

So bastelte Blue Byte die Siedler-3-Missionen

# Aufbaumeister

Auf der Addon-CD zu Siedler 3 schlummert ein mächtiger Editor. Die Profis von Blue Byte verraten Ihnen, wie Sie damit eigene Top-Szenarios zaubern.



Auf Bonus-CD:  
Die besten  
Spieler-Karten  
zu Siedler 3



Weitere Spieler-  
Missionen:  
[www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)

**S**pielen Sie doch mal Gott: Mit dem Szenario-Editor des **Siedler 3**-Addons sind eigene Missionen im Nu erstellt. Doch für spannende Profikarten, an denen sich Ihre Freunde die Zähne ausbeißen, müssen Sie tiefer in die Trickkiste greifen. Wie tief genau, wissen die Blue Byter am besten – deshalb haben wir Missions-Designer Marko Giertolla sowie Marcus Pukropski, der den Editor programmiert hat, über ihre Vorgehensweise ausgequetscht.

## Papier vor Bits & Bytes

Zuerst machen die Entwickler eine Skizze für jede Karte. An dieser groben Planung sind meistens drei bis vier Designer beteiligt. Marko Giertolla empfiehlt, daß auch Sie erst zu Papier und Bleistift greifen sollten, wenn Sie eine ei-

gene Karte bauen. Überlegen Sie, was für eine Mission Sie entwerfen wollen: Eine Solokarte für Ihre siedelsüchtige Freundin oder ein Multiplayer-Szenario für die Kumpels? Welche der drei Völker dürfen mitspielen? Wie schwer soll die Mission werden, wie lange dauern? Bedenken Sie zum Beispiel, daß Internet-Partien etwas kosten – nicht jeder hat Zeit und Geld, um stundenlang online zu spielen. Deshalb sind schnelle Kampfszenarios zu empfehlen. Die Multiplayer-Karten haben einen Vorteil: Wer die Computergegner wegläßt, braucht sich nicht um die KI zu kümmern.

## Siedler-Rush

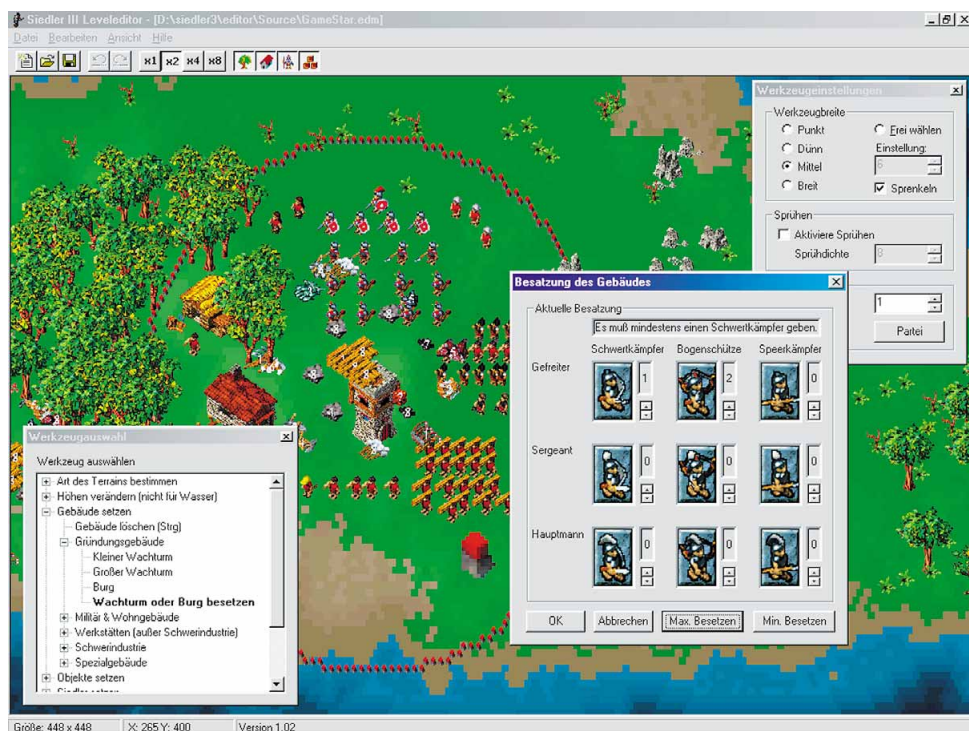
Vor allem zwei Faktoren bestimmen, wie lange eine Partie dauert. Zum einen die Kartengröße: Bei 256 mal 256 trifft



