

Aufbau einer Siedlung (1 of 54)

Als erstes suche ich mir eine schöne Insel und schicke mein Schiffchen dort hin.
Optimal am Anfang ist ein Berg in Siedlungsnähe, der Eisenerz und Salz hat.

Es gibt noch einen kleinen Trick.

Ich starte das Spiel und sobald der Ladebalken weg und das Schiffchen auf See sichtbar sind, speichere ich das Spiel ab. Dann kann ich ganz in Ruhe alle Inseln mit dem Scout erforschen und schauen wo ich siedeln will. Habe ich mir eine Insel ausgesucht, dann lade ich den gespeicherten Spielstand und segle schnell dort hin.

Aufbau einer Siedlung (2 of 54)



Der Scout erforscht die Berge und findet hier Erz und Salz.

Aufbau einer Siedlung (3 of 54)



Dann kann es los gehen.
Der richtige Berg ist da, also setze ich vom Schiff aus das erste Kontor.

Aufbau einer Siedlung (4 of 54)

Im nächsten Schritt werden zwei Holzfäller gebaut,
denn Holz brauche ich viel für die ganzen Häuser.

Aufbau einer Siedlung (5 of 54)



Der Jäger produziert Nahrung und Tierhäute,
die von der Gerberei weiter verarbeitet werden.
Ich baue die Jägerhütte immer in die Nähe der Holzfäller,
denn das Wild ist immer bei den Bäumen zu finden.

Aufbau einer Siedlung (6 of 54)

Jetzt wird das Gebiet erweitert und zwei Schaffarmen mit einer Webstube werden gebaut. Dabei achte ich immer gleich darauf, das Platz für eine dritte Schaffarm bleibt.
Warum, das kommt später.

Aufbau einer Siedlung (7 of 54)



Auf dieser Insel muss ich schon wieder das Gebiet erweitern.
Weil dort wenig Platz ist nehme ich ein weiteres Kontor aus dem Seegebäude Menü und setze auch gleich noch eine Fischerhütte dazu. Die Siedler mögen gerne frischen Fisch auf dem Tisch.

Aufbau einer Siedlung (8 of 54)

Jetzt habe ich Holz, Nahrung, Leder, Stoffe und kann damit die erste Siedlung anlegen. Dazu plane ich erst einmal meinen Stadtbau. Ich baue meist Quadrate. In jedes Quadrat passen 4 Häuser.

Aufbau einer Siedlung (9 of 54)



Nun geht mein Werkzeugvorrat schon zur Neige und ich stelle
Werkzeuge zum Einkauf im Kontor ein. Der Venezianer wird
beizeiten kommen und welches liefern.

Aufbau einer Siedlung (10 of 54)



Im Lager hat sich inzwischen einiges an Vorrat angesammelt. Das sollte ausreichen, um die Bedürfnisse der ersten Pioniere zu befriedigen.

Aufbau einer Siedlung (11 of 54)

Zu allererst werden ein Nahrungs- und ein Stoffe/Lederstand gebaut, dann die ersten Häuser. Bei den Häusern lasse ich gerne viel Platz dazwischen, denn ich habe noch keine Feuerwehr. Wenn ich die Häuser zu eng baue, dann brennen immer zu viele auf einmal. Das kann teuer werden.

Aufbau einer Siedlung (12 of 54)

"Ein Wirtshaus kann gebaut werden" sagt der Sprecher auf einmal. Das ist der Startschuss um Alkohol anzubauen. Zwei Kartoffelfarmen sind hier völlig ausreichend. Die Farmen sind teuer, das glaubt man gar nicht.

Aufbau einer Siedlung (13 of 54)



"Eine Kapelle kann gebaut werden" tönt der Sprecher wieder.
Das geht jetzt aber schnell aufeinander.
Zwei neue Gebäude sind im Baumenü zu finden.

