

Das Aufbau-Epos jetzt mit Echtzeit-Schlachten

# Die Siedler 3

Jahrelang waren Blue Bytes Knuddel-Siedler die Aufbauspiel-Könige, bis Anno 1602 sie kürzlich vom Thron schubste. Doch die emsigen Kerlchen könnten die Krone bald zurückerobern...

## Was ist neu?

- Fünf Truppentypen
- Kriegsschiffe
- Direkte Steuerung der Truppen
- Besteigbare Wachtürme
- Diplomatie und Handel

Nur bei wenigen Spielen macht allein das Zusehen enormen Spaß. Dem Charme des Aufbau-Strategiespiels **Die Siedler** können Sie sich kaum entziehen, dafür ist der Niedlichkeitsfaktor einfach zu hoch: Eifrig fällen Ihre Untertanen Bäume und klopfen Steine, um daraus schmucke Hütten hochzuziehen. Angler wandern

mit geschulterter Wurfrute zum nächsten See, während Sie das frische Brot aus der Bäckerei förmlich riechen.

## Berühmte Vorgänger

Bereits 1993 stürmten die wuseligen Jungs den Amiga, etwas später war auch der PC besiedelt. Anno '96 erblickte **Siedler 2** das Licht der Spiele-

welt. Die Fortsetzung erfand das Rad zwar nicht neu, brachte aber sinnvolle Verbesserungen. So konnten Sie mit selbstgebauten Schiffen benachbarte Inseln kolonialisieren, und eine Kampagne sorgte für noch mehr Motivation. Der militärische Part blieb hingegen fast gleich: Soldaten ließen sich (wie alle anderen Figuren) nicht direkt



Siedler-Kennern fällt's sofort auf: Ein Wegenetz gibt's nicht mehr. Der kleine **Steinkreis** dient als (derzeit leeres) Lager.



steuern, sondern lediglich umständlich auf feindliche Militärgebäude hetzen. Vor deren Toren fanden dann Einzelduelle statt, bis ein Bau erobert war und die umliegenden Hütten in Flammen aufgingen. Damit wären wir bei einer der wichtigsten Neuerungen in **Siedler 3**: Hier steuern Sie Ihre Soldaten wie in typischen Echtzeit-Strategiespielen, während die Zivilisten nach wie vor automatisch umherlaufen. Neben die Standard-Schwertkämpfer treten Bogenschützen, Lanzenträger sowie Reiter, und es wird Katapulte sowie Kriegsschiffe geben. Diplomatie und Handel erweitern Ihr Aufgabengebiet.

### Aller guten Dinge sind drei

Diesmal stehen drei Nationen zur Auswahl, nämlich Römer, Ägypter und Asiaten.

Im Gegensatz zu **StarCraft** fallen die Unterschiede aber weniger gravierend aus: Jedes Volk kann die gleichen Grundbauwerke errichten, die dann lediglich anders aussehen. Die Gebäudetypen aus **Siedler 2** bleiben fast komplett erhalten. Hinzu kommen Bauten, die nur einer der Stämme hochmauern darf. So errichten die römischen Bürger Weingüter, während die Ägypter neben Gold, Kohle und Erz auch Diamanten ausbuddeln dürfen. Nach Wasser braucht keiner mehr zu graben, weil Flüsse die Brunnen mit dem Durstlöcher versorgen. Jedem Volk werden mehr als 35 Gebäudeklassen zur Verfügung stehen.

### Trampelpfade statt Wegenetz

Sie müssen keine Wege mehr anlegen, auf denen Arbeiter ächzend Waren schleppen.

Ihre Leute rennen freidurchs Gelände, auf stark frequentierten Strecken bilden sich mit der Zeit Trampelpfade – wie bei Dagobert Duck, wenn er sorgenvoll um seinen Schreibtisch wandert. Bergauf marschieren Ihre Untertanen deutlich langsamer, talabwärts legen sie einen ordentlichen Zahn zu. Durch das entfallene Wegenetz ist der Gütertransport wesentlich straffer: Unbeschäftigte Bürger bringen die Waren nonstop ins Lager, der »Staffellauf« ihrer Vorfahren ist Vergangenheit. Die transportierten ihre Last nämlich immer nur bis zum nächsten Wegstück. Dort blieb sie liegen, bis der nächste Arbeiter sie weitertrug.



Eine offene Echtzeit-Feldschlacht zwischen Römern und Ägyptern. Letztere sind trotz des Katapults unterlegen.





Im **Lager** liegen die ersten Güter. Rechts davon entsteht ein Fundament.