Teamplay-Karten fördern den Handel. Vor allem, wenn man Mannschaften aus verschiedenen Völkern mischt.

man früher auf den Gegner als auf einer neunmal größeren 768er Karte. Zum anderen die Startvorräte: Wer zu Beginn in Steinen und Brettern schwimmt, hat schnell eine florierende Siedlung hochgezogen. Für kurze Partien mit »Siedler-Rush« (die Soldaten können sehr früh geballt angreifen) nimmt Marko Giertolla deshalb kleine Karten mit vielen Rohstoffen. Wer's ganz eilig hat, läßt die Spieler gleich mit einer kompletten Rüstungsindustrie samt Armee starten.

Bei mehreren Spielern bekommt am besten jeder die gleichen Güterstapel und Rohstoffvorkommen spendiert. Es sei denn, man will Einsteiger bevorzugen, damit sie gegen mitsiedelnde Profis eine Chance haben. Kniffliger, aber auch interessanter wird's, wenn man die Mitspieler zur Teambildung »zwingt«: So kann in einem Zweierteam der eine Herrscher mit einer schlagkräftigen Armee, aber schwachbrüstigen Industrie beginnen, während sein Kollege wirtschaftlich stark, aber schutzlos startet. Oder Sie stellen die unterschiedlichen Völker in den Vordergrund: Setzen Sie einen Asiaten (braucht vor allem Holz) in Steinfelder und einen Ägypter (der viele Steine benötigt) in ein Waldgebiet – die



Besetzen Sie für **schwierige** Einzelspielermissionen die feindlichen Türme mit maximaler Stärke.

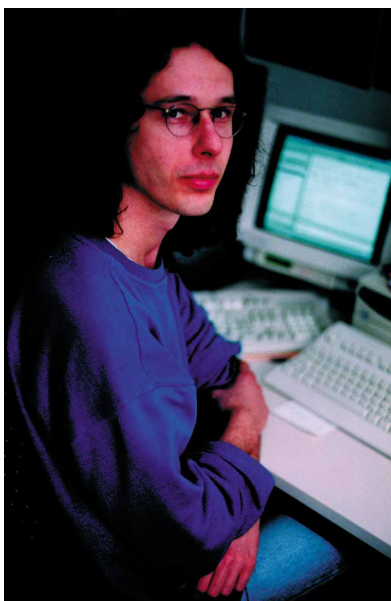
beiden Spieler müssen dann zwangsläufig Baumaterialien tauschen, wollen sie auf einen grünen Zweig kommen.

## Spaß durch den Engpaß

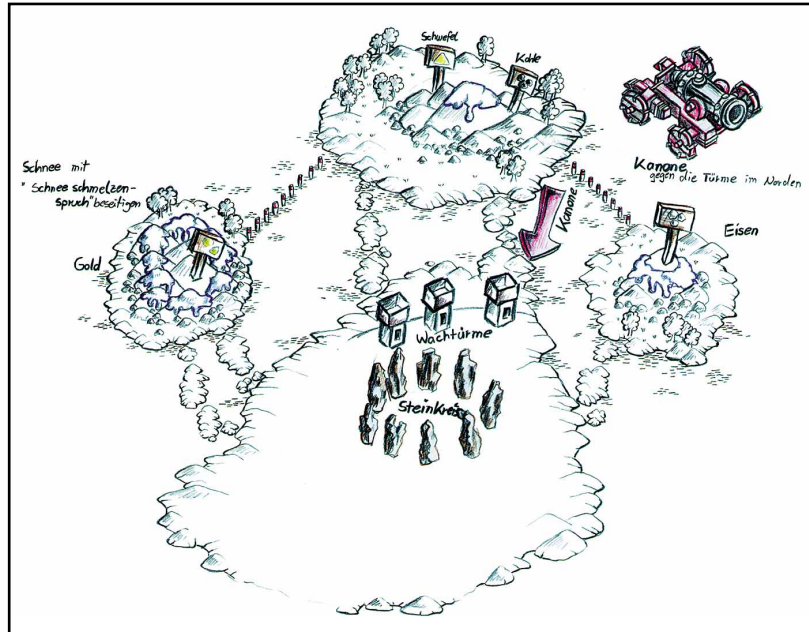
Wenn die Designer eine Karte entwerfen, die Tüftler ordentlich ins Schwitzen bringen soll, bauen sie gezielt Versorgungsengpässe ein. Das kann anfangs eine Nahrungsmittelknappheit oder ein zu kleines Startgebiet sein. Oder sie verlegen die einzige Erzader auf eine Insel, »vergessen« aber, eine Fähre bereitzustellen. Kombinationen solcher Engpässe fördern den Spielspaß – wenn der Spieler glaubt, die Mission fast gemeistert zu haben, findet er die nächste Hürde. Dabei ist Fairneß allerdings oberstes Gebot: Wer nirgendwo Kohle findet, kann mangels Waffenproduktion auch keine Soldaten rekrutieren. Es sei denn, seine Priester zaubern regelmäßig »göttliche Geschenke« herbei; doch das ist nicht nur nervig, sondern auch Glücksache, weil die benötigten Rohstoffe oder Waffen oft fehlen.

