

STRATEGIEN
& LÖSUNGEN

Markus Betz

DIE SIEDLER

DAS OFFIZIELLE BUCH
KOMPLETT IN FARBE



Karten zu allen
Einzelspieler-Missionen

Taktiken für das Spiel im
Netzwerk und Internet





Das Offizielle Buch zu

DIE
SIEDLER



Das Offizielle Buch zu

III
DIE
SIEDLER
III

MARKUS BETZ

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)





Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner

Produktion: Mathias Kaiser, Düsseldorf

Satz: ArtCeylan, Duisburg

Artwork: BlueByte Software GmbH

Farbproduktionen: TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5130-7

1. Auflage 1998

2. Auflage 1998

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1998 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



INHALTSVERZEICHNIS

DANKE	7
KONTAKT	7
ÜBER DAS BUCH	7
SIEDLUNGSaufbau UND WIRTSCHAFTSKREISLAUF	9
DIE WICHTIGSTE RESSOURCE IST ZEIT!	10
DAS BEVÖLKERUNGSSYSTEM	13
DIE WACHGEBÄUDE – GEBIETSERWEITERUNG UND -SICHERUNG	21
DIE GRÜNDUNG VON KOLONIEN	28
ALKOHOL UND MANA	34
DIE ROHSTOFFE – FÖRDERUNG UND VERARBEITUNG	41
DIE NAHRUNGSVERSORGUNG	46
DIE WERKZEUG-, WAFFEN- UND GOLDPRODUKTION	54
STRATEGIEN FÜR DEN SIEDLUNGSaufbau	56
EINHEITENLEHRE	79
MILITÄRISCHE EINHEITEN	80
„PARAMILITÄRISCHE“ EINHEITEN	83
ZIVILE EINHEITEN	94
AUF IN DEN KAMPF...	99
WICHTIG: DIE KAMPFKRAFT IHRER SOLDATEN	100
HÖHERE RÄNGE DANK MANA	104
AUSGESUCHTE TIPS, TAKTIKEN UND STRATEGIEN	109



DIE KAMPAGNEN

121

DIE KAMPAGNE DES SEPTIMUS MARIUS

124

DIE KAMPAGNE DES TSU TANG

128

DIE KAMPAGNE DES RAMADAMSES

132



DANKE

Wie immer zu Beginn, erst einmal die – wirklich ehrlich gemeinte – Dankesliste: Ein inniger Dank gebührt an allererster Stelle meiner Familie – Regine, Vincent, Marie und Sammy. Sie alle mußten mal wieder am meisten unter meinem Autorendasein leiden. Ein herzliches Danke schön auch an all die Leute vom SYBEX-Verlag, die das Projekt ermöglichten und betreuten. Und schließlich ein ganz spezieller Dank an alle Leute von BlueByte für die prompte, tolle Unterstützung und für die 1000 Antworten auf meine 1000 doofen Fragen.

KONTAKT

Natürlich bin ich für lobende Worte genauso dankbar wie für vernichtende Kritiken. Vielleicht möchten Sie mir ja auch mitteilen, daß Sie vollkommen andere (und erfolgreichere?) Strategien entwickelt haben, als in diesem Buch beschrieben. Richten Sie in diesem Fall Ihre Nachrichten oder auch einfach nur ein paar nette Grüße (aber bitte nicht als „Hotline“ benutzen!!) per E-Mail an

SELECTION@t-online.de

ÜBER DAS BUCH

Nun ist es also wieder soweit: Die Siedler wuseln wieder!

Die Siedler III – darauf haben Siedlerfans in aller Welt sehnsüchtig gewartet! Bereits über 1 Millionen mal verkauft haben sich die beiden Vorgängerversionen dieses Aufbauspiels – eine Zahl, die damals wohl niemand erwartet hätte, als die Siedler noch ausschließlich der Amiga-Gemeinde vorbehalten waren. Inzwischen haben die Siedler aber den Durchbruch auf allen Plattformen und Kontinenten geschafft – sogar bis ins ferne Japan konnten sich die kleinen fleißigen Kerlchen einen Weg bahnen.

Die „alten“ Siedlerfans werden den dritten Teil der Siedlersaga allerdings nur schwerlich wiedererkennen, z.B. werden Sie das aus den beiden Vorgängern bekannte Wegesystem vergeblich suchen, die militärischen Einheiten einzeln steuern können oder drei verschiedene Völker entdecken, die sich – im Vergleich zum Vorgänger – nicht mehr nur optisch voneinander unterscheiden, sondern auch grundverschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten aufweisen usw. BlueByte liefert mit Siedler 3 ein Feuerwerk an Neuerungen und Verbesserungen!



Siedler 3 birgt natürlich wieder eine Menge Details in sich, die Sie möglichst gut kennen sollten, um alle Möglichkeiten bei Siedler 3 optimal zu nutzen. Und genau diese Details sollen Ihnen in diesem Buch ein wenig näher gebracht werden. Dabei wurde auf die Belange sowohl von Anfängern als auch von fortgeschrittenen Spielern eingegangen, indem sowohl grundlegende Strategien und Beschreibungen aufgeführt sind als auch detaillierte und tiefergehende – bislang unveröffentlichte – Informationen gegeben werden, die der fortgeschrittene Spieler vielleicht bislang vermißt hat. Und natürlich liefert das Buch auch zahlreiche Tips, Strategien und Taktiken, die sowohl in Solospielen als auch in Mehrspielerpartien angewendet werden können!

Uns so ist das Buch aufgebaut:

Das erste Kapitel enthält das Vorwort und diesen einleitenden Text.

Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit dem Hauptteil von Siedler 3: dem Siedlungsaufbau und dem Wirtschaftskreislauf. Neben einigen grundlegenden Strategien zum Aufbau einer Siedlung werden Sie in diesem Kapitel erfahren, wie Sie die teilweise komplexen großen Aufgaben wie z.B. die Nahrungsversorgung, die Gebietserweiterung, die Rohstoffförderung usw. für jedes Volk optimal lösen. Insgesamt erhalten Sie in diesem Kapitel eine konkrete Anleitung, an die Sie sich bei Ihrem eigenen Siedlungsaufbau im Detail orientieren können bzw. die Sie in den Missionen anwenden können.

Das dritte Kapitel bietet Ihnen Detailinformationen zu allen direkt steuerbaren Einheiten in Siedler 3 – dies sind sowohl die militärischen als auch die zivilen Einheiten. Dort werden die Einheiten in allen Details beschrieben, konkrete Hinweise für erfolgreiche Einsätze gegeben und jede Menge weiteres zusätzliches Wissen zu Ihrem „Handwerkszeug“ in Siedler 3 vermittelt.

Das vierte Kapitel geht noch mal in allen Details auf einige ausgesuchte militärische Aspekte ein, z.B. die Kampfstärke, die Rangaufwertungen der Siedler-3-Krieger usw. Zudem finden Sie dort eine Fülle von ausgesuchten Taktiken und Schlachtstrategien sowie jede Menge Tips und Tricks rund um das Thema Militär!

Im fünften Kapitel werden Sie schließlich mit detaillierten Lösungswegen für die 3 Kampagnen (bestehend aus jeweils 8 Missionen) in Siedler 3 versorgt. Wenn Sie in irgendeiner Mission „hängen“, sollten Sie die Tips und Hinweise aus diesem Kapitel beachten, um auch die letzte Mission erfolgreich zum Abschluß bringen zu können.

Viel Spaß beim Spielen und beim Lesen dieses Buches!



Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen basieren auf der Programm-Version 1.00. Sollte Ihre Programmversion von dieser Versionsnummer abweichen, können sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereiche ergeben haben. Bitte teilen Sie dem Autor mit, wenn Sie solche Abweichungen erkennen. Danke!



SIEDLUNGS-AUFBAU UND WIRTSCHAFTSKREISLAUF

Bei Siedler 3 steht zunächst immer – neben der militärischen Komponente – die Schaffung einer effizienten Siedlung und eines funktionierenden Wirtschaftskreislaufes im Vordergrund! Dieser Aufgabe nachgeordnet ist der „militärische“ Teil, eine schlagkräftige Armee aus dem Boden zu stampfen um gegen die jeweiligen Gegner auf der Karte – sei es in einer Mission der Computergegner oder in einem Mehrspielergefecht ein menschlicher Gegenspieler – vorzugehen bzw. um sich gegen die Gegner auf der jeweiligen Karte verteidigen zu können. Aber wie gesagt: Dem Aufbau einer funktionierenden Siedlung kommt bei Siedler 3 in der Mehrzahl der Spiele eine vordergründige und entscheidende Bedeutung zu!

Damit Sie einen solchen Siedlungsaufbau innerhalb Ihrer „Siedler-3-Karriere“ möglichst reibungslos bewältigen können, vermitteln Ihnen die folgenden Abschnitte und Kapitel die wichtigsten Informationen, Tips und Hinweise zu den zentralen Themengebieten des Siedlungsaufbaus, wie z.B. Nahrungsmittelproduktion, Bevölkerungssystem, Gebietserweiterung usw. Im letzten Abschnitt dieses Kapitels finden Sie dann eine ausgesuchte Strategie, wie Sie Ihre Siedlung sinnvollerweise und schnell aufbauen – quasi eine Schritt-für-Schritt-Bauanleitungen.

Im Zusammenhang mit dem Siedlungsaufbau müssen Sie allerdings die unterschiedlichen Fähigkeiten und beachtenswerten Besonderheiten der drei Völker *Römer*, *Ägypter* und *Asiaten* – beispielsweise die verschiedenen Bedarfe bei den Baumaterialien Holz und Stein, die jeweils besonderen Fähigkeiten beim Ressourcenabbau bzw. in der Landwirtschaft usw. – kennen, um beim Siedlungsaufbau entsprechend unterschiedliche Wege rechtzeitig verfolgen zu können. Die völkerspezifischen Besonderheiten und Fähigkeiten sind teilweise Vorteile, die Sie auf gar keinen Fall vernachlässigen dürfen!



Die nachfolgenden Abschnitte werden jeweils an den betreffenden Stellen auf diese Völker-Spezifikationen eingehen. Immer dann, wenn Sie die eines der nebenstehend abgebildeten drei Helmsymbole, die jeweils ein Volk repräsentieren, entdecken, ist eine spezifische Vorgehensweise für das betreffende Volk beschrieben!



DIE WICHTIGSTE RESSOURCE IST ZEIT!

Nicht Holz, Steine, Kohle, Eisen oder Gold ist in einem Siedler-3-Spiel Ihre wichtigste Ressource, sondern Zeit, Zeit und noch mal Zeit! Führen Sie sich diese Regel in jedem Spiel ständig vor Augen!

In vielen Missionen und insbesondere in Mehrspielerpartien müssen Sie einfach in Hinblick auf den Aufbau einer funktionstüchtigen Siedlung schneller sein als Ihre Gegner, um sich gegenüber diesen einen Vorsprung zu verschaffen. Wenn alle Gegenspieler in einer Partie mit denselben Voraussetzungen beginnen (z.B. in einer Mehrspielerpartie) und alle Spieler mit denselben Mitteln und Methoden ausgestattet sind, können Sie sich solch einen Vorsprung nur verschaffen, wenn Sie schlicht und einfach Ihre Siedlung schneller „hochziehen“ und damit früher die Voraussetzungen für eine kontinuierliche Produktion von militärischen Einheiten erreichen, als Ihre Gegner! Die Zeit spielt allenfalls in solchen Spielen keine Rolle, in denen Sie eine Missionsaufgabe ohne Zeitdruck erfüllen müssen, z.B. ohne die Befürchtung, zu einem bestimmten Zeitpunkt von gegnerischen Einheiten attackiert zu werden.



Zur Erzielung der notwendigen Entwicklungsvorsprünge gegenüber Ihren Gegnern müssen Sie bei einem Siedlungsaufbau besonders *Engpässe vermeiden*. Natürlich gibt es bezüglich von Engpässen eine Reihe von Situationen – insbesondere in Hinblick auf verschiedene Waren und Güter – die eintreten können. Dennoch sind es vor allem die drei folgenden Engpässe, die in den meisten Spielen im Hinblick auf einen zügigen Siedlungsaufbau der Knackpunkt sind, und die Sie deshalb in jedem Spiel als die „3 goldenen Regeln des Siedlungsaufbaus“ jederzeit beachten sollten:

Engpaß No. 1: Die Planiererarbeiten!



Wie Sie sicherlich bereits wissen, muß vor der Errichtung der meisten Gebäude zuerst der Untergrund ein wenig vorbereitet werden. Dazu rücken nach der Vergabe eines Bauauftrags die „Jungs mit den Schaufeln“, die *Planierer* an, um den Boden für die Errichtung des entsprechenden Gebäudes zu ebnen.

Diese *Planiererarbeiten* sind auf vielen Karten, auf denen das Geländeprofil nicht dem „nord-deutschen Flachland“ ähnelt (und das sind die meisten Karten), *sehr zeitintensiv* und damit der *Engpaß No. 1*! Wenn Sie schon einmal beobachtet haben, wie sich einige Planierer bei der Vorbereitung des Untergrunds für ein größeres Gebäude (z.B. eine Getreidearm) an einem abschüssigen Geländeabschnitt minutenlang die Finger wund „geschüpft“ haben, bevor der Untergrund für die eigentlichen Bauarbeiten endlich fertig war, wissen Sie, was gemeint ist! Wo viel Zeit investiert werden muß, kann auch Zeit gespart werden! Das trifft auch auf die Planiererarbeiten zu. Um bei den Planiererarbeiten Zeit zu sparen, sollten Sie deshalb folgende Regeln beherzigen:



Tip

Die schnellste Abhilfe für den Engpaß „Planiererarbeiten“ schaffen Sie natürlich ganz einfach durch die Rekrutierung bzw. Ausbildung von *neuen Planierern*! Dazu müssen Sie aber zunächst die Produktion der für die Ausbildung von Planierern erforderlichen Werkzeuge – nämlich *Schaufeln* – ankurbeln. *Schaufeln* sind in vielen Spielen Mangelware! Selbst bei zu Spielbeginn üppigen Warenbeständen sind die Schaufeln oftmals das erste Werkzeug, dessen Lagerbestand den Wert Null erreicht! Mit anderen Worten: Alle Schaufeln sind an benötigte Planierer verteilt worden! Um den „Engpaß Planiererarbeiten“ also zu entschärfen, sollten Sie früh über die Produktion von ein paar neuen *Schaufeln* und damit über ein paar neue Planierer nachdenken, insbesondere dann, wenn das Gelände sehr uneben ist und Sie bei der Standortsuche für verschiedene Gebäude überwiegend die tiefroten Rasterpunkte für eine lange Planierzeit entdecken (s.u.).

Übertreiben Sie die Schaufelproduktion bzw. die Rekrutierung von Planierern allerdings nicht! Jede Baustelle bietet immer nur einer begrenzten Zahl von Planierern Platz zum Arbeiten (je nach Baustellengröße ist diese Zahl unterschiedlich hoch). Der Vorteil von vielen Planierern liegt deshalb darin, daß Sie mit einer großen Zahl von Planierern mehrere Baustellen gleichzeitig eröffnen können, die anschließend von möglichst vielen Planierern aufgesucht werden.

Tip

Sobald Sie ein Gebäude errichten wollen und im Baumenü das betreffende Gebäude ausgewählt haben, erscheint auf dem Spielfeld eine Rasteranzeige, die von grün über rot bis hin zu Symbolen mit Ausrufezeichen variiert. Diese Rasterpunkte zeigen die Baugeschwindigkeit für das betreffende Gebäude an den jeweiligen Positionen an. Je mehr das Raster zur Anzeige „rot“ tendiert, desto länger werden die Bau- bzw. Planiererarbeiten für das betreffende Gebäude an der entsprechenden Position dauern. Besonders lange wird die Bauzeit (insbesondere die Planiererarbeiten) an solchen Stellen dauern, an denen Sie die weißen Symbole und diejenigen Symbole mit den Ausrufezeichen entdecken! Um die Bauzeit – und hier insbesondere die Planierzeit – an einem Gebäude zu minimieren, sollten Sie möglichst immer die *flachen* Stellen, d.h. Geländeabschnitte mit einer *grünen oder gelben* Rasteranzeige, als Bauplatz für ein Gebäude präferieren – die Positionen mit den Ausrufezeichen-Symbolen sollten Sie dagegen möglichst immer als Standort für Ihre neuen Gebäude komplett meiden!



Die Suche nach einem optimalen Bauplatz für ein Gebäude muß insbesondere die Suche nach der „minimalen Bauzeit“ sein – hier z.B. bei (x)

Die Nutzung des Standortes mit der kürzesten Bauzeit wird jedoch nicht immer möglich sein, da Sie für manche Gebäude die Standortnähe zu bestimmten Versorgungsquellen beachten müssen (z.B. für das Wasserwerk die Nähe zu einem Fluß, für das Sägewerk die Nähe zu Holzfällern usw.), trotzdem sollten Sie ständig bemüht sein, für jedes Bauvorhaben den im Hinblick auf die Bauzeit günstigsten Standort zu finden und zu nutzen. Mit der Minimierung der Gebäudebauzeiten sparen Sie sehr, sehr viel Zeit!

Tip

Vermeiden Sie Zeitverluste durch untätige Planierer! Da die Planiererarbeiten der Engpaß No. 1 sind, sollten Sie zusehen, daß Ihre Planierer gefälligst auch möglichst die ganze Zeit beschäftigt sind. Geben Sie deshalb **in schneller Folge Bauaufträge**, damit Ihre Planierer nach Erledigung eines „Planierauftrags“ direkt zur nächsten Baustelle eilen, ohne lange Zeit in die Luft zu gucken. In Ihrer Siedlung muß es ständig „wuseln“! **Aber Achtung:** Vergeben Sie nicht zu viele Bauaufträge **gleichzeitig** - insbesondere bei größeren Gebäuden. Werden mehrere Baustellen gleichzeitig eröffnet, verteilt sich Ihre vorhandene Brigade an Planierern auf alle eröffneten Baustellen, so daß jede Baustelle eventuell nur von zwei oder drei Planierern bearbeitet wird. Dies bremst die Planiererarbeiten an jeder einzelnen Baustelle natürlich erheblich, denn je weniger Planierer an einer Baustelle arbeiten, desto langsamer wird der Untergrund für die anschließend auf den Plan tretenden Bauarbeiter fertig sein und desto später kann mit den eigentlichen Bauarbeiten begonnen werden.



Tip

Engpaß No. 2: Mangelnde Baumaterialversorgung!

Eine effektive Erledigung der anfallenden Planiererarbeiten nutzt Ihnen überhaupt nichts, wenn in der anschließenden Phase eines Bauprojekts die erforderlichen Baumaterialien *Holz und/oder Steine* fehlen.



Lassen Sie es erst gar nicht soweit kommen, daß die Versorgung mit Baumaterialien zu einem Engpaß bei Ihnen wird! Dieses Problem läßt sich eigentlich auch relativ einfach in den Griff bekommen, indem Sie einfach zusätzliche Produktionsbetriebe für Baumaterialien errichten! Punkt! Lieber einen Überschuß als einen Mangel an Baumaterialien! Geizen Sie nicht mit der Errichtung von *Steinbrüchen, Holzfällerhütten, Sägewerken und Forsthäusern!* (s. dazu weiter unten)

Tip

Engpaß No. 3: Lange Wege für Planierer und Bauarbeiter!

Wenn Ihre Bauarbeiter und Planierer eine Baustelle „erledigt“ haben, eilen diese Arbeiter zu derjenigen Baustelle, für die Sie als nächstes einen Bauauftrag vergeben haben. Die *Planierer* und *Bauarbeiter* arbeiten die Baustellen also genau in der Reihenfolge ab, wie Sie diese eröffnet haben.



Entstehen dabei für die *Planierer* und *Bauarbeiter* zwischen den Baustellen lange Wege, verzögert dies das Tempo, mit dem sich Ihre Siedlung entwickelt, natürlich auch ungemein. Vermeiden Sie deshalb z.B., zwei aufeinander folgende Bauaufträge an weit auseinanderliegenden Positionen (z.B. im äußersten Westen und Osten) zu erteilen. Vergeben Sie aufeinander folgende Bauaufträge nur innerhalb eines relativ engen Raumes! Damit stellen Sie sicher, daß Ihre *Planierer* und *Bauarbeiter* nicht zuviel Zeit auf „Wanderschaft“ zwischen den einzelnen Baustellen verschwenden.

DAS BEVÖLKERUNGSSYSTEM

Die in einer Siedlung beheimatete Bevölkerung in Siedler 3 entwickelt und verhält sich nach einem ganz spezifischen Schema und System, das Sie möglichst genau kennen müssen, um rechtzeitig entsprechende Schritte in die richtige Richtung mit dem Ziel einer funktionstüchtigen Bevölkerungsentwicklung einleiten zu können.



Die zwei großen Bevölkerungsgruppen: „Freie“ Siedler und „Beschäftigte“ Siedler



Zunächst einmal: Die wichtigste Informationsquelle zur Bevölkerung und zur Verteilung Ihrer Siedler auf die einzelnen Berufe und Tätigkeiten ist die Siedlerstatistik im entsprechenden Menü. Dort finden Sie alle Berufsgruppen mit den entsprechenden „Beschäftigungszahlen“ fein säuberlich einzeln aufgelistet. Allerdings sind in dieser Statistik eigentlich immer nur zwei Zahlen von erhöhter Wichtigkeit: Die **Gesamtzahl** Ihrer Siedler (die Zahl in der Mitte – in der Abbildung z.B. 110) und die **Zahl der „freien“ Siedler** (oder auch „normale Arbeiter“ genannt, die erste Berufsgruppe links – in der Abbildung z.B. 18).

Diese Gesamtzahl Ihrer Siedler setzt sich dabei aus den beiden großen Bevölkerungsgruppen „Beschäftigte Siedler“ und „Freie Siedler“ zusammen. Diese beiden Gruppen müssen Sie getrennt voneinander betrachten:

Beschäftigte Siedler sind solche, die bereits einem „geregelten“ Beruf nachgehen also z.B. Holzfäller, Schreiner, Soldaten, Späher usw. Diese Einheiten können nicht mehr ihrer einmal zugeteilten Bestimmung entzogen werden (mit Ausnahme des Pioniers, siehe dazu das Kapitel „Einheitenlehre“), ein einmal „ausgebildeter“ Holzfäller z.B. wird sein ganzes Siedlerleben lang ein Holzfäller bleiben. Auch dann, wenn Sie seine Holzfällerrhütte abreißen – in diesem Fall bleibt der Holzfäller mit der geschulterten Axt so lange auf einem Fleck stehen, bis irgendwo eine neue Holzfällerrhütte eröffnet wird! Die Gruppe der beschäftigten Siedler (dazu zählen auch die Soldaten!) ist von zweitrangigem Interesse, da Sie diese Siedler in Bezug auf ihre Tätigkeit nicht mehr steuern können!

Wesentlich wichtiger ist dagegen die Gruppe der „freien“ Siedler (oder auch „normale Arbeiter“). Dies sind diejenigen Einheiten, die keiner festen Beschäftigung nachgehen. Die „freien“ Siedler sehen Sie innerhalb Ihrer Siedlung bei Transporttätigkeiten, oder aber sie stehen gelangweilt in der Gegend herum und warten darauf, daß etwas passiert! Die „freien“ Siedler dienen dabei folgenden zwei Zwecken:

1. Die „freien“ Siedler sind Ihr Kontingent, aus dem Sie für die Ausbildung von neuen *Handwerkern* (z.B. Planierer, Bauarbeiter, Holzfäller, Schreiner, Werkzeugschmied, Minenarbeiter usw.) und von Soldaten schöpfen. Wird irgendwo ein neues Produktionsgebäude eröffnet (z.B. eine *Holzfällerrhütte*), macht sich ein „freier“ Siedler automatisch auf den Weg, schnappt sich das erforderliche Werkzeug (sofern ein Werkzeug für diesen Beruf erforderlich ist und Sie dieses Werkzeug „auf Lager“ haben, z.B. die Axt), begibt sich in das Gebäude und geht dort fortan seiner Arbeit nach. Danach gilt dieser Siedler als „beschäftigter“ Siedler und die Zahl der „freien“ Siedler ist um eine Einheit reduziert!



- Zweitens sind die „freien“ Siedler gleichzeitig *allesamt* Träger. Wenn es irgendwo etwas zu transportieren gibt, macht sich ein unbeschäftigter „freier“ Siedler automatisch auf den Weg und erfüllt seine Trägeraufgabe bzw. den Transport einer Ware von A nach B. Übersteigt dabei die Anzahl an Transportaufgaben die Zahl der „freien“ Siedler bzw. Träger, so bleiben einige Waren länger liegen als nötig.



Die Anzahl der „freien“ Siedler müssen Sie also stets über die **Siedlerstatistik** im Auge behalten, da Sie einerseits aus diesem Bestand sämtliche Handwerker und Soldaten rekrutieren müssen, und da andererseits diese Siedler Ihr gesamt Transportsystem bewerkstelligen.

Neue Siedler braucht das Land – die Wohnhäuser!

Wenn Sie fleißig Soldaten oder andere Berufszweige ausbilden, nimmt die Zahl Ihrer „freien“ Siedler kontinuierlich ab! Zum einen verfügen Sie damit über immer weniger Einheiten zur Ausbildung von neuen Handwerkern oder Soldaten und zum anderen besitzen Sie immer weniger Träger, die die anfallenden Transportaufgaben erledigen können! Insbesondere in den Spielphasen, in denen Sie militärisch kräftig aufrüsten und Soldaten in Massen ausbilden, wird Ihre Trägerschar so schnell reduziert, daß das komplette Transportsystem zum Erliegen bzw. ins Stocken kommen kann. Mit anderen Worten: Sie müssen sich ab und zu um den Nachschub an neuen Siedlern kümmern!



Um neue „freie“ Siedler bzw. Träger in Ihre Siedlung zu integrieren und um damit dem kontinuierlichen Schwund an „freien“ Siedlern entgegenzuwirken, ist einzig und allein die *Errichtung von neuen Wohnhäusern* geeignet. Nach der Fertigstellung eines Wohnhauses wird Ihre Schar an „freien“ Siedlern entsprechend der Größe des Wohnhauses (10 neue Siedler bei einem *kleinen*, 30 neue Siedler bei einem *mittelgroßen* und 100 neue Siedler bei einem *großen Wohnhaus*) wieder erhöht. Sie verfügen danach wieder über eine größere Zahl von „freien“ Siedlern, was gleichbedeutend ist mit einer erhöhten Zahl von Trägern *und* mit einem größeren Kontingent zur Ausbildung von neuen Handwerkern und Soldaten!



Aus neuen Wohnhäusern strömen neue „freie“ Siedler in Ihre Siedlung, die fortan als Träger oder zur Ausbildung neuer Handwerker dienen

Tip

Warten Sie nicht zu lange mit der Aufstockung Ihres Kontingents an „freien“ Siedlern bzw. mit der Errichtung neuer Wohnhäuser! Nehmen Sie den Bau von neuen Wohnhäusern *früh* genug in Angriff und nicht erst dann, wenn Sie plötzlich bemerken, daß Sie ja gar keine Siedler mehr für Berufsausbildungen zur Verfügung haben und z.B. eine neu errichtetes Produktionsgebäude nicht mehr besetzt wird, oder wenn Ihre Trägerschar von der Anzahl her derartig gesunken ist, daß Ihr Transportsystem nahezu zum Erliegen kommt! Verschaffen Sie sich deshalb in regelmäßigen Abständen über die *Siedlerstatistik* einen Überblick über die Zahl der „freien“ Siedler und reagieren Sie vorausschauend und frühzeitig mit der Errichtung von neuen Wohnhäusern. Der Anteil der „freien“ Siedler an der Gesamtbevölkerung sollte jederzeit bei ca. 30% liegen - z.B. 150 Siedler gesamt und 50 „freie“ Siedler. Achtung: Diese Prozentangabe hat allerdings *nichts* mit der Einstellung des Prozentanteils der Träger im Menü *Siedler / Berufswahl* zu tun (siehe dazu weiter unten), sondern ist lediglich ein empfohlener Prozentwert, den Sie für das Verhältnis „Freie Siedler“ zu „Gesamtzahl Siedler“ möglichst immer einhalten sollten.

Tip

„Klotzen, nicht kleckern“ sollte Ihr Motto sein, wenn es um den Bau von neuen Wohnhäusern geht. Mit anderen Worten: bauen Sie bevorzugt das *Große Wohnhaus* und verfügen Sie anschließend über 100 neue „freie“ Siedler. Insbesondere in mittleren und späten Spielphasen, wenn Sie in verstärktem Maße Soldaten rekrutieren wollen (oder müssen), ist das *Große Wohnhaus* immer erste Wahl, um laufend über genügend „Siedlermaterial“ für die Soldatenausbildung zu verfügen. Ziehen Sie die Errichtung der beiden kleineren Wohnhaustypen nur dann in Betracht, wenn Sie wirklich akut über einen Mangel an Bauplatz zu klagen haben.



Der Materialaufwand für das *Große Wohnhaus* wird Ihnen allerdings zu Beginn eines Spiels die Tränen in die Augen treiben und Ihren Materialvorrat an Baumaterial überstrapazieren. Zu Spielbeginn müssen Sie deshalb auf die kleineren Varianten zurückgreifen. Bei diesen Varianten sollten Sie allerdings auch die größere Ausführung, nämlich das *Mittelgroße Wohnhaus* gegenüber dem *Kleinen Wohnhaus* vorziehen. Zwar ist bei allen Völkern der Materialaufwand für drei kleine Wohnhäuser und einem mittelgroßen Wohnhaus (was einem identischen „Siedlerausstoß“ von 30 neuen Siedlern entsprechen würde) ungefähr gleich, jedoch verbrauchen drei kleine Wohnhäuser im Vergleich zu einem mittelgroßen Wohnhaus wesentlich mehr Platz – und davon haben Sie in der Anfangsphase eines Spiels meistens sowieso schon wenig genug!

Tip

Vermeiden Sie den Abriß und die Zerstörung von Wohnhäusern! Sollte ein Wohnhaus dem Erdboden gleich gemacht werden – sei es durch Ihre „Abrißbirne“ oder durch gegnerische Gewalteinwirkungen – tritt die entsprechende Zahl von „freien“ **Siedlern in den Streik!** Zur Erklärung:



Die Summe Ihrer Wohnhäuser (zuzüglich der zu Beginn vorhandenen Siedler) wird Ihnen als verfügbarer Wohnraum in der Siedlerstatistik bei dem nebenstehend abgebildeten Haus-Symbol angezeigt. Geht nun ein Wohnhaus verloren, sinkt der verfügbare Wohnraum. Für alle arbeitenden Siedler (diese Zahl lesen Sie daneben beim Symbol mit dem Hammer ab) muß genügend Wohnraum vorhanden sein. Sinkt der Wohnraum nun durch Abriß oder Zerstörung eines Wohngebäudes werden einige der Siedler in den Streik treten!



Ein Teil der Siedler, denen nun kein Wohnraum mehr zur Verfügung steht, stehen nun bei solch einem Streik nur noch in der Gegend herum, schütteln mit dem Kopf, haben die Hände hinter dem Rücken verschränkt, scharren mit den Füßen Furchen in den Boden und tun einfach nichts mehr! Der Streik wird erst wieder beendet, wenn für alle arbeitenden Siedler wieder genügend Wohnraum vorhanden ist.

Tip

Eine solche Reduzierung der arbeitenden Siedler (insbesondere beim Verlust eines *Großen Wohnhauses*) wirft jede Siedlung gnadenlos zurück – insbesondere was das Transportsystem betrifft! Um der Zerstörung durch gegnerische Einheiten zu entgehen, sollten Sie Ihre Wohnhäuser deshalb auch bevorzugt im besser geschützten Landesinneren und nicht an den Landesgrenzen errichten.

Die Festlegung der Prozentanteile für die Träger

Damit Sie im Eifer des Gefechts der Berufs- und Soldatenausbildungen nicht plötzlich ohne einen einzigen „freien“ Siedler und damit ohne Träger dastehen, können Sie die jederzeit von Ihnen gewünschte Mindestzahl an Trägern im Menü *Siedler / Berufswahl* bestimmen.



Wenn Sie die o.g. Menüfolge wählen, erscheint in der Menüleiste für insgesamt drei Berufsgruppen eine Einstellungsoption, mit der Sie für jeden dieser drei Berufe eine Prozentzahl über die kleinen Pfeile einstellen können, mit der Sie bestimmen, welchen Anteil die drei Berufe an der Zahl Ihrer Siedler besitzen sollen (auf die *arbeitenden Siedler* bezogen).

Zunächst zu der Einstellung des *Anteils der Träger*: Die Prozentangabe für die *Träger* bezeichnet den *Mindestanteil* an der Gesamtzahl Ihrer Siedler, der auf jeden Fall immer aus Trägern bestehen soll. Beispiel: Angenommen, Sie verfügen insgesamt über 100 arbeitende Siedler und Sie haben die (Standard-)Einstellung 20% Träger belassen. 80 Ihrer Siedler sind bereits mit Berufen beschäftigt, d.h. als Bauarbeiter, Planierer, Soldaten, Holzfäller, Späher, Pionier usw. Mithin verfügen Sie nur noch über 20 „freie“ Siedler. Diese Zahl von 20 „freien“ Siedlern entspricht der Träger-Einstellungsvorgabe von 20% (bei 100 Siedlern gesamt). Wenn Sie nun z.B. einen weiteren Steinbruch errichten, so wird dieser Steinbruch *nicht* besetzt, da kein „freier“ Siedler mehr den Beruf des Steinmetz ergreifen kann. Die restlichen bzw. unbeschäftigten 20 Siedler sind allesamt für die Trägertätigkeit „reserviert“. Auch wenn diese 20 Siedler (oder ein Teil davon) „doof“ und unbeschäftigt in der Gegend herum stehen und nichts tun, wird aus diesem Kontingent *kein* Siedler mehr zur Besetzung der neu errichteten Steinbruchs abgezogen, da der 20%-Anteil an der Siedlerzahl nicht unterschritten werden darf!

In einem solchen Fall, in dem Sie schlicht und einfach den Minimalbestand an Trägern bzw. „freien“ Siedlern erreicht haben und in dem z.B. ein neu errichtetes Gebäude nicht mit einem Arbeiter besetzt wird (obwohl das erforderliche Werkzeug vorhanden ist – auch das sollten Sie in einem solchen Fall prüfen!!), bleiben Ihnen drei Möglichkeiten, die Besetzung des neuen Gebäudes mit einem Arbeiter voranzutreiben:

1. Sie errichten ein neues Wohnhaus und schaffen somit neue Siedler (s.o.). Danach wird sich das Verhältnis der Siedler-Gesamtzahl und der Minimaleinstellung von 20% für die Träger wieder verschieben und das neu errichtete Gebäude wird besetzt. Allerdings dauert es bei dieser Methode relativ lange, bis neue Siedler zur Verfügung stehen. In dieser Zeit liegen die Produktionsmöglichkeiten des neuen Gebäudes brach!
2. Schneller geht es deshalb, indem Sie die Minimal-Rekrutierungsrate von 20% auf 15% reduzieren. Danach werden wieder 5 Siedler „frei“ sein, die für neue Berufe (Arbeiter, Soldat, Pionier etc.) herangezogen werden können. Erst wenn nur noch 15 Siedler „frei“ sind, werden Sie wieder vor demselben Problem stehen.
3. Sofern Sie einen oder mehrere Pioniere beschäftigt haben, wandeln Sie einen davon über die entsprechende Schaltfläche (im selben Menü) wieder zu einem „normalen“ Arbeiter um. Danach „schnell“ die Zahl der „freien“ Siedler auf 21 hoch. Da laut Einstellungen nur 20% der „freien“ Siedler für die Träger-Tätigkeit reserviert sein müssen, kann dieser 21. „freie“ Siedler zu anderen Tätigkeiten herangezogen werden, z.B. zur Besetzung eines neu errichteten Gebäudes.



Tip

Stellen Sie den Anteil der Träger in jedem Spiel zu Anfang auf den niedrigsten Wert von 5%! Aus folgenden Grund: Zu Beginn eines Spiels gibt es noch nicht soviel zu transportieren! Selbst nach Erreichen des Trägerminimalanteils von 5% werden alle zu Beginn anfallenden Transportaufgaben noch zufriedenstellend bewerkstelligt. Mit dieser Einstellung laufen Sie – und das ist der Hauptgrund – keine Gefahr, daß Ihnen in der wichtigen Anfangsphase eines Spiels zu wenig „freie“ Siedler für Berufsausbildungen bzw. für die Besetzung von neu errichteten Produktionsgebäuden zur Verfügung stehen. Gerade am Anfang eines Spiels müssen Sie schnell hintereinander einige Produktionsgebäude (z.B. für die Baumaterialienversorgung) errichten. Je nach Siedleranzahl werden Sie Probleme bekommen, diese Gebäude allesamt zu besetzen, wenn Sie den Trägeranteil auf den standardmäßigen 20% belassen! Beobachten Sie es einmal: der Hauptteil Ihrer „freien“ Siedler bzw. Träger steht am Beginn eines Spiels aufgrund des Mangels an Transportaufträgen sowieso nur in der Gegend herum und guckt Löcher in die Luft! Deshalb lassen Sie diese „Faulpelze“ lieber einen Beruf ergreifen!

Tip

Auch nach der Anfangsphase eines Spiels sollten Sie den prozentualen Anteil der Träger auf einer relativ *niedrigen* Stufe belassen – erhöhen Sie diese Quote auf maximal 20%. Mit einem niedrigen prozentualen Trägeranteil laufen Sie keine Gefahr, daß irgendwann einmal ein neues Produktionsgebäude nicht besetzt wird, weil Sie bereits Ihre minimale Trägeranteilgrenze von z.B. 30% erreicht haben und keine „freien“ Siedler mehr mit einem Beruf versehen können, da alle „freien“ Siedler für Trägertätigkeiten „reserviert“ sind – auch wenn mehrere der Träger unbeschäftigt herumstehen. Da Sie für gewöhnlich den Werdegang eines Gebäudes nicht vom Bauauftrag bis zur Besetzung des Gebäudes mit einem Handwerker verfolgen, sondern sich zwischenzeitlich auch um andere Dinge kümmern, merken Sie die Nicht-Besetzung eines Produktionsgebäudes eventuell erst relativ spät.

Zum Besetzen eines Gebäudes steht kein freier Siedler zur Verfügung. Reduzieren Sie gegebenenfalls den Anteil der Träger.

Zwar erscheint eine Meldung über die Nicht-Besetzung eines Produktionsgebäudes (auch bei einem fehlenden Werkzeug!), jedoch können Sie eine solche Nachricht im Eifer des Gefechts schon einmal übersehen. Ein solcher Fall kann unter Umständen fatal werden, z.B. wenn Sie eine Waffenschmiede gebaut haben, die nicht besetzt wird und damit Ihre Waffenproduktion solange brach liegt, bis Sie die Nicht-Besetzung der Waffenschmiede bemerken.

Eine niedrige Einstellung des prozentualen Trägeranteils (z.B. 10%) ist nicht – das sei noch einmal betont – gleichbedeutend damit, daß nur noch 10% Ihrer Siedler Trägertätigkeiten ausführen. Alle „freien“ Siedler sind gleichzeitig auch Träger und jederzeit für den Transporteinsatz bereit. Achten Sie einfach nur darauf, daß Sie jederzeit über genügend „freie“ Siedler verfügen!

