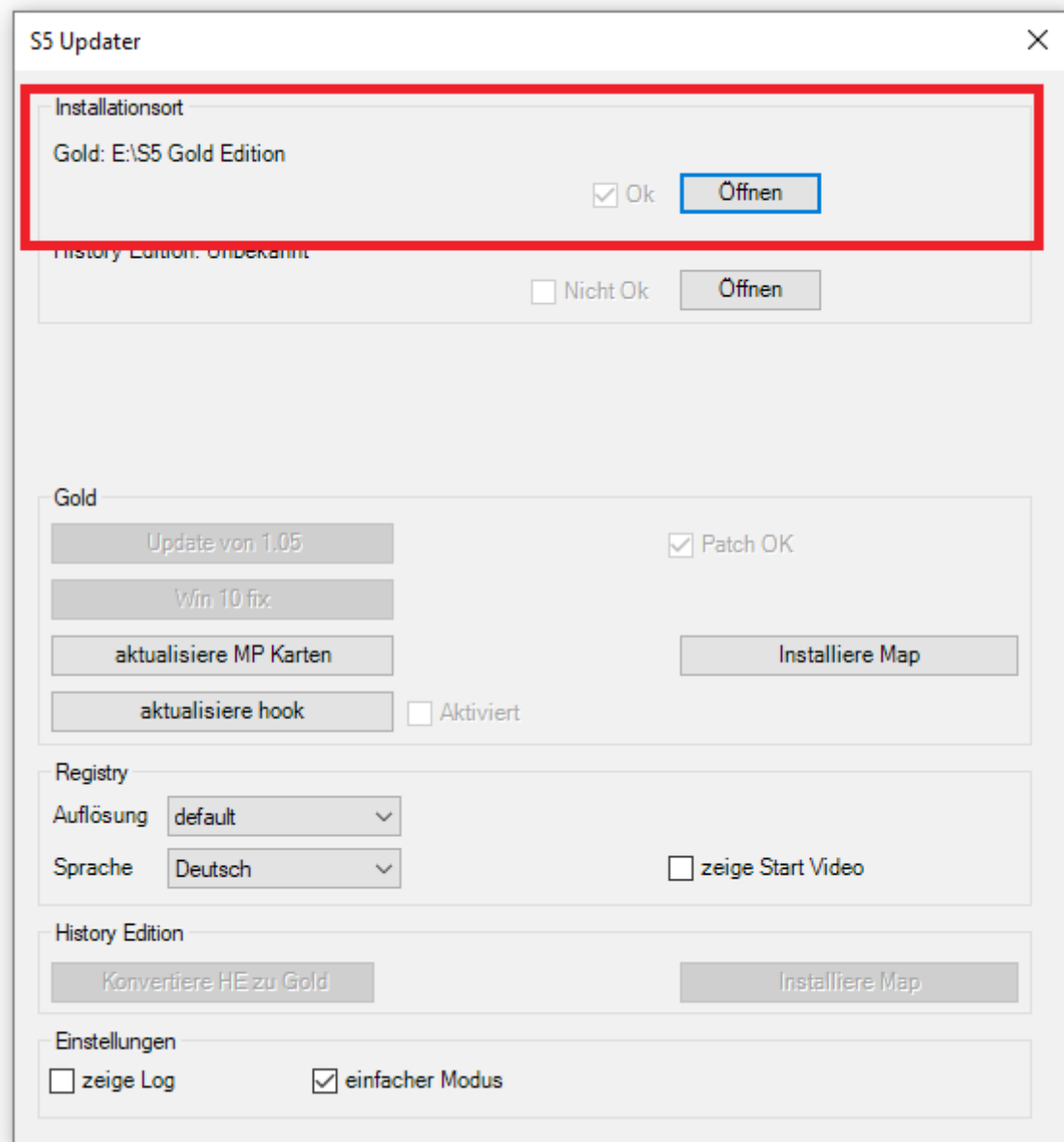
Den S5Updater entpackt ihr in einen Ordner eurer Wahl



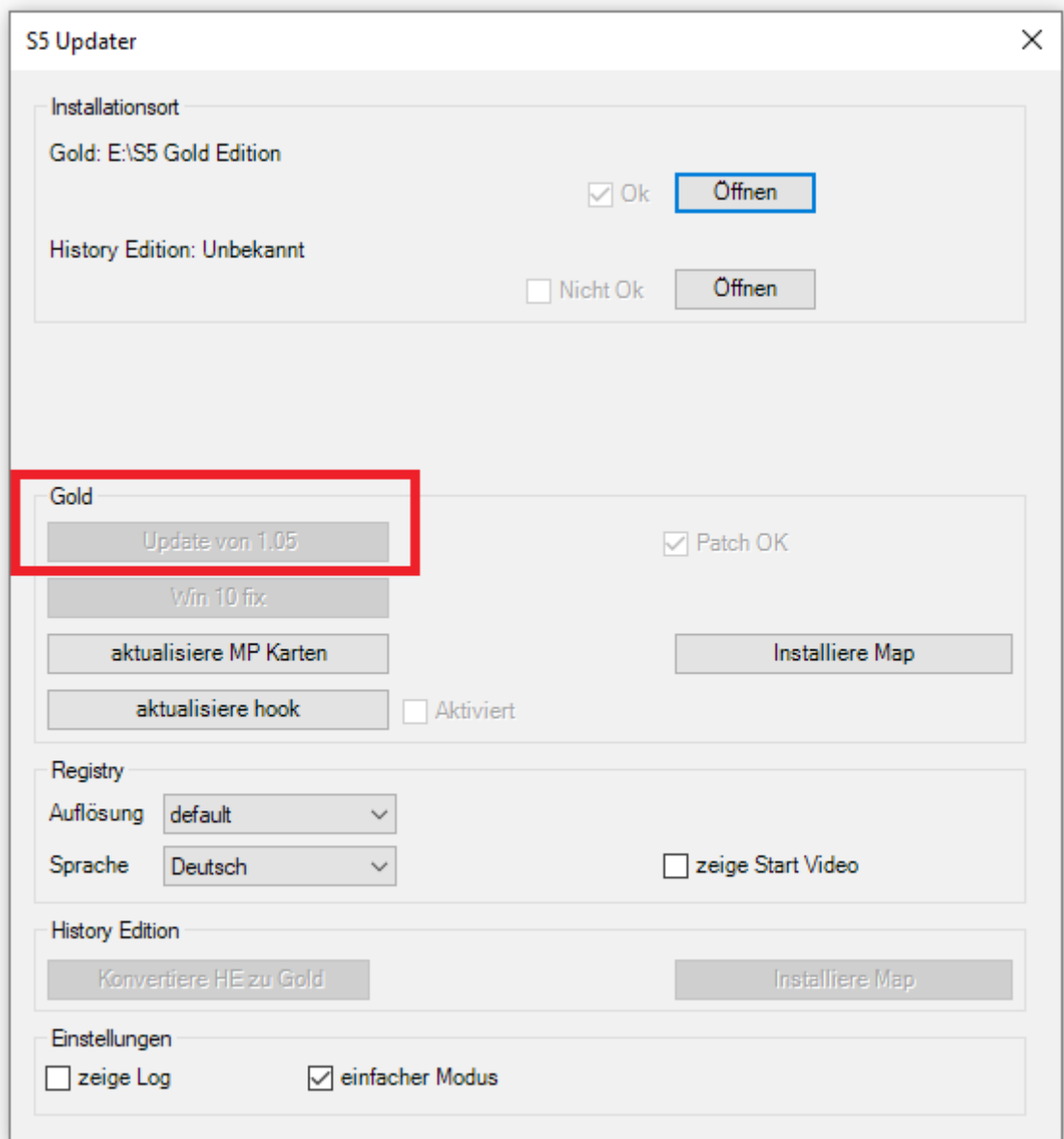
Der MPUdator wird später benutzt. Diesen am besten irgendwo griffbereit haben, wenn wir ihn brauchen.