Aufbau einer Siedlung (14 of 54)

Und da stehen sie in aller Pracht, das Wirtshaus und die Kapelle.
Jetzt aber "hab acht", die Pioniere sind so glücklich darüber
die nehmen sich nun all das Werkzeug und Holz und machen ihre
Häuser schöner und grösser. Der Aufstieg zum Siedler beginnt.

Tipp: Wer nur wenig Werkzeug hat, der sperrt seinen Leuten
lieber - vor dem Bau von Wirtshaus und Kapelle - das Baumaterial.

Aufbau einer Siedlung (15 of 54)



Und wieder tönt der Sprecher:
 "Der Wissensstand eurer Bevölkerung ist erbärmlich, baut eine Schule"
 und dann versönlich kurz darauf:
 "Eine Kirche kann gebaut werden"

Tipp: Baue niemals gleich alles, was angeboten wird.
 Die Kirche braucht man erst, wenn aus den Siedlern Bürger werden sollen.
 So weit sind wir aber noch lange nicht. Das können wir uns erstmal "sparen".

Aufbau einer Siedlung (16 of 54)



Ohne Steine keine Schule, also baue ich erst einmal einen Steinbruch und einen Steinmetz dazu. Später kann ich noch einen zweiten Steinmetz bauen, aber momentan reicht einer.

Aufbau einer Siedlung (17 of 54)



Und wenn ich schon mal dabei bin, wird doch auch gleich eine Salzmine und eine Saline gebaut. Das bringt Goldtaler in die Kassen. Nicht nur die Siedler freuen sich, den Überschuss an Salz verkaufe ich einfach. Wird immer gern genommen von den CGs und Venezianern.

Aufbau einer Siedlung (18 of 54)

Um das Ganze zu vervollständigen wird auch gleich noch eine Erzmine und eine Erzschmelze gebaut. Da kann ich dann den Einkauf einstellen, das spart auch wieder Taler ein.

Aufbau einer Siedlung (19 of 54)



Jetzt noch ein wenig mehr Alkohol produzieren, denn so ein Siedlerhaus fasst ja fast doppelt so viele Einwohner.

Aufbau einer Siedlung (20 of 54)



Und neben der neuen Brauerei ist auch genau noch Platz für eine Werkzeugschmiede. Ich muss das Eisen doch verarbeiten welches die Erzschmelze produziert.

Tipp: wenn man die Werkzeugschmiede nahe an die Erzschmelze baut dann holt der Schmied das Eisen direkt aus der Schmelze ab. Genauso funktioniert das auch mit Holz. Wenn der Holzfäller dem Schmied näher ist als das MHH, dann geht er direkt hin.

Aufbau einer Siedlung (21 of 54)



Das MHH Stufe 2 ist nun freigeschaltet.
Ohne Add-On passiert das Upgrade der MHHs noch automatisch.
Mit Add-On kann man selber auswählen, welches MHH man möchte,
muss es dann aber auch selber bauen.

Aufbau einer Siedlung (22 of 54)



Jetzt wird es Zeit, die Feuerwehr zu erforschen.
 In der Schule muss man erst den Brunnen erforscht haben,
 dann kann man die Feuerwehr erforschen.

Aufbau einer Siedlung (23 of 54)



Die erforschte Feuerwehr wird auch gleich gebaut. Sie sollte so platziert werden, dass alle Häuser im Einzugsbereich der Feuerwehr liegen. Ist das nicht der Fall, dann wird eine weitere Feuerwehr gebaut.

Tipp: Im Add On sollte man mehr Feuerwehren Bauen, denn die Aufstände und auch Erdbeben führen oft zu Bränden und einzelne Feuerwehren sind damit überlastet.

Aufbau einer Siedlung (24 of 54)



Jetzt habe ich glückliche Siedler.
 Wie man sieht fehlen noch Gewürze, Tabak und die Kirche.
 Diese Dinge sind für den Aufstieg zum Bürger notwendig.

