

Versionsinfo

Mit diesen Updates zu DIE SIEDLER IV stehen Euch einige Verbesserungen zur Verfügung:

2.50.1516

Das Update stellt die Multiplayer-Kompatibilität zwischen Die Siedler IV - Community Pack und allen vorhergehenden Versionen her. Für Einzelspieler wird das Update nicht benötigt.

2.50.1508

Zusätzliche Funktionen:

- * Es gibt neue Namen für die KI-Gegner.
- * Fahrzeugpunkte wurden durch den Punktestand in der Schlußstatistik ausgetauscht. Alle Spieler bekommen eine Punktzahl um sich direkt vergleichen zu können.
- * Die Punktzahl des Gewinners wird in blau dargestellt.

Anpassung des Balancings:

- * Der Schadenswert des Rucksackkatapultlisten ist erhöht worden.
- * Trojanische Goldschmelze kosten jetzt 3 Stein und 1 Brett.

Bugfixes:

- * Es werden jetzt auch Level 2 und Level 3 Krieger über die Suchfunktion angesprochen, wenn auf der Karte keine weiteren Level 1 Krieger mehr vorhanden sind.

2.04.1090

Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit:

- * Wird ein Schiff zerstört, bekommt der Spieler eine Meldung, die im Nachrichtenmenü abstellbar ist.
- * Alle Gebäude eines Spielers, der verloren hat, werden abgeschaltet.

Anpassung des Balancings:

- * Startressourcen für kleine und mittlere Warenstapel wurden geändert.
- * Trojanisches Lazarett kostet 2 Steine und 2 Bretter.
- * Trojanische Goldschmelze kostet 3 Steine und 3 Bretter und arbeitet eine Sekunde schneller.
- * Angriffsradius und Kampfkraft des Rucksackkatapultlisten wurde verringert, um das Kräfteverhältnis auszugleichen.

2.03.1079

Zusätzliche Funktionen:

- * Die Warnung, dass kein Esel mehr für einen Karren frei ist, wird nur an den betroffenen Spieler gesandt und ist im Nachrichtenmenü abschaltbar.
- * Der Speicher-Hinweis kommt nach exakt 30 Minuten und ist im Nachrichtenmenü abschaltbar.
- * Wenn der Name eines Spieles, der aus dem Spielernamen resultiert, zu lang ist (31 Buchstaben), wird er gekürzt.

Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit:

- * Es erscheint eine Meldung, wenn in den Minen nichts mehr abgebaut werden kann.
- * Die Warnung über fehlende Steine, Hämmer oder Bretter für den Gründungskarren, wird nur noch an den betreffenden Spieler gesandt und kann im Nachrichtenmenü abgeschaltet werden.
- * Das Handling der Fähren in Bezug auf Selektion und Beladen wurde den übrigen Völkern angepasst.
- * Die Darstellung der Güter am Gebäude ist überarbeitet worden, die Aktualisierung erfolgt nun schneller.

Anpassung des Balancings:

- * Die maximale Anzahl an Siedlern pro Spieler beträgt jetzt 2.500 für 1 - 4 Spieler und 10.000 geteilt durch die Spieleranzahl bei 5 oder mehr Spielern.
- * Die Transportfrequenz von Kohle wurde erhöht. Hierdurch wird der sogenannte "Kohle-Bug" behoben.
- * Die Waffenschmiede produziert nun genau den gewünschten Wert an Waffen und "vergisst" nicht mehr, was sie produzieren soll.
- * Bogenschützen auf Türmen und Kriegsmaschinen haben die gleiche Schussreichweite.
- * Der Angriffsradius des Rucksackkatapultisten wurde erhöht.
- * Die Heilrate des römischen Heilers wurde verringert.
- * Die Startressourcen wurden völkerspezifisch an die unterschiedlichen Bedürfnisse angepasst und die Einstellungen wenig, mittel und viel wurden überarbeitet.
- * Die Zaubersprüche der Wikinger wurden überarbeitet und sind wirkungsvoller.

Erhöhung der Spielstabilität:

- * Generelle Verbesserung der Spielstabilität.
- * Der Mehrspielermodus wurde im Bezug auf Desyncs stabilisiert.