Schritt 1: Auf Die Version 1.06 Updaten

Öffnet ihr den S5Updater und setzt für die Gold Edition das Hauptverzeichnis.



Anschließend drückt ihr auf den Knopf „Update von 1.05“. Dadurch wird euer Siedler von der montanen Version auf die Version 1.06 aktualisiert. Solltet ihr bereits die Version 1.06 haben, ist dieser, wie bei mir, ausgegraut.

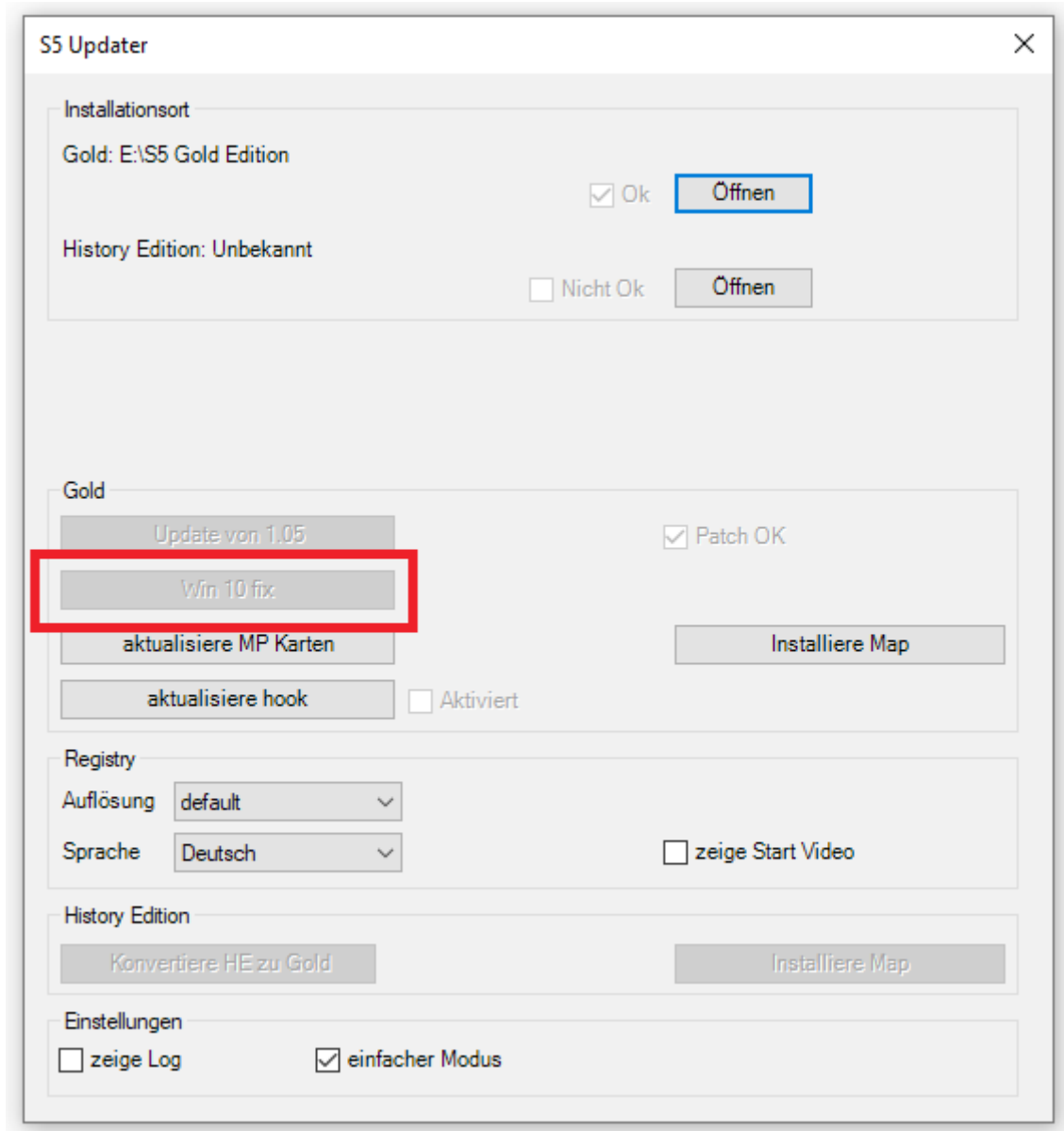


Falls dies nicht funktionieren sollte, muss dies von Hand gemacht werden. Dieser Fall wird im Folgenden behandelt:

Den Patch für die 1.06 muss [hier](#) (direkter Downloadlink) von der Siedler-Maps-Source heruntergeladen und per doppelklick installiert werden.

Nachdem dieser installiert wurde, muss nun der Windows 10 Fix installiert werden. Dies hängt damit zusammen, dass bestimmte dll-Dateien, die es in früheren Betriebssystemen gab, mit Windows 10 nicht mehr vorhanden sind und somit fehlen. Deshalb werdet ihr ohne diesen Fix auch nicht in der Lage sein das Spiel in der Version 1.06 zu starten.