Aufbau einer Siedlung (25 of 54)



Eine stabile Bilanz habe ich mit meinen Siedlern auch schon erreicht.

Aufbau einer Siedlung (26 of 54)



Die Versorgung ist nicht übermäßig, aber ausreichend.
 Es ist genügend Nahrung da, das ist wichtig. Leder, Stoffe
 und Alkohol haben eine ganz leichte Überproduktion.

Aufbau einer Siedlung (27 of 54)



Das Überschüssige Salz wird jetzt zum Verkauf eingestellt.

Nun kann ich mit den Vorbereitungen für den Aufstieg zu Bürgern beginnen. Ärmel hochkrepeln und los gehts ...

Aufbau einer Siedlung (28 of 54)



Damit mir der Alkohol nicht ausgeht, baue ich gleich noch zwei Hopfenplantagen und eine Brauerei dazu.

Tipp: Plantagen, die weiterverarbeitende Betriebe haben, wie Hopfen, Weizen, Rinder, Schafe ..., brauchen keinen Strassenanschluss. Die weiterverarbeitende Betriebe holen sich die Rohstoffe direkt beim Hersteller ab.

Aufbau einer Siedlung (29 of 54)



Jetzt erforsche ich in der Schule die Weberei.
 Eine Weberei ist viel produktiver als eine Webstube.
 Eine Weberei wird von 3 Schaffarmen oder 2 Baumwollplantagen versorgt.

Aufbau einer Siedlung (30 of 54)



Jetzt brauche ich den anfangs erwähnten Platz für die dritte Schaffarm.
Die wird gebaut und die alte Webstube wird abgerissen und durch die
neue schöne Weberei ersetzt.

Aufbau einer Siedlung (31 of 54)



Ein Marktstand für Tabak und Gewürze wird auch gleich gebaut.
Besser jetzt schon, denn später habe ich vielleicht kein Geld
mehr dafür übrig. Das ist dann ärgerlich.

Aufbau einer Siedlung (32 of 54)



Kurzer Kontrollblick auf die Bilanz, das sollte immer gemacht werden. Und schau an *froi* der Salzverkauf bessert die Bilanz ganz schön auf.

Aufbau einer Siedlung (33 of 54)



Sodann mein Schiffchen mit Werkzeug, Holz und Steinen beladen und ab zur nächstliegenden Insel. Egal ob es nun Tabak oder Gewürz ist. Ich nehme immer die nächstliegende Insel.

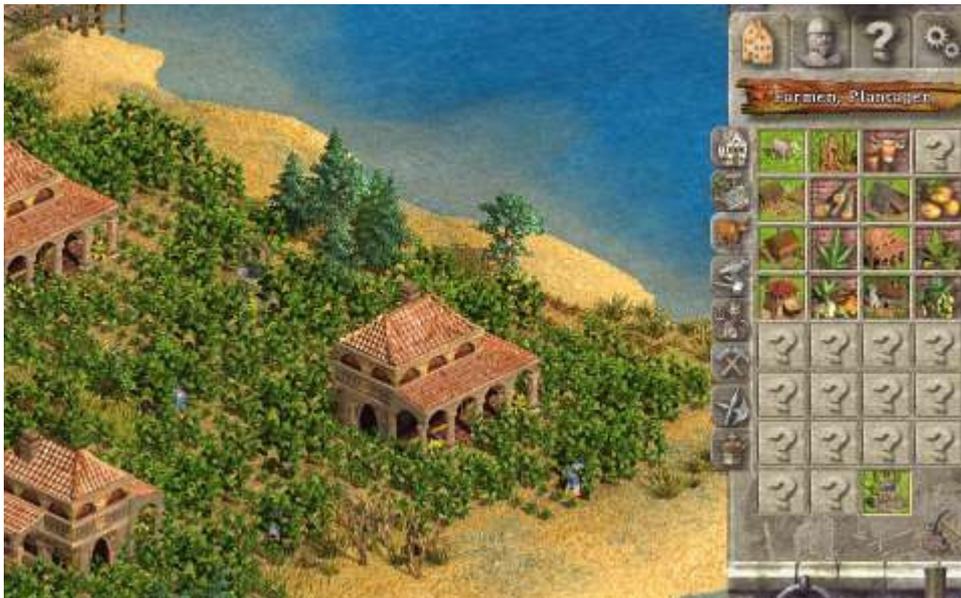
Tipp: Achte immer auf die Fruchtbarkeit am unteren Bildschirmrand. Manche Inseln sind nicht zu gebrauchen.



Aufbau einer Siedlung (34 of 54)



Bei schlechter Fruchtbarkeit kommt der Brunnen zum Einsatz.
Der Unterschied, vor und nach Bau des Brunnen ist schön zu sehen.



Aufbau einer Siedlung (36 of 54)



Zu Anfang reichen vier Tabakfarmen mit zwei Zigarrendrehern.
Auch hier brauchen die Farmen keine Strassen.

Aufbau einer Siedlung (37 of 54)



Per Autoroute bringt das Schiffchen die Tabakwaren zur Hauptinsel. Der Verkauf an die Siedler beginnt sofort denn der Marktstand ist ja bereits gebaut.

Aufbau einer Siedlung (38 of 54)



Ein Blick zurück zur Hauptinsel sagt mir, es ist besser die MHHs Stufe 2 zu bauen. Die haben schliesslich einen Marktkarren mehr als ein MHH Stufe 1.

Tipp: Das ist nur beim Add On nötig.
Ohne Add On geht das upgrade automatisch.

Aufbau einer Siedlung (39 of 54)



Da mein einziges Schiffchen jetzt Tabak befördert,
muss ich mich wohl um ein neues Schiffchen kümmern.
Also fang ich mit einer Hanffarm und eine Seilerei an.

Aufbau einer Siedlung (40 of 54)



Das Hanf muss ja erst produziert werden, derweil erforsche ich in der Schule schon das mittlere Handelsschiff.

Aufbau einer Siedlung (41 of 54)

Zum Schiffbau braucht man Holz, Stoffe und Seile, also werden noch mehr Stoffe produziert. Weitere drei Schaffarmen mit einer Weberei hab ich gebaut.

Aufbau einer Siedlung (42 of 54)

Während Seile und Stoffe für den Schiffbau produziert werden kümmere ich mich weiter um den Aufstieg zum Bürgerstatus. Eine Kirche wurde errichtet. Und das gleich so, das sie den nächsten Stadtkern bilden kann.

Aufbau einer Siedlung (43 of 54)



Nach dem Bau der Kirche sind auch gleich die ersten Bürger in der Stadt. Man kann zuschauen, wie die Häuser sich verändern.

Aufbau einer Siedlung (44 of 54)



Mit dem Bürgerstatus bekomme ich auch die 50 Wissenspunkte, die zur Erforschung des grossen Handelsschiffes nötig sind. Das wird auch gleich erforscht.

Aufbau einer Siedlung (45 of 54)

Mit Erforschung des grossen Handelsschiffes wird der Bau der grossen Werft freigeschaltet. Diese baue ich dann auch gleich. So spare ich mir den Bau der kleinen Werft.

Aufbau einer Siedlung (46 of 54)



Da schau mal einer an, mit der Erweiterung meines Einzugsbereiches muss ich feststellen das Hilde von Drachenfels auch auf dieser Insel siedelt. Da schliesse ich doch gleich einen Handelsvertrag ab und verkaufe ihr Holz. Das wird mit meinem schönen neuen Schiff zu ihrem Kontor gebracht. Gute Beziehungen zu den Nachbarn sollte man nicht verachten.