Bugfixes im Multiplayerbereich:

- * Der Clan - Name wird beim Tausch der Startposition im Multiplayermenü jetzt korrekt mit übernommen.
- * In Ranglisten-Spielen werden keine AI-Gegner zugelassen.
- * Checkbox "Trojaner zulassen" wird deselektiert, wenn Einstellungen im Mehrspieler- oder "Random Map Settings"-Menü getätigt werden.
- * Wird der Spielmodus einer Karte geändert, bleibt die Definition von Teams und Spielern erhalten.
- * Nach dem Klick auf den "Bereit"-Button ist keine Änderung bzgl. der Startposition oder anderer Spieleinstellungen mehr möglich.

2.01.1056

Zusätzliche Funktionen:

- * Im Mehrspielermodus besteht nun die Möglichkeit die Startpositionen zu tauschen.

Erhöhung der Spielstabilität:

- * Die Spielstabilität auf Karten mit Manakopter wurde optimiert.

2.00.1050

Zusätzliche Funktionen:

- * In der Auflösung 1280x1024 steht nun ein Beobachtungsfenster zur Verfügung.
- * Der Zauberspruch "Abkürzung" kann jetzt mehr:

- Römer können damit Sumpf zu Wiese umwandeln,
- Maya können aus Wiese Wüste machen,
- Wikinger können aus Wüste Wiese machen und
- Trojaner können aus Wiese Schlamm machen.

Außerdem können alle Völker damit Dunkles Land großflächig wieder begrünen. Dieser Spruch birgt darüber hinaus die Kraft Pilzfarmen, Dunkle Tempel und Manakoptermanufakturen zu zerstören.

* Im Mehrspielermodus steht nun die Option "Zufallsvolk" zur Verfügung. Symbolisiert wird die Auswahl durch ein Fragezeichen, welches beim Start eines Mehrpeilerspiels von vorneherein bei allen Spielern eingestellt ist.

Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit:

- * Die Wohnhäuser haben nun eine Anzeige, die angibt wie viele Siedler sich noch im Gebäude befinden.
- * Bei der Nahrungsverteilung haben die Minen nun ein Symbol für die Nahrung die sie am liebsten haben und mit der sie am effektivsten arbeiten.
- * Wenn man bei gedrückter STRG-Taste mit einem Rechtsklick der Maus in das Baumenu auf ein Gebäude klickt, wird das nächste Gebäude dieser Art selektiert und gegebenenfalls öffnet sich das Produktionsmenu. So haben Sie schnelleren Zugriff auf die Produktionen in Ihrer Siedlung.
- * Die Warenstatistik wurde übersichtlicher geordnet.
- * Die Waffenschmiede steht nun nach dem Bau auf Autoproduktion: 50% Schwerter, 50% Bögen.

Anpassung des Balancings:

- * Die Transportprioritäten wurden überarbeitet und in eine Reihenfolge gebracht, die das Spiel flüssiger laufen lässt.
- * Es kommen aus den mittleren Wohnhäusern der Wikinger, Maya und Römer nun je 25 Siedler.
- * Der Bonus der Bogenschützen auf Türmen wurde reduziert.
- * Bogenschützen verursachen in allen drei Level nun weniger Schaden.
- * Zierobjekte bringen nun mehr Kampfkraft, kosten aber auch mehr Gold.
- * Wenn man alle 12 Zierobjekte eines Volkes gebaut hat, bekommt man einen zusätzlichen Kampfkraftbonus.
- * Die Kosten der Zaubersprüche und ihre Verteuerung wurden überarbeitet.

Erhöhung der Spielstabilität:

- * Generelle Verbesserung der Spielstabilität.