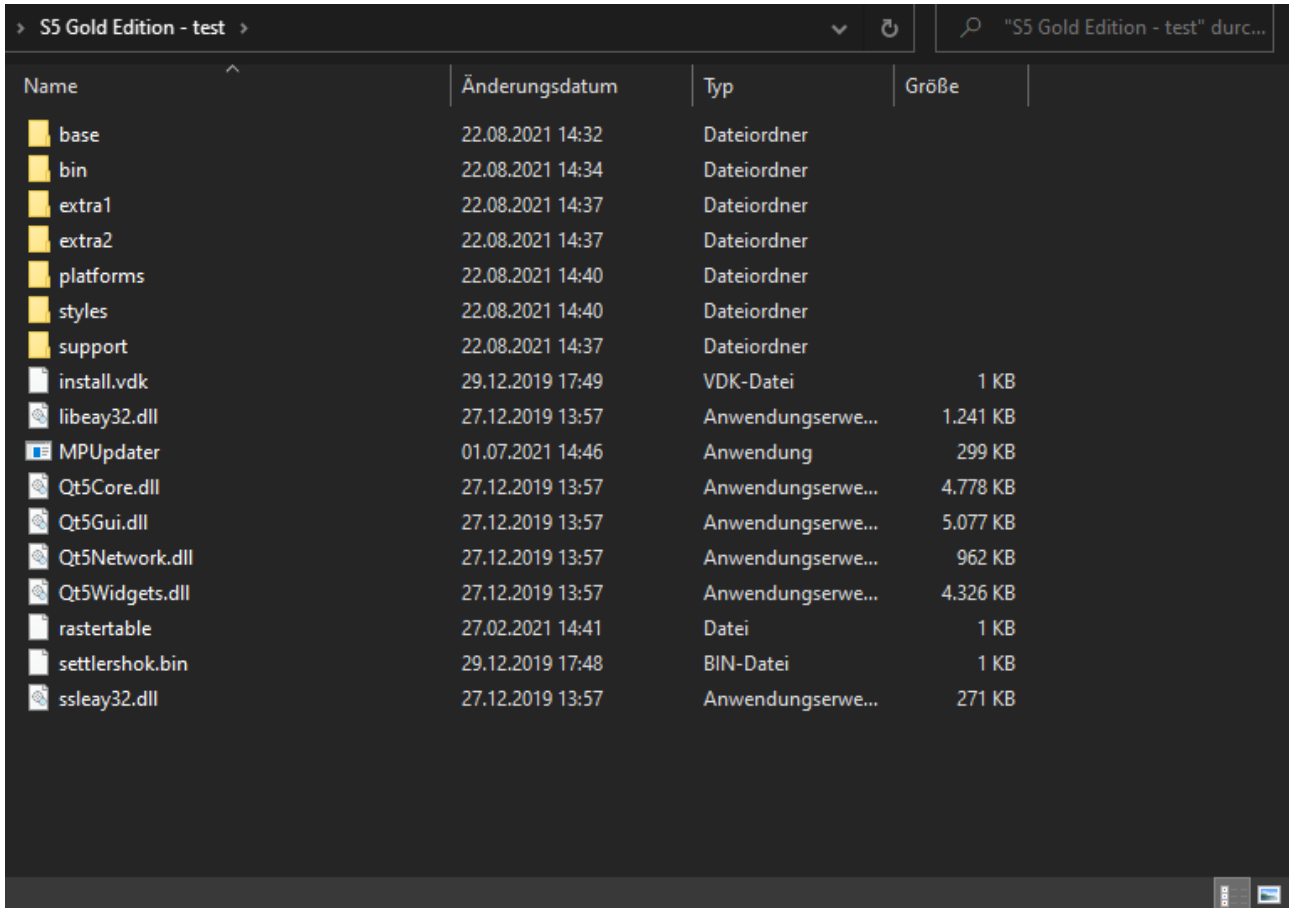
Um diesen zu installieren drückt ihr auf den Knopf „Win 10 fix“ im S5Updater. Danach wird mit Schritt 2 weitergemacht.



## Schritt 2: Installieren des MPupdater

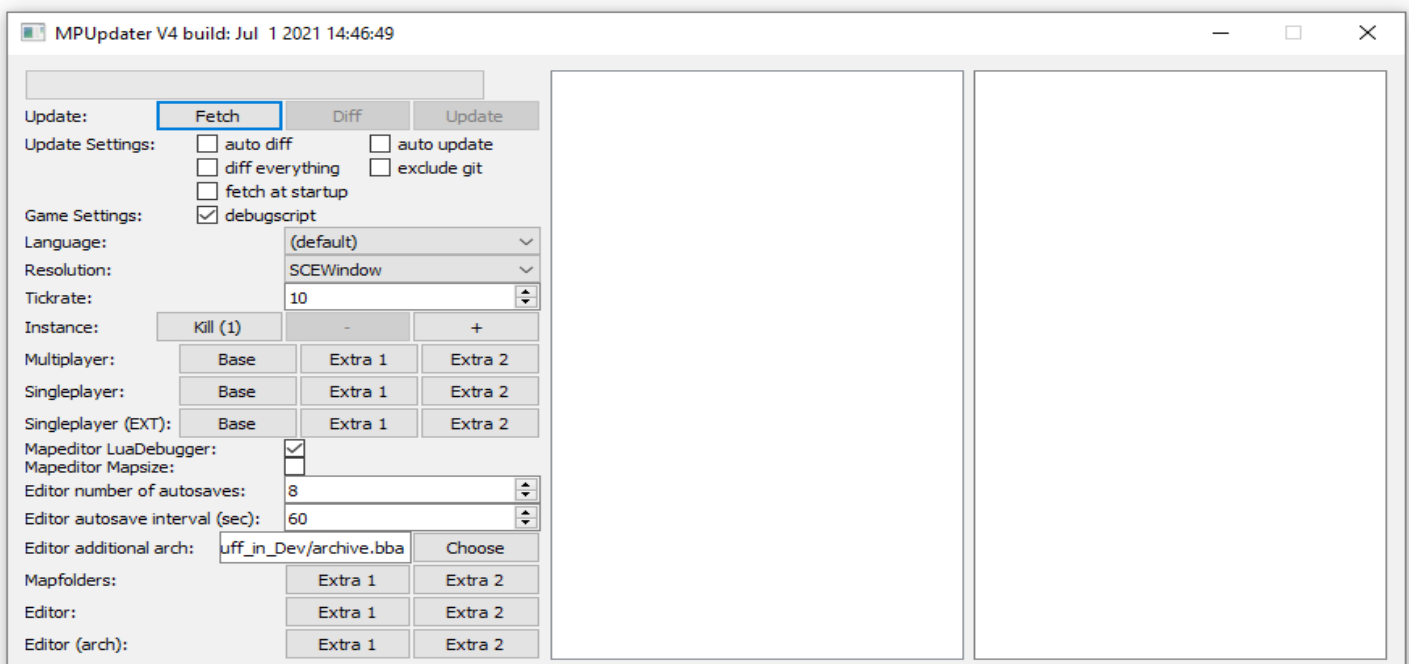
Nun wird Kimichuras Client installiert, den ihr vorhin von seinem Discord heruntergeladen habt. Hierzu entpackt ihr **alle** Dateien in das Hauptverzeichnis der Gold Edition

Wichtig: Das Hauptverzeichnis in eurem jeweiligen Anti-Virenprogramm als Ausnahme einstellen. Es ist gut möglich, dass die MPUpdater.exe als Virus erkannt wird. Hierbei handelt es sich um einen False-Positiv; eine Falschmeldung. Durch das Erstellen einer Ausnahme unterbindet ihr dieses Verhalten.



