

Die Siedler III

Karten, Taktiken und Tricks

**Das Siedlerhandbuch plus Lösung zu
Siedler II**



Gunther Bigl / Jan Kowalski

X GAMES

Die Siedler III



Gunther Bigl/Jan Kowalski

Die Siedler III



X GAMES

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Die Siedler III : [plus »Die Siedler II + I« ; Karten, Taktiken und Tricks] /
Gunther Bigl ; Jan Kowalski. — München : X-Games, 1999
ISBN 3-8272-9049-X

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis: Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt. Die Einschumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

03 02 01 00 99

ISBN 3-8272-9049-X

© 1999 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London
Lektorat: Birgit Ellissen
Herstellung: Martin Horngacher
Druck und Verarbeitung: Schoder Druck, Gersthofen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vowort	12	Das Inventurfenster	24
Die Siedler II – Veni, vidi, vici	16	Das Produktivitätsfenster	25
Beschreibung der Völker	16	Die Elemente Ihrer Siedlung	26
Die Römer	16	Produktive Gebäude	26
Octavianus	16	Die Holzfällerhütte	26
Julius	16	Die Försterhütte	26
Brutus	16	Der Steinbruch	27
Die Wikinger	16	Granitbergwerk	27
Erik	16	Das Sägewerk	27
Knut	16	Die Eselzucht	27
Olof	16	Der Bauernhof	27
Die Asiaten	17	Die Schweinefarm	27
Yamauchi	17	Der Brunnen	28
Tsunami	17	Die Mühle	28
Hakirawashi	17	Die Bäckerei	28
Die Nubier	17	Die Fleischerei	28
Shaka	17	Das Jagdhaus	28
Todo	17	Die Fischerhütte	29
Mnga Tscha	17	Die Brauerei	29
Spielbeginn	18	Bergwerke	29
Die Menüs	18	Die Eisenschmelze	29
Bedienung mit Tastatur und Maus	19	Die Schmiede	30
Die Hotkeys	19	Die Münzprägerei	30
Die Fenster	20	Die Werft	30
Lokale Fenster	20	Hauptgebäude, Hafen und andere Lagerhäuser	30
Die Verwaltungsfenster	20	Militärische Gebäude	31
Die Statistikfenster	23	Die Baracke	31
Das allgemeine Statistikfenster	24	Die Wachhütte	31
Das Warenstatistikfenster	24	Der Wachturm	31
Das Gebäudestatistikfenster	24	Die Festung	32
Die Statusfenster	24	Der Spähturm	32
		Das Katapult	32

Siedler

Infrastruktur	33	Die Siedler III	67
Das Wegenetz	33	Einführung	68
Die Schifffahrt	33	Das Spielprinzip – Was ist neu?	69
Rohstoffgewinnung	34	Die Geschichte	70
Das Militär	35	Das Spiel	70
Die Soldaten	35	Bedienung und Bildschirm	70
Angreifen	36	Hardware-Anforderungen	71
Strategien und Tips	37	Installation	72
Der Kampagne-Modus	40	Das Setup	73
Mission 1 – »Es geht los«	40	Geschwindigkeit	73
Mission 2 – »Erster Kontakt«	42	Spielsteuerung	73
Mission 3 – »Der Engpaß«	44	Sound und Video	74
Mission 4 – »Auf hoher See«	46	Spielbeginn	75
Mission 5 – »Im Ödland«	48	Das Hauptmenü	75
Mission 6 – »Geteiltes Land«	50	Laden und Speichern	76
Mission 7 – »Die Schlange«	52	Siedeln leicht gemacht – Bedienung und Menüs	77
Mission 8 – »Seewege«	54	Es geht los!	77
Mission 9 – »Die graue Insel«	56	Die Menüs	77
Mission 10 – »Das letzte Tor«	57	Die Menüleiste	77
Der Mehrspielermodus	60	Die Mini-Karte	77
Produktions- und Nahrungsketten	61	Das Baumenü	78
Cheats	62	Das Menü für Waren und Werkzeuge	79
		Das Siedler-Menü	81
		Das Weltfenster	83
		Die Echtzeitsteuerung	83
		Tastaturkommandos	84
		Steuern Ihrer Einheiten	84
		Einheiten auswählen	84
		Einheiten abwählen	84
		Einheiten gruppieren	85
		Laufen	85
		Shortcuts der Menüs	85
		Bauhilfssymbole	86

Inhaltsverzeichnis

Gebäude und Baustellen	86	Spezialgebäude	97
Die Elemente einer Siedlung	87	Wohnhäuser	97
Die Völker	87	Kleines Wohnhaus	98
Die Asiaten	88	Mittleres Wohnhaus	98
Die Ägypter	89	Großes Wohnhaus	98
Die Römer	93	Religiöse Gebäude	98
Gebäude, Personen und deren Berufe	94	Sphinx/Kleiner Tempel	98
Zivile Gebäude	94	Pyramide/Großer Tempel	98
Der Rohstoffgewinnung und -verarbeitung		Marktplatz	99
dienend	94	Lager	99
Die Holzfällerhütte	94	Anlegestelle	99
Die Försterei	94	Militärische Gebäude	99
Das Sägewerk	94	Wachturm	99
Der Steinmetz	95	Großer Wachturm	99
Minen	95	Burg	99
Die Goldschmelze	96	Spähturm	100
Die Eisenschmelze	96	Waffenschmiede	100
Die Werkzeugschmiede	96	Fernwaffenwerkstätten	100
Die Köhlerhütte (nur Römer)	96	Kaserne	100
Das Pulverhaus (nur Asiaten)	96	Heiler (Lazarett)	100
Der Nahrungsmittelgewinnung und -verarbeitung		Werft	100
dienend	96	Sondereinheiten	101
Fischerhütte	96	Der Spion	101
Farm	96	Der Pionier	101
Eselzucht	97	Der Geologe	101
Bauernhof	97	Die Esel	102
Metzgerei	97	Die Militärischen Einheiten	102
Windmühle	97	Der Schwertkämpfer	102
Bäckerei	97	Der Bogenschütze	102
Reisbauer (nur Asiaten)	97	Der Speerkämpfer	103
Schnapsbrenner (nur Asiaten)	97	Der Priester	103
Brauerei (nur Ägypter)	97	Der Heiler	103
Winzerei (nur Römer)	97	Fernkampfswaffen	103

Siedler

Kanonen (nur Asiaten)	103	Samuraischwert	110
Balisten (nur Ägypter)	104	Hilfe herbeirufen	110
Katapulte	104	Tips und Tricks	111
Schiffe	104	Allgemeine Strategie und Taktik	111
Handelsschiffe	104	Die Infrastruktur	111
Fähren	105	Andere Länder, andere Sitten	113
Magische Sprüche und Zauberei	106	Die wichtigsten Unterschiede der Wirtschaft im	
Zauber des Jupiter	106	Überblick	117
Das Magische Auge	106	Bauwirtschaft	117
Göttliches Grün	106	Schwerindustrie	118
Wunderbares Wachstum	107	Nahrungsmittelindustrie	119
Angreifer ängstigen	107	Der Handel	119
Göttliche Gabe	107	Der Handel zur See	120
Midas' Hand	107	Der Handel zu Lande	122
Schwindende Schätze	107	Eine neue Insel besiedeln	122
Barbaren bekehren	107	Das Militär und der Klerus	123
Die Zauber des Horus	108	Opfergaben und ihre Wirkung auf Ihre Einheiten ..	124
Horus' Hitze	108	Wie greife ich an?	125
Göttliches Grün	108	Die Kampagne	127
Fisch zu Fleisch	108	Die Missionen	128
Waldbrand	108	Das Tutorial	129
Göttliche Gabe	108	Die Römer	129
Soldaten stärken	108	Mission 1 – »Erste Schritte«	129
Gegner bannen	109	Mission 2 – »Nach dem Krieg«	130
Schützen strafen	109	Mission 3 – »Nördliche Begegnungen«	131
Wunder des Ch'ih-Yu	109	Mission 4 – »Ärger im Westen«	133
Schnee schmelzen	109	Mission 5 – »Das Rennen«	134
Steinfluch	109	Mission 6 – »Die Vulkaninsel«	136
Viele Fische	109	Mission 7 – »Geplänkel«	137
Göttliche Gabe	110	Mission: 8 – »Des Händlers letzter Auftrag«	139
Stein zu Eisen	110	Die Asiaten	141
Göttlicher Schild	110	Mission 1 – »Startschwierigkeiten«	141

Inhaltsverzeichnis

Mission 2 – »Bürgerkrieg«	143	Ein Spiel eröffnen (Host)	178
Mission 3 – »Der Fuchs«	144	Spielen über LAN	180
Mission 4 – »Finten«	145	Mehrspielerstrategien	180
Mission 5 – »Piraten und größere Probleme«	146	Bemerkungen zu den Zufallskarten	183
Mission 6 – »Aufbau und Aufbruch«	147	Bugreport	183
Mission 7 – »Brückenköpfe«	150	Bugs in Version 1.20	183
Mission 8 – »...und der ganze Rest«	151	Spiel startet nicht	184
Die Ägypter	152		
Mission 1 – »Die Jagt nach dem Golde«	152	Anhang	
Mission 2 – »Das Schlupfloch«	152	Zaubersprüche	186
Mission 3 – »Die große Insel«	154	Interview mit Erik Simon	188
Mission 4 – »Die Römer«	155	Farbteil	
Mission 5 – »In den Westen«	157	Karten	
Mission 6 – »Und weiter geht's«	158		
Mission 7 – »Drei Inseln«	160		
Mission 8 »Der Schlächter«	161		
Das Einzelspiel	162		
Der Mehrspielermodus	163		
Die passende Verbindung – eine Einführung	163		
Netzwerkkarten	163		
Allgemeines	164		
Voraussetzungen	166		
Protokolle	166		
Installation unter Windows 95	169		
Spielen über das Internet	169		
Die Netiquette des Siedler-Servers	170		
Internet-Kommunikation	171		
ICQ – der Internet-Pager	173		
Die Lobby	175		
Home	175		
ChatZone	176		
Mitspielen	178		



Siedler

Vormort



Vorwort

Blue Byte ersann mit »Die Siedler« eine intelligente Mischung aus Strategiespiel und knallharter Wirtschaftssimulation und verpackte das Ganze in liebevoll gezeichnete Grafiken. Die Mühe war nicht umsonst: »Die Siedler« avancierten nicht nur zu einem der erfolgreichsten Spiele ihres Jahrgangs, sondern verkauften sich seit 1994 über 1 Million Mal.

Im April 1996 erschien die Fortsetzung des erfolgreichen Spielkonzepts »Die Siedler 2 – Veni, vidi, vici«. Einiges hatte sich getan, viele der im Vorgänger auftretenden Probleme wurden beseitigt, neue kamen hinzu, die Grafik hatte sich gewandelt, und die Ansprüche an die Hardware stiegen. Da es für das Verständnis der Zusammenhänge in »Die Siedler III« sehr nützlich ist, den Vorgänger zu kennen, gönnen wir diesem einen kleinen Teil des Buches. Dort finden Sie eine Beschreibung aller Berufe und Häuser, Tips und Tricks, Cheats und die Lösung aller Missionen des zweiten Teils.

Mit dem im Herbst 1998 erschienenen »Die Siedler III« beschreitet Blue Byte abermals neue Wege: Das so stauanfällige Straßensystem weicht nun einem gezielten Auslieferungssystem, die Kampfeinheiten werden jetzt vom Spieler direkt gesteuert, neue Einheitentypen, Berufe und Gebäude ermöglichen neue Strategien und so weiter. Der Knuddelfaktor hat sich durch die verbesserte Grafik noch erhöht, die Übersichtlichkeit ist gestiegen, und die wirtschaftliche Komponente steht nach wie vor im Vordergrund.

In diesem Buch sollen Probleme erörtert, Verbesserungen und Strategien aufgezeigt und detaillierte Tips zur Lösung der verschiedenen Missionen gegeben werden. Es wird sowohl für Einsteiger als auch für Chefsiedler Wissenswertes dabeisein.

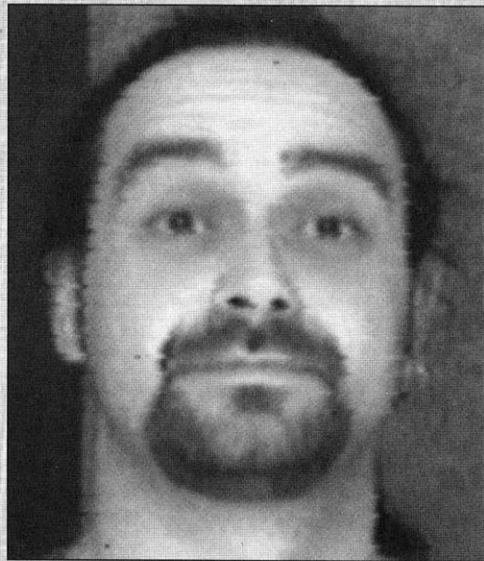
Eine gute Sitte von Autoren ist es, alle zu würdigen, die an der Arbeit in irgendeiner Weise beteiligt waren. Unser Dank geht an Katrin, Susann, Annett, René und Jan. Bei Herrn Helge Borgarts bedanken wir uns für den Betatest-Account.

Die Autoren im traurig-trüben Herbst 1998

Vorwort



Gunther Bigl, 26, studiert Biologie und arbeitet nebenberuflich als Journalist in Leipzig. Vor allem schreibt er Artikel für die Frankfurter Allgemeine Zeitung, c't und Tageszeitungen. Er ist Autor zahlreicher Bücher über PC-Spiele. So stammen zum Beispiel die X Games-Bücher zu »Siedler II« und »Age of Empires« aus seiner Feder.



Jan Kowalski, 30, studiert Informatik an der Universität Leipzig. Er wirkte bereits an der Entstehung des Siedler-II-Buches mit.



Siedler

Siedler II – Beginn



Siedler II

Die Siedler II – Veni, vidi, vici

Beschreibung der Völker

Die Römer

Octavianus

... ist ein normal starker, ausgewogener Charakter mit guten Allround-Kenntnissen und Qualitäten.



Julius

... ist ein vorsichtiger und eher defensiv eingestellter Mann.



Brutus

... ist ein aggressiver Soldat, der den Krieg wie einen Gott verehrt. Seine Produktion ist meist ausschließlich auf Krieg ausgerichtet.



Die Wikinger

Erik

... verhält sich recht aggressiv und ist doch ein weiser Mann, der auch auf eine ausgewogene Wirtschaft achtet.



Knut

... interessiert das eigene Vergnügen mehr als das Wohl seiner Siedlung. Wirtschaftlich schwach, kommt auch sein Militär auf keinen grünen Zweig.



Olof

... ist ein besessener und grausamer Feldherr.



Die Völker

Die Asiaten

Yamauchi

... ist ein aggressiver Samurai, der sogar selbst ein Himmelfahrtskommando befiehlt, wenn es gilt, im Hinterland des Feindes strategisch wichtige Gebäude zu zerstören oder Gebiete zu erobern.



Tsunami

... ist durch nichts aus der Ruhe zu bringen. Als Verbündeter ist er eine sichere Wahl.



Hakirawashi

... ist weise, zurückhaltend und religiös. Geduldig wartet er, bis der richtige Zeitpunkt für ihn gekommen ist.



Die Nubier

Shaka

... ist Häuptling eines kleinen Naturvolkes und kann der modernen Kriegskunst nur wenig Widerstand entgegensetzen. Seine Wirtschaft ist relativ schwach entwickelt.



Todo

... ist als »Wirtschaftswunder« bekannt und geachtet. Bei ihm paaren sich wirtschaftliche Genialität mit weiser Zurückhaltung und einer defensiven militärischen Haltung.



Mnga Tscha

... verfügt als Schüler Todos noch nicht über dessen Wirtschaftsgenius, ist aber dennoch wirtschaftlich sehr rege und auch militärisch nicht zu verachten.



Siedler II

Spielbeginn

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie »Die Siedler II« installiert haben, und geben Sie

start

ein. Die CD-ROM sollte dafür im Laufwerk liegen. Im Anschluß an das Intro befinden Sie sich im Hauptmenü. Falls Sie auf das Intro verzichten können, starten Sie das Programm mit

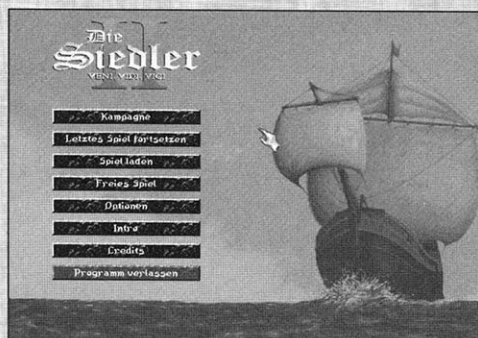
s2

Dadurch greift das Spiel nicht mehr auf die CD-ROM zu, die Sie damit in der Schachtel lassen können.

Die Menüs

Das Hauptmenü bietet Ihnen eine Auswahl verschiedener Buttons.

Kampagne: »Die Siedler II« beinhaltet eine kleine Storyline, die zehn Missionen umfaßt. Das erste Szenarium ist als Einführung gedacht; der Schwierigkeitsgrad steigt aber sehr schnell an.



TIP: In der Datei SAVE\MISSIONS.DAT wird vermerkt, welche Missionen Sie geschafft haben. Sie enthält nur zehn Zeichen, je eine 0 für eine noch nicht bestandene oder eine 1 für eine bewältigte Mission. Wenn Sie mit Hilfe eines Texteditors die Zeichenkette in 1111111111 ändern, dürfen Sie alle Level frei wählen.

Letztes Spiel fortsetzen: Das zuletzt gespielte Szenario wird geladen.

TIP: Wenn Sie die Funktion »Automatisch speichern« einsetzen, wird nach einem eventuellen Absturz des Systems der letzte automatisch gespeicherte Spielstand geladen.

Spiel laden: Lädt einen zuvor von Ihnen gespeicherten Spielstand.

Spielbeginn & Tasten

Freies Spiel: Hier stehen 18 verschiedene Karten unterschiedlicher Größe und Schwierigkeit zur Verfügung. Art und Anzahl der Gegner, deren Nationalität und das Spielziel werden von Ihnen bestimmt. Außerdem können Sie hier den Zweispieler-Modus starten.

Optionen: Sie erhalten hier Informationen über Ihr System und wählen die Grafikauflösung.

Intro: Der Vorspann kann beliebig oft wiederholt werden.

Credits: Die Danksagung an alle, die zum Gelingen des Spiels beitrugen.

Programm verlassen: Dieser Schalter bringt die schöne Welt der Siedler zum Einstürzen!

Bedienung mit Tastatur und Maus

Die Bedienung der einzelnen Fenster orientiert sich stark an der von Windows. Mit der gehaltenen rechten Maustaste verschieben Sie den Kartenausschnitt. Außerdem bricht diese Taste manche Aktionen ab und schließt die meisten Fenster.

Die Hotkeys

Leer	Drücken der Leertaste (de)aktiviert die Bauhilfsfunktion.
C	Der Gebäudename aller Bauwerke steht direkt über den Häusern.
S	Zeigt die Produktivität der einzelnen Gebäude an (in Prozent); bei Wachgebäuden den Besetzungsstatus.
L	Öffnet das Kartenfenster.
V	Beschleunigt die Spielgeschwindigkeit.
N	Öffnet das Nachrichtenfenster.
M	Öffnet das Fenster der Hauptauswahl.
P	Pause.
Z	Zoomt den gesamten Hauptbildschirm.
I	Aktiviert die Kurzhilfe.
H	Sprung zum Hauptquartier.
F1	Spielstand laden.
F2	Spielstand speichern.
F8	Zeigt die Tastaturbelegung.
F9	Zeigt die »Lies mich«-Datei.
F10	Öffnet den Audio-CD-Player.
F11	Öffnet den MIDI-Player.
F12	Öffnet das Optionsfenster.
ALT-Q	Spiel beenden.
ALT-W	Aktuelles Fenster schließen.
Esc	Aktuelle Aktion abbrechen oder Fenster schließen.
Cursor	Kartenausschnitt scrollen.

Siedler II

Die Fenster

Lokale Fenster

Klicken Sie ein beliebiges Gebäude an, öffnet sich ein lokales Fenster, das Sie über den Status des Gebäudes (vorhandene Rohstoffe, Besetzung usw.) informiert. Mit dem »i«-Button rufen Sie die lokale Hilfe auf. Mit einem Klick auf das abbrennende Haus reißen Sie ein Gebäude ab. Mit Hilfe des Zahnrad-Icons stoppen Sie die Produktion eines Gebäudes zeitweilig. In Wachgebäuden stellt die Goldmünze dar, ob die Soldaten in der betreffenden Hütte befördert werden oder nicht. Ist die Münze durchgestrichen, werden in die betreffenden Wachgebäude keine Goldmünzen eingelagert. Münzen, die schon auf dem Weg sind, werden trotzdem noch bis an ihren Bestimmungsort transportiert.

Der Punkt mit dem Pfeil befördert Sie durch Mausklick oder durch Drücken der Taste »G« direkt an den Ort des Geschehens. Mit der Taste »B« kehren Sie an den Ausgangspunkt zurück.

In der oberen Reihe finden Sie die Symbole für den Beruf des Bewohners des Gebäudes und rechts das Symbol des hergestellten Produkts. Dazwischen befindet sich ein Balken, der Ihnen die Produktivi-

tät des einzelnen Gebäudes anzeigt. Die folgenden Symbolzeilen spiegeln die Lagerkapazität der Gebäude wider.

In einem Bestandsfenster eines Lagers oder des Schlosses erkennen Sie die Symbole der verschiedenen Gegenstände, Rohstoffe und Werkzeuge. Darunter wird die Anzahl der in diesem Lagerhaus vorhandenen Einheiten des jeweiligen Rohstoffs oder Gegenstands angezeigt. Mit Hilfe des Buches blättern Sie im Inventar des Lagerhauses weiter und stoßen auf die Berufssymbole und die Anzahl sämtlicher im Lager anwesenden Personen. Ganz links finden Sie einen Schalter, mit dessen Hilfe Sie die Auslagerung jedes einzelnen Produkts aus dem Lager bzw. die Evakuierung jeder Personengruppe veranlassen. Die Waren werden dann in das nächste verfügbare Lagerhaus oder in die internen Lager der produzierenden Gebäude gebracht.

TIP: Wenn sich der Gegner schnell auf ein Lagerhaus zubewegt, sollten Sie rechtzeitig mit dem Evakuieren des Lagerhauses beginnen, da das Auslagern eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt.

Das benachbarte Symbol kann mit dem »Auslagern«-Symbol kombiniert werden und bewirkt einen Einlagerungsstop.

Fenster

Werden nämlich die ausgelagerten Waren nicht rechtzeitig von Trägern weiterbefördert, werden sie sonst automatisch wieder eingelagert. Mit dem Zwei-Pfeile-Icon erreichen Sie eine generelle Ein- oder Auslagerung des gesamten Waren- und/oder Personenbestands.

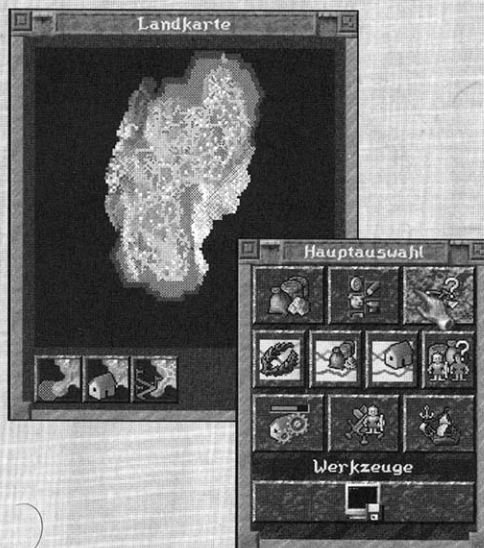
Bei den Hafengebäuden finden Sie ein blaues Icon mit einem Schiff-Symbol. Durch die Betätigung dieses Icons rüsten Sie eine Schiffsexpedition aus, wobei vier Stapel Bretter, sechs Blöcke Granit und ein Baumeister auf ein Schiff verladen werden.

Die Verwaltungsfenster

In der anfangs erwähnten Icon-Leiste am unteren Rand des Hauptbildschirms sehen Sie vier Symbole, die, von links nach rechts, folgendes bewirken:

- Kartenfenster öffnen (auch Taste »L«)
- Fenster Hauptauswahl öffnen (auch Taste »M«)
- Bauhilfsfunktion aktivieren (auch die Leertaste)
- Nachrichtenfenster öffnen (auch die Taste »N«)

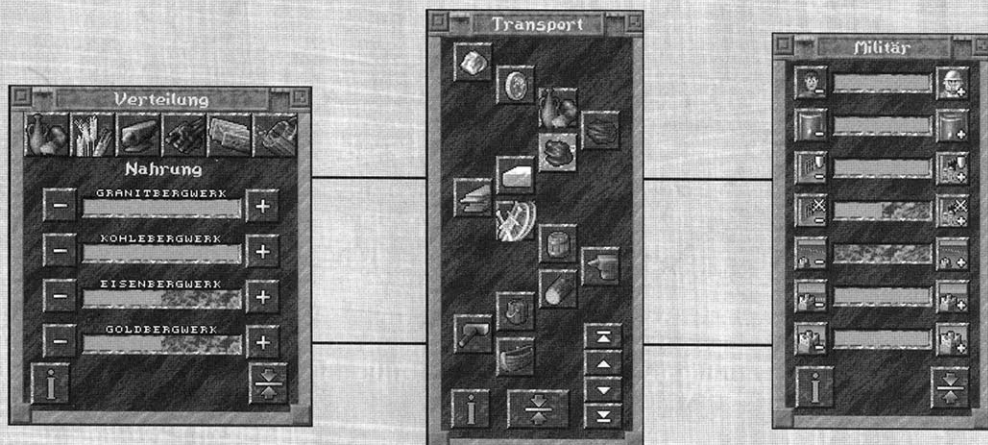
Das Kartenfenster informiert Sie über die bereits von Ihnen erkundeten Gebiete und deren Status. Blau dargestellt wird



das von Ihren Soldaten kontrollierte Land. Mit den vier Schaltern am unteren Rand des Kartenfensters verschaffen Sie sich einen Überblick über die Besitzverhältnisse, die Gebäude, das Wegenetz und das Kartenfenster.

Das linke Icon der obersten Reihe in der Hauptauswahl öffnet ein Fenster, mit dessen Hilfe der Spieler aktiv die Verteilung der verschiedenen Waren vornimmt. Klicken Sie auf die entsprechende Lasche, können Sie die Belieferung der dazugehörigen Gebäudetypen durch einen verschiebbaren Balken steuern. Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Voreinstellungen nicht die schlechtesten sind.

Siedler II



TIP: Behalten Sie vor allem die Kohleverteilung im Auge. Kohle ist manchmal rar, und es nützt nichts, viele Goldmünzen in den Lagern zu haben, wenn Sie keine Soldaten mehr besitzen, die befördert werden könnten.

Mit dem mittleren Icon in der ersten Reihe der Verwaltungsfunktionen legen Sie die Prioritäten für den Transport der verschiedenen Güter fest.

Im Werkzeug-Menü regulieren Sie, welche Werkzeugarten von den Schlossereien vorrangig produziert werden sollen.

TIP: Wenn Sie keine Werkzeuge benötigen, stoppen Sie die Produktion des Werkzeugmachers zeitweise. Das Roh-

stofflager wird dabei trotzdem aufgefüllt. Benötigen Sie Werkzeuge, kann die Produktion gleich wieder gestartet werden.

Im Militärfenster regeln Sie mittels sieben verschiedener Balken die Werte für das Verhalten Ihrer Soldaten.

Der erste Regler legt die Rekrutierungsrate fest. Diesen Balken sollte man immer auf 100% lassen. Die nächsten zwei Regler beeinflussen das Verteidigungsverhalten der Soldaten im Falle eines gegnerischen Angriffs. Steht der zweite auf Maximum, so verteidigt der stärkste Soldat die Hütte als erster. Steht der dritte Regler auf Maximum, dann eilen fast alle Soldaten aus den benachbarten Garnisonen und der angegriffenen Hütte den Angreifern entgegen.

Fenster

TIP: Die Stellung des Balkens bei fünfzig Prozent hat sich während der Aufbau-phase bewährt. Später sollten Sie die Einstellung bis auf 100 Prozent erhöhen.

Der vierte Balken bestimmt die Anzahl der Soldaten, die zum Angriff übergehen. Die letzten drei Balken regeln die grundsätzliche Besetzung der Wachgebäude.

TIP: In der Anfangsphase des Spiels sollten Sie alle Soldaten in Wachgebäuden stationieren. Stellen Sie alle drei Regler der grundsätzlichen Belegung der Wachgebäude auf 100%. Haben Sie einige Burgen gebaut und bei den kleineren Wachgebäuden die Goldeinlagerung gestoppt, wird die optimale Anzahl Soldaten mit den wenigen anfangs vorhandenen Münzen befördert.

Durch Klicken eines Schiffs öffnen Sie das Schiffsregisterfenster. Sie sehen hier die Art der Beladung des Schiffs und können durch Anklicken des Pfeil-



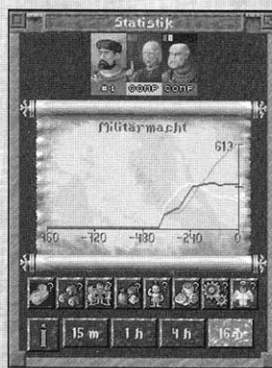
symbols mit dem Anker jederzeit feststellen, zu welchem Hafengebäude das Schiff unterwegs ist. Außerdem besteht die Möglichkeit, zwischen den verschiedenen

Schiffen hin- und herzublüättern, um somit immer genauestens über den Verkehr zwischen Ihren Kolonien im Bilde zu sein.

Die Statistikfenster

Das allgemeine Statistikfenster

Die mittlere Icon-Reihe stellt die Statistikebene der Menüs dar. Der erste (linke) Button dieser Reihe öffnet ein Vergleichsstatistik-Fenster der verschiedenen Gegner.



TIP: Beachten Sie die individuellen Eigenheiten Ihrer Gegner. Anhand der farbigen Punkte in den Portraits können Sie feststellen, welche Kriegsherren verbündet sind. Hat Gelb einen blauen und einen roten Punkt, so ist Gelb mit Blau und Rot verbündet. Greifen Sie einen solchen Gegner an, bekommen Sie es umgehend mit seinen Verbündeten zu tun.

Diese Informationen besitzen einen großen strategischen Wert. Gegen einen militärisch weit unterlegenen Kontrahenten läßt sich guten Gewissens ein Angriff

Siedler II

wagen; bei einem sehr starken Gegner empfiehlt sich eher der Bau vieler Katapulte.

Das Warenstatistikfenster

Im nächsten Menü finden Sie eine vergleichende Analyse Ihrer Warenproduktion.



Das Gebäudestatistikfenster

Das vorletzte Menü dieser Reihe beherbergt eine Auflistung aller möglichen Gebäudetypen und Informationen über die Anzahl der in Ihrer Siedlung fertiggebauten und im Bau befindlichen Gebäude.

Gebäude			
10/0	4/0	0/0	16/0
0/0	2/0	10/0	10/0
3/0	1/0	4/0	3/0
3/0	6/0	0/0	14/1
0/0	4/0	0/0	0/0
4/0	14/0	2/1	0/0
1/0	4/0	0/0	0/0
4/0	4/0	1/0	0/0

TIP: Wundern Sie sich nicht, wenn Sie in dieser Statistik zweimal die Eselzucht finden, aber die Eisenschmelze gar nicht als Gebäudetyp vertreten ist. Dieser Programmfehler der Version 1.00 wird durch ein Bugfix zu Version 1.02 behoben. Dieser Patch ist direkt bei Blue Byte zu

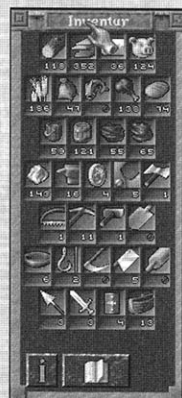
beziehen. Sie können aber auch in einschlägigen Mailboxen nach einer Datei namens S2UPDATE.ZIP Ausschau halten.

Die Statusfenster

Statusfenster geben Ihnen über die aktuelle Situation Ihrer Siedlung Auskunft. Die Werte werden ständig aktualisiert.

Das Inventurfenster

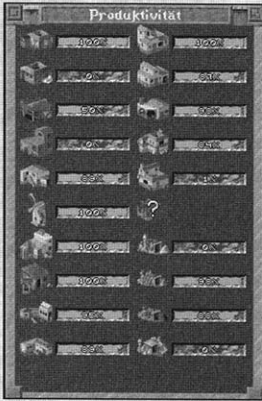
Das letzte Icon dieser Reihe öffnet das Inventurfenster. Hier werden alle überhaupt irgendwo vorhandenen Waren und Personen gezählt. Eingeschlossen sind die Einheiten, die in den Schmieden oder Münzprägereien zur Verarbeitung liegen, oder auch die Granitbrocken, die auf einem Katapult auf den Abschluß warten. Auch die Gesamtzahl der verschiedenen Berufsgruppen finden Sie in diesem Menü.



Fenster

Das Produktivitätsfenster

Die Produktivität wird unter dem entsprechenden Gebäudesymbol durch einen farbigen Balken dargestellt. In dieser Darstellung fließen die Werte aller fertiggestellten (auch der unbesetzten!) Gebäude ein.



TIP: Es kann durchaus sein, daß Sie gerade eine Eisenschmelze fertiggestellt haben, die aber noch nicht besetzt werden konnte. Natürlich sinkt dann die Produktivität des Wirtschaftszweigs von hundert (eine Schmelze) auf fünfzig Prozent (eine Schmelze 100%, die andere 0%).

Zurück zur Menüleiste des Hauptbildschirms. Die Bauhilfsfunktion zeigt sämtliche Bauplätze als gelbe Häusersymbole auf der Karte.

Das letzte Icon zeigt die Anzahl der vorhandenen Nachrichten. Ist eine neue Nachricht eingetroffen, sehen Sie die Brieftaube im Fenster

und hören ihr Gurren. Durch Drücken der Taste »G« gelangen Sie direkt an den Ort des Geschehens. Mit der »Mülleimer-Taste« löschen Sie die aktuelle Nachricht. In diesem Fenster wählen Sie zwischen Nachrichten der Geologen, Post vom Militär und wirtschaftlichen Nachrichten. Die Schriftrolle auf dem ersten Icon verdeutlicht die Summe aller Nachrichten. Weiterhin können Sie Ihren aktuellen Auftrag abrufen.



Siedler II

Die Elemente Ihrer Siedlung

Wohngebäude gibt es nicht, jeder Handwerker wohnt in dem Gebäude, in dem er arbeitet. Die übrigen Menschen laufen entweder auf den Wegen in Ihrem Reich herum oder warten in den Lagerhäusern auf eine Beschäftigung.

Mittels der Bauhilfsfunktion sehen Sie innerhalb Ihrer Siedlungsgrenzen, wo Sie überhaupt einen Bauplatz besitzen, um einen der drei Gebäudetypen errichten zu können. Es gibt vier Gebäudekategorien: klein, mittel, groß und Bergwerke. Klicken Sie auf eins der Bauhilfssymbole, erscheint ein lokales Baufenster, in welchem Sie zwischen Bauen, Fahne platzieren, Beobachtungsfenster öffnen sowie zwischen den möglichen Gebäudegrößen wählen können. Sobald Sie die entsprechende Größe gewählt haben, werden die möglichen Gebäudetypen als kleine Symbole angezeigt. Nun klicken Sie auf das zu errichtende Gebäude. Schon erscheint das Fundament auf der Spielfläche, und ein kleiner Baumeister (bei großen Gebäuden vorher noch ein Planierarbeiter) macht sich auf den Weg zu der geplanten Baustelle. Das erforderliche Baumaterial wird angeschleppt, und der Baumeister beginnt mit seiner Arbeit.

Produktive Gebäude

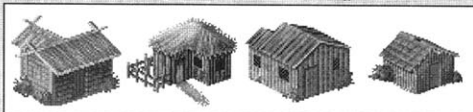
Die Holzfällerhütte



Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter, Axt. Auch zur Schaffung von Bauland lohnt sich der zwischenzeitliche Einsatz von Holzfällern. Da die Hütte im Vergleich zu anderen Gebäuden recht preiswert ist, kann sie nach getaner Arbeit getrost abgerissen werden.

Die Försterhütte

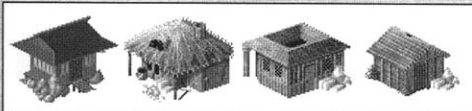
Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei



Stapel Bretter, Schaufel. Förster eignen sich ausgezeichnet als Mittel der passiven Kriegsführung. Ist die Grenze des Gegners in Sicht, und Sie wollen sich nicht in dieser Richtung ausbreiten, platzieren Sie einfach ein paar Förster, und der Gegner sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr.

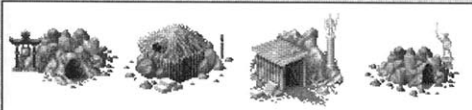
Elemente Ihrer Siedlung

Der Steinbruch



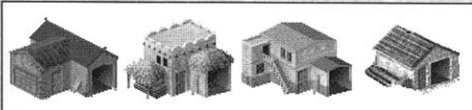
Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter, Spitzhacke. Gegenüber den Bergwerken haben diese Hütten den Vorteil, daß für die Versorgung keinerlei Nahrungsmittel nötig sind.

Granitbergwerk



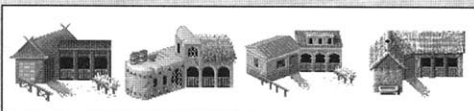
Voraussetzung: Bauplatz im Gebirge, vier Einheiten Holz, Spitzhacke. Für jeden geförderten Stein verlangen die Bergarbeiter eine Einheit Nahrungsmittel.

Das Sägewerk



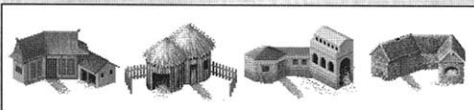
Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, zwei Einheiten Bretter und zwei Einheiten Stein, Säge. Das Sägewerk sollte eines der ersten errichteten Gebäude sein und sich in unmittelbarer Nähe der Holzfäller befinden. TIP: Für die optimale Versorgung mit Holz hat sich folgendes Verhältnis bewährt: Ein Förster reicht für zwei bis drei Holzfäller, drei Holzfäller beliefern ein Sägewerk.

Die Eselzucht



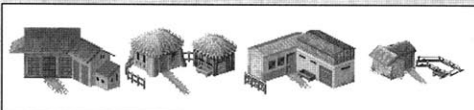
Voraussetzung: großer Bauplatz, je drei Einheiten Holz und Granit. Der Eselzüchter benötigt für die Zucht eines Esels einen Eimer Wasser und ein Bund Getreide.

Der Bauernhof



Voraussetzung: großer Bauplatz, je drei Einheiten Holz und Stein, Sense. Um den Bauer bei der Ausübung seiner Arbeit nicht zu behindern, sollten Sie um sein Anwesen herum möglichst viel Platz lassen. Grünes Land ist produktiver als Halbwüste!

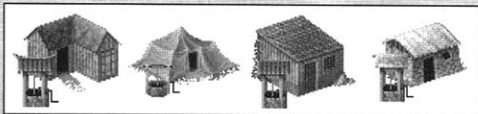
Die Schweinefarm



Voraussetzung: großer Bauplatz, je drei Einheiten Holz und Stein. Zur Versorgung der Schweine sind Wasser und Getreide nötig.

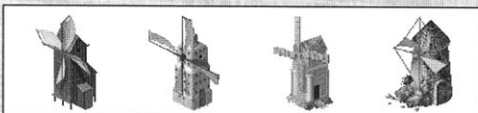
Siedler II

Der Brunnen



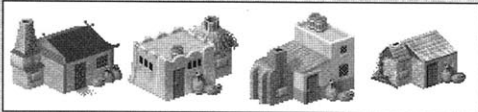
Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter. Auf blumenreichen grünen Wiesen findet sich garantiert Wasser. Aufgrund der geringen Transportpriorität des Wassers sollten Sie die Brunnen in unmittelbarer Nähe der Endverbraucher bauen.

Die Mühle



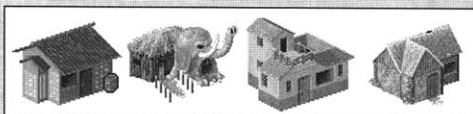
Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Stapel Bretter und Steine.

Die Bäckerei



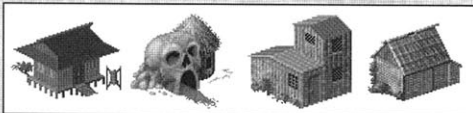
Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Stapel Bretter und Steine, Nudelholz. Der Bäcker stellt aus jeweils einem Sack Mehl und einem Eimerchen Wasser einen Laib Brot her.

Die Fleischerei



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Stapel Bretter und Steine, Metzgerbeil. TIP: Für die optimale Versorgung der Bäcker und Fleischer hat sich folgendes Verhältnis bewährt: Zwei Bauern versorgen eine Mühle ausreichend mit Getreide; eine Mühle und ein Brunnen versorgen einen Bäcker. Zwei Bauernhöfe und ein Brunnen versorgen zwei Schweinemastanlagen, die wiederum einen Metzger beliefern.

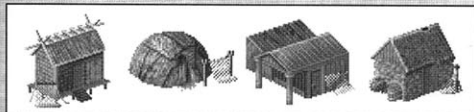
Das Jagdhaus



Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter. Das kleine Jagdhaus ist hervorragend geeignet, um sich auf unkompliziertem Wege (sprich ohne Zwischenstufen) einen kleinen Nahrungsmittelvorrat anzulegen. Jedoch ist dieses Reservoir nicht unerschöpflich, und der Wildbestand regeneriert sich nur sehr langsam.

Elemente Ihrer Siedlung

Die Fischerhütte



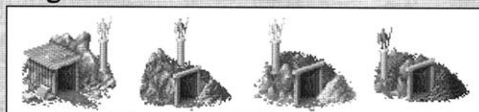
Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter, Angel. In ausreichendem Maße ohne Umwege zur Verfügung stehend, sind Fische eine nicht zu unterschätzende Nahrungsmittelergänzung. Sind die Fanggründe erschöpft, erhalten Sie eine Meldung. TIP: Ein Nahrungsmittelproduzent kann zwei Bergwerke versorgen.

Die Brauerei



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Einheiten Holz und Stein. Für jeden neuen Rekruten benötigen Sie ein Faß Bier. Der Brauer verwandelt Getreide und Wasser innerhalb kürzester Zeit in Bier. TIP: Behalten Sie die Bierproduktion im Auge! Haben Sie genügend Bier in den Lagern (rund einhundert Einheiten reichen fürs erste), sollten Sie die Produktion stoppen.

Bergwerke



Voraussetzung: Bauplatz im Gebirge, vier Stapel Bretter. Für jede ins Bergwerk gebrachte Nahrungsmittelseinheit wird eine Einheit Rohstoffe geliefert. Es gibt vier Bergwerkstypen: Granitbergwerke, Eisenerzbergwerke, Goldbergwerke und Kohlebergwerke. TIP: Behalten Sie den Kohleabbau im Auge! Drei der weiterverarbeitenden Betriebe benötigen Kohle. Insgesamt benötigt Ihre Siedlung rund anderthalbmal so viel Kohle wie Metallerze.

Die Eisenschmelze



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Einheiten Holz und Stein, Schmelztiegel. Als Produkt liefert sie Stahlblöcke, die dann in Schlosserei und Schmiede weiterverarbeitet werden können. TIP: Schmieden und Schlossereien brauchen Stahl, es ist ratsam, ausreichend Eisenschmelzen zu bauen. Empfehlenswert sind bei mittleren Landesgrößen drei Eisenschmelzen, zwei Waffenschmieden und eine Schlosserei.

Siedler II

Die Schmiede



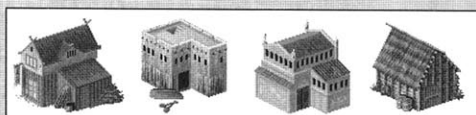
Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Einheiten Holz und Stein, Hammer und Zange. In der Schmiede wird die Ausrüstung (Schwerter und Schilde) Ihrer Soldaten produziert. TIP: Waffenschmieden sollten die gleichen Lager beliefern wie die Brauereien.

Die Münzprägerei



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, je zwei Einheiten Holz und Stein, Schmelztiegel. Der Münzpräger prägt aus dem Golderz Münzen. Auch hier sind ein mittelgroßer Bauplatz sowie je zwei Einheiten Holz und Stein nötig. TIP: Schützen Sie Ihre goldverarbeitenden und -produzierenden Gebäude! Verarbeiten Sie das Gold lieber weiter im Hinterland, und nehmen Sie die längeren Transportwege in Kauf.

Die Werft



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz in der Nähe des Meeres, zwei Einheiten Holz und drei Einheiten Granit, Hammer. Ein Schiffsbauer baut mittels eines Hammers Boote und Schiffe. Für Boote benötigt er einen Stapel, für hochseetüchtige Schiffe dreizehn Stapel Bretter.

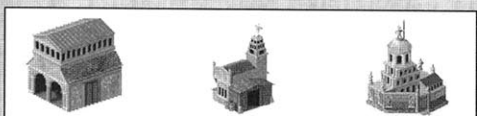
TIP: Sie können eine Werft auch ohne Hafengebäude bauen. Dann ist aber nur die Produktion von Booten möglich! Stoppen Sie die Produktion, wenn Sie genügend Boote in den Lagern haben.

Hauptgebäude, Hafen und andere Lagerhäuser

Eine Sonderstellung nehmen die verschiedenen Lagerhäuser ein. In ihnen werden alle zur Zeit nicht gebrauchten Waren, Werkzeuge und Personen untergebracht.

Zum Bau der Hafengebäude benötigen Sie einen großen Bauplatz, der mit einem Anker in der Bauhilfsansicht gekennzeichnet ist, vier Stapel Holz und sechs Einheiten Granit. Ein normales Lager beansprucht einen mittleren Bauplatz sowie je drei Einheiten Steine und Bretter.

Elemente Ihrer Siedlung



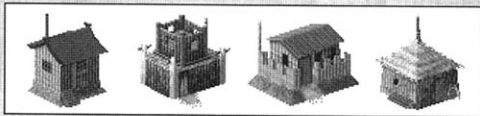
Lager, Hafen und Hauptgebäude

TIP: Sie sollten Ihr Reich so mit Lagerhäusern bestücken, daß Sie stets eins auf dem Monitor sehen können, egal wie Sie die Karte verschieben. Wenn Sie beginnen, Ihr Reich in eine Richtung weiter auszudehnen, Ihre Hauptburg aber sozusagen am anderen Ende der Welt steht, sollten Sie die Lagerhäuser auf der »ruhenden Seite« der Siedlung auf »Auslagerung« stellen, damit nicht jeder angeforderte Stein erst durch das halbe Reich geschleppt werden muß.

Militärische Gebäude

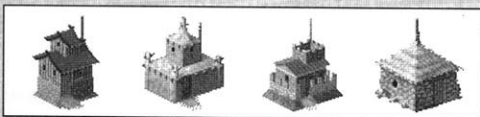
Zu den militärischen Einrichtungen gehören neben den verschiedenen großen Wachgebäuden die Spähtürme und Katapulte. Alle Wachgebäude dienen der Erweiterung Ihres Siedlungsgebietes und der Verteidigung Ihres Territoriums.

Die Baracke



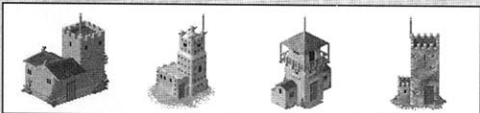
Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Einheiten Bretter

Die Wachhütte



Voraussetzung: kleiner Bauplatz, zwei Stapel Bretter, drei Einheiten Granit

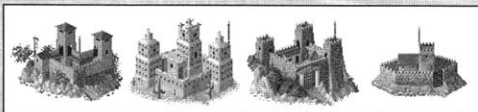
Der Wachturm



Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, drei Stapel Bretter, vier Einheiten Granit

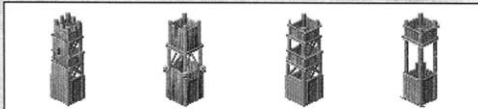
Siedler II

Die Festung



Voraussetzung: großer Bauplatz, vier Stapel Bretter, sieben Blöcke Granit

Der Spähturm



Voraussetzung: kleiner Bauplatz, drei Stapel Bretter. Mit Hilfe eines Spähturms lassen sich feindliche Gebäude hinter Gebirgszügen oder Meeresarmen auskundschaften. Da Sie nur feindliche Gebäude angreifen können, die Sie auch sehen, sollten Sie vor dem Start einer Offensive auf jeden Fall einen Spähturm setzen, um möglichst viele Hütten gleichzeitig angreifen zu können.

Das Katapult

Voraussetzung: mittlerer Bauplatz, vier Stapel Bretter, zwei Blöcke Granit. Katapulte schießen auf jedes in ihrer Reichweite liegende feindliche Militärgebäude. Optimal sind Entfernungen von rund ein bis drei Gebäuden. Geländeunebenheiten, Gebirge und Wälder können die Trefferquote deutlich senken.

TIP: Stellen Sie an der Grenze eines starken Gegners ein bis drei Katapulte auf und die Versorgung mit ausreichend Granit sicher. Da der Computer Katapultangriffe nicht als feindselige Handlung betrachtet und somit auch keine Gegenangriffe startet, können Sie seiner Armee somit großen Schaden zufügen, da pro Volltreffer die Besatzung der feindlichen Gebäude um einen Soldaten *unabhängig seines Ranges* reduziert wird.

Infrastruktur

Infrastruktur

Das Wegenetz

Die automatische Wegebau-Funktion funktioniert ganz gut, ist aber mit etwas Vorsicht zu genießen. Vertrauen Sie nicht blind der Automatik, sondern legen Sie besser in schwierigen Situationen die Wegeteilstücke selber an.

Die Waren werden sozusagen in einer Art Staffellauf transportiert. Sammeln sich ständig mehrere Waren am Fähnchen an, wechselt der Weg seine Farbe und wird zur Straße. Nun wird der Transporteur von einem Esel (sofern vorhanden) beim Transport unterstützt.

Hier ein paar Tips, wie Sie Staus und andere Unannehmlichkeiten vermeiden können.

TIPS: Bauen Sie immer so viele Fahnen wie möglich! Das minimiert die Transportzeiten.

Die Wege sollten immer gerade und ohne Umwege von Fahne zu Fahne gelegt werden.

«Wasserwege» sind in ihrer Länge begrenzt. Sie werden von Ruderern in Booten bedient, die aber einen Land-

zugang zum entsprechenden Weg haben müssen. Es ist also nicht möglich, nah aneinanderliegende Inseln als Wassertransportkette zu nutzen. Der Transport zu Wasser ist um einiges effektiver als der Transport zu Fuß.

Vermeiden Sie starke Steigungen, und nehmen Sie statt dessen lieber einen Umweg in Kauf.

Um bei Auslagerungsaktionen Staus zu vermeiden, setzen Sie die auszulagernde Ware an die Spitze der Transportprioritätenliste.

Um eine ausreichende Versorgung der Kolonien auf Inseln zu gewährleisten, bauen Sie bis zu 20 große Schiffe, und lassen Sie Baumaterialien nur noch in das Hafengebäude einlagern.

Die Schifffahrt

Haben Sie einen Hafen und eine Werft errichtet, sind Sie bald der stolze Besitzer eines hochseetüchtigen Schiffes. Erteilen Sie das Kommando, eine Expedition auszurüsten, wird das Schiff beladen, und schon bald erhalten Sie die Nachricht, daß das Schiff zum Auslaufen bereitliegt. Das Schiff fährt automatisch in die gewählte Richtung und hält nach einem geeigneten Landeplatz Ausschau. Hat der Kapitän

Siedler II

einen solchen ausgemacht, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Nun entscheiden Sie sich zwischen einer Landung oder der Weiterfahrt. Im Falle einer Landung wird ein Hafengebäude errichtet. Das Schiff pendelt nun immer zwischen den zwei Häfen und versorgt automatisch die Kolonie mit allen benötigten Materialien und Personen.

TIP: Das erste Schiff sollten Sie immer zur gründlichen Erkundung der Karte benutzen. Dann erst suchen Sie sich den geeignetsten Landeplatz heraus.

Voraussetzung für den Transport von Gütern ist, daß sie sich auch im Hafengebäude befinden. Das Programm erkennt häufig nicht die Dringlichkeit, benötigte Waren ins Hafengebäude schaffen zu lassen. Lassen Sie daher Baumaterialien und Nahrungsgüter verstärkt im Hafengebäude einlagern. Dazu werden die übrigen Lager auf Auslagern gestellt.

TIP: Haben Sie auf einer Insel eine Rohstoffquelle entdeckt, und Sie wollen die verarbeitenden Betriebe gleichfalls auf die Insel verlagern, entsteht unter Umständen ein gewaltiges Problem. Die auf der Insel produzierten Schilde und Schwerter werden im Hafengebäude eingelagert. Das Programm erkennt nicht die

Notwendigkeit des Transports ins Mutterland, wo die Rekruten bei einem Bier auf ihre Waffen warten. Andersherum wird kein Bier zur Insel transportiert. Die einzige Lösung: Bau einer Brauerei, eines Brunnens und eines Bauernhofs auf der Insel. Der Transport von Rohstoffen wie Kohle, Erz und Gold sowie der von Baumaterialien funktioniert aber bestens. Es ist daher besser, die verarbeitenden Betriebe zu Hause stehen zu lassen, und auf der Insel nur wenige dringend benötigte Gebäude zu bauen (Wachhütten, Bergwerke, Holzfäller). Fischerhütten sollten auf keiner Bergwerksinsel fehlen.

Rohstoffgewinnung

Um die verschiedenen Rohstoffarten zu entdecken, schicken Sie Ihren Gelehrten an eine Fahne im Gebirge. Findet er ein Rohstoffvorkommen im Gebiet, setzt er laut jauchzend ein kleines Täfelchen mit einem Farbkleck in der Mitte an die betreffende Stelle. Ein weißer Punkt steht dabei für Granit, ein gelber für Gold, ein brauner für Eisenerz und ein schwarzer für Kohle. Wasser (ein blauer Punkt) finden Sie fast überall im flachen Land. Bauen Sie aber nur bei großen Punkten ein Bergwerk.