Tip

Sie können über die gesamte Dauer eines Spiels Ihre Trägersituation jederzeit ganz einfach und schnell beurteilen, wenn Sie sich ab und zu ein wenig in Ihrer Siedlung umsehen und Ihre „freien“ Siedler beobachten. Wenn Sie bei diesen Beobachtungen einen großen Teil ihrer „freien“ Siedler däumchendrehend und unbeschäftigt herumstehen sehen, ist Ihre Trägersituation noch mehr als zufriedenstellend, da es mehr Träger als Transportaufgaben gibt. Erst wenn der Anteil der unbeschäftigten Siedler sehr gering wird oder gar alle „freien“ Siedler geschäftig durch Ihre Siedlung wuseln müssen Sie sich um den Nachschub an „freien“ Siedlern durch die Errichtung von neuen Wohnhäusern kümmern.



Die prozentualen Bevölkerungsanteile für Planierer und Bauarbeiter



Unterhalb der Einstellungsoption für die prozentualen Trägeranteile an der Siedler-Gesamtzahl können Sie auch für die Berufsgruppen *Planierer* und *Bauarbeiter* den prozentualen Anteil an der Gesamtbevölkerung festlegen.

Bei dieser Einstellung ist jedoch im Unterschied zur der Vorgabe für die Träger zu beachten, daß es sich bei den Werten für Planierer und Bauarbeiter um *Maximalwerte* handelt. Ein Wert von 25% für die Planierer bedeutet beispielsweise, daß niemals mehr als 25% Ihres arbeitenden Siedlervolkes dem Beruf des *Planierers* nachgehen darf. Ein Wert von z.B. 25% für die *Planierer* bedeutet nun aber keinesfalls, daß Sie jederzeit über 25% *Planierer* verfügen – denn, *Planierer* und *Bauarbeiter* können nur dann ausgebildet werden, wenn die erforderlichen Werkzeuge, sprich *Schaufel* bzw. *Hammer*, zur Verfügung stehen.

Tip

Da Sie diese Werkzeuge für die Schaffung von Planierern und Bauarbeitern benötigen liegt es nahe, daß Sie die Anzahl dieser Berufsgruppen am besten einfach über die Produktion dieser Werkzeuge steuern! Sie erreichen eine effektivere Kontrolle der Planierer- und Bauarbeiterzahl einfach durch eine gezielte Werkzeugproduktion! Die Prozentwerte sind eigentlich nur für den Fall, daß Sie plötzlich bei einer automatischen und kontinuierlichen Schaufel- und Hammerproduktion nicht plötzlich mit Massen von Planierern und Bauarbeitern dastehen, die Sie eigentlich gar nicht in dieser Menge benötigen.

Tip

Belassen Sie die prozentualen Anteile für die Planierer und Bauarbeiter am Anfang eines Spiels am besten auf den *Standardwerten* (25%), damit Sie nie in die Gefahr kommen, einer zahlenmäßigen Beschränkung bei diesen Berufsgruppen ausgesetzt zu sein. Diese 25% sind allerdings auch mehr als ausreichend, um jederzeit auf genügend *Planierer* und *Bauarbeiter* zugreifen zu können. Wenn Sie dann im Laufe des Spiels der Meinung sind, neue Planierer oder Bauarbeiter zu benötigen, dann produzieren Sie einfach die erforderliche Menge Schaufeln bzw. Hämmer (s. dazu auch weiter oben). Sie steuern also die Anzahl dieser beiden Berufe nicht etwa über die Prozentwerte, sondern *über die gezielte Werkzeugproduktion!*

Übrigens brauchen Sie keine Sorge zu haben, daß bei einem Anteil von z.B. 25% für die Planierer die ganze Zeit 25% Ihrer gesamten Siedler für die Planierertätigkeit „reserviert“ sind und damit keinen anderen Tätigkeiten (Träger und andere Berufe) nachgehen können. Diese 25% sind lediglich der maximale Anteil der Planierer und Bauarbeiter an der Siedlerzahl und keinesfalls „Reservierungen“.



DIE WACHGEBÄUDE – GEBIETSERWEITERUNG UND -SICHERUNG

Natürlich kommen Sie in allen Spielen mit dem zu Beginn zugewiesenen Fleckchen Erde nicht über die gesamte Spieldauer aus. Mit anderen Worten: Sie müssen in jedem Spiel Ihr „Hoheitsgebiet“ kontinuierlich erweitern und vergrößern.



Die Gebietserweiterung geschieht entweder durch den Bau der drei Wachgebäude *Wachturm*, *Großer Wachturm* und *Burg*, oder aber durch den Einsatz von *Pionieren*. Wie und wo Sie die Pioniere für die Gebietserweiterung einsetzen, ist im nachfolgenden Kapitel „Die Gründung von Kolonien“ beschrieben. Thema dieses Kapitels hier sind ausschließlich die Gebietserweiterung und -kontrolle mit Hilfe der drei Wachgebäude!

Betreiben Sie eine effiziente und sinnvolle Gebietserweiterung!

Tip

Die Gebietserweiterung hat nicht einfach den Zweck, seinen Einflußbereich schlicht und einfach zu vergrößern, sondern seinen Einflußbereich *sinnvoll und effizient* zu erweitern. Sinnvoll und effizient bedeutet dabei, daß Sie möglichst auf eine Ausdehnung Ihres Siedlerreiches in solche Gebiete achten sollten, die Ihnen den höchsten Nutzen für eine funktionstüchtige Siedlung verschaffen. Ihre Gebietserweiterung sollte sich deshalb auf die nachfolgend genannten Gebiete (in der Priorität wie aufgezählt) konzentrieren:

- Gebirge, in denen Sie neue und weitere Rohstoffe suchen und fördern können.
- Gesteinsvorkommen, bei denen Ihre Steinmetze neues Baumaterial „kloppen“ können (insbesondere für die Ägypter von erhöhter Wichtigkeit!).
- Große freie, unbewachsene und möglichst ebene Flächen, auf denen Sie Farmen und andere Gebäude errichten können, die relativ viel Platz beanspruchen.
- Küstenabschnitte und Seen, um Ihren Fischern ein Jagdgebiet zu verschaffen.
- Flüsse, an denen Sie Wasserwerke errichten und aus denen Ihre Wasserträger das für Ihre Nahrungsproduktion kostbare „Naß“ schöpfen.

Kundschaften Sie wertvolle Gebiete vorher aus! Erweitern Sie Ihr Gebiet deshalb nicht einfach „ins Blaue“ hinein. Bevor Sie ein Wachgebäude errichten und damit Ihr Gebiet erweitern, sollten Sie wissen, was sich in diesem Gebiet verbirgt. Kundschaften Sie deshalb zu Beginn jedes Spiels die nähere (und später die erweiterte) Umgebung Ihres Reiches aus. Bilden Sie dazu zu Beginn eines Spiels ca. 2 Späher aus (im Menü Siedler/Berufswahl), die Sie anschließend zum Auskundschaften der näheren Umgebung entsenden. Zur Not können Sie das Gelände auch mit einigen von Beginn an zur Verfügung stehenden Militäreinheiten aufklären. Erst dann, wenn Sie sich über die Gegebenheiten der näheren Umgebung im Klaren sind, planen Sie Ihre Gebietserweiterung und führen diese durch.



Hier ist eine Gebietserweiterung nach Norden mit der Platzierung eines Wachgebäudes bei (x) sinnvoll, da anschließend eine große Gebirgsfläche als Landbesitz gewonnen wird

Tip

Natürlich dürfen Sie in den meisten Spielen mit der Gebietserweiterung nicht lange zögern. Die schnelle (d.h. in den ersten Spielminuten!) Eroberung von wertvollen Gebietsabschnitten ist in vielen Spielen – insbesondere in Mehrspielerpartien – oft spielentscheidend. Übertreiben Sie deshalb das anfängliche Auskundschaften der Umgebung nicht, sondern beginnen Sie zügig mit der Errichtung von Wachgebäuden zur Gebietserweiterung und -sicherung. Bei solchen frühen Platzierungen von Wachgebäuden sollten Sie diese bevorzugt an den Rändern von bereits zu erkennenden Gebirgszügen oder Gesteinsvorkommen bauen, oder auch die Grenzen zu einem nah platzierten Gegner sichern. Auch die frühe Erweiterung zum Spielfeldrand hin ist immer sinnvoll, da Sie dort zumeist Küstenabschnitte und Gewässer finden.

Tips und Hinweise zum Bau von Wachgebäuden

Sobald Sie die Richtung Ihrer Gebietserweiterung ausgemacht haben, klicken Sie im Baumenü auf die militärischen Gebäude und treffen nun die Wahl, welches der drei Wachgebäude Sie errichten – *Wachturm*, *Großer Wachturm* oder *Burg*. Um diese Entscheidung treffen zu können, müssen Sie erst einmal die wesentlichsten Unterschiede dieser drei Wachgebäude kennen:



Die drei Wachgebäude unterscheiden sich hinsichtlich der Merkmale *Baumaterialbedarf*, *Platzbedarf* (und damit gleichzeitig bezüglich der Zahl der Bauplatzoptionen), *Baugeschwindigkeit* und *Raum für Soldaten*! Während der *Wachturm* die geringste Menge an Baumaterial benötigt, den geringsten Platzbedarf aufweist (und somit die meisten Bauplatzoptionen bietet), am schnellsten errichtet ist und am wenigsten Raum für Soldaten zur Verfügung stellt, ist dies bei der *Burg* genau anders herum, während der *Große Wachturm* bezüglich dieser Kriterien eine Mittellösung darstellt.

Zunächst einmal: am Beginn eines Spiels ist es schon aus Baumaterialerwägungen heraus fast unumgänglich, lediglich den *Wachturm* zu errichten. Das Baumaterial zu Beginn direkt für die beiden größeren Wachgebäude-Alternativen zu „verpulvern“ ist riskant, da Sie das Baumaterial am Beginn eines Spiels für andere Bauprojekte dringender benötigen.



Dennoch sollten Sie an verschiedenen Stellen die Errichtung des *Großen Wachturms* anstatt des „normalen“ Wachturms zumindest in Erwägung ziehen, insbesondere an Grenzabschnitten in der Nähe des Gegners, da Sie später einen *Großen Wachturm* mit mehr Soldaten besetzen können. Neue Gebietseroberungen sollten Sie allerdings erst mal nur mit *kleinen Wachtürmen* durchführen. Erst wenn sich ein neu gewonnenes Gebiet als nutzbar und wertvoll erweist, d.h. Sie haben dort etwas aufgebaut, daß Sie auf keinen Fall verlieren dürfen, sollten Sie die Sicherung dieses Gebietes durch *Große Wachtürme* und *Burgen* verstärken (s.u.)

Die Gebietskontrolle und Gebietssicherung

Jedes der drei Wachgebäude verfügt über einen gewissen Einflußbereich, der sich kreisförmig um das errichtete Wachgebäude herum erstreckt. Sobald ein Wachturm fertiggestellt ist und von einem Soldaten besetzt wird, geht das Gebiet in der Größe des Einflußbereiches des Wachgebäudes in Ihren Besitz über. Dieses Gebiet kann Ihnen nun auch vorerst keiner mehr streitig machen. Selbst wenn ein Konkurrent nahe Ihrer Grenze ebenfalls einen Wachturm errichtet und besetzt, verlieren Sie keinen Quadratzentimeter Boden Ihres Landbesitzes! „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“!

Allerdings ist es bei Siedler 3 genau so wie im richtigen Leben: Kein Landbesitz muß für die Ewigkeit sein! Sprich: Sie können den Landbesitz und damit die Kontrolle über das Gebiet auch wieder verlieren – und zwar auf zwei Wegen:

1. durch den Abriß des Wachgebäudes
2. durch die gegnerische Eroberung des Wachgebäudes.



Zunächst einmal zum Fall des *Abrisses eines Wachgebäudes*, da dieser Fall ein Spezialfall ist. Wenn Sie ein Wachgebäude höchstpersönlich wieder dem Erdboden gleichmachen (Wachgebäude anklicken und das *Abriß*-Icon im Gebäudemenu oben rechts betätigen, s. Abbildung), haben Sie zwar die Kontrolle über das entsprechende Einflußgebiet des Wachgebäudes verloren, *nicht je-*



doch den entsprechenden Landbesitz! Ihre Grenzen bleiben in diesem Fall erst einmal erhalten (es sei denn, ein Gegner steht mit seinen Wachgebäuden direkt vor Ihrer Grenze und dehnt seinen Kontrollbereich entsprechend auf das von Ihnen aufgegebene Gebiet automatisch aus).



Vorher und nachher: Links das Gebiet mit Wachturm, rechts dasselbe Gebiet nach dem Abriss des Wachturms. Die Grenzen haben sich nicht verschoben!

Wenn Sie ein Wachgebäude in einem Gebiet zum Abriß freigeben, gilt dieses Gebiet noch Ihrem Besitz zugehörig, jedoch als *unbewacht*. Der Verlust von solchem unbewachten Gebiet kann nun ganz einfach erfolgen, indem ein Gegner am Rand Ihrer Grenzen ein Wachgebäude errichtet. Wenn dieses gegnerische Wachgebäude besetzt wird, wird sich der Einflußbereich des gegnerischen Wachgebäudes auch auf Ihr *unbewachtes* Gebiet ausdehnen und Sie haben den Landbesitz verloren!

Wahrscheinlich werden Sie sich jetzt fragen, warum Sie überhaupt mit unbewachten Gebieten arbeiten sollen. Wenn dort einmal z.B. ein Wachturm steht, dann kann dieser dort auch stehen bleiben! Richtig, trotzdem müssen Sie in frühen Spielphasen ab und zu aus Ressourcengründen einen Wachturm wieder abreißen, um mit weiteren Wachtürmen eine schnelle Gebietserweiterung zu erreichen. Außerdem ist es im „Hinterland“, dort, wo Ihre Gegner sowieso nicht bzw. nur schwer herankommen, manchmal ratsam, auf ein Wachgebäude zu verzichten bzw. dieses dort wieder abzureißen, da Sie das Militärpersonal aus diesem Wachgebäude an anderer Stelle dringender benötigen und da Sie auf diese Weise im „Hinterland“ mehr Platz gewinnen.



Der zweite Fall des Verlustes von Landbesitz: *Die Eroberung von Wachgebäuden durch Ihre Gegner*. Sie werden es nicht vermeiden können manchmal mit ansehen zu müssen, wie einer Ihrer Gegner Ihr Hoheitsgebiet attackieren wird! In diesem Fall wird Ihr Gegner vorzugsweise Ihre Gebietskontroll-Instrumente, nämlich die Wachgebäude attackieren. Der Kampf um ein Wachgebäude läuft dabei immer Mann gegen Mann ab: Nachdem die gegnerischen Einheiten die Eingangstür des Wachgebäudes zerstört haben, erscheint die erste Wachgebäudeeinheit an der Tür und stellt sich dem Kampf. Unterliegt die Wachgebäudeeinheit, tritt (sofern vorhanden) die nächste Einheit aus dem Wachgebäude auf den Plan und führt den Kampf weiter. Dies setzt sich so lange fort, bis keine Einheit mehr im Wachgebäude vorhanden ist oder alle angreifenden Einheiten beseitigt worden sind (genauso wie im „guten alten“ Siedler-2-Kampfmodus). Im erstgenannten Fall wird eine gegnerische Einheit das herrenlose Wachgebäude besetzen, und das entsprechende Einflußgebiet geht in den Besitz des Gegners über.

Wenn ein solcher verlorener Wachturm Ihre einzige Gebietssicherung im größeren Umkreis war, geht Ihnen unter Umständen ein sehr großes Areal verloren. Wenn Sie dort wichtige Produktionsgebäude platziert haben (z.B. eine Waffenschmiede), werden diese Gebäude zerstört – und Sie sind in Ihrer Siedlungsentwicklung vielleicht spielentscheidend zurückgeworfen.

Tip

Deshalb sollten Sie der effektiven Gebietssicherung in jedem Spiel eine außerordentliche Bedeutung zumessen! Je länger ein Spiel voranschreitet, desto mehr sollten Sie aus diesem Grund – aufgrund der zu diesen Zeitpunkten zumeist „entspannteren“ Baumaterialsituation – die beiden größeren Wachgebäudealternativen zur *verstärkten Gebietssicherung* Ihrer bestehenden Siedlung errichten! Insbesondere müssen Sie innerhalb Ihrer Siedlung an neuralgischen Punkten Ihren Wachturmbestand um *Große Wachtürme* und *Burgen* ergänzen bzw. die „kleinen“ Wachtürme dort durch die größeren Wachgebäude ersetzen. Solche neuralgischen Punkte sind z.B. bei Gebirgen, in denen Sie Ihre Rohstoffe fördern, „Ballungszentren“ von Farmen und Bauernhöfen, das Zentrum Ihrer Waffenproduktion, größere Ansammlungen von Wohnhäusern, Lager mit Gold / Edelsteinen usw. Überall dort, wo ein Gebietsverlust das Ende des Spiels für Sie bedeuten würde, sollten Sie in dieser Phase die größeren Wachgebäude zur verstärkten Gebietssicherung errichten!

Tip

Je engmaschiger Ihr Netz an Wachgebäuden ist, desto weniger laufen Sie Gefahr, beim Verlust eines Wachgebäudes das ganze zugehörige Gebiet an den Gegner zu verlieren. Errichten Sie die Wachgebäude deshalb so, daß sich deren *Einflußbereiche überschneiden*. Sollten Sie dann doch einmal Wachgebäude an den Gegner verlieren, erhält dieser nur das Gebiet, auf dem das eroberte Wachgebäude steht. Das umliegende Gelände bleibt durch die intakten Einflußbereiche Ihrer anderen Wachgebäude in Ihrem Besitz.

Achtung

Alle Wachgebäude, insbesondere der Große Wachturm und eine Burg, bieten natürlich nur dann einen erhöhten Gebietsschutz, wenn Sie das erhöhte Raumangebot für Soldaten dieser Wachgebäude auch nutzen, d.h. wenn Sie die Türme auch möglichst vollständig mit Soldaten besetzen!



Einige Besetzungsregeln für Wachgebäude

Bei der Besetzung von Wachgebäuden mit Soldaten sollten Sie die nachfolgenden Regeln und Hinweise beachten:



Nur ein *Schwertkämpfer* kann ein *neu errichtetes* d.h. leerstehendes Wachgebäude besetzen! Der *Speerkämpfer* oder der *Bogenschütze* können dies *nicht*! Dabei funktioniert die Besetzung aber nur dann automatisch, wenn der (freie) *Schwertkämpfer* nicht zu weit (innerhalb eines Gebiets von ca. 2 „Screens“) von dem neu errichteten Wachgebäude entfernt ist. Sollte sich in diesem Radius um das neu errichtete Wachgebäude kein *Schwertkämpfer* befinden, müssen Sie einen solchen „manuell“ an das zu besetzende Wachgebäude heranzuführen.



Nach der Erstbesetzung eines neuen Wachgebäudes muß dieses Gebäude mindestens immer *eine Einheit* beherbergen. Dies ist die sogenannte *Mindestbesetzung*. Welche Einheit dabei allerdings das Wachgebäude besetzt hält, ist egal. Die Mindestbesetzung kann also aus einem *Schwertkämpfer*, einem *Speerkämpfer* oder aus einem *Bogenschützen* bestehen.



In frühen Spielphasen verfügen Sie zumeist nur über eine begrenzte Anzahl von *Schwertkämpfern*. Da *Schwertkämpfer* die einzigen Einheiten sind, die eigene neu errichtete Wachgebäude besetzen können, wären Sie bei einigen Wachgebäuden mit Ihrer Expansion am Ende, da alle Ihre *Schwertkämpfer* bereits in Wachgebäuden untergebracht sind. *Ändern Sie in diesem Fall die o.g. Mindestbesetzung.* Führen Sie dazu zunächst einen *Bogenschützen* in das Wachgebäude (wie dies funktioniert, erfahren Sie weiter unten oder in der Online-Hilfe) und anschließend den *Schwertkämpfer* aus dem Wachgebäude heraus. Der *Bogenschütze* erfüllt ab dann die Mindestbesetzung des Wachgebäudes und der *Schwertkämpfer* ist wieder frei für die Besetzung von neuen Wachgebäuden.



Wenn Sie ein Wachgebäude anklicken, sehen Sie links in der Menüleiste jene Schaltflächen, mit denen Sie die Besetzung des aktivierten Wachgebäudes steuern. Im oberen Teil des Menüs finden Sie die aktuelle Besetzung des Wachgebäudes in Form von Einheitsymbolen, während im unteren Teil die Schaltflächen für das Betreten und das Verlassen des Wachgebäudes für die drei Einheitentypen *Schwertkämpfer*, *Speerkämpfer* und *Bogenschützen* aufgeführt sind. Zwischen diesen Schaltflächen sind Zahlen zu finden (in der Abbildung unten z.B. „10 1 2 „) die beziffern, wieviele Einheiten der jeweiligen Waffengattung nah genug beim Wachgebäude stehen, um dieses betreten zu können. Wenn Sie dort nur drei Striche finden heißt das, daß keine einzige Einheit nah genug am Wachgebäude platziert ist, um dieses zu betreten. Sie müssen in diesem Fall die gewünschte Zahl an Einheiten zum Wachturm heranzuführen (mindestens bis zu der Entfernung von ca. 1 „Screen“), damit Sie dem Wachgebäude diese Einheiten zuführen können. Es ist also *keinesfalls* so, daß bei einem Mausklick auf die Schaltfläche *Schwertkämpfer hinzu* (bzw. „+“) automatisch von irgendwo her ein *Schwertkämpfer* sich auf den Weg macht, um die Besetzung in diesem Gebäude zu verstärken!



Bei der erweiterten Besetzung von Wachgebäuden müssen die gewünschten Einheiten nah am betreffenden Wachgebäude platziert sein, damit die zusätzliche Besetzung funktioniert

Beachten Sie die unterschiedlichen Aufnahmekapazitäten der drei Wachgebäude!

Es wurde bereits erwähnt, daß der Wachturm, der Große Wachturm und die Burg einer unterschiedlichen Anzahl von Einheiten Platz bieten. Während beim Wachturm 1 Infanterieeinheit (Schwertkämpfer oder Speerkämpfer) und 2 Bogenschützen Platz finden, bietet der Große Wachturm 3 Infanterieeinheiten und 3 Bogenschützen Platz. Das „Schlachtschiff“ Ihrer Wachgebäude ist aber natürlich die Burg, die durch 6 Infanterieeinheiten und 4 Bogenschützen gesichert werden kann!

Die Eroberung von gegnerischen Wachgebäuden ist nur mit Infanterieeinheiten möglich. Wenn Sie die Besetzung eines gegnerischen Wachgebäudes aufgegeben haben, wird eine Infanterieeinheit, d.h. ein Schwertkämpfer oder ein Speerkämpfer, den eroberten Wachturm besetzen. Im Unterschied zu einem neu errichteten eigenen Wachgebäude, kann die Besetzung bei einem eroberten Gebäude nicht nur der Schwertkämpfer bewerkstelligen, sondern auch der Speerkämpfer! Bogenschützen sind bezüglich der Besetzung von eroberten Gebäuden allerdings komplett ausgeschlossen!



DIE GRÜNDUNG VON KOLONIEN

Neben der „normalen“ Gebietserweiterung mit Wachgebäuden, bei der Sie Ihr bestehendes Hoheitsgebiet sukzessive Stück um Stück ausdehnen, können Sie auch quasi „zweite“, autarke Siedlungen – im folgenden *Kolonien* genannt – gründen, die unabhängig von Ihrer bestehenden Siedlung bzw. getrennt von deren Wegenetz agieren und wachsen können.

Solche separaten, „zweiten“ Kolonien sind vor allem an solchen Stellen auf einer Karte interessant, an denen weitere von Ihnen benötigte Ressourcen warten, an denen Sie dem Gegner eine Burg vor die Nase setzen wollen usw. Natürlich ist die Gründung von Kolonien auch auf jeder „Inselkarte“ unverzichtbar, wenn Sie den beengten Raum Ihrer Heimatinsel verlassen und auf einer weiteren Insel eine zusätzliche Niederlassung gründen wollen (oder müssen).

Die Gründung von Kolonien erfolgt mit *Pionieren* und einer *Handelsroute*! Diese Handelsroute kann dabei einerseits per *Marktplatz* und *Eseln* auf dem Landweg erfolgen, oder Sie gründen Kolonien in „Übersee“ auf einer neuen Insel mit Hilfe der *Anlegestelle* und dem *Handelsschiff*.

Die Gründung einer Kolonie auf dem Landweg



Erste Voraussetzung für diese Art der Gebietserweiterung ist ein vorhandener *Marktplatz* und einige *Esel*. Wenn Sie in einem Spiel nicht von Beginn an über einige Exemplare der „Langohren“ verfügen, müssen Sie zuvor auch noch eine *Eselzucht* errichten, bis diese ca. 4-6 der Transporttiere gezüchtet hat.

Bilden Sie zuerst ca. 10 *Pioniereinheiten* aus und entsenden Sie diese Gruppe zu der Stelle, an der Sie die „zweite Siedlung“ etablieren wollen. Geben Sie den Pionieren dort den *Landeroberungsbefehl* wie im Kapitel „Einheitenlehre“ beschrieben.



Eine Gruppe von Pionieren erobert das Gebiet für die „zweite Siedlung“

In von Pionieren erobertem Land können solange keine Gebäude errichtet werden, bis dieses Gebiet nicht mit dem Hauptwegenetz verbunden ist. Wenn Sie in einem von Pionieren eroberten Gebiet eine Baustelle eröffnen, wird kein Planierer, Träger usw. diese Baustelle aufsuchen, da dieses neue Gebiet nicht mit Ihrem Wegenetz verbunden ist. Deshalb müssen Sie zu diesem neuen Landbesitz eine Handelsroute festlegen.

Im *Marktplatzmenü* (klicken Sie dazu den errichteten Marktplatz an) legen Sie dazu im oberen Menübereich die Handels- bzw. Transportroute für das zur Kolonie zu transportierende Baumaterial und Werkzeug fest, mit dem Sie dort das erste Gebäude errichten wollen. Als Zielpunkt geben Sie natürlich das Koloniegebiet an. Das Material, das zur Kolonie transportiert werden muß, bezeichnen Sie darunter über die entsprechenden Schaltflächen und Symbole. Beachten Sie, daß Sie keine Bauarbeiter und Planierer in die neue Kolonie überführen können. Somit müssen Sie auch die Werkzeuge *Schaufel* und *Hammer* zur Kolonie transportieren, und anschließend dort neue Bauarbeiter und Planierer ausbilden. Um in der Kolonie erste Gebäude zu errichten, müssen Sie also einige *Hämmer* (für Bauarbeiter), *Schaufeln* (für Planierer), *Holz* und *Steine* transportieren. Klicken Sie alle diese Waren nacheinander an und legen Sie mit den unteren Symbolen die zu transportierenden Mengen für jede dieser Ware fest. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie diese Waren und Werkzeuge auch auf Lager haben.



Im Handelsmenü des Marktplatzes legen Sie die Route fest und bestimmen die „Liefermengen“ für Holz, Steine, Hämmer und Schaufeln

Sobald die ersten von Ihnen bestimmten Transportwaren beim Marktplatz eingetroffen sind, machen sich die Esel automatisch auf den Transportweg, um das Material vom Marktplatz zum Zielort in der neuen Kolonie zu transportieren. Jeder Esel kann dabei auf einem Weg immer nur *zwei Einheiten* einer Ware tragen.

Achtung

Esel können auf ihrem Transportweg von gegnerischen Einheiten attackiert werden. Zwar wird diese Attacke nur in der Form eines „leichten Klapses“ erfolgen, jedoch genügt diese Attacke, damit die Esel vor Schreck ihr Transportgut an Ort und Stelle fallen lassen. Ihre Transportroute kann auf diese Weise eine empfindliche Unterbrechung erfahren. Aber: natürlich können Sie auf diese Weise auch die Transportrouten des Gegners „stilllegen“!



Ist die Ware schließlich komplett am Zielort angekommen, ziehen Sie alle dort befindlichen Pioniere von der Landgewinnungstätigkeit ab und in Ihr neues Gebiet zurück und geben allen diesen Pionieren den „Degradierungsbefehl“ (siehe nebenstehend abgebildete Schaltfläche). Daraufhin werden diese Pioniere wieder allesamt zu „normalen“ Siedlern. Diese Degradierung funktioniert aber nur dann, wenn sich die Pioniere auf eigenem Terrain befinden (siehe Kapitel „Einheitenlehre“)!



In der neuen Kolonie sind nun durch die Zurückwandlung der Pioniere genügend „freie“ Siedler vorhanden, um dort die erforderlichen Tätigkeiten auszuführen. Erteilen Sie in der Kolonie einen Bauauftrag, z.B. für einen Wachturm, werden sich daraufhin einige Siedler die angelieferten Schaukeln und Hämmer schnappen und die übrigen Siedler die Transportaufgaben für das Baumaterial übernehmen. Nach einiger Zeit ist das Gebäude fertiggestellt. Führen Sie nun noch einen Schwertkämpfer aus der Hauptsiedlung an diesen neuen Wachturm heran, um diesen zu besetzen. Auf dieselbe Art und Weise müssen Sie nun die Kolonie solange erweitern, bis diese bezüglich Holz, Steine und Werkzeuge autark ist und die Anlieferung aus der „Muttersiedlung“ wegfallen kann.

Tip

Es mag auf den ersten Blick verlockend erscheinen, sich frühzeitig mit der Hilfe von Pionierarbeit ein beschauliches Fleckchen Erde auf der Karte, z.B. einen vielversprechenden Gebirgszug, zu sichern, bevor der Gegner dies tut. Bedenken Sie aber auch dabei immer: solange dieses neue Gebiet nicht mit Ihrem Wegenetz verbunden ist, können Sie dort zur Sicherung dieses Gebiets keinen Wachturm errichten! Das neue Gebiet ist bis zu der Errichtung eines Wachturms oder einer Burg quasi unbesetzt. In diesem Fall würde ein oder mehrere gegnerische Wachtürme in unmittelbarer Nähe Ihres neuen Gebietes zu einem kompletten Verlust des neuen Gebietes führen, solange kein gebietssichernder Wachturm vorhanden ist. Die oben beschriebene Methode der Koloniegründung mit Hilfe einer Handels-/Transportroute ist zwar wie beschrieben durchführbar, jedoch äußerst langwierig.

Die Gründung einer Kolonie in „Übersee“

Die beschriebene Methode der Gründung einer Kolonie auf dem Landweg funktioniert natürlich auch zur Gründung von neuen Kolonien in „Übersee“, d.h. auf zusätzlichen Inseln. Dazu verwenden Sie allerdings nicht den Marktplatz bzw. die Esel sondern eine *Anlegestelle*, eine *Fähre* und ein *Handelsschiff*.

Im ersten Schritt der „Übersee“-Koloniegründung müssen Sie also zunächst einmal die dafür erforderlichen Gebäude *Werft* und *Anlegestelle* errichten. Sobald die Werft fertiggestellt ist beginnen Sie dort mit der Produktion einer *Fähre* und eines *Handelsschiffes*.

Achtung

Sollte die Werft nach Ihrem Bauauftrag nicht die Arbeit aufnehmen bzw. nicht mit einem Werftbauer besetzt werden (die Werft hat kein „Besetzungsfähnchen“ am Eingang), prüfen Sie, ob Sie noch einen Hammer als Werkzeug für den Werftarbeiter im Lagerbestand haben. Ohne Hammer kann keiner Ihrer Siedler den Beruf des Werftarbeiters ausüben und die Werft wird nicht besetzt bzw. die Bauaufträge für die Schiffe werden nicht ausgeführt!



Fähre entladen

Sobald die Fähre fertig ist, bilden Sie ca. 5-7 Pioniere aus und verladen diese auf die Fähre (Fähre in Ufernähe bewegen, Pioniere anwählen, zum Verladen rechter Mausklick auf die Fähre). Schippern Sie los und suchen Sie sich eine unbewohnte Insel (suchen Sie die Ufernähe ab!) zur Gründung der Kolonie. Haben Sie die Insel „ihrer Begierde“ gefunden, bewegen Sie die Fähre in Ufernähe dieser neuen Insel und betätigen die Schaltfläche *Fähre entladen* (im Schiffsmenü). Geben Sie schließlich den Pionieren den Landeroberungsbefehl (s. das Kapitel „Einheitenlehre“) für ein Areal nahe des Ufers, so daß die Pioniere dort das erste Gebiet für Sie annektieren.



Mit einer Handvoll Pionieren und einer Fähre beginnen Sie Ihren Aufbruch in die neue Welt zur Gründung von Kolonien

Jetzt ist das Handelsschiff an der Reihe! Legen Sie zunächst die *Transportroute* für das Handelsschiff fest. Im Unterschied zur Handelsroutenbestimmung für den Landweg, müssen Sie für die Handelsroute über Wasser einen Startpunkt bestimmen! Dazu klicken Sie auf das *Anlegestelle*-Gebäude und bestimmen im Menü zuerst die *Anlegestelle*, bei der die Waren in das Transportschiff verladen werden sollen – im Prinzip ist dies nichts anderes als der Startort der Handels- bzw. Transportroute. Klicken Sie dazu auf die entsprechende Schaltfläche (1 – siehe Abbildung unten) und anschließend auf eine ufer- und anlegestellen nahe Stelle im Wasser. Daraufhin wird dort ein Bootssteg erscheinen, bei dem die Waren auf das Schiff verladen werden. Schließlich legen Sie noch den Zielort für die Transportroute fest. Dazu klicken Sie auf eine ufernahe Stelle bei Ihrer neuen Kolonie bzw. bei Ihrem durch die Pioniere eroberten Gebiet. Abschließend legen Sie noch eventuell die Wegpunkte 1 bis 3 für die Transportroute fest.



Für die Transportroute über See müssen Sie Start- (1) und Zielpunkt (2) bestimmen!

Der „Rest“ geschieht genau auf dieselbe Weise wie bei der Transportroute über den Landweg: Legen Sie in der Anlegestelle die Menge für die Waren Holz, Steine, Hammer und Schaufel fest, die zur Kolonieinsel transportiert werden sollen (Werkzeuge auf Lager oder Neuproduktion erforderlich?). Sind alle Waren auf der Kolonieinsel angekommen, wandeln Sie dort die *Pioniere* in Siedler um und beginnen mit der Besiedelung der neuen Kolonie. Achten Sie lediglich darauf, daß die gelieferten Waren innerhalb Ihrer Grenzen liegen (eventuell den Pionieren beim Warenstapel den Landeroberungsbefehl neu erteilen), damit Ihre Siedler dort auf die benötigten Waren und Werkzeuge Zugriff haben! Wenn Sie als erstes Gebäude in der „neuen Welt“ ein Wachgebäude errichten, müssen Sie anschließend zur Besetzung dieses Gebäude einen Schwertkämpfer mit der Fähre auf die neue Insel übersetzen!

Tip

Geben Sie die für den Transport in die neue Kolonie vorgesehenen Hämmer und Schaufeln erst dann in Auftrag, wenn Sie die Transportmenge für diese beiden Werkzeuge im Marktplatz bzw. in der Anlegestelle festgelegt haben. Wenn Sie diese Werkzeuge früher herstellen kann es Ihnen passieren, daß diese zum Zeitpunkt des Transports schon anderweitig Verwendung gefunden haben, z.B. weil für mehrere Bauaufträge nicht genügend Planierer vorhanden waren und einige „freie“ Siedler zu Planierern geworden sind, weil sie eigentlich für Kolonien vorgesehene Schaufeln erhalten haben. Wenn Sie die Werkzeuge erst dann produzieren, nachdem Sie die Transportmenge festgelegt haben, wird ein fertiges Werkzeug direkt zum Transport zum Marktplatz bzw. zur Anlegestelle geschafft.



ALKOHOL UND MANA

Eine weitere sehr wichtige Ressource bei Siedler 3 ist das *Mana*! Schicken Sie jetzt aber keine Geologen auf die Suche, um in Gebirgszügen, Sümpfen oder sonstwo nach diesem Mana zu forschen – sie werden dort nichts manahaftiges entdecken. Denn Mana fällt – wie sich das für Mana gehört – vom Himmel!

Da im Himmel (normalerweise) Götter zu finden sind, ist es nicht schwer zu erraten, daß die Götter in Siedler 3 die Lieferanten für dieses Mana sind. Jedes Volk hat dabei seinen eigenen Manalieferanten – *Jupiter* bei den Römern, *Horus* versorgt die Ägypter und *Ch'ih-Yu* füllt die Manatöpfe der Asiaten.

Die Manaversorgung aus luftigen Höhen bzw. aus dem Pantheon geschieht allerdings nicht einfach so. Göttliche Gaben bzw. Leistungen verlangen nach einer Gegenleistung, und diese Gegenleistung müssen die drei Völker ihren Göttern in Form von *Alkoholika* entgegenbringen. Offensichtlich haben die drei Götter nur ein Hobby ...

Was das für Sie bedeutet? Im Prinzip nichts anderes als die Schlußfolgerung: *Wenn Sie Alkohol produzieren und diesen in den volkerspezifischen Gotteshäusern (s.u.) den Göttern als Opfergabe darbringen, erhalten Sie Mana! Punkt!*

Wozu ist Mana eigentlich zu gebrauchen?

Oben wurde bereits erwähnt, daß dieses Mana eine weitere wichtige Ressource darstellt. Denn Mana benötigen Sie bei Siedler 3 für folgende zwei Vorhaben:

- Erstens dient Mana als *Energie für Ihre Priester*. Ohne Mana kann kein Priester in Siedler 3 seine Wunder vollbringen. Jede geopfert Einheit Alkohol erhöht Ihr Manakonto und verleiht damit Ihren Priestern mehr Energie Wunder zu vollbringen. Wie das Zusammenspiel Priester, Mana und Wunder funktioniert, erfahren Sie im Kapitel „*Einheitenlehre*“.
- Zweitens dient das Mana der *Aufwertung Ihrer Soldaten*. Nur mit einem gefüllten Manakonto können Sie die höheren Rangordnungen *Feldwebel* und *Hauptmann* für Ihre Soldaten erreichen. Wie die Aufwertung Ihrer militärischen Einheiten in Abhängigkeit des Manaertrages vonstatten geht, beschreibt das Kapitel „Auf in den Kampf“.



So gelangen Sie an Mana!

Der Weg zu Mana führt über die zwei Etappen *Alkoholproduktion* und *Opfergabe in Gotteshäusern*. Die drei Völker in Siedler 3 verfolgen dabei allerdings ganz unterschiedliche Wege:

- Römer bauen Wein an und opfern den Wein in Kleinen Tempeln.
- Ägypter brauen Bier und opfern das Bier in der Sphinx.
- Asiaten brennen Schnaps und opfern den Schnaps ebenfalls in (allerdings asiatischen) Kleinen Tempeln.

Somit müssen Sie bei allen drei Völkern verschiedene Produktionsketten für die Erhöhung Ihres Manavorrates beachten:

Die römische Alkoholproduktion – einfach und schnell!



Die Römer sind, wenn es darum geht, den manabringenden Alkohol zu produzieren, das leistungsfähigste aller drei Völker. Alles was die Römer zur Produktion des Alkohols benötigen ist ein *Weingut*! Mehr nicht! Bei einem solchen *Weingut* pflanzt, hegt und pflegt der *Weinbauer* (der übrigens kein Werkzeug benötigt) Weinstöcke, die er nach einer kurzen Wachstumsphase erntet und die dabei gewonnen Trauben zu Wein verarbeitet. Fertig!



Diesen Wein (den der Weinbauer übrigens auch noch direkt in Flaschen abfüllt – ein Multitalent!) müssen die römischen Träger anschließend nur noch zu einem nahen *kleinen Tempel* befördern. Dort holt sich *Jupiter* die Opfergaben in Form der Weinflaschen ab und läßt dafür Mana auf das römische Manakonto fließen! Dabei spendiert Jupiter pro „geopferter“ Flasche Wein 1 Manapunkt!