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
base	22.08.2021 14:32	Dateiordner	
bin	22.08.2021 14:34	Dateiordner	
extra1	22.08.2021 14:37	Dateiordner	
extra2	22.08.2021 14:37	Dateiordner	
platforms	22.08.2021 14:40	Dateiordner	
styles	22.08.2021 14:40	Dateiordner	
support	22.08.2021 14:37	Dateiordner	
install.vdk	29.12.2019 17:49	VDK-Datei	1 KB
libeay32.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	1.241 KB
MPUpdater	01.07.2021 14:46	Anwendung	299 KB
Qt5Core.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	4.778 KB
Qt5Gui.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	5.077 KB
Qt5Network.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	962 KB
Qt5Widgets.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	4.326 KB
rastertable	27.02.2021 14:41	Datei	1 KB
settlershok.bin	29.12.2019 17:48	BIN-Datei	1 KB
ssleay32.dll	27.12.2019 13:57	Anwendungserwe...	271 KB

Öffnet die MPUpdater.exe als Administrator und ihr dürftet folgendes Fenster sehen (für Version 4 des Updaters)



MPUpdater V4 build: Jul 1 2021 14:46:49

Update: **Fetch** Diff Update

Update Settings: ☐ auto diff ☐ auto update  
☐ diff everything ☐ exclude git  
☐ fetch at startup