Militär

TIP: Beginnen Sie mit der Erkundung bei einer Fahne am Fuße des Gebirges, und lassen Sie das Gebiet von den gelehrten Geologen untersuchen. Finden die Geologen Kohle oder einen anderen Rohstoff, so plazieren Sie zuerst die Bergwerke in der untersten Reihe und arbeiten sich dann nach und nach spiralförmig nach oben. Diese Vorgehensweise hat den Vorteil einer systematischen Suche nach den Rohstoffen und einer optimalen Ausnutzung der Vorkommen. Außerdem sind unten die Transportwege und der Transportaufwand noch nicht so hoch.

Pro Einheit geförderten Rohstoffs wird von den Bergarbeitern eine Einheit Nahrungsmittel verbraucht. Dabei ist es den Bergleuten völlig egal, um was für ein Nahrungsmittel es sich handelt. Da aber nur zwei Einheiten von jedem Nahrungsmittel Platz finden, ist es natürlich besser, drei mal zwei verschiedene Einheiten im Lager zu haben, als immer auf Nachschub einer Art angewiesen zu sein.

TIP: Ist ein Vorkommen erschöpft, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Sie sollten das betreffende Bergwerk sofort abreißen, da sonst Nahrungsmittelressourcen verschwendet werden.

Das Militär

Die Soldaten

Es gibt fünf Rangstufen: Schütze, Gefreiter, Unteroffizier, Offizier und General. Um einen neuen Soldaten zu rekrutieren, benötigen Sie ein Schild, ein Schwert und ein Fäßchen Bier. Die Zulieferbetriebe sollten ein und dasselbe Lagerhaus beliefern, da die emsigen Männchen nicht gezielt die notwendigen Sachen aus den Lagerhäusern kombinieren.

Mit einer Goldmünze können bis zu fünf Soldaten, die sich zur gleichen Zeit in einem Wachgebäude befinden, um einen Rang befördert werden. Die Beförderung, ausreichend Münzen vorausgesetzt, erfolgt dabei exakt alle fünf Minuten. Die verschiedenen Ränge weisen unterschiedliche Kampfkraft auf. Ein General trifft seinen Gegner zum Beispiel doppelt so häufig wie ein Schütze. Ein Soldat, der – ohne in sein Wachgebäude zurückzukehren – mehrere Kämpfe zu bestehen hat, nimmt die Treffer vom vorherigen Gefecht mit in den nächsten Kampf.

Die verschiedenen Ränge halten unterschiedlich viele gegnerische Treffer aus: Schütze (3), Gefreiter (4), Unteroffizier (5), Offizier (6), General (7).

Siedler II

TIP: Lassen Sie stets die stärksten Soldaten angreifen und verteidigen. In schwachen Soldaten stecken dieselben Ressourcen (Schwert, Schild, Bier) wie in starken (außer die Goldmünzen), nur haben die starken eine bessere Chance, das Ganze zu überleben.

Angreifen

Angegriffen werden können prinzipiell nur Wachgebäude. Besetzen Sie die Gebäude nach dem Kampf, wird das umliegende Land beansprucht. Alle darauf befindlichen feindlichen zivilen Gebäude werden zerstört.

TIP: Der Gegner wird auf die gleiche Weise versuchen, Ihnen zu schaden. Kommen Sie ihm bei der Besetzung eines eroberten Gebäudes zuvor, und reißen Sie es ab! Das hat den Vorteil, daß ihre zivilen Gebäude im allgemeinen erhalten bleiben, da die Grenzverschiebung durch den Abriss meist nur sehr gering ausfällt.

TIP: An der Spitze eines jeden Wachgebäudes erkennen Sie auf den ersten Blick anhand der Anzahl der kleinen Fähnchen, wie groß die Besatzung des entsprechenden Gebäudes noch ist. Durch Drücken der Taste »S« können diese Informationen (bei eigenen Gebäuden) auch permanent angezeigt werden.

Haben Sie ein lohnendes Ziel gefunden (etwa eine Münzprägerei, ein paar Goldbergwerke oder Lagerhäuser), dann klicken Sie mit der Maus auf ein feindliches Wachgebäude. Es öffnet sich ein lokales Fenster, in dem Sie einstellen, wie viele und welche Soldaten angreifen. Drücken Sie auf die Taste mit den gekreuzten Schwertern, und der Angriff startet.

Strategien und Tips

Strategien und Tips

Als erstes sollten Sie Ihr Reich nach allen Seiten erweitern. Dazu bauen Sie rund um Ihr Hauptquartier ein paar Wachhütten und verbinden die Fahnen der Baustellen mit dem Eingang Ihrer Burg.

TIP: Schicken Sie gleich zu Anfang zu jeder der Fahnen an den Baustellen der Wachhütten je ein bis zwei Späher. Diese erkunden das Gelände jenseits Ihrer Grenzen, und Sie erhalten einen besseren Überblick, in welche Richtung sich eine Expansion lohnt.

In Nähe des Waldes platzieren Sie außerdem ein bis zwei Holzfällerhütten. Errichten Sie eine Jagdhütte, um die Nahrungsressource Wild nicht zu vergeuden. Wenn Sie am Anfang des Spieles eine Meeresküste vorfinden, sollten Sie sofort Fischerhütten errichten. Bauen Sie diese aber nicht zu dicht aneinander.

Als nächstes platzieren Sie eine Schloserei in unmittelbarer Nähe des Hauptsitzes und suchen sich ein Gebiet für die Holzproduktion aus. Meistens bietet es sich an, die ohnehin schon errichteten Holzfällerhütten durch ein Sägewerk und einen Förster zu ergänzen. Günstig ist es, gleich von Anfang an zwei Sägewerke zu betreiben, da sonst bei einer schnellen

Expansion bald das Holz auf den Baustellen zur Mangelware wird. Das zweite Werk wird durch die temporären Rodungsmaßnahmen an den sich ausbreitenden Landesgrenzen beliefert.

TIP: Erhalten Sie die Meldung »Not-hilfeprogramm wurde aktiviert«, so lassen sich nur noch ein Sägewerk, eine Steinmetzhütte, eine Holzfällerhütte und eine Försterhütte bauen.

Im Statistikmenü sollten Sie einen ersten Blick auf Ihre Gegner werfen. Anhand der Charakterbeschreibung in diesem Buch können Sie sich dann eine ungefähre Strategie zurechtlegen.

Hat sich Ihr Land ein wenig vergrößert, bauen Sie am besten in unmittelbarer Nähe Ihres Hauptsitzes eine Münzpräge-rei, mit deren Hilfe die geringen, aber doch vorhandenen Goldvorräte in Münzen umgewandelt werden.

TIP: Achten Sie peinlich genau darauf, daß die Einlagerung von Münzen in die Barracken und Wachhütten sowie die wenig besetzten Wachtürme und Wachburgen gestoppt ist. So vermeiden Sie die Verschwendung von Goldmünzen in Form von Beförderungen nur eines Soldaten.

Siedler II

Jeder freie, ausreichend große Flecken Land sollte mit einem Bauernhof zur Getreideproduktion besetzt werden. Die Verarbeitung sollten Sie vorerst auf Sparschiene laufen lassen. Wichtig ist, daß genügend Getreide für die Brauereien und die Eselzucht vorhanden ist. Eine Mühle sorgt für genügend eingelagertes Mehl, so daß die Bäckereien schon auf Mehlreserven zurückgreifen können, sobald Bodenschätze gefunden werden. Eine Bäckerei und ein Brunnen sorgen für einen Grundstock an eingelagerten Nahrungsmitteln. Entsteht im Laufe der Zeit ein Getreideüberschuß, können Sie ein paar Schweinemastanlagen errichten.

Sind Sie bei Ihrer Expansion endlich auf gebirgiges Terrain gestoßen, beauftragen Sie umgehend Ihre Geologen mit der Erkundung des Geländes. Entsprechend der gefundenen Rohstoffe errichten Sie die verarbeitenden Betriebe in einer »infrastrukturell« sinnvollen Weise. Zu solch einem Verarbeitungskomplex gehört auch eine entsprechende Absicherung mit Wachburgen und Katapulten sowie ein (leicht inlandwärts) verschobenes Lager.

Sie sollten die Rohstoffe so schnell wie möglich abbauen und in einem vernünftigen Verhältnis zwischen Goldindustrie und Eisenverarbeitung verarbeiten. Sie benötigen nicht nur viele (Eisenverarbeitung), sondern auch gute (Goldmünzen) Soldaten.

Sobald ein großes Bauhilfssymbol mit einem Anker erscheint, können Sie einen Hafen errichten.

TIP: Sie sollten pro Insel nur einen Hafen bauen, auch wenn es mehrere Möglichkeiten dafür gibt.

In nächster Nähe des Wassers und in geringer Entfernung zum Hafen errichten Sie eine Werft. Ist Ihr erstes Schiff fertig, starten Sie eine Expedition. Landen Sie auf einer möglichst großen Insel, auf der sich vielleicht neue Rohstoffvorkommen erschließen lassen. Sind Sie auf der gewählten Insel allein, reicht es, die Insel ausschließlich mit Baracken in Besitz zu nehmen. Sind die Rohstoffvorkommen ausgebeutet, können Sie erwägen, die Insel bis auf ein (neben dem Hafen gelegenes) Wachgebäude und das Hafengebäude wieder zu räumen, um die Soldaten für eine spätere Offensive zur Verfügung zu haben.

Kampagne-Modus

Sobald man sich den feindlichen Linien nähert, ist es an der Zeit, die Grenze ausreichend mit Katapulten und Wachburgen zu sichern. Die Transportpriorität, die bisher zugunsten der Bergwerke auf maximalen Transport von Nahrungsmitteln, Rohstoffen und Goldmünzen ausgelegt war, sollte jetzt zugunsten von Granit verändert werden. Ihre Katapulte (beziehungsweise die sie schützenden Wachgebäude) werden von den Gegnern bevorzugt angegriffen.

TIP: Sollten Sie selber die Meldung über feindlichen Katapultbeschuß erhalten, können Sie versuchen, mit einem gezielten Streich das Katapult zu zerstören. Wenn Sie sich noch zu schwach fühlen, geben Sie das Wachgebäude lieber auf, als sich vom Gegner einen General nach dem anderen auf so billige Weise abschießen zu lassen.

Sobald Sie sich stark genug fühlen, gehen Sie zum Angriff über. Werden Ihnen im Laufe Ihrer Invasion die Soldaten knapp, können Sie als letzte Maßnahme Wachgebäude im Hinterland abreißen. Die so freigewordenen Soldaten stehen Ihnen dann an der Front wieder zur Verfügung.

TIP: Denken Sie daran, das Ziel im Kampagnemodus ist nicht die totale Vernichtung des Gegners, sondern die Entdeckung des Tors, um zur nächsten Mission fortschreiten zu können. Halten Sie sich strikt an Ihre Aufgabe, die Rohstoffverteilung läßt keine extravaganten Kapriolen zu! Es könnte sonst zu einer Art Patt-Situation kommen.

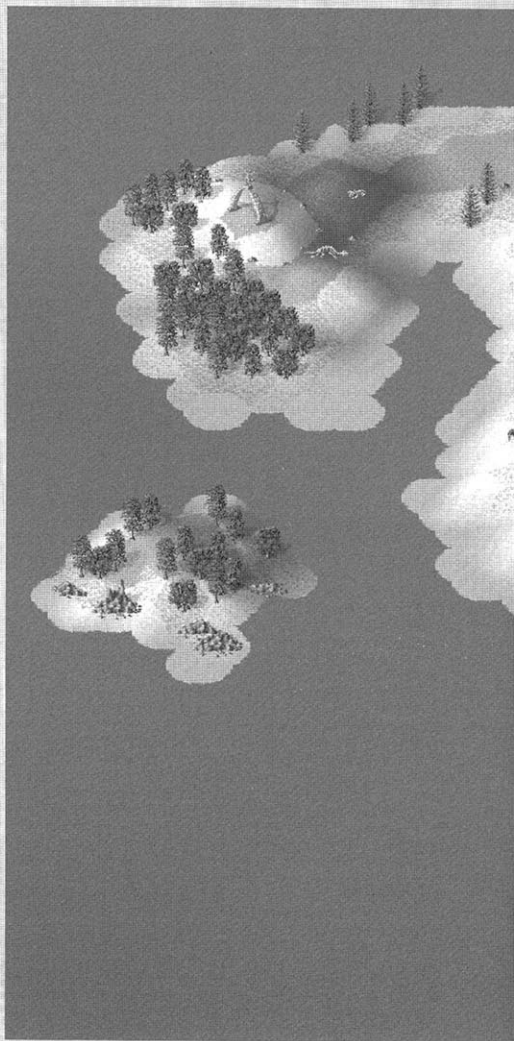
Siedler II

Der Kampagne-Modus

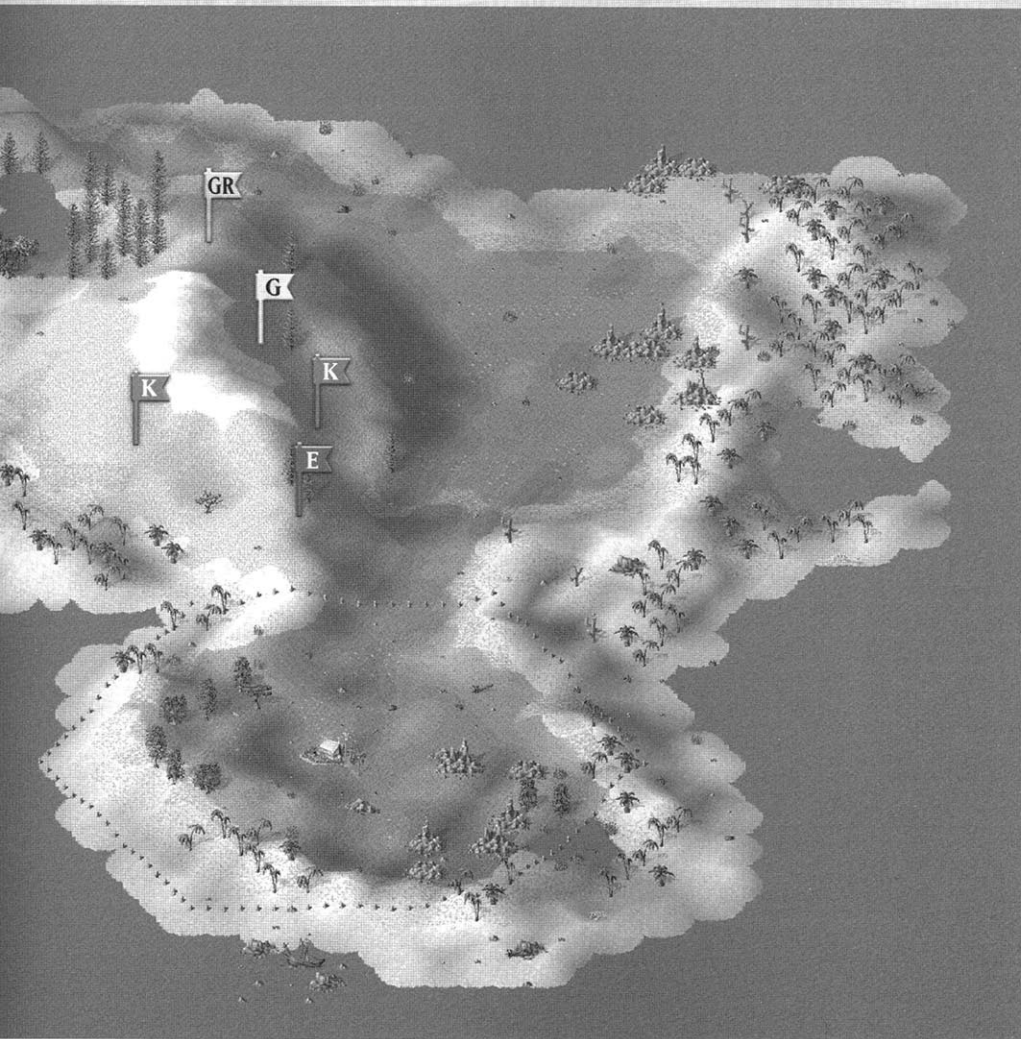
Eine durchgehende Storyline mit zehn verschiedenen Missionen bildet den Kampagne-Modus. In der ersten Mission werden Neulinge zunächst in die Bedienung des Spiels eingeführt. Ziel jeder Mission ist es, ein Tor zu finden. Finden Sie das Tor, so haben Sie die Alternative zwischen Tor betreten (Level beenden) und Fortfahren. Wählen Sie Fortfahren, so gilt die Mission trotzdem als erfüllt. Nach Verlassen des Levels können Sie dann mit der nächsten Kampagne weiterspielen.

Mission 1 – »Es geht los«

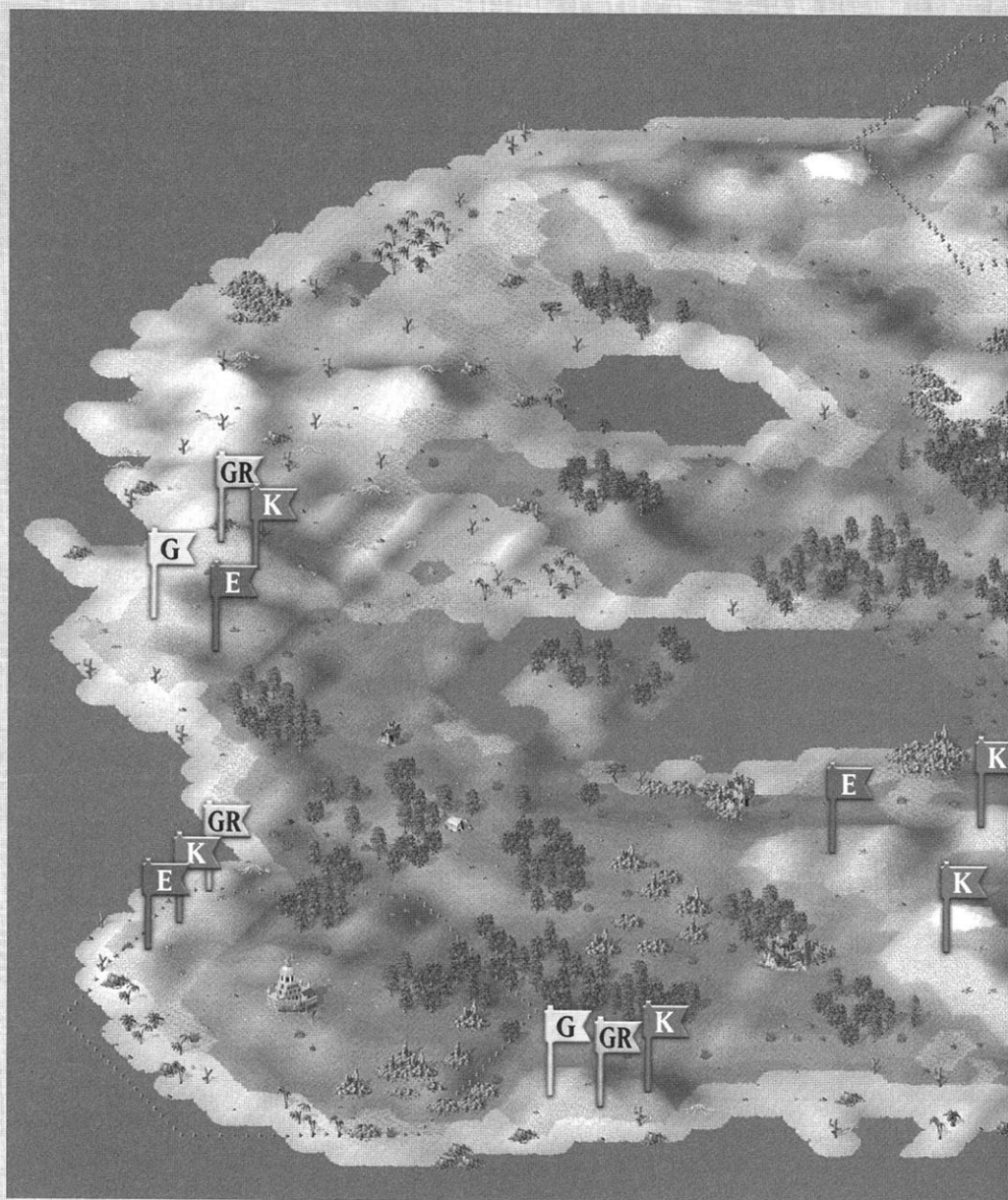
Testen Sie Ihre Untertanen, und bauen Sie die Gebäude, die Ihnen in Ihrem Briefing genannt werden. Ganz im Nordwesten finden Sie dann das Tor.



Missionen 1



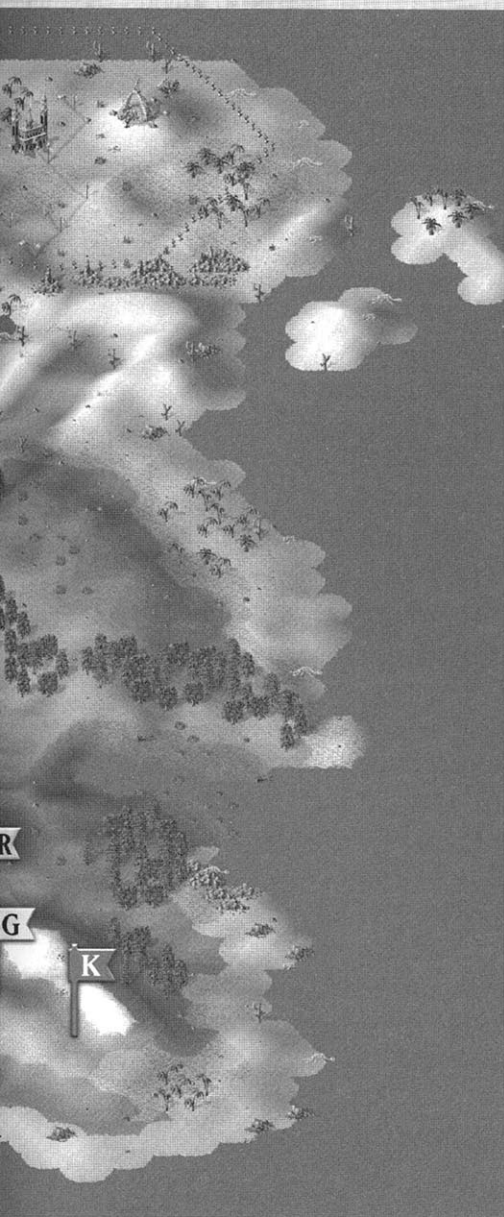
Siedler II



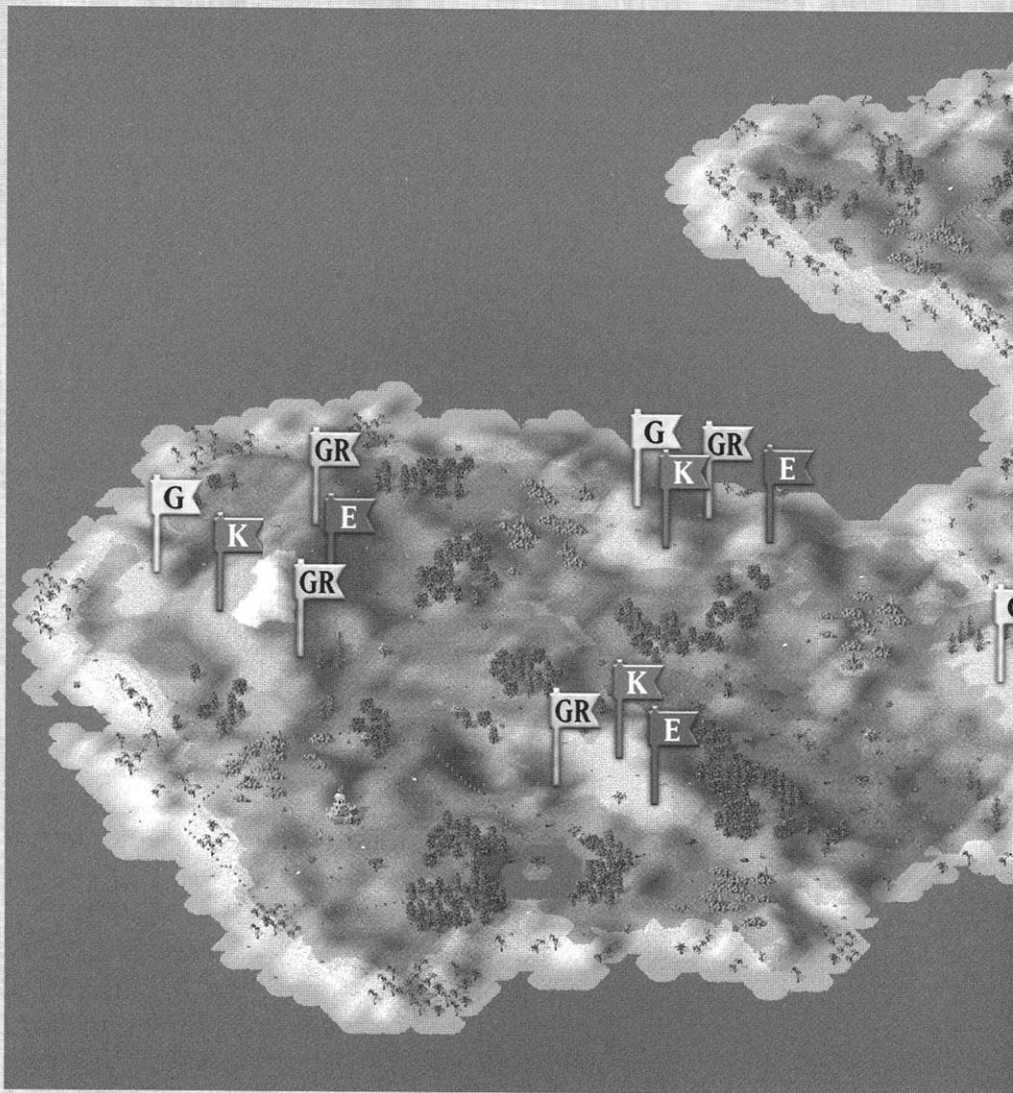
Mission 2

Mission 2 – »Erster Kontakt«

Nördlich des Hauptgebäudes finden Sie die Ruine einer Wachhütte und östlich die Ruine einer Wachburg, wodurch Sie dann über den neuen Gebäudetyp verfügen. Ihr Gegner kommt von Nordosten, und auch das Tor finden Sie nordöstlich des Hauptgebäudes des Gegners an der nordöstlichsten Spitze der Karte. Benutzen Sie Wasserwege, um die Seen zu überqueren. Ihr Gegner ist recht harmlos und militärisch unterlegen.



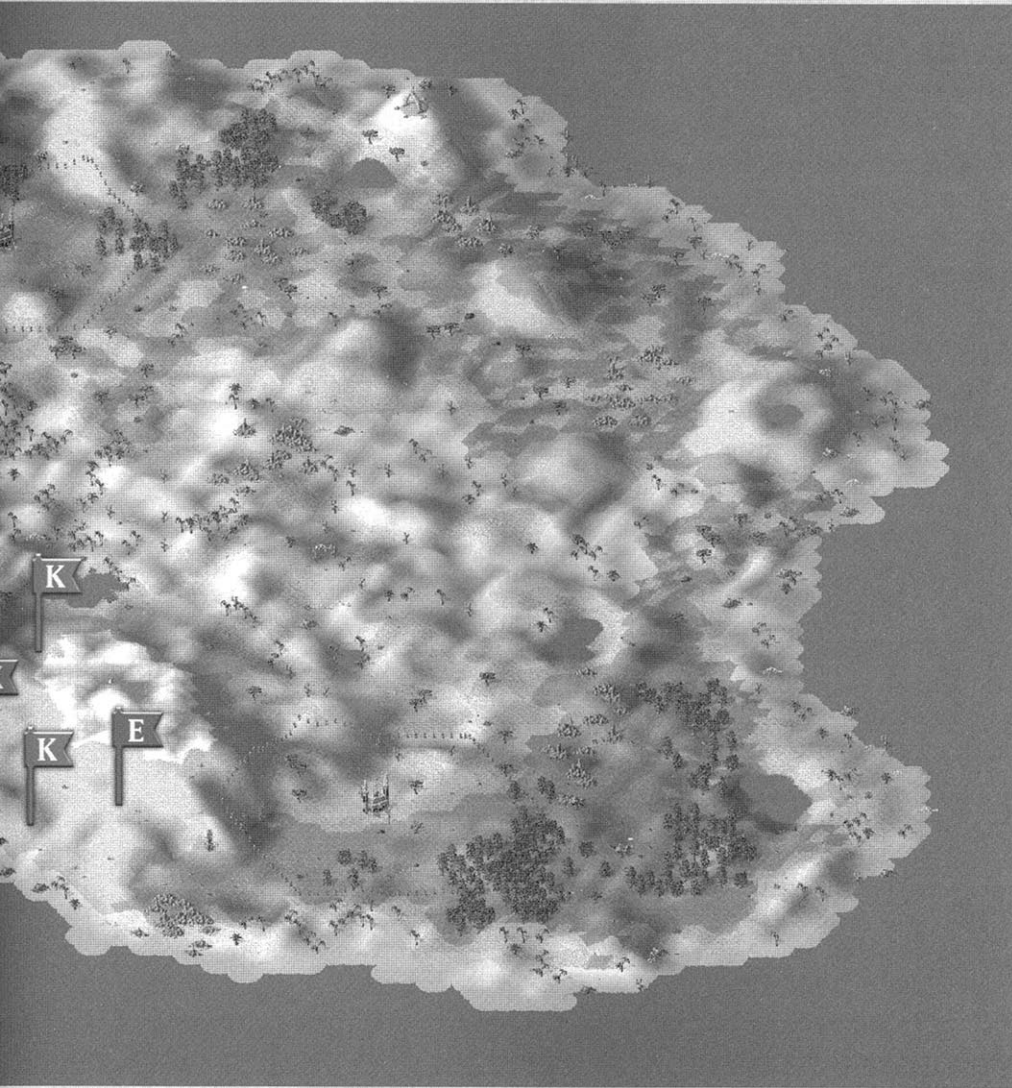
Siedler II



Mission 3 – »Der Engpaß«

Erstmalig haben Sie es mit zwei Gegnern zu tun. Breiten Sie sich so schnell wie

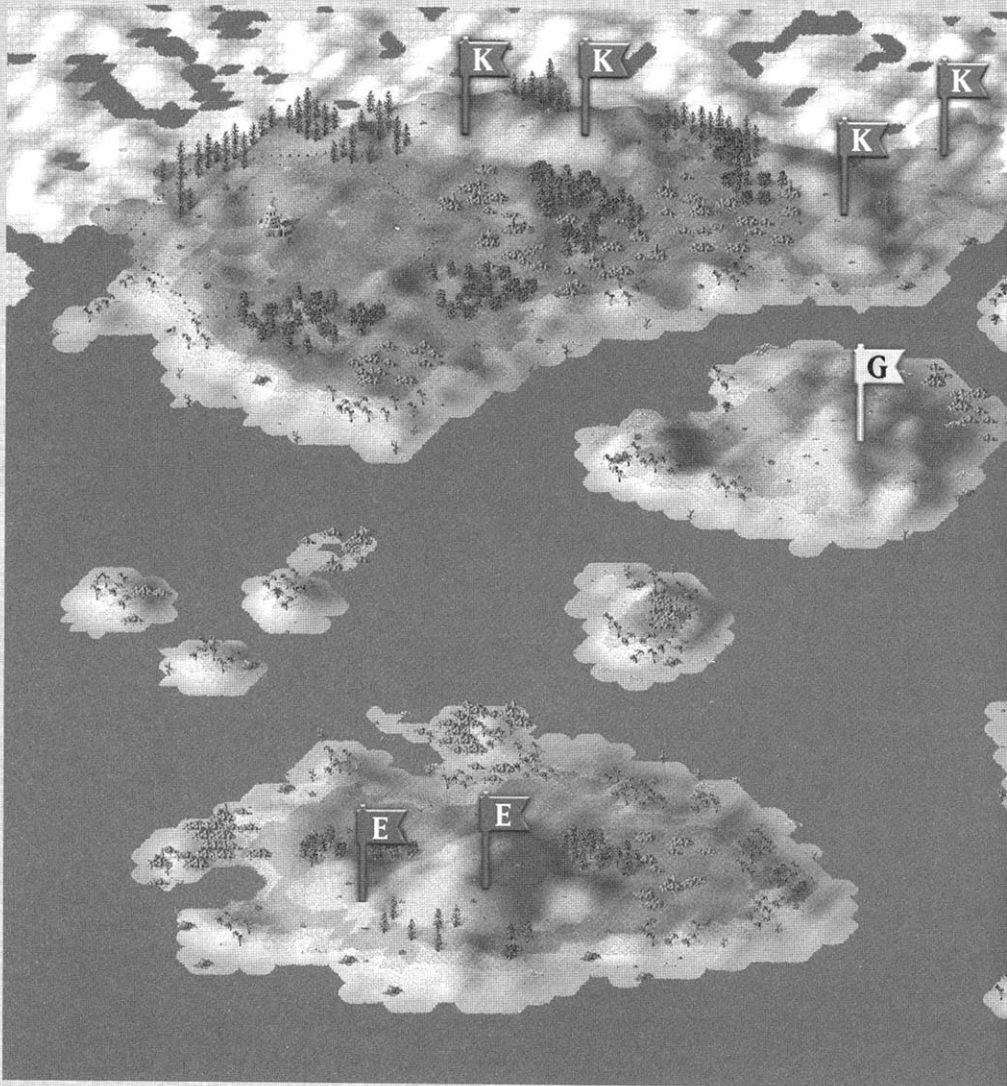
Mission 3



möglich nach Osten aus, Das Tor befindet sich wieder an der östlichsten Nordküste.

TIP: Gehen Sie mit Ihren Granitvorräten sparsam um!

Siedler II

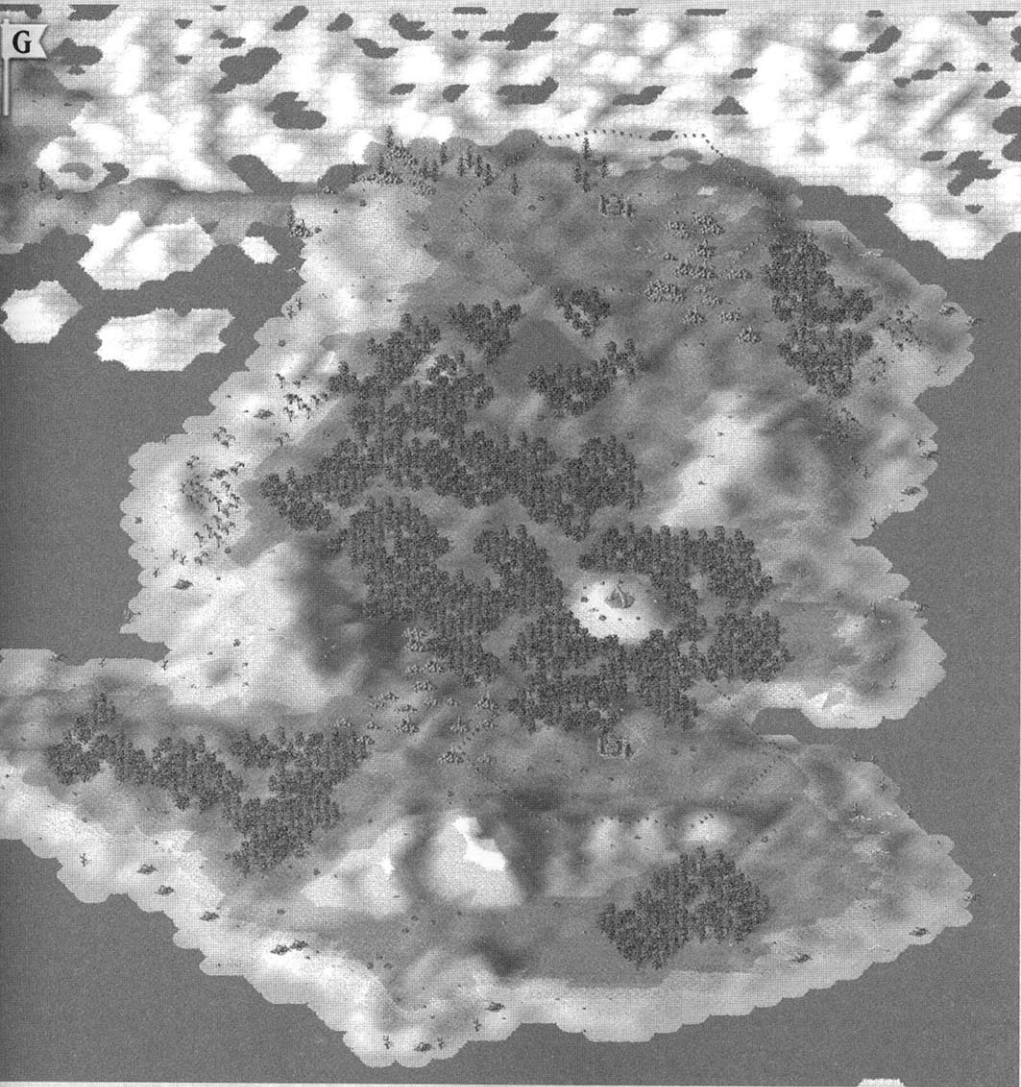


Mission 4 – »Auf hoher See«

Hier finden Sie einen Wikinger (Süd-küste), der Ihnen das Geheimnis des Schiffbaus verrät. Nun können Sie Häfen

und Werften bauen. Erkunden Sie mit dem ersten Schiff die Karte. Besetzen Sie die große Insel im Süden (Eisenerz) sowie die Insel südwestlich Ihres Schlosses

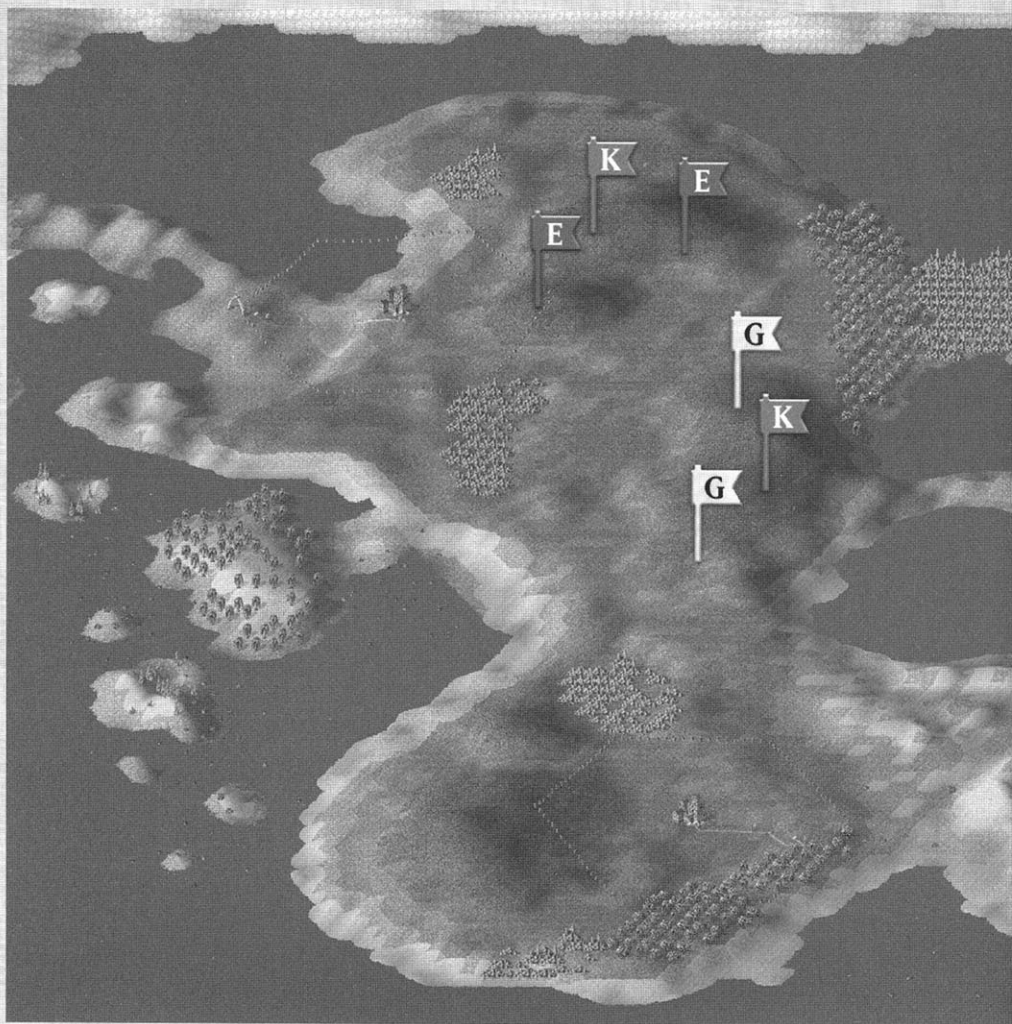
Mission 4



(Gold). TIP: Verbinden Sie Ihren Teil des Festlandes und die »Goldinsel« mit Wasserstraßen. Somit ist ein besserer

Transport des Goldes möglich. Schränken Sie Ihren Granitverbrauch ein!

Siedler II

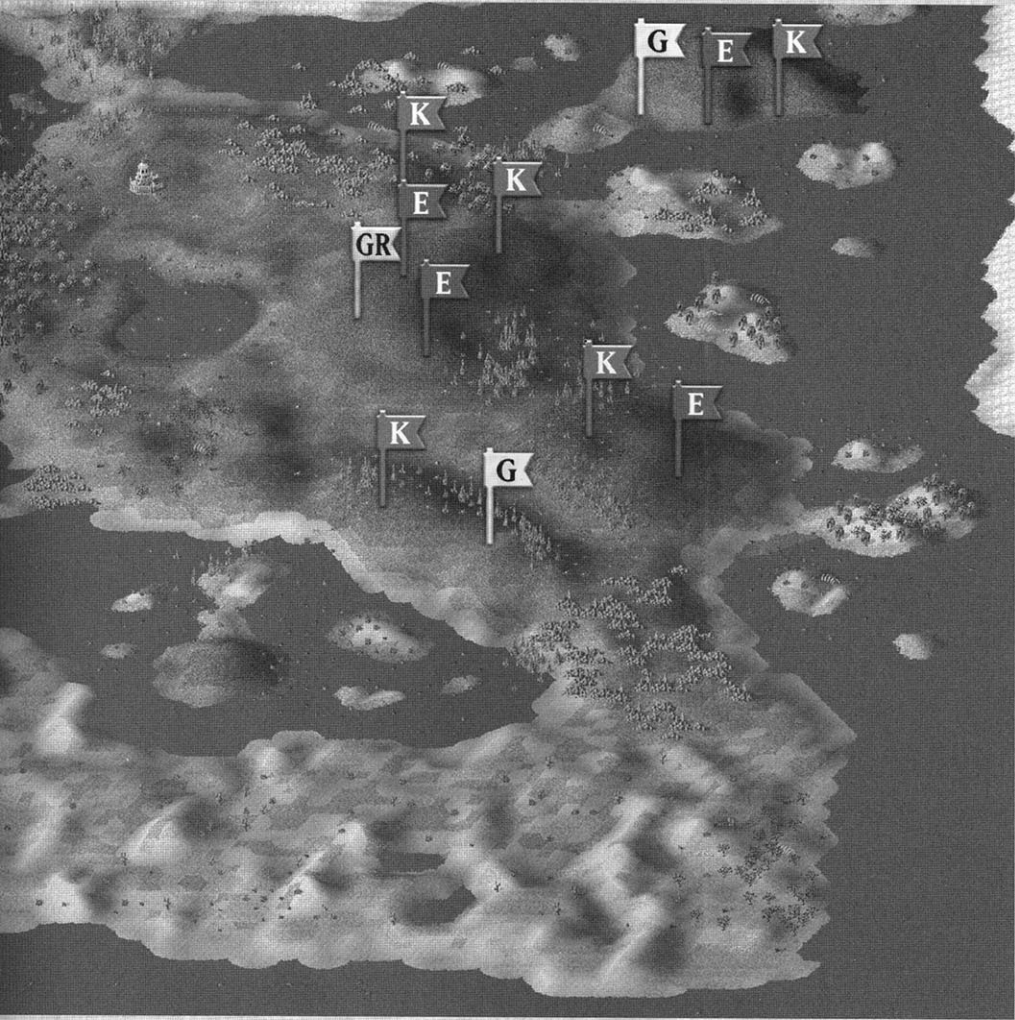


Mission 5 – »Im Ödland«

Westlich Ihres Schlosses stoßen Sie auf einen gigantischen Steinwall. Trachten Sie danach, diesen so schnell wie möglich

abzubauen. Es eröffnet sich Ihnen damit der Weg nach Westen, wo Sie auf einen starken Gegner treffen. Greifen Sie diesen nicht aktiv an! Positionieren Sie entlang

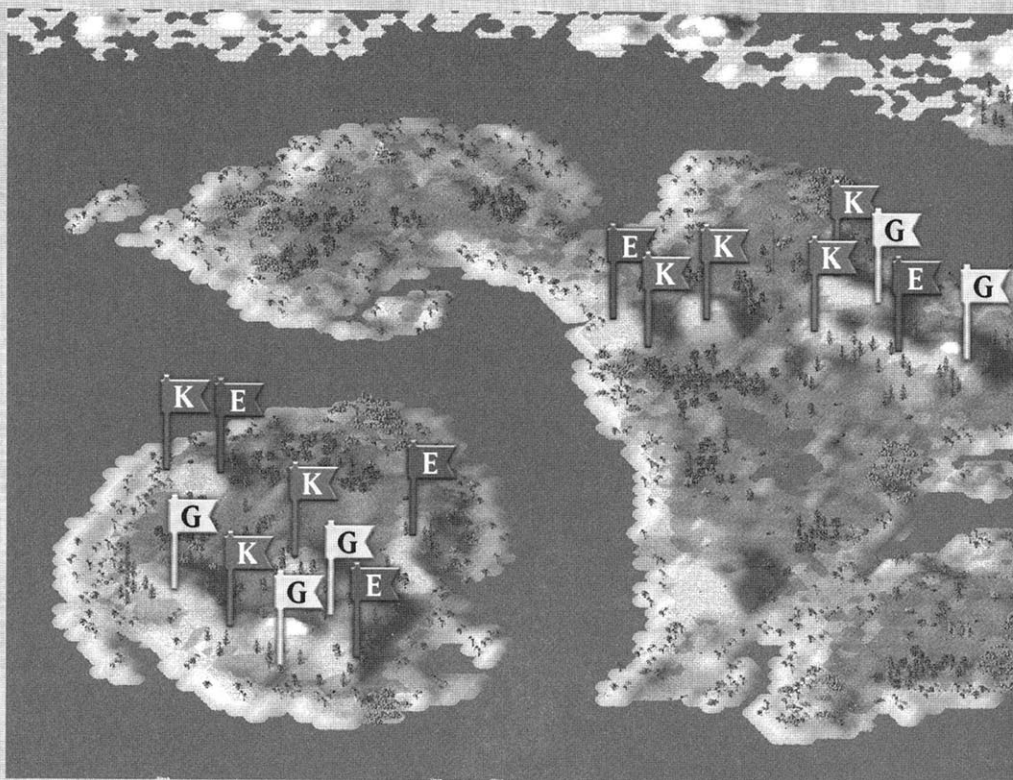
Mission 5



der Grenze Katapulte, und bauen Sie dann neue Wachgebäude in die geschaffenen Freiräume. Haben Sie sich bis zu seinem Hauptgebäude vorgearbeitet, kön-

nen Sie jetzt das westlich davon gelegene Tor in einem Handstreich erobern.

Siedler II

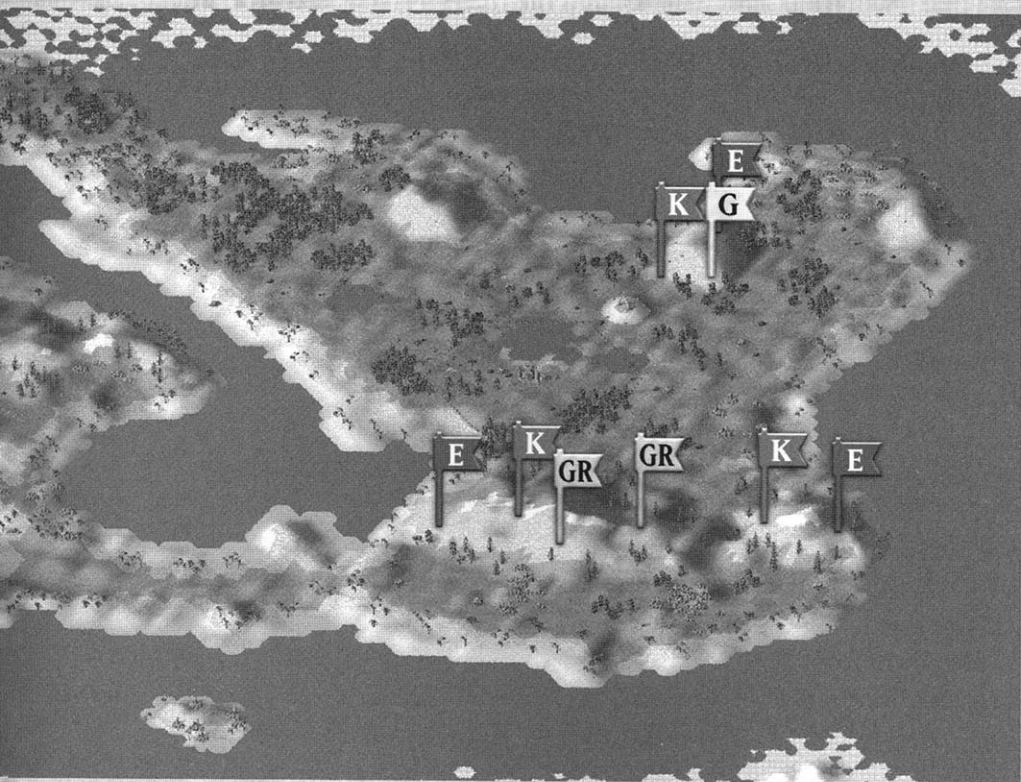


Mission 6 – »Geteiltes Land«

Jetzt wird es das erste Mal richtig schwer. Erweitern Sie wie üblich Ihre Siedlung. Bauen Sie gleich anfangs eine Münzprägerei, und achten Sie auf eine effektive Beförderung (Wachburgen!). Senden Sie eine Expedition nach Süden, und bauen Sie die Rohstoffe auf der Insel dort ab. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten, weiter vorzugehen. Diese können auch miteinander kombiniert werden. Entweder Sie schicken eine Expedition nach Nordosten und

lassen dort einen Hafen bauen. Haben Sie dann genügend Generäle zur Verfügung, so bauen Sie in jener Kolonie einen Wachturm. (Achtung: erst bauen, wenn Sie sicher sind, daß er von Generälen besetzt wird. Sobald er besetzt ist, wird er angegriffen. Katapulte bauen!) Die zweite Möglichkeit: Dringen Sie bis in den Osten vor. Dort finden Sie ein Gebirge, das Ihnen die dringend benötigten Rohstoffe verspricht. Schützen Sie sich gut mittels Katapulten und Wachburgen. Überlassen

Mission 6

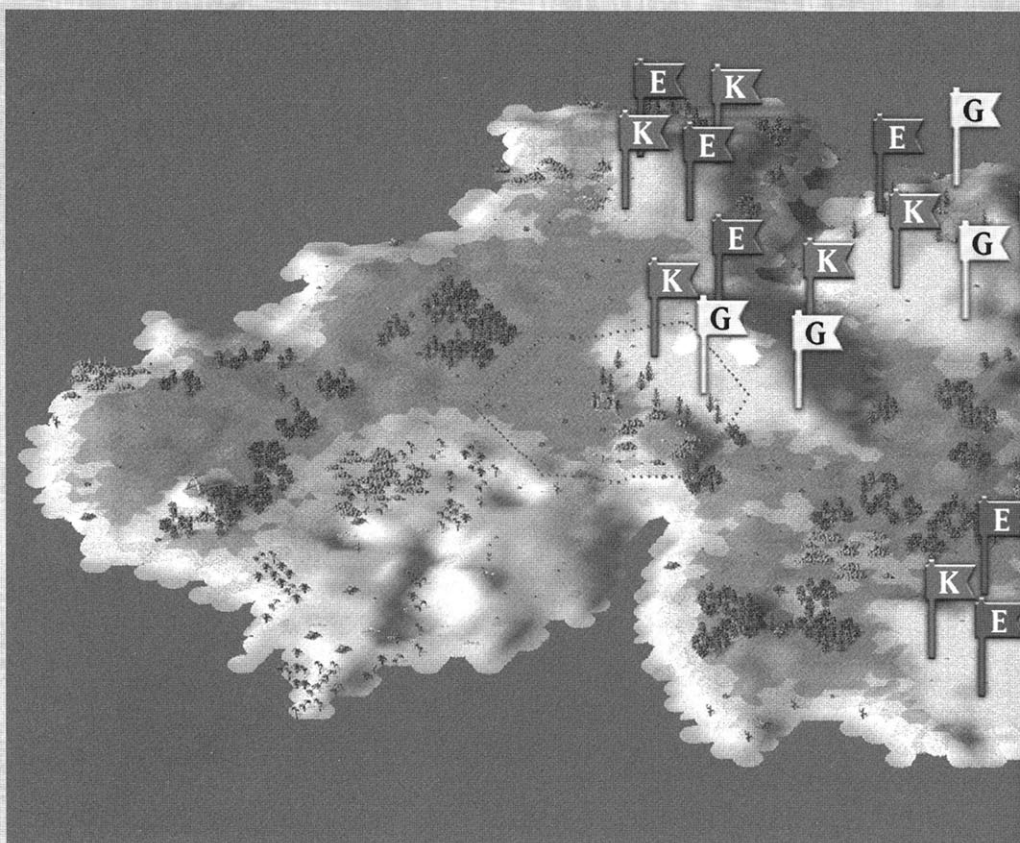


Sie nicht dem Gegner die Initiative, sondern greifen Sie mit allen Mitteln an. Wenn dann keine Gegenangriffe mehr erfolgen, können Sie sich einen Weg nach Osten bahnen. An der Ostküste wenden Sie sich dann nach Süden, bis Sie weiter nach Osten vordringen können. An der Gebirgskette finden Sie nochmals Rohstoffe. Verlagern Sie Ihre verarbeitende Industrie hierher. Sichern Sie hier die Grenze gut ab, Sie werden angegriffen! Dringen Sie nun, wenn Sie sich stark

genug fühlen, nach Norden vor. Hier finden Sie das Tor.