Ein oder mehrere Weingüter und einen kleiner Tempel mehr benötigen die Römer nicht, um die Manaproduktion in Gang zu bekommen

Achtung

Innerhalb der römischen Alkoholproduktion müssen Sie nur darauf achten, daß Sie die *Weingüter* an den richtigen Stellen platzieren! *Weinstöcke* wachsen und gedeihen nämlich nur an *Hanglagen*! Das heißt, daß Sie bei der Errichtung der Weingüter auf die Nähe zu einem abschüssigen (und fruchtbaren) Geländeabschnitt achten müssen! Wählen Sie deshalb als Standort für die Weingüter bevorzugt Positionen bei Gebirgszügen, die zumeist bei ihren Ausläufern ein abschüssiges und fruchtbares Gelände vorweisen.



Überprüfen Sie nach der Fertigstellung eines *Weinguts* auch sofort den *Arbeitsbereich* des dort tätigen *Weinbauers*. Je mehr sich der Arbeitsbereich des *Weinbauers* auf einen Hang erstreckt, desto mehr *Weinstöcke* können gepflanzt werden und desto reicher wird die Ernte eines einzelnen *Weinguts* ausfallen! Ändern Sie den Arbeitsbereich eines fertiggestellten Weinguts ggf. dementsprechend.



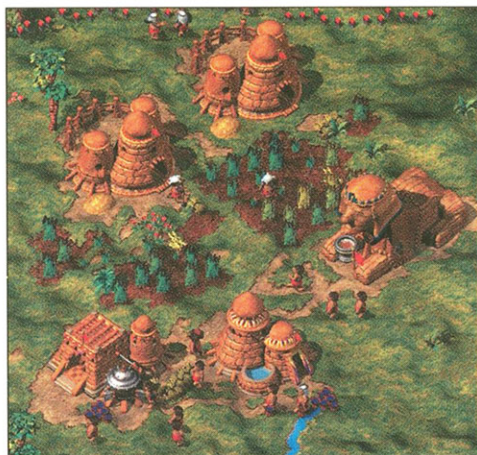
Die ägyptische Alkoholproduktion – solide und unkompliziert!



Die ägyptische Produktionskette für die Managewinnung ist weitaus umfangreicher als bei den Römern. Um schließlich und endlich an das begehrte Mana zu gelangen, müssen die Ägypter eine Getreidefarm (um Bier in der Brauerei zu erzeugen, wird 1 Einheit Korn benötigt), ein Wasserwerk (die Produktion von Bier in der Brauerei erfordert 1 Einheit Wasser), eine Brauerei (dort wird das Bier hergestellt) und eine Sphinx (dort wird das Bier „geopfert“) errichten. Das in der Brauerei produzierte Bier wird von den Trägern zur Sphinx gebracht, in der der ägyptische Gott Horus das Opfer von einem Faß Bier jeweils mit einem Manapunkt belohnt.



Eine Getreidefarm alleine wird den Getreidebedarf einer Brauerei nicht ganz bewältigen können, um dort eine kontinuierliche und reibungslose Bierproduktion zu gewährleisten. Deshalb müssen Sie für eine Brauerei eine zweite Getreidefarm errichten. Somit sieht die typische Produktionskette für das Mana bei den Ägyptern wie folgt aus:



Mit 2 Getreidefarmen, 1 Wasserwerk, 1 Brauerei und 1 Sphinx wird Horus die Ägypter in einer konstanten Rate mit Mana versorgen

Die zweite Getreidefarm in dieser Produktionskette wird allerdings mehr Korn produzieren, als eine Brauerei verarbeiten kann. Genau genommen benötigen Sie innerhalb der Mana-Produktionskette für eine Brauerei ca. 1,5 Getreidefarmen. Bedenken Sie also beim Bau einer zweiten Brauerei (um z.B. das Manaeinkommen zu erhöhen), daß diese zweite Brauerei bereits teilweise mit Korn von den bereits bestehenden Getreidefarmen versorgt werden kann und errichten Sie aus diesem Grunde für die zweite Produktionskette nur eine zusätzliche Getreidefarm. Anschließend versorgen dann 3 Getreidefarmen zwei Brauereien – dies dürfte ausreichen!



Die asiatische Alkoholproduktion – aufwendig und ergiebig!



Die asiatische Alkoholproduktion ist im Vergleich zu den Methoden der beiden anderen Völkern das wohl *aufwendigste Verfahren* der Alkoholgewinnung: Die Asiaten bauen auf *Reisfarmen* in *Sümpfen* Reis an, der anschließend zusammen mit einer Einheit Kohle in der *Destille* zu Schnaps gebrannt wird. Dieser Schnaps wird schließlich im *kleinen Tempel* dem asiatischen Gott geopfert. Der Aufwand, den die Asiaten für ein Faß Schnaps leisten müssen, liegt also in der Vielzahl der zu schaffenden Voraussetzungen und des vergleichsweise hohen Ressourceneinsatzes. Die erforderlichen Schritte im einzelnen:



Die Asiaten benötigen zunächst einmal ein *Sumpfgelände*, denn nur dort kann der in die Alkoholproduktion eingehende Rohstoff Reis gesät werden und wachsen. Ein Sumpfgelände ist übrigens diejenige blaugrüne, blasenwerfende Fläche, die durch ein kontinuierliches „BlubbBlubb“ auf sich aufmerksam macht. Verwechseln Sie solche Flächen nicht mit den bräunlichen Morastgebieten (siehe nebenstehende Abbildung), in denen der Anbau von Reis nicht möglich ist.



Sumpfgelände sind auf vielen Karten äußerst *selten vorhanden*. Deshalb sollten Sie frühzeitig Ausschau nach solchen Gebieten halten und diese Flächen früh im Rahmen Ihrer Gebietserweiterung erobern. Ohne Sumpfgelände sind die Asiaten in Sachen Alkoholproduktion und damit Mana aufgeschmissen. Ein Primärziel eines asiatischen Feldherrn muß deshalb die *Suche nach Sumpfgeländen* sein!



Die strenge *örtliche Beschränkung* des Anbaus von Reis bei Sumpfgeländen kann dazu führen, daß Sie Ihre Reisproduktion (und damit auch Ihre Alkoholproduktion) eventuell an ungünstigen Standorten aufbauen müssen, z.B. in der Nähe von gegnerischen Grenzen oder in abgelegenen und wenig gesicherten Gebieten Ihres Landbesitzes. Sollten Sie als „Asiate“ lediglich auf ein Sumpfgelände an solchen ungünstigen Stellen zugreifen können, müssen Sie möglichst schnell eine ausreichende Bewachung durch die Platzierung von Wachgebäuden an dieser Position etablieren.



Haben Sie ein Sumpfgelände in Ihren Besitz gebracht, müssen nahe eines solchen Sumpfes anschließend möglichst viele *Reisbauern* angesiedelt werden. Die Zahl der an einem Sumpf platzierten *Reisfarmen* sollte vergleichsweise hoch ausfallen, da zum einen das Wachstum von Reis relativ langsam vonstatten geht und dem Reisbauern ein nur sehr beschränktes Anbaugelände am Sumpfrand zur Verfügung steht. Im Vergleich zu einer Getreidefarm fällt der „Output“ der Reisfarm gering aus.



Zusätzlich müssen Sie bedenken, daß Sie den geernteten Reis nicht vollständig in die Produktion von Alkohol einbringen können, sondern daß der Reis die Lieblingsspeise der *Bergleute* in einer *Schwefelmine* ist! Mit anderen Worten: aus dem Vorrat an geerntetem Reis muß ein Teil zur Nahrungsversorgung der Schwefelminen-Arbeiter aufgewendet werden – diese könnten zwar auch mit anderen Nahrungsmitteln versorgt werden, jedoch sinkt die Motivation der Schwefelminen-Arbeiter bei der Nahrungsversorgung mit Brot, Fleisch oder Fisch im Vergleich zu Reis auf



20%. Deshalb dürfen Sie mit der Platzierung von Reisfarmen bei Sumpfgebieten nicht sparen und kräftig Reis produzieren! Nutzen Sie die Ränder bei einem entdeckten Sumpfareal möglichst komplett aus, indem Sie dort genügend Reisbauern ihre Arbeit verrichten lassen (siehe Abbildung unten). Die zahlreiche Rekrutierung von Reisbauern stellt im Prinzip kein Problem dar, da der Reisbauer *kein* Werkzeug benötigt!



Überprüfen Sie immer sofort nach der Fertigstellung einer Reisfarm das *Arbeitsgebiet* dieser Reisfarm! Reisfarmen, die unter und neben einem Sumpfgebiet errichtet werden, beginnen immer mit einem nach unten ausgerichteten Arbeitsbereich, der oftmals kaum oder gar nicht das Sumpfgebiet umfaßt! Stellen Sie den Arbeitsbereich neu ein, und zwar so, daß der größte Durchmesser des Arbeitsbereichs auf dem Sumpfrand liegt!



Der dritte Schritt ist schließlich die Errichtung einer *Destille*, in der eine Einheit Reis *und* eine Einheit Kohle zu einer Einheit Schnaps verarbeitet wird. Errichten Sie die Destille zunächst einmal möglichst nahe der Reisproduktion, um Ihren Trägern lange Wege zu ersparen. Außerdem müssen Sie wegen des „Input“-Bedarfs der Destille von 1 Einheit Kohle auch die *Errichtung einer weiteren Kohlemine* beachten bzw. in Betracht ziehen!



Schließlich und endlich fehlt als letzte Stufe zur Manaversorgung nur noch die „Alkoholopferstätte“! Diese ist bei den Asiaten der *Kleine Tempel*, den Sie natürlich auch – aufgrund der Minimierung der Transportwege – nahe Ihrer Alkoholproduktion platzieren sollten. Sobald die Träger die fertigen Schnapsfässer zum kleinen Tempel transportieren, kommt die Versorgung mit Mana endlich in Gang!



Eine funktionierende Manaproduktionskette bei den Asiaten – Reisfarmen bei einem Sumpfgebiet, 1 Destille und 1 kleiner Tempel



Achtung

Die Asiaten haben es also insgesamt wesentlich schwerer als die beiden anderen Völker, an die „manabringenden“ Alkoholika zu gelangen, d.h. die Asiaten müssen bei der Alkoholgewinnung den höchsten Aufwand betreiben. Der asiatische Gott Ch'ih-Yu hat dieses Problem auch erkannt und *belohnt deshalb ein Faß Schnaps mit 2 Manapunkten!* Zum Vergleich: Jupiter und Horus beschenken ihre römischen bzw. ägyptischen Untertanen für eine Flasche Wein bzw. ein Fass Bier jeweils nur mit einem Manapunkt!

Die beschleunigte Manaproduktion

Ihr „Lagervorrat“ an Mana, bzw. spiritueller Energie, ist im Prinzip unbegrenzt! Deshalb spricht bei allen Völkern nichts dagegen, die Manaproduktion mächtig zu forcieren! Insbesondere in frühen Spielphasen ist ein schneller Manazufuß zur zügigen Aufwertung (siehe das Kapitel „Auf in den Kampf...“) der eigenen Einheiten bzw. Waffengattungen nie verkehrt! Bauen Sie die Manaproduktion deshalb möglichst *direkt im großen Stil*, sprich mit *mehreren* Alkoholproduktionen (Weingüter, Brauereien, Reisfarmen und Destillen) und *mehreren* Opferstätten bzw. Gotteshäusern (Sphinx und kleine Tempel) um Ihr Manakonto schnell auf ein hohes Niveau zu bringen!



2 Brauereien (bei X) und 2 Sphix (bei *) garantieren bei den Ägyptern eine zufriedenstellende Manaproduktion



DIE ROHSTOFFE – FÖRDERUNG UND VERARBEITUNG

In den Gebirgszügen der Siedler-3-Welten warten immense Vorkommen von Bodenschätzen nur darauf, von Ihnen entdeckt, gefördert und verarbeitet zu werden. Und dieses Angebot sollten Sie auch dankbar annehmen, und einen gehörigen Teil Ihres Augenmerks auf die Suche, die Förderung und die Verarbeitung der in Siedler 3 vorkommenden Bodenschätze legen. Ohne die Rohstoffe werden Sie kein Spiel erfolgreich zum Abschluß bringen können!

Wo gibt es welche Ressourcen?

Die Bodenschätze finden Sie ausschließlich auf felsigem Untergrund – sei es in großen langgezogenen Gebirgszügen oder auch auf kleinflächigen Felsplatten – jedes noch so kleine Stück Felsen sollten Sie einer Untersuchung unterziehen, ob dieses einen „Schatz“ in sich birgt! Um zu erfahren, was sich unter den Felsen in Siedler 3 verbirgt, müssen Sie *Geologen* ausbilden und auf die Suche schicken. Wie Sie dies bewerkstelligen und was Sie beim Einsatz der *Geologen* zu beachten haben, ist im Kapitel „Einheitenlehre“ beschrieben.



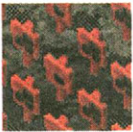
In solchen Gebirgszügen finden Sie die Siedler-3-Bodenschätze



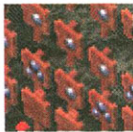
Tip

Die *schneebedeckten Gipfel* solcher Gebirgszüge sind übrigens für Ihre Einheiten nicht begehbar (auch für militärische Einheiten nicht!). Somit können Ihre Geologen dort oben auch keine Bodenschätze suchen und finden. Das heißt allerdings nicht, daß es dort oben keine Ressourcen gibt – ganz im Gegenteil! Sie müssen nur den Schnee dort oben wegbekommen, um die Gipfel nach Ressourcen durchsuchen zu können. Die *Römer* und die *Ägypter* haben bislang vergeblich versucht, das Problem mit der Schneeräumung des Gipfels in den Griff zu bekommen und somit sind die Schneegebiete auf den Gebirgszügen für die Römer und die Ägypter allenfalls zum Skifahren nutzbar! Lediglich die *asiatischen Priester* können da abhelfen – diese haben nämlich den Zauberspruch „*Schneesmelze*“ entwickelt. Probieren Sie es mal aus, wenn Sie die Asiaten spielen!

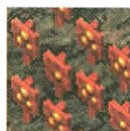
Zurück zur Ressourcensuche: Wenn Sie also einen solchen Gebirgszug wie in obiger Abbildung entdeckt haben, sollten Sie diesen so schnell wie möglich Ihrem Landbesitz zufügen. Senden Sie nun einen Geologen zur Ressourcensuche in das Gebirge (s. das Kapitel „*Einheitenlehre*“). Diese werden Ihnen dann nach kurzer Zeit (wenn Sie Glück haben) einen der folgende fünf Funde vermelden:



Kohle ist der mit Abstand gebräuchlichste und häufigste Rohstoff bei Siedler 3, da Sie die Kohle für viele weiterverarbeitende Betriebe benötigen – im einzelnen für die **Eisenschmelze**, die **Werkzeugschmiede**, die **Waffenschmiede**, die **Goldschmelze**, die **Destille** (nur Asiaten) und das **Pulverhaus** (nur Asiaten). Da die Kohle also in relativ vielen Produktionen benötigt wird, werden Ihre Geologen diese Ressource auch relativ häufig entdecken. Diese Häufigkeit ist allerdings auch erforderlich, da Sie in manchen Spielen durchaus bis zu 10 Kohleminen errichten müssen, um Ihre Produktionsbetriebe (in Ihrer Siedlung „brummen“ z.B. mehrere **Eisenschmelzen** und **Waffenschmieden** für eine kräftige Einheitenaufrüstung) ausreichend mit dem benötigten Brennstoff zu versorgen.



Eisenerz benötigen Sie, um dieses in Eisenschmelzen zu Eisen weiterzuverarbeiten. Das **Eisen** (bzw. Eisenbarren) wird später in der Waffenproduktion, in der Werkzeugproduktion, (teilweise) beim Schiffsbau und beim Bau der schweren Kriegsmaschinen (z.B. bei der asiatischen **Kanone** in großen Mengen) eingesetzt! Die Schlußfolgerung aus diesen Einsatzgebieten: ohne Eisen können Sie keine Waffen und damit keine Soldaten „produzieren“ sowie keine Werkzeuge herstellen und damit keine weitere Siedlungsexpansion betreiben. Mit anderen Worten: Eisen ist genauso wichtig wie Kohle – wenn nicht sogar noch wichtiger, da Sie Eisenerzvorkommen in wesentlich begrenzter Zahl finden werden, als Kohlevorkommen. Hüten Sie deshalb ein entdecktes und erobertes Eisenerzvorkommen wie Ihren Augapfel!



Golderz wird in **Goldschmelzen** zu wertvollen **Goldbarren** verarbeitet, die anschließend Ihrem „Staatsschatz“ zugefügt werden und diesen kontinuierlich erhöhen. Das **Gold** können Sie bei Siedler 3 fortan allerdings **nicht** als Zahlungsmittel verwenden, sondern „lediglich“ einlagern und damit die Motivation Ihrer Soldaten erhöhen. Denn je mehr **Gold** sich in Ihrem Staatsschatz befindet, desto besser werden Ihre Soldaten auf den Siedler-3-Schlachtfeldern kämpfen. Konkret heißt das: Produziertes **Gold** erhöht die **Kampfkraft** Ihrer Soldaten. Was es mit dieser Kampfkraft auf sich hat, finden Sie im Kapitel „Auf in den Kampf“. Da das Golderz in Hinblick auf die Kampfkraft der Soldaten für alle Völker eine wichtige Rolle spielt, ist Gold (meistens) in ausreichender Menge unter den Felsen zu finden. Sie müssen nur danach suchen (lassen)!



Edelsteine sind von Ihrer Funktion her identisch mit **Gold**, d.h. geförderte **Edelsteine** erhöhen die Motivation bzw. Kampfkraft Ihrer Soldaten. **Edelsteine** scheinen allerdings nur auf die Ägypter einen besonderen Reiz auszuüben! Somit sind auch **nur die Ägypter** in der Lage, ein entdecktes Edelsteinvorkommen mittels einer **Edelsteinmine** zu plündern und anschließend die geförderten Edelsteine dem Staatsschatz zur Erhöhung der ägyptischen Kampfkraft zuzufügen. Sollten Sie als Römer oder Asiate ein Edelsteinvorkommen entdecken, können Sie sich nur darüber ärgern, daß dieses Vorkommen Platz für andere Vorkommen in dem entsprechenden Gebirgsabschnitt wegnimmt! **Römer und Asiaten können Edelsteine weder fördern noch gebrauchen!**



Wenn Sie als Ägypter ein oder mehrere ergiebige Edelsteinvorkommen entdecken, dürfen Sie ruhig einmal in lauten Jubel ausbrechen! Aus folgenden drei Gründen:

1. Edelsteine bedürfen *keiner Weiterverarbeitung* (im Unterschied zum Golderz, das erst in Goldschmelzen zu Goldbarren verarbeitet werden muß). Sobald ein Edelsteinminenarbeiter ein Korb mit Edelsteinen vor seiner Mine absetzt, ist im gleichen Augenblick die Kampfkraft der ägyptischen Soldaten gestiegen!
2. Außerdem dürfen Sie bei der Entdeckung von Edelsteinen jubeln, da Edelsteinvorkommen auf vielen Karten *sehr selten vorkommen*. Allein schon die Entdeckung eines Edelsteinvorkommens ist also ein Grund zur Freude!
3. Edelsteine haben für die Ägypter die *doppelte Motivationswirkung im Vergleich zum Gold!* Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel „Auf in den Kampf...“.



Schwefel ist nur etwas für Asiaten! **Römer** und **Ägypter** können mit Schwefelvorkommen nichts anfangen! Denn Schwefel ist einzig und allein für die Herstellung von **Schießpulver** zu gebrauchen und über die Fähigkeiten zur Herstellung dieses explosiven Gemisches verfügen nun mal nur die Asiaten. Dementsprechend können auch nur die Asiaten eine **Schwefelmine** über entdeckten Schwefelvorkommen errichten und anschließend den gewonnen Schwefel zu ihrem Pulverhaus transportieren, wo es (zusammen mit einer Einheit Kohle) zu **Schießpulver** (das für die Kanonenmunition benötigt wird) verarbeitet wird.



Ach ja – schließlich ist es auch noch möglich, daß Ihre Geologen nicht fündig werden. Nicht weil die Geologen nichts von ihrem Job verstehen, sondern weil der Felsen, auf dem die Geologen aktiv sind, einfach keine Bodenschätze enthält. In diesem Fall stellen die Geologen die nebenstehend abgebildeten „leeren“ Schilder auf und geben Ihnen damit einen weiteren Grund, sich ein wenig zu ärgern.



Die **Römer** verfügen noch über einen „Spezialisten“, den das Gehabe um Minen, Geologen und Felsen nicht interessiert! Dieser Spezialist setzt sich nämlich einfach in seine Hütte, wartet auf Bretter und macht anschließend daraus **Kohle** - ganz einfach! Die Rede ist vom **Köhler**. Diesem müssen allerdings, damit eine Einheit Kohle produziert werden kann, 5 **Bretter** geliefert werden – wohlgemerkt Bretter aus dem Sägewerk, keine Baumstämme! Der Materialbedarf und der Aufwand, den der Köhler bei der Produktion von einer Einheit Kohle verursacht, erscheint also recht hoch! Tatsächlich sollten Sie die Hilfe des Köhlers auch nur dann annehmen, wenn Sie bezüglich verwertbarer Kohlevorkommen wirklich „auf dem Trockenen“ sitzen, oder in späten Spielphasen, wenn nur noch wenige Baumaßnahmen durchgeführt werden und Ihre Sägewerke die Bretter sowieso in großem Umfang nur „auf Lager“ produzieren.

Wieviele Minen braucht eine Siedlung?

Wenn Ihre Geologen eine Zeit lang fleißig waren und Ihnen genügend Standorte für Kohle, Eisenerz, Gold, Edelsteine und Schwefel aufgezeigt haben, liegt es nun an Ihnen, diese Bodenschätze aus dem Felsen zu holen – und dazu benötigen Sie Minen! Um z.B. aus einem Kohlevorkommen Kohle zu fördern, müssen Sie über den entsprechenden bzw. dem entsprechenden Vorkommen eine Kohlemine errichten.

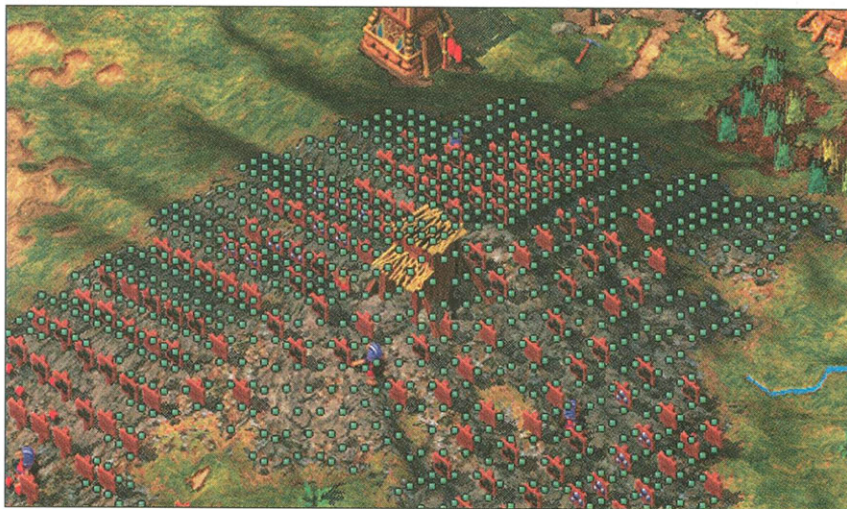


Bei der Plazierung von Minen sollten Sie darauf achten, daß Sie die Mine möglichst genau über ergiebigen Vorkommen errichten. Je mehr „Punkte“ die von den Geologen gesetzten Rohstoff-schilder anzeigen, desto ergiebiger ist das zugehörige Vorkommen.



Tip

Bei der Suche nach einem Standort für eine Mine verdecken die „Bauhilfe-Gebäude“ in den meisten Fällen komplett die Sicht auf die Rohstoffschilder, so daß Sie die Plazierung der Minen so gut wie „blind“ durchführen müssen. Schaffen Sie diesem Umstand Abhilfe, indem Sie im Siedler-3-Setup (Datei *setups3.exe*) innerhalb des Registers *Spielsteuerung* die Option *Bauhilfe / Zeige nur Punkte* aktivieren. In diesem Fall werden die Bauhilfe-Gebäude bei der Suche nach einem Standort nicht mehr angezeigt und die Rohstoffschilder sind besser zu erkennen.



Ohne die Bauhilfe-Anzeige ist die Plazierung von Minen einfacher!

Tip

Die Frage nach der Anzahl der erforderlichen Minen ist abhängig von der Anzahl der Produktionsgebäude, die den entsprechenden Rohstoff benötigen! **Als Faustregel sollten Sie sich merken, daß Sie für jeden Produktionsbetrieb, wo der entsprechende Rohstoff benötigt wird, eine Mine für die Förderung dieses Rohstoffes errichten müssen.**

Beispiel: In Ihrer Siedlung verrichten drei *Eisenschmelzen*, zwei *Waffenschmieden*, eine *Werkzeugschmiede* und zwei *Goldschmelzen* ihren Dienst und arbeiten dabei ohne Unterbrechung „rund um die Uhr“. Da alle diese Gebäude zur Produktion jeweils eine Einheit Kohle benötigen, sollten Sie in diesem Beispiel insgesamt den Bau von 8 *Kohleminen* in Angriff nehmen, um die Versorgung aller Produktionsbetriebe mit Kohle gewährleisten zu können. Da die drei *Erzschmelzen* jeweils eine Einheit Eisenerz für die Produktion von einem Eisenbarren benötigen, sollten Sie zusätzlich 3 *Eisenerzminen* errichten, um auch den Eisenschmelzen eine kontinuierliche Produktion zu garantieren. Bei dieser ausreichenden Versorgung der Eisenschmelzen ist auch gewährleistet, daß die drei Eisenschmelzen der *Werkzeugschmiede* und den beiden *Waffenschmieden* genügend Eisenbarren für deren Werkzeug- und Waffenproduktionen liefern kön-



nen! Zusätzlich müssen Sie noch für die beiden Goldschmelzen jeweils eine Goldmine einplanen! Insgesamt erreichen Sie somit in diesem Beispiel eine Minen-Gesamtzahl von 13!



Bei Ihrer „Kalkulation“ bezüglich der Anzahl von erforderlichen Minengebäuden müssen Sie allerdings auch die *Ergiebigkeit bzw. Erfolgsquote der Minen* mit einberechnen! Wenn Sie eine Mine anklicken, sehen Sie links im Menü die *Erfolgsquote* der betreffenden Mine eingeblendet, d.h. das Verhältnis, bei wie vielen Minenfahrten der Minenarbeiter mit einem gefüllten Korb wieder an die Oberfläche zurückgekommen ist. Die Erfolgsquoten sind dabei sehr unterschiedlich und hängen in erster Linie davon ab, auf welchem Vorkommen Sie die betreffende Mine errichtet haben! Je mehr ergiebige Rohstoffschilder (Schilder mit drei Punkten!) Sie bei der Minenplatzierung mit der Mine erfassen, desto höher wird hinterher die Erfolgsquote ausfallen.



Für die Beurteilung der Ergiebigkeit und dem Nutzen einer Mine, können Sie sich an folgenden Werten orientieren:

- Erfolgsquoten von *mehr als 80%* (so wie in der nebenstehenden Abbildung) sind „Traumquoten“.
- Erfolgsquoten im Bereich von ca. 40 - 60% sind „Normalquoten“.
- Erfolgsquoten *unter 30%* sind im Prinzip alles andere als „Erfolgsquoten“ sondern schlicht und einfach „nicht akzeptabel“.

Achten Sie ein wenig auf die Ergiebigkeit Ihrer Minen, und reißen Sie nicht rentable Minen wieder ab!

DIE NAHRUNGSVERSORGUNG

In engem Zusammenhang mit der Förderung von Rohstoffen bzw. Ressourcen steht die Nahrungsversorgung in Siedler 3. Denn jegliche Nahrungsproduktion, die Sie in einem Spiel betreiben, ist *einzig und allein für die Minenarbeiter* gedacht. Alle anderen Siedler, ob Arbeiter, Späher, Speerkämpfer, Geologen usw. benötigen schlicht und einfach keine Nahrung und ernähren sich (offensichtlich) von „Luft und Liebe“. Die Minenarbeiter jedoch benötigen Nahrungsmittel, um ihrer Arbeit nachzugehen. Werden die Minenarbeiter längere Zeit nicht mit Nahrungsmitteln versorgt, treten Sie schlicht und einfach in den Streik und Ihre Rohstoffförderung kommt zu Erliegen.

Im Prinzip können Sie insgesamt 3 Hauptnahrungsmittel für Ihre Minenarbeiter produzieren: *Brot, Fleisch und Fisch*. Zusätzlich haben die Asiaten noch die Möglichkeit, das Nahrungsmittel *Reis* auf den Speiseplan zu setzen. Dies ist allerdings ein Spezialfall. Wichtig sind für *alle Völker* erst einmal die drei Hauptnahrungsmittel *Brot, Fleisch und Fisch*, mit denen Sie Ihre Minenarbeiter versorgen müssen.



Die wichtigste Regel, die Sie im Zusammenhang mit der Nahrungsversorgung Ihrer Minenarbeiter beachten müssen ist, daß *jeder Minenarbeiter-Typ seine Lieblingsspeise* hat:



Minenarbeiter in *Kohleminen* bevorzugen *Brot*!



Minenarbeiter in *Eisenerzminen* bevorzugen *Fleisch*!



Minenarbeiter in *Gold-* und in *Edelsteinminen* (nur Ägypter!) bevorzugen *Fisch*!



Die Verfügbarkeit der jeweiligen Lieblingsspeise für einen Minenarbeiter beeinflußt ganz vehement dessen Motivation, in den Minenschacht hinab zu fahren und dort nach Rohstoffen zu suchen! Bekommt ein Minenarbeiter das, was er will, d.h. erhält er seine Lieblingsspeise (z.B. ein Kohlenminenarbeiter ein Brot), so verzehrt er diese und fährt danach *10 mal* in den Schacht hinab um Ressourcen zu fördern – erst nach diesen 10 Minenschachtfahrten wird der Minenarbeiter ein neues Nahrungsmittel verzehren bzw. verbrauchen. Setzen Sie einem Minenarbeiter dagegen eine andere Speise als seine Lieblingsspeise vor (z.B. einem Kohlenminenarbeiter einen Fisch), nimmt er Ihnen dieses sehr übel und fährt nach dem Verzehr der „Nicht“-Lieblingsspeise nur noch ganze *2 mal* in den Schacht zur Rohstoffsuche hinab und wird schon nach diesen 2 Minenfahrten wieder etwas Ebbares verlangen! Mit anderen Worten: Beim Verzehr einer anderen Speise als die Lieblingsspeise sinkt die Arbeitsleistung eines Minenarbeiters um 80%!!!

So legen Sie fest, welche Nahrung die Minenarbeiter erhalten

Im Menü *Waren und Werkzeug / Warenverteilung* bestimmen Sie, welche Minenarbeiter welche Nahrung bekommen. Klicken Sie diese Menüfolge an, und wählen Sie im anschließend erscheinenden Menü die Nahrungssorte, für die Sie die Verteilung neu festlegen wollen.

Standardmäßig ist bei jedem Spiel die Nahrungsverteilung nur auf die Lieblingsspeisen ausgerichtet. Das heißt: *Brot* wird nur an *Kohleminen*, *Fleisch* nur an *Eisenerzminen* und *Fisch* jeweils zur Hälfte an *Edelstein-* und *Golderzminen* verteilt. Wenn Sie der Meinung sind, daß diese Nahrungsverteilung neu geregelt werden muß (z.B. wollen Sie den Arbeitern in Eisenerzminen Fisch geben, weil Sie noch kein Fleisch produzieren können), so legen Sie diese neue Nahrungsverteilung durch die Bestimmung der prozentualen Anteile für jeden Minentyp neu fest.



Wenn Sie z.B. den Minenarbeitern in der Eisenerzmine Fisch zukommen lassen wollen (z.B. weil Sie noch kein Fleisch haben), legen Sie diese Nahrungszuteilung im Menü Warenverteilung neu fest (bei X)

Tip

Vermeiden Sie die Zuteilung von „Nicht“-Lieblingsspeisen an Ihre Minenarbeiter!

Bemühen Sie sich in jedem Spiel direkt von Beginn an, eine vernünftige und vielfältige Nahrungsproduktion aufzubauen und planen Sie den Aufbau der Nahrungsproduktion so, daß Sie alle Minenarbeiter-Typen möglichst frühzeitig mit ihrer Lieblingsspeise versorgen können. Konzentrieren Sie sich nicht auf eine einzige Nahrungsproduktion, indem Sie z.B. zu Beginn mehrere Fischerhütten errichten, und alle nachfolgend ausgebildeten Minenarbeiter nur mit Fisch „füttern“ wollen – das geht auf die Dauer garantiert schief! Zu Beginn eines Spiels, wenn Sie noch keine vernünftige Nahrungsproduktion aufgebaut haben aber bereits Rohstoffe fördern wollen, mag dieses Vorgehen vielleicht noch angebracht sein. Je länger das Spiel jedoch fortschreitet, desto unrentabler wird Ihre gesamte Rohstoffförderung mit dieser Methode der Nahrungsversorgung!

Tip

Zudem sollten Sie Ihre Nahrungsmittel nicht „unter Wert“ einsetzen!

Wenn Sie z.B. einem Erzminenarbeiter zwei Fische liefern und dieser bei den daraus resultierenden 4 Schachtfahrten bei einer „normalen“ Erfolgsquote von 50% 2 Körbe Eisenerz fördert, könnte ein Edelsteinminenarbeiter mit denselben zwei Fischen 20 mal nach Edelsteinen suchen und Ihnen dabei 10 oder mehr Körbe voll mit Edelsteinen liefern - und das für denselben „Preis“ (2 Fische), für den Sie aus einer Eisenerzmine 2 Körbe mit Eisenerz erhalten!

Optimale Produktionsketten für Brot und Fleisch aufbauen!

Da Sie Kohle und Eisenerz mit Abstand in den größten Mengen fördern werden, muß insbesondere die Nahrungsproduktion von Brot und Fleisch schnell reibungslos funktionieren! Dazu müssen Sie zunächst einmal wissen, aus welchen Zutaten diese beiden Nahrungsmittel hergestellt werden bzw. welche Produktionsketten Brot und Fleisch durchlaufen:



Brot benötigt 1 Einheit **Getreide**, das der Getreidebauer auf der Getreidefarm anbaut und das der Müller in der Mühle zu 1 Einheit **Mehl** verarbeitet. Aus dieser Einheit Mehl wird schließlich zusammen mit 1 Einheit **Wasser** (daß im Wasserkraftwerk gewonnen wird) in der Bäckerei 1 Einheit **Brot** gebacken!



Die vollständige Produktionskette für Brot: 1 Getreidefarm, 1 Mühle, 1 Wasserwerk und 1 Bäckerei!



Fleisch benötigt auch zunächst 1 Einheit **Getreide** (Getreidefarm!), das anschließend zusammen mit 1 Einheit **Wasser** (Wasserwerk!) in der Schweinefarm zu 1 **Schwein** „verarbeitet“ wird. Diese 1 „Einheit Schwein“ wird dann schließlich in der Schlachtereie von einem Metzger zu 1 Einheit **Fleisch** „verwurstet“.



Die vollständige Produktionskette für Fleisch: 1 Getreidefarm, 1 Schweinefarm, 1 Wasserwerk und 1 Schlachtereil

Das „Problem“ bei der Brot- und Fleischproduktion besteht also darin, daß beide Produktionsketten auf dieselben Vorprodukt-Lieferanten zugreifen – nämlich auf die Getreidefarm und das Wasserwerk. Somit müssen Sie den Aufbau beider Produktionsketten miteinander kombinieren und optimieren, um eine effiziente Nahrungsversorgung mit Brot und Fleisch zu erhalten.

Um für das Brot und für das Fleisch optimierte Produktionsketten aufzubauen, müssen Sie zunächst einmal die Produktionszeiten der einzelnen nahrungsproduzierenden Gebäude kennen (folgende Werte sind ungefähre Angaben und beruhen auf eigenen Messungen!):



Produktionszeiten der nahrungsproduzierenden Betriebe

1 Einheit Getreide auf der Getreidefarm (im Durchschnitt)	45 Sek
1 Einheit Mehl in der Mühle	15 Sek.
1 Einheit Brot in der Bäckerei	45 Sek.
1 Einheit Wasser im Wasserwerk (bei normal langen Wegen)	15 Sek.
1 Einheit „Schwein“ in der Schweinefarm	45 Sek.
1 Einheit Fleisch in der Schlachtere	15 Sek.

Um aus diesen Zahlen die optimierte Gebäudeanzahl von Farmen, Wasserwerken usw. zu bilden, müssen Sie noch wissen, in welchen Zeitabständen die Minenarbeiter Nahrungsmittel verbrauchen: Ein Minenarbeiter (in allen Minen) benötigt für eine Fahrt in den Schacht (und wieder nach oben) ca. 10 Sekunden. Vorausgesetzt, der Minenarbeiter erhält seine Lieblingsspeise und führt damit 10 Minenschachtfahrten durch, kommt ein Minenarbeiter mit einer Einheit seiner Lieblingsspeise 100 Sekunden lang aus, bis er die nächste Nahrungseinheit verzehren muß. Um also z.B. einen Kohleminenarbeiter die ganze Zeit „bei Laune“ bzw. bei seiner Förderarbeit zu halten, muß alle 100 Sekunden ein Brot bei der Mine angeliefert werden! Analog gilt dieselbe Regel für die Versorgung des Erzminenarbeiters mit Fleisch!

Eine Brot-Produktionskette, die aus 1 Getreidefarm, 1 Mühle, 1 Wasserwerk und 1 Bäckerei besteht, könnte in diesen 100 Sekunden (wenn die Transportwege noch berücksichtigt werden) maximal 2 Einheiten Brot fertigen (2 x 45 Sek. Produktionszeit der Bäckerei bzw. der Getreidefarm = 90 Sekunden + Transportzeiten)! Mit anderen Worten: Diese minimale Produktionskette kann 2 Kohleminen ständig und kontinuierlich mit Brot beliefern!

Wenn Sie zusätzliche Kohleminen errichten, müssen Sie zwangsläufig eine zweite Produktionskette für Brot errichten, um eine kontinuierliche und ausreichende Nahrungsversorgung für alle Kohleminen sicherzustellen. In dieser zweiten Produktionskette für Brot können Sie allerdings die Errichtung einer weiteren Mühle und eines weiteren Wasserwerks außer acht lassen, da die Mühle und das Wasserwerk aus der ersten Produktionskette (aufgrund ihrer kurzen Produktionszeiten) die Versorgung der zweiten Bäckerei mit übernehmen können. Auch wenn Sie für eine fünfte und sechste Kohlemine eine dritte Produktionskette für Brot errichten müssen, können immer noch die eine Mühle und das eine Wasserwerk die Versorgung der dritten Bäckerei bewältigen, da innerhalb der Produktionszeit einer Bäckerei von 45 Sekunden die Mühle drei Einheiten Getreide mahlen und das Wasserwerk drei Einheiten Wasser bereitstellen kann. Somit sind alle drei Bäckereien durch eine Mühle und ein Wasserwerk ausreichend mit Mehl und Wasser versorgt.



Tip

Insgesamt können Sie somit mit 3 Getreidefarmen, 3 Bäckereien, 1 Mühle und 1 Wasserwerk 6 Kohlenminen ständig und kontinuierlich ausreichend mit Brot versorgen! Erst ab der siebten Kohlemine müssen Sie eine zweite Mühle und ein zweites Wasserwerk für eine ausreichende Mehl- und Wasserversorgung errichten!