Game Settings: ☒ debugscript

Language: (default) v  
Resolution: SCEWindow v  
Tickrate: 10 v

Instance: Kill (1) - +

Multiplayer: Base Extra 1 Extra 2

Singleplayer: Base Extra 1 Extra 2

Singleplayer (EXT): Base Extra 1 Extra 2

Mapeditor LuaDebugger: ☒  
Mapeditor Mapsize: v

Editor number of autosaves: 8 v  
Editor autosave interval (sec): 60 v

Editor additional arch: uff\_in\_Dev/archive.bba Choose

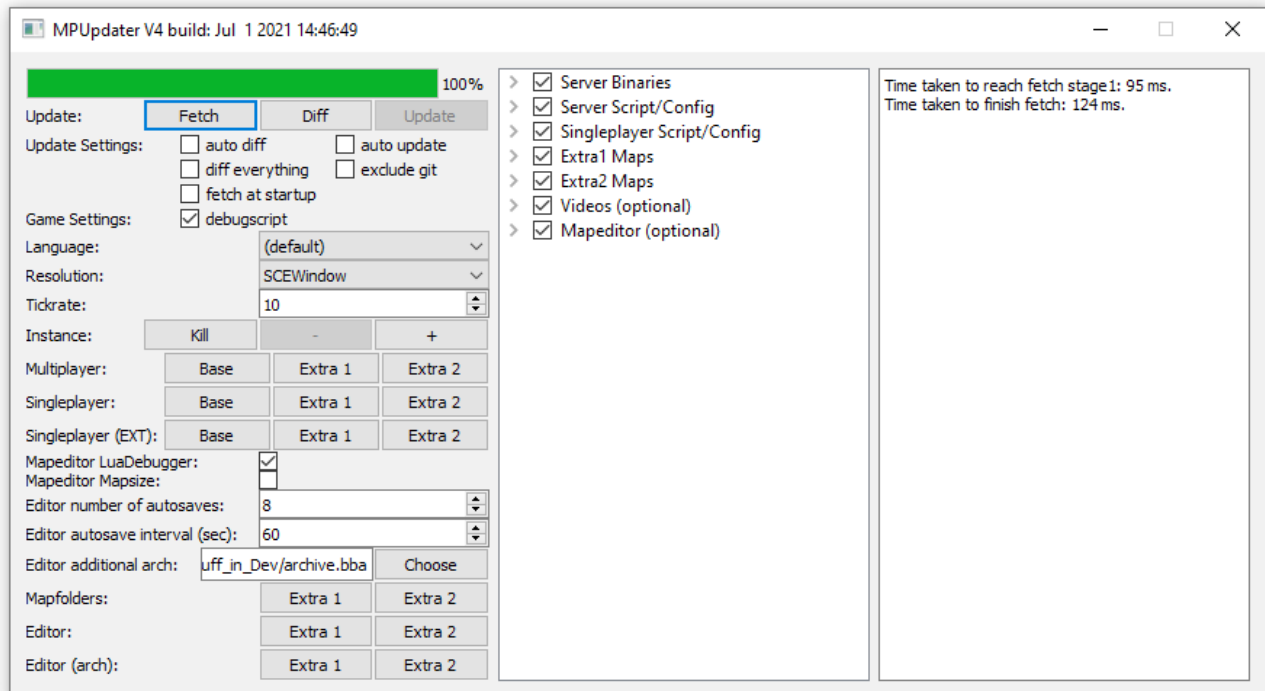
Mapfolders: Extra 1 Extra 2

Editor: Extra 1 Extra 2

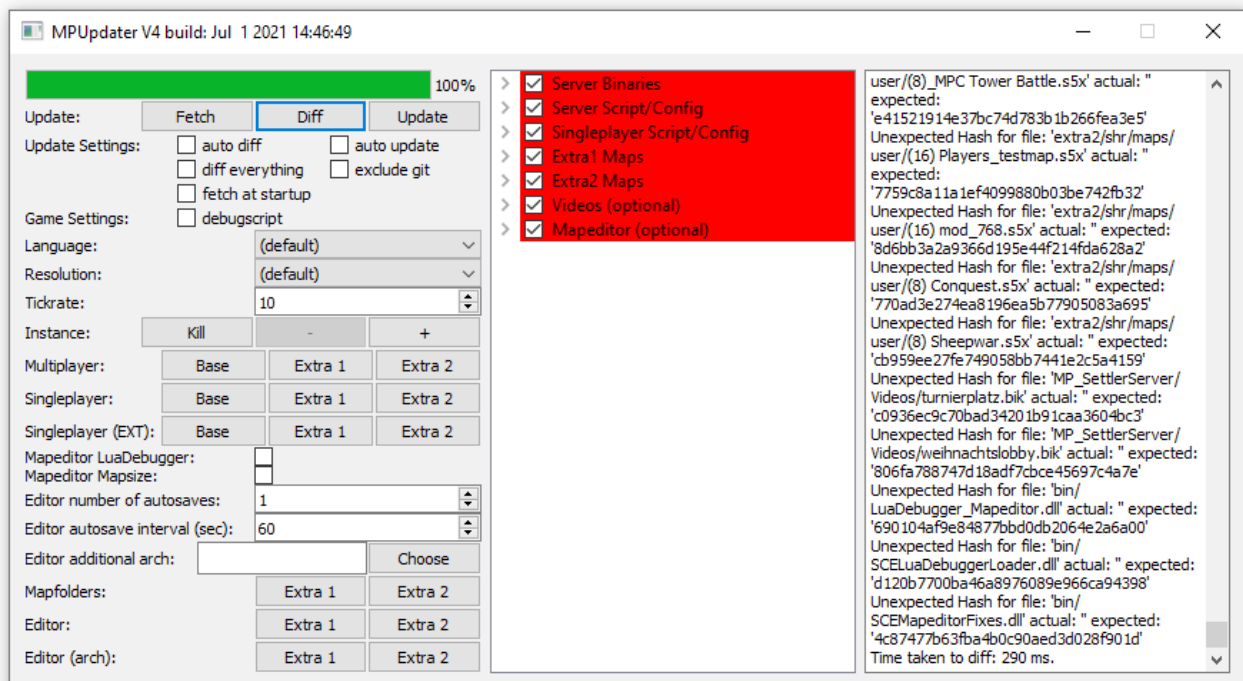
Editor (arch): Extra 1 Extra 2

Es sind viele Knöpfe zu sehen. Wir benötigen allerdings nur die „Multiplayer“-Reihe und „Fetch“, „Diff“ und „Update“.

Drückt zuerst „Fetch“. Damit wird geschaut was für Dateien es momentan gibt

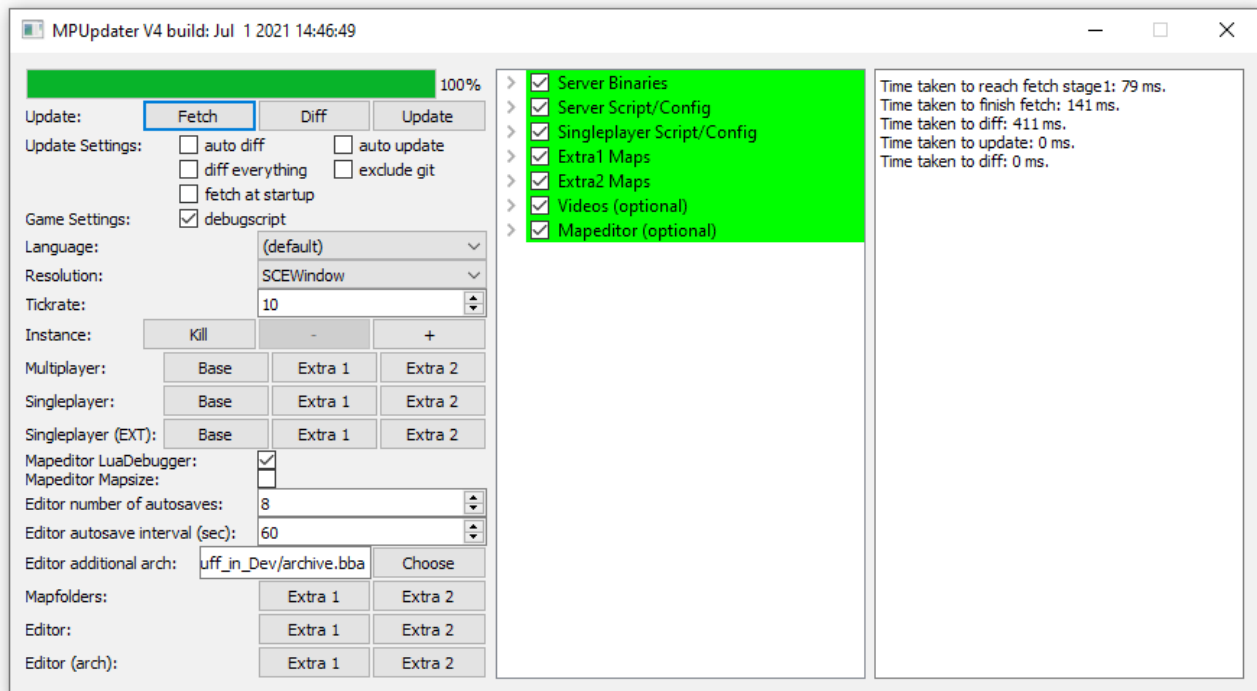


Dann drückt ihr auf Diff. Damit wird überprüft von von allen Dateien die aktuellste vorhanden ist. Falls Dateien, die kein „optional“ enthalten, nicht auf dem neuesten Stand sind, werdet ihr nicht in der Lage sein mit dem Mehrspieler-Server zu verbinden.



Rot signalisiert, dass ihr nicht die aktuellste Version habt. Drückt nun auf „Update“. Dadurch ladet ihr die aktuellsten Dateien herunter. Je nach Internet- und Computerleistung kann dies einige Minuten dauern.

Nachdem das alle Dateien heruntergeladen wurden, sollte alles in der Mitte grün sein