TIP: Haben Sie nicht genügend gute Soldaten zur Verfügung und alle Rohstoffe auf der Insel abgebaut, sollten Sie die Wachgebäude dort bis auf eins (neben dem Hafen) abreißen. Die so freigeordneten Soldaten stehen Ihnen dann an der Front wieder zur Verfügung!

Siedler II

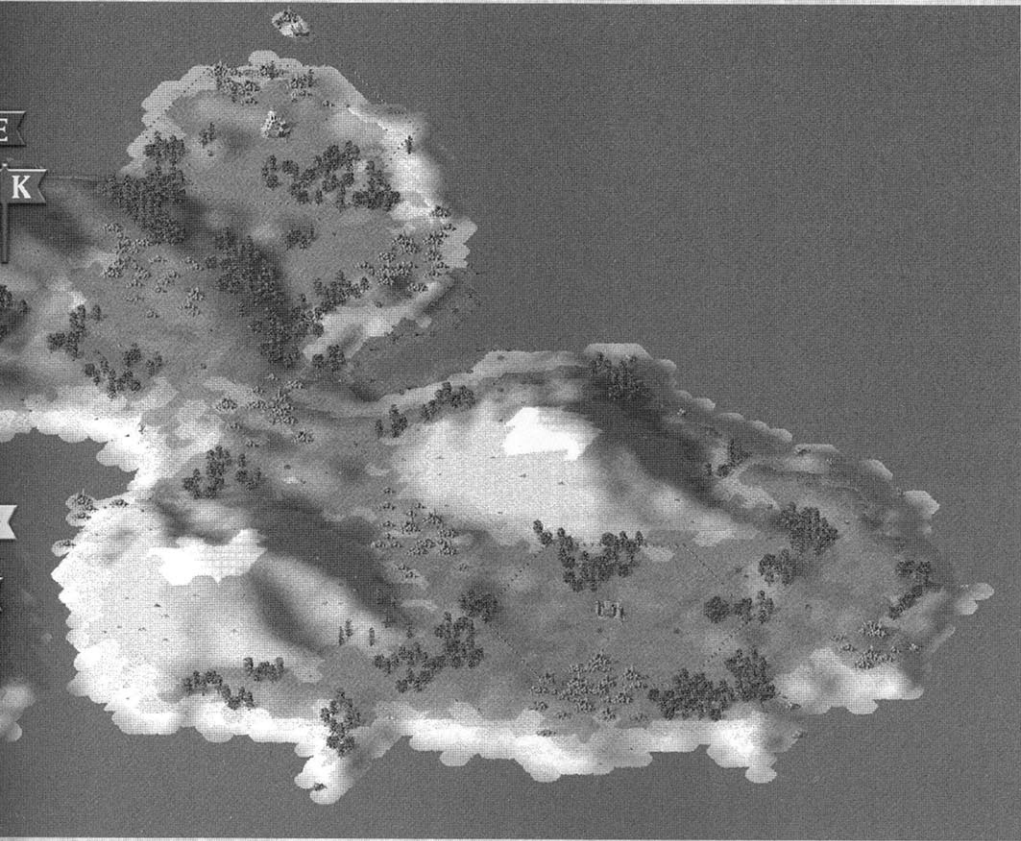


Mission 7 – »Die Schlange«

Baumaterial und eine starke Nahrungsmittelproduktion sind gefragt. Breiten Sie sich nach Süden und Westen aus, bis Sie auf Gebirge stoßen. Auf die Hochebene

im westlichen Gebirgszug sollten Sie prophylaktisch eine Wachburg bauen. So können Sie die reichen Rohstoffvorkommen schützen. Die Gegner lassen Sie vorerst in Ruhe. Greifen Sie jedoch einen der

Mission 7



beiden Verbündeten an, werden Sie in einen Zweifrontenkrieg verwickelt und meistens überrannt. Rüsten Sie also erst gut auf, und dezimieren Sie den Gegner im Süden mit Katapulten. Das Tor befin-

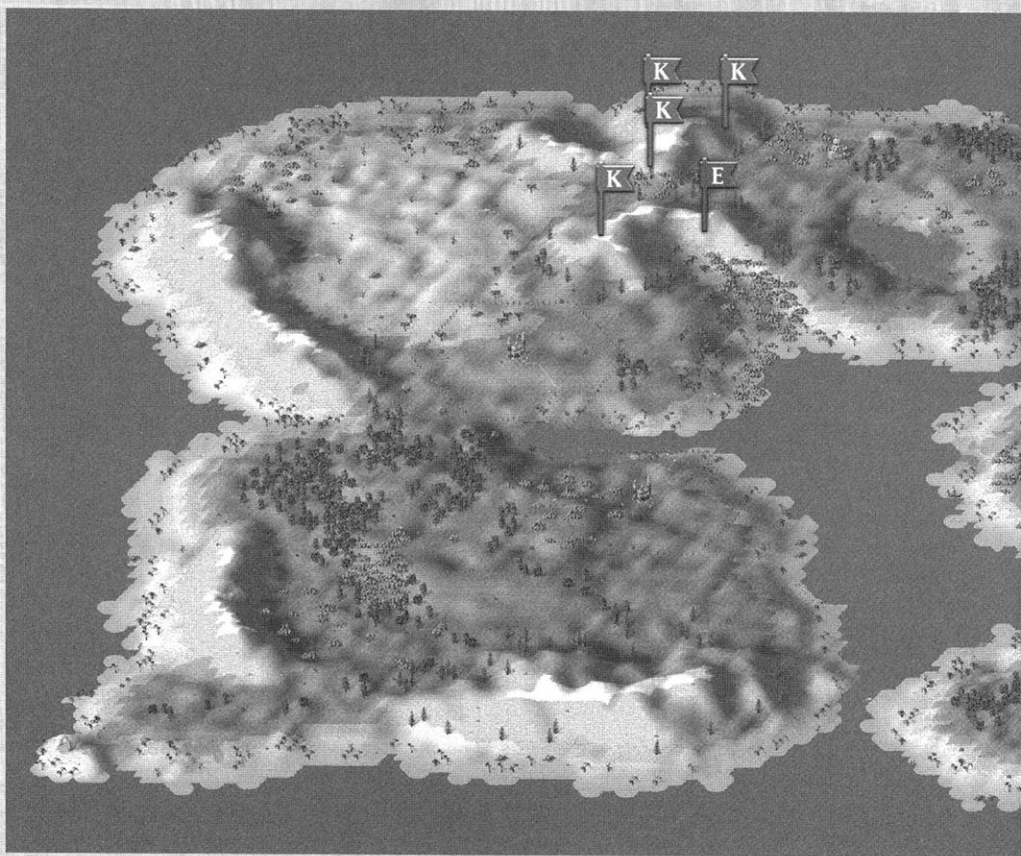
det sich auf der westlichsten Ecke des Kontinents.

Siedler II

Mission 8 – »Seewege«

Im Westen wartet ein aggressiver Gegner, der es ausgerechnet auf Ihr Hauptquartier abgesehen hat. Die Afrikaner greifen ohne Rücksicht auf Verluste von selber an. Einziges probates Mittel dagegen ist eine konsequente Verteidigung der Westseite Ihres Reiches mittels dreier Festungen (gleich im Westen dicht an Ihrem Hauptgebäude). Ein paar strategisch günstige

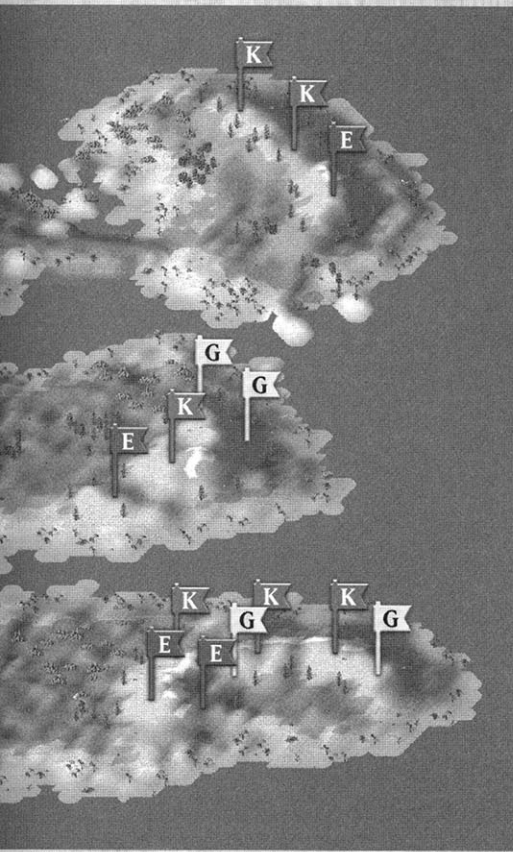
Katapulte wirken ebenfalls Wunder. Das lockende Gebirge und die damit verbundenen Rohstoffe sollten Sie nicht dazu bewegen, sich mit der Eroberung des Höhenzuges zu verzetteln. Dringen Sie lieber weiter nach Osten vor. Über eine Landbrücke gelangen Sie auf eine Halbinsel, an deren Ostküste einige Rohstoffe für Ihre Rüstungsproduktion lagern. Im Süden dieser Halbinsel finden Sie einen



Mission 8

Hafenbauplatz. Von hier aus können Sie zwei weitere, rohstoffliefernde Inseln erschließen, die Sie nach dem Hafenbau auch mit Wasserwegen per Ruderboot miteinander verbinden können. Dadurch wird der Rohstofftransport erleichtert. Nur Menschen (also auch Ihre Soldaten zur Besetzung der Wachgebäude) werden ausschließlich per Hochseeschifffahrt transportiert. Haben Sie sich ein wenig

von den Angriffen auf Ihr Hauptgebäude erholt, können Sie wiederum zwei Eroberungswege in Richtung Tor einschlagen oder beide miteinander verbinden. Anstrebenswert, aber wesentlich komplizierter, ist der Wasserweg. Das Tor befindet sich an der südwestlichsten Spitze des Kontinents. Wenn Sie also eine Expedition in Richtung Westen starten, sollten Sie irgendwann etwa in Höhe Ihres Hauptgebäudes (nur viel weiter südlich) wieder auf dem Festland eintreffen. Wenn es Ihnen gelingt, hier Fuß zu fassen, ist es nur noch ein Katzensprung an der Südküste entlang bis zum Tor. Der zweite Weg ist, sich vom Hauptgebäude aus nach Westen durchzuschlagen und dann, in Höhe des Hauptgebäudes der Afrikaner, nach Süden vorzustößen. Dieser Weg hat den Nachteil, daß Sie das Volk fast völlig besiegen und sich auch noch den Weg zum Kap durch die Zivilisation des zweiten Volkes bahnen müssen.

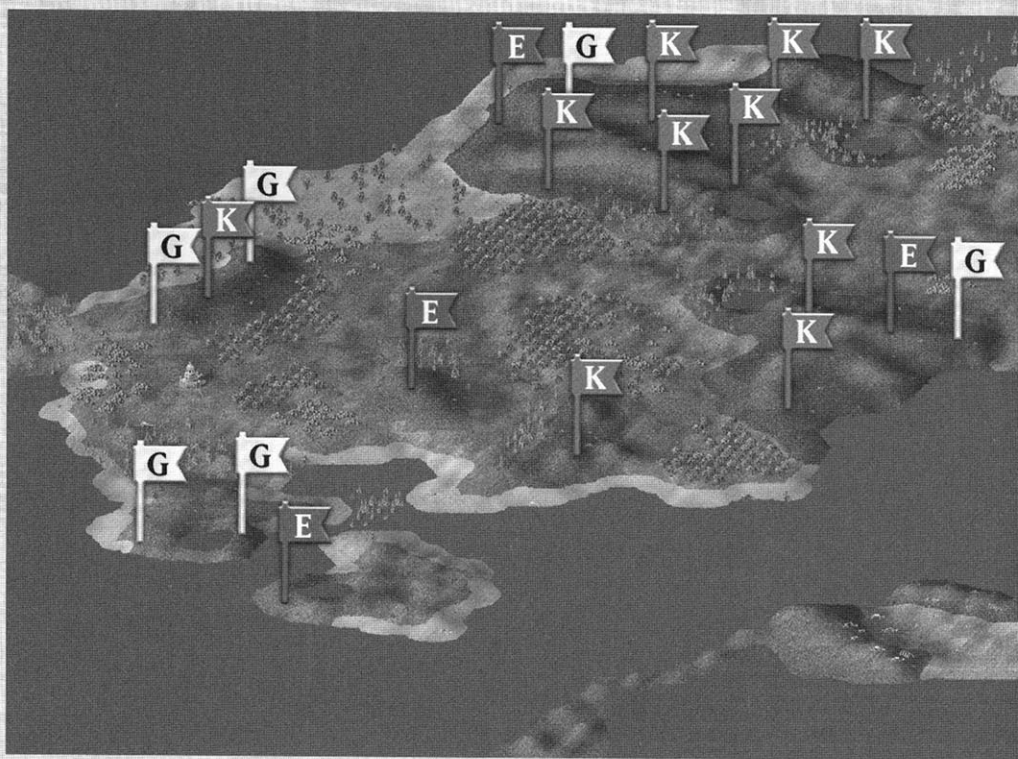


Siedler II

Mission 9 – »Die graue Insel«

In unmittelbarer Nähe des Hauptquartiers stoßen Ihre Geologen sowohl auf Kohle als auch auf Gold. Breiten Sie sich nun so rasch wie möglich in Richtung Osten aus. Nutzen Sie große Wachgebäude, um Ihr Gold effektiv einzusetzen. Beim Vorstoß nach Osten finden Sie genügend Eisenerz. Forcieren Sie vor allem eine ausreichende Nahrungsmittelproduktion; es kommt einfach darauf an, schnell viele Soldaten zur Verfügung zu haben und diese zu

Generälen zu befördern. Halten Sie sich bei Feindkontakt an der Südküste entlang, bauen Sie Katapulte nur an sinnvollen Stellen, da Granit genügend, aber keineswegs reichlich zur Verfügung steht! Haben Sie den Feind ein wenig zurückgedrängt, finden Sie einen Bauplatz für einen Hafen. Starten Sie die Expedition nach Süden an die gegenüberliegende Küste. Jetzt können Sie den Feind in die Zange nehmen und weiter nach Osten zurückdrängen, wo Sie nach zähem



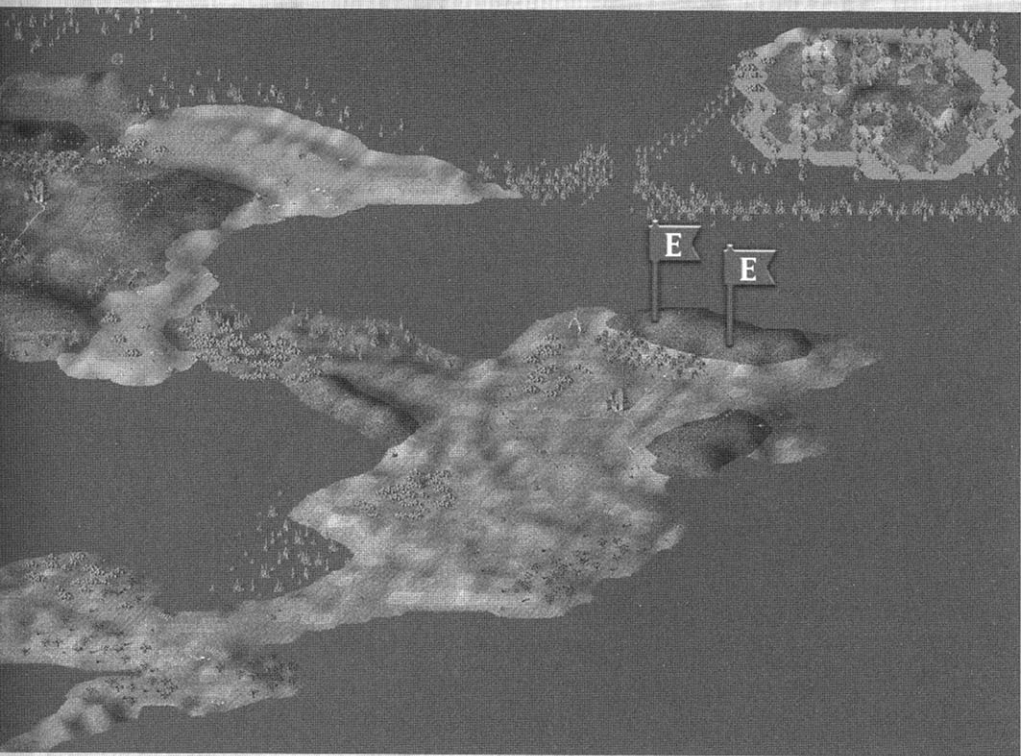
Mission 9

Ringern auf das Tor stoßen. Den Gegner im Norden sollten Sie nur so weit nach Norden vertreiben, bis Sie eine Gasse freigemacht haben, um sich mit Ihrem Hauptgegner zu messen und das Tor zu erobern.

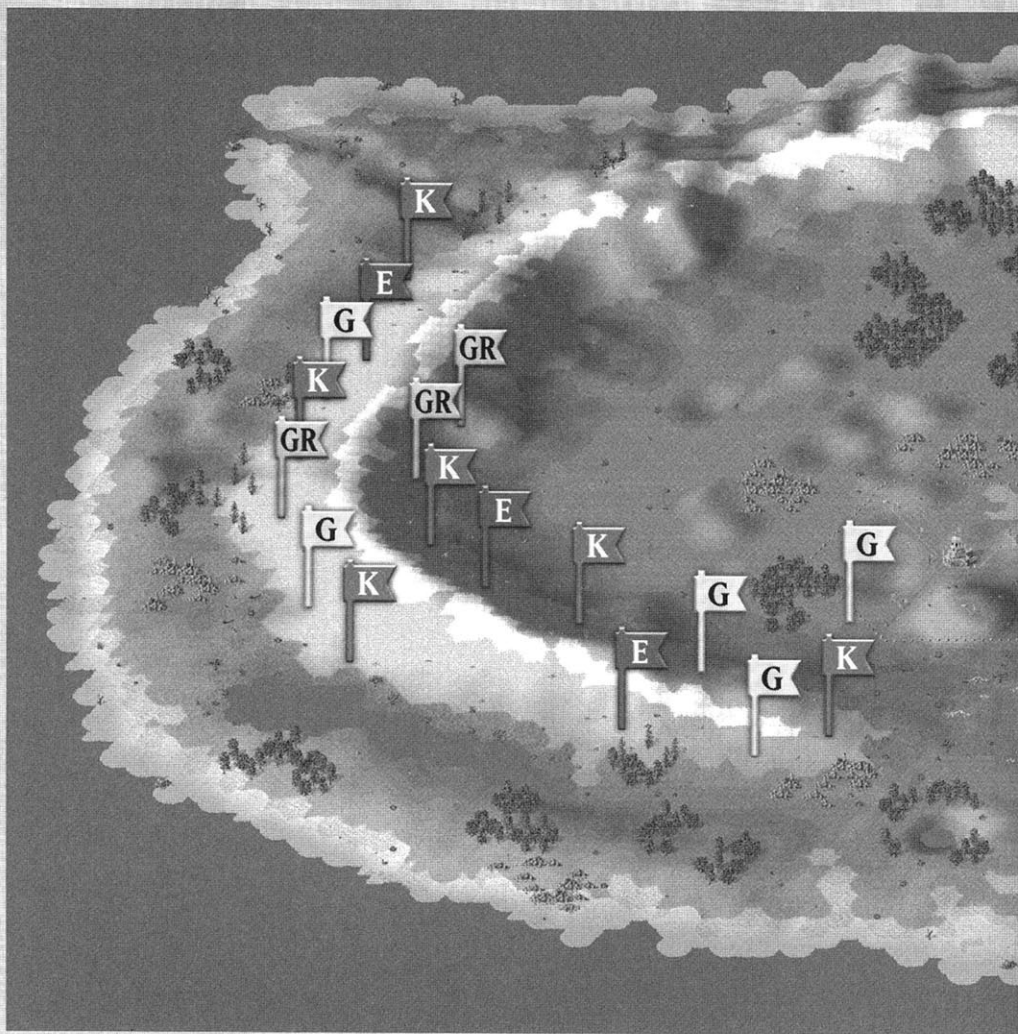
Mission 10 – »Das letzte Tor«

Diese Mission ist wieder eine knifflige Sache, bei der es auf das richtige Timing und Strategie genauso wie auf eine starke Wirtschaft ankommt. Nach Norden soll-

ten Sie nur bis hinter die Granithügel vordringen und dann an der Grenze zwei Wachburgen bauen, die Sie gegen Angriffe von dieser Seite her schützen. (Ein Katapult ist sicher auch nicht verkehrt.) Im Nordwesten stoßen Sie auf einen Gebirgsring, der Ihnen die nötigen Rohstoffe für die Bereitstellung einer starken Armee liefert. Weiter im Westen stoßen Sie auf eine Lücke in diesem Gebirgswall. Sichern Sie die Stelle, und breiten Sie sich weiter nach Westen und später nach



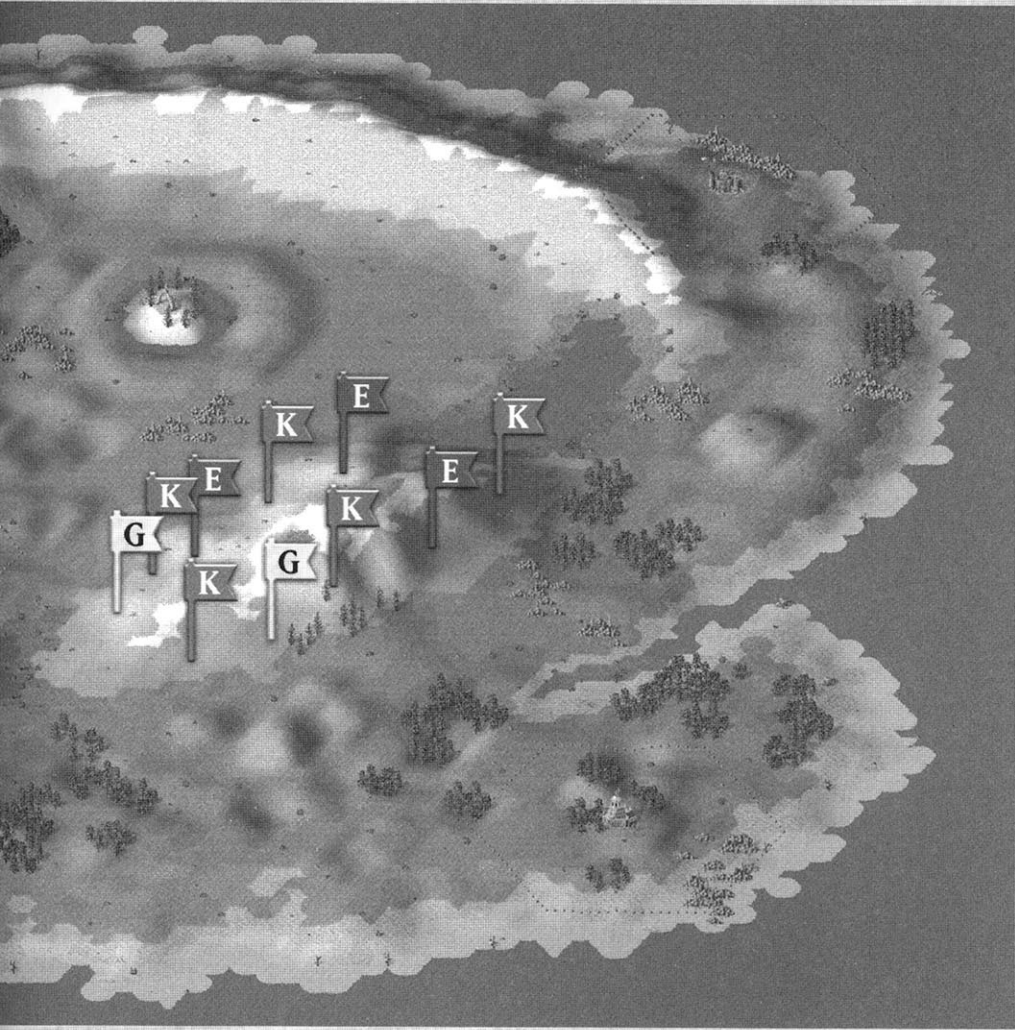
Siedler II



Norden aus, um alle Ressourcen für Ihre Streitkräfte zu nutzen. Die Gegner im Inneren des Gebirgsrings sind feindlich gesinnte Römer. Fühlen Sie sich stark genug, ziehen Sie sämtliche Truppen aus

dem Landesinneren in die Lagerhäuser und Wachgebäude an Ihrer Nordgrenze zusammen, regeln im militärischen Optionsmenü die Zahl der Angreifer auf Maximum und starten eine großangeleg-

Mission 10



te Offensive. Greifen Sie alle nur möglichen Wachgebäude Ihres Feindes an. Somit verhindern Sie, daß benachbarte Garnisonen sich gegenseitig helfen und Ihre Soldaten abfangen. Das Tor finden

Sie im Inneren des Ringgebirges nordöstlich des Eingangs ins Innere des Kraters.

Siedler II

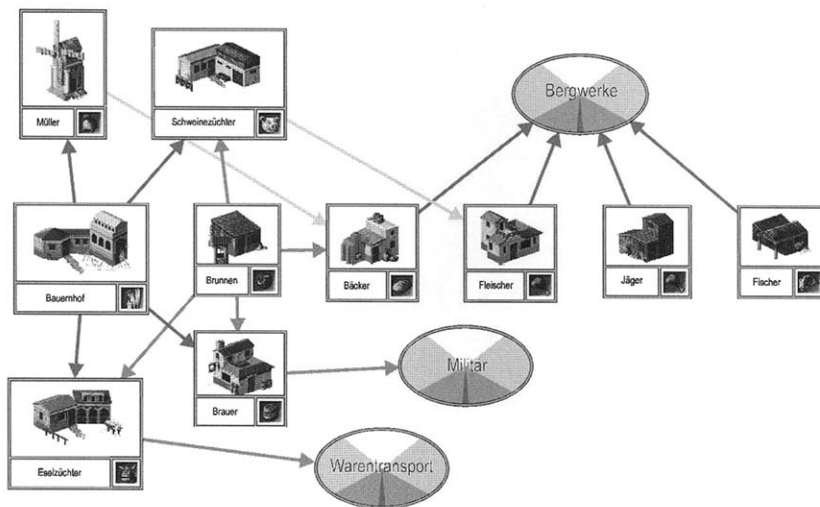
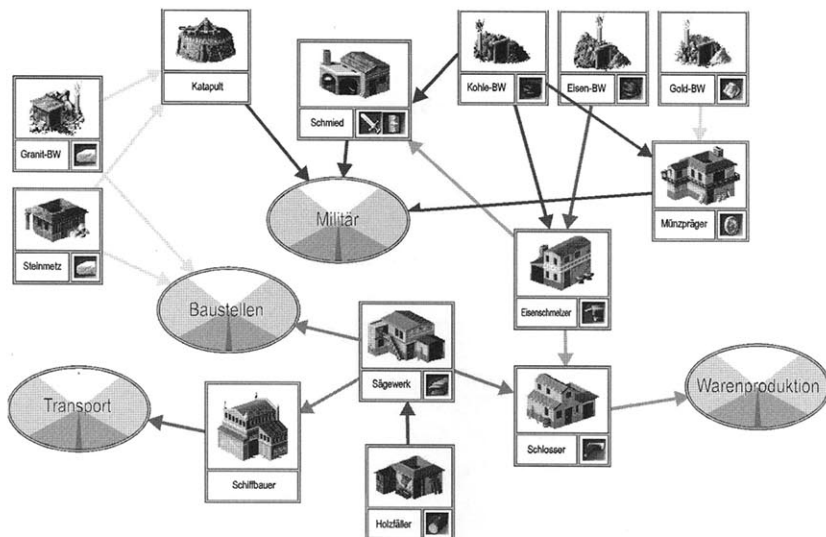
Der Mehrspielermodus

Anstelle eines Computergegners stellen Sie durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche einen zweiten menschlichen Gegner ein. Das Spiel unterstützt eine weitere Maus am zweiten seriellen Port und wird im Split-Screen-Modus gestartet. Die tastaturabhängigen Befehle sind für den zweiten Spieler auf den numerischen Ziffernblock gelegt:



- 1 Bauhilfsfunktion (wie Leertaste)
- 2 Bezeichnung der Häuser
(wie Taste »C«)
- 3 Status der Gebäude (wie Taste »S«)
- 4 Nachrichtenfenster (wie Taste »N«)
- 5 Landkarte (wie Taste »L«)
- 6 Zoom (wie Taste »Z«)

Produktions- und Nahrungsketten



Siedler II

Cheats

Zur Manipulation Ihres Anfangsbestands an Waren öffnen Sie mit einem Texteditor die Dateien DATA\MISSIONS\ MIS_0000.RTX (für Karte 1) bis MIS_0009 (für Karte 10). Hier finden Sie (in etwa) folgende Auflistung:

```
[GLOBAL_MAP_SETTINGS]
!GLOBAL_SET_MAP 200
!GLOBAL_SET_BOBS          0
!GLOBAL_SET_HQ_BOBS       6, 7, 0
!LOAD_MISSION_TEXTS 1
[MAPCOMMANDS]
!SET_HOUSE 24, 33, 39
!ADD_ANIMAL 6 3 41 44
!ADD_ANIMAL 1 1 30 36
!ADD_ANIMAL 2 1 28 37
!ADD_WARE 1 15
!ADD_WARE 2 12
!ADD_WARE 11 20
!ADD_WARE 6 2
!ADD_WARE 7 2
!ADD_WARE 8 4
!ADD_WARE 9 12
```

Im Abschnitt !ADD_WARE steht die erste Zahl für die Art der Ware (1=Bretter) und die zweite für die jeweilige im Lager schon vorhandene Menge dieser Ware. Ersetzen Sie die Zahl durch 100, wird Ihr Hauptgebäude anfangs über 100 Bretter verfügen. Im Abschnitt !ADD_PEOPLE

sehen Sie das gleiche für die Berufe. Im Abschnitt [Mapcommands] haben Sie die Möglichkeit, schon im ersten Level alle Gebäudetypen zu benutzen, indem Sie !ENABLE_ALL_HOUSES eintragen.

Wollen Sie eine Eisenschmelze näher an Ihre Gebirge verlagern, so können Sie, wenn Sie eine Weile probieren und die laufende Nummer des Gebäudes herausbekommen, mit der Zeile

```
!SET_HOUSE (Nummer des Hauses; 24 ist das Hauptgebäude), ..., ...
```

das Gebäude an einen anderen Ort »verpflanzen«. Die Leerstellen sind die dem Haus zugeordneten Koordinaten.

TIP: Tauschen Sie so zum Beispiel die Koordinaten eines Ihrer Wachgebäude mit denen eines feindlichen Gebäudes.

Auch Bündnisse sind käuflich (und cheatbar). Durch die Zeile

```
!GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE ... ..
```

lassen sich die verschiedenen Allianzen einstellen. Haben sich die Gegner gegen Sie verbündet, löschen Sie diese Zeile oder geben Sie die Zahl 0 (das sind Sie :) ein, um eine eigene Allianz mit einem beliebigen

Cheats

gen Gegner (zweite Leerstelle-Zahl eins oder zwei) einzugehen.

Sind Ihnen die Gegner zu stark oder sind Sie ihrer gar ganz überdrüssig? Dann löschen Sie sie doch einfach! Die Zeile

!SET_ACT_PLAYER (0-2)

(0 sind wieder Sie, 1 ist Gelb, 2 ist Rot) definiert die Zuordnung der nachfolgenden Ressourcenverteilung zum jeweiligen Spieler. Tauschen Sie die Zahlen 1 und/oder 2 gegen 0 aus, so besitzen Sie die Hauptgebäude des Gegners. So ist es möglich, alle drei Hauptgebäude gleichzeitig zu besitzen und zu steuern! Wenn Sie den Feind aber nur stärker oder schwächer machen wollen, ändern Sie einfach die Anzahl der zugeordneten Ressourcen und Personen.

Um Ihre Nahrungsmittelvorräte ein wenig aufzustocken, ohne direkt zu betrügen, können Sie die Anzahl der jagbaren Tiere im Revier einfach erhöhen, indem Sie die Zeile

!ADD_ANIMAL (welches Tier) (Menge, maximal 99) (Startkoordinaten)

eingeben. Die Nummern der Tierarten entnehmen Sie der nachfolgenden Liste.

(Enten können Sie natürlich nur auf dem Wasser platzieren, Eisbären nicht im Grünen!)

Um die Mission sofort zu schaffen und zu beenden, holen Sie sich das Tor doch in Ihren Machtbereich! Fügen Sie in die Zeilen

!MET_END_EVENT 98 19

!MET_SET_FINAL_EVENT 98 19

!MET_POSSITION_OCCUPIED 1 99

an den Leerstellen doch einfach die Koordinaten Ihres Hauptquartiers ein.

Müssen Sie gegen zwei gleiche Gegner antreten? Die Zahl hinter

!GLOBAL_ADD_COMPUTER_PLAYER (1-2) ...

steht für einen Heerführer der Völker. Ändern Sie diese beliebig nach untenstehender Liste. Dabei können zweistellige Zahlen nicht zu einstelligen werden.

Siedler II

Beruf	!ADD_PEOPLE	Ware	!ADD_WARE
Gehilfe	0	Holz	0
Holzfäller	1	Bretter	1
Fischer	2	Steine	2
Förster	3	Fleisch	3
Schreiner	4	Getreide	4
Steinmetz	5	Mehl	5
Jäger	6	Fisch	6
Bauer	7	Schinken	7
Müller	8	Brot	8
Bäcker	9	Wasser	9
Fleischer	10	Bier	10
Bergarbeiter	11	Kohle	11
Bierbrauer	12	Eisenerz	12
Schweinehirt	13	Gold	13
Eselzüchter	14	Eisen	14
Eisengießer	15	Münzen	15
Münzpräger	16	Zange	16
Schlosser	17	Axt	17
Schmied	18	Säge	8
Bauarbeiter	19	Spitzhacke	19
Planierer	20	Hammer	20
Gelehrter	21	Schaufel	21
Schütze	22	Schmelztiegel	22
Gefreiter	23	Angel	23
Unteroffizier	24	Sense	24
Offizier	25	Beil	25
General	26	Nudelholz	26
Erkunder	27	Bogen	27
Schiffsbauer	28	Schwert	28
Esel	29	Schild	29
		Boot	30

Cheats

Tier	!ADD_ANIMAL	Führer	!GLOBAL_ADD_COMPUTER_PLAYER x
Eisbär	0	Octavianus	0
Kaninchen	1	Julius	1
Hase	2	Brutus	2
Fuchs	3	Erik	3
Hirsch	4	Knut	4
Reh	5	Olof	5
Ente	6	Yamauchi	6
Esel	7	Tsunami	7
((2spaltige Tabelle))		Hakirawashi	8
		Shaka	9
		Todo	10
		Mnga Tscha	11

Siedler II

Siedler III – Beginn



Siedler III



Der Hauptteil des Buches beschäftigt sich nun ausschließlich mit »Die Siedler III«. Wichtige Verbesserungen und Neuerungen sind extra gekennzeichnet.

Einführung

Mit »Die Siedler III« versuchen die Entwickler, ein großes Manko der beiden Vorgänger auszumerzen. Der Mehrspielermodus war zwar für »Die Siedler II, Veni, vidi, vici« fest versprochen, wurde aber nie fertiggestellt, also mußte man entweder mit dem Einzelspieler-Modus vorlieb nehmen (was durch den mitgelieferten Karteneditor der »Gold-Edition« auch niemals langweilig wurde), oder man trat mit zwei Mäusen an einem Rechner auf einem geteilten Bildschirm gegeneinander an. Das ist zwar kommunikativer, als »anonym« über das Internet oder per IPX-Netzwerk zu spielen, limitiert aber sowohl die Übersichtlichkeit als auch die Teilnehmerzahl beträchtlich.



Deshalb wurde bei der Entwicklung von »Die Siedler III« auf den Mehrspielermodus besonderen Wert gelegt. Es ist nun möglich, über LAN, Modem und im Internet auf einem speziell für »Die Siedler III« bereitgestellten Internetserver gegen bis zu zwölf Personen zu spielen. Im Internet wird gleichzeitig auch eine Art Weltrangliste erstellt.

Doch auch anderer Kritikpunkte haben sich die Programmierer angenommen. So ist Handel nun ebenso möglich wie der Gebrauch von Zaubersprüchen. Neu hinzugekommen ist auch der Einsatz von »Mana« als Währung der Magie. Mit den genannten Neuerungen und der direkten Steuerung der militärischen Einheiten ist »Die Siedler III« zu einem würdigen Nachfolger mit kleinen Anleihen aus »Populous«, »Age of Empires« und »Warcraft« geworden.

Einführung

Das Spielprinzip – Was ist neu?

In »Die Siedler III« kommt es, wie schon in den Vorgängern, darauf an, eine ausgewogene Wirtschaft auf die Beine zu stellen, ein Rad greift in das andere. Dabei können Sie jedem Ihrer Untertanen bei der Verrichtung seiner Arbeit auf die Finger schauen. Die aufwendige Animation der kleinen Pixelgestalten und das in »Die Siedler III« eingeführte »Prinzip des offenen Lagers« ermöglichen es Ihnen, Versorgungsengpässe und Probleme anhand eines schnellen Blicks auf das Spielfeld zu erkennen. Einige essentielle Statistiken runden das Bild ab. Der nach wie vor hohe »Knuddelfaktor« der Grafik macht »Die Siedler III« zu einem Spiel für die ganze Familie.

In »Die Siedler III« treffen drei völlig verschiedene Völker aufeinander: die bauwütigen Ägypter, die ausgeglichenen Römer und die kriegerischen Asiaten. Jede Nation verfügt über eigene Gebäudegrafiken, einige Gebäudetypen (und damit Industriezweige) sind ganz und gar volksspezifisch.

Das Wegesystem ist völlig dynamisch gestaltet. Das bedeutet, daß es im eigentlichen Sinne des Siedleruniversums keine Wege mehr gibt. Auf häufig begangenen Strecken treten sich kleine Trampelpfade

aus, auf denen Ihre Träger dann mit erhöhter Geschwindigkeit wandeln. Durch dieses ausgeklügelte System können Sie auf einen Blick feststellen, welches Gebäude regelmäßig beliefert wird. Die Grasnarbe erholt sich nämlich nach einer gewissen Zeit wieder, und gnädiges Grün deckt die wunden Stellen der Erdkruste zu ... Durch dieses System werden an die Transportarbeiter natürlich völlig neue Anforderungen gestellt. Die Träger können nun Waren direkt an ihren Bestimmungsort liefern, Staus und Verkehrschaos gehören damit der Vergangenheit an. Das wäre zu schön, um wahr zu sein! Und so schränkt eine weitere Neuerung die allzu großen Vorteile dieses Faktors auch schon wieder ein. Die kleinen Siedler entstehen nun nicht mehr aus dem Nichts in irgendwelchen finsternen Lagerhallen! Zum Vermehren Ihrer Siedler (und damit auch zur Vergrößerung Ihrer Transportkapazitäten) benötigen Sie nun Wohnhäuser.

Neu sind auch der Einsatz von Priestern und Zaubersprüchen und die Gewinnung von Mana, drei verschiedene militärische Einheiten und das System zur Ausbildung der Soldaten sowie eine Verstärkung der Kampfkraft durch Edelmetalle oder Geschmelze und der Handel.

Siedler III



Die Geschichte

»Nur Mut!« sprach Zeus. »Die Götter sind besoffen, und der Olymp ist vollgekotzt!« So oder ähnlich wird es wohl mit den Göttern der Asiaten, Römer und Ägypter auch gewesen sein. Denn Ihre Obrigkeit in SEINER Gestalt zitiert die drei Herrschaften vor seinen Thron und stellt ihnen eine Aufgabe. Sie sollen den besten ihres Volkes zum Anführer ernennen und ihr Volk gegen die anderen führen. Der Sieger aus diesem Wettstreit soll seinen Thron behalten dürfen, die anderen werden gar grausig bestraft: Das Universum müßte mal wieder neu gestrichen werden.

Das Spiel

Bedienung und Bildschirm

Hardware-Anforderungen

Um gleich zu Anfang etwas zu schocken: Der Computer kann für »Die Siedler III« nie schnell genug sein. Die empfohlene Minimalkonfiguration ist wirklich nur hartgesottene Siedlerfanatikern zuzumuten. Mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln läßt es sich in Standardsituationen durchaus spielen, kommen aber ein Schwarm Feinde und die eigene Streitmacht ins Gerangel ... dann können Sie die Frames mit bloßem Auge zählen! Auf einem P 133 hingegen können Sie schon in einer Auflösung von 800x600 spielen.

Richtig Spaß macht »Die Siedler III« aber erst, wenn Sie in 1024-er Auflösung flüssig spielen können und der Rechner noch Zeit hat, einen farbigen Mauszeiger zu verwenden und den »Nebel des Krieges« filmreif auszublenken. Dazu brauchen Sie aber mindestens einen Intel® Pentium (oder kompatiblen) mit 400 MHz Taktfrequenz und 128 MB RAM.

Hier noch einmal die offiziellen Zahlen, um sich ein eigenes Bild machen zu können.

Bedienung & Bildschirm

Minimale Konfiguration: 100 MHz Pentium®, 32 MB RAM, 2 MB Grafikkarte (DirectX-kompatibel), 200 MB freier Festplattenspeicher, 2x-CD-ROM-Laufwerk, Windows® 95 oder Windows® 98 oder Windows® NT 4.0, DirectX 5.0

Empfohlene Konfiguration: 166 MHz Pentium®, 32 MB RAM, Soundkarte (DirectX-kompatibel), 2 MB Grafikkarte

Unterstützt: LokaleNetzwerkspiele(LAN), SIEDLER III-Internetserver, TCP/Ip und IPX/SPX-Protokoll, Circle Surround™, CD-Audio

Laut Aussage von Blue Byte ist es besser, DirectX 6.0 einzusetzen, da das Spiel so stabiler läuft.

Einige Versionen der Bavaria-Version eines verbreiteten Betriebssystems sind versehentlich auch außerhalb Bayerns verkauft worden. Damit auch die vielleicht nicht ganz so glücklichen Besitzer dieser Version einigermaßen mit unserem Buch zurecht kommen, folgt hier eine Auflistung der Ordner, Steuerungselemente und Hardware-Komponenten, die durch eine Übertragung in die süddeutsche Mundart möglicherweise nicht jedem sofort verständlich sind.

Die Bavaria-Version meldet sich beim Start als »Fensterln98«. Das Standard-Hintergrundbild ist ein Ölgemälde des Königssees mit einem röhrenden Hirsch im Vordergrund

Allg. Version

Aktenkoffer

Arbeitsplatz

Ausführen

Dokumente

Einstellungen

Favoriten

Netzwerkumgebung

Programme

Papierkorb

Suchen

Taskleiste

OK

Abbrechen

Weiter

Schließen

Zurücksetzen

Ja

Nein

Gehe zu

Zurück

Hilfe

Start

Beenden

Computer

CD-ROM

Festplatte

Diskette

Floppy-Laufwerk

Monitor

Soundkarte

Bavaria-Version

Wo mei Brotzeit is

Saustoi

Moch hi

Mei G'lump

Is scho recht

Dera Schweinsseit'n

Servus, Leit'

G'lump von de anderen

Misthauf'n

Host mi?

Des do unt'n

Jo freili

Himmiherrgottsakra – naa

Moch zua

Moch foatt

Moch's holt nei

Jo

Naa

Gemma

Z'ruck

I vasteh nix

Fang oo

Hoit oo

Saupreiss, elektron'scher

Moass-Hoider

Tanzbod'n

Des kloane Plastik-G'lump

Do wo des kloane Plastik-

G'lump einikimmt

Glötz'n

Hollarödulijööh

Siedler III

Auch auf schwächeren Systemen läßt sich mit ein paar Konfigurationstricks durchaus noch etwas machen. Blue Byte liefert ein gutes Setup-Programm, mit dem Sie Ihr individuelles System und Ihre Vorlieben sehr gut konfigurieren können. Näheres hierzu entnehmen Sie dem Kapitel »Das Setup«.

Installation

Legen Sie die CD #1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie die Option »automatische Benachrichtigung bei Wechsel« Ihres CD-Laufwerks eingestellt haben, erscheint der Installationsbildschirm. Drücken Sie auf den Button »Spiel installieren«. Nun führt Sie das Programm durch den Installationsprozeß. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie das *Start*-Symbol links unten an, gehen auf *Ausführen* und geben

d:install

ein oder starten das Programm über den Dateimanager, den Explorer.

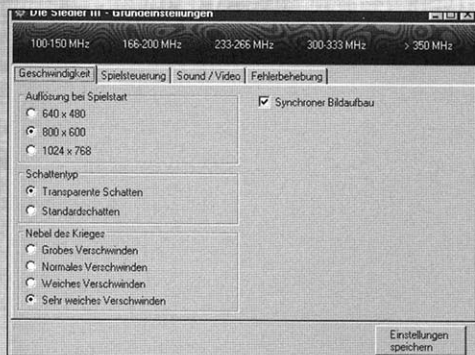
Es erscheint nun ein Nachrichtenfenster, welches Sie durch den Installationsprozeß geleitet. Sie werden aufgefordert, Laufwerksbuchstaben und den vollständigen Pfad für die Installation der erforderlichen Dateien auf die Festplatte Ihres Rechners

einzugeben. Den vom Programm vorgegebenen Pfad können Sie durch Ihren Wunschkopf ersetzen. Empfehlenswert ist es, für alle Spiele ein separates Verzeichnis, etwa C:\SPIELE anzulegen. »Die Siedler III« sollte dann nach C:\SPIELE\SIEDLERIII oder C:\SPIELE\S3 kopiert werden. Dahin überträgt das Programm die erforderlichen Dateien (ungefähr 240 Mbyte). Die Spielstände sind sehr umfangreich, so daß das Verzeichnis durchaus die Größe von 300 Mbyte erreichen kann.

Ist das Spiel installiert und Sie legen aufs neue die CD ein, erscheint dann auf dem Startbildschirm anstelle des Buttons »Spiel installieren« die Schaltfläche »Spiel starten«. Außerdem finden Sie folgende Schaltflächen:

Spiel starten	Startet das Spiel
Handbuch	Startet die Online-Hilfe im HTML-Format (HTML-fähiger Browser erforderlich)
Setup	Startet das Setup-Programm
News	Startet die Homepage von Blue Byte (auf der CD) mit Infos über bei Blue Byte erschienene Spiele
Ende	Beendet den Startbildschirm

Bedienung & Bildschirm



Das Setup

Im Setupfenster stehen Ihnen vier verschiedene Kategorien zur Abstimmung Ihres Systems auf das Spiel zur Verfügung.

Geschwindigkeit

In der Kopfzeile des Fensters wählen Sie die Systemgeschwindigkeit, und das Setupprogramm konfiguriert die Grafikoptionen automatisch. Sie können aber auch per Hand die verschiedenen Optionen auswählen. Die Einstellung »Nebel des Krieges« sollten Sie bei Performance-Problemen auf »Grobes Verschwinden« stellen. Auch die transparenten Schatten belasten das System zusätzlich. Bei der optimalen Auflösung sollten Sie auf das Programm »hören«. Sie können aber während des Spiels beliebig die Auflösung umschalten. Die Einstellung »synchroner Bildaufbau« sollten Sie in jedem Fall eingestellt lassen, es sei denn, Sie haben eine Grafikkarte, die mit dieser Einstellung

nicht zurecht kommt. Die Videoauflösung sollten Sie Ihrem System anpassen, und bei Intro können Sie durch Löschen des Häkchens verhindern, daß bei jedem Spielstart das Intro-Video erneut abgespielt wird.

Spielsteuerung

Den Scrollmodus passen Sie hier Ihren individuellen Gewohnheiten an. Spieler, die schon die beiden Vorgänger gerne gespielt haben, werden sich sicher mit der Option »Benutze rechte Maustaste« sofort anfreunden können. (Dazu halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen die Maus in die entsprechende Richtung.) Spieler, welche die Steuerung von Spielen wie »Command & Conquer« gewöhnt sind, sollten vielleicht die Einstellung »Am Rand scrollen« benutzen. (Der Mauszeiger am Bildschirmrand bewirkt das Scrollen.) Die Ihnen angenehme Geschwindigkeit des Scrollens legen Sie mit dem darunterliegenden Schieberegler fest.

Die Bauhilfe ist bei »Die Siedler III« völlig neu gestaltet. Entweder Sie finden bei aktivem Baumenü die Stellen, an denen das entsprechende Gebäude errichtet werden kann, mit den schemenhaften Gebäuden und entsprechenden Hilfspunkten, die Ihnen die Schwierigkeiten des Geländes anzeigen (dabei werden oft

Siedler III

Rohstoffmarkierungen und andere Elemente überdeckt), oder die Gebäudeschemen fallen weg (bessere Performance!).

Das Nachrichtenlevel legt die Genauigkeit fest, mit denen Ihnen Informationen über den Werdegang Ihres Volkes gegeben werden. Im folgenden finden Sie eine kurze (unvollständige) Auflistung der Level. Sie werden bald herausfinden, welche Ihnen am besten liegen.

- 9 Eines Ihrer Gebäude wird angegriffen
- 8 Sie werden angegriffen
- 7 Sie verlieren Land/Eines Ihrer Schiffe wird angegriffen
- 6 Ein Gebäude wird nicht besetzt, weil ein Siedler dafür fehlt. / Ein Gebäude wird nicht besetzt, weil ein Werkzeug dafür fehlt. / Sie haben ein Gebäude verloren
- 5 Sie haben ein Gebäude erobert / Eines Ihrer Schiffe ist gesunken
- 4 Diese Mine ist ausgebeutet
- 3 Ein(e) Katapult / Balliste / Kanone ist fertig

- 2 Der Holzfäller findet keine Bäume mehr

- 1 Ein Handelsschiff ist fertig / Munition ist fertig

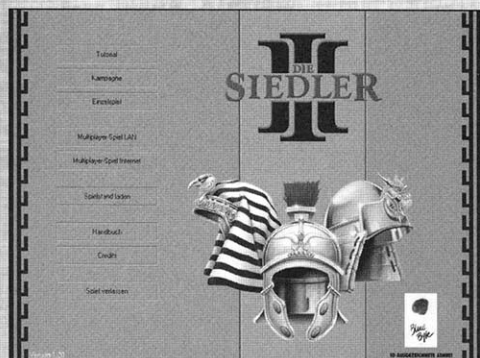
- 0 Ein Verbündeter nimmt Land / Ihr Geologe hat Kohle/Eisen/Gold/etc. gefunden

Sound und Video

Die Einstellung der Soundqualität hängt stark von der von Ihnen verwendeten Hardware ab. CD-Audio legt fest, ob und welche Hintergrundmusik Sie von der Siedler-CD hören möchten: nur die zum Volk gehörigen Titel oder eine Zufallswiedergabe aus allen vorhandenen Tracks. Die Registerkarte »Fehlerbehebung« dient zur Behebung von Problemen, die mit manchen Grafikkarten auftreten können, wenn farbige Mauszeiger dargestellt werden sollen. Unter anderem entstehen Probleme bei Karten mit dem TNT-Chipsatz von nVidia. Ein Patch dazu ist in Arbeit.

TIP: Wenn Sie Änderungen am Setup vornehmen, vergessen Sie nicht zu speichern!

Menüs



Spielbeginn

Jetzt gilt es! Lassen Sie sich in eine wunderbare Welt entführen, die Welt der SIEDLER! Drücken Sie, nachdem Sie die CD eingelegt haben, auf dem Startbildschirm den Button »Spiel starten«, oder starten Sie s3.exe aus Ihrem Installationsverzeichnis. Nun beginnt das Introvideo, das Sie jederzeit durch Drücken der rechten Maustaste abbrechen können. Im Anschluß sehen Sie das Hauptmenü.

Das Hauptmenü

Tutorial

Durch Betätigen dieser Schaltfläche starten Sie ein Übungsspiel. Näheres entnehmen Sie dem Kapitel »Das Tutorial«.

Kampagne

Hier starten Sie eine komplette Kampagne. Sie entscheiden sich für ein Volk, das Sie dann durch acht spannende Missionen führen.

Einzelspiel

Multiplayer-Spiel LAN

Mittels dieser beiden Schaltflächen entscheiden Sie sich zwischen verschiedenen Karten und anderen Optionen. Im Einzelspiel können Sie gegen Computergegner spielen oder einfach nur alleine vor sich hin siedeln und sich an den posierlichen Kleinen auf Ihrem Monitor erfreuen. Im Multiplayer-Spiel über LAN (Local Area Network) spielen Sie mit bis zu 16 Spielern (oder Computergegnern) im haus- oder firmeneigenen Netzwerk. Die Auswahl der Karten und der anderen Optionen erfolgt genauso wie beim Einzelspiel.

Multiplayer-Spiel Internet

Hierzu ist eine TCP/IP-Verbindung mit dem Internet über einen geeigneten Service-Provider erforderlich. Ihr Computer loggt sich automatisch bei Blue Bytes Siedler-III-Server ein. Hier können Sie

Siedler III

dann mit bis zu zwanzig menschlichen Gegnern via Internet spielen und Informationen austauschen. Außerdem erhalten Sie bei jedem Einloggen die neuesten Patches und Updates.