Für die *Fleisch Produktionskette* Getreidefarm – Wasserwerk – Schweinefarm – Schlachtereie gilt bei Betrachtung der o.g. Produktionszeiten dieselbe Regel, nur mit anderen Gebäuden: Bei Fleisch haben Sie mit 3 Getreidefarmen, 3 Schweinefarmen, 1 Wasserwerk und 1 Schlachtereie die Fleischversorgung von 6 *Eisenerzminen* ständig und jederzeit im Griff! Erst aber ab der siebten Eisenerzmine (und diese brauchen Sie selten!), müssen Sie ein zweites Wasserwerk und eine zweite Schlachtereie für den Fleisch-Produktionsprozeß errichten.

Arbeitsbereiche von Wasserwerk und Getreidefarm überprüfen!

Nachdem Sie ein Wasserwerk oder eine Getreidefarm errichtet haben, sollten Sie immer sofort anschließend den *Arbeitsbereich* dieser Gebäude *überprüfen* bzw. optimieren.

Insbesondere *Wasserwerke* haben einen relativ kleinen Arbeitsbereich. Wenn Sie ein Wasserwerk etwas weiter von einem Fluß entfernt bauen, wird sich der (standardmäßige) Arbeitsbereich mit Sicherheit nicht bis auf den Flußlauf erstrecken („Wasserwerker“ können das Wasser nur aus einem Fluß schöpfen!). In diesem Fall wird in diesem Wasserwerk überhaupt nichts passieren, d.h. der „Wasserwerker“ wird keinen einzigen Eimer Wasser bereitstellen! Überprüfen Sie deshalb jedesmal den Arbeitsbereich eines neuen Wasserwerks und verlegen Sie diesen ggf. auf einen Flußlauf!

Bei neu errichteten *Getreidefarmen* sollten Sie den Arbeitsbereich des Getreidebauern optimieren, indem Sie den Arbeitsbereich so legen, daß dieser die größtmögliche Grünlandfläche umfaßt. Je mehr Grünland dem Getreidebauern zur Verfügung steht, desto mehr Korn wird er säen und desto mehr Getreide ernten.



Für das Wasserwerk (links) müssen Sie den Arbeitsbereich auf einen Fluß ausdehnen – z.B. nach X. Für die Getreidefarm (rechts) sollten Sie den Arbeitsbereich so festlegen, daß dieser möglichst komplett Grünland umfaßt!



Die Fischproduktion

Die Versorgung Ihrer Siedlung mit Fisch ist die einfachste Methode der Nahrungsproduktion in Siedler 3. Alles was Sie dazu benötigen ist ein Gewässer, eine *Angel* und eine *Fischerhütte*. Fertig!

Das einzige *Problem* beim Einsatz von Fischerhütten besteht in der *Standortwahl*! Die Nähe zum offenen Meer ist natürlich bei der Platzierung einer Fischerhütte zu bevorzugen – auch sollten Sie nach der Platzierung der Fischerhütte nicht die Überprüfung des Arbeitsbereiches vergessen, der sich auf das Gewässer erstrecken muß, in dem gefischt werden soll. Allerdings müssen Sie bei Fischerhütten damit rechnen, daß die Fangquote äußerst gering ausfällt – denn nicht alle Gewässer bzw. Uferbereiche sind gleich ergiebig. Dies kann sogar soweit führen, daß Ihr Fischer 30 mal oder noch öfter die Angel auswirft und immer noch keinen Fisch an Land zieht!

Tip

Wenn Sie eine Fischerhütte also platziert haben, sollten Sie Ihren Fischer einmal eine Weile bei seiner Arbeit beobachten und seine Fangquote beurteilen. Bei Fangquoten von 30 oder 40% (Der Fischer geht 10 mal zum Ufer und kommt dabei drei- oder viermal mit einem Fisch auf der Schulter zurück) können Sie zufrieden sein. Bei darunter liegenden Quoten sollten Sie einen anderen Standort oder Arbeitsbereich für den Fischer bestimmen.



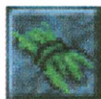
Vor der Platzierung von Fischerhütten sollten Sie vielleicht auch einmal nach „springenden Fischen“ im Wasser Ausschau halten. Eventuell können Ihre Fischer nahe solchen Positionen eine höhere Fangquote aufweisen, als an anderen Positionen!



Die Fangquoten variieren an unterschiedlichen Standorten!

Die asiatische Spezialität: Der Reisanbau!

Die letzte Möglichkeit der Nahrungsproduktion in Siedler 3 beherrschen lediglich die Asiaten – die Rede ist vom *Reisanbau auf Reisfarmen* (was Sie beim Bau und beim Betreiben von Reisfarmen beachten müssen, wurde bereits im Kapitel „Alkohol und Mana“ erläutert).



Das Nahrungsmittel Reis kann grundsätzlich zur Versorgung aller asiatischen Minenarbeiter dienen. Richtig „wirksam“ wird dieser Reis aber erst bei einem asiatischen Schwefelminenarbeiter, der den Reis als seine Liebesspeise erkoren hat und deshalb beim Verzehr dieses Nahrungsmittels 10 anstatt 2 Minenschachtfahrten unternimmt! Bei allen anderen Minenarbeitern wird die Versorgung mit Reis mit einem 80% Leistungsabfall quittiert. Außerdem benötigen die Asiaten den Reis noch an anderer Stelle, nämlich für die Alkohol- und damit die Manaproduktion. Deshalb ist der Reis viel zu schade, um an solche Minenarbeiter „verfüttert“ zu werden, die diese Speise gar nicht zu schätzen wissen. Setzen Sie den Reis deshalb wirklich nur ausschließlich für die Versorgung von Schwefelminenarbeitern und zur Alkoholproduktion ein!

DIE WERKZEUG-, WAFFEN- UND GOLDPRODUKTION

Der Begriff „Schwerindustrie“ bezeichnet in Siedler 3 alle Gebäude, die in irgendeiner Form aus Minen gewonnene Rohstoffe verarbeiten, im einzelnen: die *Eisenschmelze*, die *Werkzeugschmiede*, die *Waffenschmiede* und die *Goldschmelze*.

Zusätzlich verfügen die einzelnen Völker natürlich noch über die Produktionsgebäude zur Herstellung der schweren Kriegsmaschinen (z.B. die *Kanonenwerkstatt* der Asiaten) und über die *Werft*, die ebenfalls (teilweise) „Metall“ in der Form von Eisenbarren verarbeiten. Jedoch sollen diese Gebäude hier *nicht* im Zusammenhang mit der „Schwerindustrie“ behandelt werden, da deren Bedarfe periodisch und so selten entstehen, daß diese Bedarfe problemlos aus der „laufenden Produktion“ heraus (quasi „nebenbei“) erfüllt werden können.

Wichtig ist die Kombination und der effiziente Einsatz derjenigen Gebäude der Schwerindustrie, die „rund um die Uhr“ produzieren müssen. Und dies sind nun einmal die vier oben genannten Gebäude.

Die Produktionskette Eisenschmelze – Waffenschmiede ...



Diese Produktionskette ist innerhalb der Schwerindustrie diejenige Gebäudekombination, die in den meisten Spielen am härtesten und kontinuierlichsten arbeiten und funktionieren muß – nämlich dann, wenn Sie eine massive Waffenproduktion und damit Soldatenrekrutierung vorantreiben wollen oder müssen. Die *Waffenschmiede* ist dabei auf eine kontinuierliche Lieferung von *Eisenbarren* aus der *Eisenschmelze* angewiesen, wenn die Waffenproduktion auf einem gleichbleibend hohen Niveau funktionieren soll.

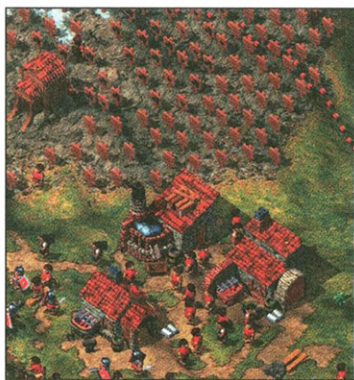
Unter der Voraussetzung einer ausreichenden Versorgung dieser beiden Gebäude mit *Kohle* und *Eisenerz* (vgl. dazu das Kapitel „Die Rohstoffförderung und -verarbeitung“) sind Produktionszeiten dieser beiden Gebäude mit ca. 25 Sekunden für einen *Eisenbarren* in der *Eisenschmelze* und ca. 35 Sekunden für eine Waffe in der *Waffenschmiede* ausreichend, daß mit einer *Eisenschmelze* und einer *Waffenschmiede* eine kontinuierliche Waffenproduktion erreicht werden kann.



... erweitert um die Werkzeugschmiede

Mit diesen Produktionszeiten produziert eine Eisenschmelze sogar noch einen kleinen Überschuß an *Eisenbarren*, den Sie unbedingt in der Werkzeugproduktion einsetzen sollten (die Herstellung eines *Werkzeugs* benötigt eine Einheit *Kohle* und einen *Eisenbarren*!). Eine kontinuierliche Werkzeugproduktion und damit eine ständige Belieferung mit *Eisenbarren* aus der *Eisenschmelze* ist nicht nötig, da Sie *Werkzeuge* nur bei Bedarf als *Eilproduktionen* herstellen (s. dazu weiter unten).

Somit ist für die Werkzeug- und Waffenproduktion eine aus den Gebäuden *Eisenschmelze*, *Werkzeugschmiede* und *Waffenschmiede* bestehende Produktionskette ausreichend, um den Werkzeug- und Waffenbedarf einer Siedlung ohne nennenswerte Engpässe zu erfüllen.



Mehr als diese drei Gebäude benötigen Sie erst einmal nicht, um den Werkzeug- und Waffenbedarf einer Siedlung zu erfüllen!



Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Errichtung bzw. die Waffenproduktion in einer *zweiten Waffenschmiede* planen, müssen Sie in diesem Fall natürlich auch eine *zweite Eisenschmelze* errichten, da die erste Eisenschmelze den Bedarf von zwei Waffenschmieden (s. Produktionszeiten oben) auf die Dauer *nicht* erfüllen kann!

Hinweise zur Werkzeugproduktion



Mehr als eine *Werkzeugschmiede* benötigen Sie in keinem einzigen Spiel! Die Werkzeugproduktion einer *Werkzeugschmiede* reicht in allen Spielen aus, um den Werkzeugbedarf einer Siedlung jederzeit zu erfüllen!



Bewerkstelligen Sie *alle Produktionen* von benötigten Werkzeugen (z.B. Sensen für Farmer, Hämmer für Schmiede, Schaufeln für Planierer usw.) *als Eilproduktion*. Lassen Sie die Standardproduktionen, d.h. die kontinuierlichen Produktionen von bestimmten Werkzeugen (die Standardproduktionen regeln Sie rechts über die Einstellung der Balken im *Waffen und Werkzeug-Menü*), völlig



außer acht! Sie benötigen Werkzeuge nicht in diesen Mengen, wie Sie bei den Standardproduktionen entstehen. *Produzieren Sie nur gezielt solche Werkzeuge, die Sie zur Ausbildung von bestimmten Handwerkern bzw. zur Besetzung von Produktionsgebäuden benötigen!*

Hinweise zur Goldproduktion



Auch die *Goldschmelze* zählt im Prinzip noch mit zum Komplex der Schwerindustrie in Siedler 3, allerdings muß diese Produktionsstätte nicht im gleichen Maße optimal in den vorhandenen Wirtschaftskreislauf miteingebunden werden wie die anderen Gebäude, sondern kann relativ isoliert betrachtet werden.

Die *Produktionskette für die Goldproduktion* besteht aus den Gebäuden *Goldmine* (zur Förderung von *Golderz*), *Kohlemine* (das Schmelzen von Gold benötigt 1 Einheit *Golderz* und 1 Einheit *Kohle*) und der *Goldschmelze*. Diese drei Gebäude müssen Sie errichten, um Ihre Lagerhäuser mit diesem, die Kampfstärke fördernden Edelmetall zu füllen (vgl. das Kapitel „Auf in den Kampf“).

Eine *Goldschmelze* kann dabei normalerweise den Ausstoß einer *Goldmine* bewältigen – mehr aber nicht, d.h. sobald Sie eine zweite *Goldmine* eröffnen, müssen Sie auch eine zweite *Goldschmelze* zur Bewältigung des gestiegenen „Schmelzbedarfs“ errichten, sowie eine zusätzliche *Kohlemine*, die den Kohlebedarf der zweiten *Goldschmelze* erfüllt! Bei *Goldminen* mit sehr hohen Erfolgsquoten (über 80%), sollten Sie zudem auch einmal überprüfen, ob eine *Goldschmelze* für die Verarbeitung des anfallenden *Golderzes* ausreicht, oder ob Sie in diesem Fall schon eine zweite *Goldschmelze* errichten müssen.

STRATEGIEN FÜR DEN SIEDLUNGSaufbau

In den folgenden Abschnitten werden Sie erfahren, wie Sie eine Siedlung sinnvollerweise aufbauen, d.h. in welcher Reihenfolge Sie welche Gebäude in welcher Anzahl errichten, wieviele neue Siedler und andere Einheiten Sie wann ausbilden müssen usw. Sie erhalten somit konkrete Anleitungen, an die Sie sich bei Ihrem eigenen Siedlungsaufbau im Detail orientieren können bzw. die Sie in den Missionen und insbesondere in Mehrspielerpartien so wie beschrieben anwenden können. Zusätzlich wird innerhalb dieser Anleitung auf eine Reihe von Besonderheiten sowie Tips & Tricks eingegangen, die Sie bei Ihrem Siedlungsaufbau beachten sollten.

Orientieren Sie sich also in den einzelnen Spielphasen eines Siedlerspiels an den nachfolgenden Tips und Strategien, um aus Ihrer Handvoll Einheiten und Untertanen zu Beginn des Spiels, ein großes und herrschaftliches Volk zu schaffen.



In diesem Zusammenhang jedoch zwei Bemerkungen vorweg:

1. Die nachfolgend beschriebene Vorgehensweise funktionierte in sehr vielen Spielen bzw. Versuchen! Das heißt, Sie werden mit dem hier aufgeführten Weg in den meisten Spielen höchstwahrscheinlich zum Erfolg kommen. Eine Garantie für den Erfolg in einem Siedler-3-Spiel ist dieser Weg jedoch nicht!
2. Der nachfolgend beschriebene Weg eines Siedlungsaufbaus bei Siedler 3 entspricht dem persönlichen Stil des Autors – dieser ist mit Sicherheit nicht der Weisheit letzter Schluß. Es gibt neben dem beschriebenen Weg natürlich eine Vielzahl von weiteren Vorgehensweisen, um bei Siedler 3 zum Ziel zu gelangen!

Volk und Anfangsausstattung beachten!

Bevor Sie sich in die wilde Siedelei stürzen, sollten Sie sich zwei Dinge vor Augen führen, von denen der gesamte Spielverlauf und insbesondere der Spielbeginn abhängt:

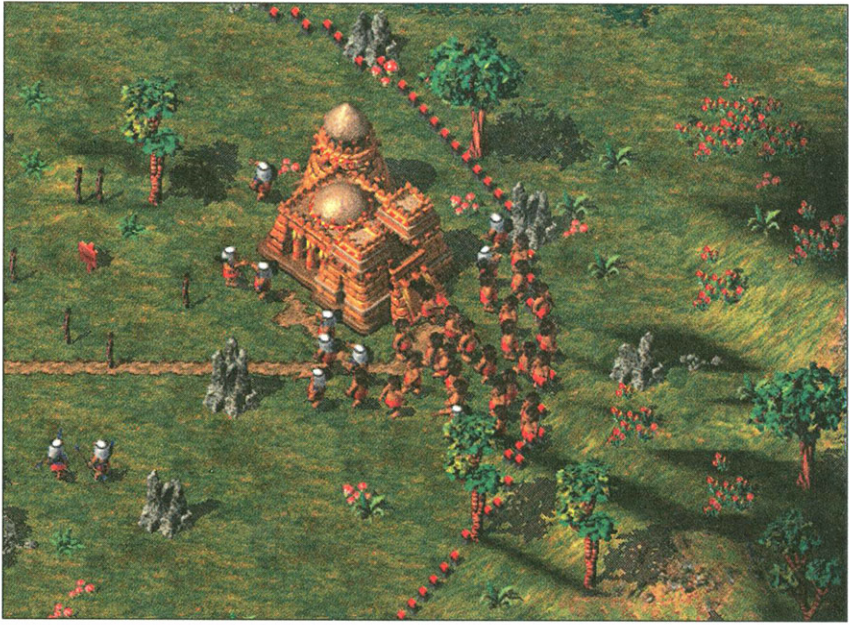
1. Mit welchem Volk spielen Sie?
2. Über welche Anfangsausstattung an Waren, Ressourcen, Soldaten, Siedlern, Gebäuden usw. verfügen Sie?

Die erste Frage können Sie sich natürlich schon vor Spielbeginn beantworten (es sei denn, Sie haben in einem Mehrspielermatch die Option *Zufall* gewählt). In Abhängigkeit davon, ob Sie sich in einem Spiel als Lenker der römischen, asiatischen oder ägyptischen Geschicke beweisen müssen, sind verschiedene langfristige Planungen beim Siedlungsaufbau und beim taktischen Vorgehen unabdingbar. Jedes Volk bedingt an unterschiedlichen Punkten innerhalb des Spielverlaufs im Prinzip eine andere Vorgehensweise in Abhängigkeit der völkerspezifischen Besonderheiten und Fähigkeiten. Diese völkerspezifischen Eigenheiten wurde bereits in den vorangegangenen Kapiteln an verschiedenen Stellen erwähnt und werden auch an den betreffenden Stellen in den nachfolgenden Abschnitten noch einmal – sofern es nötig ist – erwähnt. Achten Sie in Ihrem Spiel darauf, daß sie die vorteilhaften Eigenschaften eines Volkes nutzen und die nachteiligen Eigenschaften möglichst umgehen!

Die zweite Frage, mithin die Frage nach Ihrem *anfänglichen Bestand an Waren und Ressourcen*, können Sie sich nur mit einem Blick in das *Lagerbestandsmenü* bzw. auf die Karte beantworten. Je nach Mission werden Sie nämlich mit unterschiedlich hohen Vorräten z.B. von Holz, Steinen, Kohle, Werkzeuge usw. bedacht, und auch in Mehrspielerpartien, werden je nach der Einstellung bzw. Optionswahl des Host (das ist derjenige Spieler, der das Spiel anlegt bzw. eröffnet) unterschiedliche Mengen an Waren und Gütern zu Beginn zur Verfügung gestellt – nämlich „Wenig“, „Mittel“ oder „Viele“ (dies sind die drei Optionen für den Warenbestand zu Beginn einer Mehrspielerpartie). Zudem kann für eine Mehrspielerpartie auch die Warenbestandsoption „Vorgabe“ gewählt werden. In diesen Fällen kann der Warenbestand – je nach Karte – sogar noch über den



Werten der Option „Viele“ liegen. Auch in den Missionen der drei Kampagnen finden sich unterschiedlich hohe Warenbestände zu Beginn eines Spiels.



Von links nach rechts: Beispiel für die Warenbestände „Viele“, „Mittel“ und „Wenig“ zu Beginn einer Mehrspielerpartie.

Achtung

Zusätzlich müssen Sie auch noch beachten, daß Ihnen in den Missionen bzw. in den Kampagnen zu Beginn vielfach bereits fertig ausgebildete Siedler zur Verfügung stehen, z.B. *Getreidefarmer*, *Geologen*, *Schmiede*, *Minenarbeiter*, *Fischer* usw. Alle diese ausgebildeten Einheiten müssen Sie quasi bei Ihrem Lagerbestand an Werkzeugen hinzurechnen!

Je nach Anfangsbestand können Sie deshalb die *Baureihenfolge* unter Umständen ein wenig variieren, d.h. die Höhe des anfänglichen Warenbestands beeinflußt die Baureihenfolge Ihrer Siedlung bedingt. Beispiel: Sind z.B. genügend Werkzeuge bzw. fertig ausgebildete Handwerker vorhanden, um alle im nachfolgenden Tutorial beschriebenen bzw. errichteten Gebäude zu besetzen, können Sie die Errichtung einer Werkzeugschmiede bzw. die Werkzeugproduktion erst einmal verschieben.

Die nachfolgende Anleitung stellt jedoch einen Siedlungsaufbau unter „normalen“ Bedingungen dar – so wie er sich z.B. in einer Mehrspielerpartie und in den meisten Missionen darstellt! „Normal“ bedeutet in diesem Zusammenhang, daß Ihre Anfangsausstattung bei einer oder mehreren Waren und Gütern nicht außergewöhnlich hoch oder niedrig ausfällt!



Das erste Primärziel in jedem Siedler-3-Spiel: Frühzeitige Soldatenrekrutierungen!

Das Ziel besteht in jedem Siedlermatch im Aufbau einer leistungsfähigen, viele Rohstoffe produzierenden Siedlung, um auf dieser Basis zahlreich starke Soldaten ausbilden zu können. In der Mehrzahl aller Spiele müssen Sie also in der ersten Aufbauphase so schnell wie möglich dafür sorgen, daß Sie eine leistungsfähige und kontinuierliche Soldatenproduktion auf die Beine stellen – einerseits um gegen frühe gegnerische Übergriffe gewappnet zu sein (Wachgebäude besetzen und Verfügbarkeit einer „mobilen“ Einsatztruppe) und andererseits, um eventuell selbst für erste kleine Angriffe über das erforderliche Personal in ausreichender Menge verfügen zu können.

Ziel in dieser ersten Aufbauphase ist also eine *funktionierende Kaserne, mit einem hohen „Ausstoß“ von Soldaten*. Alle anderen Ziele stellen Sie erst einmal hinten an (es sei denn, die Missionsaufgabe gibt Ihnen andere Ziele vor, für die eine Produktion von Soldaten nicht notwendig ist).

Um dieses erste Ziel *in weniger als 30 Minuten* zu erreichen (sofern keine besonderen Engpässe bei der Ausstattung zu Beginn eines Spiel vorliegen), gehen Sie wie folgt vor:

Phase 1: Die Sicherung der Versorgung mit Baumaterial

In jedem Spiel müssen Sie sich zuerst darum kümmern, daß Sie in den nächsten Minuten stets genügend Baumaterial für den anstehenden Siedlungsaufbau zur Verfügung haben. Zusätzlich stehen in diesen ersten Minuten allerdings auch schon andere Aufgaben in jedem Spiel an: die Gebietserweiterung, die „Produktion“ neuer Siedler und die erste Ressourcensuche. Beachten Sie in jedem Spiel auch die bereits oben erwähnte wichtigste Ressource „Zeit“! Aber alles der Reihe nach:

Maßnahme 1: Sehen Sie sich zu Beginn erst einmal kurz um und beurteilen Sie Ihren Startpunkt. Wenn Sie bereits eine ausreichende Anzahl von Bäumen und mindestens ein Gesteinsvorkommen entdecken, sollten Sie direkt mit der Errichtung von **Steinbruchhütten** und **Holzfällerhütten** beginnen (s.u.). Wenn nicht, klären Sie erst einmal die erweiterten Randgebiete Ihres Startpunktes mit **Militäreinheiten** oder mit **Spähern** (eventuell stehen zu Beginn des Spiels schon fertig ausgebildete **Späher** „Gewehr bei Fuß“!) auf. Haben Sie anschließend im erweiterten Randgebiet vielversprechende Stein- oder Holzvorkommen entdeckt, erweitern Sie Ihr Gebiet das erste mal mit zwei oder drei **Wachtürmen** in die entsprechende Richtung.



Klären Sie Ihre Randgebiete auf und erweitern Sie Ihren Landbesitz mit Wachtürmen in die Richtung von Gesteins- und Holzvorkommen (hier zum Beispiel bei X)



Maßnahme 2: Nach dieser ersten Gebietserweiterung beginnen Sie mit dem Aufbau der Holz- und Steinproduktion. Etablieren Sie zunächst die **Produktionskette für die Holzgewinnung**: Eine solche Produktionskette für die Holzgewinnung besteht aus **2 Holzfällhütten, einem Sägewerk und 1 Forsthaus**. Diese 4 Gebäude sollten Sie **auf engstem Raum** – möglichst mitten in einem bestehenden Waldgebiet – errichten. Der Förster wird in der Folgezeit für genügend Nachschub für die beiden Holzfäller durch die Anpflanzung von neuen Bäumen sorgen (Arbeitsbereich des Försters überprüfen!) und das eine Sägewerk bewältigt den Holzschlag der beiden Holzfäller locker, indem es die gefällten Bäume zu Nutzholz verarbeitet. Da der Wald, den der Förster in der nächsten Zeit dort anlegen wird, relativ viel Platz beansprucht, sollten Sie eine Holz-Produktionskette an solchen Positionen errichten (sofern Sie die Möglichkeit haben, sich das auszusuchen), an denen ein Wald nicht sonderlich stört.



Eine komplette Produktionskette „Holz“

Tip

Lassen Sie die Holzfäller direkt zu Beginn an Stellen mit dem Schlagen von Holz beginnen, an denen Sie einen Baumbestand gerne entfernt hätten! Solche Positionen befinden sich z.B. dort, wo Sie später Ihre Waffen- und Werkzeugproduktion errichten wollen. Planen Sie also ein wenig im Voraus! Stellen Sie dazu den Arbeitsbereich der Holzfäller in der Weise neu ein, daß diese bevorzugt in den etwas weiter entfernten Gebieten, dort, wo Sie den Baumbestand reduzieren möchten, Holz schlagen. Ist das neue Gebiet dann nach einiger Zeit „baumfrei“, verlegen Sie den Arbeitsbereich des Holzfäller wieder in die Nähe „seines“ Försters!



Maßnahme 3: Im Anschluß an die Errichtung der ersten Holz-Produktionskette müssen Sie bei allen Völkern **direkt** dafür sorgen, daß mindestens **eine Steinbruchhütte** den benötigten Nachschub an Steinen liefern kann. Bauen Sie deshalb nahe eines möglichst großen und ergiebigen Steinvorkommens eine **Steinbruchhütte**!



Mit einer Steinbruchhütte sichern Sie erst einmal den Nachschub an Steinen!



Maßnahme 4: Nach diesen ersten Bauvorhaben überprüfen Sie erst einmal in der Siedlerstatistik die Zahl Ihrer „freien“ Siedler bzw. Träger. Ist diese Zahl – aufgrund der ersten Ausbildung von Holzfällern, Planierern, Bauarbeitern usw. – auf eine Zahl von ca. 10 Einheiten gesunken, müssen Sie jetzt für den Nachschub von neuen Siedlern sorgen – mit anderen Worten: **Errichten Sie ein Wohnhaus** (haben Sie noch ca. 20 oder mehr „freie Siedler“ zur Verfügung, können Sie die Errichtung eines Wohnhauses ein wenig verschieben). Für das Große Wohnhaus (vgl. auch das Kapitel „Das Bevölkerungssystem“) haben Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht genügend Material. Errichten Sie deshalb in dieser frühen Spielphase ein **Mittelgroßes Wohnhaus**. Dieses Gebäude sorgt erst einmal für einen (ausreichenden) Siedlernachschub von 30 neuen Siedlern.

Tip

Wählen Sie den Standort für dieses Wohnhaus sorgfältig, d.h. einen Standort ohne lange Bauzeit und bei einer relativ „sicheren“ Position (vgl. dazu weiter oben)!



Neue Siedler braucht (und bekommt) das Land!



Maßnahme 5: Aus diesem ersten „Versorgungsschub“ neuer Siedler rekrutieren Sie jetzt direkt **5 neue Geologen**! (Achtung: In einigen Missionen stehen bereits fertig ausgebildete Geologen von Beginn an zur Verfügung!) Diese entsenden Sie anschließend in die bereits entdeckten Gebirgsgebiete, um dort mit der Suche nach Rohstoffen zu beginnen (nähere Beschreibungen zu den Geologen finden Sie im Kapitel „Einheitenlehre“). Bei der Entsendung der Geologen spielt es keine Rolle, ob das Zielgebirge bereits zu Ihrem Landbesitz zählt oder nicht! Sie können mit den Geologen auf allen Gebirgsflächen auf der gesamten Karte nach Rohstoffen suchen. Natürlich sollten Sie aber in dieser frühen Phase die Geologen in nahegelegenen Gebirgszügen nach Ressourcen suchen lassen und damit eine Beurteilungsgrundlage finden, ob sich die Eroberung der betreffenden Gebirgszüge lohnt oder nicht.



Bilden Sie nach dem ersten Wohnhausbau mindestens 5 Geologen aus, und lassen Sie diese in nahegelegenen Gebirgszügen nach Rohstoffen suchen (unten links)

Maßnahme 6: Der nächste Schritt ist der **Ausbau Ihrer Versorgungsstruktur für die Baumaterialien**. Wie Sie bereits wissen, besitzen Römer, Ägypter und Asiaten bezüglich des Holz- und Steinbedarfes unterschiedliche Ansprüche. Deshalb müssen Sie für die einzelnen Völker unterschiedliche Wege beim Ausbau der Versorgungsstruktur einschlagen, und zwar wie folgt:



Die Römer haben einen *relativ ausgeglichenen Bedarf*, was die Versorgung mit Holz und Steinen betrifft, d.h. Römer benötigen Holz und Steine für die Errichtung der römischen Gebäude ungefähr im gleichen Verhältnis, wobei der Bedarf an Steinen allerdings etwas überwiegt. Für das römische Volk empfiehlt sich deshalb die *Errichtung einer weiteren Produktionskette für Holz* (also 2 Holzfällerhütten, 1 Sägewerk und 1 Forsthaus) und von 2 weiteren Steinbruchhütten.



Bei den Bauprojekten der Ägypter *überwiegt dagegen eindeutig der Steinbedarf den Holzbedarf* – ungefähr im Verhältnis 2:1. Errichten Sie deshalb in der Folgezeit für die Ägypter drei bis vier weitere Steinbrüche (sofern Sie über genügend *Spitzhacken* oder fertig ausgebildete *Steinmetze* verfügen – überprüfen Sie das vorher im Lagerbestand!). Dagegen sollten Sie auf die Errichtung einer weiteren *Holz-Produktionskette* bei den Ägyptern *erst einmal verzichten*. Eventuell können Sie einen *zusätzlichen Holzfäller* und ein *zusätzliches Sägewerk* an einer solchen Position



errichten, an der Sie gerne einen großen Baumbestand aus dem Weg haben möchten, um auf diese Weise dort mehr Platz für andere Bauvorhaben zu erhalten!



Bei den asiatischen Bauprojekten *überwiegt der Holzbedarf den Steinbedarf* – und das nicht zu knapp! Asiatische Baustellen benötigen ungefähr im Verhältnis 3:1 mehr Holz als Steine. Die Konsequenz daraus ist, daß Sie in einem „asiatischen“ Spiel in der Folgezeit (erst einmal) *keinen weiteren Steinbruch* errichten (bauen Sie einen zweiten Steinbruch an geeigneter Stelle erst in späteren Spielphasen), dafür aber 2 weitere Holz-Produktionsketten, also insgesamt 4 Holzfällhütten, 2 Sägewerke und 2 Forsthäuser (zusätzlich zu der ersten Holz-Produktionskette!) errichten! Überprüfen Sie aber vor der Errichtung dieser Gebäude Ihren Lagerbestand dahingehend, ob Sie für diese neuen Gebäude auch die erforderlichen Werkzeuge (oder fertig ausgebildete Handwerker) in ausreichender Anzahl auf Lager haben (4 Äxte und 2 Sägen!). Ist dies nicht der Fall, müssen Sie den Aufbau der dritten Holz-Produktionskette eventuell soweit verschieben, bis Sie in einer Werkzeugschmiede die benötigten Werkzeuge Axt und/oder Säge produzieren können (s. dazu weiter unten).



Die zweite Produktionskette für Holz bei den Römern



Für die Bauprojekte im Rahmen der Erweiterung Ihrer Versorgungsstruktur mit Baumaterialien werden Sie wahrscheinlich nicht darum herumkommen, *Ihren Landbesitz mit mehreren Wachtürmen zu erweitern*, um auf diese Weise neue Bauplätze für die o.g. Bauvorhaben zu erobern. Natürlich sollten Sie bei diesen Erweiterungen zuvor wieder die Randgebiete Ihres Landbesitzes aufklären und geeignete Standorte für die neuen Gebiete ausfindig machen.

Tip

Insbesondere die Ägypter und bedingt die Römer müssen bei diesen Gebietserweiterungen Areale mit weiteren *Steinvorkommen* erobern, um in deren Nähe die weiteren Steinbruchhöhlen zu errichten. Nutzen Sie so viele Steinvorkommen wie möglich! Bauen Sie maximal zwei Steinbruchhöhlen bei einem (größeren) Steinvorkommen. Ansonsten ist ein Steinvorkommen zu schnell erschöpft!

Maßnahme 7: Nachdem Sie also auf diese Weise in naher Zukunft erst einmal keine Sorgen bei der Versorgung mit Holz und Steinen haben dürften, ist die nächste Phase im Spiel durch eine **verstärkte Gebietserweiterung** gekennzeichnet. Erobern Sie dabei durch die Plazierung und Besetzung von Wachgebäuden wertvolle Gebiete, wie z.B. Gebirgszüge mit reichen Rohstoffvorkommen, Flußläufe, Küstenabschnitte, weitere Gesteinsvorkommen (für die Asiaten ist dies allerdings weniger wichtiger) und weite, möglichst ebene Grünflächen für die Plazierung von Farmen. Je nach Gegebenheiten der aktuellen Karte, müssen in dieser Phase nicht selten 5 oder mehr Wachtürme errichtet werden. Natürlich klären Sie zuvor wieder die Randgebiet Ihres Landbesitzes mit Spähern und/oder Militäreinheiten auf, um die wertvollsten Geländeabschnitte für die Gebietserweiterungen frühzeitig zu erkennen.

Achtung

Zudem müssen Sie mit dieser massiven Gebietserweiterung in dieser Phase dafür sorgen, daß Ihr Gegner (insbesondere der Computergegner auf kleinen Karten in den Kampagnen) sich nicht zu sehr ausbreitet und Ihnen bei wertvollen Gebietsabschnitten zuvorkommt!



Bringen Sie während der Gebietserweiterungsphase insbesondere rohstoffreiche Gebirgszüge in Ihren Besitz!



Achten Sie bei Ihren Gebietserweiterungen wie gesagt auch auf die Eroberung von großen, bebaubaren Flächen für große Gebäude. Insbesondere für die Getreidefarmen herrscht oft ein Bauplatzmangel! Wenn Sie auf den ersten Blick nicht beurteilen können, ob eine eroberte Fläche für den Bau der großen Gebäude ausreicht, so testen Sie dies ganz einfach, indem Sie im *Bau-*menü z.B. die Getreidefarm anklicken und anschließend von der Bauhilfe angezeigt bekommen, ob und wo Sie dieses Gebäude auf den neu eroberten Flächen errichten können!

Phase 2: Der Aufbau der Nahrungsproduktion und der Schwerindustrie

Nach der ersten Phase der Sicherung der Versorgung mit Baumaterial konzentrieren Sie Ihre Zielsetzung in den folgenden Minuten auf den *Aufbau der Nahrungsversorgung* und auf die *Errichtung der Schwerindustrie*.



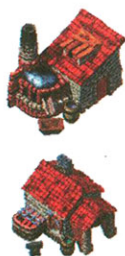
Maßnahme 8: Zu diesem Zweck nehmen Sie an diesem Punkt erst einmal den Bau von **3 Getreidefarmen** in Angriff! Der Grund für diese frühe Errichtung von Farmen liegt darin, daß der Getreidefarmer nach seinem „Amtsantritt“ erst einmal das Getreide aussäen muß und dieses anschließend eine gewisse Zeit für das Wachstum benötigt. Bis der Farmer die ersten Ähren Korn auf seinem Feld ernten kann, vergehen (ab der ersten Aussaat) ca. 10 Minuten. Deshalb ist die frühe Plazierung von Getreidefarmen wichtig bzw. nie verkehrt.



Drei Getreidefarmen sind der Start Ihrer Nahrungsproduktion!

Achtung

Diese frühe Errichtung von Getreidefarmen ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn Sie die Farmen auch besetzen können, sprich: wenn Sie mindestens drei Sensen zur Ausrüstung der Farmer im Lagerbestand haben! Achten Sie auch darauf, ob zu Beginn des Spiels fertig ausgebildete Farmer zur Verfügung stehen (z.B. in der ersten Mission der Ägypter-Kampagne). Haben Sie *nicht* genügend Sensen bzw. fertig ausgebildete Farmer für die Besetzung der drei geplanten Getreidefarmen zur Verfügung, sollten Sie eventuell die nachfolgend beschriebene Baumaßnahme (Eisenschmelze und Werkzeugschmiede) vorziehen oder aber sich erst einmal mit dem Bau von weniger Getreidefarmen zufriedengeben und den Bau der restlichen Getreidefarmen später (allerdings so zügig wie möglich) nachholen!



Maßnahme 9: Bis das erste Korn erntereif ist, haben Sie noch etwas Zeit. Somit können Sie erst einmal mit der Errichtung der weiteren nahrungsproduzierenden Betriebe etwas warten. Nutzen Sie diese Zeit, um den **ersten Teil Ihrer Schwerindustrie** aufzubauen. Sofern Sie zu Beginn über einige Kohle- und Eisenerzvorräte verfügen (dies ist in Mehrspielerpartien z.B. immer der Fall!), beginnen Sie diese Phase mit dem Bau **einer Eisenschmelze** und **einer Werkzeugschmiede**. Nach Fertigstellung dieser Gebäude werden die ersten Eisenbarren hergestellt und als Produktionsmaterial der Werkzeugschmiede zur Verfügung gestellt. Ab jetzt können Sie dringend benötigte Werkzeuge herstellen – insbesondere die oben genannten Sensen!! (vgl. auch das Kapitel „Die Schwerindustrie“)



Die ersten Schornsteine beginnen zu rauchen!



Maßnahme 10: Damit die eben errichtete Eisenschmelze auch kräftig bei der Arbeit bleibt, bauen Sie direkt anschließend eine erste Eisenerz- und Kohlemine. Dies sollten Sie aber nur dann tun, wenn Ihnen zu Beginn ein gewisser Nahrungsvorrat (Brot, Fleisch, Fisch) zur Verfügung steht, mit dem Sie die ersten Minenarbeiter versorgen können.

Achtung

Steht kein Nahrungsvorrat zur Verfügung, können (müssen) Sie mit der Errichtung der ersten Mine warten, bis Ihre Nahrungsproduktion die ersten Nahrungsmittel produziert! Trotzdem: auch ohne Nahrung unternimmt ein Minenarbeiter ein paar erste Minenschachtfahrten, so daß Sie auch ohne Nahrungsvorräte nach der Errichtung einer Kohle- bzw. Eisenerzmine die ersten Nachschublieferungen für die Eisenschmelze und/oder die Werkzeugschmiede erhalten!



Die Schwerindustrie ist um zwei Minen erweitert worden



Maßnahme 11: Die nun folgenden Baumaßnahmen erfordern eine hohe Transportkapazität. Zudem werden nach den folgenden Baumaßnahmen eine Vielzahl neuer Transportaufträge anfallen. Deshalb sollten Sie an dieser Stelle **ein weiteres mittelgroßes Wohnhaus errichten**, damit Sie für die folgenden Minuten über genügend Träger verfügen und keine Transportschwierigkeiten bekommen!“

Maßnahme 12: Ihre Getreidefarmen sollten inzwischen langsam soweit sein, daß das erste Korn (Getreide) geerntet und verarbeitet werden kann. **Bauen Sie jetzt also eine Nahrungsproduktion auf** und zwar sowohl für **Brot** als auch für **Fleisch**. Mit drei **Getreidefarmen** in der Hinterhand benötigen Sie für eine funktionierende Nahrungsmittelproduktion 1 **Mühle**, 2 **Bäckereien**, 1 **Wasserwerk**, 1 **Schweinefarm** und 1 **Schlachtere**! Zusammen mit den 3 **Getreidefarmen** sorgt diese Produktionskette für eine ausreichende Versorgung mit **Brot und Fleisch**. Mit diesen Gebäuden können Sie insgesamt 4 **Kohleminen** und 2 **Eisenerzminen** ausreichend mit Nahrung versorgen (vgl. dazu das Kapitel „Die Nahrungsproduktion“)!