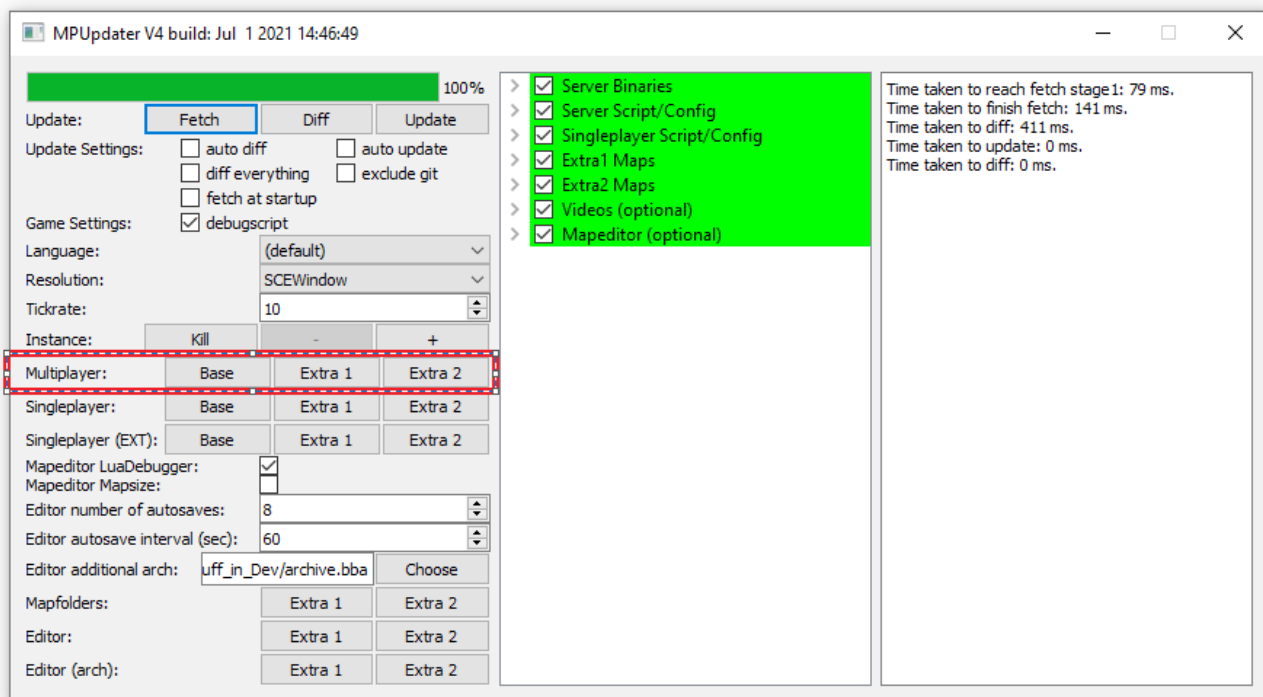


Randfall: Falls eine gewisse Datei „S5ZLib.dll“ noch rot angezeigt wird, navigiert in euren bin-Ordner im Hauptverzeichniss und löscht die „S5ZLib.dll“. Dann führt ihr die Schritte Fetch, Diff, Update erneut aus. Dann sollte auch dieser Eintrag grün sein.

Wir haben es fast geschafft. Ihr habt bereits alles Nötige installiert.

### Schritt 3: Starten des Mehrspielers

Startet den Mehrspieler über die Knöpfe „Base“, „Extra 1“ oder „Extra 2“ in der Reihe mit der Bezeichnung „Multiplayer“.



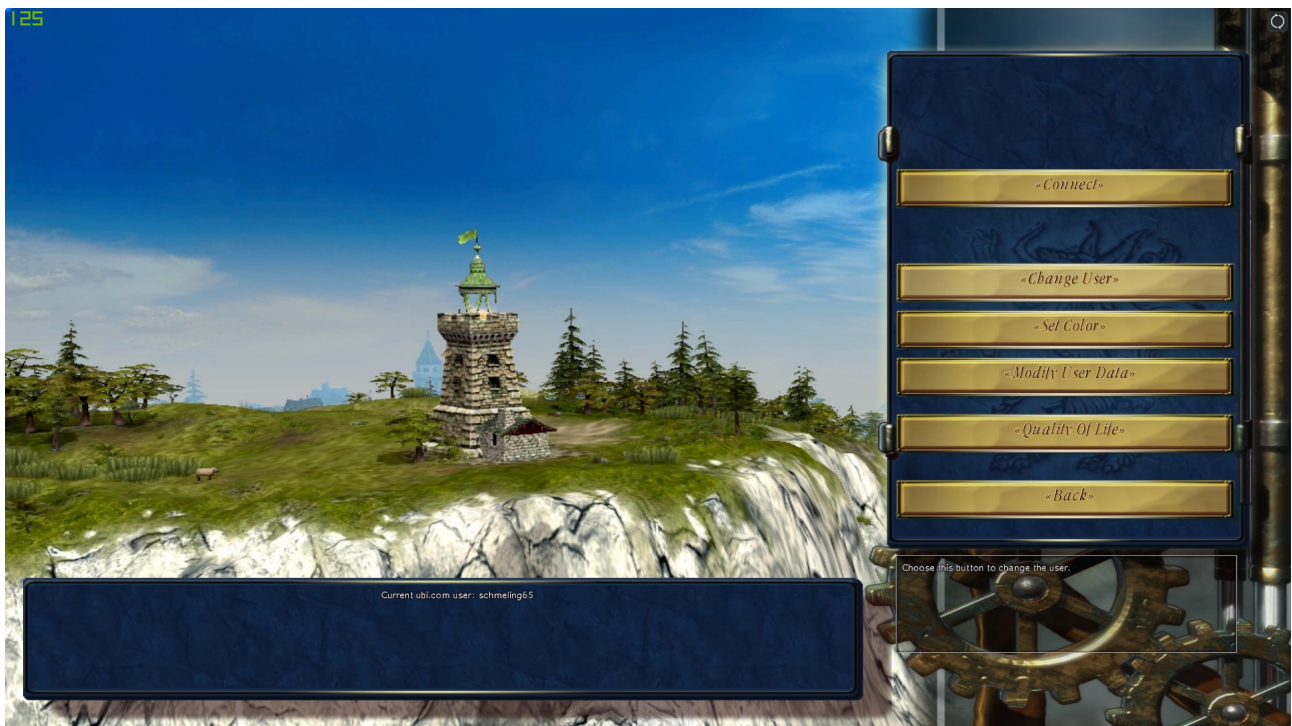


Base ist hierbei das Hauptspiel, Extra 1 Nebelreich und Extra 2 Legende. In den meisten Fällen wird Extra 2 / Legende gespielt.