TIP: Bei erstmaligem Starten eines Multiplayer-Spiels wird das Programm Sie nach Ihrem Nutzernamen und Ihrer »Die Siedler III«-Seriennummer fragen. Diese wird dann gespeichert und nicht noch einmal abgefragt. Ihren Spielernamen und ein dazugehöriges Passwort, das Sie auf dem Internetserver identifiziert und auch Ihren Namen schützt, können Sie zu jeder Zeit ändern.

Spielstand laden

Hier laden Sie im Spiel gespeicherte Spielstände.

Laden und Speichern

Bei »Die Siedler III« ist es nicht möglich, beliebig in einem Spiel einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden. Sie müssen dazu bis in das Hauptmenü zurückkehren und von hier aus das Spiel laden. Das ist meistens mit einem zweimaligen CD-Wechsel verbunden. Diese Abfrage der CD 1 ist aus Kopierschutzgründen wohl erforderlich, mit nur einem CD-Laufwerk jedoch äußerst lästig. Wohl

dem, der zwei »CD-RÖMER« sein eigen nennt. »Die Siedler III« kommt ganz phantastisch mit zwei Laufwerken zurecht. Das langsamere sollten Sie für die Abfrage des Kopierschutzes von CD 1 verwenden, das schnellere, um die Spieldaten von CD 2 zu laden. Es stehen Ihnen nur acht Slots zum Speichern zur Verfügung.

TIP: Möchten Sie mehr als acht Spielstände abspeichern, kopieren Sie das SAVE-Verzeichnis im Siedler-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte an einen anderen Ort. Nun können Sie die Spielstände überschreiben. Möchten Sie einen der alten Spielstände laden, kopieren Sie ihn einfach zurück in das Verzeichnis (nachdem Sie die anderen an einen sicheren Ort kopiert haben).

Handbuch

Hier finden Sie die Online-Hilfe im HTML-Format.

Hier verbirgt sich eine Danksagung an sämtliche Beteiligten des »Die Siedler III«-Projekts in einer Art Abspann.

Dieser Button befördert Sie zurück in die grausame Realität.

Menüs



Bedienung und Menüs

Es geht los!

Wenn Sie sich für eine Spielart entschieden haben, drücken Sie die entsprechende Schaltfläche, und es geht los. Sie wählen nun entweder ein Volk oder eine Karte aus.

Der Bildschirm ist zweigeteilt. Auf der linken Seite sehen Sie die Menüs, während der Rest des Bildschirms das Spielfeld darstellt. Hier beobachten Sie Ihre Welt, weisen Baustellen zu und ziehen mit Ihren Soldaten in den Krieg.

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich in der Steuerung und der Menüführung einiges geändert. Die Entwickler entfernten sich wieder vom Fenstersystem und setzten auf eine größere konstante Menüleiste.

Die Menüs

Hier ist sie also, die Schaltzentrale der Macht. Werfen wir einen Blick auf die Organisation der Menüs.

Menüleiste

Die Menüleiste ist in fünf Zonen gegliedert.

- Ganz oben finden Sie eine Mini-Karte, die Ihre bisher erkundete Welt im Verhältnis zur Gesamtkarte zeigt.
- Darunter verschaffen Ihnen drei Schaltflächen Zugang zu den unterschiedlichen Menüs: das Baumenü, das Menü für Waren und Werkzeuge und das Siedlermenü.
- Unter diesen Buttons befindet sich eine Leiste, die bei Bedarf weitere vier Untermenüsymbbole freigibt.
- Das große Fenster unterhalb dieser Buttons ist das Hauptauswahlmenü. Hier erscheinen die Inhalte der einzelnen Menüs, das heißt Gebäudetypen, Statistiken und Lagerbestände, aber auch mögliche Aktionen, wenn Sie im Weltfenster eine Sondereinheit oder einen Priester angewählt haben.

Siedler III

- Die unterste Symbolreihe ermöglicht Ihnen die Verwaltung Ihres Spiels (Speichern, Beenden) und das Managen der verschiedenen, bei Ihnen eintreffenden Nachrichten und Meldungen von der Front.



Die Mini-Karte

Links vom Mini-Karten-Fenster finden Sie vier Buttons. Hier können Sie verschiedene Darstellungsoptionen der Karte einstellen. Standardmäßig werden die Grenzen Ihres Reiches als weiße Linien, die des Reiches Ihrer Feinde rot und die des Reiches verbündeter Spieler blau gezeigt, Gebäude sind schwarze Flecken. Normalerweise werden alle militärischen Einheiten und Sondereinheiten dargestellt. Eigene werden durch einen weißen, verbündete durch einen blauen und feindliche durch einen roten Punkt angezeigt.

Mit dem untersten Button schalten Sie die Anzeige der Häuser an und aus, mit dem mittleren wählen Sie die Art der anzuzeigenden Einheiten. Hier gibt es die Optionen militärische Einheiten/Sondereinheiten, alle oder keine Einheiten anzeigen.

Mit dem oberen Button wählen Sie zwischen der Darstellung des Gebiets als Reliefkarte mit Wasser und Gebirgen, der Anzeige des besetzten Gebiets in der Teamfarbe oder einer Darstellung grün = Land, blau = Wasser.

Die Schaltfläche »ABC« in der linken oberen Ecke des Bildschirms definiert die Art der Kommunikation in Mehrspieler-Partien.

Das Baumenü

Wenn Sie diesen Knopf drücken, erscheinen in der darunterliegenden Zeile vier weitere Symbole für die verschiedenen Gebäudegruppen: Gebäude für Rohstoffe und nicht militärische Weiterverarbeitung, Gebäude zur Nahrungsmittelproduktion, Militärbauwerke und Gebäude zur Herstellung von Kriegsgerät und schließlich alle Gebäude, die sich in keine der genannten Kategorien einordnen lassen.

Wählen Sie eine der vier Kategorien an, so erscheinen die entsprechenden Gebäude im Hauptauswahlmenü, wo Sie das zu bauende Gebäude nun anwählen und im Weltenfenster in Ihrem Reich platzieren.

Menüs

Das Menü für Waren und Werkzeuge

Hier existieren verschiedene Untermenüs.

Im Lagermenü finden Sie alle Waren als Symbole und die Menge der in Ihren Lagern und auf Ihrem Grund und Boden befindlichen Waren, Rohstoffe, Waffen und Werkzeuge.

TIP: Waren erscheinen nicht im Lagerbestand, wenn sie in einem der Bestimmungsgebäude (in denen sie gebraucht werden) eingelagert sind oder sich in der Hand eines Trägers, an Bord eines Schiffes oder in der Satteltasche eines Esels befinden. Auch Waren, die sich im Lager eines Marktplatzes oder einer Anlegestelle befinden, erscheinen nicht in diesem Menü.

Im Menü für Werkzeug- und Waffenproduktion geben Sie Ihre Produktionsaufträge an Ihren Waffen- und Werkzeugschmied. Sie sehen alle Werkzeug- und Waffentypen und die Anzahl der in Auftrag gegebenen Waren. Die »Eilproduktion« hat Priorität gegenüber der Standardproduktion. Beim Start des Spiels sind die Balken der Werkzeugstandard-Produktion auf »0« gesetzt, bei den Waffen ist die Produktionshäufigkeit gestaffelt eingestellt: Schwerter werden in einer

Zeiteinheit am häufigsten hergestellt, danach folgen Bögen und schließlich Speere. Sie können diese Einstellungen jederzeit ändern oder durch einen Eilauftrag überstimmen. Die Produktion von Werkzeugen sollten Sie an die Gegebenheiten des gespielten Levels anpassen.

Im Warenverteilungs-Menü finden Sie die Symbole für alle relevanten Waren und Rohstoffe, die zwischen mehreren Gebäuden aufgeteilt werden müssen. Ein schönes Beispiel hierfür ist die Verteilung von Kohle bei den Asiaten. Diese benötigen überproportional viel Kohle, da sechs Gebäudetypen nach dem »Schwarzen Gold« verlangen (Eisenschmelze, Goldschmelze, Werkzeugschmiede, Waffenschmiede, Pulverhaus, Destille). Um die Prioritäten im Laufe des Spiels immer wieder neu zu justieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Icon. Sie können nun die gewünschte Prozentzahl den jeweiligen Gebäudetypen zuordnen. Diese Prozentzahl ist absolut und wird durch die Anzahl der Gebäude des jeweiligen Typs nicht beeinflusst.

Siedler III

Im Warentransport-Menü geben Sie Ihren Trägern verbindliche Anweisungen bezüglich des Transports von Waren und Rohstoffen. Sie sehen in diesem Menü alle Rohstoffe und Waren in einer Art Treppe angeordnet. Die höchste Priorität (und damit das Privileg des schnellsten Transports) genießt die Ware, deren Icon sich an der Spitze der Treppe befindet. Auf jedem Warensymbol finden Sie außerdem ein kleines Lämpchen, das den Trägern den Einlagerungsstatus der gewählten Ware zeigt. Leuchtet das Lämpchen »rot«, wird die Ware nur transportiert, wenn sie »angefordert«, also gebraucht wird. Der Rest verbleibt am Produktionsort. Ist dessen Lagerkapazität ausgeschöpft (acht Einheiten), stellt das Gebäude die Produktion der Ware ein. Das ist aber bei manchen Waren nicht Sinn der Sache. So sollte es doch das Ziel sein, möglichst viele Waffen oder Gold zu produzieren. Hier springen dann Lager in die Bresche. Stellen Sie also den Einlagerungsstatus auf »grün«, indem Sie die entsprechende Ware wählen und das entsprechende Symbol unten im Menüfenster (ganz links) drücken. Die gewählte Ware wird nun, wenn Lager und Träger vorhanden sind, aus den produzierenden Gebäuden abgeholt und in die Lager gebracht, wo sie bei Bedarf wieder hervorgekramt wird. Wollen Sie, daß eine Ware nicht mehr eingelagert wird, betäti-

gen Sie den »einlagern stoppen«-Schalter (zweiter von links). Die anderen Schalter (Pfeilsymbole) verschieben das ausgewählte Warensymbol entweder einen Schritt in der Transportprioritätenliste nach oben/unten (einfacher Pfeil) oder an die Spitze oder das Ende der Treppe.

Das Siedler-Menü

Auch hier existieren verschiedene Untermenüs.

In der Siedlerstatistik vergaßen die Programmierer, einen Teil der Online-Hilfe zu widmen, auch im Handbuch erfährt man nichts über die Aussage in diesem Menü. Hier des Rätsels Lösung: Die Zahl über dem gegabelten gelben Pfeil zeigt die Population Ihres Siedlerreiches an. Rechts davon sehen Sie die Anzahl der militärischen Einheiten, die nicht von Wohnhäusern abhängig sind. Unter dem Hammer-Symbol auf der linken Seite finden Sie die Zahl der nicht militärischen Einheiten, die als Träger oder auch in Häusern für Sie arbeiten. Das Haus-Symbol stellt die mögliche Zahl der durch Häuser abgedeckten Einheiten dar. Darunter findet sich noch die Anzahl von Einheiten, nach Typen geordnet. Von links nach rechts und von oben nach unten: Träger, Planierer, Bauarbeiter, Arbeiter, die an Häuser gebunden sind; Schwertkämpfer, Bogenschützen,

Menüs

Speerkämpfer, Priester, Geologen, Spione, Pioniere, Esel.

Im Berufswahl-Menü legen Sie in den ersten drei Zeilen die Prozentzahlen für die Anzahl an auszubildenden zivilen Einheiten fest. Die Träger sind die Stützpfeiler Ihrer Wirtschaft. Wenn Sie die Mindest-Prozentzahl auf 25% einstellen, bleiben mindestens 25 von 100 zivilen Siedlern Träger, auch wenn eigentlich Gebäude zu besetzen wären oder gar Soldaten rekrutiert werden müssen. In der zweiten und dritten Zeile legen Sie die maximale Anzahl von Planierern und Bauarbeitern fest. Die Zahl der vorhandenen Werkzeuge setzt hier Grenzen.

Darunter finden Sie das Menü zur Festlegung von Spezialberufen. Hier rekrutieren Sie Spione, Geologen und Pioniere. Außerdem lassen sich hier arbeitslose Pioniere in Träger zurückverwandeln, wenn Sie sie im Weltfenster sehen können. Neben dem Pictogramm der Einheit finden Sie noch drei kleine Schaltflächen. So können Sie die entsprechenden Einheiten in der Nähe Ihres Blickfeldes suchen und markieren lassen.

Das Bild mit einer Person sucht eine Einheit, der Schalter mit zwei Strichmännchen sucht Einheiten im Blickfeld, und die Weltkugel wählt alle in der weiteren Gegend befindlichen Einheiten an.

Das Rekrutierungsmenü bildet die Steuerzentrale für die Rekrutierung und Ausbildung Ihrer Soldaten. Unter »Offensiv« finden Sie die Motivation Ihrer Streitmacht in Prozent. Diese ist direkt abhängig von Goldbarren und Edelsteinen, die sich in Ihrem Besitz befinden. Je mehr Gold und Geschmeide, desto höher ist die Kampfkraft Ihrer Einheiten. Darunter sehen Sie die Symbole der drei Waffengattungen. Mit diesen Schaltern können Sie die Aufwertung Ihrer Einheiten starten. Die Ränge der Einheiten sind grafisch gut voneinander zu unterscheiden: je höher der Rang, desto prunkvoller die Rüstung und desto länger der Helmschmuck. Zur Aufwertung benötigen Sie den Segen der Götter, d.h., Sie brauchen eine bestimmte Anzahl an Opfergaben. (Details entnehmen Sie dem Kapitel »Opfergaben und Ihre Wirkung«.) Ist eine Aufwertung möglich, drücken Sie einfach die Taste der aufzuwertenden Einheiten. Die darunter stehende Prozentzahl gibt Ihnen über den Fortschritt Aufschluß.

Siedler III

TIP: Sie müssen alle Einheiten gleichmäßig aufwerten! Erst wenn alle Typen Level 2 erreicht haben, können Sie beginnen, Einheiten auf Level 3 zu trainieren. Die Aufwertung greift nur bei Einheiten, die nach Vollendung der Ausbildung rekrutiert werden.

Unter den Schaltern zur Aufwertung sehen Sie das Menü zur manuellen Rekrutierung der Waffengattungen. Die Zahl links gibt Auskunft über die *mögliche* Anzahl an Rekrutierungen, d.h. über die Anzahl der in Kasernen gelagerten Waffen des jeweiligen Typs. Mittels der Doppelpfeile berufen Sie fünf Träger zur Armee ein, die einzelnen Pfeile rufen die Siedler einzeln in die Kaserne. Die Zahlen auf der rechten Seite geben Aufschluß darüber, wie viele Träger sich auf dem Weg zu Ihrer nächsten Kaserne befinden. Mit den nach unten weisenden Pfeilen können Sie den Einberufungsbefehl rückgängig machen. In der Zeile darunter legen Sie fest, ob automatisch jeder zur Verfügung stehende Siedler zur Waffe greifen soll oder (indem Sie auf die Schrift klicken) ob Sie sich das Einberufen selber vorbehalten. Die Zahl links in dieser Zeile zeigt Ihnen die Anzahl freier Träger, die sofort einberufen werden können.

TIP: Haben Sie nicht genügend freie Träger, senken Sie einfach die Prozentzahl der Träger im Berufswahlmenü! Aber Achtung, nichts ist gefährlicher, als keine oder zu wenig Träger zu besitzen. Die Wirtschaft leidet immens darunter, wenn Sie weniger als 25% Träger besitzen. Sie sollten die Zahl auf 40% erhöhen, wenn Sie das erste Wohnhaus gebaut haben! Auch die Anzahl der Bauarbeiter sollten Sie auf mindestens 30% anheben!

Im Wunder-Menü sehen Sie alle Wunder Ihrer Rasse, wie sie auch im Menü des Priesters zu finden sind. Der Balken rechts daneben zeigt Ihr Manareservoir. Die Pfeile vor jedem Zauberspruch zeigen die für seine Anwendung erforderliche Menge Mana.

Steuerung



Das Weltfenster

Die generelle Bedienung erfolgt mit der Maus. Steht im Setup der Scroll-Modus auf »Benutze rechte Maustaste«, dann verändert sich der Mauscursor bei gedrückter rechter Maustaste von einem Pfeil (mit farbigem Mauszeiger Schwert) zu einem Kreuz. Das bedeutet, daß Sie nun mit der Maus den Bildausschnitt in Ihrem Weltfenster verschieben können.

Mit der linken Maustaste bedienen Sie die Menüs und wählen Gebäude, Sondereinheiten und Soldaten an. Mit gedrückt gehaltener linker Maustaste ziehen Sie einen Rahmen und erfassen damit alle innerhalb des Rahmens befindlichen Militäreinheiten oder Sondereinheiten.

Die Echtzeitsteuerung

Erfasste Einheiten sind auf dem Bildschirm durch Klammern markiert. Über der markierten Einheit sehen Sie zudem eine Statusanzeige. Ist das Lämpchen grün, dann brauchen Sie sich keine Sorgen um die betreffende Einheit zu machen. Färbt es sich hingegen langsam gelb, ist Vorsicht geboten. Bei Rot steht Ihre Einheit kurz vor dem Siedler-Tod. Mit schwachen Einheiten ist kein Level zu gewinnen. Werfen Sie also hin und wieder einen Blick auf diese Anzeige, und richten Sie Ihre Strategie danach aus.

Markierte Einheiten können Sie nun in Echtzeitmanier an einen Ort Ihrer Wahl schicken. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Stelle auf Ihrem Spielfeld.

Nach Erfassung der Einheit erhalten Sie im Menü-Fenster noch einen kurzen Bericht zu der gewählten Einheit und die Möglichkeit zu einheitenspezifischen Aktionen. Bei einem Geologen finden Sie zum Beispiel den Schriftzug »Rohstoffe suchen«. Klicken Sie mit der Maus auf diese Schaltfläche, beginnt Ihr Geologe, die nähere Umgebung nach Rohstoffen zu durchsuchen.

Siedler III

Die rechte Maustaste ist noch sehr vielseitig nutzbar, um Befehle abubrechen oder Aktionen zu stoppen, wie zum Beispiel die Bauhilfssymbole zu deaktivieren. Haben Sie hingegen Einheiten markiert beendet die linke Maustaste die Auswahl.

Tastaturkommandos

Viele Aktionen lassen sich aber mit additionalen Tastaturkommandos und Hotkeys wesentlich effektiver durchführen. Beispiel: Sie haben einen Geologen aktiviert. Halten Sie die Alt-Taste der Tastatur gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Gebirge. Der Geologe wird loslaufen und im Gebirge nach Rohstoffen suchen.

Im folgenden finden Sie eine Liste der Tastaturkommandos und Aktionen, die Ihren Spielspaß sicher erheblich steigern werden.

- F1 Bildschirmauflösung 640x480
- F2 Bildschirmauflösung 800x600
- F3 Bildschirmauflösung 1024x768
- F5 Chat mit allen
- F6 Chat mit Verbündeten
- F12 eine Minute Spielzeit überspringen (im Einzelspielermodus)
- Soundeffekte leiser
- + Soundeffekte lauter
- P Pause (im Einzelspielermodus)

Steuern Ihrer Einheiten

Mit Einheiten sind Ihre Soldaten, Spione, Geologen, Pioniere, Priester, Fernwaffen und Schiffe gemeint.

- LMK linker Mausknopf
- RMK rechter Mausknopf

Einheiten auswählen

LMK oder bei gehaltener LMK: einen Rahmen ziehen.

Shift-LMK oder Shift-Rahmen: Einheiten zur Auswahl hinzufügen.

Alt-LMK: Einheiten dieses Typs (bei Militär) im näheren Umkreis anwählen.

Strg-LMK: Alle Einheiten im näheren Umkreis anwählen.

Tab bei markierten Einheiten: Auswahl aller verwundeten Einheiten der aktuellen Gruppe.

Einheiten abwählen

LMK auf eine freie Stelle in der Landschaft.

Tasten

Einheiten gruppieren

Alt-1 bis Alt-9: die markierten Einheiten werden zur Gruppe 1 bis 9 zusammengefaßt.

1 bis 9: Gruppe 1 bis 9 auswählen bei Zentrierung des Bildausschnitts.

Laufen

RMK: Zielpunkt festlegen. Markierte Einheiten bewegen sich zu diesem Punkt.

Strg-RMK: Einheiten ignorieren Feinde auf ihrem Weg zu diesem Zielpunkt.

Shift-RMK: Wegpunkt festlegen. Nach Erreichen eines Zielpunkts läuft die Gruppe zum nächsten Wegpunkt. Es können drei Wegpunkte festgelegt werden.

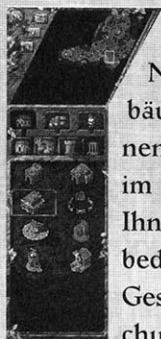
Alt-RMK: Patrouillieren zwischen Standort und Zielpunkt.

Shortcuts der Menüs

Mit den folgenden Tasten können Sie die einzelnen Seiten der Hauptauswahl am linken Rand aktivieren:

Q	Gebäude für Rohstoffe
W	Gebäude für Nahrung
E	Militärische Gebäude
R	Verschiedene Gebäude
A	Lagerbestand
S	Werkzeuge und Waffen
D	Warenverteilung
F	Warentransport
Y/Z	Anzahl der Siedler
X	Berufswahl
C	Rekrutierung
V	Wunder

Siedler III



Bauhilfssymbole

Nach der Auswahl eines Gebäudes im Baumenü erscheinen an möglichen Bauplätzen im Weltfenster Symbole, die Ihnen Aufschluß über die Baubedingungen und somit die Geschwindigkeit der Verwirklichung eines Bauvorhabens geben. Haben Sie im Setup die Option »Gebäude und Punkte zeigen« aktiviert, sehen Sie an dem potentiellen Bauplatz das Gebäude. Rundherum geben farbige Markierungen Auskunft über die Schwierigkeiten, ein Fundament an diesem Bauplatz auszuschachten. Der Zeitaufwand für den Planierer wächst in Stufen von Grün über Gelb, Orange, Rot bis hin zu einem Weißen Punkt mit rotem Rand. Ewigkeiten dauert das Planieren an Stellen, die mit einem weißen Punkt mit rotem Rand und einem Ausrufezeichen versehen sind.

Gebäude und Baustellen

Ein Klick mit der linken Maustaste auf ein Gebäude oder eine Baustelle zeigt im Hauptauswahlfenster in der Menüleiste die Art der Baustelle oder die Art des angewählten Gebäudes. Bei Baustellen finden Sie unten die Icons für Stein und Holz. Hier stellen Sie fest, woran es liegt, wenn das Gebäude nicht fertiggestellt

wird. Mangelt es an Brettern oder an Steinen? In der linken oberen Ecke stoppen Sie die Lieferung von Baumaterial an die betreffende Baustelle. Der Abriß einer Baustelle erfolgt über den Schalter in der rechten oberen Ecke.

Sobald das Gebäude fertig ist, ändert sich die Anzeige. Die Symbole verdeutlichen nun den Lagerbestand an benötigten und/oder produzierten Waren. In der linken oberen Ecke legen Sie die Produktion des Gebäudes still. Bei Holzfällern, Förstern, Fischern, Weinbauern, Reisfarmen, Getreidefarmen und Steinmetzen können Sie sich durch Drücken des Grünen Punkts am oberen Fensterrand des Menüs das Arbeitsgebiet des betreffenden Gebäudes in Ihrem Weltfenster anzeigen lassen. Das bevorzugte Gebiet befindet sich innerhalb des grünen Kreises, ist es bereits genutzt oder ist die Ressource erschöpft, weicht der betreffende Arbeiter oder Bauer auf die orangen oder roten Gebiete aus. Durch Klicken mit der linken Maustaste im Weltfenster legen Sie einen neuen Arbeitsbereich für das Gebäude und seine Bewohner fest.

Die Völker

Die Elemente einer Siedlung

Die Völker

Sie haben im Spiel drei Völker zur Auswahl: Römer, Ägypter und Asiaten streiten um die Vorherrschaft des Siedlerreiches.

Die Asiaten

Von Natur aus kämpferisch veranlagt und genügsam, das sind die Stärken der Asiaten. Sie verbauen leidenschaftlich gern Naturwerkstoffe. Wen wundert's da, daß sie ihre Häuser zum größten Teil aus Holz bauen. Außerdem sind Asiaten sehr erfinderisch und haben vor allen anderen Völkern nicht nur das Schwarzpulver erfunden, sondern auch entdeckt, daß es sich hervorragend zur Kriegsführung einsetzen läßt! Deshalb können die Asiaten Schwefelminen anlegen, Reis anbauen, Pulver herstellen und Kanonen bauen. Der Gott, dem sie huldigen, ist schrecklich verfressen und hat dadurch einen übelriechenden Atem, der sich, wenn er wütend ist, auch ab und zu entzündet ...

Der Vertreter der Asiaten, den sich Ch'ih-Yu, der Drache als Feldherrn für seinen Kampf ausgesucht hat, ist weder von hohem Range noch von edlem Geblüt. Nein, er ist Reisbauer, dafür aber ungemein tapfer und Träger des Schwarzen Gürtels.

Siedler III

Die Ägypter

Die Ägypter sind von je her ein fleißiges Volk. Wie man an den antiken Bauten sehen kann, haben sie es mit den Steinen. Deshalb benötigen die Ägypter auch wesentlich mehr Stein als Holz für ihre Bauwerke. Sie sind jedoch sehr flinke Baumeister und stampfen ein Gebäude innerhalb kürzester Zeit aus dem Boden. Sie können auch auf Wüstenboden Gebäude errichten (gelber Untergrund) und hier sogar Ackerbau betreiben!

Schon die ersten ägyptischen Könige waren für ihre Reichtümer berühmt. Gold zählte zu den täglichen Gebrauchsgütern und hatte kaum Wert. Edelsteine mußten es sein, wenn man etwas Besonderes schenken wollte. Deshalb gibt es bei den Ägyptern die Edelsteinmine. Edelsteine zählen für dieses Volk doppelt soviel wie Gold, Gold nur die Hälfte der normalen Prozentpunkte anderer Völker.

Ägypter trinken übrigens hervorragendes Bier, was sie aber oft das Training verschlafen läßt. Somit sind die Ägypter eher schwache Gegner, die mit guter Führung aber durchaus zu großen Leistungen fähig sind. Ihr Gott Horus ist der falkenköpfige Sonnengott und mag alle heißen Sachen. Und Pyramiden! Das zeigt sich auch in seinen Zaubersprüchen ... Er trocknet

zum Beispiel Sümpfe aus. Sein Vertreter ist Ramadamses, seines Zeichens Bildhauer und der Entdecker des besten Profilmodells Ägyptens. Er ist ein ausgezeichneter Denker, der Krieg ist nicht so sein Ding, er nimmt ihn als notwendiges Übel. Aber er ist in der Lage, eine starke Ökonomie innerhalb kürzester Zeit auf die Beine zu stellen.

Die Völker

Im Schoß der Sphinx

Von Benjamin Bigl

Es war einmal vor langer Zeit. So fangen eigentlich nur Märchen an. Dies ist aber kein Märchen, denn alles, was ich Ihnen, lieber Leser, in den folgenden Zeilen berichten werde, hat sich genau so ereignet, wie ich es Ihnen nun erzählen werde, denn ich habe es so gesehen, so wahr mir Gott helfe.

Es war im Jahre 1842, als der französische Arzt Paul Emile Botta von Mosul, einer größeren Stadt in Mesopotamien, sich aufmachte, um in den sagenumwobenen Ruinen von Ninive nach Altertümern und historischen Denkmälern zu suchen. Außer Tonfiguren und Tonscherben fanden er und seine bezahlten Arbeiter nur wenig. Schon fast entmutigt, bekam er von Einheimischen den Hinweis, daß es einen weiteren Ruinenhügel namens Chorasabad nur 16 km von Mosul entfernt gäbe, wo sie große Reliefplatten gefunden hätten. In der Tat fand Botta neben Reliefs auch riesige Fabelwesen und Steinfiguren. Diese Fundstücke ließ Botta allesamt zersägen und nach Paris schaffen, um der europäischen Bevölkerung von der Kultur und Baukunst der Assyrer zu berichten. Die Ausstellung wurde ein geradezu überwältigender Erfolg, so daß auch andere Länder in den Bann des Orients gezogen wurden. So geschah es auch mit Austen Henry Layard. Er stieß schon bei früheren Reisen im Zweistromland auf die Überreste arabischer und ägyptischer Kultur. Mit einem nicht so großen Vermögen wie Botta machte auch er sich auf, nur mit dem

Unterschied, daß er sich an die damals Ältesten der Bevölkerung in Mesopotamien wandte, da unter ihnen noch viele Sagen von verschollenen Gräbern und Artefakten erzählt wurden. So begab er sich Tag ein Tag aus in die alten Gassen von Mosul, Ninive oder Kelach. Eines Tages hörte er bei seinen Gesprächen mit den Einheimischen von Kelach von einem Grabhügel in Kadech, Ägypten, in welchem eine Sphinx aus purem Gold ein Artefakt aus unbekanntem, grünem Material bewache. Außerdem sei dieser Grabhügel von einem Fluch erfüllt, der jeden Eindringling heimsucht. Fasziniert von der Aussicht auf die Wiederentdeckung dieser sagenumwobenen Sphinx und angetrieben von seiner Reiselust machte sich Layard noch am selben Tag auf die beschwerliche Reise ins weit entfernte Ägypten. Die Reise war lang und beschwerlich, räuberische Beduinen machten die Strecke häufig unpassierbar, so daß tagelange Umwege in Kauf genommen werden mußten. Aber je näher er Kadech kam, desto öfter wußten die Menschen über die Sphinx Bescheid. Jedoch rieten sie ihm von seinem Vorhaben ab, die Sphinx und das Artefakt auszugraben und mit nach Europa zu nehmen. Denn jeder, der bis jetzt die Sphinx und das Artefakt entwenden wollte, wurde über kurz oder lang vom Fluch der Sphinx heimgesucht und kam auf mysteriöse Weise um. Layard ließ sich jedoch nicht beirren, setzte seine Reise fort, und die Einheimischen wünschten ihm trotz aller Bedenken alles Gute.

Siedler III

Endlich, nach monatelanger Reise, gelangte er nach Kadech, wo er sich in den verwinkelten Gassen der alten Stadt in einer Herberge einquartierte. Sie war gemäß den Gebräuchen des Orients schlicht eingerichtet, aber es gab ein richtiges Bett, auf dem sich Layard von den Strapazen der Reise erholen konnte. Am nächsten Tag machte er sich dann unverzüglich auf, um sich zu erkundigen, wo genau sich die Sphinx befände. Seltsamerweise wurde jedes Gespräch abgeblockt, so daß es bis in den späten Nachmittag dauerte, bis ihm ein älterer Mann den Weg erläuterte. Da das Gespräch sehr zum Leidwesen von Layard ziemlich lange dauerte und die Sonne schon als roter Feuerball hinter dem Horizont zu verschwinden drohte, beschloß er, zeitig am Morgen aufzustehen und mit einer handvoll angeheuerter Männer sich auf den Weg zu dem sagenumwobenen und 8 km von Kadech entfernten Grabhügel S'al Kadar zu machen. In der Herberge wieder angekommen, legte er sich sofort hin, um am nächsten Morgen ausgeschlafen zu sein. Nur wenige Augenblicke später klopfte es jedoch an die Tür, und eine rauhe, aber leise Stimme fragte:

»Mr. Layard, sind Sie noch wach? Ich muß Sie unbedingt sprechen, es geht um Ihr Leben!«

Zögerlich stand Layard auf, zog seine Galloschen an und ging zur Tür und öffnete.

»Hat das nicht Zeit bis morgen?« fragte er sichtlich verärgert über den späten Besuch.

»Da könnte es bereits zu spät sein. Entschuldigen Sie, ich bin Abu Ben Dschenuda, Sie kennen mich wahrscheinlich nicht, aber es ist wichtig, daß wir uns unterhalten«, sagte ein unersetzter, in einen langen Umhang gehüllter Ägypter.

»Wenn es denn unbedingt sein muß, bitte, treten Sie ein, aber beeilen Sie sich, denn ich muß morgen früh aufstehen«, antwortete Layard.

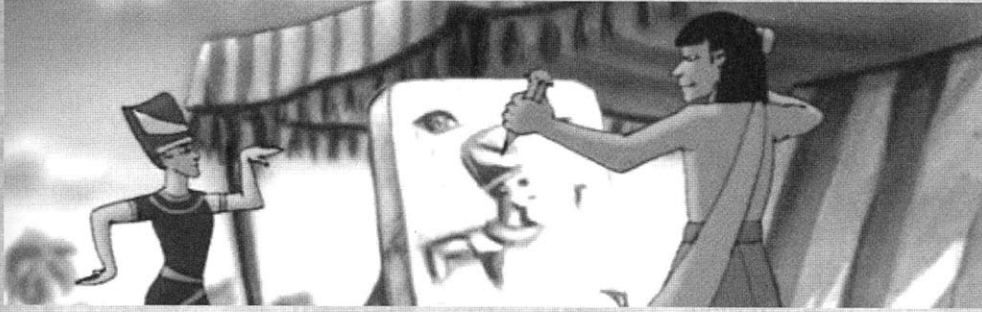
»Und genau darüber wollte ich mich mit Ihnen unterhalten. Sie dürfen nämlich auf keinen Fall nach S'al Kadar gehen, die Sphinx läßt nämlich nicht zu, daß sie in ihrer Ruhe gestört wird!«

»Vielen Dank für Ihre Warnung, aber es haben mir schon viele Menschen von diesem Fluch erzählt, aber wissen Sie, es ist ein großer Unterschied, ob man an derartige Geschichten glaubt oder nicht. Ich für meinen Teil halte es mit dem letzteren, auch wenn es, wie man so erzählt, etliche ungeklärte Todesfälle in Zusammenhang mit der Sphinx gegeben hat. Ich denke, es gibt für alles eine rationale Erklärung und deswegen ...«

»Deswegen erzähle ich Ihnen eine andere Geschichte, die sehr, sehr alt ist. Sie wurde vor über 3000 Jahren als Warnung in den Felsen vor dem Eingang geritzt.«

»Na schön, aber sparen Sie die Details aus, damit es schneller geht.«

Die Völker



»Diese eingeritzte Warnung wurde ca. 500 Jahre nach dem Bau der Sphinx in den Felsen geritzt, als schon etwa 100 Menschen dem Fluch zum Opfer gefallen waren. Heute bin ich der einzige, der noch von der Existenz der Schrift weiß. Es stand geschrieben, daß einst ein Jüngling in die heiligen Kammern eingestiegen ist und das P'elahr, das grünliche Artefakt, welches Sie, wie man so hört, besonders interessiert, stehlen und als Weihstätte in einem Dorf nicht weit von hier aufstellen wollte. Er nahm es mit, ohne sich über die Konsequenzen im klaren zu sein, obwohl man ihn gewarnt hatte. Auch die Bewohner seines Dorfes kannten den Fluch, aber als Naaman, der Jüngling, zurückkehrte, vergaßen sie all ihre Bedenken und veranstalteten ein riesiges Fest, um zu feiern, daß Naaman den Fluch gebrochen hatte, denn er war ja unversehrt. Im Mittelpunkt der Feierlichkeiten stand das P'elahr, was übersetzt ungefähr *Schoß der Sphinx* heißt.«

Layard wurde unruhig, nicht weil er sich von der Erzählung einschüchtern ließ, sondern weil er das Ende der Erzählung herbeisehnte.

»Es wurde um P'elahr getanzt und gesungen«, fuhr Dschenuda fort, »alle waren wie betäubt und dachten nicht an den Fluch, doch das sollte sich rächen. Gegen Mitternacht, als das Fest in vollem Gange war, erstrahlte das Artefakt in einem hellen, gleißenden Licht. Wenige Augenblicke später öffnete es seine Pforten, und ein silberner Löwe sprang heraus und tötete Naaman. Die Dorfbewohner erstarrten, manche schrien »Der Fluch der Sphinx!«, wieder andere vielen auf ihre Knie in den Wüstensand und beteten zu Allah, dem Allmächtigen, und flehten um ihre Rettung. Kaum hatte der Löwe Naaman getötet, da nahm er das Artefakt in sein riesiges Maul und rannte in Richtung S'al Kadar fort. Die Dorfbewohner klagten die ganze Nacht, und am nächsten Morgen brachen sie zur Sphinx auf, um ihr ein Opfer darzubringen. Vor dem Eingang sahen sie im Wüstensand die Spuren des Löwen, welche in das dunkle Innere der Grabstätte führten. Die Dorfbewohner beschlossen, dieses Ereignis als Mahnung in den Fels einzumeißeln, damit niemand mehr so töricht sei, die Ruhe der Toten zu stören, welche die Sphinx bewacht. Leider brachte ein Erdbeben den vorgelagerten Felsen zum Einsturz und zerstörte

Siedler III

die Mahnung, die Grabstätte blieb allerdings erhalten.«

So endete Abu ben Dschenudas Erzählung, und Layard blickte ruhig in Richtung des sichtlich erregten Alten.

»Eine sehr schöne Geschichte. Wirklich, hochinteressant, Sie könnten einen Roman darüber schreiben!« entgegnete Layard mit einem spöttischen Lächeln.

»Bitte? Sie nehmen diese Warnung nicht ernst?« fragte Dschenuda erstaunt.

»Wieso sollte ich mich von solchen Ammenmärchen beeinflussen lassen? Ich bin Archäologe, kein Verleger für gute Geschichten. Trotzdem danke ich Ihnen für Ihre durchaus interessante Darbietung, aber ich würde Sie doch jetzt bitten, zu gehen, da ich morgen wirklich sehr früh aufstehen muß, um nach S'al Kadar zu gelangen.« Mit einem freundlichen Blick wies er Dschenuda zur Tür. Dieser hörte jedoch nicht auf, mit den Armen herumzufuchteln und beschwörerisch auf ihn einzureden.

»Aber bitte mein Herr, Sie können doch nicht ...«

»Sie sehen doch. Ich kann! Eine gute Nacht noch!«

»Das werden Sie bereuen, der Fluch der Sphinx wird Sie treffen, ich habe Sie gewarnt, bei Allah!« Layard schlug die Tür hinter dem Alten zu, während dieser noch weiter schrie.

»Mr. Layard! Möge Allah und sein Prophet mit Ihnen sein!« Damit verschwand er und ward nie wieder gesehen.

Layard, nicht eine Sekunde Dschenudas Worte ernst nehmend, legte sich wieder hin, schlief wenig später ein und machte sich am folgenden Tag auf nach S'al Kadar. Drei Tage später fand man seine zerfleischte Leiche im Lager vor der Sphinx, und wieder waren Fußspuren die einzigen Hinweise auf Pehlar.

Nun, werter Leser, urteilen Sie selbst, ob Sie die Geschichte nun glauben oder nicht. Ach ja, Sie fragen jetzt natürlich, woher ausgerechnet ich so gut über Austen Henry Layard Bescheid weiß. Mit Recht. Ich bin, sagen wir es so, ihm gefolgt. Die ganze Zeit, sei es als Mitreisender, als Zimmernachbar oder Arbeiter, und das alles nur, um meinem Auftraggeber, Paul Emile Botta, zu berichten, ob es den Fluch der Sphinx wirklich gäbe. Ich berichtete ihm alles so, wie jetzt Ihnen, auch er glaubte es nicht und mußte so mit dem Leben bezahlen. Und deswegen schreibe ich diese Zeilen nieder – als Warnung und Mahnung zugleich. Aber wenn Sie mir immer noch nicht Glauben schenken wollen, so fahren Sie am besten heute noch zu S'al Kadar, der Schoß der Sphinx wartet auf Sie ...

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
b.bigl@gmx.de.

Die Völker

Die Römer

Gediegen, bodenständig und stark, das sind die Römer. Von allen Eigenschaften der beiden anderen Völker haben auch sie ein wenig abbekommen. Sie sind weder besonders schnell beim Bauen noch so stark wie die Asiaten. Trotzdem verfügen Sie über eine gute Rohstoffverarbeitung und können mit einem Köhler Holzkohle herstellen und somit Engpässe in der Kohleversorgung gut umgehen. Sie sind ein Volk mit ausgeglichener Wirtschaft und nichtsdestotrotz ausgezeichnete Kämpfer. Den guten Wein, den sie keltern, weiß ihr Gott Jupiter zu schätzen ...

Und auch Septimus Marius, der deshalb ein etwas gespaltenes Verhältnis zu Jupiter hat. Septimus ist gemacht aus dem Salz der Meere und dem Gestein des Landes. Er ist von Beruf Kapitän eines Handelsschiffes und ruhig, besonnen und bodenständig.

Siedler III

Gebäude, Personen und Berufe

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern wartet »Die Siedler III« mit mehreren neuen Gebäuden auf. Die Gebäude an sich sind viel detaillierter dargestellt. Dem Prinzip des »offenen Lagers« folgend, können Sie auf einen Blick erkennen, wie viele Einheiten Mehl in der Bäckerei lagern bzw. wie viele Soldaten eines Typs in einem Wachgebäude nach dem Gegner Ausschau halten. Die Obergrenze für Materiallager ist in der Regel acht Einheiten eines Typs, im Lager können insgesamt 30 Einheiten Waren gelagert werden. Weicht ein Gebäude von dieser Standardzahl ab, ist es unter der jeweiligen Gebäudebeschreibung erwähnt. Die drei Völker haben nicht nur unterschiedlich aussehende Häuser, auch die Art der zur Verfügung stehenden Gebäudearten unterscheidet sich. Es gibt Gebäude, ja ganze »Industriezweige«, die nur ein Volk entwickeln kann. So sind Schwefel und Edelsteine für die Römer völlig nutzlos, dafür verfügen sie über eine Köhlerhütte, mit deren Hilfe sie ohne Verbrauch von Nahrungsmitteln fünf Bretter in einen Sack Kohle »verkohlen« können. Entsprechend ihrer Eigenschaften entwickelten die Völker auch unterschiedliche Wirtschaftsstrukturen. Dabei wurde eine Ausgewogenheit erzielt, die in der Spielwelt ihresgleichen sucht.

Zivile Gebäude

Der Rohstoffgewinnung und -verarbeitung dienend

Die Holzfällerhütte

Der Holzfäller benötigt zur Ausübung seines Berufes nur eine Axt und einen (besser mehrere) Bäume. Diese lagert er (nachdem er sie gefällt hat) hinter seiner Hütte.

Die Försterei

Der Förster muß sich mächtig ins Zeug legen, um den von Holzfällern dezimierten Wald wieder mit jungen Schößlingen aufzupeppen und somit den Grundstein für eine kontinuierliche Holzversorgung zu legen. Mit einer Schaufel macht sich das fleißige Männlein selbst in weit von seinem Häuschen entfernten Winkeln zu schaffen, wenn es gilt, noch ein kleines Bäumchen zu pflanzen.

Das Sägewerk

Hierher schleppen fleißige Träger die vom Holzfäller gefällten Bäume, und der Herr mit der Säge macht es zu Kleinholz, auch Bretter genannt. Diese werden dann in Industrie, Bauwirtschaft und Handwerk verbaut und verbrannt.

Gebäude

Der Steinmetz

Das kennen Sie schon aus dem Vorgängerspiel. Überall türmen sich Felsbrocken, und Sie finden keinen Platz, um ein dringend benötigtes Gebäude zu platzieren. Außerdem brauchen Sie ja Steine ... Ein Steinmetz ist die Lösung. Er benötigt zur Ausübung seines Berufes lediglich die Nähe solcher Steinhäufen und eine Spitzhacke. Dann produziert er Steinquader, die wiederum von den Bauleuten und Steinschleudern dringend benötigt werden.

Minen

Hat ein Geologe einen Rohstoff gefunden und Sie möchten in den Genuß desselben kommen, ist es erforderlich, ein entsprechendes Bergwerk am Fundort zu errichten. Dieses Bergwerk (oder Mine) beherbergt dann einen Bergmann, der zur Ausübung seiner Pflicht eine Spitzhacke benötigt. Da es sich um einen harten, gefährlichen Job unter Tage handelt, verlangt er außerdem nach einer gehörigen Portion Nahrung. Die kann aus Fisch, Fleisch, Reis oder Brot bestehen. Die Nahrungsmittel haben einen unterschiedlichen Nährwert, und ein Bergmann fördert somit unterschiedliche Mengen des Rohstoffes pro Nahrungsmittelleinheit zu Tage. Manche Bergwerkstypen verlangen auch ein bestimmtes Nahrungsmittel.

Die Standortsuche ist das wichtigste für die Effektivität der Minen. Lassen Sie also Ihre Geologen suchen, und platzieren Sie Minen nur dort, wo viele Schilder ergiebige Vorkommen anzeigen. Nach Errichtung der Mine fährt der Bergmann zehnmal in die Mine, *ohne* Nahrungsmittel zu benötigen! Ist die Mine ergiebig, dann haben Sie zehn Einheiten Rohstoffe! Das ist in manchen Kampagnenlevel der Schlüssel zum Sieg! Meist pendelt sich die Ergiebigkeit bei sieben Einheiten ohne Nahrung ein.

In der Kohlemine wird Kohle gefördert. Der Bergmann arbeitet am besten, wenn er Brot zu essen bekommt. Mit Fleisch begnügt er sich auch, nur bei Fisch muß er sich übergeben und fördert nur noch wenig Kohle.

In der Eisenerzmine wird Eisenerz gewonnen. Der hier arbeitende Bergmann arbeitet am besten, wenn er Schinken in seine Mine geliefert bekommt. Brot und Fisch tun es aber auch, ohne große Einbußen zu haben.

Im Goldbergwerk klopft der Bergwerksarbeiter in seinem verantwortungsvollen Job das Golderz aus den finsternen Stollen. Sein Geschmack ist wunderbar, er ißt am liebsten Fisch.

Siedler III

In der Edelsteinmine (nur Ägypter) gewinnen Sie die Rubine, Smaragde und Diamanten.

In der Schwefelmine (nur Asiaten) karrt man Schwefel aus einem Stollen, um Schießpulver zu gewinnen. Die Asiaten sind so spezialisiert, daß sie diesen Job nur tun, wenn sie Reis bekommen.

Die Goldschmelze

Das in der Goldmine gewonnene Erz wird hier zu handlichen Barren geschmolzen und dann eingelagert. Ein Barren Gold entsteht aus einem Sack Goldstaub und einem Sack Kohle.

Die Eisenschmelze

Das im Bergwerk gewonnene Erz wird hier zu Stahlbarren verarbeitet, dazu werden ein Sack Kohle und ein Sack Eisenerz benötigt.

Die Werkzeugschmiede

Mit Hilfe eines Sacks Kohle und eines Barren Stahl schmiedet der Werkzeugmacher jedes erforderliche Werkzeug.

Die Köhlerhütte (nur Römer)

Tief im Walde, wo die Abgase keine Sommerfrischler aus der Stadt mehr belästigen können, verwandelt der Köhler fünf Stapel Bretter in einen Sack Kohle.

Das Pulverhaus (nur Asiaten)

Aus Schwefel und Kohle entsteht hier das hochgefährliche Schießpulver.

Der Nahrungsmittelgewinnung und -verarbeitung dienend

Fischerhütte

Ein mit einer Angel »bewaffneter« Fischer startet von diesem Gebäude aus seine Fischzüge. Dazu sollte das Haus in der näheren Umgebung des Meeres stehen, um weite Wanderungen des Fischers zu vermeiden.

Farm

Eine Farm benötigt genügend Raum unterhalb des Gebäudes. Hier legt der mit einer Sense ausgestattete Bauer die Felder an und bewirtschaftet diese auch. Das Arbeitsgebiet können Sie natürlich ändern, aber das bedeutet einen Effektivitätsverlust durch zu lange Wege. Manchmal muß dies aber aus Platzmangel in Kauf genommen werden.

Eselzucht

Der Esel wird als armes Lastentier zum Handel mit befreundeten Parteien benötigt und erblickt hier das Licht der Welt.

Gebäude

Bauernhof

Auf dem Bauernhof geht es laut zu. Den ganzen Tag schreien Träger, Spatzen und Schweine um die Wette. Nur die Schweine haben einen Grund dazu: Sie werden eingefangen und zum Metzger geschafft.

Tip: Erst nach sieben Eimern Wasser und Getreide wird das erste Schwein/Esel produziert. Bauen Sie die Gebäude also so zeitig wie möglich! Danach erhalten Sie bei fast jedem Verfütterungsvorgang von einem Eimer Wasser und einem Bund Getreide ein Tier.

Metzgerei

Die im Bauernhof gemästeten Schweine hauchen hier mit einem letzten Quikser ihr schweiniges Leben aus und kommen, wenig später, gut geräuchert und abgehangen als Schinken wieder zum Vorschein (1Schwein = 1 Schinken).

Windmühle

Das Korn, das nicht an die Schweine und Esel verfüttert wurde, wird hier gemahlen und somit zu Mehl.

Bäckerei

Duftendes Brot entsteht hier nur mit Hilfe von Wasser und Mehl. Wird der Ofen mit Solarenergie oder mit Fernwärme geheizt?

Reisbauer (nur Asiaten)

Dieser Herr zieht in sumpfigem Gelände los und baut Reis an, der dann in der Schwefelmine und der Schnapsbrennerei gebraucht wird.

Schnapsbrenner (nur Asiaten)

Hier wird hochprozentiger Fusel gebrannt. Dem sprechen die Asiaten nicht nur vor dem Kampf gerne zu, auch ihr Gott bekommt dieses Gesöff geopfert.

Brauerei (nur Ägypter)

Hier werden Wasser und Getreide in Bier verwandelt, das dann in der Sphinx dem Gott Horus geopfert wird.

Winzerei (nur Römer)

Wie ein Bauernhof arbeitend, braucht der Winzer nur Sonne, um Wein zu produzieren, der dann Jupiter geopfert wird.

Spezialgebäude

Wohnhäuser

Wohnhäuser dienen ganz allgemein als Behausung für Ihre Siedler. Bauen Sie mehr Wohnhäuser, wenn Sie mehr Siedler brauchen.

Siedler III

Kleines Wohnhaus

Pro Haus gewinnen Sie zehn neue Siedler

Mittleres Wohnhaus

Pro Haus gewinnen Sie 30 neue Siedler

Großes Wohnhaus

Pro Haus gewinnen Sie 100 neue Siedler

TIP: Siedler, die rekrutiert worden sind, brauchen kein Wohnhaus mehr! Deshalb können Sie diesen Status im Siedlermenü überprüfen und gegebenenfalls Häuser abreißen. Ein Siedler, der nicht mehr durch ein Wohnhaus abgedeckt ist, tritt in den Streik, er schüttelt mit dem Kopf und scharrt mit den Füßen im Sand. Schützen Sie also, besonders im Multiplayer, Ihre Wohnhäuser!

Religiöse Gebäude

Die religiösen Gebäude dienen zur Gewinnung von Mana und beherbergen (produzieren) Priester. Die Priester sind in der Lage, genügend Mana vorausgesetzt, volksspezifische Zaubersprüche auszusprechen. Diese veranlassen dann die jeweilige Gottheit, Ihrem Volk beizustehen.



Sphinx/Kleiner Tempel

Das ist der heilige Ort der Opferung. Hier werden Reisschnaps, Bier oder Wein geopfert. Hat der Herr dann die Opferschale ausgesüffelt, geht die Kraft aus den geistigen Getränken durch den Geist des Gottes in Kampfgeist (Aufwertung der Soldaten) und die Geistlichkeit (Zaubersprüche/Mana) über. (Das ist ein geistreicher Satz, was?)

Pyramide/Großer Tempel

Haben Sie eine Pyramide oder einen Großen Tempel gebaut, erscheint kurz darauf der erste Priester. In gewissen Abständen spuckt der heilige Ort nun Kleriker aus, die Sie wie alle militärischen Einheiten bewegen, mit Schiffen transportieren und zu Gruppen zusammenfassen können.

Gebäude

Marktplatz

Mit Hilfe dieses Bauwerks können Sie Landhandel betreiben. Esel transportieren die Handelsgüter zu einem Platz Ihrer Wahl.

Lager

Diese offenen Lagerplätze beherbergen all Ihre Güter und Rohstoffe, die nicht in die Lager der produzierenden Gebäude passen. Ein Lager faßt 30 Einheiten. Sichern Sie sie entsprechend.



Anlegestelle

Das ist der Marktplatz für den Seehandel. Hier werden die Routen der Handelsschiffe festgelegt und die Güter, die Sie transportieren.

Militärische Gebäude

Militärische Gebäude können von Schwertkämpfern in Besitz genommen werden. Je nach Größe nehmen Sie eine bestimmte Fläche Land in Besitz. Von den Zinnen der Gebäude können Bogenschützen das Territorium verteidigen.

Wachturm

(Maximalbesetzung: 1 Schwertkämpfer, 2 Bogenschützen)

Die billigste Alternative: Wachtürme können selbst im unwegsamen Gelände schnell und kostensparend gebaut werden. Sie fassen allerdings nur drei Mann.

Großer Wachturm

(Maximalbesetzung: 2 Schwertkämpfer, 1 Speerkämpfer 3 Bogenschützen)

Der große Wachturm, kombiniert mit einem kleinen Wachturm, kann ein Lager sichern. Er faßt sechs Soldaten und ist erheblich kostenintensiver als sein kleiner Bruder. Auch beansprucht er ein tieferes Fundament und kann nur an bestimmten Stellen errichtet werden.

Siedler III

Burg

(Maximalbesetzung: 3 Schwertkämpfer, 3 Speerkämpfer, 4 Bogenschützen)

Die ultimative Sicherung. Die Burg faßt zehn Soldaten und ist somit selbst einem Massenansturm von Feinden gewachsen. Sie beansprucht jedoch sehr viel Material, Zeit und Raum.

Spähturm

Mit Hilfe dieses Gebäudes können Sie tief in unerforschtes Gebiet (und Feindesland) spähen.

Waffenschmiede

Wie der Name schon sagt, hier produziert ein mit einem Hammer »bewaffneter« Zivilist Waffen für Ihre Soldaten. Dazu benötigt er Kohle und Eisenbarren.

Fernwaffenwerkstätten

In der Katapulthalle/Ballistenwerkstatt/Kanonenwerkstatt werden die Fernwaffen und Munition für diese hergestellt. Jede Waffe kann für sechs Schuß Munition mit sich führen. Das Gebäude kann bis zu 30 Schuß Munition lagern.