### Rasantes Mauern

Auch das Bauen geht jetzt flotter vonstatten. Wenn Sie beispielsweise eine Schmiede errichten wollen, zeigen Markierungen an, wie langwierig der Bau wird. Jedes Gebäude braucht nämlich ein Fundament – und das ist am Hang nun mal schwerer zu legen als auf einer platten Wiese. Sobald Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, planen die Arbeiter das Grundstück, während alle



verfügbaren Lastenträger Holz und Steine herbeiwuchsen. So wird das lästige Warten auf die nächste Einzellieferung vermieden, und der Maurer schwingt seine Kelle noch schneller als ein Polizist auf Temposünder-Jagd.

### Freiluft-Lager

Anders als in den Vorgängern brauchen Sie keine Übersicht zu öffnen, um Ihren Warenbestand zu über-



Jedes Volk hat seinen **Look**. Raten Sie mal, wem diese Bauten gehören.

prüfen: Die massiven Lagerhallen sind einfachen Steinkreisen gewichen, in denen Ihre Güter offen herumliegen. Mehr als 50 gehortete Wareneinheiten passen allerdings nicht hinein – sobald die Lager voll sind, legen Ihre Arbeiter erst mal eine Pause ein. Dafür sind die fleißigen **Siedler 2**-Esel, die doppelte Warenmengen beförderten, arbeitslos geworden und im dritten Teil nicht mehr dabei.

### Berufsanfänger

Einige der Siedler haben mittlerweile Lehrgänge

besucht und neue Berufe ergriffen. So heilt ein Arzt die Blessuren Ihrer Kämpfer – anders als sein fauler Kollege aus **Anno 1602** verläßt der Medizinmann sogar seine Praxis und eilt zu den Patienten. Auch die Späher haben dazugelernt. Sie klettern neuerdings auf Wachtürme, um tief ins Feindesland zu spicken. Im Fronteinsatz verstecken sie sich geschickt hinter Bäumen und lugen ab und zu hervor – nur dann kann die Gegenseite die Spione erwischen.



Frische Untertanen werden in speziellen Häusern rekrutiert, die Sie in drei Größen errichten. Ein neuer Bürger dient zunächst als Lastenschlepper. Erst wenn eine Produktionsstätte fertiggestellt ist, holt er sich das nötige Equipment (sofern vorhanden) aus dem nächsten Lager, um fortan seinen Job auszuüben.

### Hoher Knuddelgrad

Bei den Siedlern ging's schon immer knuddelig ab, jetzt kommt noch mehr Detailverliebtheit hinzu: Man sieht mit einem Blick, welcher Profession ein Untertan gerade nachgeht. Metzger klemmen sich protestierende Schweinchen unter den Arm, Minen-



Siedler ahoi! **Kriegsschiffe** nehmen bis zu acht kampfbereite Soldaten an Bord.



Türme, Burgen und Truppen sichern Ihr Reich. Die unterschiedlichen Kopfbedeckungen der Krieger zeigen den **Dienstgrad** an.



arbeiter fahren mit Grubenlampen in den Pütt, und Träger gehen ächzend in die Knie, bevor sie ihre Last aufnehmen. Jede der drei Nationen wird laut Aussage der Programmierer über 50 verschiedene Figuren mit zusammen rund 50.000 Animations-Phasen umfassen.

### Schöne neue Welt

Ihre Einwohner tummeln sich auf Landkarten, die fast doppelt so groß ausfallen wie die alten: Bei einer Auflösung von 800 mal 600 erstrecken sich die größten der Karten über 128 Bildschirm-ausschnitte. Fog of War tarnt feindliche und neutrale Gebiete. Die Spielwelt hat jetzt Ränder – bei den Vorgängern erreichte ein Späher wieder seinen Ausgangspunkt, wenn er stetig in eine Richtung wanderte.

Die **Siedler 3** unterstützt alle gängigen Auflösungen, die nach oben hin nur von der Hardware begrenzt werden. Im Gegensatz zu **Anno 1602** verdecken Berge keine Ge-

bäude, daher verzichtet Blue Byte auf eine drehbare Welt. »Damit verliert man zu schnell die Übersicht«, so **Siedler**-Erfinder Volker Wertich. Eine Zoomfunktion oder Kameras, die einzelne Figuren bei ihren Aktionen begleiten, wird es ebenfalls nicht geben.

### Feldschlachten und Belagerungen

Die indirekte Steuerung der Soldaten war vielen Spielern ein Dorn im Auge. Damit ist es jetzt vorbei, denn Sie können Ihre Truppen frei bewegen. Überfälle auf Zivili-

sten und Produktionsstätten sind aber nach wie vor tabu. Die Attacken auf Wachtürme oder Burgen werden viel dramatischer: Während Ihre Streiter das Tor bearbeiten, belegen die belagerten Bogenschützen sie von oben mit einem Pfeilhagel. Sobald das Tor eingeschlagen ist, machen die Verteidiger einen Ausfall. Dabei treten die Kämpfer nicht länger einzeln und der Reihe nach gegeneinander an, sondern



stürzen sich in ein wüstes Schlachtgetümmel.