Eine für frühe Spielphasen ausreichende Nahrungsproduktionskette!

Maßnahme 13: Damit Sie die ab jetzt produzierten Nahrungsmittel auch loswerden, müssen Sie nun noch weitere Exemplare der Nahrungsmittelverbraucher ansiedeln. Mit anderen Worten: Errichten Sie die bereits erwähnte Anzahl von **zusätzlichen Kohleminen und Eisenerzminen**. Nach dieser Bauphase sollten insgesamt 4 **Kohleminen** und 2 **Eisenerzminen** Rohstoffe für Sie fördern! Achten Sie darauf, ob Sie die zusätzlichen errichteten Minen allesamt mit Minenarbeitern besetzen können! Entweder durch „auf Lager“ liegende Spitzhacken oder durch bereits von Beginn an vorhandene fertig ausgebildete Minenarbeiter. Geben Sie der Werkzeugschmiede bei einem „Spitzhackenmangel“ entsprechende **Eilaufträge** für Spitzhacken!



4 Kohleminen und 2 Eisenerzminen werden von den zuvor errichteten nahrungsproduzierenden Gebäuden ausreichend versorgt



Maßnahme 14: Mit einer Kohle- und Eisenerzförderung wie in obiger Abbildung (die zudem noch aufgrund einer funktionierenden Versorgung mit Brot und Fleisch kontinuierlich Rohstoffe fördert) können Sie so langsam aber sicher in die Offensive sehen. Bauen Sie deshalb jetzt Ihre Schwerindustrie aus. Errichten Sie eine **zusätzliche Eisenschmelze** sowie **zwei Waffenschmieden**. Mit diesem Ausbau schaffen Sie die Grundlage für eine starke Soldatenproduktion bzw. -rekrutierung!



Eine zusätzliche Eisenschmelze und 2 Waffenschmieden (jeweils bei X) bereiten Ihre Aufrüstung vor!

Achtung

Achten Sie beim Bau der *Eisenschmelze* auf die räumliche Nähe zu den *Minen* bzw. beim Bau der *Waffenschmiede* auf die Nähe zu den *Eisenschmelzen*. Zudem benötigt ein *Waffenschmied* einen *Hammer*! Wenn kein *Hammer* mehr Ihren *Lagervorrat* „ziert“ und auch kein fertig ausgebildeter *Schmied* mehr seit Anfang des Spiels vorhanden ist und auf seinen Einsatz wartet, müssen Sie für die *Besetzung* bzw. die *Ausbildung* von *Waffenschmieden* *neue Hämmer produzieren*!



Das letzte Gebäude, was Ihnen in diesem Wirtschaftskreislauf noch fehlt, ist die *Kaserne*. Diese sollte natürlich aufgrund möglichst kurzer Transportwege so nah wie möglich bei den beiden *Waffenschmieden* platziert werden. Sobald die *Kaserne* steht, werden Ihre *Träger* damit beginnen, die fertig produzierten *Waffen* zur *Kaserne* zu transportieren. Solange im Menü *Siedler/Rekrutierung* die *Automatische Rekrutierung* aktiviert beliebt, wird bei Anlieferung einer *Waffe* in eine *Kaserne* auch direkt ein entsprechender *Soldat* an dieser *Waffe* ausgebildet.



Ab jetzt sind Sie in der Lage aufzurüsten, was das Zeug hält



Mit diesem Wirtschaftskreislauf ist Ihre Siedlung nun in der Lage ca. alle 15 Sekunden einen neuen Soldaten zu „produzieren“. Voraussetzung für eine kontinuierliche Soldatenproduktion ist allerdings, daß Sie auch genügend „freie“ Siedler zur Verfügung stellen, die zu Soldaten ausgebildet werden können. Mit anderen Worten: Sie müssen *neue Wohnhäuser* errichten. Da die Soldatenproduktion ab jetzt in einem rasanten Tempo voranschreitet und Ihr Vorrat an „freien Siedlern“ arg strapaziert wird, sollten Sie *ab jetzt nur noch die großen Wohnhäuser* errichten und somit jedesmal für einen Nachschub von 100 „freien Siedlern“ sorgen.

Und wo bleiben die Lagergebäude ... ?

.... werden Sie jetzt vielleicht fragen, da innerhalb der o.g. Baumaßnahmen kein einziges Lagergebäude errichtet wurde! Diese brauchen Sie auch nicht — außer für eine Sache: die Einlagerung von Goldbarren und Edelsteinen!



Für alle anderen Waren und Güter reicht der Lagerplatz von 8 Einheiten vor dem jeweiligen Produktionsgebäude jederzeit aus, damit eine Siedlung ständig „lieferfähig“ ist und keine Engpässe entstehen. Legen Sie sich in Lagegebäuden keine Steine, Holz oder andere Waren „auf Halde“ – Sie werden diese Lagerwaren in der nach einiger Zeit angewachsenen Menge nie und nimmer brauchen. Sie müssen *einzig und allein Goldbarren und Edelsteine* für die Deponie in Lagergebäuden vorsehen. Alle anderen Waren und Güter sollten Sie immer direkt am Beginn eines Spiels im Menü *Waren und Werkzeuge / Warentransport* von der Einlagerung ausschließen! Klicken Sie dazu diejenigen Waren an, die noch durch eine grünen Punkt für die Einlagerung freigegeben sind und betätigen Sie anschließend die Schaltfläche *Nicht einlagern*. Ab dann wird die markierte Ware nicht mehr in errichtete Lagergebäude geschafft.

Die weitere Vorgehensweise

Mit dem Aufbau einer starken Soldatenproduktion wie oben beschrieben, haben Sie das wichtigste Teilziel in einem Siedler-3-Spiel erreicht. Ab jetzt stehen verschiedene Wege offen, wie Sie das Spiel fortsetzen: Die weitere Vorgehensweise hängt dabei von Ihrem persönlichen Stil und dem Verhalten bzw. der Stärke der Gegner ab. Nachfolgend finden Sie einige Anregungen, wie Sie ein Siedler-3-Spiel an dieser Stelle weiter fortsetzen können.



Sind Sie ein „offensiver“ Spieler, der sein Soldaten-Kontingent gerne in Aktion sieht, sollten Sie mit den produzierten Soldaten *erste Übergriffe auf gegnerisches Gebiet* unternehmen. Klären Sie vorher aber unbedingt mit einigen *Spähern* auf, wie stark der Gegner ist und an welchen Positionen Sie den oder die Gegner mit einer Attacke bzw. einem anschließenden Gebietsverlust am meisten ärgern können!



Sind Sie ein „defensiver“ Spieler sollten Sie die Folgezeit zur weiteren *Gebietseroberung und -sicherung* nutzen. Besetzen Sie alle Wachgebäude mit der maximalen Anzahl von Soldaten und postieren Sie mehrere kleinere mobile Einsatztruppen an neuralgischen Stellen Ihrer Siedlung, d.h. dort, wo Sie ein Angriff bzw. ein Gebietsverlust hart treffen würde (vgl. auch das Kapitel „Gebietserweiterung und -sicherung“).



Wenn die Soldatenproduktion läuft und Sie erst einmal kein gegnerischer Übergriff mehr so schnell aus der Fassung bringen kann, liegt es natürlich nahe, Ihre Krieger für eine Offensive durch die *Erhöhung der Kampfkraft* zu stärken (vgl. dazu das Kapitel „Auf in den Kampf“). Bauen Sie in diesem Fall eine *leistungsfähige Goldproduktion* (bzw. *Edelsteinförderung* bei den Ägyptern) auf, um die Kampfkraft Ihrer Soldaten auf gegnerischem und neutralem Gebiet zu erhöhen.



In engem Zusammenhang mit der Erhöhung der Kampfkraft für Ihre Soldaten steht auch das Streben nach der *Rekrutierung von ranghöheren Soldaten*. Dazu bauen Sie in der Folgezeit eine funktionierende *Alkohol- und Manaproduktion* auf. Welche Produktionsketten Sie dabei bei den drei Völkern errichten müssen, wurde bereits im Kapitel „Alkohol und Mana“ beschrieben. Eventuell sollten Sie auch überlegen, ob Sie die Alkohol- und Manaproduktion, und damit die Möglich-



keit der Rekrutierung von höheren Soldatenrängen, nicht vor den ersten Soldatenproduktionen aufbauen, um so später nur Soldaten der höheren Ränge zu rekrutieren („Gefreite? – Nein danke!“)



Natürlich können Sie die Soldatenproduktion in der Folgezeit auch weiter ausbauen. Erweitern Sie dazu Ihre Rohstoff-, Nahrungs- und Waffenproduktion soweit, bis eine dritte oder gar vierte Waffenschmiede für noch kürzere „Soldatenproduktionszeiten“ sorgt!

Variante des Siedlungsaufbaus in Mehrspielerpartien

Abschließend sollen Sie noch eine Variante des oben beschriebenen Siedlungsaufbaus kennenlernen, der insbesondere in Mehrspielerpartien (Bluebyte.net) ein beliebte Taktik darstellt.

In Mehrspielerpartien steht zu Spielbeginn immer ein relativ hoher Vorrat an *Kohle* und *Eisenerz* zur Verfügung. Viele Spieler nutzen diesen Vorrat um direkt zu Beginn, d.h. noch vor der Errichtung der Gebäude zur Nahrungsproduktion, in einer *Eisenschmelze* und einer *Waffenschmiede* neue Waffen zu produzieren und anschließend mit diesen Waffen in einer *Kaserne* neue Krieger auszubilden. Das heißt, der gesamte Kohle- und Eisenerzvorrat vom Beginn wird einzig und allein in die Waffenproduktion bzw. in die Soldatenrekrutierung investiert.

Auf diese Weise kann der anfängliche Bestand an Kriegern direkt zu Beginn eines Spiels bzw. nach wenigen Minuten *massiv erhöht* werden. Mit dieser Einheitenüberzahl unternehmen dann diese Spieler direkt anschließend einen Übergriff auf nahegelegene Gegner! Hat der Gegner nicht auf dieselbe Weise mit dem anfänglichen Bestand an Kohle und Eisenerz seine Armee vergrößert und steht damit den Angreifern nicht in gleichgroßer bzw. ebenbürtiger Truppenstärke gegenüber, reicht diese Überzahl oftmals aus, um eine Siedlung komplett zu vernichten!



Wenn Sie auch zu den Freunden dieser Taktik zählen, dürfte Sie ein solcher Angriff nicht überraschen und Sie können entsprechend „antworten“. Wenn Sie diese Strategie nicht selbst verfolgen möchten, müssen Sie darauf achten, was Ihre Gegner in einer Mehrspielerpartie planen und anschließend darauf entsprechend reagieren. In diesem Zusammenhang ist der *Späher* Ihre wichtigste Informationsquelle. Bilden Sie einen solchen *Späher* aus und schleusen Sie diesen so früh wie möglich in einer gegnerischen Siedlung ein (natürlich möglichst ohne den Fehler, daß dieser entdeckt wird). Im folgenden beobachten Sie mit Ihrem *Späher*, in welche Richtung der gegnerische Siedlungsaufbau läuft. Entdeckt Ihr *Späher* früh eine *Waffenschmiede* und eine *Kaserne* in der gegnerischen Siedlung, können Sie davon ausgehen, daß dieser Spieler eine frühe Ausbildung von weiteren Soldaten plant und Sie sich in den nächsten Minuten eventuell einem Angriff gegenübersehen.



In diesem Fall bleiben Ihnen zwei Möglichkeiten:

1. Sie reagieren auf diese Bedrohung mit der sofortigen Verfolgung derselben Strategie, d.h. Sie nutzen die anfänglichen Vorräte an Kohle und Eisenerz ebenfalls, um neue Krieger auszubilden.
2. Sie vertrauen auf die wenigen Kämpfer vom Beginn und hoffen, daß Sie mit der zu diesem frühen Zeitpunkt noch sicherlich überlegenen Kampfstärke (vgl. das Kapitel „Auf in den Kampf...“) auf dem eigenen Territorium der zahlenmäßigen Übermacht des gegnerischen Übergriffs gewachsen sind. Sollten Sie in diesem Fall den gegnerischen Angriff überstehen, sind Sie gegenüber diesem Gegner anschließend höchstwahrscheinlich im Vorteil, da Sie in der Zwischenzeit den „normalen“ Siedlungsaufbau verfolgt haben und damit wesentlich früher über eine hohe Zahl neuer Soldaten verfügen werden, als der Gegner. In diesem Fall liegt es dann an Ihnen, zum gegebenen Zeitpunkt zu „antworten“.



EINHEITENLEHRE

Die direkt steuerbaren Einheiten in Siedler 3 sind Ihr Handwerkszeug auf dem Spielfeld, das Sie aus dem Eff-Eff beherrschen sollten. In den nachfolgenden Einheitenbeschreibungen finden Sie deshalb die wichtigsten Eigenschaftswerte und die vorrangigsten Einsatzgebiete zu jeder Einheit. Zusätzlich wird natürlich auch nicht mit Tips und Tricks und Strategien zu den verschiedenen Einheiten gespart. Sie erfahren zwar schon im Originalhandbuch und in der Online-Hilfe die wichtigsten Facts zu den einzelnen Einheitentypen, dennoch sollen die folgenden Abschnitte alle Einheiten noch einmal bis ins Detail und mit einigen Zusatzinformationen erläutern.

Insgesamt 10 verschiedene Einheitentypen in insgesamt 3 Einheitengruppen können Sie in Siedler 3 *direkt* steuern:

1. Vier Einheitentypen (pro Volk) sind dazu geeignet, den Gegnern in Siedler 3 direkt mit Waffen auf den Leib zu rücken – nämlich die *militärischen Einheiten* Schwertkämpfer, Speerkämpfer, Bogenschütze und die *Kriegsmaschinen* (Katapult, Ballista, Kanone).
2. Mit drei weiteren Einheitentypen, können Sie Ihre Siedler-Kontrahenten ein wenig ärgern. Wenn diese Einheiten auch nicht mit direkten Angriffsaktionen in Form von Pfeilhageln und Schwerthieben agieren können, so haben diese Einheiten jedoch sehr wohl das Potential, zu Ihrem Erfolg in einem Siedler-3-Match beizutragen – die Rede ist von den „*paramilitärischen*“ Einheiten, dem *Späher*, dem *Pionier* und dem *Priester*.
3. Schließlich existiert eine dritte Gruppe von direkt steuerbaren Einheiten – die *zivilen Einheiten*. Mit diesen Einheiten können Sie dem Gegner weder direkt noch indirekt zusetzen. Jedoch verrichten auch diese Einheiten ohne einen ausdrücklichen Befehl von Ihnen keinen Handschlag selbsttätig. Deshalb müssen Sie auch für diese Einheiten die wichtigsten Eigenschaftswerte und Einsatzgebiete kennen. Diese dritte Einheitengruppe umfaßt die *Fähre*, das *Transportschiff* und den *Geologen*.



MILITÄRISCHE EINHEITEN

Die nachfolgenden Beschreibungen zu den militärischen Einheiten beschränken sich hier auf die Aufzählung und die Nennung von Eigenschaften. Eine Vielzahl von Beschreibungen zu Einsatzgebieten und Taktiken für diese Einheiten finden Sie im Kapitel „Auf in den Kampf...“.

Der Schwertkämpfer



Der *Schwertkämpfer*, für dessen Ausrüstung Sie in der Waffenschmiede ein *Schwert* produzieren müssen, ist der Kämpfer mit der *höchsten Durchschlagskraft* und dem *höchsten Bewegungstempo*. Alle Ziele, die Sie schnell mit ein paar Einheiten erreichen wollen oder müssen, um dort massiv zuzuschlagen (z.B. eine Gruppe von gegnerischen Bogenschützen), sollten Sie mit den schnellen und starken *Schwertkämpfern* ansteuern.

Der Speerkämpfer



Der *Speerkämpfer* besticht mehr durch *Geschicklichkeit* als durch *Stärke* und läßt es insgesamt auch etwas gemütlicher angehen. Mit anderen Worten: er ist im Vergleich zum *Schwertkämpfer* in seinem *Bewegungstempo* wesentlich *langsamer*.

Mit seinem *Speer* kann der *Speerkämpfer* in einem Zweikampf mit einem *Schwertkämpfer* diesen aber wirkungsvoll auf Distanz halten. Während der *Speerkämpfer* in diesem Duell dabei mit seinen *Speerattacken* wesentlich öfter, aber dafür mit einer geringen Intensität bzw. *Stärke*, trifft, fällt die *Trefferquote* des *Schwertkämpfers* wesentlich geringer aus, da der *Speerkämpfer* den *Schwertkämpfer* mit seinem *Speer* auf Distanz hält. Auch die höhere *Kampfkraft* des *Schwertkämpfers* in Fällen von gelandeten Treffern kann den *Schwertkämpfer* in diesem Zweikampf selten retten: probieren Sie es mal aus – in einem Duell 10 *Speerkämpfer* gegen 10 *Schwertkämpfer* bleiben am Ende zumeist im Durchschnitt 3 oder 4 *Speerkämpfer* als Sieger übrig.

Der Bogenschütze



Der *Bogenschütze* ist die *Fernwaffeneinheit* in *Siedler 3*. Als *Nachhut* hinter einer Gruppe von *Speer-* oder *Schwertkämpfern* können die *Bogenschützen* aus dem Hintergrund die *Attacken* auf gegnerische Einheiten „an der Front“ wirkungsvoll unterstützen. Die *Nachteile* der *Bogenschützen* liegen in deren relativ *langsamen Bewegungstempo* (etwa vergleichbar mit dem *Speerkämpfer*) sowie in deren *Nahkampfunsfähigkeit*. Ist einem *Bogenschützen* erst einmal ein *Schwert-* oder *Speerkämpfer* im *Nahkampf* auf den Pelz gerückt, ist ein *Bogenschütze* wehrlos und hoffnungslos verloren.



Die Kriegsmaschinen

Jedes der drei Völker verfügt über seine Kriegsmaschine! Während die Römer mit *Katapulten* die Gegner in Angst und Schrecken versetzen wollen, bauen die Ägypter auf die Zerstörungskräfte der *Balliste* und die Asiaten auf die Durchschlagskraft von *Kanonen*.

Materialaufwand und Kampfwerte

Jede dieser drei Kriegsmaschinen wird in einer jeweils völkerspezifischen Produktionsstätte gefertigt (*Katapultwerkstatt*, *Ballistenwerkstatt*, *Kanonenwerkstatt*) und erfordert für die Produktion eine jeweils unterschiedliche Anzahl von Materialien: während das römische *Katapult* und die ägyptische *Balliste* aus *Holz*, *Eisen* und *Steinen* produziert werden können (wenn auch mit unterschiedlichen Mengen), erfordert die Produktion einer asiatischen *Kanone* *Holz*, (viel) *Eisen* und *Schwartzpulver*. Insbesondere die *Asiaten* müssen also einen enormen Aufwand für die *Kanonenproduktion* betreiben, wenn man die gesamte Produktionskette für eine *Kanone* inklusive *Schwefelmine*, *Reisfarm* (zur Nahrungsversorgung der *Schwefelmine*) und *Pulverhaus* bedenkt! Auch bei der Produktion der *Munition* zum Nachladen von Kriegsmaschinen (s.u.) entstehen unterschiedliche Materialbedarfe, z.B. bei der *Munition* für ein *Katapult* nur *Steine* und bei der Produktion für eine *Kanone* *Eisen* und *Schwartzpulver*!



Dieser unterschiedliche Aufwand zur Produktion der Kriegsmaschinen und deren *Munition* gleicht sich aber wieder aus, da sich die Kriegsmaschinen *in puncto Durchschlagskraft und Treffergenauigkeit erheblich unterscheiden*! Während ein römisches *Katapult* die niedrigste Durchschlagskraft und Treffergenauigkeit aufweist, ist es bei den asiatischen *Kanonen* genau anders herum, und die ägyptische *Balliste* stellt ein Mittelding aus beiden Extremen dar. Zum Vergleich: Ein römisches *Katapult* benötigt im Durchschnitt ca. 4 Versuche, um einen gegnerischen Wachturm zu beseitigen, während eine ägyptische *Balliste* ca. 3 und eine asiatische *Kanone* lediglich 2 Schüsse im Durchschnitt für Zerstörung eines gegnerischen Wachturms benötigen.

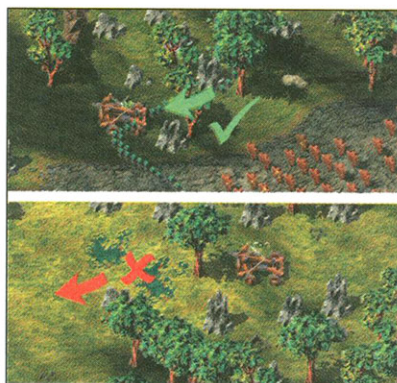
Eigenschaften der Kriegsmaschinen

Folgende sechs wichtige Eigenschaften müssen Sie im Zusammenhang mit den Kriegsmaschinen kennen:

1. *Katapulte*, *Ballisten* und *Kanonen* können lediglich *gegnerische Wachgebäude* attackieren! Angriffe auf andere Gebäude sind nicht möglich, ebenso wenig wie der Angriff auf gegnerische Einheiten.
2. *Kriegsmaschinen* feuern ausschließlich nur auf Befehl. Jede Attacke muß einzeln per rechtem Mausklick auf das Ziel erfolgen!
3. Die *Kriegsmaschinen* sind im Verhältnis zu anderen Einheiten sehr, sehr langsam. Bis Sie z.B. eine *Kanone* am anderen Ende der Karte vor einer gegnerischen Siedlung in Stellung gebracht haben, vergeht eine quälend lange Zeit.



4. *Kriegsmaschinen brauchen viel Bewegungsfreiheit!* Das Durchqueren von dichten Gesteinsvorkommen oder Wäldern ist für die Kriegsmaschinen nicht möglich. Ebenso ist das Überqueren von Gebirgszügen für Kriegsmaschinen ein unlösbares Problem und selbstverständlich können die Kriegsmaschinen auch keine Sümpfe durchqueren – wie alle anderen Einheiten in Siedler 3 übrigens auch nicht.



Während die Balliste im oberen Abbildungsteil keine Probleme mit dem Weiterkommen hat, scheitert die Balliste im unteren Abbildungsteil auf ihrem Marsch an den kleinen Sumpfgebieten

5. *Kriegsmaschinen haben ihren eigenen Kopf!* Das heißt, wenn Sie z.B. einer Balliste den Bewegungsbefehl von A nach B geben, sucht sich die Balliste einen Weg nach B, egal wo dieser Weg herführt. So kann es passieren, daß sich diese Balliste auch einen Weg mitten durch eine gegnerische Siedlung hindurch sucht. Sollten dort gegnerische Einheiten postiert sein, ist es um die Balliste geschehen! Auftauchende gegnerische Ziele in Form von gegnerischen Wachgebäuden werden auf diesem Weg übrigens *nicht* automatisch attackiert.

Munition
aufnehmen

6. *Kriegsmaschinen haben nur einen begrenzten Munitionsvorrat.* Der aktuelle Munitionsvorrat einer Kriegsmaschine wird Ihnen, wenn Sie diese Einheit angeklickt haben, über der Lebensanzeige der Kriegsmaschine angezeigt. Hat z.B. eine Kanone „ihr Pulver verschossen“ d.h. ist der Munitionsvorrat auf Null gesunken, müssen Sie erstens in der Kanonenwerkstatt neue Munition produzieren (diese wird vor der Kanonenwerkstatt nach der Fertigstellung abgelegt) und zweitens die Kanone in die Nähe dieses neuen Munitionsvorrats hinbewegen. Erst dann können Sie die Kanone über die Schaltfläche *Munition aufladen* (diese Schaltfläche erscheint nur, wenn Sie die Kanonen aktiviert bzw. angeklickt haben) wieder mit neuer Munition „auffrischen“.



„PARAMILITÄRISCHE“ EINHEITEN

Der Priester



Die Priester eines jeden Volkes haben einen „direkten Draht“ zu „ihrem“ Gott und sind deshalb in der Lage, mit dieser göttlichen Unterstützung insgesamt 8 *kleine Wunder* (pro Volk) zu vollbringen. Der direkte Draht alleine reicht dabei allerdings keineswegs für die Wundervollbringung aus – umsonst gibt es bei den Göttern nichts. Deshalb benötigen die Priester zur Ausübung ihrer Haupttätigkeit das bereits weiter oben erwähnte *Mana*, das sie über die Alkoholproduktion und das anschließende Opfer dieser „Götterdroge“ von den Göttern zur Ausübung ihrer Wunderdinge erhalten (vgl. dazu das Kapitel „Alkohol und Mana“).



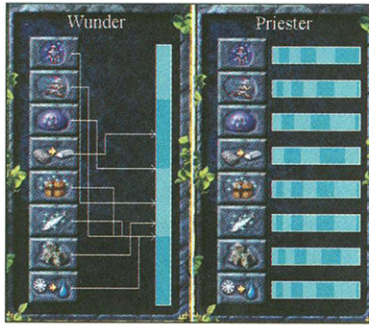
Priester erhalten Sie nicht durch eine entsprechende Ausbildung oder durch die Ausrüstung eines Siedlers mit einem bestimmten Werkzeug! Priester werden ausschließlich in den – je nach Volk unterschiedlichen – dafür vorgesehenen „Produktionsgebäuden“ rekrutiert: bei den Römern und den Asiaten im *Großen Tempel* (siehe nebenstehende Abbildung) und bei den Ägyptern in einer *Pyramide*! Sobald Sie ein solches Gebäude errichtet haben, beginnt die Priesterproduktion automatisch. Ohne einen Ressourcen- oder Werkzeugeinsatz wird der *Große Tempel* oder die *Pyramide* in regelmäßigen Zeitabständen einen Priester „ausspucken“. Es wird auch kein „freier Siedler“ für einen Priester beansprucht! Die Priester entstehen einfach aus dem Nichts heraus! Die „Produktion“ von Priestern läuft dabei im Prinzip unbegrenzt fort. Wenn Sie z.B. eine Pyramide eine längere Zeit produzieren lassen, wird Ihr Priesterkontingent laufend wachsen – auch wenn die Zeitabstände, in denen immer wieder ein neuer Priester erscheint, mit steigender Priesterzahl etwas größer werden.



Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr *Großer Tempel* bzw. Ihre *Pyramide* genügend Priester produziert hat, reißen Sie das „Priesterproduktionsgebäude“ einfach wieder ab!

Das Manasystem

Mit der Opfergabe von einer Einheit Alkohol erhalten die *Römer und Ägypter jeweils 1 Manapunkt*, die *Asiaten dagegen 2 Manapunkte* von ihrem jeweiligen Gott. Bei fortlaufender Alkoholproduktion steigt das Manakonto dabei kontinuierlich an – theoretisch unbegrenzt. Je mehr Manapunkte Ihr Volk besitzt, desto mehr Wunder können Ihre Priester vollbringen. Welche Wunder Ihre Priester in welcher Anzahl vollbringen können (und damit gleichzeitig, wieviel Mana Sie besitzen), können Sie entweder im Menü *Siedler/Wunder* oder im Priestermenü (erscheint links nach dem Anklicken eines Priesters) ablesen.



Die Manaanzeige im *Wunder*-Menü (links) und im *Priester*-Menü (rechts)

Die Anzahl der farblich unterschiedlichen Bereiche in einem Balken für den Manavorrat zeigt Ihnen, wie oft Ihre Priester das zugehörige Wunder mit dem aktuellen Manavorrat vollbringen können. Beispiel: Im Priestermenü sehen Sie in der obigen Abbildung beim Wunder „Stein zu Eisen“ (das vierte Symbol von oben) zwei dunkle und drei helle Bereiche in dem zugehörigen Manabalken. Dies bedeutet, daß Ihre Priester mit dem aktuellen Manavorrat dieses Wunder insgesamt fünfmal vollbringen können, bevor das Manakonto wieder den Stand Null erreicht hat. An der Balkenanzeige können Sie so übrigens auch erkennen, daß die einzelnen Wunder unterschiedlich viele Manapunkte verbrauchen. Das Wunder „Göttliche Gabe“ beispielsweise (das fünfte Symbol von oben) können Ihre Priester mit demselben Manavorrat insgesamt achtmal vollbringen.

Tip

Der Manaverbrauch wird übrigens nur vollzogen, d.h. Ihrem Manakonto abgezogen, wenn das Wunder auch *erfolgreich durchgeführt wurde* und einen Effekt erzielt hat – nicht bereits bei der bloßen Ausführung des Wunders ohne einen Effekt!

Wunder gibt es immer wieder



Innerhalb eines Volkes kann jeder einzelne Priester 8 *verschiedene Wunder* vollbringen. Während manche Wunder bei *allen drei* Völkern ausgesprochen werden können (z.B. „Göttliche Gabe“) und manche Wunder in leichten Variationen von allen drei Völkern beherrscht werden (z.B. die Umwandlung von Geländebeschaffenheiten) haben alle drei Völker auch einige Wunder, die eine wirkliche Spezialität darstellen (z.B. der „Steinfluch“ bei den Asiaten)

Die meisten Wunder sind Hilfsmittel, um der *eigenen* Siedlung in irgendeiner Form den Siedlungsaufbau oder die Versorgung zu erleichtern. Darüber hinaus beherrschen die Priester aller drei Völker auch solche Wunder, mit denen Sie den Gegnern in irgendeiner Form schaden können. Die Anwendung dieser „*offensiven*“ Wunder ist allerdings nicht ganz unproblematisch, da die „*Reichweite*“ *aller Wunder sehr begrenzt* ist, nämlich ca. auf die Größe eines „Screens“ (Bildschirmgröße). Um die „*offensiven*“ Wunder wirken zu lassen, müssen die Priester also sehr nah an die gegnerischen Stellungen und/oder Einheiten heranbewegt werden, um anschließend das den



Gegner schädigende Wunder zu vollbringen. Sollten die Priester dabei auf gegnerische Militäreinheiten treffen, ist es um den Priester garantiert geschehen, da ein Priester genauso wie eine Militäreinheit behandelt und damit angegriffen bzw. vernichtet wird. Sollten Sie also eine gegnerische Siedlung mit einer Priesterattacke „beglücken“ wollen, dürfen Sie unter keinen Umständen einen (oder mehrere) Priester ohne den entsprechenden Begleitschutz losschicken!

Die einzelnen Wunder und deren Wirkungsweise bzw. Voraussetzungen finden Sie ausführlich beschrieben in der Online-Hilfe. Welche dieser zahlreichen Wunderdinge Sie in einem Spiel anwenden, sollten Sie für sich selbst herausfinden und ist natürlich auch im entscheidenden Maße von der jeweiligen Spielsituation abhängig. Nachfolgend finden Sie lediglich eine Aufzählung von denjenigen Wundern, die besonders effektiv und wirkungsvoll sind und eigentlich die jeweils „stärksten“ völkerspezifischen Wunder darstellen:



Bei den *Römern* sollten Sie unbedingt einmal den Spruch *Barbaren bekehren* und *Schwindende Schätze* bei Ihren Gegnern ausprobieren. Insgesamt haben die römischen Priester jedoch das von allen drei Völkern schwächste Repertoire an Wundern!



Die *ägyptischen Priester* glänzen mit den Wundern *Schützen strafen* (sofern der Priester nah genug an gegnerische Schützen herankommt, ohne selbst dabei im Pfeilhagel unterzugehen!) und *Waldbrand*, das insbesondere bei asiatischen Gegenspielern, die zum Großteil auf die Ressource Holz angewiesen sind, tiefe Wunden hinterläßt. Allerdings müssen Sie den *Waldbrand*-Spruch an mehreren Stellen nacheinander einsetzen, damit eine zufriedenstellende Wirkung eintritt. Da der Waldbrand sich sehr langsam ausbreitet, haben die asiatischen Förster vielfach schneller wieder aufgeforstet, als „Ihr“ Waldbrand die asiatischen Waldflächen vernichtet.



Feuer gefällig?



Den Asiaten steht wahrscheinlich das „beste“ Wunderkontingent im Vergleich mit den beiden anderen Völkern zur Verfügung. Insbesondere die Sprüche *Schnee schmelzen* (auch unter dem Schnee finden sich Rohstoffe!), *Steinfluch* (zur Blockade von jeglichen Flächen in gegnerischen Siedlungen), *Hilfe herbeirufen* (zur Gebietssicherung reicht ein einziger Priester, der im Falle von Angriffen auf seine Position mit diesem Spruch andere Einheiten „teleportiert“) und *Stein zu Eisen* (der „effektivste“ Spruch des ganzen Spiels! Die Asiaten sind damit in der Lage, die gesamte Eisenproduktion ohne Eisenerzminen und Eisenschmelzen zu bewerkstelligen).



Beachten Sie, daß bei jedem Volk jeweils ein *Spruch ortsgebunden* ist! Es handelt sich dabei um die Sprüche:



Römer: *Midas Hand* (Eisen zu Gold verwandeln) funktioniert nur in der Nähe von **Schiffswracks!**



Ägypter: *Fisch zu Fleisch* funktioniert nur in der Nähe von **Pilzen!**

Asiaten: Der bereits oben erwähnte „Megaspruch“ *Stein zu Eisen* muß in der Nähe von **Gräbern** ausgeführt werden!



Die drei genannten „Örtlichkeiten“ für diese Wunder sehen Sie nebenstehend abgebildet. Um jetzt z.B. bei den Asiaten die in Steinbrüchen produzierten Steine zu der Örtlichkeit „Gräber“ zu schaffen, um anschließend dort die *Steine* von einem *Priester* in *Eisen* zu verwandeln, müssen Sie über einen *Marktplatz* und mit *Eseln* eine Transportroute einrichten, mit der Sie die *Steine* zu den *Gräbern* transportieren. Wie Sie dies bewerkstelligen, wurde bereits im Kapitel „Die Gründung von Kolonien“ beschrieben! Die dort aufgeführte Vorgehensweise kann in gleicher Weise für den Transport von *Eisen* / *Fisch* / *Stein* zu den Zielpunkten *Schiffswrack* / *Pilze* / *Gräber* angewendet werden.

Der Späher



Der *Späher* dient genau genommen zu zwei Zwecken:

Erstens verfügt diese Einheit (auszubilden im Menü *Siedler/Berufswahl*) über eine größere Sichtweite, als alle anderen Einheiten. Dies prädestiniert den *Späher* z.B. dazu, unbekanntes Terrain auszukundschaften, die Aktivitäten des Gegners zu beobachten (postieren Sie einen *Späher* an gemeinsamen Grenzverläufen, die Sie mit einem Gegner haben), vor den eigenen Grenzen postiert, herannahende gegnerische Truppenverbände frühzeitig zu erkennen usw.

Zweitens ist der *Späher* Ihr „James Bond“ in den Weiten der *Siedler-3-Welten*. Der *Späher* ist ein Meister der Tarn- bzw. Verkleidungskunst – sein Trick: Alle Gegenspieler sehen einen aus Ihren Reihen stammenden *Späher* in ihrer eigenen Farbe und in dem eigenen völkerspezifischen Outfit – z.B. ein ägyptischer Gegner wird Ihren *Späher* – egal wo – als ägyptischen Träger erkennen. Nur Sie selbst sehen Ihren *Späher* so, wie er tatsächlich in Erscheinung tritt. Lediglich wenn Ihr *Späher* unvorsichtigerweise in die Nähe einer gegnerischen Militäreinheit gelangen sollte, fliegt die Tarnung Ihres *Spähers* auf, und Ihr *Späher* ist ab diesem Zeitpunkt für den Gegner und seine militärischen Einheiten als fremde Einheit erkennbar. In diesem Fall bleibt dem *Späher* nur noch die Flucht. Erfolgreiche Fluchtversuche in Fällen der Enttarnung sind allerdings eher selten, so daß die Enttarnung eines *Spähers* in den meisten Fällen gleichbedeutend mit seinem Ende ist.



Die Tarneigenschaft des *Spähers* sollten Sie dahingehend ausnutzen, so früh wie möglich einen *Späher* inmitten einer gegnerischen Siedlung zu postieren um in der Folgezeit über das Vorgehen des Gegners stets im Bilde zu sein. So erkennen Sie z.B. früh verstärkte Aufrüstungsbemühungen des Gegners und können darauf entsprechend reagieren, oder ein *Späher* kann neuralgische und unzureichend bewachte Positionen in der gegnerischen Siedlung erkennen, die Sie anschließend mit einem kleinen Stoßtrupp attackieren („Nadelstiche“).



Ein eigener Späher mitten im Herz der gegnerischen Siedlung. Ab jetzt sind über die Planungen des Gegners – solange der Späher unentdeckt bleibt – stets informiert.

Tip

Der Einsatz eines Spähers in der gegnerischen Siedlung ist gegen Computerspieler im Prinzip kein Problem. Dabei müssen Sie nur aufpassen, daß Ihr Späher nicht zu nah bei gegnerischen militärischen Einheiten postiert ist (z.B. in der Nähe der Kaserne!). Gegen menschliche Gegenspieler sollten Sie die Position eines in der „Höhle des Löwen“ postierten Spähers dagegen *sorgfältig auswählen*, denn menschlichen Kontrahenten wird ein z.B. untätiger Träger (Ihr Späher!) mitten auf einem Gebirgszug irgendwann auffallen! Platzieren Sie deshalb einen Späher an solchen Positionen, wo dieser nicht direkt entdeckt werden kann, also z.B. in dichten Wäldern oder hinter Gebäuden!

Achtung

Umgekehrt müssen Sie natürlich auch *das Eindringen von gegnerischen Spähern in Ihre Siedlung möglichst vermeiden*. Sehen Sie sich in Ihrer Siedlung ab und zu um und schicken Sie zu einem „verdächtigen“ Träger (z.B. ein an exponierter Stelle untätiger Träger) eine Ihrer militärischen Einheiten zur „Überprüfung“ dieses Trägers. Gegnerische Späher erscheinen auf der Minikarte oben links erst dann als „eigener (weißer) Punkt“, wenn diese sich innerhalb Ihrer Grenzen bewegen. Erkennen Sie auf der Minikarte, also knapp außerhalb Ihrer Landesgrenzen, einen „roten Punkt“ der sich auf Ihre Siedlung zubewegt, und handelt es sich bei diesem roten Punkt um eine Einheit, die sich in dem „Trägeroutfit“ Ihres Volkes auf dem Bildschirm präsentiert, handelt es sich um einen gegnerischen Späher. Stellen, verfolgen und beseitigen Sie in diesem Fall



einen solchen Eindringling mit einer militärischen Einheit. Zusätzlich bietet sich Ihnen noch eine dritte Möglichkeit der „Späherabwehr“, indem Sie eigene militärische Einheiten an Ihren Landesgrenzen patrouillieren lassen. Wenn Sie Glück haben, entdecken Ihre Einheiten auf diesen Patrouillengängen den ein oder anderen gegnerischen Späher!



Der Pionier

Der Pionier ist eine vielseitige Einheit, die Sie für die unterschiedlichsten Zwecke einsetzen können – allerdings müssen Sie beim Einsatz dieser Einheit auch verschiedene Dinge beachten!