Kaserne

Hierher werden die Schwerter, Piken und Bögen gebracht und damit dann Träger rekrutiert. Hier entstehen also die Soldaten.

Tip: Eine Kaserne kann bis zu acht Waffen jedes Typs lagern.

Heiler (Lazarett)

In der Nähe des Lazaretts befindliche verletzte Einheiten werden vom Heiler wieder gesund gepflegt.

Werft

Hier werden die Seefahrzeuge der Völker konzipiert, getestet und gebaut. Der hier arbeitende Siedler benötigt dazu einen Hammer.

Einheiten

Sondereinheiten

Alle bis jetzt genannten Berufsgruppen gehe ihrer Arbeit freiwillig und selbstverständlich nach. Sie benötigen ausschließlich das entsprechende Werkzeug und die Möglichkeit, ihren Job zu tun (wenn kein Baum da ist, kann der Holzfäller ihn nicht fällen ...) Anders ist es bei den von mir als Sondereinheiten bezeichneten Personen. Hierbei handelt es sich um nicht militärische Beamte, die vom Spieler direkt gesteuert werden können und somit ihre Befehle direkt von Ihnen beziehen. Hierzu zählen Spione, Geologen und Pioniere.

Der Spion

Ein Spion wird von Ihnen mittels Mausclick in noch nicht erforschtes Gelände geschickt. Er verfügt über sehr gute Augen (große Sichtweite) und kann sich auch ganz hervorragend vor den Blicken des Gegners verbergen. Nur militärische Einheiten des Feindes vermögen Spione zu entlarven. Dazu ist es notwendig, daß sich der feindliche Spion im Blickfeld des Kriegers befindet. Dann ist es für die Militärs natürlich ein leichtes, den Spion zu fangen und zu töten. Aber in Wirklichkeit, das weiß doch jedes Kind, werden Spione nicht einfach getötet. Der Staat benutzt gefangene Spione dazu, sie gegen eigene Spione auszutauschen. Deshalb wird ein entlarvter Spion »getötet«, und Sie

erhalten ihn wieder als Träger in Ihrem Einheitenkontingent.

Der Pionier

Ganz im Gegensatz zum sozialistischen Bildungssystem handelt es sich bei den Pionieren nicht etwa um pubertierende Jungkommunisten, sondern gestandene Männer mit paramilitärischen Ambitionen. Pioniere erobern auf Ihren Befehl hin feindliches oder neutrales Gelände und fügen es Ihrem Herrschaftsbereich hinzu. Wirkungsvoll sind 30 Pioniere, die von Soldaten gedeckt (Bogenschützen) feindliche Lager erobern und es den Trägern ermöglichen, die gelagerten Güter dem eigenen Warenstock hinzuzufügen. Zum Erobern (bzw. zum Zerstören) eines Gebäudes genügt es, wenn es keine Verbindung mehr zum eigenen Hoheitsgebiet hat. Für die Pioniere heißt das: Erobern Sie alles Land um ein feindliches Bauwerk herum, so wird dieses zerstört (nur im Multiplayer möglich).

Der Geologe

Mit dem Geologen treffen wir endlich wieder einmal einen alten Bekannten aus den Vorgängern von »Die Siedler III«. Ein Geologe erkundet auf Ihr Geheiß hin einen Bergkamm und markiert Rohstoffvorkommen mit einem kleinen Schildchen, auf dem Sie ohne Schwierigkeiten

Siedler III

auf die Art und sogar auf die Menge von hier schlummernden Rohstoffreserven schließen können. An diesen Stellen sollten Sie dann Minen errichten. In der Regel bedeuten große Symbole oder mehrere Goldklumpen auf den Schildern reiche Vorkommen, einzelne Klumpen oder nur ein kleiner Punkt kennzeichnen geringe Vorkommen. Dabei bedeuten silberne Klümpchen Eisenerz, schwarze Kohle, goldene stehen für das Vorkommen von – (na was wohl?), verschiedenfarbige Pünktchen (rot, gelb) deuten auf Edelsteine hin, und ein gelbes Dreieck markiert Schwefelvorkommen.

Die Esel

Diese possierlichen Langohren sind natürlich aus der Siedlerwelt nicht wegzudenken. Sie bekommen auch in »Die Siedler III« einen gebührenden Platz. Nur helfen sie nicht mehr den Trägern bei ihrer Arbeit, sondern zeichnen ganz allein für den Handel verantwortlich.

Die militärischen Einheiten

Wie auch schon die Sondereinheiten werden Ihre Kämpfer in Echtzeitmanier gesteuert. Sie können sie sowohl patrouillieren lassen als auch den Feind mißachtend stur ihren Weg laufen lassen. Weiterhin befolgen Ihre Kämpfer einen »Position halten«-Befehl.

Der Schwertkämpfer

Diese Einheit hat einen gewissen Sonderstatus. Es ist nämlich ausschließlich Schwertkämpfern vorbehalten, feindliche Militärgebäude zu besetzen. Auch die eigenen Wachgebäude können nur von Schwertkämpfern in Besitz genommen werden. Außerdem sind sie hervorragende Nahkämpfer.

Der Bogenschütze

Als ideale Fernkampfeinheiten laufen Bogenschützen zur Hochform auf, wenn Sie sie auf den Zinnen Ihrer Burgen und Türme postieren, wo sie selber geschützt vor den Pfeilen der Gegner den Feind mit einem totbringenden Pfeilehagel überschütten können. Außerdem haben sie in dieser Position eine deutlich höhere Reichweite. In Massen auftretend sind sie auch zu Fuß eine ernst zunehmende Gefahr für den Gegner. Allerdings haben Bogenschützen einer Nahkampfeinheit im Handgemenge keinerlei Panzerung entgegenzusetzen und sind somit für Speerkämpfer und Schwertträger eine leichte Beute. Zu warnen ist auch vor einem bösen Zauber, der Bogenschützen in Pioniere verwandelt. Doch wer glaubt schon an Zauberei ...?!?

Einheiten

Der Speerkämpfer

Diese Nahkampfeinheit macht sich besonders als Schutz für Burgen und Türme ideal. Durch die lange Waffe können sich Speerkämpfer den Feind im Handgemein vom Leib halten. Sie stecken dadurch weniger Schaden ein als Schwertkämpfer. Sie richten aber auch weniger Schaden an und sind somit die Defensiveinheit Ihrer Wahl.

Der Priester

Priester steuern Sie wie ganz normale Sondereinheiten, Sie können Sie zusammenfassen, Routen festlegen und an jeden zu Fuß erreichbaren Punkt der Karte schicken, auf Fähren verladen und so weiter. Sein volles Potential entfaltet ein Priester aber erst, wenn Sie ihn alleine anwählen. Dann offenbart er Ihnen ein Zaubersprachenmenü. Hier sehen Sie anhand der Balken hinter dem jeweiligen Icon, wie oft ein Priester mit dem zur Zeit vorhandenen Mana einen Spruch aussprechen bzw. einen Zauber ausführen kann. Den Manabedarf eines jeden Spruches können Sie im Siedlermenü unter »Wunder« kontrollieren! Näheres zu den Sprüchen finden Sie unter »Magische Sprüche und Zauberei (oder wie kann ein Gott Ihnen helfen?)«.

Der Heiler

Heiler wohnen in dem Haus, dem der Heilige Lazarus seinen Namen geliehen hat, nämlich im Lazarett. Hierher kommen die angeschlagenen Krieger, die sich nahe genug am Lazarett befinden, um sich vom Heiler ihre Medizin zu holen. Manchmal marschieren der Herr sogar selber hinaus, um die Recken zu kurieren.

Fernkampfaffen

Jedes Volk verfügt über seine eigene Fernwaffe. Die Ägypter besitzen Ballisten, die Römer Katapulte und die Asiaten Kanonen. Die Waffen sind unterschiedlich stark und auch unterschiedlich teuer. So ist der Produktionsaufwand für die stärkste Waffe im Spiel, die Kanone, immens. Die Fernwaffen unterscheiden sich auch in Treffsicherheit, Durchschlagskraft und Reichweite. Sie schießen jedoch nur auf Militärbauwerke und andere Fernwaffen, können nicht über Gebirge, durch dichte Wälder oder Gebiete mit Felsen fahren und auch nicht auf Fähren verladen werden.

Kanonen (nur Asiaten)

Kanonen sind die stärkste Waffe im Spiel. Zwei Schüsse reichen aus, um einen (kleinen) Wachturm in Schutt und Asche zu legen.

Siedler III

Sie kostet aber auch eine ganze Menge, und auch die Munition ist nicht billig.

Ballisten (nur Ägypter)

Diese Waffen kommen nicht ganz an die Treffsicherheit und Durchschlagskraft der Kanonen heran. Sie kosten aber auch weniger. Die Munition verlangt alles von den Holzfällern.

Katapulte

Die Durchschlagskraft dieser Konstruktion ist akzeptabel. Wenn man nur manchmal das Ziel treffen würde! Deshalb ist es besser, mehrere Katapulte auf ein Ziel schießen zu lassen, dann trifft wenigstens einer von vier Steinen das Ziel...

Bei den Kosten können Sie sich auch beruhigt vier oder mehr Katapulte leisten. Als Munition werden ganz einfach Steine geschossen ... (6 Steine = 6 Schuß).

Kosten pro Fernwaffe/Munition

Römer: Katapult

(6 Bretter – 3 Eisen – 6 Steine/6 Steine)

Asiaten: Kanone

(3 Bretter – 8 Eisen – 6 Pulver/3 Eisen – 6 Pulver)

Ägypten: Balliste

(5 Bretter – 6 Eisen – 6 Stämme/3 Eisen – 6 Stämme)

Schiffe

Diese Seefahrzeuge werden in der Werft gebaut. Zu steuern sind sie genau wie Landeinheiten. Zu Problemen mit störrischen Frachterkapitänen lesen Sie das Kapitel über den Handel zur See.

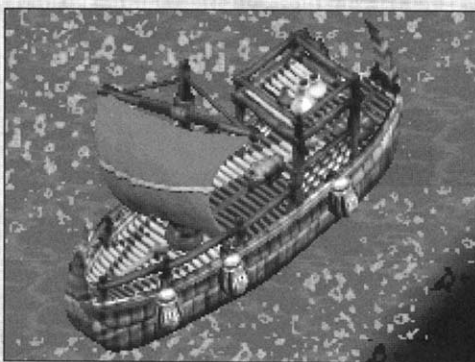
Kosten pro Schiff (Handelsschiff/Fähre)

Römer: 6 Bretter – 1 Eisen/

4 Bretter – 1 Eisen

Asiaten: 4 Bretter/5 Bretter

Ägypter: 8 Bretter – 2 Eisen/7 Bretter



Handelsschiffe

Diese Transportmittel sind für einen effektiven Seehandel unerlässlich. Je nach Bauart transportieren Sie unterschiedliche Mengen an Waren.

Einheiten

Waren pro Handelsschiff

Römer:	3 Stapel á 8 Wareneinheiten
Asiaten:	4 Stapel á 8 Wareneinheiten
Ägypter:	2 Stapel á 8 Wareneinheiten

Fähren

Auch die Fähren haben, je nach Volk, unterschiedliche Zuladungskapazitäten. Sie benötigen Fähren, um Einheiten trockenen Fußes über das Wasser zu bekommen.

Personen pro Fähre:

Römer:	7
Asiaten:	6
Ägypter:	9

Siedler III

Magische Sprüche und Zauberei (oder wie kann ein Gott Ihnen helfen?)

Ein neuer Bestandteil von »Die Siedler III« ist die Anwendung von Magie. Als Währung für Magie wird sogenannte Mana verwendet. Die *Brockhaus-Enzyklopädie*, 19. Auflage schreibt darüber folgendes:

»Mana« (melanesisch: das außerordentlich Wirkungsvolle) Ursprünglich polynesisches Wort für eine dem magischen Denken zahlreicher früherer Kulturen vertraute übernatürliche Kraft, die in Naturerscheinungen, Dingen, in Tieren, aber auch im Menschen wirksam sein kann; sie wird als numinose Macht erfahren, die zum Guten oder Bösen wirken kann.

Ihr Besitz oder ihre Kontrolle wird als größter Vorteil angesehen und gilt teilweise als übertragbar (z.B. im Kannibalismus).

Der Besitz von Mana wird vor allem dem Häuptling, Medizinmann, König zugeschrieben, ist aber auch bei anderen Menschen unter bestimmten Zuständen, z.B. bei der Jagd, oder bei einer besonderen Begabung vorhanden.

Mana- und Tabuvorstellungen, das heißt die ehrfurchtsvolle Scheu vor »mächtigen« Dingen, regulieren frühe Formen des gesellschaftlichen Lebens (z.B. sind die Frauen »tabu«, die am »Mana« ihres Mannes oder ihrer Eltern partizipieren).

Jedem Volk stehen acht Zaubere zur Verfügung. In einem der heiligen Gebäude werden Alkoholika der Gottheit geopfert, und im anderen werden Priester ausgebildet. Die Priester können dann, genügend Mana vorausgesetzt, Zaubersprüche aussprechen. Dazu muß der Priester meist in unmittelbarer Nähe des Wirkungsortes sein. Hierfür gibt es zwei Ausnahmen, die ich bei der Beschreibung der Zaubersprüche noch kennzeichnend erwähnen werde.

Zauber des Jupiter

Das Magische Auge

Über einem Bereich, der etwas größer ist als der Sichtbereich eines Spions, wird der »Nebel des Krieges« gelüftet. Dadurch können Sie sehen, was dort gerade passiert. Dieser Zauber ist einer, für die der Priester nicht am Ort des Wunders sein muß.

Göttliches Grün

Wüste verwandelt sich durch ein von Jupiter gesandtes Gewitter in Grasland, das Sie fortan bebauen und besiedeln können.



Magie

Wunderbares Wachstum

Jupiter bittet seine Schwester Ceres, die Göttin der Fruchtbarkeit, für diesen Zauber um Hilfe. Getreide, Reis oder Wein wachsen mit einem kräftigen Schub und ermöglichen so eine schnellere Ernte.

Angreifer ängstigen

Wenn Sie in Ihrem eigenen Land angegriffen werden, kann Jupiter Ihre Feinde verunsichern. Die Attacken Ihrer Feinde verursachen dadurch für eine kurze Zeit nur noch die Hälfte des sonst üblichen Schadens.

Göttliche Gabe

Ein Klacks für einen Gott, er greift in sein zu allen Zeiten gut gefülltes Lager und wirft eine handvoll Waren auf die Erde. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber sicher sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Midas' Hand

Jupiter kann Eisen in Gold verwandeln. Dazu bedarf er allerdings der Hilfe seines Bruders Neptun, der das Eisen für seinen Dreizack benötigt, der im Salzwasser immer so schnell rostet. Deshalb ist er bereit, das Eisen mit Gold aufzuwiegen. Dieses Wunder muß in der Nähe eines Schiffswracks stattfinden.

TIP: Das Eisen bringen Sie am besten über einen Marktplatz mit Eseln zum Wrack. Günstig ist es, wenn das Wrack außerhalb Ihres Herrschaftsgebietes liegt, da Ihre pflichtbewußten, aber ein wenig dämlichen Träger es sonst schnell wieder zur nächsten Schmiede schleppen.

Schwindende Schätze

Wenn Ihre Gegner über zu viele Bodenschätze verfügen, sollten Sie das ändern. Ein selbstmörderischer Priester und genügend Mana, und schon befinden sich im Felsen unter der verfluchten Mine nur noch die Hälfte der Rohstoffe.

Barbaren bekehren

Als Römer wissen Sie, daß die vielen Völker in dieser Welt nur darauf warten, ebenfalls zur zivilisierten antiken Welt zu gehören. Wenn Ihnen also wieder einmal eine Horde ungewaschener Barbaren – seien es Ägypter, Asiaten oder Computerbuch-Autoren – gegenübersteht, dann bekehren Sie diese doch einfach.

Siedler III

Die Zauber des Horus

Horus' Hitze

Für Horus, den ägyptischen Sonnengott, ist es natürlich ein leichtes, saftiges Grasland in Wüste zu verwandeln.

TIP: Besonders effektiv ist dieser Zauber dort, wo Ihre nichtägyptischen Gegner eigentlich auf reiche Ernte hoffen.

Göttliches Grün

Mit der gleichen Technik ist er natürlich in der Lage, Sumpfland, mit dem bekanntlich nur Asiaten etwas anfangen können, in saftiges Grasland zu verwandeln.

Fisch zu Fleisch

Horus hat einen Deal mit Ch'ih-Yu. Jener liefert diesem Fische und bekommt dafür das, was bei Ch'ih-Yus Festmahlen übrig bleibt. In der Regel ist das Fleisch. Was Ch'ih-Yu mit den Fischen macht, weiß Horus nicht ...

TIP: Der Tausch funktioniert leider nur in der Nähe von Pilzen!



Waldbrand

Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Gegner über viel zuviel Holz verfügen, dann könnte ein kräftiges Gebet Horus dazu bringen, dem ein wenig abzuhelpfen.

TIP: Besonders wirkungsvoll in dichten Waldbeständen, da das Feuer im dichten Wald durchaus auf Nachbarbäume übergreift.

Göttliche Gabe

Ein Strauß göttlicher Geschenke fällt vom Himmel. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber sicher sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Soldaten stärken

Horus ist die Sonne. Und die Sonne scheint allen und überall. Und weil ihr Gott immer präsent ist, noch auf dem entferntesten Schlachtfeld, kann es einem Priester gelingen, die Kampfkraft Ihrer Krieger kurzfristig zu verdoppeln. Sie verursachen dann bei ihren Attacken den doppelten Schaden.

Magie

Gegner bannen

Für Ihren Priester wahrscheinlich ein Himmelfahrtskommando, für Ihre Armeeen möglicherweise die Rettung in höchster Not. Alle gegnerischen Soldaten, die sich bei diesem Zauber im näheren Umkreis um Ihren Priester befinden, werden durch diesen Zauber auf den Schwingen des Horus davongetragen und dort, wo Sie es wünschen, wieder abgesetzt.

Schützen strafen

Gegnerische Bogenschützen können Ihrer Armee schnell große Verluste zufügen, und das kann Horus gar nicht leiden. Deshalb ist er gerne bereit, Ihnen weiterzuhelfen und die gegnerischen Bogenschützen zu bestrafen. Er verwandelt sie nämlich einfach in Pioniere.

Wunder des Ch'ih-Yu

Schnee schmelzen

Das ist für Ch'ih-Yu mit seinem Feueratem natürlich eine leichte Übung. Wenn Ihnen also ein Schneefeld im Weg ist oder Sie dort noch weitere Rohstoffe vermuten, lassen Sie das Ihren Gott erledigen.



Steinfluch

In einem Steinfeld kann man nicht bauen, durch ein Steinfeld kann man keine Kriegsmaschinen transportieren und falls Sie einmal auf asiatische Gegner treffen sollten: Bis die ein Steinfeld mal abgebaut haben, wo man zum Bauen doch kaum Steine braucht – das dauert ...

Lassen Sie den Drachen einfach einen Haufen Steine auf die von Ihnen gewünschte Stelle werfen. Tut ihm gut. Und Ihnen auch.

Viele Fische

Ch'ih-Yu hat einen Deal mit Horus. Dieser liefert ihm Fische und bekommt dafür das, was bei Ch'ih-Yus Festmahlen übrig bleibt. In der Regel ist das Fleisch. Was Horus mit dem Fleisch macht, weiß Ch'ih-Yu nicht. Aber die Fische setzt er seinen Fischern vor die Nase, so daß diese eine bessere Fangquote haben ...

Siedler III

Göttliche Gabe

Ein Strauß göttlicher Geschenke fällt vom Himmel. Die Zusammensetzung ist immer ein wenig zufällig, aber sicher sind es Dinge, die Sie brauchen können.

Stein zu Eisen

In Asien gibt es viele Millionen Geister- und Götterwesen. Und einen wird's schon geben, der Ch'ih-Yu einen Gefallen tut und an Gräbern Steine in Eisen verwandelt. Sonst würde das ja nicht klappen.

Funktioniert aber wirklich nur an Gräbern!

Göttlicher Schild

Die Unverwundbarkeit von Ch'ih-Yus Drachenhaut können seine Priester teilweise auf asiatische Soldaten übertragen. Bei diesem Wunder wird der Schutz für alle eigenen Soldaten im näheren Umkreis um 30% erhöht.

Samuraischwert

Verwandeln Sie Ihre Krieger in wandelnde Häckselmaschinen. Für einige Zeit attackieren Ihre Soldaten doppelt so schnell wie vorher.

Hilfe herbeirufen

Ihre eigenen Truppen sind gerade weit entfernt, und eine Horde Feinde bedroht einen Ihrer Türme?

Dann bitten Sie Ch'ih-Yu, die weit entfernten eigenen Soldaten schnell herbeizubringen. In Sekundenbruchteilen eilen sie dann Ihren bedrängten Gebieten zu Hilfe. Dieser Spruch ist leider sehr teuer, da sich Ch'ih-Yu ungern von seiner aktuellen Zwischenmahlzeit entfernt ...

Dies ist das zweite Wunder mit Entfernungswirkung. Allerdings landen die geholten Truppen in unmittelbarer Nähe des Priesters. Zumindest er muß also in der Nähe der Bedrohung stehen.

Infrastruktur

Tips und Tricks

Allgemeine Strategie und Taktik

«Jetzt stelle' mer uns ma ganz dumm ...», um mit klassischen Worten ein schweres Thema zu beginnen (aus: H. Spoerl, «Die Feuerzangenbowle»).

Sie haben von uns nun schon viel über Bedienung und Menüs erfahren, kennen die Völker und Götter und stehen nun vor der höheren Weihe der Siedlerkunst. Wir möchten jetzt hier vor Ihren Augen ein fiktives Beispielszenario entwerfen und mit Ihnen durchspielen, schließen Sie also die Augen (HALT, noch nicht!), aber nur im Geiste, denn mit geschlossenen Augen läßt sich ganz schlecht lesen. Lehnen Sie sich zurück, und genießen Sie das Schauspiel, das sich Ihnen bietet.

Die Infrastruktur

Wer denkt, daß mit dem Wegfall der Straßen in «Die Siedler III» die Infrastruktur kein Problem mehr für den Spieler darstellt und damit auch kein Thema mehr für ein Hintbook ist, hat sich geschnitten! Nach wie vor ist eine gute Infrastruktur der Schlüssel zum Erfolg. Auch Staus sind nach dem neuen Transportsystem nicht unmöglich. Sie kommen zwar nicht häufig vor, aber durch die Beachtung von Höhenlagen und Ge-



ländeigenheiten werden die Träger und anderes Fußvolk manchmal in enge Bahnen gezwungen, die dann, wenn das «Verkehrsaufkommen» steigt, durchaus verstopfen können.

Siedler III

Hier ein paar Tips zum erfolgreichen Aufbau der Infrastruktur.

- Ordnen Sie verschiedenen Gebieten Industriezweige zu, es hat keinen Zweck, wenn das im Süden geerntete Getreide in den Norden zur Mühle gebracht wird, um dann wieder zum Bäcker im Süden transportiert zu werden. Das Wasser für den Bäcker kommt vielleicht gar aus dem Nordosten ... Diese langen Wege sind meist kein Problem, wenn Sie massig Träger zur Verfügung haben, es dauert jedoch deutlich länger, bis z.B. die Waffen an der Front sind. Bei einer Massenrekrutierung kann dann aber das ganze Wirtschaftssystem zusammenbrechen ...
- Bedenken Sie das auch bei der Wahl der Arbeitsgebiete für Farmen etc.: je länger der Fußmarsch ins Arbeitsgebiet, desto unproduktiver das Gebäude.
- Bedenken Sie, daß Bauern, Winzer und Förster genügend fruchtbares Land benötigen, um ihren Beruf ausüben zu können. Ist dieses Land »zertrampelt«, dann ist es zum Bepflanzen ungeeignet.
- Halten Sie immer genügend Träger bereit, für große Ländereien sollten Sie das Trägerminimum auf mindestens 40% stellen! Nichts ist tödlicher für eine Wirtschaft als der Mangel an Trägern. Das wissen Sie spätestens, wenn Sie einmal ein Großes Wohnhaus mit nur zwei Trägern fertigstellen wollen! Da ruht der Finger praktisch auf der F12-Taste!
- Kleine Häuser sind zwar wesentlich billiger in der Errichtung, hinken aber im Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich hinterher! Haben Sie den Platz, dann warten Sie lieber ein wenig länger auf das Gebäude. Sie brauchen sich aber nicht gleich wieder Sorgen um Träger zu machen.
- Geben Sie zu Beginn nicht zu viele Bergwerke in Auftrag. Bergwerke stehen in der Baupriorität ziemlich weit oben, so daß z.B. zehn Bergwerksbaustellen erst einmal beliefert werden, und die Baustelle für die dringend benötigte Werkzeugschmiede kein Baumaterial bekommt! In einem solchen Fall deaktivieren Sie unnötige Baustellen, bis das betreffende Gebäude fertiggestellt ist. Anschliessend schalten Sie die Baustellen dann nach und nach wieder an.

Unterschiede

Andere Länder, andere Sitten

Wie am Anfang schon erwähnt, unterscheiden sich die Völker in ihren Sitten und Gepflogenheiten. Deshalb ist natürlich für jedes Volk auch eine andere Grundstrategie erforderlich, was sowohl die Missionen als auch das Mehrspieler-spiel betrifft. Deshalb spielen wir das Szenario einmal durch und listen dann die unterschiedlichen Strategien am Ende auf. Stellen Sie sich vor, Sie starten mit Ihrem Völkchen an einem lauschigen Plätzchen an der Küste. Am Fuße Ihres Wachturms liegen ein Häufchen Werkzeuge und ein Stapel Bretter sowie ein Haufen Steine. Im Westen sehen Sie das Blaue Meer, im Osten in der Ferne einen Gebirgszug. Der Weg dahin führt durch einen Wald, während der Weg nach Süden durch ein riesiges Steinfeld versperrt wird! Im Süden ist der zu vernichtende Gegner. Im Norden breitet sich eine Ödlandfläche aus, die an grünen Rasen stößt. Das ist die, zugegebenermaßen leicht vereinfachte, Umgebung. Wie würden Sie an das Spiel herangehen?

Gut, wenn Sie es wissen, brauchen Sie nicht weiterzulesen ...

Als frischgebackener Feldherr benötigen Sie zum Funktionieren Ihrer Wirtschaft zunächst eine leistungsfähige Bauwirt-

schaft, das bedeutet Holz und Steine. Das erste ist also, die Grundversorgung zu sichern und sich etwas Raum zu verschaffen. Bauen Sie also zwei Holzfäller in die Nähe des Waldes, nicht zu dicht zusammen, später sollten Sie dann zwischen die Holzfäller noch einen Förster setzen. Das ist die absolute Grundversorgung mit Holz, der Rest des Holzes sollte bei der Ausbreitung in Richtung Osten abfallen. Das nächste sind zwei bis drei Steinmetze, die den Steinen in der näheren Umgebung zu Leibe rücken und beginnen, den Weg nach Süden freizuschlagen. Die Bauindustrie der drei Völker ist aufgrund ihrer Vorlieben so unterschiedlich, daß ich sie am Ende noch ausreichend erkläre. Neben den Wachturm kommt gleich noch der Auftrag für ein Sägewerk. Sie haben einen Geologen unter Ihrem Fußvolk gesichtet und schicken ihn gleich auf Erkundungstour in Richtung Osten. Zur Expansion benutzen Sie, da Sie wissen, daß da kein Feind lauert, keinen Wachturm, das wäre Verschwendung von Baumaterial in dieser Zeit! Was sie brauchen, sind massenhaft Pioniere, also: Neben das Sägewerk wird ein großes Wohnhaus gebaut, dann sollten Sie aller Sorgen ledig sein. Jetzt ist es an der Zeit, das Menü ein wenig zu justieren. Stellen Sie die Priorität für Träger auf ca. 40% und die der Bauarbeiter auf 35%, deaktivieren Sie die

Siedler III

Autorekrutierung. Das ermöglicht es Ihnen, erst Upgrades abzuwarten und bei Bedarf zu rekrutieren. Dann sollten Sie die Transportpriorität von Stämmen und Stein ganz nach oben stellen. Wenn das Wohnhaus fertig ist, kommandieren Sie 30 Pioniere ab, die dann das Land in Richtung Gebirge einnehmen. Plazieren Sie Ihre Minen (etwa doppelt so viele Kohleminen wie Eisen und Goldminen). Bauen Sie für die Erstversorgung zwei Fischer an Ihrer Küste. Sorgen Sie ständig für Platz und Baumaterial! Errichten Sie bei Bedarf ein neues Sägewerk und mehr Holzfäller.

TIP: Es hat natürlich wenig Sinn, zuviel Baumaterial zu haben, da die Holzfäller und Steinmetze, die für Platz sorgen sollen, nicht mehr arbeiten, wenn die Lager voll sind. Hier gibt es drei Lösungen: Entweder Sie schätzen den Überfluß als vorübergehende Erscheinung ein (weil vielleicht Träger fehlen), dann tun Sie gar nichts oder schaffen sich durch das Einlagern in Lager ein dickes Polster für Ihr nächstes Großbauvorhaben! Wenn sich jedoch zeigt, daß Sie definitiv zuviel Baumaterial haben, aber gern die Steinfront weiter dezimieren wollen, etwa um Platz zu haben, dann sollten Sie einen Marktplatz bauen, der schluckt schon mal 30 Einheiten, die dann nicht mehr im

Wege liegen. Ist es noch mehr, schicken Sie einfach Ihre Handelskarawane (sprich: Esel) auf die Reise, und lassen Sie das ganze Material außerhalb Ihres Territoriums ablegen. So können Sie im Notfall noch in dieser Richtung expandieren und haben ein Lager, daß keinen Platz wegnimmt! Das gleiche funktioniert natürlich auch mit Seehandelsrouten.

Jetzt haben Sie auch endlich einen Bauplatz für eine Getreidefarm, mit viel Platz südlich des Gebäudes. Das vermeidet lange Wege und garantiert eine gute Produktivität! Bauen Sie die Farmen so früh wie möglich, es dauert, bis das Getreide gesät ist und wächst! Wenn das erste Korn geerntet wird, sollten Sie die Mühle bauen (in der Nähe der Farm) und in ihrer Nähe eine Bäckerei in Auftrag geben. Vergessen Sie nicht, nach einem fließenden Gewässer Ausschau zu halten und hier ein Wasserwerk zu bauen. Stellen Sie die Versorgung der Bergwerke wie folgt ein:

Fisch: 100% Goldmine, 50% Eisenmine, 100% Kohlemine

Brot: 100% Kohlemine, 50% Eisermine.

Wirtschaft

Parallel hierzu sollten Sie beginnen, Eisen- schmelze (Priorität), Waffen- und Werk- zeugschmiede und eine Goldschmelze zu bauen. Zu diesem Zeitpunkt dürfte Holz nicht mehr das Problem sein! Steigern Sie die Versorgung der Eisenerzmine mit Brot auf 100%. Bauen Sie im Süden eine Kaserne, und rücken Sie die Steinmetze näher an das Steinfeld heran. (Neubau, Abriß). Jetzt kommt die Wirtschaft so richtig in Schwung, Sie sollten mit dem Werk- zeugschmied in der Anfangszeit Hämmer, Schaufeln und Spitzhacken sowie Sensen herstellen. Sichern Sie sich nun mit Wachgebäuden nach Süden ab, und be- setzen Sie sie mit dem Maximum. Bauen Sie in vorderster Front ein Lazarett und noch ein oder zwei Kasernen. Sie können so im Falle eines Angriffs schnell auf »Autorekrutieren« schalten und haben auf diese Weise die Krieger gleich an der Front! Auch eine Fernwaffenwerkstatt ist jetzt hier am richtigen Platz. Haben Sie genügend Baumaterial übrig und genü- gend Getreide, können Sie laufend die Nahrungsmittelindustrie aufstocken. Zwei bis drei Bäcker, einen Fleischer und zwei Schweinefarmen sowie als Grundlage dafür ca. fünf Getreidefarmen sollten Sie schon haben, um dann mehrere Eisen- schmelzen mit Nahrung versorgen zu können und damit Waffenschmieden mit ausreichend Eisen. Die Goldschmiede hat

die Arbeit eingestellt! Sie sollten schnell- stens ein Lager bauen! Sichern Sie die Wertgegenstände (wie im richtigen Leben) gegen fremden Zugriff ab!

TIP: Der sicherste Platz ist eine einsame, aber zu Ihrem Territorium gehörende Insel. Der Feind (auch im Multiplayer) wird selten auf die Idee kommen, oder die Zeit haben, das Wasser nach solchen Depots abzusuchen! Richten Sie eine See- handelsroute ein, die nur Goldbarren auf ein kleines, mit einem Wachturm oder durch Pioniere in Besitz genommenes Eiland transportiert. Schon haben Sie ein unerschöpfliches und sicheres Lager!

Vergessen Sie nicht, für geistige Getränke zu sorgen. Diese werden dann in zwei bis drei kleinen Tempeln gelagert. Je mehr Tempel, desto mehr geistiges Getränk wird pro Zeiteinheit in Mana und Up- grade umgesetzt. (Aber: desto mehr Getränk wird auch nötig, um diesen Vorteil auszunutzen!) Ein großer Tempel hingegen reicht völlig, da er alle fünf Minuten einen neuen Priester ausspuckt!

Weiter im Szenario! Ihre fleißigen Stein- brecher haben es geschafft, der Durch- bruch nach Süden ist jetzt auch für Schweres Kriegsgerät kein Problem mehr. Rücken Sie nun mit Ihrer Streitmacht bis

Siedler III

an die gegnerische Grenze vor. Schicken Sie vorher aber einen Spion, um sich ein Bild vom Feind zu machen! Packen Sie Ihren Gegner an einer Schwachstelle, und versuchen Sie, soviel wie möglich Schaden an seiner Industrie anzurichten! Das schwächt ihn und verschafft Ihnen Zeit, weiter aufzurüsten. Zerschießen Sie ihm Wachtürme mit Ihren Fernwaffen, und folgen Sie dem Grundsatz: Wenn ein Mosquito sticht, muß sich selbst ein Elefant die Zeit nehmen, sich zu jucken! Nutzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten weise, Sie haben nur einen begrenzten Mana-Vorrat! Um den Gegner zu hindern, seinerseits mit schweren Waffen anzugreifen, können Sie einen Förster anweisen, Bäume zu pflanzen, damit das Kriegsgerät stecken bleibt. Halten Sie sich auf dem laufenden, was die Pläne des Gegners anbelangt. Ist das Spiel in einer Patt-Situation, ein Zeitpunkt, zu dem weder er noch Sie deutlich die Oberhand gewinnen können, die Grenze befestigt ist und das Spiel in eine Materialschlacht ausufert, dann sammeln Sie sich, und versuchen Sie, Ihre Industrie und Infrastruktur in Schwung zu halten. Lassen Sie sich nicht aufreiben! Ändern Sie die Strategie, das Moskitospielen hat jetzt keinen Zweck mehr, es schwächt Sie nur zu sehr. Bauen Sie eine effektive Verteidigungslinie auf, und fangen Sie jeden Spion ab. Truppen patrouillieren um

somit Spione aufzuspüren. Ziehen Sie Ihre Streitmacht an einem Ort zusammen, der den Gegner im unklaren über Ihre Absichten und Ihre Stärke läßt. Lassen Sie einen Teil Ihrer Truppen patrouillieren und somit Spione aufspüren. Ziehen Sie Ihre Streitmacht an einem Ort zusammen, der den Gegner im unklaren über Ihre Absichten und Ihre Stärke läßt. Dazu eignet sich ein dichter Wald am besten. Warten Sie mit dem Rekrutieren, bis die Aufwertung abgeschlossen ist! Dann dürfte ein gezielter Vorstoß ins Hinterland des Feindes (vielleicht auch auf einem Umweg oder per Schiff) der erfolgreichste Weg zum Sieg sein.

Wirtschaft

Die wichtigsten Unterschiede der Wirtschaft im Überblick

Bauwirtschaft

Die Präferenzen hierfür variieren natürlich von Karte zu Karte stark. Sie sollten selber ein Gefühl dafür entwickeln, was die Holz- und Steinversorgung angeht.

Römer: Es werden Steine und Holz etwa in gleicher Menge benötigt, wobei bei Wohngebäuden die Steine überwiegen. Fünf Steinmetze, sechs Holzfäller (zwei beim Förster, die anderen zum Abholzen) und ein Förster sind eine gute Kombination. Zwei bis drei Sägewerke sind ausreichend.

Asiaten: Es wird viel mehr Holz benötigt! Dagegen werden die zwei Steinmetze schnell volle Lager haben! Als Grundausstattung für die Holzindustrie sind zwei Förster, sechs Holzfäller und zwei Sägen die Mindestvoraussetzung. Erweitern Sie bei Bedarf diesen Grundstock.

Ägypter: Diese benötigen viel mehr Steine als Holz. Hier reicht für den Anfang das Holz, das bei der Rodung der Wälder abfällt. Ein oder zwei Sägewerke sind aber hier auch nötig, um die Produktivität und die nötige Geschwindigkeit der Holzverarbeitung zu gewährleisten, was wiederum die Effektivität der Holzfäller garantiert. Steinmetze sollten Sie an allen verfügbaren Steinhaufen anlegen.

Siedler III

Schwerindustrie

In der Schwerindustrie unterscheiden sich die Völker im Rohstoffbedarf und in der Produktion von verschiedenen Fernwaffen.

Römer: Sie sollten ca. doppelt so viele Kohleminen wie Eisen und Goldminen anlegen. Bei Bedarf lassen Sie sich bei der Kohleproduktion von einem oder zwei Köhlern unterstützen. Der Kohlebedarf ist eher moderat. Die Schleuder benutzt als Munition Steine, ist also in bezug auf Rohstoffe eher unkritisch.

Asiaten: Sie sollten unbedingt drei bis viermal so viele Kohleminen anlegen wie Eisenerz- und Golderzminen. Sie benötigen für sechs Gebäudetypen Kohle! Verzichten Sie allerdings auf die Produktion von Kanonen, dann brauchen Sie nur etwas mehr als die Römer, da dann zusätzlich nur die Destille Kohle benötigt. Die Kanonen benötigen Unmengen an Rohstoffen, deren Herstellung fast immer Kohle voraussetzt.

Ägypter: Hier haben Sie, bei gleicher Strategie, den geringsten Kohlebedarf, da es für die Ägypter vorteilhafter ist, Edelsteine zu suchen, anstatt Kohle für das Schmelzen von Goldbarren auszugeben, die für dieses Volk nur halb so wertvoll sind wie für die anderen Völker. Haben Sie jedoch keine Edelsteine, dann müssen Sie wohl in den sauren Apfel beißen und haben dann den gleichen Bedarf an Kohle wie die Römer. Allerdings ist die Kampfkraft der Ägypter deutlich schlechter, somit müssen Sie diesen Umstand durch Masse wieder wett machen. Die Ballisten der Ägypter benötigen als Munition rohe Stämme und Eisen, belasten also Ihre Rohstoffproduktion mit Kohle- und Eisenerzbedarf.

Handel

Nahrungsmittelindustrie

Römer: Grundsolide Nahrungsmittelwirtschaft! Sie benötigen Korn für Mühle und Schweinefarm. Die Götter werden durch den Winzer mit Geistigem versorgt. Engpässe sind bei gutem Managing so gut wie ausgeschlossen.

TIP: Zwei Bauernhöfe versorgen eine Mühle, die wiederum mit zwei bis drei Bäckern »fertig wird«. Ein Metzger verarbeitet gut und gerne die Produktion von zwei Schweinefarmen. Haben Sie also drei Farmen, können Sie zwei Bäcker (natürlich auch einen Müller und eine Schweinefarm) mit dem Korn glücklich machen.

Der Handel

Handel ist eine der Neuerungen in »Die Siedler III«! Sie sollten sich das folgende Kapitel gut durchlesen, wenn Sie Probleme beim Handeln haben, die hatten wir nämlich anfangs auch.

Die für den Handel wichtigen Gebäude sind der Marktplatz für den Landhandel und die Anlegestelle für den Handel zur See. Transportiert werden die Güter zu Lande von fleißigen Eselchen, die sofort zum Markt strömen, wenn es etwas zu tun gibt. Über das Wasser können die in der Eselzucht gezüchteten Langohren aber leider nicht. Zum Handel auf dem Wasserweg bietet sich ein Handelsschiff, das in der Werft hergestellt wird, als Mittel der Wahl an.

Das Menü für die beiden Arten von Handelsgebäuden gleicht sich, aber einen winzigen Unterschied werden Sie feststellen, und dieser ist der Haken bei den meisten Problemen beim Handel.

Wenn Sie eine Anlegestelle anwählen, finden Sie links oben in der Ecke das Icon, das bei allen anderen Gebäuden »Arbeit einstellen« bedeutet. Dieses Icon hat bei Handelsgebäuden noch eine zweite Funktion: die Handelspriorität! Erscheint ein »!« auf dem Icon, dann wird die

Siedler III

Handelsstelle mit allen Waren bevorzugt beliefert, im Normalzustand hingegen werden erst die Bedürfnisse der anderen Industrien befriedigt, nur der Überschuß wird an das Handelsgebäude ausgeliefert.

TIP: Denken Sie daran: Alle Waren, die zum Marktplatz geliefert sind, entziehen sich dem Zugriff Ihrer Träger und erscheinen auch nicht in Ihrem Inventar!

Mit einem weiteren Klick auf das Icon können Sie aber auch hier das Gebäude deaktivieren. Der »Abrißbutton« befindet sich wie bei allen Gebäuden rechts oben in der Ecke.

In der nächsten Zeile finden Sie im Menü die Buttons für die Festlegung der Handelsroute. Sie haben die Möglichkeit, drei Wegpunkte zu setzen, um Feindesland zu umgehen oder Ihr Schiff an einer anderen Insel vorbeizuführen. Und hier verbirgt sich der kleine Unterschied der beiden Menüs. Beim Seehandel müssen Sie nämlich durch Drücken des Buttons mit dem Schiffs-Pictogramm erst einen Anlegesteg an einer Stelle im Wasser in der Nähe des Gebäudes bauen (wie auch bei der Werft)! Dann erst läßt sich die Route festlegen. Weiterhin finden Sie alle relevanten Waren als Icon vor. Wählen Sie ein Icon mit der Maus an, und legen Sie

dann am Grund des Fensters mit den Pfeilen fest, wie viele Einheiten Sie gerne liefern würden. Falls Sie den gesamten Produktionsüberschuß abtransportieren möchten, etwa um Lagerplatz zu sparen, dann stellen Sie mit dem Button »unendlich« (eine liegende »8«) den kontinuierlichen Transport ein. Mit der Null stellen Sie die Ausgangsstellung wieder her. Nun werden die Waren von Ihren Trägern in das Gebäude gebracht und von hier aus von Eseln oder mit dem Handelsschiff auf der gewählten Route transportiert und an dem von Ihnen gewünschten Punkt einfach abgelegt. Dabei nehmen die Güter aber Bauplatz ein.

Der Handel zur See

Haben Sie ein Imperium von Inseln zu regieren und die Wirtschaft in Schwung zu halten, ist es unumgänglich, die Inseln zu spezialisieren. Die eine produziert Rohstoffe, die nächste Getreide, auf der dritten haben Sie z.B. die Verarbeitung konzentriert, und an der vierten Stelle tobt der Krieg. Eine echte Aufgabe für einen Strategen und Ökonomen. Hier ein paar Tips zu einem echten Warenkreislaufsystem, das so lange gut funktioniert, wie auf allen Inseln genügend Träger vorhanden sind und auf allen Strecken, abhängig von der Entfernung und dem gespielten Volk (Laderaumkapazitäten unterschied-

Handel

lich) ein oder mehrere Handelsschiffe tätig sind. Liegen die Anlegestellen von benachbarten Inseln relativ nahe beieinander, hilft das arbeitslose Schiff der einen Route gerne an der anderen Anlegestelle mit aus. Manchmal »vergißt« aber der Kapitän dann im Eifer des Gefechts, zu »seiner« Route zurückzukehren, und hier stapeln sich dann die Waren. Aber ein Schiff wieder zu seiner Route zurückzuführen, ist gar nicht so einfach.

TIP: Geht Ihnen mal ein Schiff auf die eben beschriebene Art und Weise »verloren«, und Sie möchten es an seinen Bestimmungsort zurücksteuern, es reagiert aber nicht auf Ihre Befehle, dann deaktivieren Sie die Handelsroute, auf der es gerade beschäftigt ist, und warten Sie, bis es wieder am Anlegeplatz liegt. Ist es nun »arbeitslos«, läßt es sich wieder willig auf »den rechten Pfad« zurückführen.

Besser also, Sie bauen die Anlegeplätze nicht unbedingt in nächster Nähe zueinander. Verbinden Sie nun alle Inseln in einem »Kreis« mit Handelsrouten! Die letzte Insel liefert also wieder an Ihr Mutterland. Lassen Sie alle Waren, die Sie gerne auf eine Ihrer Inseln geliefert haben möchten, auf »unendlich«. Wenn Sie die Handelspriorität nicht auf »dringend« gestellt haben, werden nur Waren zum

Handelsposten gebracht, die selber auf der Insel nicht direkt benötigt werden. Zuerst wird also der Eigenbedarf gedeckt, dann die Anlegestelle beliefert! So können Sie Baumaterial »kreisen« lassen. Jeder nimmt sich das, was er braucht. So gelangt die Ware auf Zwischenstationen an ihr Ziel, auf der jeweiligen Insel, z.B. an der Front, werden dann »Waffen« nicht mehr in der Handelsroute weitergeführt und bleiben am Strand liegen. Das ist effektiver, als sie alle einzulagern. Werden sie gebraucht, kommen Träger, um sie zur Kaserne zu bringen. Manchmal entstehen dann richtige Halden!



Siedler III

Der Handel zu Lande

Den Handel zu Lande werden Sie in den Kampagnen und im Einzelspieler-Spiel nur benötigen, wenn Sie z.B. unliebsame Steinmengen als Asiat unbedingt abbauen müssen, um Platz zu beschaffen, sie aber nicht lagern können, weil eben kein Platz ist.

TIP: Oder aber Sie brauchen einen sicheren Platz für Ihr Gold und Geschmeide. Sie bringen es weit im Hinterland in Sicherheit, indem Sie einen Marktplatz bauen, und benötigen auf diese Weise auch keine Esel. Die Träger bringen dann alles hierhin, wenn Sie die Route festgelegt haben. Ist der Markt voll, reißen Sie ihn einfach ab. Und schon ist das Gold sicher. Wenn Sie Lager gebaut hätten, wäre das Gold mit weniger Priorität eingelagert worden und schon gar nicht aus Lagern in Krisengebieten ausgelagert worden! Vergessen Sie aber nicht, den Markt abzureißen, erst dann steht das Gold wieder in Ihrem Inventar und bringt Ihren Einheiten Kampfkraft!

Ansonsten funktioniert der Handel zu Lande genauso wie der Seehandel, nur müssen Sie einige Dinge beachten, was den Feindkontakt angeht! Haben Sie Ihre Route durch feindliches Gebiet gelegt, können die gegnerischen Soldaten die

Esel durch einen sanften Klaps dazu bewegen, das kostbare Gut abzuwerfen, das dann natürlich für Sie oder Ihren Mitspieler verloren ist. Näheres über Sinn und Unsinn des Handelns über Land entnehmen Sie den Tips und Tricks bei Multiplayer-Spielen.

Eine neue Insel besiedeln

Im Laufe des Spiels werden Sie ab und zu in die Verlegenheit kommen, eine neue Insel besiedeln zu müssen/können/wollen. Dieser an und für sich trivial erscheinende Vorgang birgt doch seine Tücken in sich. Der Teufel steckt, wie überall, im Detail. Deshalb an dieser Stelle ein paar Tips, um schnell eine florierende Wirtschaft in einem Verbund von Inseln aufzubauen.

Der erste Schritt ist die Eroberung von Bauland auf einem fremden Eiland. Dazu setzen Sie einige Pioniere in eine zuvor gebaute Fähre und schippern auf dem Wasserwege zu besagter Insel. Hier entladen Sie die ganze Schwadron, um sie das Land erobern zu lassen. Karren Sie so viele Pioniere wie entbehrlich auf die Insel, Sie können sie später hier gut gebrauchen.

Der zweite Schritt ist die Versorgung der Kolonie vom Mutterland aus mit allem, was zum Aufbau der ersten Gebäude von

Handel

nöten ist: Hämmer, Schaufeln, Bretter, Steine.

TIP: Schicken Sie zuvor einen Spion über die Insel, damit Sie vor bösen Überraschungen sicher sind.

Der dritte Schritt ist die Markierung eines Bauplatzes, je nach Situation auf der Insel ein Militärgebäude (da müssen Sie auch noch Soldaten per Fähre auf die Insel holen) oder in den meisten Fällen ein Holzfäller oder ein Steinmetz. Vorher sollten Sie jedoch dafür sorgen, daß Sie die wertvollen Bodenschätze und Rohstoffe auch nach Hause bringen können! Sprich: Sie müssen, wenn Sie genug Platz geschaffen haben, eine Anlegestelle bauen.

Schritt vier: Damit nun auch jemand da ist, der zur Schaufel greifen kann, wandeln Sie flugs die Pioniere wieder zurück in Träger. Dann folgen Sie einfach Ihrem eigenen Konzept, eine Wirtschaft aufzubauen, oder Sie lesen sich noch einmal das vorangegangene Kapitel über den Handel durch.

Das Militär und der Klerus

Militär und Kirche sind schon immer eng verbunden. Kriege wurden und werden meistens im Namen irgendeiner Religion geführt. Und ist nicht der »Schnöde Mammon« auch schon zu einer Art »Religion« geworden?

Die Priester in »Die Siedler III« können demnach Ihren Kriegern auch helfend unter die Arme greifen, sind sie doch die Kontaktmänner zu dem Gott, der Sie beauftragt hat, den Feldzug in seinem Namen zu führen! Jedes Volk hat, wie Sie ja schon unter »Magische Sprüche und Zauberei (oder wie kann ein Gott Ihnen helfen?)« gelesen haben, unterschiedliche Fähigkeiten entwickelt, mit der Allgegenwärtigkeit seines Gottes umzugehen. So besitzt jedes Volk Sprüche, die Ihren Einheiten direkt zugutekommen und ihnen auf dem Schlachtfeld einen Vorteil verschaffen können. Aber es gibt auch Wunder eher praktischer und wirtschaftlicher Natur (denken Sie nur an das Wirtschaftswunder in den 60ern ...). So kann ein Strauß bunter Geschenke manchmal über den ärgsten wirtschaftlichen Engpaß hinweghelfen. Näheres zu den Zaubersprüchen entnehmen Sie dem entsprechenden Kapitel, und probieren Sie aus, welche Strategie Ihnen am besten liegt.

Siedler III

Die enge Verbundenheit der Priester zu ihren Göttern hat aber auch noch andere positive Auswirkungen. Werden nämlich in den Opfertempeln genügend Gaben gereicht, füllt das nicht nur Ihr Manakonto, nein, auch der Wissenstand Ihrer Rekruten steigt (die Kirche ist ja seit je her an der Bildung der Menschheit stark beteiligt).

Opfergaben und ihre Wirkung auf Ihre Einheiten

Im Rekrutierungsmenü haben die Götter Ihnen die Möglichkeit gegeben, Ihre neu zu rekrutierenden Einheiten aufzuwerten. Dies funktioniert nur, wenn genügend Opfergaben gereicht worden sind!

Wie viele das sein müssen, damit Sie Ihre Krieger auf die höchste Stufe ihres Könnens bringen können, entnehmen Sie der Tabelle. Generell stehen Ihnen zu Beginn meist Krieger der Stufe 1 zur Verfügung. Ist genügend geopfert worden, können Sie wählen, welche Einheit zuerst in den lebensverlängernden Genuß einer Aufwertung kommen soll. Insgesamt können Sie sechs Mal aufwerten, dann sind alle Waffengattungen auf Stufe 3 angelangt. In welcher Reihenfolge dies geschieht, ist Ihre Sache, nur können Sie nicht einen Einheitentyp bis auf Stufe 3 hochpowern und die anderen im Sumpf

der Unwissenheit ersticken lassen! Das verbietet die Moralvorstellung der Programmierer! Deshalb wurde auch die Beschränkung eingebaut, daß alle Einheiten die gleiche Stufe erreicht haben müssen, ehe Sie mit der nächsten Stufe beginnen können.

Wert	Anzahl Opfergaben	Summe Opfergaben
1	10	10
2	25	35
3	50	85
4	100	185
5	200	385
6	100	485

Militär

Aufwertung des Militärs

Wie greife ich an?

Wir haben nun schon fast alles über das Militär gesagt, was zu sagen wäre. Aber wir wollen Ihnen natürlich einige Strategien des Angriffs und der Verteidigung nicht vorenthalten.

Haben Sie sich entschlossen (oder wurden Sie von einem Gegner durch einen Angriff »überredet«), in den Krieg zu ziehen, gibt es noch einige Dinge zu beachten. Schwertkämpfer sind sehr stark in der Offensive, besonders dann, wenn sie von Bogenschützen aus dem Hinterland unterstützt werden. Der Pfeilehagel der Bogenschützen, kombiniert mit den kräftigen Schwerthieben Ihrer Ritter wird eine breite Schneise in die Reihen Ihrer Gegner schlagen.

Solche Strategien erfordern die Organisation Ihrer Truppen. Erfassen Sie alle Schwertkämpfer, und ordnen Sie sie einer Gruppe zu, die Sie z.B. auf die Taste »1« legen. Das gleiche machen Sie mit den anderen Einheitentypen, die Sie in diesen Kampf schicken wollen. Jetzt können Sie die Krieger wie folgt in den Kampf schicken. In vorderster Front stehen die Schwertkämpfer, und vor den Bogenschützen stellen Sie Ihre Speerkämpfer

auf, denn jeder Gegner wird versuchen, die ungepanzten und lästigen Bogenschützen so schnell wie möglich loszuwerden. Die Speerkämpfer halten sich die Feinde dann mit ihren langen Waffen lange genug vom Leibe, so daß die Pfeile auch hier noch erfolgreich ihre Arbeit tun können. Rückt der Feind zu nahe, können die Bogenschützen nicht mehr schießen (die Fernwaffen sind auch machtlos, wenn sie sich zu nahe an einem Gebäude befinden!). Sie sollten sich nun geordnet zurückziehen. Vergessen Sie die »Schutztruppe« nicht!