Im Hauptmenü wählt ihr den Reiter Multiplayer aus

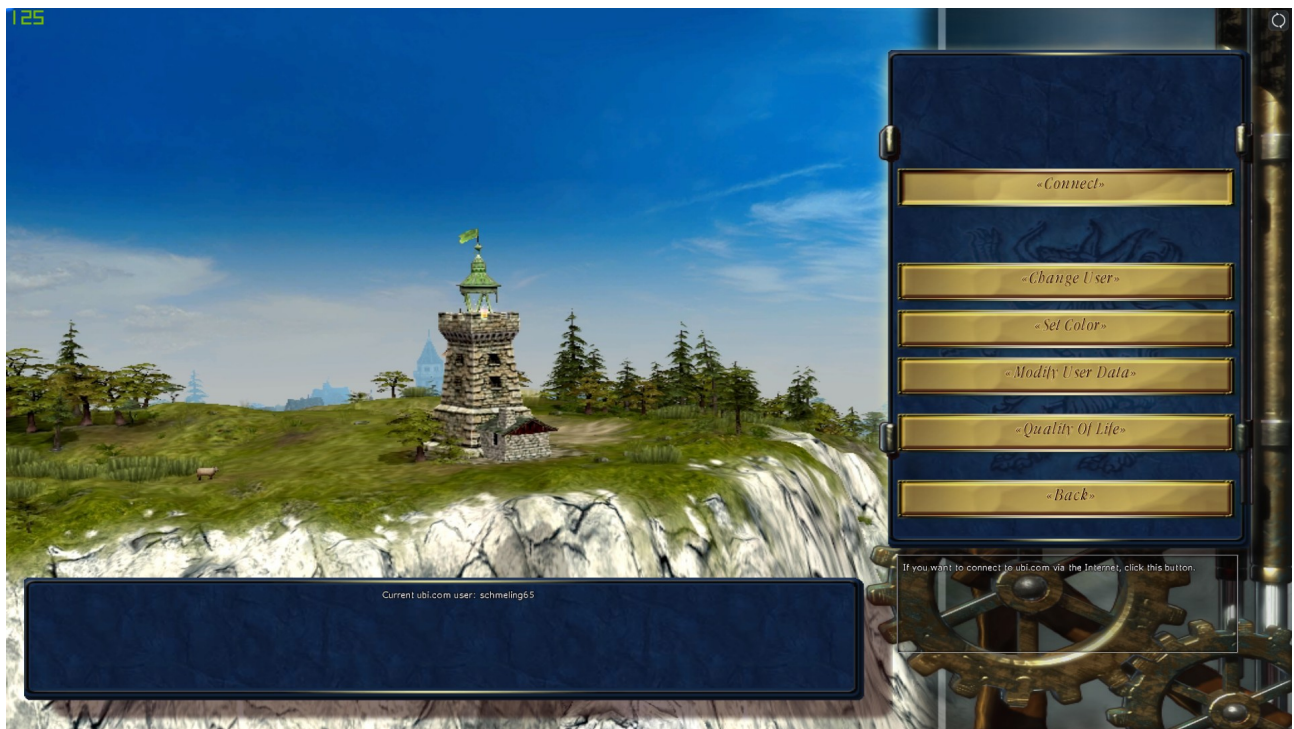


Oben erscheint ein Knopf mit „Connect“, der allerdings noch ausgegraut ist. Damit dieser klickbar wird, müsst ihr ein Profil anlegen. Dafür drückt ihr auf „Change User“.

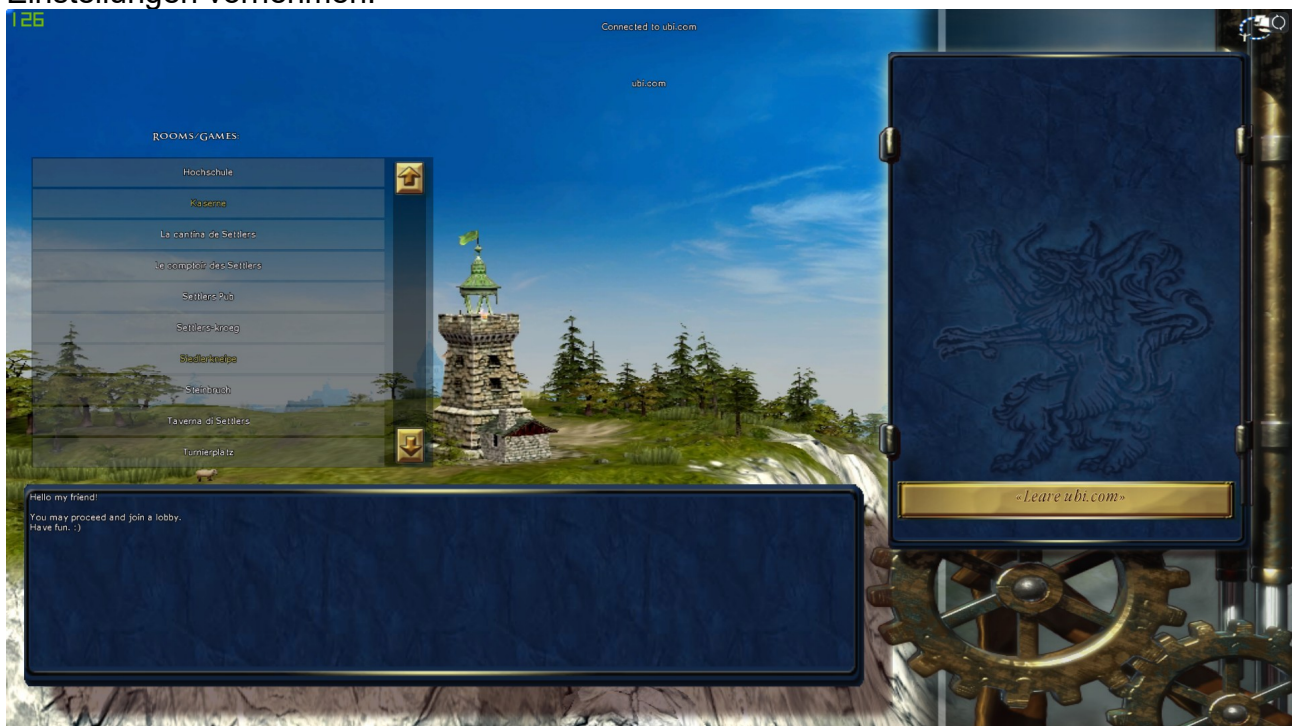


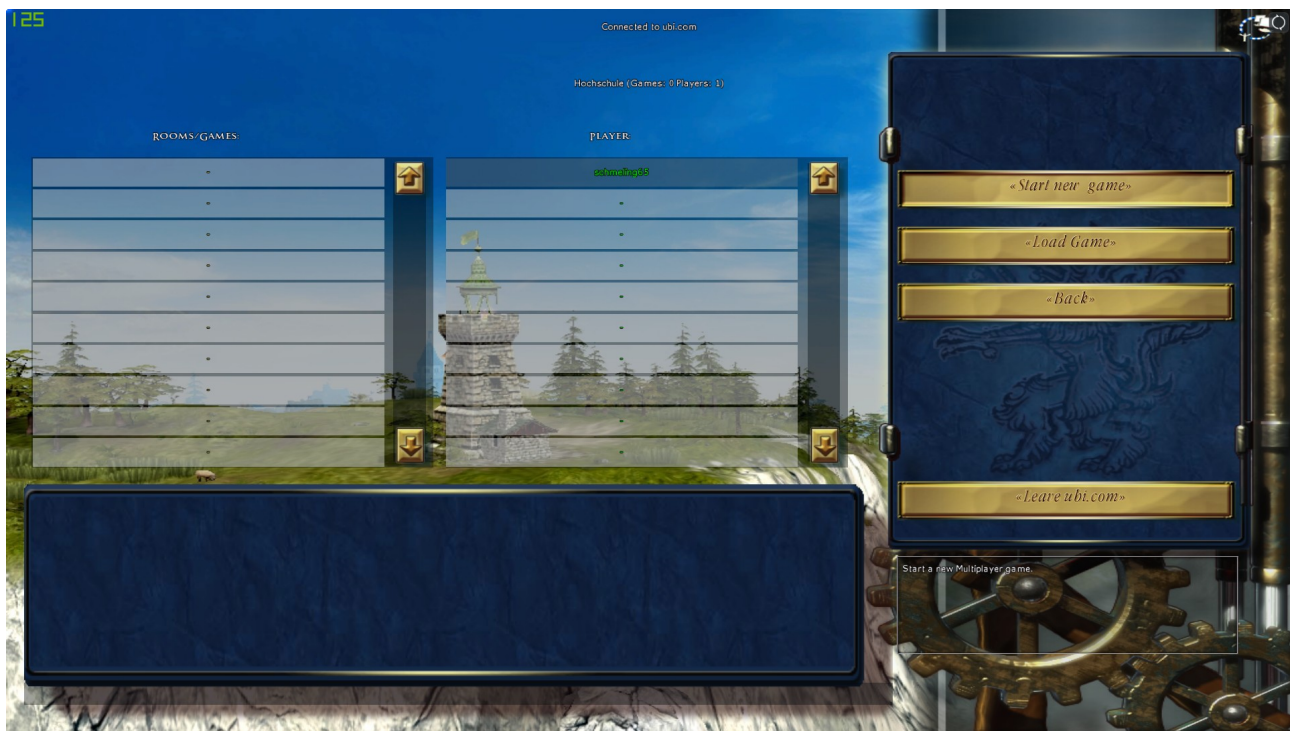
Wählt nun einen Namen. Dieser Name wird den anderen Spielern in sämtlichen Onlinepartien angezeigt. Ebenso könnt ihr ein Passwort eurer Wahl vergeben. Sobald ihr dies bestätigt habt kommt ihr zurück zum Mehrspielermenü und könnt auf den Knopf „Connect“ drücken.