## Die Hammerfalle

Beim Erstellen der Missionen treffen die Designer immer wieder auf unerwartete Sackgassen. Die Blue Byter haben einige entlarvt, die eine Mission unlösbar machen. Editor-Programmierer Marcus Pukropski ist zum Beispiel über die »Hammerfalle« gestolpert: »Bei einem Multiplayer-Szenario haben wir jedem Spieler



Marcus Pukropski hat den Editor für Endkunden auf der Addon-CD umprogrammiert.



Mit solchen Skizzen planen die Designer ihre Missionen, bevor sie sich an den Editor setzen.

nur zwei Hämmer in die Karte gelegt. Wenn ein Spieler zuerst eine Werkzeugschmiede baut, ist alles gut: Der Schmied nimmt sich einen Hammer und stellt weitere her. Doch falls vorher ein Wohnhaus errichtet wird, brauchen die neuen Siedler die Hämmer, um zu Bauarbeitern zu werden. Und schon geht dir das Werkzeug aus. Um diese Falle zu umgehen, hilft nur ein bereitstehender Werkzeugschmied.«

Marko Giertolla erinnert sich an überraschende Schwierigkeiten beim Designen der vierten Römer-Mission des Addons: »Zum Gewinnen muß man eine große Menge Wein anbauen. Weil man dafür Hügel braucht, haben wir die Karte möglichst flach gemacht – der Spieler soll sich in ein Hügelgebiet durchschlagen, um die Weinbauern dort anzusiedeln. Doch im Betatest ging der Plan nicht auf: Die Tester haben das flache Startgebiet mit Weinbauern zugestampft. Jeder produziert zwar nur wenige Trauben, aber durch die Masse an kleinen Abbaugebieten ist die Zielmenge schnell erreicht. Also haben wir eine zweite Siegbedingung festgelegt, damit die Partie nicht zu leicht wird.«

## Privater Prüfstand

Sackgassen oder Hintertür-Tricks können die Designer nur durch ausführliches Testen ihrer Missionen vermeiden. Vor allem bei Karten mit Computergegnern, denn die spielen nicht in jedem

Durchgang gleich. Für Ihr eigenes Werk machen Sie am besten Ihre Freunde zu privaten Beta-Testern – so stellt sich am schnellsten heraus, wie gut das Szenario bei unterschiedlicher Spielweise ist. Unterschätzen Sie nicht den Einfallsreichtum Ihrer Versuchskarnickel: Blue Byte ist selbst immer wieder von den Tricks überrascht, die Siedler-Spieler auf dem Kasten haben. So werden Förster kurzerhand zu Pioniersoldaten umfunktioniert, um feindliche Kriegsmaschinen mit einer Baumbarriere lahmzulegen.

## Wink mit dem Zaunpfahl

Das Mission-Briefing gibt Ihrem Opus den letzten Schliff. Einsteiger freuen sich über einen Text, der Hinweise auf Problemstellung und Lösungswege gibt, etwa »im Norden soll es Goldvorkommen geben«. Falls Ihre Karte sich dagegen an Profis richtet, dürfen Sie ruhig verschweigen, daß vor den Goldadern ein feindliches Heer lauert...

Und noch ein Tip von Marcus Pukropski: Falls Sie Ihre selbsterstellte Karte stolz ins Internet stellen ([www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)), sollten Sie das Mission-Briefing zusätzlich auf Englisch verfassen. Denn auch im Ausland wird gesiedelt, und Spieler aus verschiedenen Ländern haben bereits Clans gegründet. Es kann also durchaus sein, daß ein Amerikaner Ihre Mission spielt. Und wer weiß, vielleicht steckt ja eines Tages Fanpost aus Florida in Ihrem Briefkasten... MD