Achten Sie in Grenznähe des Feindes darauf, daß sich Ihre Einheiten im Eifer des Gefechts nicht selbständig machen. Meistens dringen sie in das Gebiet des Feindes vor, wo sie oftmals aufgerieben werden.

Dies bringt uns zu einer weiteren Kampfstrategie: Haben Sie eine Feindansammlung in einem Gebiet entdeckt, schicken Sie einen kleinen Trupp todesmutiger Kämpfer als Köder los. Die feindlichen Einheiten werden diese erspähen und sofort versuchen, sie abzufangen. Lassen Sie Ihre Späher sofort wieder auf Ihr Territorium zurückkehren (dann haben die Späher wieder 100% Kampfkraft), und locken Sie die gegnerischen Truppen

Siedler III

in das Kreuzfeuer Ihrer Bogenschützen und Türme. Zieht sich der Gegner zurück, wiederholen Sie den Vorgang, um so den Gegner aufzureiben. Besonders in Mehrspieler-Matches ist der Gegner ja auch nur ein Mensch, der parallel noch eine Wirtschaft kontrollieren muß und nicht überall gleichzeitig sein kann! Deshalb werden solche Eigenmächtigkeiten der Krieger oft übersehen. Und dann kann es bereits zu spät sein ...

Haben Sie ein feindliches Gebäude erobert, was oft inmitten des Kampfgetümmels passiert, sollten Sie es sofort voll besetzen. Die Bogenschützen sind hier unangreifbar und können die gesamte Umgebung mit ihren Pfeilen bedecken. Finden die Kämpfe allerdings am Fuße der Festung statt, können die Bogenschützen den Feind nicht mehr sehen und auch nicht mehr beschießen.

Fernwaffen können nur Gebäude (etwa bei einer Belagerung) und andere Fernwaffen, die ihrerseits eigene Gebäude bedrohen, beschießen. Kanonen mit ihrer großen Reichweite, Zerstörungskraft und Treffsicherheit können einzeln oder in Zweiergruppen eingesetzt werden, bei Ballisten sollten Sie schon vier zusammen in den Kampf schicken! Für die primitiven Schleudern der Römer hingegen gilt der

Grundsatz: »Je mehr, desto besser!« Die geringe Trefferwahrscheinlichkeit und der geringe Schaden müssen durch Masse ausgeglichen werden.

TIP: Denken Sie daran, das Gelände vorher gut auszukundschaften. Was nützen Ihnen zwanzig Kanonen, wenn diese dann plötzlich vor einer Steinwüste oder einem unüberwindlichen Berg stehen und völlig nutzlos sind?

Sobald Sie zum finalen Befreiungsschlag rüsten, sind die Tips wie Sie Einheiten-typen zusammenfassen, bedeutungslos. Inzwischen sollten Sie massenhaft Einheiten besitzen. Schicken Sie Ihre Einheiten über längere Strecken oder schwieriges Gelände, ordnen sie sich durch ihre unterschiedlichen Geschwindigkeiten sowieso gestaffelt an! Die Schwertkämpfer sind am besten zu Fuß, mit mittlerer Geschwindigkeit reisen die Speerkämpfer und die schwächlichen Bogenschützen, die nicht mal eine Rüstung mit sich schleppen, hinten keuchend hinterher. (Wahrscheinlich liegt das am großen Pfeilvorrat, den die Ärmsten immer mit sich rumschleppen müssen.)

Die Missionen

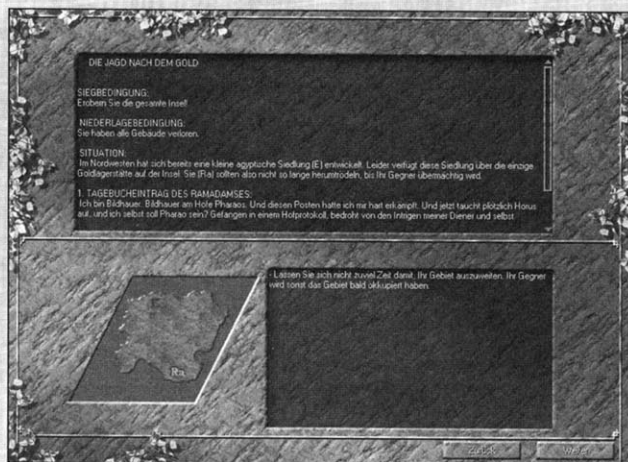
Die Kampagne

In »Die Siedler III« haben Sie die Möglichkeit, eine auf dem Intro-Video basierende Kampagne zu spielen. Wählen Sie dazu die entsprechende Schaltfläche auf dem Hauptbildschirm aus, und entscheiden Sie sich danach für ein Volk, welches Sie zum Sieg führen wollen.

Die Missionen

Fundierte Missionsbeschreibungen erfordern einen riesigen Zeitaufwand. Daher zog ich bei dieser Aufgabe meinen siedlererfahrenen Freund Jan hinzu, der mich schon bei anderen Büchern unterstützt hat. Zusammen haben wir Ihnen hoffentlich leicht verständliche und erfolgversprechende Tips und Tricks zu allen Missionen der drei Völker zusammengestellt.

Da die Aufgabenstellung und die Karten dem Spieler in der Missionsbeschreibung schon zugänglich sind, verzichten wir auf vollständige Karten und die Wiederholung der Missionsziele bzw. die Beschreibung der allgemeinen Situation und konzentrieren uns bei den Missionsbeschreibungen auf die Standorte der Rohstoffe und die Beschreibung der Strategie und



Taktik. Wir versuchen, in den Beschreibungen lediglich Anregungen zu geben, wie es möglich ist, die mitunter schwierigen Missionen zu lösen. Es steht Ihnen selbstverständlich frei, Ihre eigene Taktik zu entwickeln. Wir weisen in den Texten die Stellen besonders aus, wo sich Vorteile für das Lösen der Missionen ergeben, wenn Sie zum Beispiel die Expansion in eine bestimmte Richtung forcieren oder eine Stelle (Rohstoffquelle etc.) besonders sichern. Vor jeder Missionsbeschreibung finden Sie unsere rein subjektive Meinung über den Schwierigkeitsgrad und die Dauer der Missionen.

Siedler III

Das Tutorial

Im Tutorial steht Ihnen, wie Sie ja sicher erwartet haben, ein Tutor zur Seite, der Ihnen in leicht verständlichen Worten die ersten Schritte beim Aufbau einer Siedlung erklärt.

Hier führen Sie Schritt für Schritt die Anweisungen Ihres Lehrmeisters aus. Die Anweisungen erscheinen als Text im Weltfenster, und die Lehrvorführung wird erst fortgesetzt, wenn Sie die Aufgabe erfüllt haben! Na ja, der Bitte, nach 640x480 zu schalten, muß man dann doch nicht nachkommen. Man sieht zwar vermutlich wirklich mehr Details, aber dafür kann man die Schrift schlechter lesen. Sie sollten sich auch nicht dadurch verwirren lassen, daß in beschriebener Himmelsrichtung nix zu bauen ist. Hauptsache, das Prinzip wird verstanden. Merke: ein Förster, ein Sägewerk, ein Steinmetz und zwei Holzfäller bilden eine Bauwirtschaft! (... ob das auch für die anderen Völker gilt? :-)

Die Anweisungen für die Geologen auf felsigem Untergrund sind etwas unklar: Im »Berufswahl-Menü« gibt es keinen »Rohstoffe suchen«-Button. Markieren Sie die Spezialisten, dann können sie diese auf die beschriebene Art und Weise zur Arbeit animieren.

Zusammenfassung:

Auch wenn Sie schon Erfahrungen mit »Die Siedler II« haben, kann es nicht schaden, das kurze Tutorial durchzuspielen. Planen Sie dazu eine dreiviertel Stunde ein, in der Sie sich entspannt zurücklehnen können. So leicht werden Sie es nie wieder haben ...

Für die Details der Steuerung sind Sie übrigens auf das Handbuch (oder, was natürlich viiiel besser ist, auf DIESES Buch) angewiesen. Das Tutorial gibt nur einen kurzen Einblick in die Strategie des Spiels (der dann auch noch auf das Volk der Römer begrenzt ist).

Schwierigkeitsgrade:

sehr leicht	★
leicht	★★
mäßig schwer	★★★
mittelschwer	★★★★
sehr schwer	★★★★★
fürchterlich schwer	★★★★★★

Römer Mission 1

Die Römer

Diese Missionen wurden für Sie von Jan Kowalski gelöst und beschrieben.

Mission 1 – »Erste Schritte«

Schwierigkeitsgrad: ★

Dauer: ca. 1 Stunde

1. Goldvorkommen warten im Nordosten auf ihre Entdeckung. Man muß sich beeilen, wenn man es abbauen will. Lösen läßt sich diese Mission aber auch ohne Gold.

Sie können in aller Ruhe Ihre Wirtschaft aufbauen. Expandieren Sie hauptsächlich in Richtung Nordosten. Vielleicht schaffen Sie es, die dort vorhandenen Gold-

vorräte abzubauen, bevor sie Ihr Gegner erschöpft hat. Wirklich nötig haben Sie den Rohstoff allerdings nicht. Es genügt, wenn Sie westlich Ihrer Ausgangsposition eine Kohle- und eine Eisenmine plazieren, in deren Nähe Sie die metallurgische Industrie (Eisenschmelze, Werkzeug- und Waffenschmied) ansiedeln. Im Osten ist ein guter Platz für die Nahrungsmittelindustrie. Nachdem die Holz- und Steinversorgung aufgebaut ist, bauen Sie am besten gleich ein großes Wohnhaus. Auf diese Weise werden Sie nicht mehr über fehlende Siedler klagen müssen.

Sie können ruhig angreifen, bevor Ihre Kaserne fertig ist. Ihre Kämpfer sind gut trainiert, und Ihr Gegner ist weit weniger aggressiv, als es das Missionsbriefing ver-



Siedler III

muten läßt. Besetzen Sie die eroberten Türme mit Bogenschützen. Auch die eilig neu gebauten feindlichen Wachtürme können wegen Nichteintreffens der Belegschaft nicht besetzt werden. Sobald ein paar neue Rekruten ausgebildet sind, werden Sie leichtes Spiel haben, dem Gegner den Garaus zu machen.

Mission 2 – »Nach dem Krieg«

Schwierigkeitsgrad: ☒

Dauer: ca. 1 Stunde

- Auf der Hauptinsel läßt sich störungsfrei eine prima Infrastruktur aufbauen.

Die Hauptinsel ist militärisch absolut sicher. Dort sollte an der Entwicklung der Wirtschaft gearbeitet werden. Die zur Landgewinnung errichteten Wachtürme können von Beginn an nur mit der Minimalbesetzung betrieben werden. Der Brückenkopf in der Mitte der Insel sollte hingegen unter besonderer Beachtung des Militärs entwickelt werden. Es erscheint besonders sinnvoll, baldigst in der Kolonie eine Kaserne zu betreiben und nur die Waffen per Schiff von der sicheren Hauptinsel heranzuschaffen. Die beiden zu besiegenden Gegner sind von unterschiedlicher Stärke. Remigius im



Nordosten ist der Schwächere. Auch Flavius, der stärkere Gegner im Süden, greift nicht unerwartet an. Lassen Sie Ihr Militär zu Kräften kommen, und bekämpfen Sie erst den stärkeren Gegner (speichern nicht vergessen – niemand ist dagegen gefeit, sich zu überschätzen). Bauen Sie anschließend Ihre frisch eroberten Militäranlagen zurück, um nicht unnötig Kämpfer auf sicherem Terrain festsitzen zu haben. Nun läßt sich der letzte Gegner im Handstreich besiegen.

Römer Missionen 2 – 3

Mission 3 – »Nördliche Begegnungen«

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 2 Stunden

- Es sieht so aus, als ob auf der Hauptinsel nicht übermäßig große Rohstofflager sind. Ganz im Westen existiert ein größeres Kohlelager.
 - In der Mitte der ersten Kolonieinsel befindet sich ein Gebirgszug mit reichlich Rohstoffen.
 - Um nach Nordosten zu den Ägyptern zu gelangen, sind ein wenig Steine und Bäume umzulagern, damit man eventuell mit einem Katapult in die Nähe der Ägypter gelangt. Natürlich kann man auch versuchen, in Frontnähe eine Katapultwerkstatt zu bauen – wer das Risiko liebt ...
 - Auf der Insel, die nicht besetzt werden soll, taucht plötzlich ein Soldat auf. Es findet sich etwas Gold in der Umgebung eines gestrandeten Schiffs.
 - Die Ägypter sind bald besiegt. Anfangs sollten Sie sich jedoch auf zahlenmäßig starken Widerstand einstellen. Ist dieser aber erst einmal gebrochen, können Sie diesen Feind mit einem kleinen Trüppchen verwegener Kämpfer schlagen.
 - Nun gilt es, den römischen Feind im Nordwesten kleinzukriegen.
 - Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich um wirtschaftliche Engpässe keine Sorgen mehr machen müssen.
 - Bauen Sie rechtzeitig jede Menge Fahren (vier bis fünf), um diese zur Verfügung zu haben, wenn es zur Invasion kommt.
 - Zur Insel des Piraten existiert im Süden der Insel, die eigentlich nicht besiedelt werden kann, eine Landbrücke ...
- Die Karte und die Spielaufgabe sind nicht korrekt angegeben. Zum einen genügt es zum Spielgewinn nicht, nur Remigius und Ramadamses zu besiegen. Sie müssen außerdem noch die Insel des Piraten erobern. Zu dieser existiert im Süden, anders als auf der Karte dargestellt, eine Landverbindung von der »verbotenen«

Siedler III

Insel. Weiterhin ist der Vorposten doch recht gut mit Rohstoffen ausgestattet.

Bauen Sie den Vorposten stark aus, und dringen Sie dabei bis an die Grenzen des Ägypters vor. Er wird nicht von selbst angreifen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, starten Sie einen Angriff. Sie müssen dabei anfänglich mit einer starken Gegenwehr rechnen. Ist diese einmal gebrochen, können Sie das Land mit einem Dutzend Soldaten erobern. Belassen Sie in den eroberten Militärgebäuden nur die Minimalbesetzung, damit Ihre Träger die eroberten Waren einsammeln können.

Bevor Sie Remigius angreifen, müssen Sie erst einmal auf dessen Insel gelangen. Hierzu eignen sich am besten mehrere Fährschiffe, die Sie mit Pionieren (10 bis 20) und Soldaten (von denen kann man nie genug dabei haben, 20 bis 30 sollten aber genügen) beladen. Landen Sie an der Ostküste von Remigius' Insel. Mittels der Pioniere nehmen Sie genügend Land ein, um darauf einen Wachturm zu errichten. Wandeln Sie die Pioniere anschließend wieder in Träger um. Richten Sie eine Handelsroute ein, um die benötigten Materialien heranzuschaffen. Vergessen Sie besonders die Hämmer und Schaufeln nicht. Nun sind auch Remigius' Truppen eine leichte Beute.

Jetzt wartet noch die Pirateninsel auf ihre Eroberung. Versuchen Sie nicht, die Insel im Süden (die ja nun doch keine ist) zu besiedeln. Sie können dort nur an exakt einer Stelle ein Gebäude bauen (Wüste halt). Flavius ist zwar nicht sonderlich aggressiv, scheint aber über ein schier unerschöpfliches Reservoir bester Soldaten zu verfügen. Planen Sie, die Schlacht durch eine Invasion zu gewinnen, sollten Sie riesige Verluste einkalkulieren. Achten Sie auf die Ausgewogenheit der Waffengattungen.

Eine Strategie, das Spiel beinahe völlig ohne eigene Verluste zu gewinnen, sei im folgenden geschildert:

Mittlerweile sollte sich bei Ihnen reichlich Mana angesammelt haben. Außerdem dürften Sie inzwischen über viele Magier verfügen. Beladen Sie eine Fähre mit Magiern, und setzen Sie diese in Feindesland ab. Bekehren Sie unter Anwendung des Spruches »Barbaren bekehren« in der Nähe eines Wachturms möglichst viele Feinde. Diese haben nun nichts Besseres zu tun, als die drei Wachtürme der Insel zu erobern und das Spiel für Sie zu gewinnen.

Römer Missionen 3 – 4

Mission 4 – »Ärger im Westen«

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3 Stunden

- Auf der zur Missionsbeschreibung gezeigten Karte sind Ihre Position »S« und die der Piraten »P« vertauscht.
- In der Umgebung müssen Sie erstmal jede Menge Holz und Steine aus dem Weg räumen (was ja andererseits auch gar nicht so schlecht ist ...)
- Nordwestlich vom anfänglich Hauptgebäude gibt's Kohle, Eisen und Gold.
- Anfangs sollten Sie nicht zu weit vorwagen – diesmal schläft der Feind nicht ...
- Gut zu wissen, daß man für die Produktion von Pfeilen keine Rohstoffe braucht ;-)

In dieser Mission sollten Sie besonderen Wert darauf legen, Ihre Wirtschaft gleich von Beginn an mächtig anzukurbeln. Erst forcieren Sie die Produktion an Baumaterial, um dann sofort den Wirtschaftszweig zu den Rekruten zu fördern. Rohstoffe, die für die gesamte Mission ausrei-

chen, finden Sie im Gebirge östlich von Ihrer Startposition.

Ihre Gegner werden Sie in jedem Fall zu früh angreifen. Flavius (blau) mobilisiert eine besonders große und aggressive Streitmacht. Rechnen Sie damit, einige Gebäude, auch im Landesinneren, an ihn zu verlieren. Ramadamses (gelb) wird Sie als ein Verbündeter Flavius' gleichzeitig von Norden her bedrängen, wenn auch deutlich schwächer. Begehen Sie nicht den Fehler, die Militärgebäude im Landesinneren schwächer zu besetzen! Hoffentlich funktioniert Ihre Wirtschaft nach dieser Invasion noch. Lassen Sie die vom Feind eroberten Gebäude so lange in Ruhe, bis Ihre Streitmacht wieder angewachsen ist. Vergessen Sie nicht, Kasernen, die sich in der Nähe erobelter Gebäude befinden, zu deaktivieren. Sie wollen doch nicht, daß Ihre teuren Rekruten gleich wieder eine Zielscheibe für die feindlichen Bogenschützen werden? (Warum die aber auch nicht in Deckung gehen ...) Vielleicht bauen Sie gleich zu Beginn eine Kaserne im Südwesten – dort kommt der Feind nicht hin.

Sobald Ihr Militär wieder gestärkt ist, erobern Sie die verlorenen Gebäude zurück. Sammeln Sie die Truppen für einen vernichtenden Schlag gegen Rama-

Siedler III

damses im Norden. Während Sie mit einem größeren, gemischten Trüppchen einen Wachturm nach dem nächsten erobern (warum haben die Gegner eigentlich nur Türme im A-Klasse-Format? Keine S-Klasse weit und breit ...), floriert (höchstwahrscheinlich) Ihre Wirtschaft, und wenn Ihre siegreiche Armee freudentaumelig heimkehrt, um die Vernichtung des Ägypters zu feiern, stehen bereits wieder reichlich frische Rekruten bereit, die hoffentlich bereits den höchsten Dienstgrad erworben haben. (Lassen Sie im Blutransch nicht das Soldaten-Upgrade aus dem Auge ...).

Kümmern Sie sich nicht lange um Ihre Wirtschaft – in den eroberten Ländereien liegen genügend Materialien herum. (Um einem Personalmangel vorzubeugen, sollten Sie an diesem Punkt, oder etwas vorher, ein oder zwei Wohnhäuser bauen.) Gruppieren Sie alle Soldaten, die Ihnen unter den Mauszeiger geraten, und erledigen Sie mit ihnen Flavius im Westen. Dieser wird Ihnen keinerlei ernstzunehmenden Widerstand entgegensetzen. Offensichtlich hat ihn der anfängliche Einfall in Ihr Land zu sehr geschwächt ...

Mission 5 – »Das Rennen«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 2 bis 3 Stunden

- Es warten fünf Gegner auf Sie!
- Ich habe den Eindruck, daß ein Handelsschiff nur ein Objekt mitnimmt, wenn es das erste Mal losfährt, auch wenn bereits mehrere Objekte an der Anlegestelle liegen.
- Zu Beginn sollten Sie mit einem kleinen Engpaß bei den Brettchen rechnen, der sich aber durch ein potentiell Forstwirtschaftsgebiet im Westen Ihrer Hauptinsel beheben läßt.

In dieser Mission müssen Sie sich beeilen. Nach spätestens zwei Stunden Spielzeit hat Ihr Gegner mehr als 70 Goldbarren, und Sie haben verloren. Von den drei Gegnern im Norden, die Sie besiegen müssen, um das Spiel zu gewinnen, ist es der im Nordosten (A2), dem Ihre besondere Aufmerksamkeit gelten sollte. Nur er wird Gold in gefährlichen Mengen produzieren.

Römer Missionen 4 – 5

Wie immer finden Sie genügend Rohstoffe. Aufgrund des Zeitmangels sollten Sie nicht versuchen, zur Lösung Ihrer Siedlungsraumprobleme die freie Insel im Nordwesten zu besetzen. Die beste Strategie, einen glorreichen Sieg zu erringen, besteht darin, die nötige Infrastruktur auf Ihrer Hauptinsel unterzubringen. Das wird zwar eng, ist aber möglich. Sie müssen allerdings auf den Mana-Produktionsfluß verzichten. Um Ihre Armee trotzdem zu stärken, muß von Beginn an viel Gold produziert (und eingelagert!) werden. Besetzen Sie die gesamte Insel. Im Südwesten sollten Sie eine Holzproduktion aufbauen. Anschließend reißen Sie die bereits zu Spielstart vorhandene im Norden ab, um Platz zu schaffen. Ihre Insel ist sicher. Sie kommen mit einem Minimum an Wachtürmen aus. Ersetzen Sie die großen Burgen durch kleine Wachtürme, und setzen Sie Pioniere und Aussichtstürme ein.

Bauen Sie wenigstens fünf Fähren, und lassen Sie die Kampfkraft Ihrer Soldaten auf mindestens 60% anwachsen. Rechnen Sie mit hohen Verlusten. Wenn Sie mehr als 60 Soldaten entbehren können, greifen Sie den Gegner A2 an. Zu einer Invasionstruppe sollten nicht weniger als 30 Kämpfer gehören. Irgendwann hat sich der Gegner verausgabt, und Sie kön-

nen in gewohnter Weise die Insel erobern. Nun dürfen Sie sich Zeit lassen. Die beiden anderen Gegner werden das 70-Goldbarren-Limit nie erreichen. Allerdings wehren sich diese ebenfalls heftig, und Sie werden pro Insel nochmals mindestens 50 Opfer zu beklagen haben. Vergessen Sie in diesem Zusammenhang nicht, eroberte Türme sofort voll zu besetzen, damit Ihre Bogenschützen den Gegner auch aus sicherer Höhe dezimieren können.

Irgendwann werden Sie ein Personalproblem auf Ihrer Hauptinsel haben. Da bis dahin bereits reichlich Soldaten zu ihren Göttern gegangen sind, können Sie alte Wohngebäude abreißen und an deren Stelle neue bauen. Sollten herumliegende Baumaterialien aufgrund von Überschüssen nicht abtransportiert werden, können Sie eine Handelsschiffroute zu der unbewohnten Insel einrichten und von Zeit zu Zeit ein paar Brettchen und Steine »entsorgen«.

Siedler III

Mission 6 – »Die Vulkaninsel«

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 2 Stunden

- Die nördlichste meiner Inseln scheint dann doch recht hügelig zu sein. Ich kann irgendwie gar keine größeren Gebäude bauen ...

Eine Mission zum Entspannen. Sie genießen sie am besten mit einem trockenen Martini und lassen sich von einem lieben Menschen den Nacken massieren, der noch von den Anspannungen der letzten Mission verkrampft ist. Obwohl das Niederlagekriterium ähnlich problematisch klingt wie das letzte (Ramadamses siegt, wenn er 100 Goldbarren besitzt), haben Sie jede Menge Zeit.

Die Karte entspricht weitestgehend der von Mission 5. Im nördlichen Teil haben sich die Landmassen infolge eines Vulkanausbruchs etwas verschoben. Die Infrastruktur Ihrer Hauptinsel im Südosten ist weitestgehend in Ordnung, wenn auch nicht mehr in der von Ihnen kürzlich so virtuos konstruierten Form. Sie sollten sie durch intelligentere Festlegung von Arbeitsgebieten, Werften (am besten gleich zwei), Anlegestellen (zwei bis drei), Lager (höchstens zwei, Sie können Ihr

überschüssiges Gold – Siedler müßte man sein – später einfach auf Ihre Ländereien transferieren) und ein paar zusätzlichen Bergwerken aufpolieren. Der Nahrungsmittel- und Rohstoffkreislauf funktioniert wie am Schnürchen. Zeit für das Wesentliche! Plazieren Sie zwei bis drei Weinbauern und ebenso viele kleine Tempel, um Ihre Rekruten aufzuwerten. Bauen Sie vier bis fünf Handelsschiffe und eine kleine Flotte Fährn (wenn Sie das Blau des Ozeans nicht mehr erkennen können, sind es dann doch zu viele ...).

Verwenden Sie nicht allzuviel Energie für die Kolonien im Nordwesten. Anfangs können Sie dort, wegen der hügeligen Geländes und des Reichtums an Bäumen und Felsen, nicht viel bauen. Sie brauchen ein paar Siedler und je eine Anlegestelle. Bauen Sie die vorhandenen Ressourcen ab, und verschiffen Sie die überzähligen. Die Kolonien eignen sich auch vorzüglich, um eine Überschußproduktion von der Hauptinsel abzutragen. Vielleicht bauen Sie jetzt noch einen großen Tempel oder andere Gebäude, die auf der Hauptinsel keinen Platz mehr haben.

Römer Missionen 6 – 7

Lassen Sie nun in aller Ruhe (Martini auffüllen; Masseur motivieren) Ihr Militär auf vielleicht 80% erstarken, und aktivieren Sie alle Aufwertungsstufen. Verladen Sie nun eine Hundertschaft Soldaten auf Ihre Fähren, und attackieren Sie Ramadamses im Nordosten. Landen Sie dazu am besten auf dem westlichen Landzipfel seiner Insel. Dieser dürfte noch nicht besiedelt sein. Die Eroberung der Insel wird nun zum Spaziergang. Beinahe ertappt man sich dabei, zu hoffen, daß die Aufgabe vielleicht doch noch die Eroberung der restlichen Landmassen umfaßt, aber der Martini ist wohl alle und der Masseur müde ...

Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie ja mal versuchen, die Mission unter Nichtbeachtung Ihrer nordwestlichen Ländereien zu gewinnen.

Mission 7 – »Geplänkel«

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3 Stunden

- So richtig Rohstoffe gibt's hier noch gar nicht.
- Ramadamses greift nach einer gewissen Zeit gnadenlos an.
- Man sollte sich am Anfang nicht verzetteln und die Priorität auf das Militär legen. Aufgrund des Mangels an Bauplatz und Baumaterial fällt das aber nicht übermäßig leicht.

Die Aufgabenstellung dieser Mission läßt keine größeren Probleme erwarten. Sie sollen ja *nur* einen kleinen Zipfel Land erobern. Die bevorstehenden Schwierigkeiten, ergeben sich daraus, daß Sie nach etwa anderthalb bis zwei Stunden Ihr Militär auf Zack gebracht haben sollten, weil dann nämlich Ramadamses vom Westen her kommend gnadenlos und mit recht ausgeschlafenen Truppen angreift. Um seinen Nachschub braucht er sich auch keine Sorgen zu machen, denn es gibt eine kleine Landverbindung zwischen der zu erobernden Halbinsel und seinem Hauptsiedlungsgebiet. (Um das auf der Übersichtskarte so zu interpretie-

Siedler III

ren, bedarf es schon einer gehörigen Portion guten Willens – der kleine Haken links oberhalb des »R« von Ra2.)

Bauen Sie die gesamte Infrastruktur auf, die zum Rekrutieren nötig ist. Das Ganze sollte möglichst im östlichen Teil Ihres Reiches stattfinden, um etwaige Angriffe ohne größere Verluste an wichtigen Gebäuden zu überstehen. Angriffe haben Sie nur vom Westen her zu erwarten. Tsu Tang im Süden wird Sie nicht bedrängen. Bauen Sie anfangs jedoch auch nicht mehr als ein Gebäude jeder Sorte, da der Bedarf an Baumaterial erst gedeckt werden muß. Es stehen zwar genügend Bäume in der Gegend herum, und Steinhäufen behindern Ihre Bauaktivitäten zur Genüge, aber Sie haben zu Beginn nur sehr wenig Baustoffindustrie, und zur Verstärkung derselben benötigen Sie ja auch Material. (Ja ja, die Katze und ihr Schwanz ...) Später, wenn Sie dann aus dem vollen schöpfen können, fällt die Nachrüstung leicht. Vergessen Sie auch nicht ein Lager für das Gold und den Weinbauern mit dazugehörigem kleinen Tempel, um Ihren Kämpfer frühestmöglich einen kleinen Leistungsschub verpassen zu können. Ein großes Wohnhaus sollte sowieso zu Ihren ersten Handlungen gehören, koste es, was es wolle. Wenn dieses fertig ist, lassen Sie Ihr

Siedlungsgebiet nach Norden und Westen am besten von einem Trupp Pioniere erweitern. Errichten Sie den einen oder anderen Spähturm, um das Land zu nutzen.

Beim Rekrutieren von Soldaten sollten Sie die Bogenschützen bevorzugen, da sie anfangs zwar eine ganze Menge Soldaten haben, sich unter diesen jedoch keine Bogenschützen befinden. Wenn Ihre Industrie einigermaßen funktioniert, nehmen Sie den größten Teil Ihrer bereits vorhandenen Armee (es müssen noch keine Rekrutierten sein, die Grundausrüstung tut's auch und, was hier wichtig ist, bedeutend früher), um die ersten zwei Militärgebäude des Feindes zu erobern. Der ist etwas überrumpelt und noch überraschend wehrlos. So kommen Sie beinahe umsonst an große Militärgebäude und schaffen sich eine Pufferzone zu Ihrem Wirtschaftsgebiet. Lassen Sie sich aber nicht dazu hinreißen, weiter in Ramadamses Land vorzudringen – das wird schiefgehen!

Sobald Sie über ausreichend Bogenschützen verfügen, besetzen Sie die Gebäude von der Grenze her voll, und bauen Sie ein paar Burgen und kleinere Militärgebäude (die Sie auch sofort besetzen) entlang des Invasionskorridors Ihres Feindes.

Römer Missionen 7 – 8



Mission: 8 – »Des Händlers letzter Auftrag«

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 2 Stunden

- Die Wirtschaft funktioniert in Ansätzen soweit, daß das schon verdächtig ist ...
- Bereits zu Beginn kommen über die schmale Furt feindliche Soldaten auf die westliche Halbinsel Ihres Reiches.
- Nachdem die Türme dort besetzt sind und alle verfügbaren Soldaten dort patrouillieren, müssen Sie sofort ein großes Wohnhaus in Auftrag geben, da das in der realen Welt beinahe vergessene Problem der Unterbevölkerung droht ...

Ist die Grenze gesichert, kann Ramadamses kommen. Wahrscheinlich wird er zwei oder drei Gebäude erobern. Bleiben Sie aber ruhig, und nehmen Sie ihm diese wieder ab, möglichst bevor er sie voll besetzt. Optimieren Sie nun Ihre Wirtschaft. Lassen Sie dabei die Grenze nicht aus den Augen. Ramadamses ist sehr aggressiv, und wenn Sie nicht aufmerksam sind, reiben sich Ihre Soldaten in Einzelkämpfen abseits der schützenden Wehrtürme auf. Sobald Sie über eine Armee von vielleicht 50 bis 60 Soldaten verfügen, vertreiben Sie Ihren Widersacher von der Halbinsel, und schon können Sie sich entspannt in Ihrem Feldherrensessel zurücklehnen.

Sie spielen auf der gleichen Karte wie in Mission 7. Sie haben viel Platz, und Ihre Infrastruktur funktioniert einigermaßen. Bevor Sie dieser zur Perfektion verhelfen, besetzen Sie aber erst einmal die Militärgebäude im Westen Ihres Reiches mit den vorhandenen Soldaten – vor allem die Bogenschützen sollten Sie dorthin abkommandieren. Der Grund für diese Eile ergibt sich daraus, daß Ihr neuer Feind Tsu Tang von Beginn an Soldaten in

Siedler III

Ihr Territorium schickt, welchen Sie Saures geben sollten, bevor die es tun. Sammeln Sie die auf Ihrem Territorium verstreuten Soldaten ein, und schicken Sie sie ebenfalls zur Landesverteidigung an die Front. Diese wird auch im weiteren Verlauf der Mission immer auf Ihrer westlichen Halbinsel liegen. Da die Feinde recht vereinzelt auftreten, haben Ihre Leute leichtes Spiel. Sie müssen halt nur an Ort und Stelle sein.

Nachdem die Landesverteidigung gesichert ist, können Sie sich Ihrer Wirtschaft widmen. Als erstes brauchen Sie Leute. Bauen Sie sofort ein großes Wohnhaus. Wenn dieses fertig ist, veranlassen Sie gleich den Bau eines zweiten. Ihr Land ist groß, und die wichtigsten Produktionszweige funktionieren schon ganz gut. Da kann man leicht übersehen, daß es Ihnen noch an einer Werkzeugschmiede fehlt. Warten Sie nicht so lange, bis Ihnen zum Besetzen eines Gebäudes ein Hammer fehlt und Sie eine teure Waffenschmiede abreißen müssen, nur um den Hammer für den Werkzeugschmied loszueisen ... Wie gesagt, Sie haben jede Menge Platz, um eine 1a-Wirtschaft aufzubauen. Auch der militärische Kreislauf dürfte Ihnen keine Probleme mehr bereiten. Sie brauchen nur abzuwarten, bis Sie stark genug sind, da ja der Feind nicht an Ihren

Bogenschützen und Fußtruppen vorbeikommt.

Beginnen Sie die Invasion mit den ersten zwei bis drei großen Militärgebäuden jenseits des schmalen Übergangs. Bauen Sie diesen Brückenkopf ein wenig aus, und verlagern Sie Ihr gesamtes Heer dorthin, wobei Sie zur Sicherheit die grenznahen Burgen voll besetzt lassen sollten. Teilen Sie das Land von Tsu Tang, indem Sie einen Teil Ihrer Truppen nach Westen bis an die Küste vordringen lassen. Vergessen Sie nicht, Ihre Verwundeten zum Lazarett zu schicken und die neuen Rekruten an die Front zu holen. Erobern Sie nun mit dem größten Teil Ihrer Truppen zuerst Tsu Tangs südliche Hemisphäre, da hier der wichtigste Teil seiner Wirtschaft konzentriert ist. Er wird Ihnen nicht mehr viel Widerstand entgegensetzen. Den nördlichen Teil zu erobern, ist nun nur noch Formsache – und die anderen müssen das Universum streichen ...

Asiaten Mission 1

Die Asiaten

Mission 1 – »Startschwierigkeiten«

Dauer: ca. 1 Stunde

Schwierigkeitsgrad: ★

Sie starten im Nordosten der Insel. Östlich liegen auf einer kleinen Halbinsel eine Menge Waffen für Sie bereit. Nutzen Sie den vorhandenen Wald, um mindestens vier Holzfäller, zwei Förster und zwei Sägewerke zu einer leistungsfähigen Holzwirtschaft aufzubauen. Bauen Sie anschließend eine Kaserne. Die kleine, rohstoffhaltige Bergkuppe (Kohle) können Sie ruhig ignorieren, Sie finden reiche Vorkommen im Westen. Im Nordosten gibt es eine kleine Halbinsel, auf der Sie Schwefel, Gold und Kohle finden. Mit den Soldaten, die mit Hilfe der gefundenen Waffen rekrutiert worden sind, könnten Sie eigentlich schon, unter Beachtung der allgemeinen Tips zum Kampf, die Mission erfolgreich beenden.

Der Gegner im Westen hat Ihnen kaum etwas entgegensetzen und verhält sich auch eher passiv. Er kommt zwar an Ihr Territorium heran, läßt Sie aber in Ruhe, wenn Sie sich schnell nach Norden und Westen ausgebreitet haben und die Wachtürme voll besetzt sind. Nord-

westlich von Ihnen finden Sie dann ein Gebirge, das Sie mit Pionieren in Besitz nehmen können. Hier gibt es Gold, Kohle und Eisenerz im Überfluß. Sehen Sie zu, daß Sie Ihre Nahrungsmittelindustrie nicht vernachlässigen, um dann gleich mit dem Abbau der Rohstoffe beginnen zu können. Großer Tempel und Kanonenbauer stellen im vorliegenden Fall eine Ressourcenverschwendung dar, da sie diese Unterstützung gegen solch schwache Gegner nicht brauchen. Ein kleiner Tempel und zwei Reisbauern am Sumpf sollten Sie erst bauen, wenn Sie die wichtigen Ressourcen erobert und Baumaterial für solchen »Luxus« übrig haben.

Wenn Sie sich stark genug fühlen, speichern Sie (!) und greifen den Gegner im Westen mit geballter Kraft an, er startet augenblicklich eine Gegenoffensive und rennt sich die Hörner ein! Damit ist er am Ende, und Sie können nun die Wachgebäude einnehmen. Vorsicht vor dem Gegner im Süden! Wenn Sie nicht aufpassen, versucht er, Ihr Hinterland anzugreifen. Er bereitet Ihnen aber in der Regel kaum Probleme, wenn Sie den West-Gegner besiegt (und damit auch seine Rohstoffe requiriert) haben.

Siedler III



Sie brauchen nicht lange zu fackeln: Machen Sie den Gegner einfach nieder, die anderen Level sind noch langwierig genug. Zwanzig nicht in Gebäuden stationierte Soldaten reichen, um zum entscheidenden Schlag ausholen zu können.

TIP: Bauen Sie rechtzeitig ein großes Wohnhaus. Sie haben Zeit! Es ist besser, genügend Träger zu haben als ein riesiges Territorium, das Sie dann wieder an den Gegner verlieren!

Asiaten Missionen 1 – 2

Mission 2 – »Bürgerkrieg«

Dauer: ca. 1,5 Stunden

Schwierigkeitsgrad: 

Sie starten auf einer ähnlichen Karte wie in der vorherigen Mission. Im Nordosten hinter dem Sumpf finden Sie wieder einige Rohstoffe (Eisenerz). Im Südosten sollten Sie die Landenge mit einer Festung blockieren. In deren Schutz lassen sich gut zwei Farmen errichten. Ein Heiler komplettiert die militärische Ausstattung. Auf der Halbinsel im Sumpf sollten Sie zwei Reisbauern das Arbeiten ermöglichen! (Vergessen Sie nicht, das Arbeitsgebiet festzulegen!) Richtung Westen warten große Rohstoffvorkommen, die Sie sich ohne zu zögern unter den Nagel reißen sollten (Pioniere). Ganz im Süden des Gebirges finden Sie Schwefel! Unterhalb des Gebirges ist erneut eine Landenge zu blockieren, und an der Westküste finden Sie wieder ein Lager mit Waffen. Versuchen Sie, dem Blauen Gegner mit Vorsicht zu begegnen, und besetzen Sie die blockierende Burg sofort voll. Der Blaue neigt dazu, an dieser Front Gebäude zu erobern und Ihnen so das Leben zur Hölle zu machen. Die Gelben sind relativ schwach, nutzen aber gerne die Gelegenheit, eine zweite Front zu errichten, wenn Sie mit dem Blauen kämpfen. Bevor Sie

angreifen, sollten Sie alle Waffengattungen upgraden! Der Blaue ist sehr stark. Errichten Sie ruhig zwei kleine Tempel und zwei Schnapsbrennereien. Reis sollte genug da sein, wenn Sie die Bauwirtschaft einmal angekurbelt haben. Als Holzproduktionsgebiet bietet sich der Wald im Westen des Startgebiets an. Rüsten Sie auf! Mehrere Eisenschmelzen und Goldschmelzen brauchen aber eine ausgewogene Wirtschaft! Zwei Bäcker sollten die Bergwerke mit genügend Brot versorgen können, eine Schlachtereie hingegen reicht. Sammeln Sie eine geballte Streitmacht, und ziehen Sie mit der Hälfte zunächst gegen den Gelben. Mit der anderen Hälfte sichern Sie die blaue Front! Ergreift der Gelbe die Flucht und Sie erreichen die Blauen von Südosten her, dann können Sie getrost eine zweite Front eröffnen und von Norden her die Blauen zwischen Ihren Armeen aufreiben. Die Mission gilt als erfüllt, wenn Sie das letzte Militärgebäude eingenommen haben.

Siedler III

Mission 3 – »Der Fuchs«

Dauer: ca. 2 Stunden

Schwierigkeitsgrad: ★★

Sie starten in sehr beengten Verhältnissen. Es fehlt der Raum für die nötigsten Gebäude. Breiten Sie sich deshalb so schnell wie möglich in Richtung Osten aus. Bald darauf stoßen Sie auf Ihren Gegner. Versuchen Sie, ihm noch ein Stück vom Gebirge abzutrotzen, und sichern Sie die Grenze gut. Auch die Landenge im Norden sollten Sie mit einem großen, vollbesetzten Wachturm sichern. Verzichten Sie auf das zweite, sonst obligatorische Sägewerk vorerst. Im Westen finden Sie wieder einmal Waffen und auf einem Zipfel Land im Osten ein paar Barten Gold. Bauen Sie Waffenschmiede, Eisen und Goldschmelze, und versuchen Sie, ein Minimum an Nahrungsmittelindustrie sowie eine Destille auf die Beine zu stellen.

Der Gegner greift vorerst nicht an, er begnügt sich damit, seine Minen zu bewachen. Haben Sie die Level der Soldaten erhöht und eine kleine Streitmacht aufgebaut, erweitern Sie Ihr Territorium in Richtung Nordwesten. Bauen Sie neue Minen auf dem eroberten Gebirge. Jetzt können Sie die Gebäude bauen, die Sie vorher aus Platzmangel nicht bauen konnten: ein zweites Sägewerk und weitere Wohnhäuser. Der Gegner leistet zwar Gegenwehr. Diese fällt aber nicht besonders stark aus. Eliminieren Sie ihn!

TIP: In der Anfangsphase sind Nahrungsmittel knapp. Stellen Sie die Belieferung der Minen so ein, daß alle Minen mit allen zur Verfügung stehenden Nahrungsmitteln versorgt werden. Sie arbeiten dann zwar nicht ganz so effektiv, aber besser als gar nicht!

Asiaten Missionen 3 – 4

Mission 4 – »Finten«

Dauer: ca. 2,5 Stunden

Schwierigkeitsgrad: 

Jetzt erwartet Sie die erste etwas anspruchsvollere Mission. Sie starten mit einigen Gebäuden, aber ohne jegliche Bogenschützen. Rohstoffe finden Sie genügend im Nordwesten. Einen Sumpf für Reisbauern gibt es im Südwesten. Sie sollten nach Süden und die Landengen im Nord- und Südosten (nach Osten führend) gut sichern, am besten mit Festungen. Ihre vordringlichste Aufgabe besteht jedoch darin, eine Kaserne und die waffenproduzierende Industrie aufzubauen und per Dringlichkeitsmenü Bogenschützen zu entwickeln, welche die Zinnen der Burgen besetzen sollten. Vergessen Sie nicht, eine leistungsfähige Baumaterialien-Industrie aufzubauen, Sie brauchen jede Menge Wohnhäuser, da der Gegner schon nach kurzer Zeit versuchen wird, Ihre Burgen anzugreifen. Er tut dies, je nach Ihrer Baustrategie, sowohl von Süden als auch von Osten her. Ist der Norden schwach gesichert, wird er auch da angreifen. Den Massen an Bäumen sollte Sie mit vielen Holzfällern und drei Sägewerken zu Leibe rücken. Sie brauchen das Holz. Lassen Sie sich aber nicht dazu verführen, keine Forsthäuser zu bau-

en. Das könnte Sie in einer spielentscheidenden Phase in den Holzmangel stürzen. Die zentrale Burg und der Förster am Startpunkt sollten abgerissen werden, damit Sie Platz für wichtige Industrien erhalten. Vergessen Sie nicht, einen neuen zu bauen. Lassen Sie Ihre Pioniere weiter nach Süden vorrücken, und sichern Sie den Weg mit mittleren und kleinen Militärgebäuden. Besetzen Sie die Türme immer voll. Der Gegner greift gerne im Hinterland alleingelassene Türme an. Es empfiehlt sich, im Laufe des Spiels in jeder Region (Norden, Osten und Süden) je eine Kaserne zu errichten. So können Sie im Notfall auf Auto-Rekrutieren schalten und den Gegner abfangen. Bauen Sie genügend Eisenschmelzen (zwei bis drei) und mindestens zwei Waffenschmieden. Zwei Goldschmelzen produzieren jede Menge Goldbarren, sorgen Sie für Lagerraum. Produzieren Sie Waffen »auf Halde«! Warten Sie, bis Sie die Level der Soldaten erhöhen können (zwei Tempel und zwei Destillen), und rekrutieren Sie nur im Falle eines Angriffs. Halten Sie die Stellung, bis Sie starke Soldaten haben. Mit den anfänglich schwachen Kriegern haben Sie nur eine Chance, wenn sie 100% Kampfstärke besitzen (d.h. auf eigenem Territorium) und von Bogenschützen auf Türmen gedeckt werden. Sobald Sie eine ansehnliche Streitmacht versammelt

Siedler III

haben, eröffnen Sie den Kampf an allen Fronten, um den Gegner in die Zange zu nehmen. Die Zauberkraft von Priestern läßt sich gut verwenden, indem Sie sich »Göttliche Gaben« schenken lassen. Oft sind das Gold, Eisen oder gar Waffen. Auf diese Weise können Sie Ihre Wirtschaft entlasten.

Mission 5

»Piraten und größere Probleme«

Dauer: ca. 2 Stunden

Schwierigkeitsgrad: ★★

Es gibt mindestens zwei Wege, diese Mission erfolgreich zu beenden: einen leichten und einen schwereren. Expandieren Sie in jedem Fall Ihre Siedlung nach Süden und Westen. Von Westen her droht keinerlei Gefahr. An der Westspitze finden Sie Goldbarren, die Ihre Kampfkraft ein wenig auffrischen. Nehmen Sie also das Land in Besitz. Sie haben ausreichend Platz und Rohstoffe, um eine sehr leistungsfähige Industrie aufzubauen. Kümern Sie sich um ausreichend Kohle, d.h. um ausreichend Brot. Anbauflächen sollten Sie mit Holzfällern abholzen lassen. Ein Förster reicht aus, denn Wald gibt es im Überfluß. Bauen Sie drei oder mehr Sägewerke, und benutzen Sie viele Lager, um den anfänglichen Rohstoffsegen auf-

zufangen. Aufgrund der vielen Bäume gibt es keine sinnvollen Einsatzgebiete für Kanonen. Sie haben nicht viel Zeit, denn der gelbe Gegner wird Sie von Zeit zu Zeit von Süden her angreifen. Er ist stark. Sichern Sie das Gebiet um das Gebirge im Süden herum mit ausreichend Wachtürmen und Festungen (Bogenschilden nicht vergessen). Das Gebirge selbst brauchen Sie nicht unbedingt, da es in Ihrem Land genügend Rohstoffe gibt. Um schnell gute Kämpfer zu bekommen, nutzen Sie die gesamte Reisproduktion von ca. drei Reisbauern, um Schnaps zu brennen. In diesem Zusammenhang ist es gut, Schnaps einlagern zu lassen. So produzieren Sie schon ein bißchen »auf Vorrat« und können dann, wenn Sie genügend Baumaterial haben, zwei bis drei Destillen und drei kleine Tempel bauen. Dann geht es sehr schnell, bis Ihre ganze Armee nur noch aus Elitesoldaten besteht. Bauen Sie die drei bis vier Kasernen im Süden, da sind die Soldaten gleich an Ort und Stelle.

Weg 1: Bauen Sie vier bis fünf Fährten, und landen Sie mit zehn bis fünfzehn Mann jeder Waffengattung auf dem östlichsten Zipfel der Pirateninsel. Bringen Sie drei Priester mit. Machen Sie sich auf den Weg nach Westen. Vor den Angriffen können Sie Ihre Kämpfer mit einem »Göttlichen Schild« belegen. Der Widerstand ist recht

Asiaten Missionen 5 – 6

schwach, und Sie haben gewonnen, wenn der letzte Wachturm gefallen ist. Nun können Sie aus Spaß noch dem Gelben den Garaus machen. Es existiert eine Verbindung nach Süden in das Land des Gelben. Bevor Sie mit Ihren paar Männern auf der Piraten-Insel aber dieses Himmel-fahrtskommando antreten, empfiehlt es sich, einen Angriff vom Südende in Richtung Westen zu starten. Der Gelbe zieht daraufhin seine Truppen aus den inselna-hen Bereichen ab und wirft sie an die Front. Dann fallen Sie ihm in den Rücken. Voilà!

Weg 2: Dieser Weg ist ungleich schwieriger, da der Gelbe über eine schlagkräftige Armee verfügt. Wenn Sie sich dazu imstande fühlen, ziehen Sie Ihre Truppen und Priester zusammen. Versuchen Sie, sich Stück für Stück in das gelbe Feindes-land vorzuarbeiten. Irgendwann finden Sie dann den Zugang zur Insel (nach Nor-den) und können den Blauen (Piraten) mit Ihrer verbliebenen Streitmacht angreifen.

TIP: Das A und O sind genügend Träger und eine funktionierende Wirtschaft! Stellen Sie die Trägerpriorität auf 40%, das Land ist groß, und zu wenige Träger lau-fen sich den Wolf ...

Mission 6 – »Aufbau und Aufbruch«

Dauer: ca. 4 Stunden

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Eine vertrackte Mission, die Ihnen viel Mühe machen wird. Wenn Sie aber das Prinzip einmal begriffen haben, ist sie kein unlösbares Problem mehr.

Wie Sie Inseln besetzen, erfahren Sie in einem extra Kapitel. In den Missionsbe-schreibungen finden Sie nur die Eckdaten. Das »Know-how« sollten Sie schon vorher beherrschen.

Sie starten mit einem Sägewerk, einigen Wachtürmen auf drei Inseln und sehr wenig Fußvolk. Auf Ihrer Hauptinsel soll-ten Sie schleunigst damit beginnen, den Wald und die Steine abzubauen. Ihr Fernziel ist es, auf der Hauptinsel nur ver-arbeitende Industrie zu haben und auf der westlich von Ihnen liegenden Insel alle Rohstoffe zu produzieren (außer Erze und Kohle). Dazu bedarf es aber einiger Vorbe-reitungen. Bauen Sie ein großes Wohn-haus, um das Trägerproblem zu lösen. Schicken Sie ein paar Pioniere nach Süden los und den Rest nach Norden. Auf einem schmalen Landarm im Süden haben Sie dann bald die Gelegenheit, eine Burg zu bauen. Daneben sollten Sie gleich

Siedler III

noch einen großen Wachturm setzen, damit die Bogenschützen sich gegenseitig Deckung geben können. Hinter dieses Bollwerk kommen ein Lazarett und eine Kaserne. Versuchen Sie nun, so schnell wie möglich Bogenschützen herzustellen! Besetzen Sie das Bollwerk! Bis hierher ist es ein Wettlauf mit der Zeit!

Denken Sie daran, ein zweites oder gar drittes Sägewerk zu bauen. Bauen Sie nur eine Eisenerzmine, sichern Sie sich so viele Standplätze für Kohle wie möglich! Eine Goldschmelze reicht aus! Eisenschmelze, Werkzeugmacher und Waffenschmiede folgen. Haben Sie genügend Platz geschaffen, sollten Sie für eine grundlegende Nahrungsmittelversorgung der Bergwerke sorgen: Eine Farm, eine Windmühle und zwei Bäcker reichen aus. Schweinefarmen nehmen vorerst zuviel Platz weg.

Stellen Sie die Nahrungsmittelzufuhr Ihrer Bergwerke so ein, daß jeder Typ sowohl Fisch als auch Brot geliefert bekommt. (drei Fischerhütten). Zu diesem Zeitpunkt dürften der Gelbe und der Blaue damit beginnen, Sie mit ständigen massiven Attacken von Süden her zu nerven. Behalten Sie die Nerven, die Bogenschützen und die paar Schwertkämpfer sollten in der Lage sein, die Situation stets

unter Kontrolle zu halten. Andernfalls können Sie mit einer Fähre die Soldaten von den anderen Inseln als Verstärkung übersetzen. Nach jedem Kampf pfeifen Sie Ihr Fußvolk wieder hinter die Burgenlinie zurück, um sie dort vom Heiler verarzten zu lassen. Jetzt wird es Zeit, die westliche Insel zu besetzen.

Vorher bauen Sie jedoch noch ein Wohnhaus! Ihr Steinmetz dürfte die Steine im Norden nun so weit ausgelichtet haben, daß Sie dort einen weiteren Holzfäller platzieren können, der den Wald an der Nordwestküste abholzt. Hier bauen Sie dann eine Anlegestelle und, falls möglich, noch eine Werft.

Starten Sie nun die Pionierexpedition zur Besiedlung der Insel, und lotsen Sie Ihre Schiffe an der unzugänglichen Küste der Insel nach Süden. Im Südwesten der Insel finden Sie bald einen geeigneten Landeplatz. Ihre Pioniere nehmen die Insel in Besitz. Liefern Sie nun ausreichend Bretter, Steine und Werkzeug auf die Insel. Lassen Sie Holzfäller ihre Arbeit tun, und errichten Sie so viele Getreidefarmen wie möglich. Liefern Sie die Stämme, Steine und das Getreide zur Hauptinsel. (Wenn Sie keine Steine mehr brauchen, dann natürlich nicht!) Reißen Sie nun auf der Hauptinsel die überflüssigen Holzfäller

Asiaten Mission 6

(erst die Förster) weg, um so Platz für die restliche verarbeitende Industrie zu gewinnen. Sie können auch noch eine Anlegestelle zu den zwei anderen Inseln einrichten und die Inseln als sichere Goldlagerplätze benutzen. So haben Sie Platz für wichtigere Gebäude und brauchen auf der Hauptinsel keine Lager zu bauen. Allerdings sollten Sie ein oder zwei Lager für Waffen bauen.