Der Pionier sieht dem Geologen (s.u.) übrigens zum Verwechseln ähnlich. Lediglich der etwas größere Rucksack und die etwas gebeugte Haltung unterscheidet den Pionier von einem Geologen.



Die Hauptarbeit des Pioniers lautet *Landgewinnung*, d.h. unbesetztes – oder auch gegnerisches – Land fernab Ihrer Grenzen zu erobern. Dazu geben Sie einem ausgebildeten *Pionier* (im Menü *Siedler/Berufswahl* ausbilden) bei gedrückter **[Alt]**-Taste mit einem rechten Mausklick auf diejenige Stelle der Karte, die Sie in Ihren Besitz bringen wollen, den Auftrag zur Landerobung. Daraufhin wird sich der Pionier auf den Weg machen und an der gewünschten Stelle kleine Pfosten setzen, um auf diese Weise ein kreisförmiges Gebiet für Sie zu annektieren. Alternativ können Sie einem aktivierten *Pionier* auch mit der Menü-Schaltfläche *Land einnehmen* direkt an seiner aktuellen Position den Auftrag zur Landgewinnung erteilen.

Verfallen Sie allerdings nicht dem Irrglauben, daß Sie auf diese Weise mit Pionieren mal eben die komplette Karte in einem Handstreich für sich in Besitz nehmen können. Wenn Sie schon einmal selbst einen Zaun gesetzt haben, wissen Sie, was das „Pflöcke setzen“ für eine *zeitraubende Angelegenheit* werden kann – entsprechend langsam schreitet auch die Landgewinnung eines Pioniers voran. Das Tempo der Landgewinnung mit Hilfe von Pionieren kann allerdings beschleunigt werden, wenn Sie ganze „Armeen“ von Pionieren auf einem Fleck ihre Pionierarbeit verrichten lassen. Wenn ca. 20 Pioniere auf einem kleinen Gebiet gemeinsam arbeiten, schreitet die dadurch erzielte Landgewinnung in ansprechendem Maße und Tempo voran.

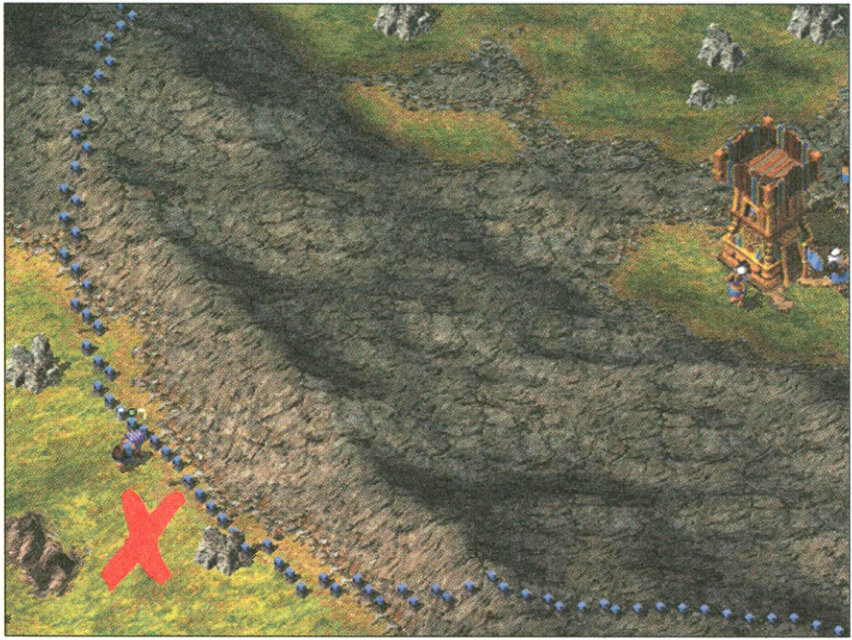
Ein mit Pionieren neu gewonnenes, separates Gebiet muß allerdings erst mit Ihrem Wegenetz bzw. Ihrer „Hauptsiedlung“ verbunden sein, bevor Sie dieses neue Gebiet nutzen können! Zwar können Sie in einem durch Pioniere neu gewonnenen Gebiet eine Baustelle eröffnen bzw. einen Bauauftrag erteilen, jedoch wird auf dieser Baustelle nichts passieren, da die Träger, Planierer etc. nicht zu dieser Baustelle gelangen können, solange das neue Gebiet nicht an Ihr Wegenetz (per direkter Landverbindung) angeschlossen ist.

Die Gründung einer „zweiten Siedlung“ bzw. von „Kolonien“ mit Hilfe der Pioniere funktioniert aber dennoch. Die Vorgehensweise hierzu wurde bereits im Kapitel „Die Gründung von Kolonien“ erläutert.



Typische Einsatzgebiete für den Pionier

Ein klassischer Einsatzfall für einen Pionier sieht wie folgt aus: Sie werden es öfters erleben, daß Sie sich mit Ihrer Hauptsiedlung hinter einer Gebirgskette befinden, die Sie über die „normale“ Gebietserweiterung mit Wachtürmen nicht überwinden können. Das sieht dann so aus, daß Ihre Grenze zwar knapp über den Gebirgrücken reicht, Sie auf der anderen Seite des Gebirges aber keinen Platz haben, einen weiteren Wachturm zu plazieren, um so Ihr Gebiet über die Gebirgskette hinaus zu erweitern. In diesem Fall ist der Einsatzbefehl für einen oder mehrere Pioniere angesagt. Bilden Sie die Pioniere aus und geben Sie den Arbeitsbefehl für die Stelle auf der anderen Seite des Gebirges. Nach einiger Zeit werden die Pioniere dort ein so ausreichend großes Stück Land erobert haben, daß Sie dort die Baustelle für einen Wachturm eröffnen können. Die Versorgung dieser Baustelle wird auch funktionieren, da Sie die Landgewinnung nahe an der Grenze ihrer Hauptsiedlung gestartet haben und eine Verbindung mit dem neuen Gebiet schnell erreicht wird.



Wenn auf der anderen Seite eines Gebirges kein Platz mehr für einen Wachturm ist, kann ein Pionier (bei X) diesen Platz dort erobern!

Weiterhin ist der Pionier auch dann jedesmal gefragt, wenn die Eroberung von Gelände in der Mitte von Gebirgen sinnvoll erscheint. Bei großen Gebirgen kann sich zum Gipfel hin das ein oder andere ergiebige Ressourcenvorkommen befinden. Mit der „normalen“ Methode der Gebietserweiterung – nämlich durch den Bau von Wachtürmen – können Sie dieses Gebiet allerdings meistens nicht erreichen, da der Einflußbereich eines Wachturms nicht weit genug in das Gebirge



hineinreicht. In diesem Fall sind Pioniere das Allheilmittel, um dieses, mit Wachgebäuden nicht zu erobernde Gelände, in Ihren Einflußbereich zu bringen um anschließend „hoch oben in den Bergen“ fleißig wertvolle Ressourcen zu fördern.



Gebirgsabschnitte, die nicht mit der Gebietserweiterung über Wachtürme erobert werden können (z.B. bei X), können mit Pionieren eingenommen werden

Ein weiterer Einsatzfall für einen Pionier ist die *Besetzung von gegnerischem Gelände*! Allerdings ist dieses Vorhaben nicht so einfach in die Tat umzusetzen, wie es auf den ersten Blick aussieht: Ein durch Pioniere zu eroberndes gegnerisches Gebiet darf nicht im Einflußbereich eines Wachturms oder einer Burg liegen, d.h. der Pionier kann keine Begrenzungspfähle im Einflußbereich eines gegnerischen Wachturms setzen!



Diese Beschränkung der Pioniereroberungen bei *gegnerischem Gelände mit einem Wachgebäude* hat folgende Auswirkungen: Sollte der Gegner über ein relativ engmaschiges Netz an Wachtürmen und Burgen verfügen, ist die Eroberung von gegnerischem Gebiet quasi ausgeschlossen. Sie müßten in diesem Fall entlang der kompletten gegnerischen Grenze Ihre Begrenzungspfähle setzen, und mithin die gesamte gegnerische Siedlung per Pionierarbeit erobern. Da dieses Unterfangen zum einen sehr lange dauert und es damit zum anderen sehr unwahrscheinlich ist, daß Ihre Eroberungsaktivitäten von gegnerischen Einheiten nicht entdeckt und unterbunden werden, sollten Sie von solchen Pioniereroberungen bei Gegnern mit einem engmaschigen Wachturmnetz tunlichst Abstand nehmen!

Anders verhält es sich jedoch mit einer konzentrierten Pionierattacke auf *unbewachtes* gegnerisches Gelände! Zunächst einmal: Ein unbewachter Bereich ist solch ein Gebiet, das anfangs durch die Errichtung eines Wachturms oder eine Burg per Gebietserweiterung erobert wurde und damit als bewacht gilt, das aber später durch den Abriß des Militärgebäudes oder durch die Zerstörung (z.B. durch eine Kriegsmaschine) wieder zu einem unbewachten Gebiet wird (diese Möglichkeit des Abrisses von Wachtürmen ohne Gebietsverlust wurde bereits erläutert). Solche unbewachten Gebiete können Sie mit einer Gruppe von Pionieren „attackieren“, indem Sie mehreren Pionieren den Befehl zur Eroberung dieses unbewachten Abschnitts erteilen. Die Eroberung von solchem gegnerischem Gebiet kann auch mitten im Herzen der gegnerischen Siedlung stattfinden, vorausgesetzt, es handelt sich um unbewachtes Gebiet!



Sobald Ihre Pioniere gegnerische Gebäude komplett mit Ihren Begrenzungssteinen eingeschlossen haben, werden die gegnerischen Gebäude zerstört

Wenn Sie also eine größere Gruppe von ca. 20 Pionieren losschicken, ist eine solche „Eroberungs-attacke“ eine ernste Gefahr für jeden Gegner!



Beim Pioniereinsatz an gegnerischen Grenzen mit unbewachtem Gebiet graben Sie dem Gegner sein Land ab – die Grenze verschiebt sich (bei X)

Achtung

Umgekehrt ist ein geballter „Übernahmeversuch“ durch gegnerische Pioniere natürlich auch eine ernste Gefahr für Sie, wenn Sie die Präsenz von unbewachten Gebiet in Ihrer Siedlung praktizieren. Übertreiben Sie deshalb den Bau und den anschließenden sofortigen Abriß von Wachtürmen nicht, da Sie mit mobilen Einheiten eventuell nicht schnell genug zur Bekämpfung von gegnerischen Pionieren heraneilen können!

Tip

Der Einsatz von Pionieren funktioniert auch auf unbewachtem Gebiet eines Verbündeten. Auf diese Weise können verbündete Spieler den *Austausch von Landbesitz* vollziehen. Hat z.B. Ihr Verbündeter einen Flußlauf oder ein Gesteinsvorkommen, das er selbst nicht benötigt, auf das Sie aber dringend angewiesen sind, so bitten Sie Ihren Verbündeten einfach um eine „Eroberungserlaubnis“ für dieses Gebiet. Sobald Ihr Verbündeter dieses Areal als unbewacht deklariert hat (durch den Abriß der in der Nähe befindlichen Wachgebäude), können Sie Ihre Pioniere zur Eroberung dieses Geländes losschicken.

Wenn Ihre Pioniere attackiert werden

Da der Pionier als militärische Einheit gilt, können Ihre Pioniere durchaus in die Verlegenheit kommen, mitten im schönsten Übernahmeversuch von gegnerischen Einheiten attackiert zu werden. Bedienen Sie sich in einem solchen Fall zur Rettung Ihrer Pioniere einfach folgender Pionier-Spezialfunktion:



Pioniere sind die einzigen Einheiten in Siedler 3, die nach Ihrer Ausbildung wieder zu „freien“ Siedlern „zurückgebildet“ werden können. Klicken Sie dazu, nachdem Sie die zu „degradierenden“ Pioniere aktiviert/markiert haben, im Menü *Berufswahl* auf den Schalter *Pionier zu Träger* (bzw. *5 Pioniere zu Trägern*). Daraufhin werden die markierten Pioniere wieder in „freie“ Siedler umgewandelt. Allerdings funktioniert diese Rückwandlung nur, wenn sich Ihre Pioniere auf eigenem Gelände befinden. Auf neutralem oder gegnerischem Boden sind solche Rückwandlungsversuche erfolglos.

Tip

Die Vorgehensweise bei einem gegnerischen Übergriff auf Ihre Pioniere dürfte jetzt klar sein: Wählen Sie im Falle eines Angriffs die attackierten Pioniere blitzschnell an und führen Sie diese schnurstracks auf eigenes Terrain zurück. Sobald sich alle bzw. ein Großteil der Pioniere auf heimischen Boden befinden, wählen Sie (ggf. mehrmals) die Schaltfläche *5 Pioniere zu Trägern* an. Die auf diese Weise geschaffenen Träger können von den gegnerischen Einheiten nun nicht mehr attackiert werden, da der *Träger* nicht als militärische Einheit gilt. Ist die Gefahr in Form der feindlichen Truppen gebannt, wandeln Sie Ihre Träger eventuell wieder in Pioniere um (das kostet Sie nichts!) und setzen Ihre „Eroberungstour“ fort.

ZIVILE EINHEITEN

Der Geologe



Sicherlich wissen Sie bereits, daß der Geologe diejenige Einheit ist, die Ihnen zeigt, wo die „Schätzchen“ zu finden sind, ohne die bei Siedler 3 überhaupt nichts läuft – nämlich *Kohle*, *Eisen*, *Gold*, *Edelsteine* und *Schwefel* (vgl. zu den Ressourcen das Kapitel „*Die Rohstoffe – Förderung und Verarbeitung*“). Wenn Sie einen großen und vielversprechenden Gebirgszug in Ihren Besitz gebracht haben, wissen Sie zwar, daß sich die spielentscheidenden Ressourcen irgendwo in diesen Felsen verbergen, aber Sie wissen nicht wo – denn dazu müssen Sie erst einmal Geologen beauftragen, nach diesen Ressourcen zu suchen.



Sobald Sie also eine ausreichend große Fläche Felsen in Ihren Einflußbereich gebracht haben, bilden Sie Geologen aus, um in diesem Gebirge nach Ressourcen zu suchen. Zur Ausbildung von Geologen wechseln Sie in das Menü *Siedler/Berufswahl* und wählen dort die entsprechenden Schaltflächen für die Ausbildung von Geologen (*1 neuer Geologe* bzw. *5 neue Geologen*, siehe abgebildetes Icon).

Achtung

In vielen Missionen der drei Kampagnen stehen Ihnen bereits zu Beginn des Spiels eine Reihe von fertig ausgebildeten Geologen zur Verfügung, die Sie direkt einsetzen können!



Rohstoffe suchen

Den oder die Geologen schicken Sie anschließend mit einem rechten Mausklick bei gedrückter **[Alt]**-Taste zu den Positionen im Gebirge, an denen nach Ressourcen bzw. Bodenschätzen gesucht werden soll. Alternativ können Sie einen markierten Geologen auch direkt an der aktuellen Position (die natürlich ein Felsen sein muß) mit einem Mausklick auf die Schaltfläche *Rohstoffe suchen* mit seiner Arbeit beginnen lassen.

Tip

Geizen Sie nicht mit der Ausbildung von Geologen! Sie müssen früh und jederzeit darüber informiert sein, welche Ressourcen sich wo verbergen! Je mehr Alternativen Sie später bei der Standortwahl für Minen und Bergwerke haben, d.h. je mehr Geologen an verschiedenen Positionen nach Ressourcen suchen, desto besser. Da die Ressourcensuche per Geologen nicht gerade eine der schnelleren Aktionen bei Siedler 3 ist, dauert es eine gewisse Zeit, bis ein Geologe ein bestimmtes Areal weiträumig erforscht hat und bis Sie somit ausreichende Informationen über die Ressourcenvorkommen besitzen. Beginnen Sie **nicht** erst mit der Geologenentsendung wenn Sie beabsichtigen, Minen zu errichten, sondern bereits in sehr frühen Spielphasen. Außerdem erhöhen Sie mit einer großzügigen Anzahl von Geologen auch die Wahrscheinlichkeit, frühzeitig auf die seltenen (und wertvollen) Bodenschätze **Edelsteine** und (bedingt) **Schwefel** zu stoßen.



Schon in frühen Spielphasen sollten Sie bei den nahegelegenen Gebirgszügen vollständig informiert sein, wo was zu finden ist!



Tip

Bilden Sie am besten direkt immer 5 Geologen auf einen Schlag aus, sobald die Zahl Ihrer „freien“ Siedler dies erlaubt (z.B. nach **jeder** Errichtung eines neuen Wohnhauses). Schicken Sie die bereits seit Missionsbeginn vorhandenen Geologen **zuerst** zu den nahegelegenen Gebirgszügen, die sich bereits in Ihrem Besitz befinden oder deren Eroberung Sie planen. Weitere Ausbildungsschübe von Geologen sollten danach auch in weiter entfernten und noch nicht kontrollierten Gebieten nach Ressourcen suchen und damit abklären, ob sich die Gebietserweiterung zu diesen Arealen aufgrund von reichen Ressourcenvorkommen lohnt. Finden z.B. ägyptische Geologen die seltene Ressource **Edelsteine** in einem Gebirge außerhalb Ihres Einflußgebiets, können Sie früh Aktionen für entsprechende Gebietserweiterungen in die Richtung der entdeckten **Edelsteine** durchführen und Sie bringen das Gebirge mit der wertvollen Ressource eher unter Ihre Kontrolle als Ihre Gegner!

Tip

Die Geologen haben einen beschränkten Arbeitsbereich. Innerhalb dieses Bereiches suchen die Geologen pausenlos nach Ressourcen, solange sie dort noch ein nicht untersuchtes Fleckchen Felsen finden. Da die von einem Geologen aufgestellten Schilder mit dem „Suchergebnis“ (s. dazu die Online-Hilfe) nach einiger Zeit wieder verschwinden, kann ein Geologe in seinem Arbeitsbereich quasi bis zum Ende des Spiels aktiv bleiben, da er immer wieder – nach dem Verschwinden von einzelnen Schildern – freie Felsenabschnitte zur (erneuten) Suche nach Ressourcen finden wird. Solange ein Geologe in seinem Arbeitsbereich immer wieder freie Stellen zur Ressourcensuche findet, sind Sie über über die Ressourcenvorkommen in einem Gebirgszug ständig informiert! Zu diesem Zweck müssen Sie aber darauf achten, daß Sie die Geologen *nicht zu eng beieinander* arbeiten lassen, da sich die Arbeitsbereiche von zwei oder mehreren Geologen dann überschneiden und die Geologen eventuell sehr schnell keine freie Stelle für geologische Untersuchungen mehr finden! In diesem Fall stoppen die Geologen ihre Arbeit sofort und beginnen erst wieder mit der Ressourcensuche, wenn Sie den Befehl dazu geben (s.o.). Setzen Sie mehrere Geologen deshalb in großzügigen Abständen auf einen Gebirgsabschnitt ein, damit die Geologen ständig „bei der Sache“ bleiben und Sie über die Ressourcen in einem Gebirgszug ständig informiert sind!

Tip

Ziehen Sie arbeitende *Geologen* erst dann aus einem Gebirgszug ab, wenn Sie das betreffende Gebirge mit Minen und Bergwerken „zugepflastert“ haben und damit sowieso keine ressourcenfördernden Gebäude mehr in diesem Gebirgszug unterbringen können. In diesem Fall können Sie sich natürlich auch die weitere Ressourcensuche dort sparen und die Geologen lieber an anderen Stellen suchen lassen. Haben Sie allerdings keine Gebirgszüge zur weiteren Suche mehr in der näheren Umgebung oder sind Sie der Meinung, daß Sie bezüglich der Versorgung mit Kohle, Eisen, Gold usw. bereits bestens versorgt sind und somit für die Geologen eigentlich keine Verwendung mehr haben, können Sie die *Geologen* auch „zweckentfremden“. Setzen Sie die Geologen (die Sie – im Unterschied zu den Pionieren – nicht wieder in „freie Siedler“ zurückwandeln können) in solchen Fällen als „Späher“ oder zur Aufklärung der Karte ein. Somit können Ihnen „arbeitslose“ Geologen in manchen Fällen noch Bärendienste erweisen, z.B. wenn ein Geologe in „Späher“-Funktion eine herannahende gegnerische Invasion frühzeitig entdeckt.



Die Fähre



Die Fähre ist einzig und allein für den *Einheitentransport* gedacht. Haben Sie eine Fähre in der Werft durch den Werftarbeiter produziert, können Sie anschließend jede steuerbare Einheit, also z.B. *Schwertkämpfer*, *Geologen*, *Pioniere*, *Priester* usw. in diese Fähre einsteigen lassen und zu einem beliebigen Ort über Wasser transportieren. Bewegen Sie dazu die Fähre zunächst an das Ufer, markieren Sie die zu transportierenden Einheiten und geben Sie diesen per rechtem Mausklick den Befehl, die Fähre zu betreten. Dabei bietet die Fähre (bei jedem Volk) insgesamt 8 *Einheiten Platz*!

Fähre entladen

„Schippern“ Sie anschließend mit der Fähre und den Einheiten an Bord zu dem Punkt, an dem Sie Ihre Einheiten wieder an Land gehen lassen wollen – z.B. eine neue Insel, auf der Sie eine Kolonie gründen wollen. Bewegen Sie dazu die Fähre beim Landepunkt an das dortige Ufer und geben Sie der Fähre den Befehl *Fähre entladen* (diesen Befehl finden Sie links im Menü, wenn die Fähre aktiviert ist).

Insbesondere für die folgenden beiden Haupteinsatzgebiete werden die Fähren in Siedler 3 benötigt: zum einen für die Eroberung von neuen Inseln (vgl. das Kapitel „*Die Gründung von Kolonien*„) und zum anderen zum Angriff auf Gegner auf entlegenen Inseln (vgl. dazu das nachfolgende Kapitel „*Auf in den Kampf...*“).

Das Handelsschiff



Das *Handelsschiff* ist diejenige Einheit in Siedler 3, mit der Sie den Warenhandel bzw. den *Warentransport über Wasser* bewerkstelligen. Das Handelsschiff wird dabei ebenfalls in der Werft produziert und benötigt für seinen Einsatz als zusätzliches Gebäude eine *Anlegestelle*, über die Warenhandel bzw. der Warentransport abgewickelt werden kann. Ein Beispiel für den Einsatz des Handelsschiffes im Rahmen der „*Gründung von Kolonien*“ auf neuen Inseln haben Sie bereits im gleichnamigen Kapitel kennengelernt.

Achtung

Die Handelsschiffe haben bei *Römern*, *Ägyptern* und *Asiaten* unterschiedliche Ladekapazitäten: Während die *Ägypter* 4 Warenstapel (das entspricht maximal 24 Wareneinheiten bei maximal 4 verschiedenen Waren, ein Warenstapel kann 6 Einheiten *einer* Ware aufnehmen) auf ihren Handelsschiffen unterbringen können, sind es bei den *Römern* 3 Warenstapel (max. 18 Wareneinheiten bei max. 3 verschiedenen Waren) und bei den *Asiaten* gerade noch 2 Warenstapel (max. 12 Wareneinheiten bei max. 2 verschiedene Waren)! Die Ägypter sind somit das leistungsstärkste Volk, wenn es um den Warentransport über See geht!



AUF IN DEN KAMPF...

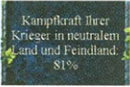
Neben der „siedlerischen“ Komponente beherrschen bei Siedler 3 auch die militärischen Aufgaben das Szenario, da Sie zum einen in den Kampagnen bzw. Missionen den Gegner mit Ihren militärischen Einheiten besiegen bzw. vertreiben müssen, und da Sie zum anderen ein Mehrspielergefecht gegen Spieler aus „Fleisch und Blut“ nur dann für sich entscheiden können, wenn Sie Ihre menschlichen Kontrahenten schlicht und einfach von der Karte fegen.

Anders als in vielen anderen Echtzeitstrategiespielen ist die militärische Komponente bei Siedler 3 allerdings keinesfalls im Vergleich zum Aufbauteil überbewertet – das „Siedeln“ prägt nach wie vor das Spiel und – nicht zuletzt – Ihren Erfolg! Ohne den vernünftigen Aufbau eines funktionierenden und effizienten Wirtschaftskreislaufes können Sie keine ausreichend starke Armee ins Feld schicken – bedenken Sie das immer!

Sobald Sie allerdings die Voraussetzungen in Form einer blühenden Siedlung mit zahlreichen Farmen, Minen und Werkstätten geschaffen haben, müssen Sie sich als ausgefuchster Strategie bzw. Taktiker beweisen, um bei Siedler 3 letztendlich erfolgreich zu werden. Die nachfolgenden Abschnitte sollen Ihnen zu diesem Zweck alles Wissenswerte zu der militärischen Komponente von Siedler 3 – insbesondere erfolgversprechende Taktiken und Strategien – vermitteln.



WICHTIG: DIE KAMPFKRAFT IHRER SOLDATEN



Sobald Sie einen oder mehrere Ihrer eigenen Soldaten aktiviert bzw. angeklickt haben, wird Ihnen in der Menüleiste die *Kampfkraft* Ihrer Soldaten angezeigt. Diese *Kampfkraft* ist in jedem Spiel von enormer Bedeutung! Im Zusammenhang mit der *Kampfkraft* müssen Sie allerdings einige Dinge unbedingt wissen:

Zunächst einmal: *Kampfkraft* ist nicht gleich *Kampfkraft*! Denn Ihre Einheiten verfügen einerseits über einen *Kampfkraftwert auf dem eigenen Territorium* (oder auf dem Gebiet eines Verbündeten), und zusätzlich über einen zweiten *Kampfkraftwert, der auf feindlichem oder neutralen (unbesetzten) Territorium* gilt. Diese zwei Werte müssen Sie stets getrennt voneinander betrachten, und zwar wie folgt:

Die *Kampfkraft* im *eigenen Territorium* oder im Gebiet eines Verbündeten beträgt während der gesamten Spieldauer *stets 100%*. Die *Kampfkraft* auf *gegnerischem* oder *neutralem Gelände* liegt dagegen zu Beginn eines Spiels wesentlich niedriger (je nach Anzahl der Mitspieler), kann allerdings im Verlauf des Spiels durch die Anhäufung von Goldbarren (bzw. Goldbarren und Edelsteinen bei den Ägyptern s.u.) im Laufe eines Spiels *gesteigert* werden – *auch über 100%*, und ist theoretisch unbegrenzt! Aber, und jetzt kommt der Haken an der Sache: Bei gesteigerten *Kampfkraftwerten* gilt eine *Kampfkraft* von über 100% *nicht im eigenen Territorium*!



Wenn die Menüleiste eine *Kampfkraft* für Ihre Einheiten von über 100% anzeigt (z.B. 110%), kämpfen Ihre Recken auf dem eigenen Gebiet immer noch mit den von Beginn an zur Verfügung gestellten 100%. Die über 100% liegende *Kampfkraft* kommt nur auf feindlichem oder neutralem Territorium zum Tragen!

Aus der *Kampfkraft-Regelung* resultierende globale Strategien

Diese *Kampfkraft-Regelung* zieht zwei wichtige globale Strategien nach sich:

1. Attacken zu solch frühen Zeitpunkten, an denen Ihre Einheiten erst über 50% oder weniger *Kampfkraft* auf feindlichem oder neutralem Territorium verfügen, sollten Sie möglichst unterlassen!



Allerdings sollten Sie diese Nichtangriffs-Empfehlung nur auf einen Großangriff beziehen, bei dem Sie beabsichtigen, den Gegner zu vernichten. Kleine Angriffe auf strategisch günstige Ziele bzw. schwach besetzte gegnerische Wachtürme und Burgen sind auch mit einer *Kampfstärke* von 50% oder weniger erfolgreich durchzuführen. Spähen Sie solche Positionen für solche „taktischen“ Attacken aus und suchen Sie sich solche Stellen bzw. Wachtürme für den Angriff aus, bei denen der Gegner nicht schnell genug mit mobilen Einheiten heraneilen kann, und Sie somit für eine längere Phase bei der attackierten Position in der Überzahl sind. Beispiele für solche „Nadelstich“-Ziele finden Sie in der Online-Hilfe. Erwähnt werden dort z.B. Lager mit *Goldbarren* und



Ansammlungen von Wohnhäusern. Aber auch Wachtürme in der Nähe von *Minen* und *Bergwerken* sind bevorzugte Ziele solcher Attacken, um die gegnerische Eisen-, Kohle- und Goldproduktion zu schwächen.



Mit einer Kampfkraft von weit unter 100% sind allenfalls „kleine“ Attacken auf gegnerische neutralge Punkte durchzuführen – hier auf ein asiatisches Reisfarm-Zentrum

2. „Einigeln und abwarten“ funktioniert in Siedler 3 auf die Dauer nicht! Ihre eigenen Einheiten nutzen Ihnen mit zunehmender Spielzeit und Kampfkraft auf dem eigenen Territorium immer weniger. Einheiten mit einer Kampfkraft von 100% gehören auf gegnerisches Gebiet, um dem Gegner zuzusetzen.

Wenn Sie für Ihre Einheiten eine gute Kampfkraft durch die Produktion bzw. das Sammeln von Gold und Edelsteinen aufgebaut haben und mit eigenen Angriffen zögern, dürfen Sie sich hinterher nicht beschweren, wenn Ihr Gegner Sie eher attackiert und eventuell – aufgrund der Kampfkraft Ihrer Einheiten von „nur“ 100% auf eigenem Gebiet – überrennt. Die Regelung der Kampfkraft ist dazu ausgelegt, daß keine Spiele entstehen, bei denen sich die Spieler auf dem eigenen Territorium verbarrikadieren und einigeln. Diese Strategie funktioniert wie gesagt bei Siedler 3 nicht. Verschaffen Sie sich Vorteile gegenüber Ihren Gegnern, indem Sie schneller als der Gegner eine passable Kampfkraft für Ihre Einheiten aufbauen und – vor allem – indem Sie früher attackieren als der Gegner.



Wie sich die Kampfkraft in welchen Schritten erhöht

Die Kampfkraft in einem Spiel beträgt zu *Beginn* meistens ca. 50%. Abweichungen hiervon ergeben sich nur in Mehrspielerpartien, bei denen mehr als 2 Spieler teilnehmen, und zwar wie folgt:

- 37% bei einem Match mit 4 Spielern
- 30% bei einem Spiel, an dem 6 Spieler teilnehmen
- 25% bei einem 8-Spieler-Match.

Diese verminderten Angriffsstärken in Mehrspielerpartien haben Ihre Begründung darin, daß mit diesen reduzierten Kampfkraftwerten ein sogenannter „Rush“ vermieden werden soll, bei dem alle Mitglieder eines Teams sehr früh mit all ihren Einheiten gemeinsam einen einzelnen gegnerischen Mitspieler angreifen. Da die summierten Kampfkraftwerte aller angreifenden Teammitglieder *immer* unter der 100%-Kampfkraft des angegriffenen Spielers liegen, hat ein von allen Mitgliedern eines Teams durchgeführter „Rush“ wenig Aussicht auf Erfolg und ist somit – auch in der Praxis – weitgehend ausgeschlossen.

Die Kampfkraft kann bei allen Völkern nach Beginn des Spiels und ausgehend vom Anfangswert sukzessive durch die *Goldproduktion* und damit gleichzeitig durch die Ansammlung von Goldbarren erhöht werden (s. auch das Kapitel „Die Rohstoffe – Förderung und Verarbeitung“). Gold erhöht die Motivation Ihrer Soldaten, in fremden Ländern für Sie zu kämpfen!



Eine Ausnahme von dieser Regelung bilden die **Ägypter**, die sowohl durch *Gold* als auch durch die Förderung von *Edelsteinen* (als einziges Volk) ihre Kampfkraft erhöhen können. Die Motivationswirkung von Gold und Edelsteinen ist dabei allerdings bei den Ägyptern nicht identisch: Edelsteine haben für die Ägypter nämlich die **doppelte Motivationswirkung im Vergleich zum Gold!** Mit anderen Worten: Wenn ein Römer z.B. 2 Einheiten Golderz zusammen mit 2 Einheiten Kohle in der Goldschmelze zu 2 Einheiten Goldbarren verarbeitet hat, hat der Römer dieselbe Motivationswirkung erzielt, als wenn ein ägyptischer Edelsteinminenarbeiter einen einzigen Korb mit Edelsteinen vor seiner Mine abstellt. Ein immenser Vorteil des ägyptischen Volkes in Hinblick auf die schnelle Erhöhung der Kampfkraft gegenüber den anderen beiden Völkern! Aus diesem Grund sind die Ägypter auch das „Angriffsvolk Nummer 1“, sobald diese eine ergiebige Edelsteinförderung auf die Beine gestellt haben!

Die Ägypter sind darüber hinaus auch in der Lage, aus Goldbarren ihre Motivation für den Kampf zu ziehen, d.h. auch die Golderzförderung und die Goldproduktion ist bei den Ägyptern möglich. Allerdings ist aufgrund des besonderen Faibles der Ägypter für Edelsteine die Motivationswirkung bei Goldbarren *nur halb so hoch* wie bei den Römern und den Asiaten! Mit anderen Worten: Sollten Sie als Ägypter keine Edelsteine sondern nur Golderz finden und somit in Hinblick auf die Erhöhung der Kampfkraft auf die Goldproduktion angewiesen sind, befinden Sie sich als Ägypter gegenüber gegnerischen Römern und Asiaten in diesem Punkt erheblich im Nachteil!



Um Ihnen bei diesen unterschiedlichen Voraussetzungen der drei Völker bezüglich des Anstiegs der Kampfkraft einen Überblick zu geben, finden Sie in der nachfolgenden Tabelle einige Kampfkraftwerte (sortiert nach Völkern), die diese Völker bei Produktion/Förderung einer bestimmten Menge an Goldbarren bzw. Edelsteinen erreichen. Die Mengenangaben basieren dabei auf einem Anfangskampfwert von 54%.

Kampfkraft	Ägypter (Edelsteine)	Ägypter (Gold)	Römer / Asiaten (Gold)
60%	7	28	14
66%	18	75	36
72%	35	140	70
82%	78	312	156
89%	125	500	250
100%	230	920	460
105%	285	1140	570

Tip

Diese Werte zeigen erst einmal, daß die Kampfkraft exponentiell ansteigt! Alle Kampfkraftwerte bis 60% (egal bei welchem Anfangs-Kampfkraftwert) werden noch relativ schnell, d.h. auch schon bei geringen Mengen von Gold und/oder Edelsteinen, erreicht. Ab einem Kampfkraftwert von 60% geht der Anstieg der Kampfkraft allerdings in immer kleiner werdenden Schritten vonstatten. Bis Ihre Krieger auf einem Kampfkraftwert von 100% auf fremdem und neutralem Gebiet kommen, müssen Sie fleißig Gold produzieren bzw. Edelsteine fördern!

Tip

Die Werte zeigen auch, daß Sie in späteren Spielphasen, wenn Sie Ihre Gegner mit hohen, über 100% liegenden Kampfkraftwerten attackieren wollen, Ihr Augenmerk auf eine florierende Gold- bzw. Edelsteinproduktion legen sollten. Geben Sie der Kampfkraft Ihrer Krieger kräftige Schübe mit mehreren Golderzminen (bzw. Edelsteinminen bei den Ägyptern) und Goldschmelzen!

Tip

Sie spielen die Ägypter und finden keine Edelsteinvorkommen und sind zur Erhöhung der Kampfkraft Ihrer Soldaten somit allein auf die Goldproduktion angewiesen? In diesem Fall zeigt Ihnen ein Blick auf die obere Tabelle, was da auf Sie zukommt! Wenn Sie mit einem Kampfkraftwert von 100% auf gegnerischem und neutralen Territorium agieren wollen, müssen Sie erst einmal mehr als 900 Goldbarren produzieren und einlagern! Viel Spaß!



Mit einem solchen Goldlager erreichen die Ägypter gerade einmal eine Kampfkraft von 90%!!

HÖHERE RÄNGE DANK MANA

Die Kampfkraft Ihrer Soldaten ist aber nicht die einzige Möglichkeit, mit stärkeren und damit besseren Soldaten in den Kampf zu ziehen. Die zweite „Aufwertungsmöglichkeit“ für Ihre militärischen Einheiten finden Sie im Menü *Siedler / Rekrutierung*.



In diesem Menü ist in der Rubrik *Offensiv* noch einmal die oben erläuterte „normale“ Kampfkraft Ihrer Soldaten aufgeführt, die aufgrund der Ansammlung von Gold und/oder Edelsteinen Ihren Soldaten zuteil wird; in der nebenstehenden Abbildung z.B. 54%.

Darunter finden Sie allerdings drei Schaltflächen, mit denen Sie Ihre Soldaten aller drei Waffengattungen (Schwertkämpfer, Speerkämpfer und Bogenschütze) in zwei Stufen vom *Gefreiten* über den *Feldwebel* bis zum *Hauptmann* befördern können. Die jeweiligen Kampfstärken dieser drei Rangordnungen unterscheiden sich (im Verhältnis zueinander) wie folgt:

■	Gefreiter	100%
■	Feldwebel	120%
■	Hauptmann	150%



Ein *Hauptmann* ist also z.B. „eineinhalbmal“ so stark wie ein normaler *Gefreiter*. Werden Soldaten rekrutiert, ohne daß eine einzige Aufwertung vorgenommen wurde, wird die Kaserne bei allen Waffengattungen lediglich Soldaten im Rang des *Gefreiten* produzieren!

Restzeit: 0%

Wenn Sie direkt zu Beginn eines Spiels versuchen, durch Klicken auf diese Schalter die Rangwerte Ihrer Soldaten zu erhöhen, werden Sie feststellen, daß dies nicht funktioniert – die Schalter sind zu Beginn deaktiviert. Damit Ihre Soldaten in den Genuß von höheren Rängen kommen, müssen Sie nämlich erst einmal die dafür erforderliche *Restzeit* verfügbar haben – und diese steigt (das wurde bereits im Kapitel „*Alkohol und Mana*“ erwähnt) durch den Erhalt von *Mana* an!

Restzeit: 10%

Erst wenn das *Mana* zu fließen beginnt, werden Sie bemerken, daß der Wert für die „Restzeit“ sich erhöht. Dabei steigt zu Beginn des Spiels – also noch vor der ersten Aufwertung – die „Restzeit“ *pro Manapunkt um 10%*!



Im Kapitel „*Alkohol und Mana*“ wurde bereits erwähnt, daß die Asiaten für jedes Faß Schnaps von ihrem Gott zwei Manapunkte erhalten! Bei den Asiaten werden Sie deshalb pro geopferten Faß Schnaps einen Anstieg der „Restzeit“ in 20%-Schritten bemerken! Mit anderen Worten: Wenn die Asiaten erst einmal eine leistungsstarke Alkoholproduktion und damit gleichzeitig eine ergiebige „Manaproduktion“ aufgebaut haben, besitzen die Asiaten gegenüber den Römern und den Ägyptern *erhebliche Geschwindigkeitsvorteile* bei der Aufwertung ihrer militärischen Einheiten!



Erst wenn die „Restzeit“ den Wert 100% erreicht hat, können Sie mit der Aufwertung einer Ihrer drei Waffengattungen beginnen. Die drei Schaltflächen sind bei Erreichung der 100%igen „Restzeit“ aktiviert und Sie können durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche wählen, ob Sie zuerst die *Schwertkämpfer*, die *Speerkämpfer* oder die *Bogenschützen* in den Rang des *Feldwebels* erheben. Eine Aufwertung funktioniert übrigens bereits auch dann, wenn Sie noch keine Kaserne errichtet haben!