### Gewaltsame Expansion

Der Verlust eines Militärbauwerks hat für den Besiegten unangenehme Folgen, weil all seine Bauten in der Umgebung verlorengehen, sofern keine eigenen Truppen mehr im betroffenen Gebiet stehen. Der Sieger freut sich hingegen über das hinzugekommene Areal. Die beliebte Taktik, einen Wachturm an



Der Amboß vor der asiatischen Hütte verrät: Hier arbeitet ein **Schmied**.

die gemeinsame Grenze zu stellen und den feindlichen Sektor dadurch indirekt zu erobern, funktioniert aber nicht mehr. Lediglich neutrale Zonen lassen sich damit Ihrem Land einverleiben. Wer sich lieber ganz dem Aufbau widmet, erteilt seinen



Generationswechsel: Links eine Szene aus **Siedler 2**, rechts ein ähnliches Szenario aus **Siedler 3**.





Sie müssen Bäume pflanzen – sonst bleibt das **Forsthaus** ungenutzt.

Armeen Grundbefehle (etwa »Position halten«).

### Reiterattacken

Neben den altbekannten Schwertkämpfern und erwähnten Bogenschützen stocken Lanzen Träger und Reiter Ihr militärisches Kontingent auf. Die einstmals stationären Katalpulte bekommen Rä-



der und rollen mit an die Front. Felsbrocken-Treffer lassen deutlich sichtbar den Putz von feindlichen Burgen

bröckeln. Jedes Volk hat die gleichen Truppentypen, allerdings mit unterschiedlichem Outfit. So tragen die römischen Schwert-



Der **barhäuptige** Siedler rechts unten hat noch keinen Beruf ergriffen.

kämpfer die Kurzversion der Waffe und einen Schild, die asiatischen hingegen ein Langschwert. Schützen und Lanzen Träger panzern sich mit verschiedenen Rüstungen. Der Knuddellook schlägt auch in den Schlachten voll

durch: Die römischen Krieger parieren Hiebe geschickt mit dem Schild, während die Asiaten ihre Schwerter beidhändig einsetzen und Samurai-like zuhauen. Blut fließt dabei natürlich nie – auch nicht im dicksten Kampfgeschehen.

## Interview mit dem Siedler-Vater

**Volker Wertich hat vor sieben Jahren die Siedler erfunden. Heute leistet er als Projektleiter Geburtshilfe für die dritte Generation der Wuselbürger.**

**GameStar:** Die Siedler zählen seit Jahren zu den beliebtesten Computerspielen. Wie erklärst Du Dir diesen Erfolg?

**Volker Wertich:** Ich glaube, daß das Siedeln viele Leute anzieht, die sonst nichts mit Computerspielen am Hut haben. Wir haben Post von Sechsjährigen bekommen, und der älteste Spieler, der uns geschrieben hat, war sogar 76. Viele sind zuerst nur von dem bunten Treiben fasziniert, bauen ein paar Häuser und schauen einfach nur zu. Doch mit der Zeit entdecken sie, was alles dahintersteckt – und machen einfach weiter. Der weibliche Anteil unserer Käufer ist übrigens ungewöhnlich hoch. Die meisten Frauen fangen allerdings sofort eine neue Partie an, sobald der Computerspieler sie angreift.

**GameStar:** Glaubst Du nicht, daß die Echtzeit-Kämpfe diese »friedlichen« Aufbau-Spieler abschrecken?

**Volker Wertich:** Nein, denn Häuser bauen und eine florierende Wirtschaft stehen nach wie vor im Vordergrund. Außerdem werden auch friedliche Spieler sauer, wenn der Gegner angreift, und wollen sich deshalb wehren. Hinzu kommt, daß selbst die Schlachten noch niedlich aussehen.

**GameStar:** Richtige Konkurrenz habt Ihr ja erst seit kurzem. Wird Anno 1602 Siedler 3 beeinflussen?

**Volker Wertich:** Anno richtet sich eher an erfahrene Strategiespieler: Man muß sich mehr um die Produktion kümmern, und viele Dinge durchschaut man erst nach und nach. Bei



den Karren sehe ich zum Beispiel nicht, welche Waren sie gerade transportieren. Und der »Wuselgrad« ist niedriger als bei den Siedlern – bei uns passiert einfach mehr.