Auf der Getreideinsel finden Sie auch genügend Platz für Reisbauern und kleine Tempel. Die dazugehörigen Destillen können Sie mit der wenigen Kohle auf der Getreideinsel betreiben, liefern Sie dazu einfach ein bißchen Brot von der Hauptinsel. Verfügen Sie endlich über gute Soldaten und haben Sie die ständigen Angriffe überlebt, sollten Sie sich die langsam zur Neige gehenden Ressourcen vom Gegner beschaffen.

Breiten Sie sich unter dem Schutze Ihrer Truppen weiter nach Süden aus(und dann weiter in westlicher Richtung). Sie stoßen auf ein Gebirge mit frischen, noch nicht ausgebeuteten Rohstoffquellen. Entweder fühlen Sie sich bereits stark genug, um es mit beiden Gegnern aufnehmen zu können. Dann greifen Sie an. Oder Sie laben sich noch ein wenig an den frischen Rohstoffen und zerschlagen die beiden erst anschließend.

TIP: Sie haben (entgegen der Siegbedingungen in der Missionserklärung) bereits gewonnen, wenn Sie nur Septimus (den Blauen im Westen) völlig besiegen. Der Gelbe muß nicht vernichtet werden (Version 1.20).

Siedler III

Mission 7 – »Brückenköpfe«

Dauer: ca. 2,5 Stunden

Schwierigkeitsgrad: ★★

Sie starten schon mit einigen Gebäuden. Bauen Sie in aller Ruhe Ihre Wirtschaft auf. Sichern Sie den Süden. Von dort her erwarten Sie von Zeit zu Zeit einige Angriffe, die Sie, wenn Sie gleich zu Anfang genügend Bogenschützen hergestellt haben, gut zurückschlagen können. Eine Burg und zwei große Türme reichen locker aus, um den Gelben (Septimus) in Schach halten zu können. Nur wenn Sie sich nach Westen ausbreiten, stoßen Sie auf einen versprengten Trupp, der Ihre sich im Aufbau befindliche Wirtschaft etwas schädigen könnte. Konzentrieren Sie Ihre Kasernen nun im Süden. Im Norden und im Westen finden Sie Sümpfe – ideale Voraussetzungen, um Reisschnaps zu brennen. Platz und Rohstoffe stehen Ihnen in ausreichendem Maße zur Verfügung. Falls Ihnen die Rohstoffe zu knapp scheinen, können Sie ja den Blauen im Norden ausschalten. Er baut zwar viele große Burgen, die aber im Schnitt nur mit einem Krieger besetzt sind und somit keine großen Schwierigkeiten bereiten. Die Siegbedingung ist, die Burgen an den südlichen Engen und die Hauptburg von Ramadamses im Norden

(NW) einzunehmen. Dies ist schon mit einer kleinen Streitmacht möglich, der Gelbe ist nämlich nicht imstande, seine Truppen so schnell zu bewegen. Sie walzen einfach die zwei Burgen nieder und haben gewonnen.

Deshalb bekommt diese Mission von uns auch einen Bommel für das am schlechtesten designte Level von Siedler III.

Asiaten Missionen 7 – 8

Mission 8 – »...und der ganze Rest«

Dauer: ca. 2,5 Stunden

Schwierigkeitsgrad: 

Hierbei handelt es sich fast um die gleiche Karte wie bei Mission Nummer Sieben! Es besteht lediglich eine Landverbindung zwischen dem Gelben und dem Blauen Gegner. Von der Anordnung und der Strategie her gelten die Angaben zu Mission 7. Nur die Gegner sind ein wenig aggressiver und auch dem Gegner im Norden muß ein Riegel in Form einer Festung und eines unterstützenden Wachturms vorgeschoben werden. Er wandert sehr gerne in Ihr Land ein und versucht, hier Schaden anzurichten. Der südliche (Gelbe) Gegner greift nur an, wenn Ihre Front geschwächt scheint.

Haben Sie eine kleine Streitmacht beisammen, sollten Sie zwecks Ressourcenverwertung erst den Gegner im Norden plätten (den Blauen) und danach über die Landbrücke und am Südende Ihres Territoriums einen Zweifrontenkrieg beginnen. Der Gegner wehrt sich nur schwach.

Alles in allem erschien mir die KI für ein Endlevel zu schwach und zu zurückhaltend. Der Gegner scheint ab einem gewissen Punkt einfach mit dem Bau aufzuhören und keine Einheiten mehr zu rekrutieren. Entweder handelt es sich um einen Bug, oder die Missionen wurden wirklich so konzipiert, was mich persönlich ein wenig enttäuschen würde.

Siedler III



Die Ägypter

Mission 1 – »Die Jagt nach dem Golde«

Schwierigkeitsgrad: ★★

Dauer: ca. 1 Stunde

Das geht ja wieder gut los! Mit ein paar Hanseln müssen Sie sich gegen einen intelligent agierenden Gegner wehren, der alle Chancen nutzt, Ihre Expansionsbemühungen im Keime zu ersticken und Sie von den Rohstoffquellen im Süden fernzuhalten. Eine große Umstellung steht

Ihnen bevor, da Sie sicher, wie ich auch, vorher die Asiaten-Missionen gespielt haben. Ich baute erst einmal die Holzindustrie auf ... Nun ja, nachdem Sie inzwischen gemerkt haben, daß die Ägypter Stein dem Holze vorziehen, bauen Sie mindestens zwei Getreidefarmen, etwa fünf Steinbrüche und ein großes Wohnhaus. Danach ist in Richtung Norden ein großer Wachturm vonnöten. Sichern Sie sich nach Westen ab. Um jeden einzelnen Wachturm wird hartnäckig gekämpft! Reißen Sie lieber einen ab, und geben Sie ein wenig Land preis. Wenn die Bau-

Ägypter Missionen 1 – 2

Industrie läuft (Sägewerk und drei Holzfäller nicht vergessen!), errichten Sie eine Eisenschmiede, Werkzeugmacher und Waffenschmiede. Wenn Sie das nord-westliche Gebirge erreichen können, bauen Sie die dortigen Edelsteinvorkommen ab. Sie brauchen außerdem ein oder zwei Lager, welche die Edelsteine aufnehmen können. Stellen Sie die Ernährung der Eisen- und Kohleminen auf Brot und Fisch ein, Schweinefarmen nehmen zuviel Platz weg, den Sie nicht haben. Die in der Kaserne produzierten Krieger verteilen Sie am besten strategisch gut über die Karte. Vergessen Sie nicht, Bogenschützen auf die Zinnen Ihrer Türme zu stellen! Sobald die gegnerischen Angriffe nachlassen, ist er erschöpft, und Sie können nun Ihrerseits zum Angriff übergehen!

Mission 2 – »Das Schlupfloch«

Schwierigkeitsgrad: ★★★

Dauer: ca. 3 Stunden

Sie sind mit dem Piraten im Norden verbündet. Der Start ist räumlich leicht beengt, Sie finden aber in dem Gebirge südlich von Ihnen alle erforderlichen Rohstoffe, außer Edelsteine. Sichern Sie sich rechtzeitig nach Süden ab. Es bleibt trotzdem genug Raum für zwei Farmen und die dazu gehörige verarbeitende

Industrie. Umwandern Sie den Gegner in Richtung Osten, und versuchen Sie, zu Ihrem Verbündeten aufzuschließen. So gewinnen Sie Raum für eine gute Wirtschaft. Vergessen Sie nicht, von Anfang an Ihre Wachtürme mit Bogenschützen zu besetzen, der Gegner läßt Ihnen nicht viel Zeit. Ihren Verbündeten können Sie getrost vergessen, er greift nicht in das Geschehen ein (zumindest tat er das nicht die zwei Male, die ich diese Mission gespielt habe). Wenn Sie militärisch präsent sind, wagt Ihr Feind es nicht, Sie häufiger anzugreifen. Er wird von Ihren Bogenschützen immer wieder in die Flucht geschlagen. Aber wehe Sie lassen einen neuen Wachturm eine kurze Zeit unbesetzt. Er wird sofort versuchen, Sie zu attackieren und Ihnen den Turm abzunehmen. Lassen Sie sich nicht beirren, rüsten Sie sich zur entscheidenden Schlacht, und sichern Sie sich gut nach allen Seiten ab. Dann dürfte diese Mission kein Problem für Sie darstellen.

Siedler III

Mission 3 – »Die große Insel«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4 Stunden

Sie starten sehr beengt, auf den ersten Blick schrecklich beengt. Deshalb müssen Sie zur Ankurbelung der Wirtschaft drastische Maßnahmen ergreifen. Sie haben jedoch ausreichend Baumaterial, um schnell ein großes Wohnhaus hochzuziehen. Die Geologen finden im Norden Gold, Edelsteine (nachdem Pioniere das Land eingenommen haben) und auch Eisenerz. Bauen Sie einen Fischer, roden Sie den Wald, und rücken Sie den Steinen zu Leibe. Lassen Sie Ihre Pioniere die Landenge überwinden, und sichern Sie sie mit Militärgebäuden. Nun heißt es, Bogenschützen für die Besetzung der Gebäude zu produzieren. Eine Kaserne, eine Eisenschmelze und jeweils eine Werkzeug- und Waffenschmiede sind die nächsten zu bauenden Gebäude. Lassen Sie Ihre Pioniere den Südwesten besetzen, und sichern Sie die Landenge gut ab. Außerdem brauchen Sie eine Festung in Richtung Osten und einen weiteren Wachturm in Richtung Süden. Bauen Sie auch im Süden ein Sägewerk, Waffenschmiede und Schmelzen, vor allem aber Getreidefarmen. Dazu müssen Sie weite Teile abholzen und Steine beseitigen.

Bauen Sie Minen über Minen und zwei Windmühlen, vier Bäcker und eine Schlachtereiernebst zwei Schweinefarmen, wenn Sie die Kapazitäten dazu haben! Forcieren Sie unter allen Umständen den Waffennachschub, und sichern Sie die Landenge! Es empfiehlt sich, eine Kaserne, eine Waffenschmiede und eine Eisenschmelze auf dem Hauptteil zu belassen. Wird die Landenge doch besetzt und Sie haben eine Kaserne in jedem Teil Ihres geteilten Landes, dann können Sie den Gegner zum Zwecke der Zurückeroberung in die Zange nehmen. Greifen Sie auf gar keinen Fall den Gegner an! Er ist Ihnen zunächst zahlenmäßig massiv überlegen und der im Verlaufe aller Missionen bisher mächtigste und auch cleverste Gegner! Haben Sie die Grenzen gut gesichert, lassen die Angriffe langsam nach. Lassen Sie sich dadurch nicht zu falschen Schlüssen verleiten. Bisher war alles nur Geplänkel! Die feindliche Hauptstreitmacht wartet noch im Süden und Osten darauf, daß Sie eine Schwäche zeigen. Dann schlägt er Sie auf seinem eigenen Land und beginnt eine große Gegenoffensive, von der Sie sich nicht so schnell erholen werden. Haben Sie mindestens 50 gute Soldaten und innerhalb kürzester Zeit noch neue Soldaten zur Verteidigung übrig, sollten Sie einen Angriff nach Süden über das Gebirge

Ägypter Missionen 3 – 4

wagen. Meistens versucht er dann gleichfalls, Sie im Osten anzugreifen bzw. Ihre Truppen abzufangen. Ist dieser Teil überstanden, ist sein Widerstand gebrochen, und Sie können beruhigt zusehen, wie Ihre Truppe seine letzten Gebäude einnehmen.

TIP: Auf einem solch großen Areal brauchen Sie immens viele Träger, da große Entfernungen auch durch sinnige Platzierung der Industrien nicht immer vermieden werden können. Andernfalls stehen Sie im Ernstfall ohne rekrutierbare Untertanen da!

Mission 4 – »Die Römer«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4 Stunden

Jetzt werden Sie zum ersten Mal in dieser Kampagne auf eine strategische Probe gestellt. Ihr Reich umfaßt drei Inseln und den Brückenkopf auf dem Festland, also ein vierter Punkt, der nicht verloren gehen darf. Aber: Keine Angst, Sie haben reichlich Zeit, der Gegner ist noch mit anderen Dingen beschäftigt. Sie müssen aufgrund der räumlichen Enge genau aufpassen, was Sie an welcher Stelle bauen wollen. Ich habe die Hauptinsel in der Mitte zum Standort für meine verarbeitende Industrie erklärt. Bauen Sie hier eine funktionierende Bauwirtschaft auf. Danach brauchen Sie unbedingt eine Werft!

Es folgen Eisenschmelze, Werkzeugmacher, Waffenschmiede, eine Farm, Bäcker und Mühle. Holen Sie mit der eilig produzierten Fähre Ihre Streitmacht zum Brückenkopf. Jetzt bauen Sie eine Anlegestelle an jedem Außenposten. Die beiden Kolonieinseln werden als Rohstofflieferanten ausgebaut.

Siedler III

Vergessen Sie nicht die Holzfäller und Förster. Die Hauptinsel müssen Sie abholzen lassen, um Platz zu gewinnen. Organisieren Sie nun einen Handelskreislauf (wie unter »Handel« beschrieben). Die westliche Insel eignet sich als Holz- und Steinlieferant, Bergwerke können auf allen Inseln errichtet werden. Funktioniert der Kreislauf und kommt am Brückenkopf genügend Baumaterial an, bauen Sie hier eine Kaserne und Wohnhäuser, Farmen und alle Gebäude, die Sie auf den Inseln nicht untergebracht haben.

Sobald die Hauptinsel genug Platz aufweist (Abholzung), können Sie die Zahl der Eisenschmelzen und Waffenschmieden erhöhen. Denken Sie daran, daß der Handelskreislauf nur funktioniert, wenn genügend Träger auf jeder Insel zur Verfügung stehen. Bauen Sie hier je ein kleines Wohnhaus, zur Not können Sie ja Pioniere per Fähre transferieren und dann wieder in Träger umwandeln. Rohstoffe und Zeit haben Sie vorerst genug! Mit Ihrer so entstandenen Streitmacht sollten Sie nicht zu lange warten, den Gegner in seiner Heimat zu attackieren. So schwächen Sie seine Strukturen. Er hat sehr gut ausgebildete Soldaten, ist aber überrascht, wenn Sie ihn angreifen und muß seine Kräfte erst konzentrieren. Inzwischen zerstören Sie ihm wertvolle Industrien, um

ihn zu schwächen. Schicken Sie also Ihre Truppen vom Brückenkopf nach Osten und dann weiter nach Süden. Erobern Sie nach und nach die Stellungen des Septimus. Bei uns griff der Blaue nicht von selbst an (nach drei Stunden griffen unsere Truppen an). Das kann aber bei Ihren Spielen aufgrund der dynamischen KI auch anders sein. Speichern Sie also lieber einmal mehr.

TIP: In der von uns verwendeten Verkaufsversion 1.20 waren die in der Missionsbeschreibung genannten Siegbedingungen falsch! Sie müssen auch noch den Gelben (Pirat) vernichten, den Sie nach der Eroberung des blauen Herrschaftsgebiets erreichen. Dieser Fehler könnte aber in kommenden Versionen ausgemerzt sein.

Ägypter Missionen 4 – 5

Mission 5 – »In den Westen«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 3,5 Stunden

Wieder einmal ist Island Hopping (Inselhüpfen) angesagt. Sie starten räumlich beengt und sollten wieder die Hauptinsel als Produktionsstandort verwenden und Rohstoffe (reichlich vorhanden) abbauen. Im Norden besiedeln Sie die Insel und produzieren Holz und Steine.

Auf der Hauptinsel sollten Sie auch die grüne Wiese nutzen, um eine Getreidefarm zu betreiben. Auf's Festland (abholzen und Steine weghacken) kommen sich gegenseitig deckende Wachtürme (Bogenschilden auf den Türmen nicht vergessen), eine Kaserne und ein Lazarett. Hier haben Sie das Problem, daß der Gegner den Weg nach Westen schneller verbaut, als Sie sich ausbreiten und Platz schaffen können. Ziehen Sie mit einer Fähre Ihre Truppen zur Verteidigung zusammen.

Bauen Sie so nah wie möglich an der Grenze einen Wachturm, und erobern Sie die das erste Feindgebäude. Das dürfte reichen, um Ihr Hoheitsgebiet auszuweiten. Ziehen Sie Ihre Truppen wieder zurück, und lassen Sie das Gebäude ruhig vom

Gegner zurückerobern, das eingenommene Land wird nun Ihrerseits von den Wachtürmen gehalten. Auf das Ödland setzen Sie ein großes Wohnhaus. Sie haben nun Zeit, Ihre Wirtschaft anzukurbeln, Soldaten zu rekrutieren und nach dem Speichern anzugreifen. Wenn Sie den Asiaten Tsu Tang vernichtend geschlagen haben, gilt die Mission als bestanden.

Siedler III



Mission 6 – »Und weiter geht's«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4,5 Stunden

Die in der Missionsbeschreibung erwähnte Landenge ist tatsächlich der »Knackpunkt« im Spiel. Es hat nicht ohne Grund die Einstufung »furchtbar schwer« bekom-

men! Bauen Sie diesseits des Flusses einen großen Wachturm und ca. acht (!) kleine Wachtürme! Sie müssen allesamt mit Bogenschützen besetzen und das innerhalb kürzester Zeit. In der Regel (ich habe diese Mission ca. fünfmal neu beginnen müssen) werden die Türme teilweise trotzdem übernommen. Dennoch müssen Sie diese Linie halten! Erweitern Sie Ihr

Ägypter Mission 6

Gebiet mittels Pionieren noch weiter nach Nordosten, sobald Ihre Schwerindustrie angelaufen ist. Der Vorteil ist, daß Sie viele Rohstoffe finden.

Jede neu errichtete Mine produziert zunächst rund fünf Einheiten Rohstoffe (je nach Erfolgsquote) ohne Nahrungsmittel. Mit diesen Rohstoffen können Eisen-schmelze und Waffenschmiede schon produzieren, ehe Sie Ihre Nahrungsmittelproduktion aufgebaut haben. Zunächst nehmen die Minen auch mit Fischen und Brot vorlieb. Vorsicht, im Südosten lauert der mit dem Gelben Verbündete Blaue, der auch an der Landenge mitmischt und somit im Nordosten nicht ganz so stark ist. Hier im Nordosten kommt der Vorteil der Ägypter, Gebäude auch auf Ödland zu bauen, voll zum tragen. Warten Sie, bis die Moral und die Ränge Ihrer Soldaten gestiegen sind, und halten Sie die Stellung. Einziges Ziel ist es, die Stellungen des Septimus zu zerschlagen.

Der Gegner ist, anders als alle anderen Gegner bisher, in der Lage, sich zu regenerieren! Warten Sie also nicht zu lange, und schwächen Sie ihn so gut Sie können, ohne Ihre eigene Stellung preiszugeben! Es dauerte bei uns fast fünf Stunden, das Spiel zu gewinnen. Also! Behalten Sie Ihre Wirtschaft im Auge, bauen Sie viele

Wohnhäuser, um viele Rekruten und genügend Träger für das große Land zur Verfügung zu haben. Staus sind trotz des neuen Systems ohne Wege nicht unmöglich!

Behalten Sie die Statistik der Häuser im Auge, damit Sie überflüssige Häuser abreißen können, um neues Bauland zu gewinnen.

TIP: Um die Mission erfolgreich zu beenden, müssen Sie immer »gebündelt« auftreten! Front Schwertkämpfer, danach Speerkämpfer, die die Bogenschützen schützen (schöner Satz!).

Wenn Sie die Anfangsattacken überleben, brauchen Sie nur noch Geduld, eine starke Wirtschaft und eine schlagkräftige Armee.

Siedler III

Mission 7 – »Drei Inseln«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 3 Stunden

Die Ansage in der Missionsbeschreibung, daß es ein Platzproblem gibt, ist gelinde gesagt untertrieben. Ihnen fehlt an allen Ecken und Enden der Platz. Erobern Sie mit Pionieren zunächst die ganze Insel. Holzen Sie alles ab, und lassen Sie zwei Steinmetze das Steinproblem bearbeiten. Bauen Sie Sägewerk, Eisenschmelze, Werft, Anlegestelle und (ganz wichtig) ein großes Wohnhaus. Später, wenn etwas Platz geschaffen ist, folgen eine Waffenschmiede und Fischer. Transportieren Sie so schnell wie möglich Pioniere mit einer Fähre auf die besagte Insel, und lassen Sie sie schnell möglichst viel Land einnehmen. Suchen Sie unbedingt einen Platz für eine Anlegestelle. Schützen Sie Ihre Pioniere mit den allen Soldaten, die Sie auftreiben können. Im Norden der Insel finden Sie eine Menge Waffen und Gold. Versuchen Sie, eine Kaserne und, nachdem sich die Stein- und Baumwüste etwas gelichtet hat, einen Heiler zu bauen. Stellen Sie die Nahrungsversorgung der Bergwerke auf der Hauptinsel zunächst auf Fisch um. Die Insel im Norden hat meiner Meinung nach keinen Sinn, außer daß Sie Ihre Kampfkraft etwas steigern

können! Errichten Sie Edelsteinbergwerke im Gebirge, und treiben Sie den Abbau voran, bis die Lager voll sind. Danach reißen Sie das Bergwerk ab, um Platz für ein neues zu schaffen. Verfolgen Sie diese Strategie, solange es geht. Ich habe bisher keinen Weg gefunden, eine Anlegestelle, Fischer oder Holzfäller zu bauen und bin für helfende Hinweise dankbar. Diese werde ich nach Überprüfung in die nächste Auflage einarbeiten (mit Quellenangabe!).

Bauen Sie an dieser Front viele kleine Wachtürme, und sehen Sie zu, daß sie besetzt werden. Während Sie auf Waffen warten, können Sie bereits eine Fähre mit Pionieren zu den Inseln A und B im Norden verschiffen und diese Inseln ohne Feindkontakt einnehmen. Haben Sie genügend Soldaten (Upgrades können Sie vernachlässigen!), vernichten Sie den Gegner, der auch nur moderaten Widerstand leistet. Dann ist die Mission erfolgreich beendet!

Diese Mission ist wieder einmal etwas zu leicht geraten, der »Knackpunkt« ist die zügige Besiedelung der Insel und der Ausbau des Brückenkopfes, um den Vormarsch des Gegners zu stoppen. Danach ist er zahm und greift von sich aus nur an, wenn Sie ihn reizen. Diese Mission ist

Ägypter Missionen 7 – 8

also stark wirtschafts- und besiedelungs-
lastig, was ja bei den Siedlern eigentlich
kein Kritikpunkt sein dürfte.

Mission 8 »Der Schlächter«

Schwierigkeitsgrad: ★★★★★

Dauer: ca. 4 Stunden

Sie haben viel zu tun. Packen Sie's an! Fünf Inseln müssen verbunden werden (eigentlich sechs, aber die nutzlose Insel der vorherigen Mission gibt wieder nicht so viel her; außer Gold ist hier nichts zu holen). Die Wirtschaft ist ganz gut ausgebaut. Stecken Sie zuerst bei allen Getreidefarmen einen sinnvollen Arbeitsbereich ab, und errichten Sie auf der Hauptinsel eine Windmühle! Im Anschluß bauen Sie ein Wohnhaus, ehe Sie einen Plan schmieden, wie die Inseln miteinander zu verbinden sind. Errichten Sie Anlegestellen und zwei Werften auf der Hauptinsel, damit die Schiffsproduktion zügig voran-
geht. Sorgen Sie auf allen Handels-
routenpunkten für ausreichende Träger-
kapazitäten! Auf einer der südlichen Inseln ist genügend Platz für weitere Getreidefarmen. Beginnen Sie frühzeitig damit, geistige Getränke zu produzieren. Upgrades sind wichtig! Behalten Sie Ihre Steinvorkommen im Auge! Ein Steinmangel käme angesichts der benötigten

vielen Wohnhäuser sehr ungelegen. Der blaue Gegner am Brückenkopf engt Sie ein. Weisen Sie ihn in seine Schranken und erobern Sie sein Land, um neue Häuser zu bauen. Die Wirtschaft sollte, bis auf den Steinhaushalt, der an sich auch kein Problem mehr ist, wenn Sie die Blauen geschlagen haben, super laufen. Bis der Handel funktioniert, dauert das nur seine Zeit. Davon haben Sie aber genug, und so können Sie alles ordentlich vorbereiten. Sammeln Sie sich, und greifen Sie den Gelben mit einem Großaufgebot an Soldaten. Sie werden durchaus an die 200 Soldaten brauchen, denn der Gelbe erweist sich als starker Gegner. Haben Sie ihn geschlagen und seine zentralen Burgen erobert, ist der Widerstand gebrochen, und Sie können den Rest des Landes besetzen. Wenn Sie noch nicht bereit sind für die große Offensive, lassen Sie ein paar Wachgebäude des Blauen stehen, als eine Art Pufferzone. Haben Sie Kontakt zum Gelben, wird der Sie erbar-
mungslos angreifen!

Viel Glück!

Siedler III

Das Einzelspiel

Die Entwickler von »Die Siedler III« haben auch an einen Modus gedacht, mit dem Sie beliebige Karten starten können, also auch Karten, die mit dem für Frühjahr 1999 geplanten Editor selbst erstellt worden sind. Diese können Sie dann gegen oder mit bis zu 20 Computergegnern (je nach Rechenpower) spielen. So können Sie sich auch ein Bild von allen Mehrspielerkarten machen und dann im Internet abwägen, welchem Spiel Sie gerne beitreten würden und welchem nicht. Das Interface ist identisch mit dem unter »Ein Spiel eröffnen« beschriebenen, nur daß eben keine menschlichen Spieler mitspielen, sondern Computergegner.

Der Mehrspielermodus

»Die Siedler III« ist mit einem exzellenten Mehrspielermodus ausgestattet, der es Ihnen erlaubt, im Internet mit bis zu 20 Personen zusammen zu spielen. Solch große Spiele setzen aber ein extrem gutes System auf dem Hostrechner und eine exzellente Internet-Anbindung aller Beteiligten voraus. Die Regel werden wohl Matches gegen bis zu acht Beteiligte sein. Auch im Lokalen Netzwerk können Sie auf die gleich Art und Weise gegeneinander spielen, wie hier beschrieben. Nur die Art der Verbindung unterscheidet sich hier. Über LAN können Sie sowohl das

IPX- als auch das im Internet gebräuchliche TCP/IP-Protokoll verwenden.

Der Mehrspielermodus hat für den Spieler den Vorteil, daß er immer wieder gegen andere lebende Wesen antreten kann, die keine festgefahrenen Strategien entwickeln, wie es eine KI nun einmal tut. Hier ist nirgendwo eine Bremse eingebaut oder ein Weg vorgegeben, jeder will gewinnen und verfolgt diesen Weg voller Energie und mit einer Individualität, die man einer KI (noch?) nicht einprogrammieren kann.

Haben Sie also einen Internet-Zugang und die Lust am »Siedeln« nach den Missionen noch nicht verloren, dann nutzen Sie diese Möglichkeit. Sie werden noch lange nach der Lösung der Einzelspielerkarten Spaß an den Siedlern haben.

Blue Byte eröffnet den Käufern des Spiels manigfaltige Möglichkeiten. Beginnend mit dem tadellosen Support auf der Internet-Seite über die Erstellung einer Internet-Weltrangliste bis hin zur Gründung von eigenen Siedler-Clans.

Mehrspielermodus

Damit Sie auch bei Mehrspieler-Partien im Internet erfolgreich sind, haben wir hier einige ganz spezielle Multiplayertips zusammengestellt.

Starten Sie also Ihre Internet-Verbindung oder LAN-Verbindung, und legen Sie los!

Die passende Verbindung – eine Einführung

Um den Einsteigern unter den geneigten Lesern eine kurze Einführung über die Problematik »Netzwerk« bzw. LAN zu geben, hat mir René Meyer einen Text zur Verfügung gestellt.

Netzwerkkarten

Allgemeines

Fällt der Begriff Netzwerk, so denkt man meist an die teure Vernetzung von vielen Computern wie in der Arbeit, in der Schule oder in der Uni. Ein Netzwerk kann aber auch aus nur zwei Computern bestehen, die über jeweils eine Netzwerkkarte verfügen und über ein geeignetes Kabel Daten austauschen.

Besteht der Sinn des Netzwerks darin, daß »viele« Computer auf einen (oder »wenige«) zugreifen, so daß nicht auf jedem einzelnen alle Daten oder Programme gespeichert sind, wählt man in der

Regel ein Fileserver-Workstation-Netzwerk. Viele Computer (die Workstations) greifen über das Netzwerk auf zumeist einen Computer (Fileserver) zu, auf dem die meisten oder alle Daten gespeichert sind. Manchmal besitzen diese Workstations nur eine kleine oder gar keine Festplatte.

In bezug auf den Heimbereich und insbesondere auf Spiele greift man zumeist auf ein *Peer-to-Peer-Netzwerk* (zum Beispiel *Netware Lite*) zurück. Bei solch einem Netzwerk kann jeder angeschlossene Computer zugleich Server und Client sein. Windows 3.11 und Windows 95 bringen Netzwerkunterstützung mit.

Im Spielbereich gewinnt das Netzwerk zunehmend an Bedeutung. Viele Spiele, zum Beispiel 3D-Shooter oder Echtzeitstrategiespiele wie *Command&Conquer*, bieten im Netzwerkmodus die Möglichkeit, daß zwei oder mehr humanoide Wesen ihr Können im Multiplayer-Modus unter Beweis stellen. Wer derartige Computerspiele bereits im »Netz« miterlebt hat, weiß, daß es reizvoll ist, einen menschlichen Computergegner, der nicht nach Algorithmen spielt, der Fehler macht oder unerwartete, gemeine Taktiken anwendet, zu besiegen.

Siedler III

Voraussetzungen

Jeder am Netzwerkspiel teilnehmende Computer muß über eine Netzwerkkarte verfügen. Dies ist eine ISA- oder PCI-Karte, die einen freien Steckplatz auf dem Motherboard benötigt.

Zwei für den Heimbereich in Frage kommende Netzwerkkartentypen sind die 10-Mbit-Karten und die 100-Mbit-Karten.

10-Mbit-Karten werden mit einem Koaxial-Ethernet-Kabel verbunden. Dieses gleicht einem Antennenkabel und verfügt an beiden Enden über einen BNC-Stecker. Es wird aber nicht direkt an die Netzwerkkarte angeschlossen, sondern über einen T-Adapter. Am anderen Ausgang des T-Adapters können Sie weitere Computer mit solch einem Kabel verbinden. Werden keine weiteren Computer angeschlossen, muß an dieser Stelle ein Netzwerkterminator aufgesteckt werden.

100-Mbit-Karten sind wesentlich schneller, können aber mit solch einem Koaxial-Kabel nicht mehr verbunden werden. Dazu wird ein sogenanntes UTP-Kabel benötigt. Das ist ein 4-adriges Kabel mit Western-Stecker. Es ähnelt einem ISDN-Anschlußkabel. Werden nur zwei Computer über 100 Mbit verbunden, kann ein »Cross-Connected«-UTP-Kabel verwendet

werden. Dazu werden die zwei Anschlußpaare gekreuzt. Für die Verbindung von mehr als zwei Computern ist etwas mehr an Investition erforderlich. Hier wird ein HUB benötigt. An diesen lassen sich dann mehrere »UTP«-Computer anschließen. An kleine »Mini-HUBs« können vier bis acht Computer angeschlossen werden, aber dann mit »ungedrehten« Kabeln. Im Handel gibt es Mini-HUBs für etwa 150 Mark zu kaufen.

Da 100-Mbit-Karten wesentlich mehr als 10-Mbit-Karten kosten, zusätzlich ein Mini-HUB erforderlich ist, im Spielbereich aber diese hohen Übertragungsraten kaum gefordert werden, empfehlen wir die Anschaffung von 10-Mbit-Karten. Eine Zwischenlösung bieten 100-Mbit-Karten mit beiden Standards. Allerdings können Sie dann mit »langsamen« Netzwerkkarten eben nur mit 10 Mbit kommunizieren.

Skizze mit Netzwerk (Netzwerksetup) wie in Age of Empires

Mehrspielermodus

Vor dem Einbauen der Netzwerkkarte schalten Sie den Computer aus und vergleichen mit dem Handbuch der Netzwerkkarte, ob irgendwelche Jumpereinstellungen vorzunehmen sind (bei neu gekauften Netzwerkkarten in der Regel nicht). Eine Netzwerkkarte benötigt einen I/O-Adreßbereich und einen IRQ. Manche Netzwerkkarten verfügen außerdem über einen RAM-Bereich, der zum Puffern der Daten verwendet wird. Dieser RAM wird dann in der Regel in den Adreßbereich des Upper Memory eingeblendet.

Die verschiedenen Optionen des I/O-Bereichs sind zumeist alle möglich. Die Wahl des IRQ fällt vor allem bei bereits vielen installierten Erweiterungskarten schwer, besonders bei älteren Netzwerkkarten, die noch keine IRQs größer als 7 unterstützen. Gegebenenfalls kann IRQ 3 verwendet werden. Dieser wird zwar von COM 2 verwendet, wer jedoch kein Modem hat oder nicht gleichzeitig Netzwerk und Modem an COM 2 verwendet, sollte diese Variante probieren. Dazu sollte COM2 im BIOS-Setup deaktiviert werden.

Neuere Netzwerkkarten werden in der Regel per Software konfiguriert, Plug-and-Play-Karten konfigurieren Sie am besten mit einem Plug-and-Play-Manager oder soweit möglich oder notwendig mit dem BIOS-Setup. Welchen IRQ PCI-Netzwerkkarten verwenden, hängt von der Einstellung im BIOS-Setup ab und davon, in welchem Steckplatz sie Platz finden.

Plug-and-Play-Netzwerkkarten können in einem PC ohne Plug-and-Play-BIOS nur mit Hilfe eines Plug-and-Play-Managers betrieben werden. Dieser liegt zum Beispiel der SoundBlaster 16 PnP bei.

Nach dem Einbau der Netzwerkkarten verbinden Sie diese mit einem geeigneten Netzwerkkabel (siehe oben).

Merke: In verschiedene Computer können Netzwerkkarten verschiedener Hersteller eingebaut und verbunden werden. Es ist nur darauf zu achten, daß die Netzwerkkarten vom selben Typ sind – 10 Mbit und 100 Mbit.

Siedler III

Protokolle

Bei Netzwerkspielen dreht sich alles um Protokolle. Mit Hilfe dieser Einrichtungen transportieren die Programme Daten über die Netzwerkkarte an den anderen Computer. Ein Programm muß somit nicht den Typ der Netzwerkkarte kennen, sondern nur das Protokoll. Wollen Sie auf Laufwerke eines anderen Computers zugreifen, so laden Sie einen Server und einen Client (oder beides auf beiden) und mappen die Laufwerke. Server und Client werden auch Dienste genannt. Unter Windows ist »Datei- und Druckerfreigabe« der Server-Dienst.

Gängige Protokolle sind IPX, TCP/IP und NetBEUI. NetBIOS ist kein eigenes Protokoll, sondern eine API, die auf einem Protokoll aufbaut.

Merke: Multiplayer-Spiele sind nicht auf Dienste angewiesen, ganz im Gegenteil.

Installation unter Windows 95

Unter Windows 95 gestaltet sich die Einrichtung der Netzwerkkarte einfacher, vor allem dann, wenn Windows 95 einen Treiber für diese Karte besitzt.

Das Windows-95-Netzwerk steht auch in DOS-Sitzungen unter Windows 95 zur Verfügung. Damit können auch DOS-Spiele darauf zugreifen. Dann sollte aber auf allen am Netzwerkspiel teilnehmenden Rechnern das Windows-95-Netzwerk installiert sein.

Steckt die Netzwerkkarte bereits vor der Windows-95-Installation im Computer, sollte der Hardware-Assistent diese Netzwerkkarte automatisch finden und einen Treiber installieren. Sie überprüfen das, indem Sie unter *Arbeitsplatz/ Systemsteuerung/System/Geräte-Manager* einen *Zweig Netzwerkkarten* finden, unter dem die Ihre aufgelistet ist. Klicken Sie auf die Netzwerkkarte, und wählen Sie *Eigenschaften/Ressourcen*. Falls die Karte konfigurierbar ist, vergleichen Sie die Einstellung mit denen im Plug-and-Play-Manager oder mit den Jumpereinstellungen.

Mehrspielermodus

Bauen Sie die Netzwerkkarte erst nach erfolgter Windows-Installation ein, sollte Windows diese Karte automatisch finden, falls sie Plug-and-Play-kompatibel ist. Andernfalls bleiben Ihnen zwei Möglichkeiten: Sie installieren mit automatischer oder manueller Erkennung. An dieser Stelle soll die manuelle Installation beschrieben werden.

Ein Hinweis vorweg: Wenn Windows 95 meint, der Computer müßte neu gestartet werden, beantworten Sie diese Frage immer mit *Nein*, denn dann werden Sie schneller fertig. Wählen Sie das Symbol *Arbeitsplatz/Systemsteuerung/Hardware*, und klicken Sie auf *Weiter*, dann *Nein* und *Ok*. In der folgenden Liste klicken Sie doppelt auf *Netzwerkkarten*.

Sind Sie im Besitz eines Treibers für Windows 95 auf Diskette, klicken Sie auf *Diskette*. Wählen Sie im Fenster links den Namen des Herstellers und rechts den Typ der Netzwerkkarte. Falls Sie Ihre Netzwerkkarte nicht finden, sie aber NE2000-kompatibel ist, wählen Sie links *Novell/Anthem* und rechts *NE2000-kompatibles Gerät*.

Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Windows 95 Sie informiert, welche Hardware-Einstellungen für die gewählte Karte aktiviert wurden. Vor allem bei älteren Netzwerkkarten, die über Jumper konfigurierbar sind, stimmen diese oft nicht überein.

Wählen Sie das Symbol *Arbeitsplatz/Systemsteuerung/System* und anschließend *Geräte-Manager*. Suchen Sie Ihre installierte Netzwerkkarte, aktivieren Sie diese, und wählen Sie *Ressourcen*. Vergleichen Sie die angezeigten Ressourcen mit den Einstellungen im Plug-and-Play-Manager oder den Jumbereinstellungen. Passen Sie die Ressourceneinstellungen gegebenenfalls an. Deaktivieren Sie die Schaltfläche *Automatisch einstellen*.

Siedler III

Wechseln Sie in *Arbeitsplatz/ Systemsteuerung*, und klicken Sie doppelt auf *Netzwerk*. Überprüfen Sie, ob das Protokoll IPX/SPX bereits installiert ist. Sollte dies nicht der Fall sein, klicken Sie auf *Hinzufügen* und wählen *Protokoll*. In der Liste links markieren Sie *Microsoft* und rechts *IPX/SPX-kompatibles Protokoll*. Nachdem das Protokoll installiert ist, klicken Sie auf den Eintrag *IPX/SPX-kompatibles Protokoll/NE2000-kompatibles Gerät* (bzw. Ihre Netzwerke), dann *Eigenschaften*. Falls ein Spiel NetBIOS benötigt, so wird dies an dieser Stelle aktiviert.

Einige Spiele erfordern TCP/IP als Netzwerk-Protokoll. Wenn das DFÜ-Netzwerk bereits installiert ist, ist das TCP/IP-Protokoll zwar schon auf dem Computer installiert, aber zumeist nicht mit der Netzwerkkarte verbunden. In diesem Fall installieren Sie das TCP/IP-Protokoll genauso, wie bei IPX/SPX im vorigen Abschnitt beschrieben.

Im Netzwerk-Eigenschaften-Fenster sollte nun TCP/IP mit der Netzwerkkarte verbunden sein. Aktivieren Sie den Eintrag *TCP/IP*, der durch einen Pfeil mit der Netzwerkkarte verbunden ist, und klicken Sie auf *Eigenschaften*. Im Register *IP-Adressen* markieren Sie den Schalter *IP-*

Adresse festlegen. Unter *IP-Adresse* tragen Sie 168.192.1.X ein, wobei Sie für X auf jedem Computer eine andere beliebige Zahl wählen. Diese Adressen sind nicht willkürlich gewählt, sondern es sind im Internet reservierte, nicht vergebene Nummern. Damit kann es keine Konflikte geben, wenn Sie sich via DFÜ-Netzwerk ins Internet einwählen. Sie müssen lediglich dafür Sorge tragen, daß alle am lokalen Netz angeschlossenen Computer eine eigene IP-Adresse erhalten. Als *Subnet-Mask* verwenden Sie 255.255.255.0 (auf jedem Computer). Nachdem Sie dies auf jedem Computer erledigt und diese neu gestartet haben, sollte die TCP/IP-Verbindung funktionieren.

Die Funktionsweise des TCP/IP-Protokolls läßt sich leicht überprüfen. Starten Sie eine DOS-Box (MS-DOS-Eingabeaufforderung), und geben Sie folgendes ein: `ping 168.192.1.X <Enter>`. Für das X tragen Sie jeweils jeden am Netz angeschlossenen Computer ein. Sie können auch `ping Computername` eingeben, wobei Sie für *Computername* den einsetzen, den Sie unter *Netzwerkumgebung/Eigenschaften*, Register *Identifikation* finden.

Mehrspielermodus

In Windows 98 befinden sich noch zwei weitere Programme, die die TCP/IP-Einstellungen zeigen. Sie können zum einen im DOS-Fenster *ipconfig* eingeben; oder Sie starten *winipcfg* aus dem Windows-Verzeichnis.

Für den Betrieb mit Spielen sollten diese Einstellungen ausreichen. Wollen Sie zusätzlich außerhalb eines Spiels auf Ressourcen der anderen Computer zugreifen, ist es erforderlich, daß Sie auf ähnliche Vorgehensweise wie bei Protokollen als Client *Client für Microsoft-Netzwerke* und als Dienst *Datei- und Druckerfreigabe* installieren. Unter *Primäre Netzwerkanmeldung* aktivieren Sie am besten *Windows-Anmeldung*, dann wird nach dem Windows-Start nicht nach einem Kennwort gefragt.

Auf die Laufwerke eines fernen Rechners greifen Sie zu, indem Sie den fernen Computer in der *Netzwerkumgebung* suchen. Wahlweise ist auch *Startleiste/Start/Suchen/Computer* möglich. Ihre eigenen Laufwerke, Drucker oder Verzeichnisse können Sie beispielsweise mit dem *Explorer* oder unter *Arbeitsplatz* freigeben.

Spielen über das Internet

Zuerst noch ein Wort: Das Spielen und Kommunizieren im Internet ist eine soziale Angelegenheit, lassen Sie sich durch die Anonymität nicht verleiten, Ihre moralischen Grundsätze »über den Haufen zu werfen«. Verhalten Sie sich also höflich und korrekt auf dem Server und in den verschiedenen angebotenen Foren der Siedler-Homepage! Es existiert im Internet ein Verhaltenskodex, den Blue Byte für seine Online-Medien erstellt hat. Die sogenannte *Netiquette* (von Etikette) hat weltweit Gültigkeit und auch ihre Berechtigung. Richten Sie sich bitte danach.

Siedler III

Die Netiquette des Siedler-III- Internetservers von Blue Byte

(Quelle: <http://www.siedler3.de>)

1. In diesem Forum darf jeder seine Meinung äußern, solange er/sie die Gesetze und guten Sitten einhält und niemanden beleidigt oder beschimpft. Niemand sollte aber erwarten, daß alle seine/ihre Meinung auch teilen.
2. Antwortet nie unmittelbar auf ein Posting, nachdem Ihr es gelesen habt. Auch und besonders wenn Ihr den Eindruck habt, man greift Euch an. Zeitlicher Abstand relativiert vieles und verhilft zu einem klaren Kopf.
3. Denkt immer daran, daß man aus einer schriftlichen Äußerung Mimik, Gestik oder den Tonfall nicht herauslesen kann. Beim Gespräch Auge in Auge werden darüber aber mindestens 30% der Information vermittelt! Emoticons [:-) ; -) :-(8-)] können das nur sehr begrenzt ersetzen.
4. Denkt daran, daß der Leser sich allein anhand Eurer schriftlichen Äußerung ein Bild von Euch machen kann. Achtet daher auf Rechtschreibung, Ausdrucksweise und Wortwahl.
5. Schreibt eventuell erst einmal off-line, das gibt Gelegenheit, Formulierungen zuzuspitzen, Rechtschreib- und Tippfehler zu korrigieren, Argumente zu sortieren und auch das Layout zu verändern (Absätze erleichtern das Lesen). Mit Cut und Paste könnt Ihr Euren Text dann in das Postingformular übertragen.
6. Vielleicht hat der Leser den Fehltritt seiner vorigen Äußerung bereits eingesehen. Dann wird ihn aber ein Herumreiten auf einem bereits eingesehenen Fehler besonders ärgern. Bedenkt dies und vermeidet es möglichst. Niemandem bricht ein Zacken aus der Krone, wenn er/sie eine Entgleisung eines anderen »übersieht«.

Blue Byte – Netiquette

7. Bleibt stets sachlich. Kühle Logik und klare Argumente treffen genauer als hitzige Worte! Schreibt nie »Das ist Unsinn«, sondern eher »Das halte ich für falsch, weil ...«. Ersteres ist eine lapidare, aggressive Behauptung und läßt keinen Raum zur Gegenargumentation, letzteres zwingt zur gedanklichen Auseinandersetzung mit Eurer Ansicht.
8. Gestattet Eurem Kontrahenten, daß er sein Gesicht wahrt. Geht auch auf seine Argumente ein, signalisiert Kompromißbereitschaft.
9. Anerkennt teilweise Übereinstimmung. »Ich stimme Dir zwar generell zu, aber ...« schafft eine bessere Atmosphäre für eine Diskussion als die pauschale Ablehnung der gegnerischen Argumente. Und irgendwie (wenn auch vielleicht nur aus eigener Sicht) hat ja jeder teilweise recht.
10. Vermeidet Zwiesgespräche. Wenn sich nur zwei an der Diskussion beteiligen, ist sie für die Allgemeinheit meist uninteressant. Dann sollte man das Forum damit nicht belasten und sich direkt über Mail austauschen.

Internet-Kommunikation

Erlauben Sie mir einen kurzen Exkurs in Sachen Internet-Kommunikation. Es ist wichtig zu wissen, mit wem man spricht und wie man sich ausdrückt. 80% der täglichen Einflüsse bei der Kommunikation werden vom Menschen nämlich unbewußt visuell als Mimik und Gestik wahrgenommen und verarbeitet. Die Qualitätseinbuße im Schriftverkehr versucht das Internet-Publikum durch sogenannte Emoticons wettzumachen, was natürlich nur bedingt gelingt. Wichtig ist aber, das jeder Teilnehmer diese Zeichen richtig lesen und verstehen kann! Deshalb hier eine kurze und unvollständige Einführung in die Welt der Internet-Kommunikation.

Siedler III

Kleiner Smiley-Führer

:-)	lustig/froh
==:-)	haarsträubend gut
:-(	traurig/blöd
==:-(	haarsträubend schlecht
;-)	zwinkernd
:-o	verblüfft
:-l	grinsend
:-l	verdrossen
:-D	lachend
:->	sarkastisch/zynisch
:-X	schweigsam
-I	eingeschlafen
:-P	Bäh!!!
8-)	Brillenträger
B-)	Hornbrille
:-)=	mit Bart
:-*)	Betrunken
%-)	seit 12 Stunden vor dem Bildschirm
#-)	Brett vor dem Kopf
:-Q	Raucher
:-•	Pfeifenraucher
(-:	Linkshänder
-)	Schlitzaugen
:-l	mit Lippenstift

Abkürzungen beim Chatten

AFK	Away From Keyboard
B4	Before
BOT	Back On Topic
BTk	Back To Keyboard
BTW	By The Way
BRB	Be Right Back
CU	See You
CUL8R	See You Later
IC	I See
IMHO	In My Humble Opinion
MOMPLS	Moment, please
ROTFL	Rolling on the floor, laughing
RTFM	Read The Fucking Manual!
TNX	Thanks
LOL	Laying on the floor laughing
MFG	Mit freundlichen Grüßen
N8	(Gute) Nacht

Eine weitere wichtige Information für einen Spieler ist: Wer von meinen Freunden ist gerade auch im Internet online? Hat man die Information, möchte man sich verabreden oder etwas mitteilen, was der andere nicht erst am nächsten Morgen beim Lesen der Mail findet? In diesem Zusammenhang gibt es eine sehr interessante Lösung. Mit der Erlaubnis meines Freundes René Meyer, seines Zeichens Chef der »Schreibfabrik Meyer« in Leipzig, übernehme ich hier einen seiner Artikel.

Internet & ICQ

ICQ – der Internet-Pager

Elektronische Verbindungen bieten eine feine Möglichkeit, um untereinander Smalltalk auszutauschen. Die Frage allerdings, welche Freunde sich gleichzeitig im Internet eingeloggt haben, um Opfer für einen »Wie geht's?«-Überfall zu werden, läßt sich nicht so einfach beantworten. Dieser Aufgabe haben sich mehrere Programme angenommen, die feststellen, welche Bekannte gerade online sind.

Der populärste dieser Dienste ist ICQ (»I Seek You«) der israelischen Firma Mirabilis. ICQ, seit Ende 1996 in Betrieb, wächst rasend schnell. Mittlerweile gibt es rund zwölf Millionen eingetragene Nutzer; täglich kommen mehr als 50000 hinzu.

Drei Gründe gibt es für die Beliebtheit: Die Software, zu haben bei www.icq.com, ist praktisch, einfach zu bedienen und obendrein kostenlos.

ICQ wartet im Hintergrund, bis eine Online-Verbindung aufgebaut wurde, meldet sich beim ICQ-Server an und holt sich zugleich die Information, welche Bekannten gerade online sind.

Alle ICQ-Nutzer besitzen eine Uniform Internet Number (UIN), über die sie zu identifizieren sind, zeigen sich nach außen aber mit Hilfe eines Spitznamens. Wollen zwei miteinander in Verbindung treten, lassen sie sich gegenseitig in eine Liste eintragen. Mit dieser Zweckehe eröffnen sich neue Möglichkeiten. Blitzschnell kann eine Kurznachricht verfaßt werden, die der Empfänger erhält, sobald er sich ins Netz einwählt – oder sofort, wenn er bereits verbunden ist. Sind beide Parteien online, lassen sich auf diese Weise passabel Weisheiten austauschen. Ist ein längeres Gespräch geplant, treffen sich beide Parteien zum Chat, dem weitere Plaudertaschen beiwohnen können. Das ist um einiges praktischer und intimer, als sich zu festen Zeiten in bestimmten Chaträumen zu treffen, bei denen der eine Trübsal bläst, wenn sich der andere verspätet.

Siedler III



Dabei bietet ICQ viel mehr als bloßes Chatten. Dateien und WWW-Adressen, die praktischerweise gleich in die Bookmark-Liste des Browsers eingetragen werden, lassen sich verschicken. Außerdem unterstützt ICQ den Verbindungsaufbau zu allerlei Applikationen, die via Internet Daten austauschen – wie Multiplayer-Spiele oder Telefon- und Videokonferenz-Software.

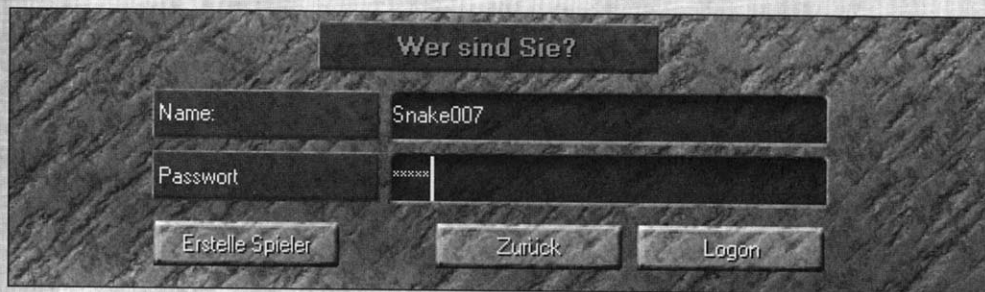
Trotz der großen Zahl an Mitgliedern funktioniert die Kommunikation in der Regel reibungslos. Ein Grund: ICQ sendet wo möglich Nachrichten unter Umgehen des ICQ-Servers direkt an den Empfänger. Lediglich das Abfragen der Mitgliederdatenbank scheitert mitunter aufgrund der Überlastung zu Zeiten, zu denen sich der Amerikaner gemeinhin im Netz tummelt.

Bei seiner Vielseitigkeit ist ICQ recht unaufdringlich. Das Programm wartet als Mini-Icon in der Taskleiste, bis man online geht, und blendet in einem kleinen Fenster eine Liste ein, der man entnehmen kann, welche Bekannten im Moment im Netz sind. Schaltet man das Programm in den Hintergrund, meldet es sich akustisch, wenn ein Ereignis, zum Beispiel eine Nachricht, eintrifft. Wer vorübergehend in Ruhe gelassen möchte, schaltet auf »Do not disturb« oder macht sich gar unsichtbar.

ICQ ist eine nützliche und praktisch umgesetzte Angelegenheit; nach wenigen Tagen mag man das Hilfsmittel nicht mehr missen.

RENÉ MEYER

Lobby



Die Lobby

Beginnen wir nun mit der Bedienung der Serveroberfläche. Sie werden beim ersten Aufruf der Multiplayer-Option aufgefordert, einen Namen (den Sie jederzeit ändern können) und Ihre Seriennummer einzugeben. Bei jedem weiteren Start sehen Sie den Login-Bildschirm und geben einfach nur noch Ihr Kennwort ein.