Jetzt könnt ihr auf der linken Seite viele Räume finden. In diesen Räumen können Spiele erstellt werden. Der Host kann dabei jeweils die Karte aussuchen und die verschiedenen Einstellungen vornehmen.





Und damit seid ihr fertig und könnt mit anderen Leuten im Mehrspieler spielen. Die anderen Spieler müssen dieses Prozedere ebenfalls durchlaufen. Hier wird jetzt noch weiter ausgeholt, wie besondere Karten, die hauptsächlich gespielt werden, installiert werden können.



## Mehrspieler-Karten:

In unserer Community werden folgende Spielmodi hauptsächlich gespielt:

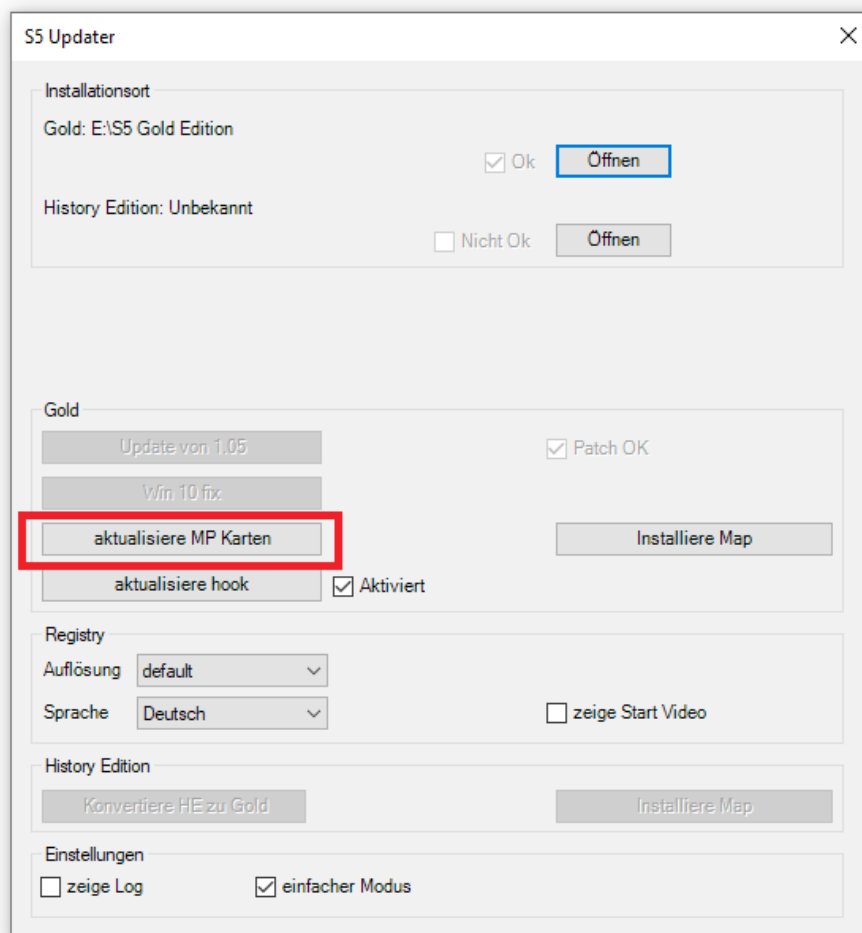
- EMS
- BS
- SW

Bei EMS-Karten (Enhanced Multiplayer Script) handelt es sich um Karten, bei denen die Regeln im Spiel eingestellt werden können und auch viel genauer sind. Ebenso sind viele Quality-of-Life Sachen mit dabei und bieten ein viel besseres Multiplayer-Erlebnis

Bei BS-Karten (Balancing stuff) geht es darum, dass das Spiel viel mehr gebalanced ist. Viele Werte wurden verändert, neue Sachen hinzugefügt und es geht sehr viel über Effizienz. PVP-Karten sind immer mit EMS-gepaart.

SW-Karten (Speedwar) sind für schnelle krasse Partien gedacht. Dabei wird meistens Alle gegen Alle gespielt und es geht sehr schnell zum Kampf. Viele Werte sind nach unten korrigiert worden und es finden regelrecht Gemetzel ab den ersten Minuten statt. Hier kann es sehr schnell eskalieren.

Um diese Karten zu installieren nehmen wir den S5Updater her und drücken dort den Knopf „aktualisiere MP Karten“



Dabei werden alle Sachen automatisch heruntergeladen. Auch hier kann dies einige Minuten dauern je nach Internet- und Computerleistung. Dies wird ebenfalls durch einen Fortschrittsbalken symbolisiert.

Achtet dabei hierauf, dass der Pfad für die Gold Edition oben stimmt.

Wenn der S5Updater fertig ist, könnt ihr im Mehrspieler nun auch unsere Karten auswählen und diese mit uns oder euren Freunden spielen.

Damit seid ihr bereit und habt es überstanden.

Sollten Probleme oder Fragen bestehen, fühlt euch frei uns anzusprechen. Wir helfen gerne aus. Ebenso sind wir für Anregungen offen.

Viel Spass in euren Runden,

Eure S5 Community Moderation.