Nachdem Sie die Schaltfläche Ihrer Wahl für eine Aufwertung der entsprechenden Waffengattung angeklickt haben, werden alle danach rekrutierten Einheiten dieser Gattung direkt als *Feldwebel* die Kasernen verlassen. Bereits rekrutierte Einheiten, also solche, die vor der Aufwertung „produziert“ wurden, bleiben bei ihrem *Gefreiten*-Status und werden *nicht* nachträglich aufgewertet! Die aufgewerteten bzw. ranghöheren Einheiten erkennen Sie übrigens an unterschiedlichen Ausrüstungen (Helm, Schild usw.)! In der nebenstehenden Abbildung sind z.B. (von links nach rechts) ein *Gefreiter*, ein *Feldwebel* und ein *Hauptmann* (allesamt ägyptische Schwertkämpfer) zu sehen.



Nach der ersten Aufwertung für eine Ihrer Einheitengruppen wird die „Restzeit“ wieder auf 0% absinken und Sie müssen wieder eine 100%ige „Restzeit“ abwarten, bis Sie die nächste Aufwertung durchführen können. Wenn die 100% für die zweite Aufwertung wieder erreicht sind, werden Sie allerdings feststellen, daß Sie erst einmal die beiden noch verbleibenden Waffengattungen zum *Feldwebel* befördern müssen, bevor Sie die bereits zu Beginn aufgewertete Waffengattung zum *Hauptmann* ernennen können. Beispiel: Wenn Sie bei der ersten Aufwertung



die *Schwertkämpfer* zum *Feldweibel* aufgewertet haben, müssen Sie in den beiden nachfolgenden Aufwertungen erst die *Bogenschützen* und die *Speerkämpfer* ebenfalls zum *Feldweibel* ernennen, bevor Sie die *Hauptmann*-Aufwertungen in Angriff nehmen können!

Achtung

Wenn Sie den Anstieg der „Restzeit“ für die zweite Aufwertung einmal beobachten, werden Sie feststellen, daß der Anstieg für die zweite Aufwertung nun nicht mehr so flott – d.h. in 10%-Schritten – vorangeht, sondern die „Restzeit“ für die zweite Aufwertung nur noch in 5%-Schritten steigt. Mit anderen Worten: die „Restzeit“ steigt nur noch um 5% pro erhaltenem Manapunkt (beachten Sie wiederum die Ausnahme bei den Asiaten) und bis die Aufwertung der zweiten Waffengattung zum *Feldweibel* vollzogen werden kann, benötigen Sie etwas mehr Zeit!

Dieser verzögerte Anstieg der „Restzeit“ wird sich bei den nachfolgenden Aufwertungen noch weiter reduzieren! Da Sie für jede Waffengattung zwei Aufwertungen (*Feldweibel* und *Hauptmann*) vornehmen können, sind insgesamt 6 Aufwertungen möglich. Das Tempo des Anstiegs der „Restzeit“ für diese einzelnen Aufwertungen verhält sich dabei wie folgt:

Anstieg der „Restzeit“ pro Manapunkt

Für die 1. Aufwertung	10 %	= 10 Manapunkte
Für die 2. Aufwertung	5 %	= 20 Manapunkte
Für die 3. Aufwertung	3,33 %	= 30 Manapunkte
Für die 4. Aufwertung	2 %	= 50 Manapunkte
Für die 5. Aufwertung	1,66 %	= 60 Manapunkte
Für die 6. Aufwertung	1,33 %	= 30 Manapunkte

Wenn Sie diese Anstiege pro Manapunkt auf die dafür erforderlichen bzw. zu opfernden Alkoholeinheiten umrechnen, bis jeweils 100% „Restzeit“ erreicht sind, werden Sie feststellen, daß Sie insgesamt 200 Flaschen Wein (bei den Römern) oder Fässer Bier (bei den Ägyptern) opfern müssen, bis Sie alle drei Waffengattungen im Rang eines *Hauptmanns* rekrutieren können! Bei den Asiaten halbiert sich diese Zahl natürlich, da diese (s.o.) für jedes Faß Schnaps mit zwei Manapunkten belohnt werden!

Achtung

Es ist nicht so, daß die „Restzeit“ erst wieder zu steigen beginnt, wenn eine Aufwertung durchgeführt wurde. Die „Restzeit“ summiert sich „im Hintergrund“ kontinuierlich auf, solange Ihr Volk Alkohol in den betreffenden Gotteshäusern opfert und dafür Manapunkte erhält. Das heißt z.B., wenn Sie fleißig Manapunkte sammeln und mehr als die o.g. 200 Einheiten Alkohol geopfert haben, ohne in dieser Zeit eine einzige Aufwertung vorgenommen zu haben, können Sie alle 6 Aufwertungen nacheinander durchführen und alle Waffengattungen somit auf einen Schlag in



den Rang des *Hauptmanns* erheben. Übrigens ist es auch nicht so, daß die Aufwertungen selbst Manapunkte (im Gegensatz zu Priester-Aktionen) verbrauchen!

Die Gesamt-Kampfkraft einer Einheit

Erst in der Kombination von beiden Kampfkraftwerten (Rangwert und normaler Kampfkraftwert) ergibt sich die *Gesamt-Kampfkraft* einer Einheit. Beispiel: Die *Offensiv-Kampfkraft* Ihrer Einheiten (durch die Ansammlung von Gold oder Edelsteinen erhöht) beträgt 80%. Ein normaler *Gefreiter* mit einem Rangwert von 100% hat dann tatsächlich eben diese 80% Gesamt-Kampfkraft, während z.B. ein *Hauptmann* (egal ob Schwertkämpfer, Speerkämpfer oder Bogenschütze) eine Gesamt-Kampfkraft von 120% ($(80 \cdot 150) / 100$) besitzt (auf gegnerischem oder neutralen Terrain!).

Tips und Tricks zu den Aufwertungen

Tip

Sobald die Manaproduktion in Gang gekommen ist, ist die Aufwertung Ihrer Einheiten zu den höheren Rängen *Pflicht*! Diese Aufwertungsmöglichkeit ist quasi ein Nebenprodukt der Manaproduktion, das Sie jedesmal – sobald Sie über eine „Restzeit“ von 100% verfügen – sofort nutzen sollten!

Tip

Optimal ist es natürlich, wenn Sie die Aufwertungen vor den ersten Soldatenrekrutierungen durchführen können! Sie beginnen in diesem Fall erst dann mit den Rekrutierungen, wenn Sie mindestens eine Waffengattung bereits aufgewertet haben. Bei den ersten Soldatenrekrutierungen „produzieren“ Sie dann natürlich nur Einheiten derjenigen Waffengattung, die bereits eine Aufwertung erhalten haben. Allerdings ist dieses „Warten“ auf die höheren Ränge *riskant* – insbesondere in Mehrspielerpartien. Da der Aufbau der Alkohol- und Manaproduktion eine gewisse Zeit dauert und in dieser Zeit auf die Rekrutierung von Gefreiten komplett verzichtet werden muß, können Sie mit der Rekrutierung von höherrangigen Soldaten erst relativ spät beginnen! Wenn in dieser Zeit Ihre Gegner bereits fleißig *Gefreite* für einen Angriff rekrutieren sollten, geraten Sie schnell ins Hintertreffen!

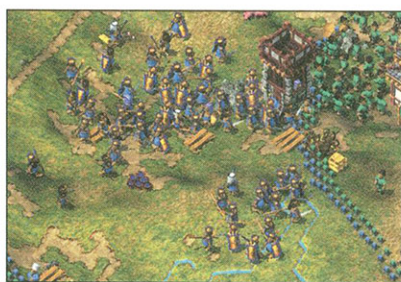
Tip

Bevorzugen Sie die Rekrutierung von bereits aufgewerteten Einheiten! Das heißt, rekrutieren Sie möglichst immer nur diejenigen Soldaten, die den höchsten Rang besitzen. Haben Sie z.B. die **Schwertkämpfer** bereits zum **Hauptmann** aufgewertet und warten auf den nächsten 100%-Wert der „Restzeit“, um auch die **Bogenschützen** und die **Speerkämpfer** in den Rang des **Hauptmanns** zu erheben, sollten Sie in dieser Zeit verstärkt **Schwerter** produzieren und möglichst ausschließlich die „**Schwertkämpfer-Hauptmänner**“ rekrutieren.



Stellen Sie in diesem Beispiel zu diesem Zweck einerseits die primäre Waffenproduktion auf die Schwerter um (im Menü *Waren und Werkzeuge / Werkzeuge und Waffen*) und/oder die Rekrutierungsmethode (im Menü *Siedler / Rekrutierung*) ggf. von *automatisch* auf *Manuell* um!

Die erhöhten Kampfwerte durch einen erhöhten Rang gelten auf allen Territorien! Das heißt – im Unterschied zur „normalen Kampfkraft“ – auch auf eigenem Gebiet! Deshalb sollten Sie, sofern Sie zunächst eine Defensivstellung einnehmen wollen, die Aufwertung Ihrer Einheiten gegenüber der Erhöhung der „normalen Kampfkraft“ vorziehen, da die Erhöhung der „normalen Kampfkraft“ Ihnen nur auf gegnerischem oder neutralem Gebiet etwas bringt, das Erreichen von höheren Kampfwerten durch höherrangige Einheiten jedoch **auch** auf eigenem Territorium ins Gewicht fällt! Das heißt konkret: Bauen Sie in diesem Fall zuerst die Alkohol- und Manaproduktion auf, bevor Sie die Erhöhung der „normalen Kampfkraft“ durch eine florierende Gold- und/oder Edelsteinproduktion in Angriff nehmen!



Viele „goldene Helme und Schilde“, d.h. viele postierte höherrangige Einheiten veranlassen manchen Gegner, von einer Attacke abzusehen ...



AUSGESUCHTE TIPS, TAKTIKEN UND STRATEGIEN

In den folgenden Abschnitten finden Sie schließlich noch eine Reihe von gesammelten Tips, Tricks, Hinweisen, Taktiken und Strategien, die Ihnen vielleicht in der ein oder anderen Siedler-3-Schlacht eine wertvolle Hilfe sein können.

Regel No. 1: Streben Sie immer die Einheitenübermacht an!

Die besten Strategien, Taktiken und Vorgehensweisen nutzen Ihnen überhaupt nichts, wenn Ihr Gegner in der Einheitenüberzahl ist. Deshalb sollten Sie sich in einem Spiel jederzeit die Regel vor Augen führen, durch massive Soldatenrekrutierungen in einer Schlacht die Einheitenüberzahl zu erlangen. Eine gut funktionierende und kontinuierliche Soldatenproduktion, ist meistens der Schlüssel zum Sieg!

Welche Einheitenkombination soll rekrutiert werden?

Oder anders: In welcher Kombination soll die Waffenproduktion ablaufen? Primär sollte jederzeit sein, daß Sie *stets die ranghöchsten Einheiten* rekrutieren bzw. die entsprechenden Waffen produzieren. Insgesamt sollten Sie dann im weiteren Verlauf eines Spiels daraufhin arbeiten, von allen drei Einheitentypen ein gewisses Kontingent zur Verfügung haben (d.h. alle drei Waffentypen produzieren) – denn Sie wissen nie, wann Sie welchen Einheitentyp benötigen!

Die drei Einheitentypen funktionieren – zwar nicht klassisch aber annähernd – nach dem *Stein-Schere-Papier-Prinzip*! Jeder Einheitentyp besitzt einen Vorteil und einen Nachteil gegenüber den anderen Einheitentypen, wobei nachfolgend nur die Vorteile aufgezählt werden, die Nachteile ergeben sich entsprechend:

1. Der *Schwertkämpfer* besitzt Vorteile gegenüber *Bogenschützen*, da er mit diesen aufgrund seines hohen Bewegungstempos schnell auf Tuchfühlung und damit in den Nahkampf gelangt, in dem die Bogenschützen vollkommen auf verlorenem Posten stehen.
2. Der *Speerkämpfer* besitzt Vorteile gegenüber den *Schwertkämpfern*, da die Speerkämpfer mit Ihren Waffen die Schwertkämpfer auf Distanz halten können und in einem Duell wesentlich weniger Treffer einstecken müssen als der Schwertkämpfer (wenn auch in höherer Intensität).
3. Der *Bogenschütze* besitzt gegenüber den *Speerkämpfern* Vorteile, da er bei ungefähr gleichem Bewegungstempo wie der Speerkämpfer eine „Hit-and-Run“-Taktik gegen Speerkämpfer verfolgen kann. Dabei attackiert der Bogenschütze herannahende Speerkämpfer so lange, bis seine Mindestreichweite erschöpft ist. Danach ergreift der Bogenschütze die Flucht und „lockt“ dabei die Speerkämpfer entweder zu anderen postierten Bogenschützen oder zu weiteren Speer- oder Schwertkämpfergruppen.

**Tip**

Mit anderen Worten: Sie sollten immer von allen Einheitentypen einige Einheiten zur Verfügung haben, um gegen gegnerische Waffengattungen gezielt vorzugehen – mit Schwertkämpfern gegen Bogenschützen, mit Speerkämpfern gegen Schwertkämpfer und mit Bogenschützen gegen Speerkämpfer.

Die optimale Formation

Beim Einsatz von mehreren Einheiten (sowohl in der Defensive als auch in der Offensive), sollten Sie *immer konsequent* folgende Formationsregel beachten: *Bringen Sie Nahkämpfer (Schwert- und/oder Speerkämpfer) und die Bogenschützen immer in solch eine Formation, bei der die Nahkämpfer vor den Bogenschützen postiert sind!*

Im Falle eines Kampfes nutzen Sie die Nahkämpfer, um attackierende gegnerische Einheiten in Kämpfe zu verwickeln, während Ihre Bogenschützen aus dem Hintergrund die attackierenden Einheiten „in die Mangel nehmen“.



Während vorne die Speerkämpfer die gegnerischen Einheiten in Nahkämpfe verstricken, räumen die (hier markierten) Bogenschützen aus dem Hintergrund mächtig auf!

Achtung

Lassen Sie *niemals* eine Gruppe von Bogenschützen alleine, d.h. ohne die Unterstützung von Nahkämpfern in die Schlacht ziehen! Zum einen sind die Bogenschützen gegen auf Tuchfühlung herangekommene feindliche Speer- oder Schwertkämpfer chancenlos, da die Mindestreichweite der Bogenschützen eine Selbstverteidigung gegen diese Nahkämpfer ausschließt. Eine in den Nahkampf verwickelte Gruppe von Bogenschützen, die keine Unterstützung durch Speer- oder Schwertkämpfer genießt, wird sehr schnell komplett aufgerieben! Stellen Sie Ihren Fernwaffeneinheiten also *immer* einen Begleitschutz in Form von Speer- oder Schwertkämpfern zur Seite!



Wachgebäude in Grenzgebieten bevorzugt mit starken Einheiten besetzen

In vielen Missionen verfügen Sie direkt zu Beginn über einige ranghöhere Krieger (z.B. auch den *Hauptmann*), die gegenüber den normalen Gefreiten natürlich in Bezug auf die Kampfstärke Vorteile aufweisen. Diese ranghöheren Krieger sollten Sie bevorzugt diejenigen Wachgebäude besetzen lassen, die in unmittelbarer Grenznähe liegen. Da die Wachgebäude in Grenznähe viel öfter das Angriffsziel für gegnerische Verbände sind, sollten Sie dort die höchstmögliche Kampfkraft vereinen. Wachgebäude „im Hinterland“ sind dagegen nur in Ausnahmefällen das Ziel gegnerischer Attacken. Dort können die Wachgebäude deshalb von den rangniederen Soldaten besetzt werden.



Wachgebäude in unmittelbarer Grenznähe zum Gegner sollten mit den stärksten (ranghöchsten) Soldaten besetzt werden (bei X)

Die Besetzung von Wachgebäuden mit Bogenschützen



Bogenschützen auf den Zinnen von Wachgebäuden haben zum einen eine sehr hohe Reichweite und sind zum anderen dort oben vor gegnerischen Attacken sicher, denn auch gegnerische Bogenschützen können die auf Wachgebäuden platzierten Einheiten nicht attackieren. Somit ist die Platzierung von Bogenschützen auf Wachgebäuden – insbesondere in Grenzgebieten – durchaus sinnvoll.

Übertreiben Sie jedoch die Besetzung von Wachgebäuden mit Bogenschützen nicht bzw. schicken Sie nie Ihr gesamtes Bogenschützenpersonal in die Wachgebäude! Die Bogenschützen sind dort oben nur so lange im Vorteil, wie die Mindestreichweite der Bogenschützen ausreicht, um herannahende gegnerische Einheiten unter Beschuß zu nehmen. Sind die gegnerischen Einheiten erst einmal bis an das Wachgebäude herangerückt, hat es sich mit der Herrlichkeit der Bogenschützen dort oben auf den Zinnen erledigt. In diesem Fall reicht die Mindestreichweite der Bogenschützen nicht mehr aus, um die vor der Tür des Wachgebäudes angreifenden gegnerischen Einheiten zu attackieren. Sie können mit den Bogenschützen dort oben auch nicht mehr



auf Distanz gehen, um wieder die Mindestreichweite zwischen sich und den gegnerischen Bogenschützen zu bringen und um damit wieder attackieren zu können. Sind die gegnerischen Nahkämpfer beim Wachgebäude, können die im Wachgebäude befindlichen Bogenschützen nur noch auf ihre Vernichtung warten – die Flucht aus dem Gebäude ist nicht mehr möglich und im „Türkampf“ sind sie aufgrund des Nahkampfcharakters dieser Kämpfe chancenlos. Deshalb ist es immer empfehlenswert, einige Bogenschützen als *mobile* Truppen innerhalb Ihrer Siedlung zu behalten, mit denen Sie dann wesentlich flexibler auf gegnerische Übergriffe reagieren können!

Der „Lockangriff“

Die unterschiedlichen Kampfkraftwerte auf eigenem und fremdem bzw. neutralem Territorium lassen den „Lockangriff“ zu einer der wirkungsvollsten Strategien bei Siedler 3 werden. Diese Methode ist eine sehr effektive Taktik, um auch größere gegnerische, zahlenmäßig überlegene Einheitenverbände, die in einer fixen Position lauern, durcheinanderzuwirbeln und anschließend komplett aufzureiben. Insbesondere in frühen Spielphasen, in denen alle Parteien zumeist noch nicht über erhöhte Kampfkraftwerte auf gegnerischem Areal verfügen, ist diese Strategie zu empfehlen.

Ziel des Lockangriffs ist es, den Gegner in der für ihn zumeist günstigen Stellung auf seinem eigenem Territorium *nicht* selbst anzugreifen, sondern seine Truppen aus deren Position herauszulocken, um anschließend Ihren Einheiten, die Sie auf Ihrem eigenen Gelände postiert haben, „in die Arme“ zu laufen.

Bilden Sie zunächst – in ausreichender Stärke und auf dem eigenen Territorium – eine Defensivformation, in der Sie die Infanterieeinheiten in vorderer Reihe und Ihre Bogenschützen in hinterer Reihe postieren. Die Einheitenzahl dieser Formation muß natürlich ausreichen, um der gegnerischen Einheitenzahl Paroli bieten zu können, was aber nicht heißt, daß Sie eine Überzahl oder gleich starke Einheitenzahl erreichen müssen. Mit dieser Taktik können Sie auch gegnerische Überzahlen besiegen, sofern der Gegner noch nicht über eine Kampfkraft von 100% oder mehr verfügt.



Schicken Sie dann einen *einzelnen* Bogenschützen zu der gegnerischen Position, ohne daß dieser Bogenschütze in die Reichweite von eventuell vorhandenen feindlichen Bogenschützen gerät (ganz wichtig!). Führen Sie bei dieser „Lockeinheit“ deshalb am besten einen Späher mit, der solche Gegebenheiten frühzeitig erkennt und damit Sie gegnerische Bogenschützen umgehen können. Sobald Sie eine gegnerische Infanterieeinheit oder –ansammlung entdeckt haben, lassen Sie den Bogenschützen eine gegnerische Einheit, die möglichst weit außen postiert sein sollte, attackieren bzw. rücken Sie mit dem Bogenschützen schrittweise vor, bis dieser das Feuer auf den Gegner selbständig eröffnet. Die gegnerischen Einheiten werden nun reagieren und auf Ihren einzelnen Bogenschützen zustürmen, um diesen zu beseitigen.



Ihren Bogenschützen müssen Sie nun schnell in die eigenen Reihen zurück bewegen! Die gegnerischen Einheiten werden in diesem Fall die Verfolgung des flüchtenden Bogenschützen aufnehmen – und das ist auch gut so! Denn der Bogenschütze wird die Verfolger geradewegs in die Arme Ihrer auf dem eigenen Territorium postierten Einheiten führen, die nur darauf warten, den feindlichen Einheiten einen gebührenden Empfang zu bereiten.



Locken Sie gegnerischen Einheiten auf Ihr Territorium und attackieren Sie diese anschließend mit 100% Kampfkraft



Diese Strategie funktioniert nur, wenn der Bogenschütze keine große Strecke auf seiner Flucht zurücklegen muß! Mit anderen Worten, das gegnerische Gebiet, aus dem Sie die feindlichen Einheiten heranlocken, muß nahe Ihrem Gebiet liegen. Bogenschützen sind in Ihrer Bewegung etwas langsamer als Infanterieeinheiten, so daß die verfolgenden gegnerischen Infanterieeinheiten Ihren Bogenschützen bei der Verfolgung über eine zu lange Strecke einholen, attackieren und beseitigen können.

Noch effektiver wird solch ein Lockangriff übrigens, wenn Sie Ihre Defensivformation hinter ein paar eigenen Wachgebäuden postieren – so wie in der Abbildung oben zu sehen. Die auf Wachgebäuden platzierten Bogenschützen können die Beseitigung der herangelockten gegnerischen Einheiten sehr gut unterstützen, ohne selbst in die Gefahr zu geraten, attackiert zu werden!



Achtung

Menschliche Gegenspieler werden den Trick des „Lockangriffs“ allerdings wahrscheinlich durchschauen und ihre Einheiten, wenn diese sich selbständig auf den Weg in gegnerisches Territorium begeben, von diesem Vorhaben abhalten und schnurstracks zurück dirigieren. Trotzdem: Versuchen Sie diesen Trick auch gegen menschliche Kontrahenten. Hat Ihr Gegenspieler eventuell seine Augen gerade woanders und bemerkt die Selbständigkeit seiner Einheiten nicht oder zu spät, kann der Lockangriff auch gegen einen menschlichen Gegenspieler eine Vorentscheidung herbeiführen!

Der Einsatz des Befehls *Position halten*

Position halten

Diese Strategie des Lockangriffs funktioniert allerdings nur dann, wenn die herangelockten Einheiten nicht mit dem Befehl *Position halten* eine fixe Stellung eingenommen haben. In diesem Fall kann die Einheiten nämlich nichts und niemand dazu bewegen, ihre aktuelle Position zu verlassen.

Diesen Befehl sollten Sie allerdings auch für Ihre eigenen Einheiten nutzen, insbesondere dann, wenn Sie einige Einheiten in Grenznähe zu einem Gegner platziert haben und diese Einheiten sich immer wieder selbständig auf eine Offensive in das gegnerische Territorium begeben, nur weil sie dort einen gegnerischen Geologen oder Pionier geortet haben. Diese „Selbstmordkommandos“ der eigenen Einheiten können Sie in solchen Fällen mit dem Befehl *Position halten* abstellen!

Der Einsatz der Kriegsmaschinen

Im Kapitel „Einheitenlehre“ haben Sie bereits einiges über die wesentlichen Charaktereigenschaften der Kriegsmaschinen erfahren. Das dort erwähnte sehr langsame Bewegungstempo, die eigenständige riskante Wegfindung sowie die mangelnde Bewegungsfreiheit lassen einen Angriff von schweren Kriegsmaschinen auf weiter entfernte gegnerische Stellungen zu einer langfristigen Angelegenheit werden. Allenfalls auf relativ nah gelegene Stellungen können die Kriegsmaschinen einen Angriff wirkungsvoll unterstützen – insbesondere bei der Beseitigung von *Burgen* und *Großen Wachtürmen* aus der Distanz.

Sehr effektiv ist dagegen der Einsatz der Kriegsmaschinen, wenn Sie einen gemeinsamen Grenzverlauf mit einem Gegner haben. In diesem Fall kann das *Katapult*, die *Balliste* oder die *Kanone* von dem eigenen Territorium aus die gegnerischen Wachgebäude unter Beschuß nehmen und beseitigen. Da diese Attacken allerdings höchstwahrscheinlich mit einem Gegenangriff von Infanterieeinheiten beantwortet werden, sollten Sie eine Kriegsmaschine auch auf dem eigenen Territorium nicht völlig ohne Begleitschutz agieren lassen.



Eine asiatische Kanone (bei X) nimmt einen gegnerischen Wachturm (bei *) von dem eigenen Territorium aus unter Beschuß!

Ihr beste Einheit gegen Kriegsmaschinen – der Förster!

An anderer Stelle haben Sie bereits erfahren, daß Kriegsmaschinen keine dichten Wälder oder Gesteinsvorkommen durchqueren können. Nutzen Sie diese beschränkte Bewegungsmöglichkeiten der Kriegsmaschinen dahingehend aus, daß Sie einen Förster einen „Kriegsmaschinen-Schutzwall“ in Form eines Waldes an einer geeigneten Stelle, z.B. an Engpässen oder in Küstenbereichen, anpflanzen lassen. Ist der Wald nach einer Weile üppig und dicht, kann keine gegnerische Kriegsmaschine mehr Ihre Stellung „belästigen“.



An dieser Stelle kommt keine Kriegsmaschine mehr nach Norden durch

Angriffe auf gegnerische Inselpositionen

In einigen Missionen, sowie auch in zahlreichen Mehrspielerpartien, werden Sie es mit Gegnern zu tun haben, die Sie nicht über das Festland „aufsuchen“ können, sondern die Sie über den Wasserweg hinweg auf einer Insel attackieren müssen.



Für den Angriff von gegnerischen Stellungen auf einer Insel müssen Sie sich zunächst einmal durch die Produktion von mindestens einer *Fähre* vorbereiten. Da ein Angriff auf eine gegnerische Stellung zumeist den Einsatz von mehreren Einheiten bedingt, müssen Sie – aufgrund der geringen Aufnahmekapazität von Fähren (maximal 8 Einheiten) – eine ganze Flotte von Fähren produzieren, um einen geballten und damit erfolgversprechenden Angriff auf eine Insel durchzuführen.

Einfacher und schneller funktioniert eine solche Invasion, wenn Sie einen *Vorposten auf der gegnerischen Insel* etablieren. Dieser Vorposten muß nicht unbedingt bewacht sein d.h. mit einem Wachgebäude versehen werden, sondern kann ganz einfach aus einem Stück Land, das von Ihren *Pionieren* erobert wird, bestehen. Dazu laden Sie zunächst eine Handvoll *Pioniere* auf Ihre *Fähre* und suchen anschließend auf der gegnerischen Insel mit der *Fähre* eine geeignete Landestelle in Ufernähe. Haben Sie eine solche Stelle gefunden, laden Sie die *Pioniere* dort aus und nehmen ein Stück Land mit Hilfe der gelandeten *Pioniere* ein. Bei dem so entstehenden Vorpo-



sten sammeln Sie nun anschließend Ihre Einheiten, die Sie nacheinander in mehreren Schüben mit einer oder mehreren Fähren dorthin transportieren.



Während Ihre Pioniere oben rechts ein Stück Land auf der gegnerischen Insel erobern, transportieren unten zwei Fähren mehrere Einheiten zu dem Vorposten

Ein solcher Vorposten in Form eines eigenen Stück Landes hat den Vorteil, daß Sie auf der gegnerischen Insel über einen „Zufluchtsort“ verfügen, auf dem Ihre Einheiten – sofern diese noch nicht 100% oder mehr Kampfkraft auf gegnerischem oder neutralem Territorium besitzen – mit einer Kampfkraft von 100% kämpfen können (s.o.). Gelingt es Ihnen nun, die gegnerischen Einheiten auf Ihr Gelände zu locken (wie beschrieben), haben Sie auch dort unter Umständen schnell die Überhand gewonnen, insbesondere dann, wenn der Gegner noch über eine sehr geringe Kampfkraft verfügt. Gelingt ein solcher „Lockangriff“ nicht, haben Sie auf dem eigenen Territorium immer noch die Sicherheit, daß Ihr Gegner Sie bei dieser Position – aufgrund Ihrer dortigen 100%igen Kampfkraft – nicht so schnell attackieren wird.



Die Pionier/Späher-Bogenschützen-Attacke

Eine wirkungsvolle Angriffskombination – insbesondere gegen gegnerische Bogenschützenverbände – ist die Kombination von *Pionieren* (oder alternativ *Späher*) und *Bogenschützen*. Diese „Truppenkombination“ mag Ihnen zunächst etwas seltsam erscheinen, jedoch können Sie mit dieser Strategie insbesondere gegen menschliche Gegenspieler, oftmals eine Vorentscheidung herbeiführen.

Der „Trick“ dieser Strategie besteht darin, die Pioniere (alternativ können auch Späher eingesetzt werden) als „Kanonenfutter“ vorzuschicken. Die Attacken des Gegners werden sich in diesem Fall zunächst auf diese „Vorhut“ konzentrieren und die nachfolgenden Bogenschützen bleiben von Attacken der gegnerischen Bogenschützen, Schwertkämpfern und Lanzenträgern verschont. Solange Ihre Vorhut attackiert wird, können Ihre nachrückenden Bogenschützen in Position gebracht werden bzw. den Gegner bereits aus der Ferne unter Beschuß nehmen. Erst wenn Ihre Vorhut in Form von Pionieren oder Spähern aufgerieben ist, müssen sich die Bogenschützen ein wenig in acht nehmen. Bis die Bogenschützen allerdings attackiert werden, sollten diese bereits selbst einige gegnerische Einheiten ausgeschaltet haben.

Je größer die Pionier- oder Spähergruppe ist, desto länger werden die gegnerischen Attacken von Ihren Bogenschützen abgelenkt. Wenn Sie es sich erlauben können, sollten Sie durchaus die gesamte Einwohnerschaft eines mittelgroßen Wohnhauses (= 30 Einheiten) auf einen Schlag zu *Pionieren* ausbilden und damit ihrem „Kanonenfutterdasein“ überführen. Der Verlust von so vielen *Pionieren* oder *Spähern* fällt nicht sonderlich schwer ins Gewicht – schließlich benötigen diese Einheiten keinerlei Ausrüstung, die Ihre Wirtschaft belasten!

Kasernen-Blockade

Wenn es Ihnen gelingt, in das Landesinnere des Gegners vorzudringen und dort alle mobilen Truppen zu beseitigen, Sie jedoch nicht mehr über eine ausreichend große Streitmacht verfügen, um die gegnerischen Türme und/oder Burgen zu attackieren, sollten Sie den neuerlichen Ausrüstungsversuchen des Gegners zuvorkommen, indem Sie Ihre verbliebenen Einheiten *um seine Kasernen* herum platzieren. Neu produzierte Militäreinheiten werden anschließend immer sofort von Ihrer Gruppe attackiert und – aufgrund Ihrer Übermacht an dieser Position – normalerweise schnell beseitigt. Der Aufbau einer neuen Streitmacht des Gegners wird somit wirkungsvoll unterbunden, solange der Gegner keine Einheiten aus Türmen oder Burgen zu dieser Position heranzieht!



Blockieren Sie die gegnerische Kaserne, indem Sie mit bei der Kaserne platzierten Einheiten neu produzierte Einheiten direkt attackieren und beseitigen



DIE KAMPAGNEN



In 3 Kampagnen, bestehend aus jeweils 8 Missionen, können Sie Ihr strategisches Geschick gegen die „künstliche Intelligenz“ beweisen. In den Missionen schlüpfen Sie dabei in die Rollen der drei Helden des Spiels: *Septimus Marius* (Römer), *Tsu Tang* (Asiaten) und *Ramadamses* (Ägypter), die ihrerseits von den drei Göttern Jupiter, Ch'ih-Yu und Horus als Vertreter ihrer Völker auserwählt wurden, um den Wettstreit der drei Götter zu gewinnen.

Spieren Sie die Missionen in der Reihenfolge, wie es vorgeschlagen wird, also zuerst die römische (für Anfänger), anschließend die asiatische (für Fortgeschrittene) und schließlich die ägyptische (für Profis) Kampagne.



Die Missionen spielen jeweils auf einer Insel oder Inselwelt. Die Missionsziele umfassen entweder die komplette Eroberung der Insel oder die Eroberung von bestimmten Gebäuden. Dabei sehen Sie zu Beginn einer Mission bereits die Umriss der Insel oder der Inselwelt, auf der die Mission stattfindet. Sehen Sie sich das Missionsgebiet auf der Übersichtskarte genau an. Mit dieser Karte erhalten Sie eine Reihe von wichtigen Informationen bezüglich Ressourcen, Standorte der Gegner, sowie bereits kleine Lösungshinweise, die Sie unbedingt beachten sollten!

„Die KI“ oder „Warum es keine Missionslösungen geben kann“

Zunächst: Mit „KI“ ist die sogenannte „Künstliche Intelligenz“ bzw. der Computergegner gemeint. Das Verhalten der KI ist in einer Mission nicht vorhersehbar und auch nicht standardisiert. Dies betrifft insbesondere folgende zwei Punkte:

1. *Die Siedlungsentwicklung der KI:* Es kann Ihnen passieren, daß sich der Computergegner in einem ersten Versuch eines Spiels überhaupt nicht vernünftig entwickelt bzw. entwickeln kann und Sie leichtes Spiel haben. Jedoch kann die KI in einem weiteren Versuch auf derselben Karte unheimlich stark werden, und Sie Ihre liebe Mühe und Not haben, den Computergegner zu besiegen. Die KI hat keine festen Baupositionen und zieht ihre Siedlung nicht nach einem festen Schema hoch, sondern „entscheidet“ situationsbedingt und versucht den Siedlungsaufbau genauso zu optimieren wie Sie! Dabei versucht die KI z.B. genauso wie Sie, sofort die wertvollsten Gebiete per Gebietserweiterung für sich zu gewinnen. Aber in diesem Wettlauf kommt es manchmal auf Sekunden und auf Zentimeter an, ob an einer bestimmten Position z.B. noch eine Getreidefarm gebaut werden kann oder nicht. Somit kann es passieren, daß die KI in einem Spiel unheimliche Entwicklungsprobleme bekommt, in einem anderen Spiel auf derselben Karte dagegen eine blühende Siedlung auf die Beine stellt!



2. *Der Zeitpunkt von Angriffen der KI:* Wann die KI Ihre Siedlung mit einigen Einheiten besuchen kommt, ist nicht etwa zu festen Zeitpunkten „vorprogrammiert“ (nach dem Motto: der erste Angriff erfolgt nach 25 Minuten und 30 Sekunden), sondern richtet sich einzig und allein danach, wie stark Sie sind. Die KI wird Sie nämlich nur dann attackieren, wenn die KI Positionen bei Ihnen entdeckt, die relativ schwach bewacht sind. Beispiel: Sie verzichten in einem Spiel zunächst sehr lange auf die Rekrutierung von Soldaten, da Sie lieber zuerst eine Alkohol- und Manaproduktion aufbauen wollen, um hinterher direkt nur die höherrangigen Einheiten rekrutieren zu können. In diesem Fall wird die KI dies erkennen und z.B. Ihre vorderen Grenzabschnitte, in denen die Wachtürme jeweils nur mit einem Schwertkämpfer im Rang des Gefreiten besetzt sind, dann attackieren, wenn der KI dafür einige Einheiten zur Verfügung stehen. Wenn Sie im nächsten Spiel auf derselben Karte von vornherein eine vernünftige Soldatenproduktion planen und durchführen, werden die Angriffe der KI (vielleicht) ausbleiben. Anderes Beispiel: Das eine mal steht an der Grenze ein großer Wachturm mit zwei Soldaten, das andere mal ein großer Wachturm mit nur einem Soldat – im ersten Fall unterläßt die KI (vielleicht) einen Angriff, im zweiten Fall nicht!

Da also in diesen beiden Punkten das Verhalten des Computerspielers von winzigen Details abhängt, die unmöglich alle komplett in einer Missionslösung aufgezählt werden können, um so einen halbwegs reproduzierbaren Spielverlauf zu beschreiben, wird im folgenden auf Schritt-für-Schritt-Missionslösungen verzichtet!

Statt dessen erhalten Sie die offen gedeckten Karten einer jeden Mission. Auf diesen Karten finden Sie die Startpunkte des Gegners, die Positionen von Gebirgszügen mit den dort befindlichen Ressourcen, die Positionen von „versteckten“ Waren (s.u.), Stellen mit viel Bauplatz, bevorzugte erste Expansionsrichtungen usw. Mit dieser Hilfestellung können Sie Ihre Missionen hervorragend im voraus „am Reißbrett“ planen! Diese Hilfestellungen sind als Missionslösungen auch vollkommen ausreichend, da detaillierte Schritt-für-Schritt-Missionslösungen nicht möglich sind, und da Ihnen mit diesen Hilfestellungen genügend Spielraum für Ihre Kreativität bleibt.

In den nachfolgenden Missionskarten finden Sie also eine Reihe von Symbolen, die Ihnen für die betreffende Mission bereits eine Menge verraten. Im einzelnen bedeuten diese Symbole:



■ Kohlevorkommen



■ Eisenerzvorkommen



■ Goldvorkommen



■ Edelsteinvorkommen



■ Schwefelvorkommen



■ Versteckte Waren (Waffen, Gold usw.)



■ Startposition und –größe des Gegners.



■ Erste Expansionsrichtungen und –weiten.

Einige allgemeine Tips zu den Missionen



1. In vielen Missionen finden Sie an exponierten Stellen der Karte kleine „Überraschungen“ in Form von Warengütern! Diese Zugaben sind z.B. ein *Stapel von Waffen* oder ein *Stapel Gold*, den irgendwer dort vergessen hat. Gerade bei den Waffen ist es wichtig, sich diese früh einzuverleiben, anschließend in eine Kaserne zu transportieren und dort an Siedler zu verteilen, die schließlich zu Soldaten werden. In vielen Missionen ist die „frühe“ Aufrüstung mit diesen gefundenen Waffen wichtig, damit Sie der früh attackierenden KI etwas entgegensetzen können! Um in den Besitz dieser kleinen Zugaben zu gelangen, müssen Sie Ihr Gebiet bis zu der Position der „Überraschung“ erweitern. Anschließend werden die Träger diese Waren zu dem Gebäude transportieren, wo diese Waren „gebraucht“ werden – z.B. *Waffen* in eine *Kaserne* oder *Gold* in ein *Lagerhaus*!
2. Die KI ist in ihrer Entwicklung schnell! Insbesondere auf kleinen Karten sollten Sie keine Sekunde verlieren, ansonsten schnappt Ihnen die KI die besten Gebiete vor der Nase weg.
3. Nehmen Sie sich die Tips aus den Missionsbriefings zu Herzen! Wenn dort z.B. geschrieben steht „Sichern Sie den Süden ab“, dann sollten Sie dies auch tun!
4. Mit der Vorgehensweise aus dem Tutorial dürften Sie in den meisten Missionen gute Erfolge erzielen. Lediglich auf die frühzeitigere Errichtung einer *Kaserne* müssen Sie in denjenigen Missionen achten, in denen Sie eine der o.g. Überraschungen in Form einer bestimmten Menge von fertigen *Waffen* finden. In diesem Fall benötigen Sie eine *Kaserne*, um die entdeckten Waffen „an den Mann“ bzw. „an den Siedler“ zu bringen, und um dafür anschließend Soldaten zu erhalten.
5. Der Computergegner benötigt viel Platz, um eine wirklich produktionsstarke Siedlung aufzubauen! Wenn Sie die Möglichkeit haben, dem Computergegner diesen Platz zu nehmen, dann sollten Sie dies tun! Engen Sie den Computergegner in seinen Entwicklungsmöglichkeiten ein, indem Sie die weitläufigen Gebiete mit viel Bauplatz eher erobern als die KI!