Weitere Hinweise:

- * Die Programmänderungen bedingen, dass Spielstände aus den vorherigen Versionen nicht mehr ladbar sind.
- * Bei Grafikkarten mit Fullscreenantialiasing oder Grafiktreibern, die diese Option emulieren können, kommt es beim Scrolling zu Farbveränderungen und Auswaschungen in der Bildmitte. Dieses Problem wird durch eine Inkompatibilität des in DIE SIEDLER IV verwendeten Scrollverfahrens und Fullscreenantialiasing verursacht und ist kein unmittelbarer Fehler von DIE SIEDLER IV. Man kann das Problem dadurch beheben, in dem man Fullscreenantialiasing in den Treiberoptionen ausschaltet.
- * Die Siedlerstatistik enthält zwei Symbole für streikende Siedler. Das Obere bezieht sich auf die streikenden Siedler im aktuellen Eco-Sektor, die untere Angabe bezieht sich auf alle Eco-Sektoren.

1.12.916

- * Es werden Clanspiele über die BBGC-Lobby unterstützt.
- * Hardwarebeschleunigung mit NVIDIA Grafikkarten Treibern Version 12.41 wird unterstützt.

1.10.908

- * In seltenen Fällen konnten die Pilzfarmen des Dunklen Volkes nicht abgerissen werden.

- * Die Spezialeinheiten Level 1 werden im Rekrutierungsmenu der Kaserne nicht mehr auf null gesetzt.
- * Soldaten hören nicht mehr mit der Patrouille auf, wenn man auf den Wegpunkt etwas baut.
- * Saboteure sind nur noch 75% so stark
- * Maya Blasrohrkämpfer "frieren" nur noch Soldaten ein. Keine Geologen, Planierer, Gärtner, usw. mehr
- * "Sie haben verloren!" Meldung im Chatfenster wurde ausgetauscht gegen die Meldung "Sie sind aus dem Spiel ausgeschieden!".
- * Esel können in Verbindung mit dem Marktplatz nicht mehr unendlich Waren produzieren.
- * Wenn man den Gründungskarren abgerissen hat kam es in seltenen Fällen zu Abstürzen
- * Speichern auf Zufallskarten im Freien-Siedeln-Modus konnte zu Abstürzen führen.
- * Gründungskarren können zerstört werden, andere Karren werden jetzt nicht mehr angegriffen
- * Alle Spezialeinheiten können nicht mehr zum "zucken" gebracht werden.
- * Im Ladebildschirm werden Rasse, Team und Farbe richtig angezeigt.
- * Wenn ein Wikinger Katapult/Kriegsschiff selektiert wurde und der Spieler mehr als 600 Mana hatte, konnte es zum Absturz kommen.
- * Warenstapel werden jetzt korrekt im Hafen und am Marktplatz angezeigt.
- * Musik spielt im Hauptmenü nicht mehr, wenn keine Musik auf Festplatte gespeichert ist.
- * Geschwindigkeiten sind jetzt einstellbar: Auf der NUMPAD Tastatur 1 , 2 und 3
- * Der Host kann jetzt die Rasse und Team der AI ändern in dem er auf den entsprechenden Namen klickt.
- * Es gibt einen neuen Ladebutton für alle gespeicherten Kampagnen. Es gibt keine Unterteilung der Kampagnen mehr. Hier findet man nun alle Kampagnenspeicherspielstände.
- * Es werden keine schwarzen Kästchen mehr zwischendurch auf den Marktplätzen angezeigt
- * Bei Blasrohrkämpfern steigt mit dem Level auch die Trefferwahrscheinlichkeit.
- * Sanitäter heilen 15% weniger Health-Points in allen Levels.
- * Der Axtkämpfer der Wikinger richtet nun in jedem Level 10% weniger Schaden an.
- * Baukosten:
 Große Türme kosten im Bau nun mehr Ressourcen.
 - Römer: früher= 5 Stein + 5 Holz jetzt= 7 Stein + 7 Holz
 - Maya: früher= 4 Stein + 6 Holz jetzt= 7 Stein + 6 Holz
 - Wikinger: früher= 4 Stein + 6 Holz jetzt= 6 Stein + 7 Holz

1.08.872

Attraktiverer Look, Sound und Spielfluss:

- * Bonus: Multiplayer-Karten sind nun auch im Einzelspieler-Modus spielbar.
- * Schiffe, Esel und Karren kehren an ihren Ausgangsort zurück, wenn sie Ware abgeliefert haben.
- * Diebe lassen ihre gestohlene Ware jetzt fallen, wenn sie in einen Träger zurück verwandelt werden.
- * Geologen wiederholen ihre Nachrichten solange nicht, bis sie eine neue Ressource gefunden haben.
- * Angenehmer Sound: Nur bei Angriffen kommt der alarmierende Warnton; beim Hinweis "Warte" erfolgt nun ein dezenterer Klang.
- * Nachdem Spielstände geladen werden, tauchen keine inkorrekten Statistiken mehr über "freie Siedler" auf.
- * Häfen und Werften werden zerstört, wenn Feinde einen beschützenden Turm eingenommen haben.

Verbesserte Performance von Mehrspieler- bzw. Netzwerkspielen:

- * Die Funktion "Handel" wurde integriert.
- * Die Anzahl der Spieler ist auf den Multiplayer-Karten individuell einstellbar.
- * Im Ingame-Chat werden Nachrichten nun sowohl mit dem Namen des Spielers als auch mit der die Teamzahl gekennzeichnet.
- * Laden und Speichern von Spielständen beim Spielen via LAN und BBGC-Lobby ist nun möglich.
- * Ready-Button: Multiplayerspiele werden erst dann gestartet, wenn alle Teilnehmer die Spielkarte geladen haben und wenn - im Ökonomiemodus - die Teamkonstellationen stehen.
- * Auch die Verlierer eines Multiplayer-Games sehen die gesamte Karte am Spielende.
- * Die zum Start eines Multiplayer-Spiels zur Verfügung stehenden Ressourcen wurden erhöht, dass heisst die Spieler besitzen mehr Schaufeln und Hämmer.

- * Spielstabilität im Multiplayer-Modus wurde optimiert, z. B. die Beseitigung asynchroner Spielabläufe.

Komfortablere und verfeinerte Features in der Spielsteuerung/Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit:

- * Neue Mousecursor stehen zur Verfügung - in allen wurden Pfeile integriert, so dass eine punktgenaue Auswahl und Steuerung möglich ist.

- * Die Minimap hat jetzt folgende Farbeinteilung:

- weiß - alle eigenen Einheiten, die selektier- und steuerbar sind,

- gelb - verbündete Einheiten,

- rot - feindliche Einheiten,

- blau - alle Gebäude und Zivileinheiten.

- * Gründungskarren lässt bequem ausladen, auch wenn viele Einheiten am Entladeort vorhanden sind.

- * Schiffe lassen sich leicht ein und ausladen

- * Wenn man das Schiff selektiert werden nun im Fährenmenü alle Einheiten, die die Fähre geladen hat, angezeigt - auch die Priester.

- * Es können jetzt generell, wie in DIE SIEDLER III, maximal 100 Einheiten in einer Gruppe selektiert werden.

Optimierung des Balancings:

- * Anpassung des Computergegners: Die Routinen der KI wurden optimiert, so dass der Computergegner nun auch versucht verlorene Türme vom Spieler wieder zurückzuerobern.

- * Die Bogenschützen im Turm machen jetzt etwas weniger Schaden als zuvor.

- * Man kann bei allen Militärgebäuden mit 2 Soldaten den verteidigenden Soldaten an der Tür angreifen - auch bei den großen Türmen der Wikinger und bei den Burgen der Mayas.

- * Der Fischer hat nun einen kleineren Arbeitskreis, den er der Reihe nach vollständig abfischt.

- * Der Förster pflanzt Bäume enger.

- * Baustellen werden jetzt früher mit Baumaterialien beliefert.

- * Alle Zierobjekte kosten jetzt Gold.

- * In Zierobjekten verbaute Ressourcen zählen innerhalb der Kampfkraftberechnung dreifach und das verbaute Gold zählt sogar sechsfach.

- * Das Nahrungsmittel Fisch wird jetzt in der Standardverteilung hundertprozentig den Goldminen zugeteilt.

- * Die Türen haben jetzt mehr Trefferpunkte (die Panzerung wurde erhöht). Daher sind sie nun schwerer zu zerstören.