**Siedler-Erfinder** Volker Wertich präsentiert stolz das neue Aufbau-Epos.



Die rot-weiße Linie markiert die Grenze zwischen Asiaten und Römern. Mit Wachtürmen können Sie nur noch neutrale Gebiete schlucken.



## Militärische Karriereleiter

Die drei Dienstgrade bleiben erhalten: Je länger ein Soldat in seinem Bau Wachе schiebt, desto besser wird seine Ausbildung – vorausgesetzt, daß sein Sold regelmäßig bei ihm

porter und Katapultgaleeren durchpflügen die Meere. Bis zu acht Soldaten finden auf den Seglern Platz, um feindliche Pötte mit Pfeilen einzudecken oder kurz mal beim Nachbarn einzufallen. Blue Byte überlegt derzeit, Entertaktionen einzubauen, mit de-

und Sie dürfen mit ihm nach Lust und Laune Waren handeln. Der Gütertausch mit Feinden ist zwar ebenfalls möglich, aber mit mehr Aufwand verbunden. Der Konkurrent will nämlich vorher genau wissen, was Ihre Jungs ihm bringen – und was Sie dafür fordern. Also müssen Sie vor dem Transfer mit ihm feilschen.

## Geiselfreierung

Neben fünf Tutorials darf sich jede Nation durch eine Kampagne siedeln. Insgesamt warten rund 30 Szenarios auf Sie, die wesentlich mehr Abwechslung bieten als früher. So sollen Ihre

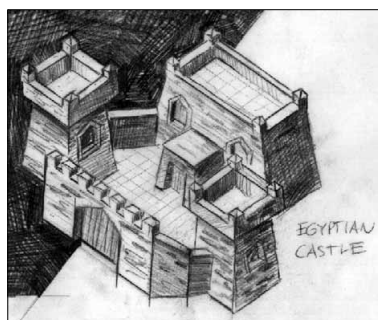
Truppen Gefangene aus Feindeshand befreien und sicher nach Hause geleiten, oder eine komplette Insel erobern, die der Gegner dick befestigt hat. Im Gegensatz zu **StarCraft** gibt es keine »Schalter«, die feindliche Attacken auslösen, sobald eine Ihrer Einheiten ein bestimmtes Gebiet betritt. Statt dessen gelten für den Computerkonkurrenten die gleichen Spielregeln wie für Sie – inklusive Fog of War.

## Siedeln im Internet

Splitscreen ist out, Netzwerk sowie Internet sind in: Während beim Vorgänger lediglich zwei Spieler um die Wette wuseln konnten, bietet der Nachfolger umfangreiche Multiplayer-Optionen. Blue Byte plant eine Internet-Plattform nach Battle.net-

Vorbild (mit deutschem Server). Hier wird eine weltweite Rangliste geführt, die Ihre Siege und Niederlagen akribisch auflistet. Im Vergleich mit **Anno**

**1602** eignen sich die Drittsiedler eher für Mehrspieler-Kämpfe, weil die Partien viel kürzer sind. Bei Max Designs Aufbau-Epos dauert es hingegen deutlich länger, bis die ersten Truppen rekrutiert sind. Nicht jeder Spieler hat aber die Zeit, stundenlang an einem einzigen Multiplayer-Szenario zu sitzen. **MD**



Von der Bleistift-Skizze zur fertigen Gebäudegrafik: Eine ägyptische Burg nimmt Gestalt an.

eintrifft. Ein Blick auf den Helm eines Kriegers verrät, welchen Rang er innehat. Römische Rekruten tragen eine blanke Kopfbedeckung, bei Unteroffizieren wippt eine Feder, und Offiziere schmücken sich mit einem Irokesen-Puschel. Offiziere hauen natürlich am stärksten drein...

## Auf rauher See

Auch auf See tut sich einiges. Kriegsschiffe, Truppentrans-

nen Sie dann fremde Galeeren kapern und der eigenen Armada einverleiben würden.

## Krieg und Frieden

Diplomatisches Fingerspitzengefühl ist fortan angesagt. Während Ihnen die Nachbarn früher grundsätzlich feindlich gesinnt waren, können Sie in **Siedler 3** Bündnisse schließen. Dann verzieht sich der Schlachtnebel über dem Gebiet Ihres Partners,

## Die Siedler 3

**Genre:** Aufbau-Strategie **Hersteller:** Blue Byte  
**Termin:** September '98 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Martin Deppe:** »Die ohnehin schon knuffigen Siedler werden durch die kunterbunte Grafik noch niedlicher. Und endlich lassen sich die Truppen vernünftig steuern – das habe nicht nur ich mir immer sehnlichst gewünscht. Siedler 3 könnte den Aufbau-Gipfel wieder besteigen, auf dem sich momentan stolz Anno 1602 sonnt.«