Aufbau einer Siedlung (47 of 54)



Nachdem ich beim ersten Steinbruch noch einen Steinmetz gebaut habe, wird ein weiterer Steinbruch mit zwei Steinmetzen gebaut. Bürger benötigen Steine und ich will meine Stadt auch irgendwann mit richtigen Strassen pflastern.

Aufbau einer Siedlung (48 of 54)



Die Bürger können leicht von der Pest befallen werden. Da werde ich gleich vorsorgen. Als erstes in die Schule und erforschen.

Aufbau einer Siedlung (49 of 54)

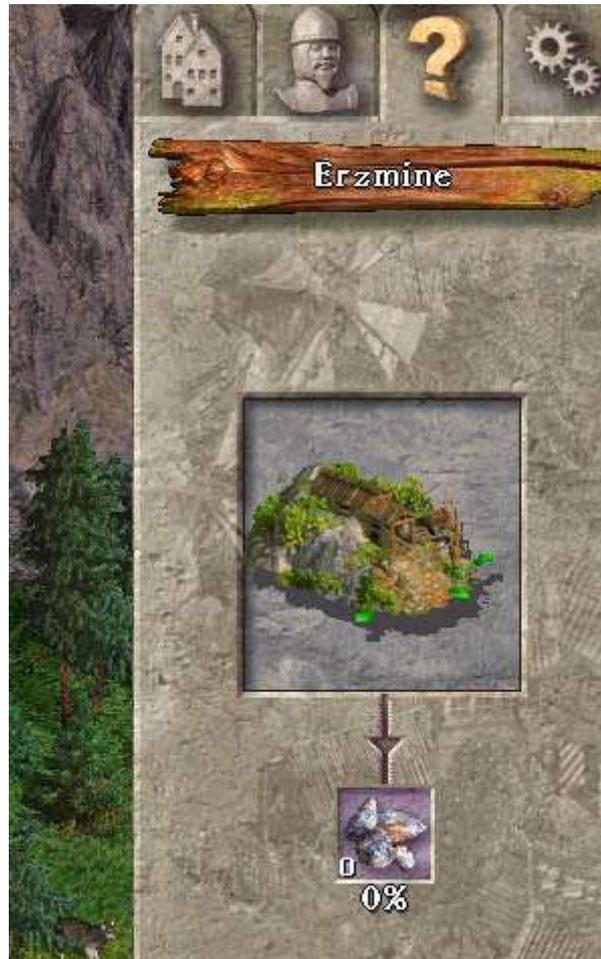
Sobald erforscht ist kann ich eine Heilkräuterplantage bauen.
Die Plantage braucht Strassenanschluss, damit der Marktkarren
die geernteten Heilkräuter abholen kann.

Aufbau einer Siedlung (50 of 54)



Direkt am Marktplatz wird das Haus des Doktors gebaut.
Hier muss ich, genau wie bei der Feuerwehr vorher, darauf
achten das alle Häuser im Einzugsbereich dieses Hauses sind.

Aufbau einer Siedlung (51 of 54)



Oh je, kein Werkzeug mehr da.

Da habe ich nicht aufgepasst und meine kleine Erzmine ist erschöpft.

Also gleich ab in die Schule und die grosse Erzmine erforschen.

Wenn gar keine Werkzeuge mehr da sind, dann schnell etwas zum einkauf einstellen.

Aufbau einer Siedlung (53 of 54)

Sobald die Erforschung abgeschlossen ist wird die alte Miene abgerissen und mit der neuen grossen Erzmiene ersetzt. Diese Miene arbeitet dann auch gleich.

Aufbau einer Siedlung (54 of 54)

Jetzt noch Gewürze anbauen und die Bürger sind glücklich.
Eine Insel ist gefunden, 7 Plantagen habe ich gebaut und
weil der blaue CG auch auf dieser Insel ist habe ich gleich
das verfügbare Gebiet mit meinen MHHs reserviert.
Das Schiff bekommt eine Autoroute und damit sind die Bürger gut versorgt.