- * Die Türen der Türme und Burgen haben jetzt eine höhere Panzerung und bieten daher mehr Trefferpunkte.

- * Kleine Tempel kosten jetzt weniger und insbesondere kein Gold mehr.

- * Große Tempel kosten weniger und bringen insgesamt 8 Manapunkte.

- * Eine Einheit Alkohol bringt jetzt bei allen Völkern 2 Manapunkte.

- * Mühlen und Bäckereien arbeiten langsamer.

1.06.815

Zusätzliche Mehrspieler-Funktionen

Wirtschaftsmodus:

- * Zwei Teams spielen 1 Stunde lang gegeneinander.

- * Die Teams versuchen in 7 zufällig ausgewählten Warenkategorien besser zu sein als das gegenerische Team. Es gewinnt das Team, welches am Spielende 4 Warenkategorien für sich entscheiden konnte.

Kooperationsmodus:

- * Mehrere Spieler spielen als Alliierte gegen den Computergegner. Gemeinsam verfolgen sie als Verbündete ein Spielziel, das sie nur mit vereinten Kräften erreichen können.

Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit

- * Tastenbefehl 'M' zum Aufruf des Missions-Briefing wurde hinzugefügt
- * Im Wirtschaftsmodus wird automatisch das Briefing beim Spielstart aufgerufen
- * Behebung von Zahlenfehlern & Statistikwerten in der Grafischen Benutzeroberfläche
- * Verbesserte Steuerung & Handlung beim Ausladen von Gründungskarren
- * Wer keine Intro-Videos sehen möchte kann den Zeileneintrag 'ShowVideos = 1' auf 'ShowVideos = 0' in der Datei 'Videos.cfg' setzen.
- * Keine Vermischungen der Playlists: Spielmusiken werden nicht mehr gemischt mit MP3-Dateien die im Modus 'Eigene Musik' abgespielt werden

Anpassung des Balancings

- * Saboteure haben nur noch die Hälfte ihrer Schlagkraft
- * Zauberspruch 'Barbaren bekehren' kann nun nicht mehr auch Soldaten in Türme bekehren.

Erhöhung der Spielstabilität

- * Optimierte Netzwerkprogrammierung führt zu einem flüssigeren Verlauf von Mehrspieler-Spielen via LAN und Internet

1.05.795

- * Sorgt für höhere Spielstabilität beim Laden und Speichern von Spielständen
- * Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit: Das Menü 'Finde Siedler' kann mit der Taste 'F' aufgerufen werden
- * Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit: Die Munitionsaufnahme von Kriegsschiffen wird vereinfacht
- * Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit: Optimiertes Gruppenverhalten, wenn sich ein Hauptmann in der Gruppe befindet

1.04.791

Verbesserungen der Grafik und Animationen

- * Verfeinerte Animation der Pfeilschüsse der Blasrohrkämpfer
- * Verfeinerte Animation der Schüsse der Wikinger-Kriegsschiffe
- * Verbesserte Grafik beim Heranfahen von Schiffen an Häfen

Verbessertes Balancing in einigen Missionen

- * Die Manaproduktion beim Dunklen Volk wurde gesteigert
- * Der Köhler benötigt nun 6 Stück Holz für 1 Stück Kohle

Bedienungsänderung bei den Priestern

- * Priester werden jetzt analog zu Soldaten gesteuert
- * Zaubersprüche werden jetzt mit einem Rechtsklick ausgeführt

Erhöhung der Spielstabilität

- * Absturzverhinderung nach dem Laden defekter Spielstände
- * Verfeinerte Synchronisation im Mehrspieler-Modus
- * Generelle Verbesserung der Spielstabilität

Saboteur

* Zur Ausbildung eines Saboteurs ist jetzt nur noch eine Spitzhacke erforderlich. Die Einheit braucht keine Schaufel mehr!

* Ergänzend zum Handbuch möchten wir darauf hinweisen, dass Saboteure auf Kampagnenkarten nicht zur Verfügung stehen. Gegen die finsternen Bauwerke des Dunklen Volkes ist der Saboteur machtlos.