Das Thema Cheats!

Vorweg auch noch ein paar Zeilen über das Thema Cheats, auf die Sie bestimmt gewartet haben! Also: Jedes Programm bzw. Spiel verfügt natürlich zu Testzwecken über einige dieser „kleinen Helferlein in der Not“. Das war bei Siedler 3 nicht anders! Für die Release-Version, also diejenige Version, die Sie in Ihren Händen halten, wurden jedoch alle Cheats komplett rausgenommen! *Siedler 3 enthält keine Cheats!* Punkt.

Allerdings ist es nicht ausgeschlossen, das irgendwann mal wieder Cheats in das Programm per Updates bzw. Patches integriert werden. Wenn es also irgendwann einmal Cheats in Siedler 3 geben sollte, so wird das erst einige Zeit nach Erscheinen des Spiels geschehen – wenn überhaupt! Informieren Sie sich über die Internetseite zu Siedler 3, <http://www.siedler3.de>, ob solche Aktionen geplant sind bzw. durchgeführt werden. Wie gesagt: dieser Fall ist nicht ausgeschlossen, aber geplant ist es nicht! Nur für den Fall, daß sehr viele Spieler wirklich erhebliche Schwierigkeiten in den Missionen haben sollten, wird eventuell über eine solche Möglichkeit bei BlueByte nachgedacht – Angaben alle ohne Gewähr!!! In diesem Zusammenhang jedoch folgender Tip: Spielen Sie Siedler 3, anstatt es zu cheaten!

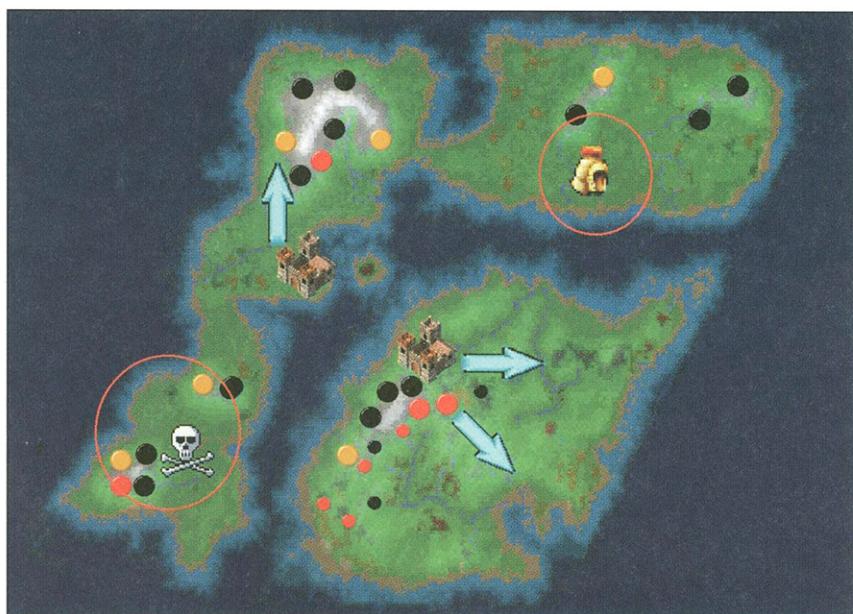
DIE KAMPAGNE DES *SEPTIMUS MARIUS*

Mission 1: Erste Schritte





Mission 2: Nach dem Krieg



Mission 3: Nördliche Begegnungen

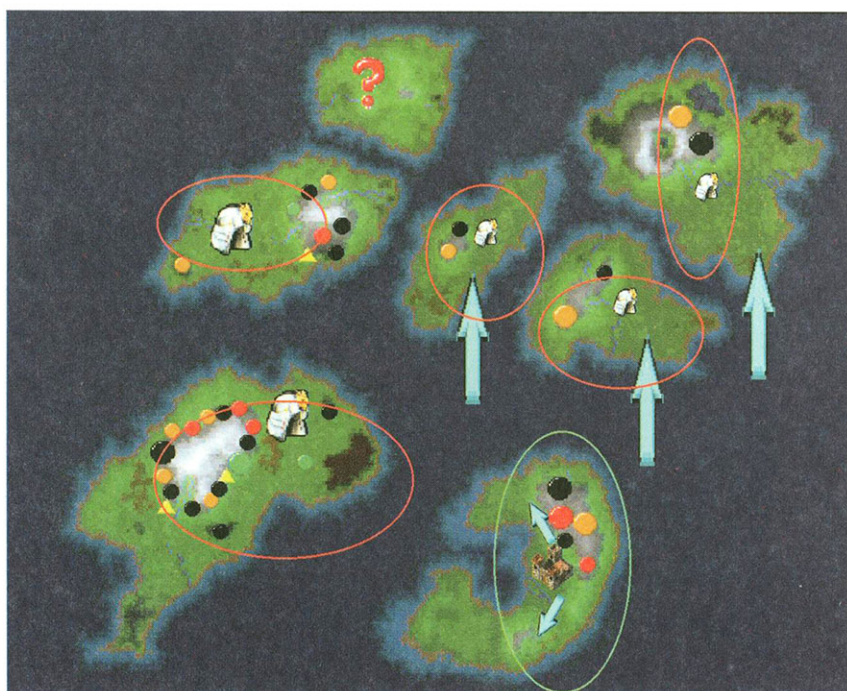




Mission 4: Ärger Im Westen

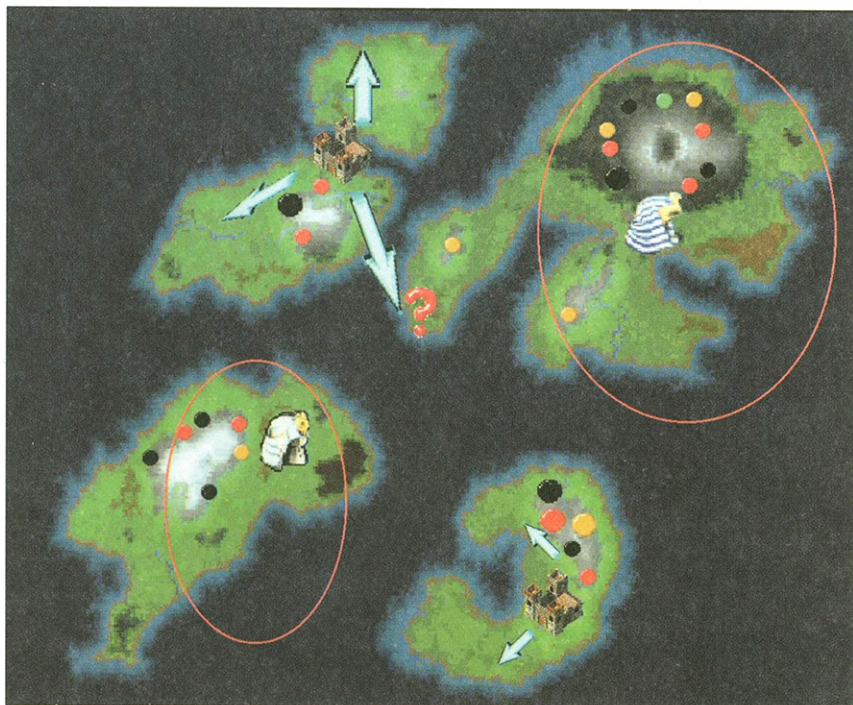


Mission 5: Das Rennen

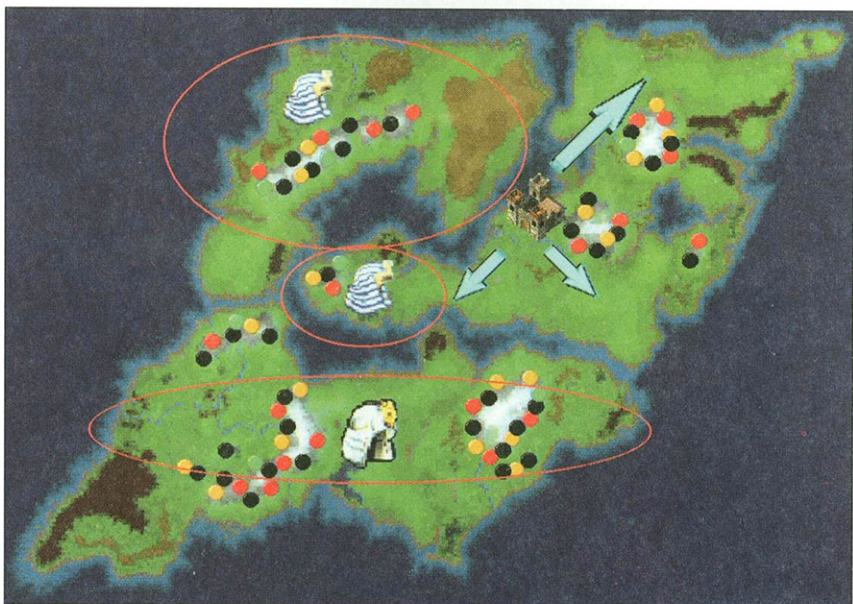




Mission 6: Die Vulkaninsel

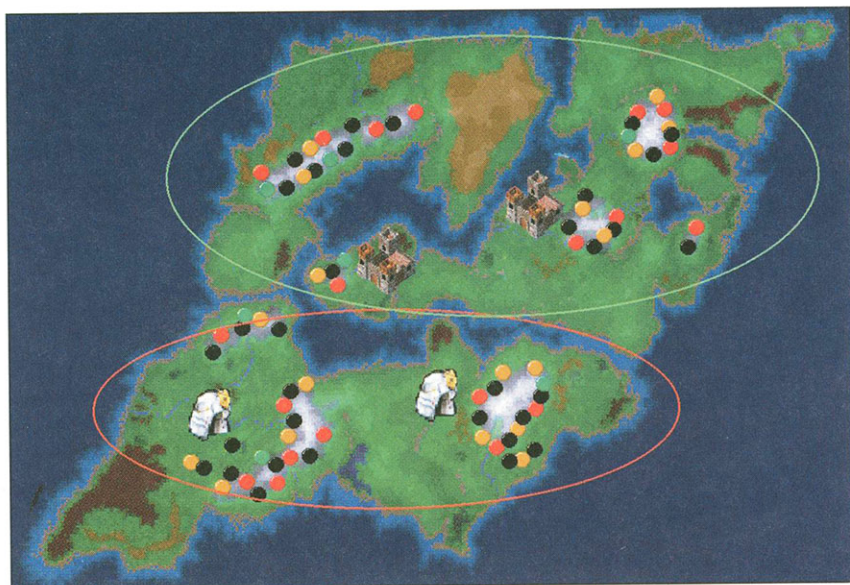


Mission 7: Geplänkel



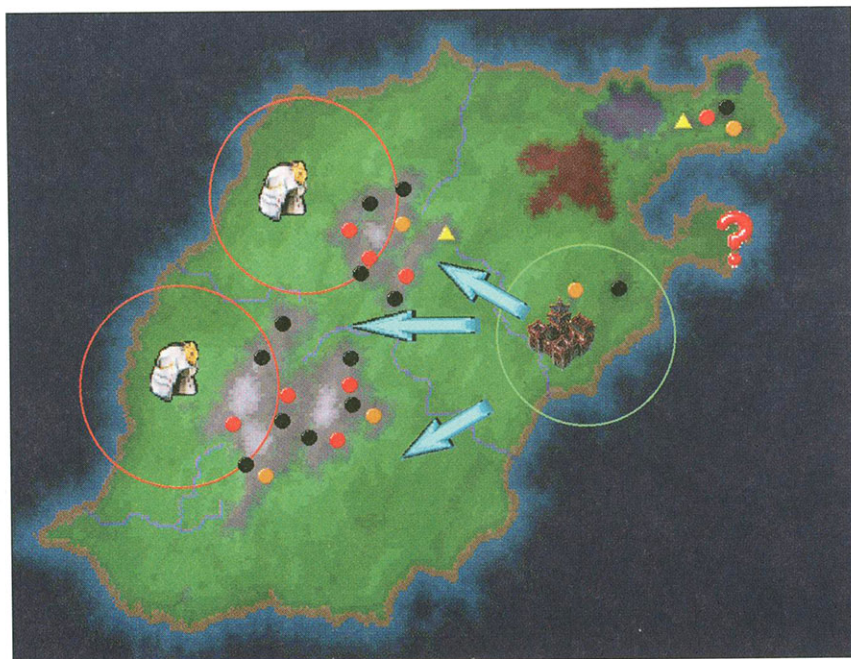


Mission 8: Des Händlers letzter Auftrag



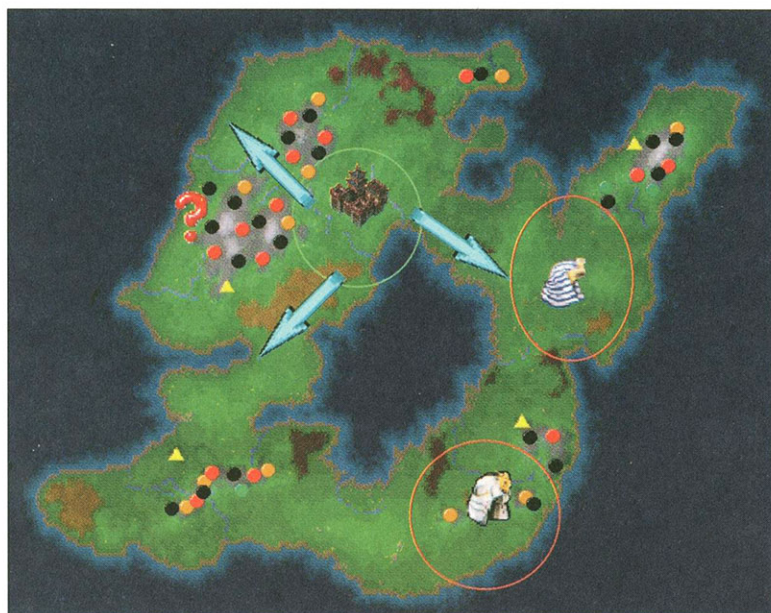
DIE KAMPAGNE DES *TSU TANG*

Mission 1: Startschwierigkeiten





Mission 2: Bürgerkrieg



Mission 3: Der Fuchs





Mission 4: Finten

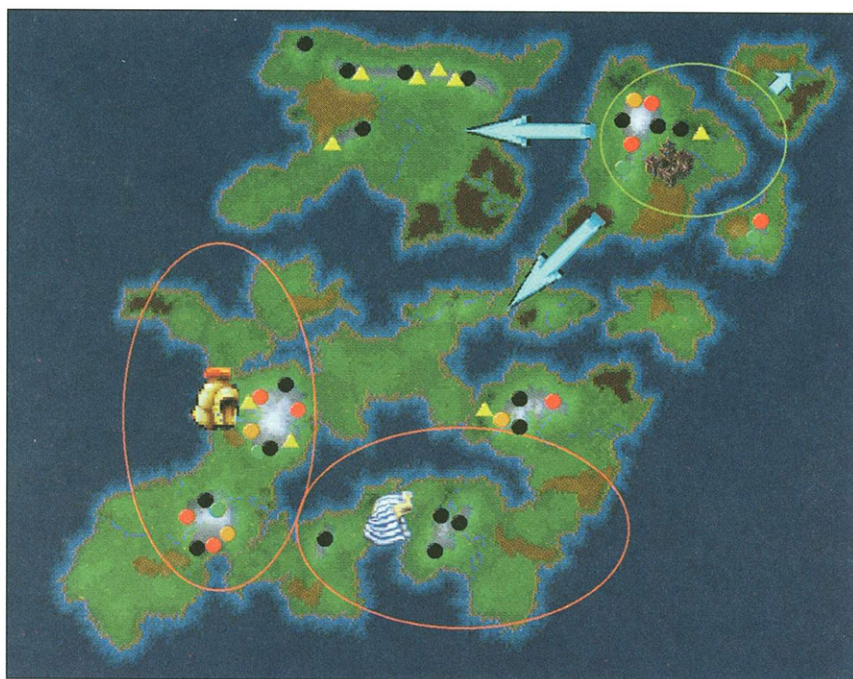


Mission 5: Piraten und größere Probleme

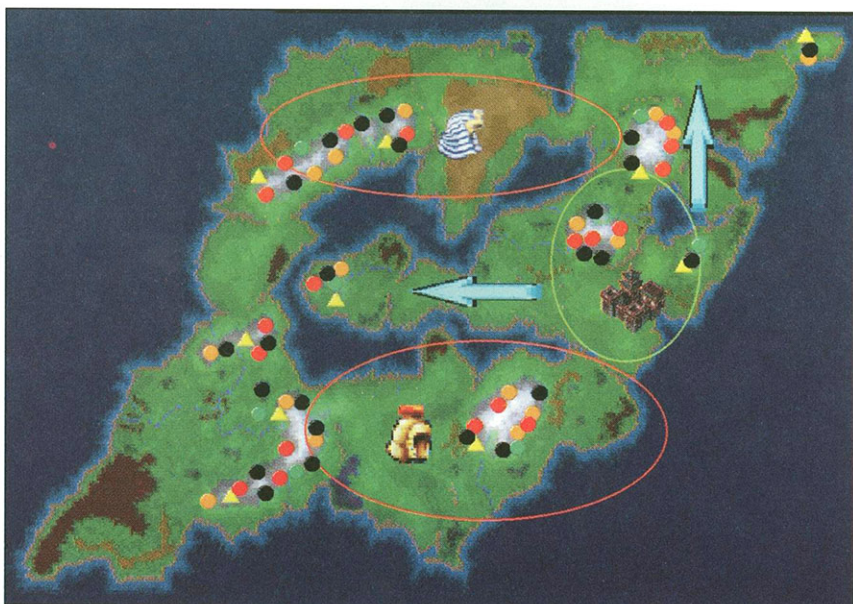




Mission 6: Aufbau und Aufbruch

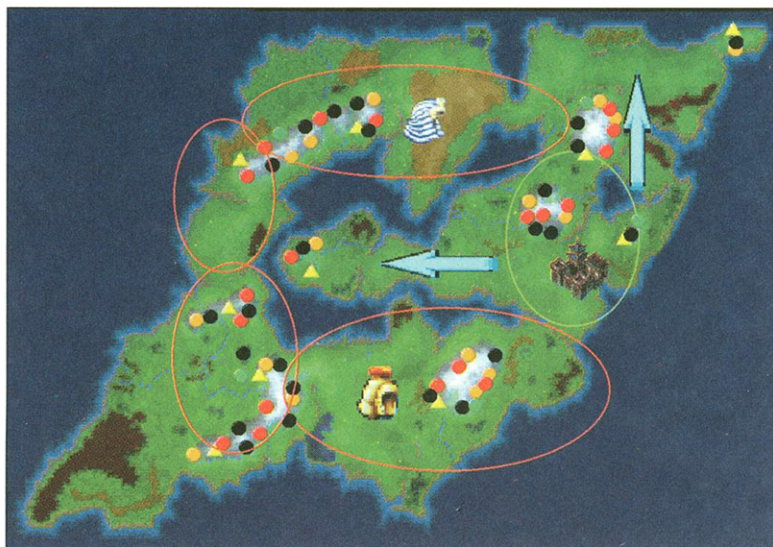


Mission 7: Brückenköpfe





Mission 8: Und der ganze Rest

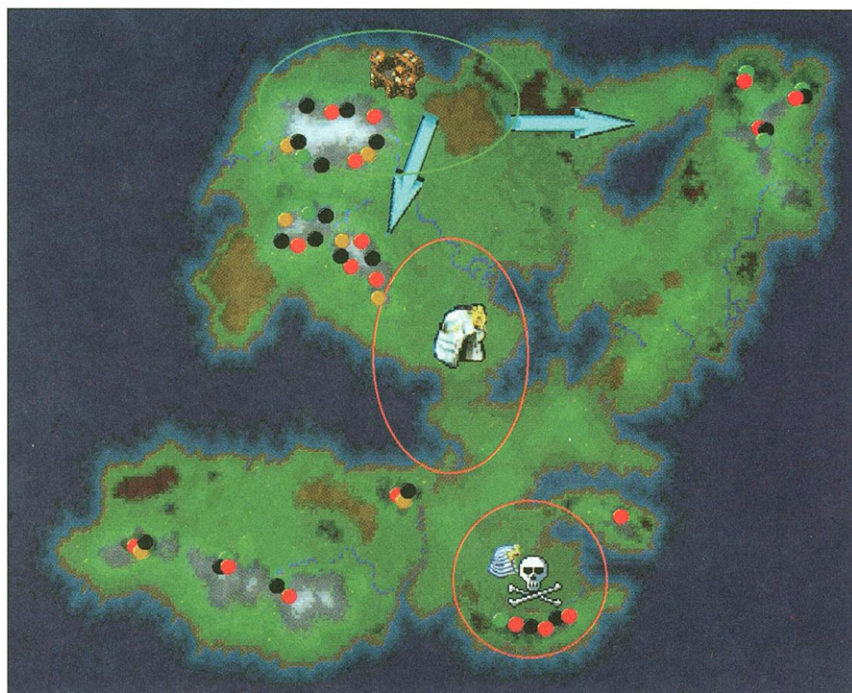


DIE KAMPAGNE DES *RAMADAMSES*

Mission 1: Die Jagd nach dem Gold



Mission 2: Das Schlupfloch



Mission 3: Die große Insel





Mission 4: Die Römer

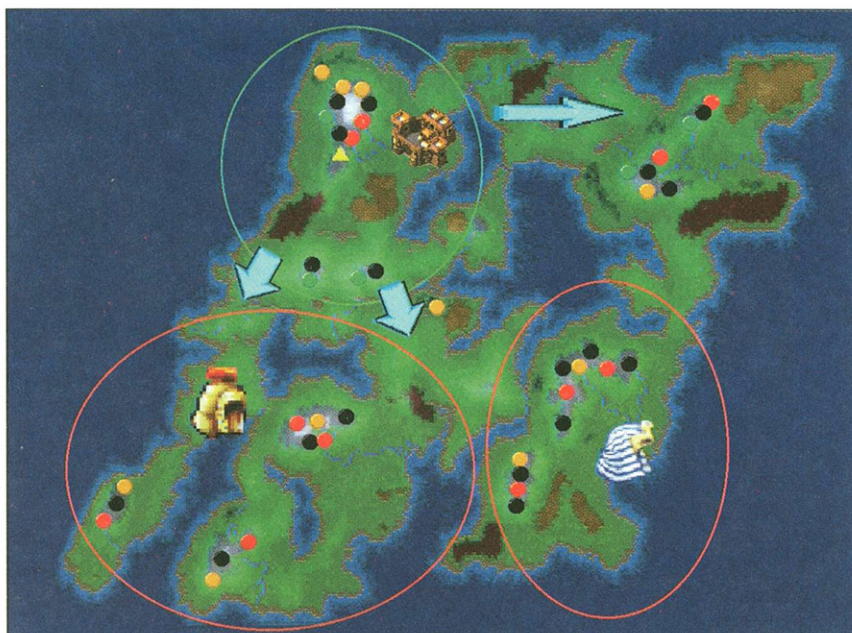


Mission 5: In den Westen

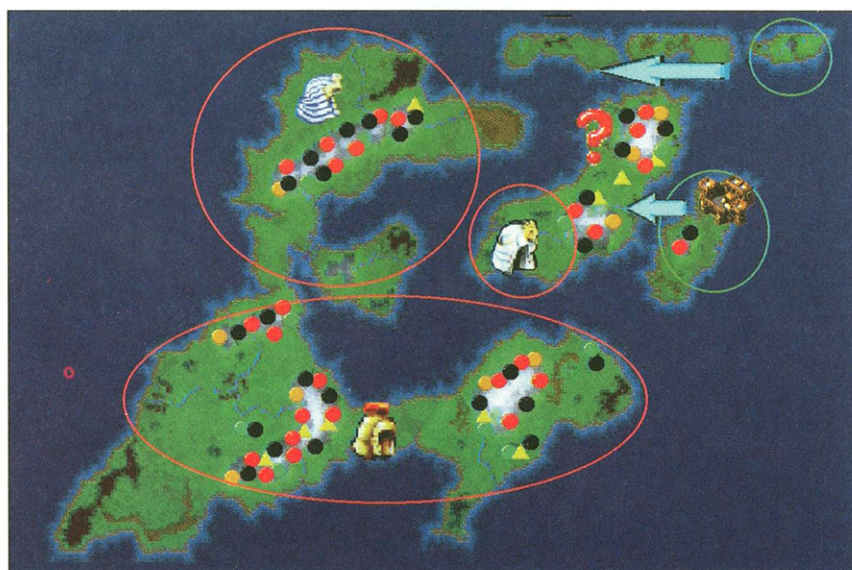




Mission 6: Weiter geht's

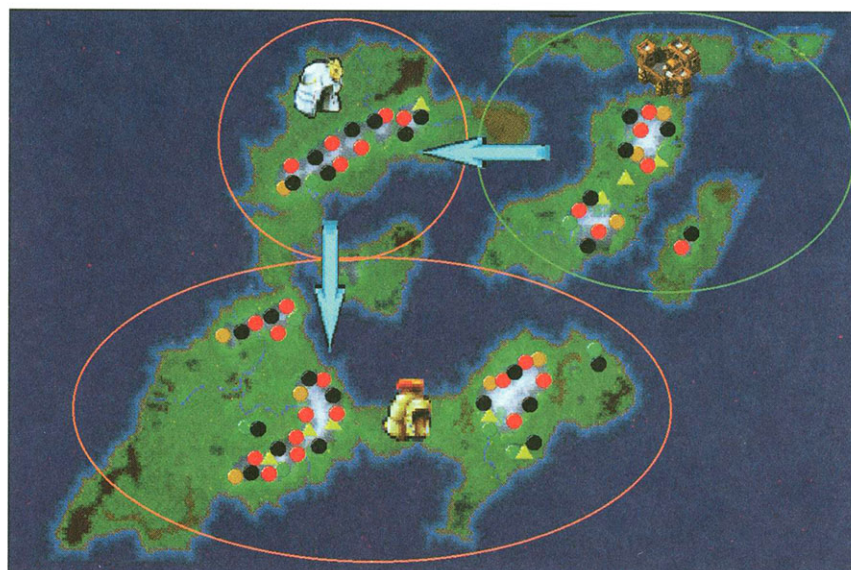


Mission 7: Drei Inseln





Mission 8: Die Henker



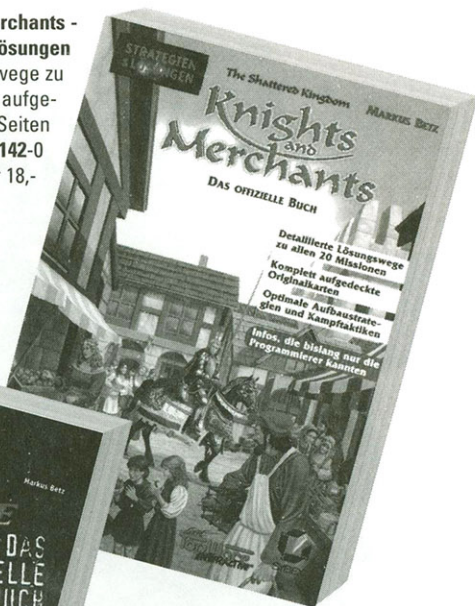
TOP-Spielebücher zu Topware-Software

Das offizielle Buch zu Knights & Merchants - Strategien & Lösungen

Das Buch beschreibt detaillierte Lösungswege zu
allen 20 Missionen und zeigt die komplett aufge-
deckten Originalkarten. 144 Seiten

ISBN 3-8155-5142-0

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-



Das offizielle Buch zu Jagged Alliance 2 - Strategien & Lösungen

Dieses einzig offizielle Buch zeigt Ihnen, wie Sie
erfolgreich die Missionen meistern. Dabei gibt
Ihnen der Autor Tips und Tricks mit auf den Weg,
die nur er kennt, denn nur er hat die offizielle und
uneingeschränkte Unterstützung der Programmierer.

128 Seiten, ISBN 3-8155-5122-6

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im
Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199



Strategien & Lösungen zu „Play the Games“



Das offizielle Buch zu Play the Games Vol. 1 - Strategien & Lösungen

Die ultimative Spielesammlung komplett durchleuchtet von einem Spiele-Profi, der Ihnen zeigt, wie Sie auch die schwersten Missionen, die umfangreichsten Rätsel und die anspruchsvollsten Aufgaben von Anfang bis Ende lösen. Außerdem werden sämtliche Schummereien aufgezeigt, die Ihnen zusätzlichen Spiespaß in Form von Bonusstrecken, Zusatzfahrzeugen und Extraleben garantieren.

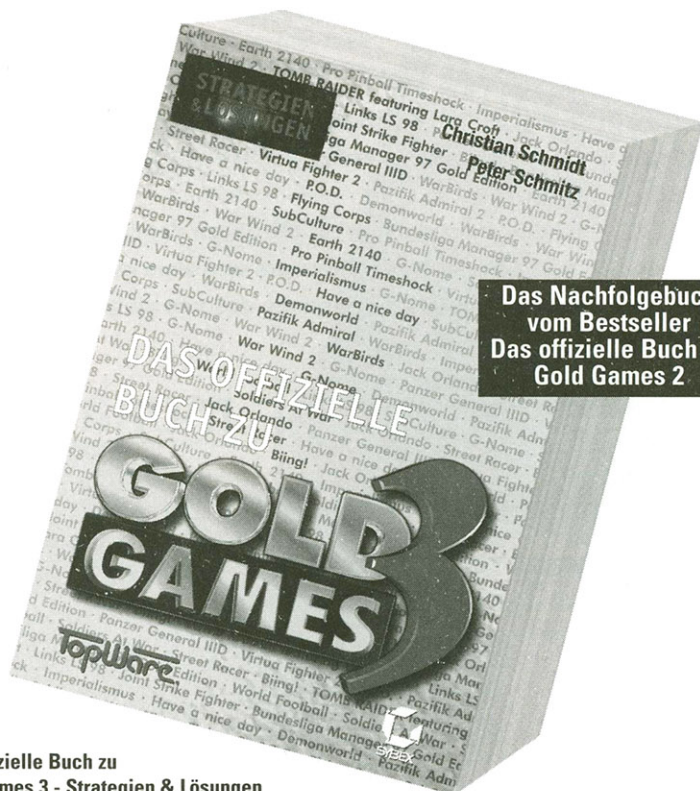
426 Seiten, ISBN 3-8155-5011-4, DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199



Lösungen zu allen Gold Games 3-Spielen



Das Nachfolgebuch
vom Bestseller
Das offizielle Buch zu
Gold Games 2

Das offizielle Buch zu
Gold Games 3 - Strategien & Lösungen
Schmidt/Schmitz

Strategien, Tips, Tricks und Lösungen sowie Cheats zu allen
Spielen, die in Gold Games 3 vereint sind. Zu den Adventures gibt es Komplettlösungen, zu
Strategiespielen Missionsbeschreibungen und spezielle Strategietips, zu Actionspielen wertvolle
Hinweise und Cheats und und und ...

420 Seiten, ISBN 3-8155-5144-7, DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im
Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199



DAS Multimedia-Magazin

Brandheiße Themen im Heft!

- Alles über die aktuelle CD-ROM-Szene: die besten Scheiben, die größten Flops! + PC-Spiele im Test!
- Alles über Multimedia! Hier bleiben Sie immer am Ball!
- Alles über Ihren Draht zur Welt! Online-Kommunikation von heute!
- Alles über Trendsport, Reiseziele, Kino-Highlights u.v.m.

Und ebenso auf der Heft-CD-ROM!

- Jede Ausgabe mit mehreren Vollversionen!
- Immer mit den aktuellsten Sharewareprogrammen und Demos!
- Lizenzfreie Fotos und Cliparts!
- Aufregende Multimedia-Anwendungen für die ganze Familie: Motor-Salon, Urlaub&Reisen, Chartbreaker, Filmstars und viele mehr ...

Das alles erreichen Sie über ein Menüprogramm, das von vielen Usern als das beste bezeichnet wird!

11/98 November Das Multimedia-Magazin für die ganze Familie

CD INFO

Astro Star 5.5
Das Astrologie-Programm für Einsteiger und Profis.
Erstellen Sie selbst Horoskope, Tabellen uvm.

Botsoccer
Interaktives Fußballspiel mit Robotern
und futuristischen Effekten

Visitenkarten-Druckerei

Lexmark Laserdrucker u.v.a Preise zu gewinnen!

20+ Vollversionen
Shoot'em Up-Games

Schwerpunktthema: Shoot'em Up-Games

Uwe Bartels

monatlich
NEU!

**Inkl. CD-ROM
nur DM 9,80!**

CDA Verlag
D-77712 Haslach, Postfach 1315,
Fax: 0781/9904561
A-4341 Arbing 5, Fax: 07269/7554-44,
e-Mail: redaktion@cda.at

Das Profi-Team

Der CD-Label-Profi

Das Programm, das endlich Ordnung bringt in Ihre CD-Sammlung und Ihre Audio- bzw. Video-Kassetten-Stapel! Mit individuellen ClipArts zur einfachen Kategorisierung der Daten, Filme, Lieder und einer großen ClipArt-Sammlung und zahlreichen Fonts. Inkl. Zentriereinheit, CD-Label und CD-Einleger. Für Win 95/98!

CD-ROM + 8 Seiten

ISBN 3-8155-9704-8

DM 49,95* / öS 380,- / sFr 45,-



*Unverbindl. Preisempfehlung



Der Profi CD Brenner

CDs brennen auf einfache Art und Weise! Mit Hilfe der „virtuellen CD“ lassen sich Ihre Daten bequem per Drag & Drop auf die CD „rüberziehen“. Auch Audio-Daten können Sie mit der revolutionären Technik des „DirectAudios“ direkt über Mikrofon oder Stereo-Anlage auf die CD brennen, ohne sie auf Ihrer Festplatte zwischenzulagern.

Für Win 95/98!

CD-ROM + 8 Seiten, ISBN 3-8155-9701-3

DM 39,95* / öS 304,- / sFr 35,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf,
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, Internet: www.sybex.de



Software-Hits

DataLabel

Wer kennt nicht das Problem: Unbeschriftete CDs liegen auf Ihrem Schreibtisch, Videokassetten stapeln sich, 1000mal neu beschriftet, aber was ist wirklich drauf?

Dieses Programm hat 1000 und einen Anwendungsfall. Automatisch beschriften oder individuell gestalten, Sie haben die Wahl. Inkl. Einlegekarten für Audio, Video und VHS-C-Kassetten.

Für Win 95/98.

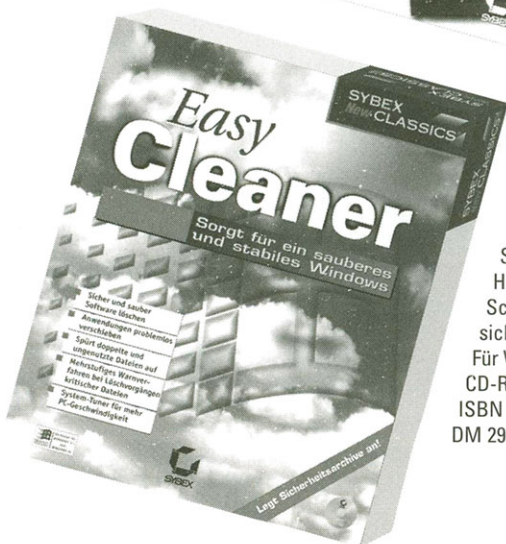
CD-ROM + 8 Seiten

ISBN 3-8155-9327-1

DM 29,95*/ öS 228,- / sFr 25,-



*Unverbindl. Preisempfehlung



EasyCleaner

Nie wieder Ärger mit Dateiresten, die den PC lahmlegen: das verspricht Easy-Cleaner. Dabei überwacht die Software jede Software-Installation im Hintergrund und protokolliert jeden Schritt. Damit sind Sie immer auf der sicheren Seite.

Für Win 3.1 und Win 95/98!

CD-ROM + 8 Seiten

ISBN 3-8155-9361-1

DM 29,95* / öS 228,- / sFr 25,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf,
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, Internet: www.sybex.de



Mehr Festplattenspeicher



New CLASSICS®: FreeSpace

FreeSpace, sprich „freien Speicher“, ohne an der Leistung zehrende „Laufwerkkomprimierung“, ohne Löschen oder Deinstallieren von Dateien und ohne Anschaffung eines neuen Laufwerks. FreeSpace komprimiert Dateien selektiv. Wählen Sie einfach Dateien aus, die sich am meisten auf Ihrer Festplatte breit machen. Dank der zum Patent angemeldeten DFSE-Technologie von FreeSpace schrumpfen diese Dateien auf das kleinstmögliche Maß. Und danach sorgt die Tight/Cluster-Funktion auch noch für eine optimale Speicherbelegung der Dateien. „FreeSpaced“-Dateien funktionieren genauso wie Ihre Originale. Sie können sie wie zuvor kopieren, öffnen, speichern und umbenennen.

Für Win 95/98 und NT.CD-ROM + 8 Seiten, ISBN 3-8155-9350-6

DM 29,95 / öS 228,- / sFr 25,- (Unverbindl. Preisempfehlung)

**Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im
Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus.
Bestellen können Sie auch im Internet!**

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf,
Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199, Internet: www.sybex.de





**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

So erreichen Sie uns online:
Internet: www.sybex.de



Das einzige offizielle Buch

Die Siedler siedeln wieder! Die dritte Version des wohl knuffigsten Computerspiels aller Zeiten bietet neue spannende Herausforderungen. Erforschen Sie das Land, bauen Sie Ihre Siedlung aus, lassen Sie die Wirtschaft florieren, treiben Sie Handel mit Verbündeten, verteidigen Sie sich gegen Feinde und vernichten Sie diese! Diese Abenteuer bestehen Sie nur, wenn Sie wissen, mit wem Sie es zu tun haben: Lernen Sie die verschiedenen Siedler kennen und erfahren Sie näheres über ihre Eigenheiten. Bauen Sie die nötigen Gebäude in der richtigen Reihenfolge und weiten Sie Ihre Kolonie optimal aus. Finden Sie die richtige Mischung aus Handel und Krieg, Wachstum und Sicherung.

Neue Möglichkeiten, neue Schwierigkeiten – und die richtigen Lösungen

Durch den Bau von Militärbauwerken weiten Sie Ihr Land aus und sichern es gleichzeitig vor Feinden. Sollten diese Feinde Ihnen im Weg sein, hilft nur der Angriff. Die Kämpfe finden hierbei zum ersten Mal in der Siedler-Geschichte in Echtzeit statt, wobei der Spieler alle Einheiten steuern kann. Neu ist auch die Handelskomponente. Die vielen neuen Möglichkeiten bringen jede Menge neuen Spielespaß – aber auch Schwierigkeiten, die Sie mit Hilfe dieses offiziellen Buchs leicht in den Griff bekommen.

Strategien für alle Siedler-Fans

- ◆ Komplette 4-farbige Buch
- ◆ Ausführliche Karten zu allen Einzelspieler-Missionen
- ◆ Allgemeine Strategien, Taktiken und Tricks
- ◆ Insider-Informationen direkt von den Entwicklern

Die exklusiven Lösungen eines Experten

Markus Betz hatte als einziger deutscher Autor Zugang zu den internen Informationen der Spielschmiede BlueByte. Er hat bereits zahlreiche erfolgreiche Titel der SYBEX-Spielebuchreihe »Strategien&Lösungen« veröffentlicht.

Best.-Nr. 5130

DM 19,95
ÖS 146,-
sFr 18,-

ISBN 3-8155-5130-7



01995



9 783815 551301

Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf