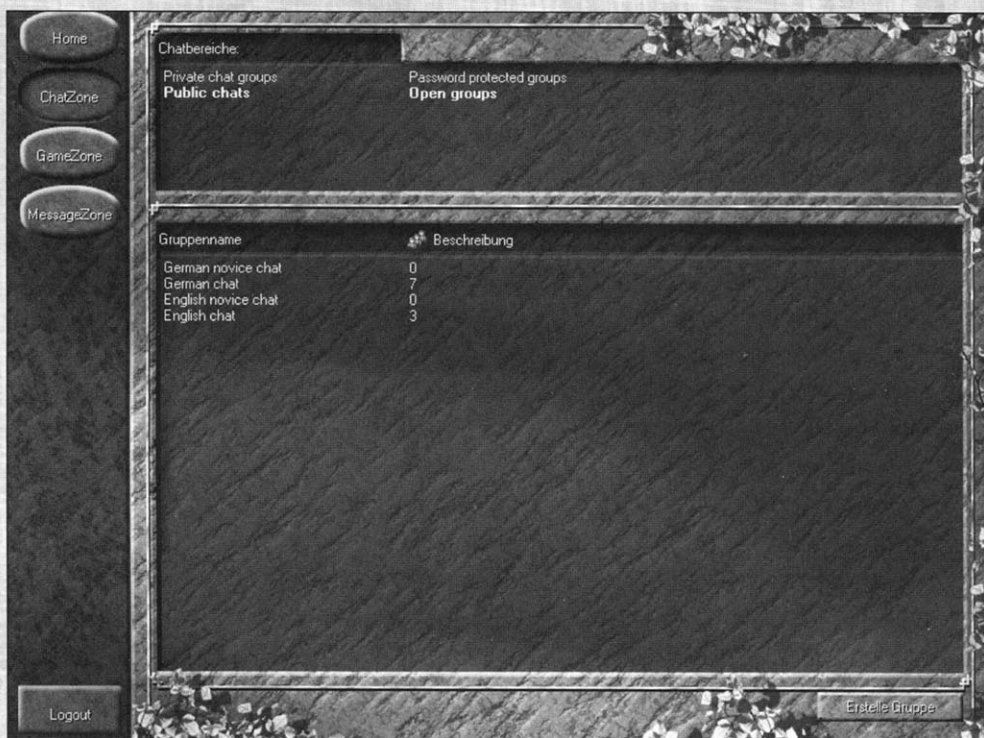
Hier können Sie auch Ihren Namen ändern, wenn Sie möchten. Dieser ist dann für die anderen Mitspieler Ihr »Gesicht«. Überlegen Sie sich gut, wie Sie sich nennen. Der Name sollte einprägsam und nicht zu lang sein, damit andere Spieler im Chat nicht erst Tausende von Buchstaben tippen müssen, um Sie anzusprechen.

Ist der Name schon vergeben, bekommen Sie die Meldung *Benutzernamen oder Kennwort nicht akzeptiert*. Es bleibt Ihnen nicht anderes übrig, als einen anderen Namen anzugeben. So ist Ihre Einmaligkeit auf dem Server garantiert. Haben Sie sich erfolgreich eingeloggt, befinden Sie sich in der Lobby des Siedler-III-Servers. Auf der linken Seite finden Sie eine Reihe Buttons zum Wählen der gewünschten Area und zum Ausloggen aus dem Server.

Home

Der Startbildschirm mit der Begrüßung und der Serverstatistik.

Siedler III



ChatZone

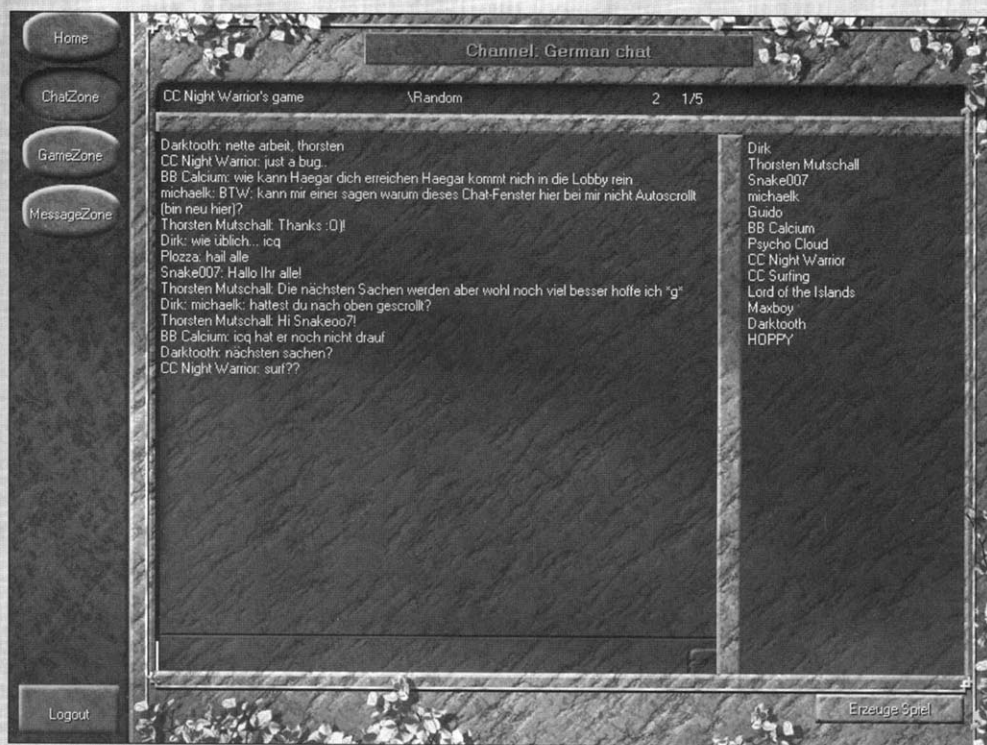
Hier finden Sie andere Spieler in sogenannten »Räumen«. Hier wird miteinander geredet, und es können von hier aus auch Spiele gestartet werden. Vorher müssen Sie noch den Raum wählen.

Es wird unterschieden zwischen offenen Räumen und paßwortgeschützten Räumen. Klicken Sie mit der Maus auf den entsprechenden Link, und es wird Ihnen eine Auswahl von vorhandenen Räumen gezeigt. Die Zahl hinter dem Namen zeigt

Ihnen, wie viele Spieler Sie in dem Raum erwarten. Unten links gibt es eine Schaltfläche, mittels der Sie einen eigenen Raum eröffnen können.

Klicken Sie nun auf den gewünschten »Channel«, und Sie befinden sich mitten unter Gleichgesinnten. Im rechten Fenster sehen Sie die Namen Ihrer Gesprächspartner.

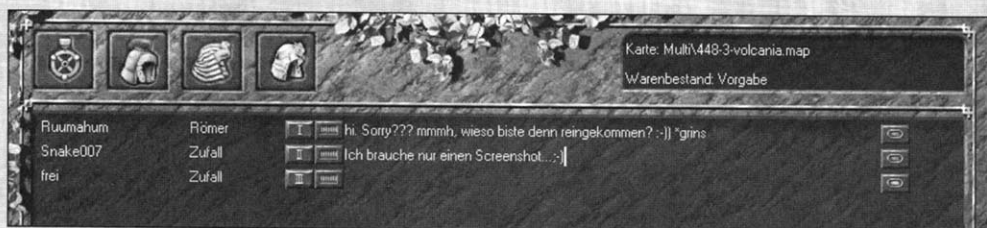
Lobby



TIP: Klicken Sie einen Namen an, erscheint er in der Eingabezeile unter dem Hauptfenster. So brauchen Sie nicht immer den Namen zu tippen, wenn Sie jemanden direkt ansprechen wollen.

Rechts unten können Sie mittels eines Buttons selbst ein Spiel erstellen. Spiele, die noch auf Mitspieler warten, erscheinen über dem Zentralfenster. Zum Mitspielen klicken Sie einfach auf das gewünschte Spiel.

Siedler III



Mitspielen

Klicken Sie auf ein Spiel, werden Sie mir dem Hostrechner verbunden.

Dieser Bildschirm gleicht dem, den Sie im Kapitel »Einzelspiel« beschrieben finden. Sie können jedoch in der Zeile hinter Ihrem Namen in Echtzeit mit Ihren Mitspielern chatten.

TIP: Zum Löschen der Textzeile reicht es, die Taste »Entf« zu drücken.

Neben Ihrem Namen erscheint das von Ihnen gewählte Volk, oder Sie überlassen die Völkerwahl dem Computer ... Diese Einstellung nehmen Sie an den vier Buttons links oben vor.

Neben Ihrem Volk finden Sie ein Icon, daß Sie über Ihre Zugehörigkeit zu einem Team informiert. Sie können jederzeit das Team wechseln, wenn Sie mitspielen, es sei denn, es ist kein freier Slot mehr frei. Dazu klicken Sie einfach auf das Team-Icon des freien Slots.

Neben diesem Icon verschafft Ihnen eine kleine Anzeige Aufschluß über die Qualität Ihrer Verbindung zum jeweiligen Host-Computer. Grün signalisiert eine spielbare Verbindung, bei Rot sollten Sie sich nach einem anderen Spiel umsehen.

Hinter der Chatzeile finden Sie einen weiteren Schalter. Wenn Sie in das Spiel einsteigen, ist er rot. Sind Sie fertig mit Ihren Einstellungen, klicken Sie ihn auf grün und signalisieren dem Host damit Ihre Spielbereitschaft. Dann startet der Host das Spiel.

Ein Spiel eröffnen (Host)

Sie können an zwei Stellen auf dem Siedler-III-Server ein Spiel eröffnen: in einem Chatraum oder in der GameZone. Wenn Sie aus der GameZone heraus ein Spiel starten, erscheint das Spiel auch nur hier. Eröffnen Sie hingegen das Spiel in einem Chatraum und Sie finden nicht genügend Spieler, können Sie das Spiel noch mittels des WARP-Buttons gleichzeitig in der GameZone annoncen.

Lobby



Sie eröffnen also ein Spiel und gelangen auf den Kartenauswahlschirm.

Hier wählen Sie zwischen einer zufällig generierten Karte und den fest installierten Einzelspieler oder Mehrspielerkarten aus. Bei den Zufallskarten können Sie allen Teilnehmern gleiche Chancen einräumen, indem Sie die Karte über eine oder zwei Achsen spiegeln lassen. Danach bestimmen Sie die Warenbestandsmenge bei Start des Spiels und können den Spieltyp verändern. Möchten Sie Jeder gegen Jeden spielen oder lieber in

drei Teams zu je zwei Mann? Wenn Sie individuelle Einstellungen vorziehen, können Sie diese unter »Teams« und »Spieler pro Team« vornehmen. Hier bestimmen Sie dann auch noch die Menge der Computergegner pro Team.

TIP: Manche Karten haben eine Spielerbegrenzung. Sie können dann evtl. die Spielerzahl oder den Teamstatus nicht verändern.

Siedler III



Spiele über LAN

Der einzige Unterschied zwischen dem Spielen über LAN und einem Internet-Spiel ist, daß Sie, statt die Verbindung zum Internet herzustellen und sich beim Blue-Byte-Server einzuloggen, eine Lokale Netzwerkverbindung haben müssen. Beim Starten eines Multiplayer-LAN-Spiels werden Sie auf dem Lobbybildschirm nach der Art des Protokolls gefragt, das Sie nutzen möchten. Die möglichen Protokolle entnimmt das Programm automatisch aus Ihrer Windows-Konfiguration. Nun sucht das Programm nach laufenden Spielen. Sie wählen eines aus der Liste aus und drücken den Button »Mitspielen«, oder Sie starten selbst ein Spiel. Der Rest funktioniert genauso, wie im vorigen Kapitel beschrieben.

Mehrspielerstrategien

Das Mehrspieler-Spiel beruht natürlich auf etwas anderen Bedingungen. Hier weht der Wind rauher, das Wasser ist nicht ganz so klar und ruhig, wie es scheint, und es ist nicht alles Gold, was da glänzt! Es könnte durchaus der gut polierte Harnisch eines Ihrer Feinde sein, in dem sich das Sonnenlicht spiegelt. Deshalb folgen an dieser Stelle einige tabellarische Strategien, mit deren Hilfe Sie bei Multiplayer-Spielen zumindest ein wenig länger am Leben bleiben.

- Trauen Sie niemandem! Wer sagt, daß er schwach ist, lügt! Wer um Gnade winselt, sammelt schon seine Truppen, um Sie zu überrennen. Nehmen Sie auf keinen Fall irgendwelche »geheimen Bündnisse« ernst! Wenn die Zeit reif ist, fällt man Ihnen in den Rücken!

Mehrspielerstrategien

- Lügen Sie, wo Sie können, und hauen Sie Ihre Gegner über's Ohr, wo es nur geht. Hauptsache, Sie verunsichern die Feinde und lassen sie über Ihre wahren Absichten im unklaren.
- Halten Sie fest zu Ihren Verbündeten, und opfern Sie Ihren letzten Soldaten. Ihr Ruf wird durch ein so verlorenes Spiel nicht schlechter, sondern eher besser. Man wird sich Ihren Namen merken. Jemand, der seine Verbündeten im Stich läßt, wird bald keine Mitspieler mehr finden!
- Ägypter und Asiaten können sich in einem Team besonders gut ergänzen. Der Handel mit Holz und Steinen ist so für beide von großem Vorteil und hat kaum Nachteile.
- Es ist gebräuchlich, sich nach Eintritt ins Spiel mit »in« zu melden und somit zu signalisieren, daß man den Ladevorgang unbeschadet überstanden hat.
- Schalten Sie danach auf Team-Chat.
- Nun sollten Sie eine so leistungsfähige Bauindustrie aufbauen, wie Sie sie in den Einzelspieler-Missionen nie hatten! Denn: Geschwindigkeit ist alles.
- Bauen Sie gleich zu Anfang Bergwerke, Eisenschmelze und Waffenschmiede, die Bergwerke begnügen sich auch erst mal mit Fisch! Und sie arbeiten, und Sie bekommen schon Waffen!
- Bauen Sie sofort ein großes Haus, nachdem Sie die Grundlage für die Industrie geschaffen haben. Den kleinen Zeitrückstand holen Sie schnell wieder auf.
- Stellen Sie Ihre Träger auf ca. 40% ein.
- Mehrere Kasernen sind äußerst wichtig. Falls Sie einen Blitzangriff auf Ihre Kaserne an der Front mal nicht mehr stoppen können und Ihre Kaserne dabei draufgeht, haben Sie noch zwei andere im Hinterland.

Siedler III

- Sichern Sie das durch Ihre Pioniere gewonnene Land rechtzeitig durch Wachtürme ab! Nichts ist ärgerlicher, als eine ertragreiche Farm durch ein besetztes Militärgebäude des Gegners zu verlieren.
 - Forcieren Sie sowohl die Mana-relevante Produktion als auch Ihre Nahrungsmittelindustrie, zu viele Bergwerke gibt es nicht!
 - Die Anpflanzung eines Dschungels von Bäumen kann sich als äußerst wirkungsvoll gegen Fernwaffen erweisen.
 - Klären Sie gut auf. Nutzen Sie Ihre Spione!
 - Sichern Sie sich gegen feindliche Späher. Lassen Sie Ihre Truppen patrouillieren.
 - Seien Sie gnadenlos, auch gegen scheinbar schwächere Spieler, das ist der Sinn des Spiels! (Jeder muß es irgendwann einmal lernen!)
 - Suchen und nutzen Sie die Schwachstellen des Feindes.
 - Sprechen Sie sich mit Ihrem Verbündeten zu koordinierten Aktionen ab, Ihre Gegner tun das Gleiche! Rufen Sie ihn um Hilfe, wenn Sie mit einem Problem nicht alleine fertig werden.
 - Haben Sie Ihre Augen überall, dann werden Sie siegen.
 - Produzieren Sie Siedler, Siedler, Siedler.
 - Dazu müssen Sie expandieren! Wer im Wege ist, wird weggeräumt – wenn er dies zuläßt ...
 - Hüten Sie sich vor Snake007 ... (das bin ich! :-).
- Natürlich behalten alle Aussagen aus dem Kampagnenteil ihre Gültigkeit.
- Wir sehen uns!

Bugreport

Bemerkungen zu den Zufallskarten

Bei einem Spiel mit Zufallskarten ist folgendes anzumerken: Das Gelände ist oft extrem hügelig und sehr dicht bewaldet. Oftmals stoßen Sie auch auf große Steinvorkommen. Deshalb ist es ratsam, solche Karten mit den Römern zu spielen, da sie das ausgewogenste Volk sind. Mit den Asiaten hat man oft Probleme, da Steinvorkommen schlecht abgebaut werden können. Mit den Ägyptern ergibt sich hier häufig ein Platzproblem, das aus dem erhöhten Bedarf an Getreide herrührt. Wenn Sie sich aber mit Ihrem Volk gut verstehen, können Sie auch unter solch widrigen Bedingungen den Sieg davontragen!

Bugreport

(Quelle: Blue Byte-Homepage, www.siedler3.de)

Bugs in Version 1.20

- Es gibt eine Desynchronisation im Multiplayer-Spiel, die nicht auf veränderte Dateien zurückzuführen ist.
- Verläßt ein Spieler ein Multiplayer-Spiel, bricht das Spiel unter bestimmten Umständen bei den Mitspielern ab.
- In der dritten römischen Mission muß ein Gegner entgegen den Aussagen des Missionsbriefing besiegt werden.

Diese Punkte werden ab Version 1.22 behoben sein.

Siedler III

Erklärung zu den Abnormalitäten im Gameplay

Veränderungen an Programmdateien, die auf Computerviren zurückgeführt werden können, erzeugen Unregelmäßigkeiten im Gameplay (Wohnhäuser erzeugen keine Siedler, Eisenschmelze produziert Schweine) und führen zu Problemen im Multiplayer-Spiel (Desync).

Im Multiplayer-Spiel werden zwischen den Programmdateien der einzelnen Spieler Daten ausgetauscht, um den Verlauf des Spiels zwischen allen Mitspielern zu synchronisieren. Wurden diese Programmdateien verändert, verarbeiten sie die empfangenen Daten anders und senden falsche Informationen an die übrigen Mitspieler. Das Spiel läuft asynchron.

Eine Veränderung von Programmdateien beeinflusst auch die Update-Möglichkeiten des Programms. Um ein Update von Programmbestandteilen zu ermöglichen, ohne ganze Dateien ersetzen zu müssen, werden in »Die Siedler III« nur Teile einer Datei ausgetauscht. Wurden die Programmdateien verändert, können die auszutauschenden Teile nicht mehr genau zugeordnet werden.

Eine Veränderung der Programmdateien kann auch auf einen Virus zurückgehen. Vergewissern Sie sich im Falle von Desyncs oder oben genannten Anormalitäten, daß Ihr System virenfrei ist.

Es genügt nicht, einen Virus von der Platte zu entfernen. Um »Die Siedler III« mit unveränderten Dateien zu spielen, müssen Sie das Spiel erneut installieren.

Mit Version 1.22 werden Veränderungen von Programmdateien bereits beim Start von »Die Siedler III« überprüft und angezeigt

Spiel startet nicht

Nach Anzeige des Startbildschirms (drei Helme) wird der Startvorgang des ausgewählten Spiels nicht beendet. Als Ursache kann häufig der Grafikkartentreiber ausgemacht werden. Die Verwendung der aktuellsten Treiber behebt Probleme in den meisten Fällen. Häufig können auch Treiber Abhilfe schaffen, die mit Microsoft Windows geliefert wurden.

Das Spiel hängt sich beim Starten des Tutorials mit einem Bluescreen auf. Das ist wahrscheinlich auf Probleme von Plextor-CD-Laufwerken mit dem Kopierschutz von »Die Siedler III« zurückzuführen.

Siedler III – Zaubersprüche



Siedler III

Übersicht der Zaubersprüche

Asiaten (Magie)



Hilfe herbeirufen
Samuraischwert
Göttlicher Schild
Stein zu Eisen
Göttliche Gabe
Viele Fische
Steinfluch
Schnee schmelzen

Ägypter (Magie)



Schützen strafen
Gegner bannen
Soldaten stärken
Göttliche Gabe
Waldbrand
Fisch zu Fleisch
Horus' Hitze
Horus' Dürre

Römer (Magie)



Barbaren bekehren
Schwindende Schätze
Midas Hand
Göttliche Gabe
Angreifer ängstigen
Wunderbares Wachstum
Göttliches Grün
Magisches Auge

Siedler III – Interview



Siedler III

Interview

mit Erik Simon,
Entwicklungsleiter bei Blue Byte

Hallo Herr Simon! Danke, daß Sie sich Zeit genommen haben, uns ein paar Fragen zu »Die Siedler III« zu beantworten!

»Die Siedler«-Reihe ist ja in Deutschland sozusagen die Referenz, an der Aufbauspiele gemessen werden. Welche Kritikpunkte der Fans und der Presse an »Die Siedler II – Veni, vidi, vici« habt Ihr Euch bei der Entwicklung von »Die Siedler III« am meisten zu Herzen genommen?

»Die Siedler III« berücksichtigt auf der einen Seite Punkte, die von den Siedler-Fans gewünscht wurden. Hier wurde besonders nach einem direkten Einfluß auf die militärischen Einheiten und eine größere strategische Vielfalt gefragt.

Auf der anderen Seite wollten wir auch verschiedene Features verbessern und erweitern. So lag uns viel daran, für ein einfacheres Handling zu sorgen. Viele Informationen über den Spielverlauf lassen sich nun viel einfacher und direkt erfassen. Zum Beispiel läßt sich nun der Produktionsstand der Siedler-Wirtschaft an den Warenstapeln neben den Gebäu-

den ablesen. Das Öffnen spezieller Fenster fällt weg. Auch das seitliche Interface faßt Kernfunktionen zusammen und erleichtert die Bedienung.

Ganz besonders zu Herzen genommen haben wir uns bei unserem Vorhaben, nichts von dem bekannten Spielspaß der Siedler einzubüßen. Den Charme der knuffigen Männchen wollten wir auf jeden Fall bewahren.

Wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels, und wie viele Mitarbeiter waren daran direkt beteiligt?

Eine zeitliche Abgrenzung ist gar nicht so leicht. Sie hängt von dem Zeitpunkt ab, an dem man den Beginn der Entwicklungsarbeiten einordnet. Wenn wir die ersten konzeptionellen Arbeiten im kleinsten Kreis ausklammern, kann man von etwa eineinhalb bis zwei Jahren sprechen.

Ähnliches gilt für das Entwicklerteam. Zum engeren Kreis des Siedler-III-Teams zählen etwa elf Entwickler. Zwischenzeitlich ist für besondere Aufgaben zusätzliches Personal erforderlich.

Welche Verkaufszahlen erhofft Ihr Euch?

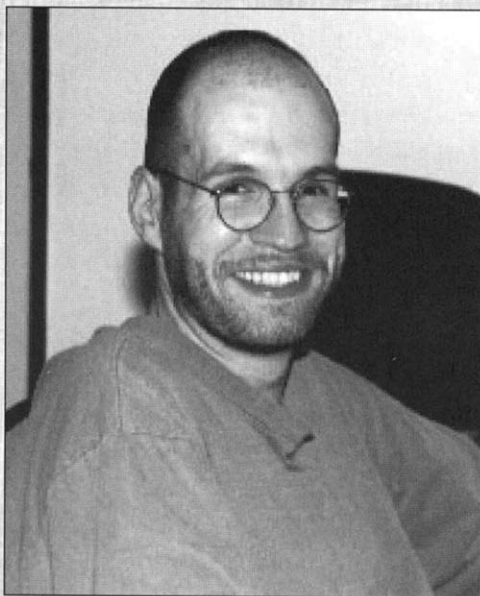
Die Siedler-Reihe hat sich, seit »Die Siedler« 1993 zum ersten Mal auf den

Interview

Markt kamen, weltweit mehr als eine Million Male verkauft. Ich hoffe, daß sich dieser Trend fortsetzt und auch »Die Siedler III« zu einem echten Longseller werden. Von unserer Seite werden wir dafür den Support des Produkts umfangreich gestalten und – ich will noch nicht zuviel verraten – im Laufe des nächsten Jahres auch die Features des Spiels erheblich erweitern.

Thema KI: Die KI von »Die Siedler II« war doch an manchen Stellen ziemlich berechenbar. Bauvorhaben wurden bei jedem Start in der gleichen Art und Weise abgewickelt, Angriffe erfolgten an den gleichen Stellen usw. Wie habt Ihr dieses Problem in den Griff bekommen und wie ist die neue KI strukturiert?

Wir haben diesmal keinen schematischen, sondern einen allgemeinen Ansatz gewählt. Die Ereignisse im Spiel werden in den Grundfunktionen durch eine Low-Level-KI gesteuert, die wiederum von einer High-Level-KI übergreifend koordiniert wird. Auf diese Weise führen schon kleinere Änderungen, etwa in der Positionierung der Gebäude, zu großen Auswirkungen im späteren Verlauf des Spiels. Die Aktionen des Computergegners sind dadurch wesentlich schwieriger vorherzusehen, und das Spiel wird abwechslungsreicher. So kann es auch sein, daß



der Computergegner mal einen guten, mal einen schlechten Tag hat.

Welches Volk habt Ihr besonders ins Herz geschlossen? Warum?

Ich persönlich mag die Ägypter am liebsten. Ich finde die ägyptischen Gebäude am schönsten. Auch die asiatischen Figuren und Gebäude gefallen mir. Sie erfordern jedoch eine andere Spielweise.

Siedler III

Ich vermisse einige Statistiken, die ich beim Urvater der Siedler gemocht habe, nämlich die Auflistung der Gebäudetypen und die Anzahl der gebauten/im Bau befindlichen Häuser sowie die Anzeige des Rohstoff- und Materialflusses. Da konnte man mit einem Blick sehen, woran es hängt. Entfernt sich das Siedler-Universum auch langsam vom Simulations- und Aufbauspiel hin zur sogenannten »Echtzeitstrategie«?

Unser erklärtes Ziel war es nicht, die Simulationselemente zugunsten der Strategie zu beschneiden. Wir haben »Die Siedler III« auf beiden Ebenen aufgebaut. Der strategische Teil ist erweitert, und wir haben auch die Simulation mit neuen Features aufgewertet.

Was sind Eure Lieblingsspiele? Woran orientiert/meßt Ihr Eure Arbeit? Welche Vorbilder habt Ihr?

Unter den Lieblingsspielen in unserer Entwicklung ist fast jedes Genre vertreten. Ganz trockene Wirtschaftssimulation kommen nicht so gut an. Ich persönlich spiele First-Person-Shooter, wenn ich nur wenig Zeit habe. Sollte ich wirklich etwas mehr Zeit haben, dann spiele ich umfangreiche Rollenspiele.

Für die Bewertung unserer Produkte spielt das Feedback der Spieler eine bedeutende Rolle. Der enge Kontakt zu den Spielern ist gerade bei den Siedlern ein besonderes Phänomen.

Unter welchen Namen werden wir Euch in der Weltrangliste finden können?

Wir haben einen Clan gebildet. Alle Mitarbeiter Blue Bytes werden online an einem »BB_« vor dem Namen zu erkennen sein.

Gibt es ein Leben neben »Siedler III«? Was macht Ihr, wenn Ihr nicht an »Siedler III« arbeitet, was sind Eure Hobbys und Vorlieben?

In den letzten Monaten hatten wir manchmal den Eindruck, ein Leben neben »Die Siedler III« existiere nicht. Ansonsten sind sehr viele von uns in festen Händen, haben Familie und auch Nachwuchs. Ich persönlich entspanne mich ganz unvirtuell, wenn ich Motorrad fahre.

Interview

Thema Raubkopien: Raubkopien schädigen die Industrie und vor allem die Software-Entwickler jährlich in Milliardenhöhe. Was ist Eurer Meinung nach dagegen zu tun? Sind die bestehenden Gesetze ausreichend? Gibt es den »ultimativen« Kopierschutz? Oder ist es nur ein »Wettrüsten« der Programmierer und der Hacker?

Ja, der Schaden durch Raubkopien ist ganz erheblich. Es ist für uns unbedingt erforderlich, Maßnahmen gegen unerlaubte Kopien zu treffen, weil das Kopieren von CDs in letzter Zeit für uns existenzbedrohende Ausmaße angenommen hat. Ich glaube, solange die offensichtlich hohe Akzeptanz von Raubkopien vorherrscht, wird es immer wieder zu einem Wettrüsten zwischen Programmierern und Hackern kommen. Und es wird, wie schon bei Disketten, andauern, bis das nächste Datenträgerformat auf dem Markt ist, um von neuem zu beginnen.

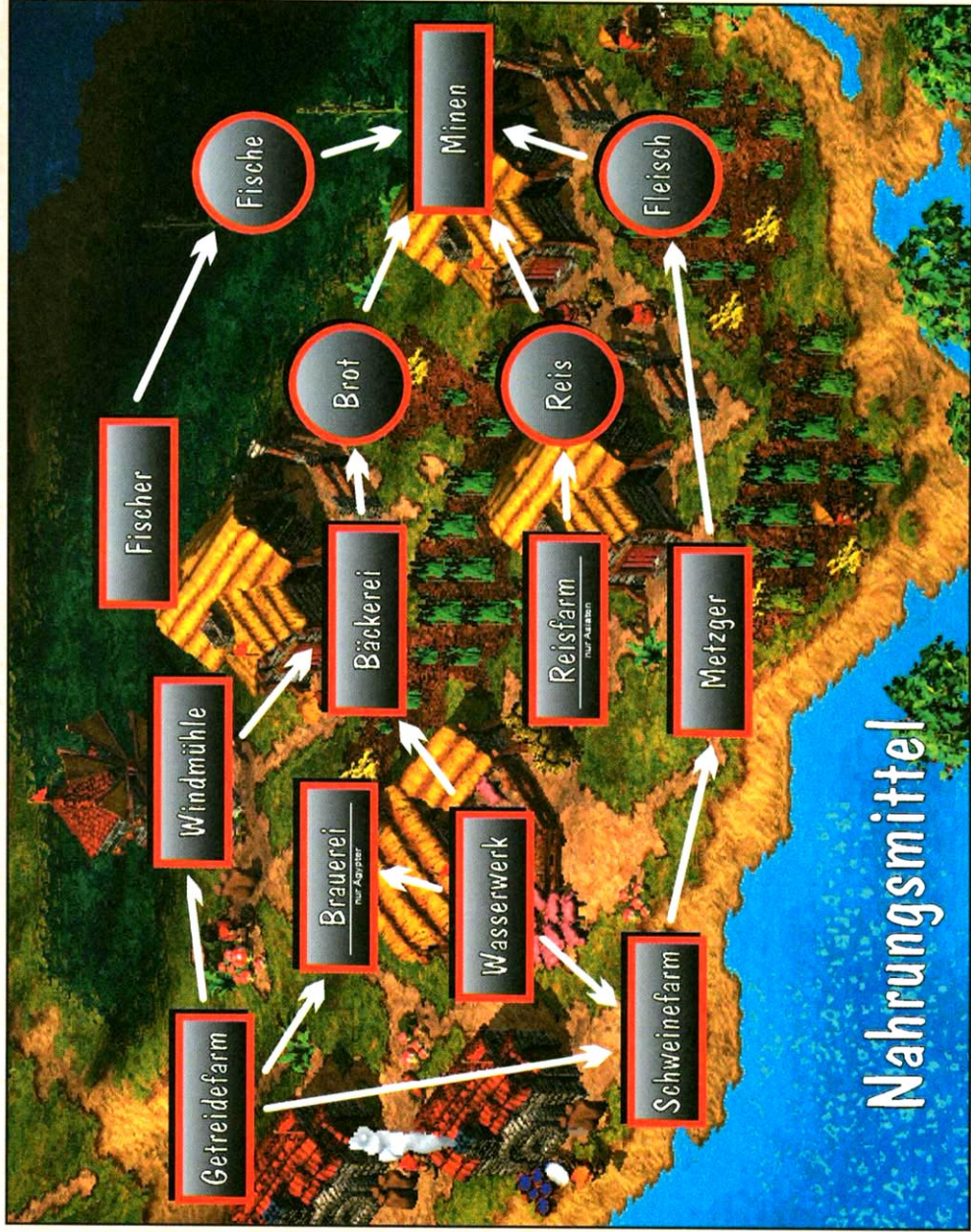
Uns tut diese Situation besonders für den Kunden leid, wenn er, wegen aufwendiger Kopierschutzverfahren, mit Komplikationen leben muß. Leider sind wir gezwungen, viel Zeit und Arbeit in vorbeugende Maßnahmen zu investieren.

Der Multiplayer-Server, der ja bis jetzt als Betatest-Server fungierte, soll demnächst den Standort wechseln und von Deutschland nach Amerika verlegt werden. Befürchtet Ihr da nicht einen für die deutschen Fans unzumutbaren Geschwindigkeitsverlust? Oder wird es, wie bei Ultima Online, auch auf längere Sicht einen europäischen Server geben?

Ein wichtiger Punkt: Eines der häufigsten Mißverständnisse im Zusammenhang mit der Online-Fähigkeit der »Siedler III« ist die Annahme, der Serverstandort spiele eine Rolle für das Gameplay. Tatsächlich befinden sich alle Spieler jedoch nur während der Zeit auf dem Server, in der sie chatten oder ein Spiel starten. Sobald ein Spiel läuft, wird der Server verlassen, und die Verbindung besteht nur noch zwischen den jeweiligen Spielern.

Danke, für dieses Interview und weiterhin viel Erfolg!

Siedler III



Nahrungsmittel



Siedler I



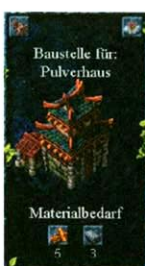
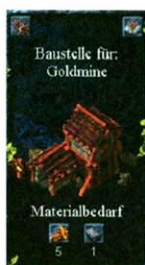
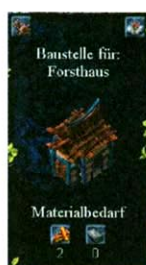
Farbteil

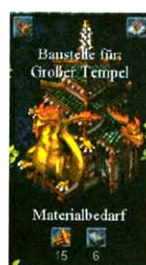
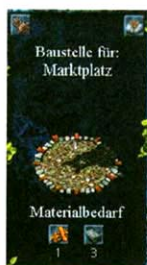
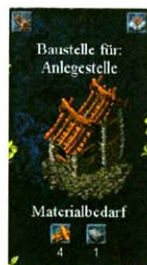
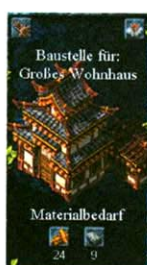
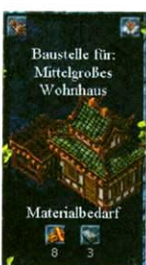
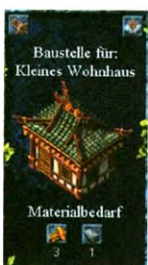
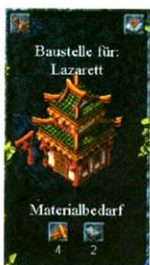
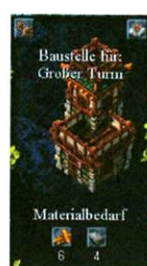
Baustelle für: Holzfällerhütte  Materialbedarf  2 2	Baustelle für: Sägewerk  Materialbedarf  3 4	Baustelle für: Steinbruchhütte  Materialbedarf  2 3	Baustelle für: Forsthaus  Materialbedarf  3 1	Baustelle für: Eisenerzmine  Materialbedarf  4 1
Baustelle für: Köhlerei  Materialbedarf  3 4	Baustelle für: Fischerhütte  Materialbedarf  3 2	Baustelle für: Getreidefarm  Materialbedarf  6 6	Baustelle für: Schweinefarm  Materialbedarf  6 6	Baustelle für: Windmühle  Materialbedarf  3 3
Baustelle für: Eisenschmelze  Materialbedarf  4 6	Baustelle für: Goldmine  Materialbedarf  6 1	Baustelle für: Goldschmelze  Materialbedarf  4 6	Baustelle für: Kohlenmine  Materialbedarf  4 1	Baustelle für: Werkzeugschmiede  Materialbedarf  3 5
Baustelle für: Schlachtere  Materialbedarf  4 4	Baustelle für: Bäckerei  Materialbedarf  4 5	Baustelle für: Wasserwerk  Materialbedarf  3 4	Baustelle für: Eselzucht  Materialbedarf  6 8	Baustelle für: Weingut  Materialbedarf  4 4

Siedler I

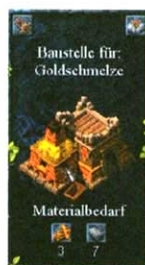
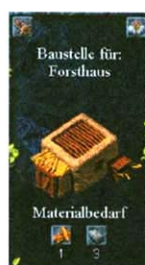
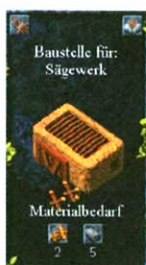


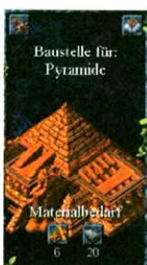
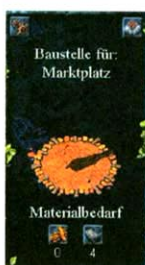
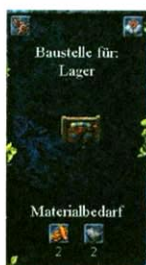
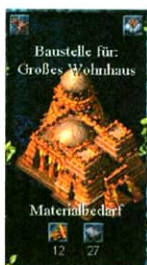
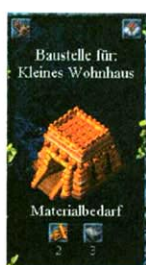
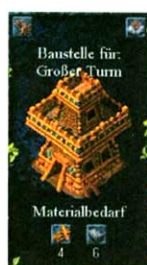
Farbteil





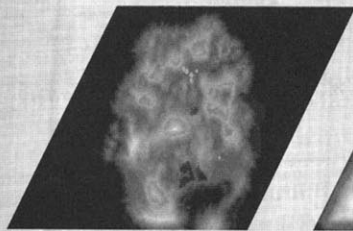
Farbteil





Karten

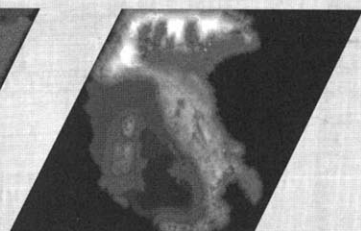
Einzelspieler



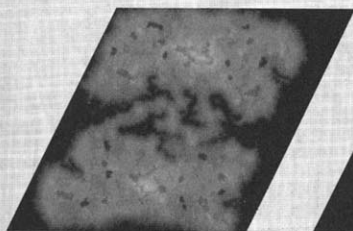
01



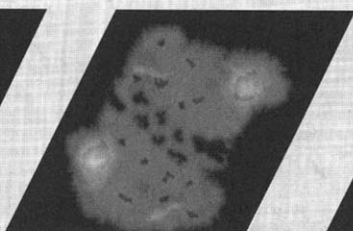
02 Egypt



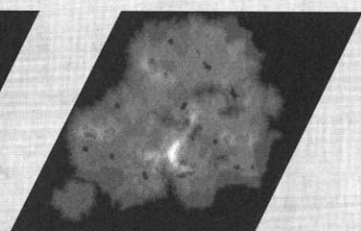
03 Italy



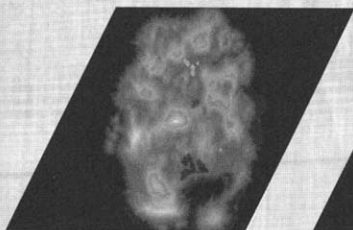
04 Marinea



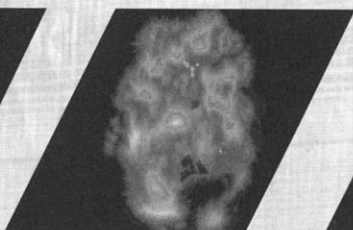
05 Mountain



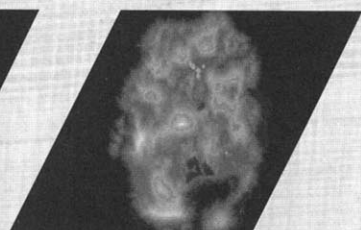
06 No Enemy



07



08

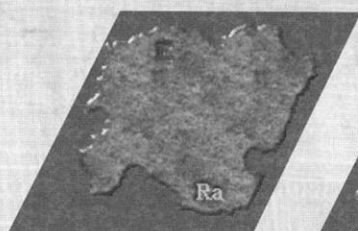


09

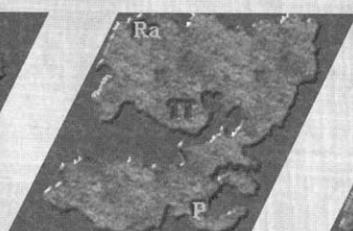


Siedler III

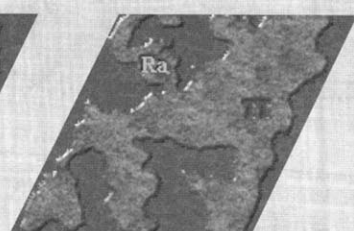
Kampagne Ägypter



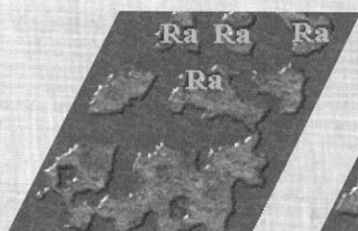
01



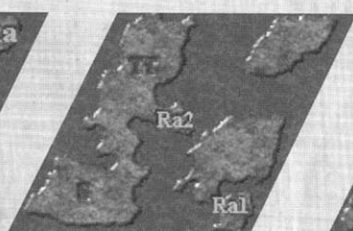
02



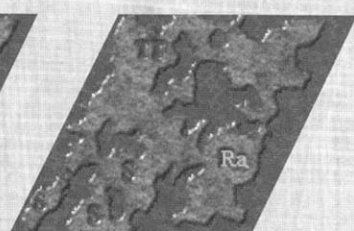
03



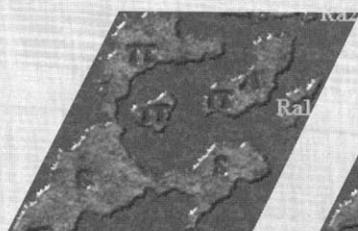
04



04



06



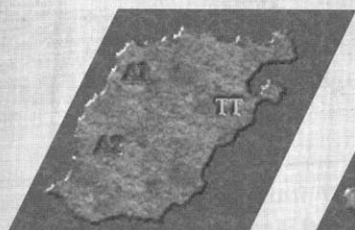
07



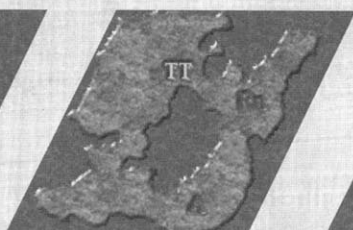
08

Karten

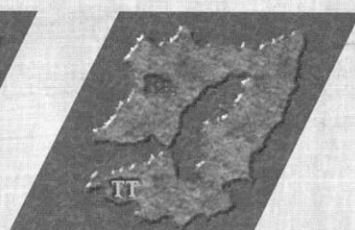
Kampagne Asiaten



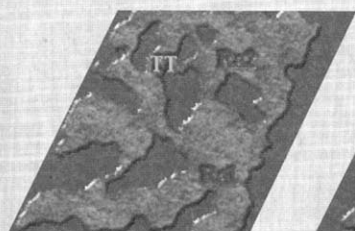
01



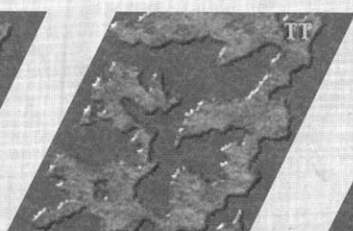
02



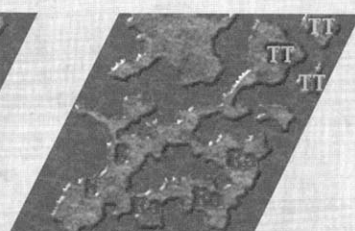
03



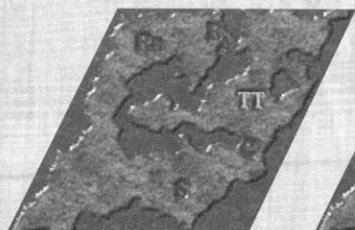
04



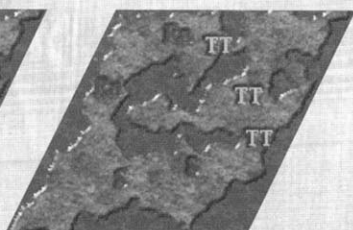
05



06



07

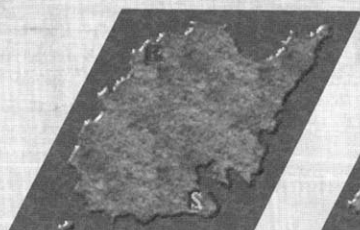


08

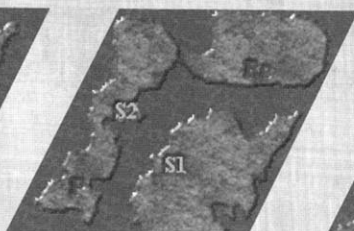


Siedler III

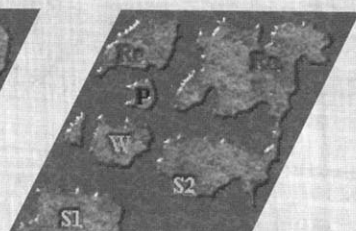
Kampagne Römer



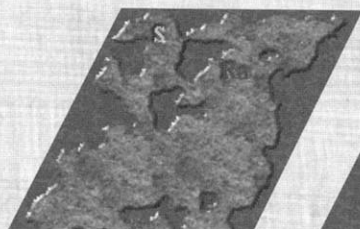
01



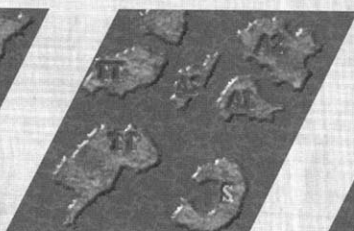
02



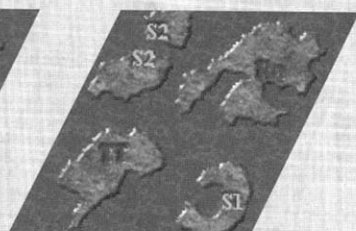
03



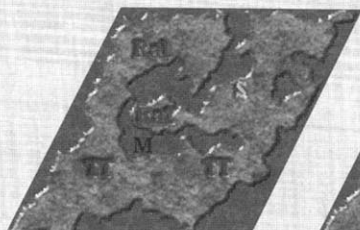
04



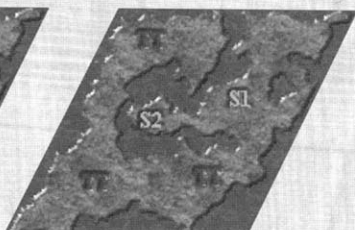
04



06



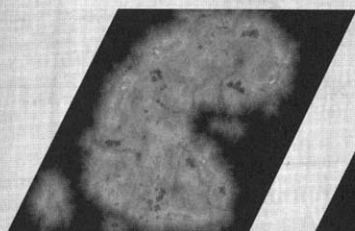
07



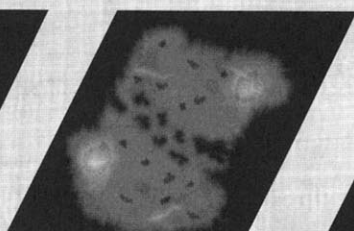
08

Karten

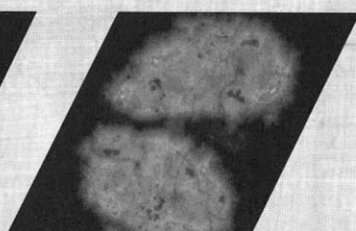
Multiplayer



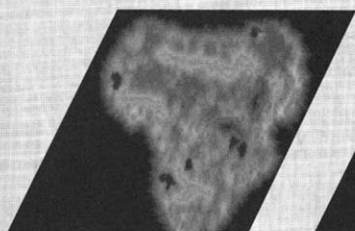
01 Artokia



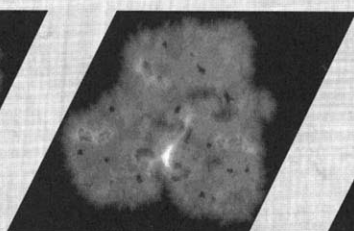
02



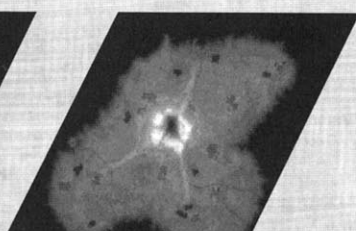
03 Islands



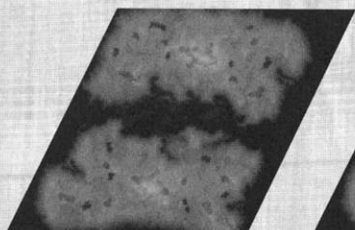
04 Salomon



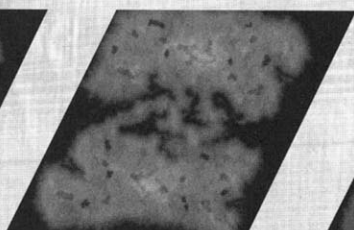
05 The Peal



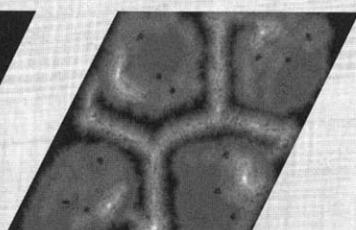
06 Vulcania



07 Islands



08 Marinea



09 Utopia

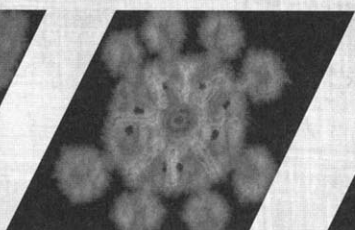


Siedler III

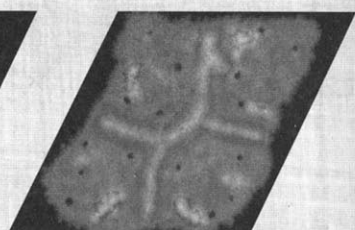
Multiplayer



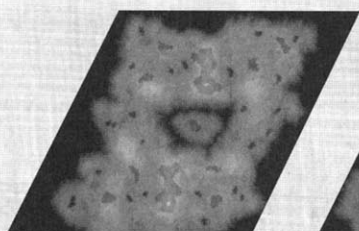
10 X-Mountain



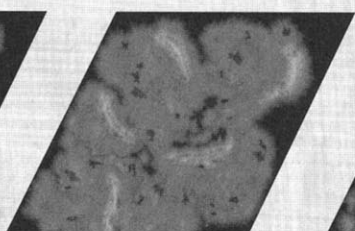
11 Fun



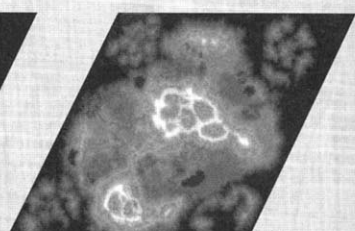
12 Desert-X



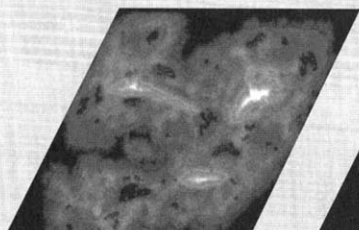
13 Maberia



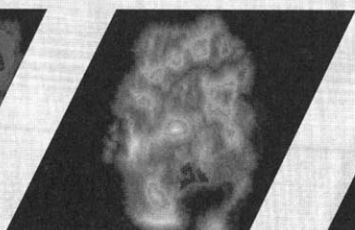
14 La Isla



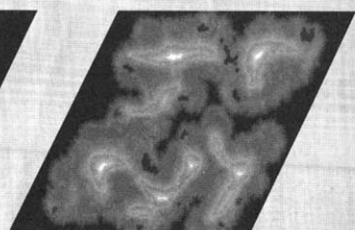
15 Treasure Island



16 Secretland



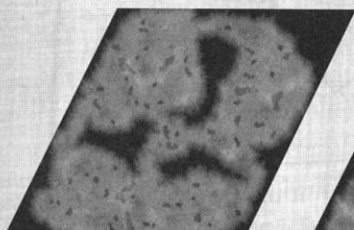
17 Benguns Island



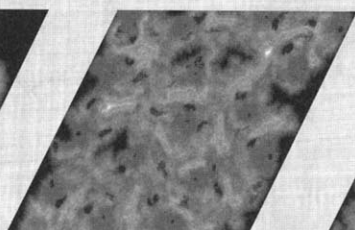
18 1 on 1

Karten

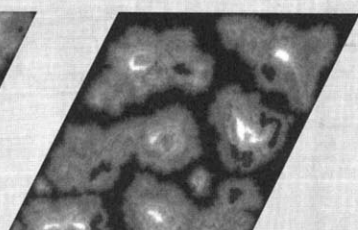
Multiplayer



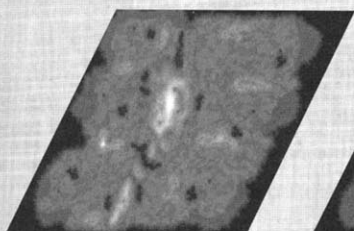
19 Recon



20 Deepforest



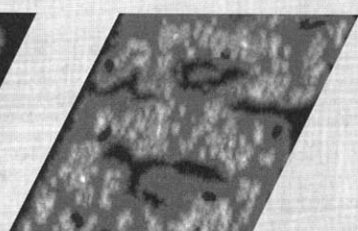
21 Islands



22 Deathland



23 Desertstorm



24 Highland



Danke

Eine gute Sitte von Autoren ist es, alle zu würdigen, die an der Arbeit in irgendeiner Weise beteiligt waren.

Unser Dank geht in erster Linie an:

- Katrin (Danke für Deine Geduld; Deine Liebe und Dein Verständnis in den stressigen Tagen der Endphase)
- Susann (Danke für das Korrekturlesen)
- Annett (dafür, daß Du Katrin Gesellschaft geleistet hast und immer meine Frettchen und Fische fütterst!)
- Rene (Danke für Teile aus Deinem Buch »Spielen ohne Startprobleme« und den Artikel:-)
- Danke auch an Jan (für Unterkunft, Verpflegung und Gestaltung der Grafiken)

Weiterhin möchten wir an unsere beiden starken Frauen bei Markt&Technik denken: uns bei unserer Korrektorin Frau Petra Kienle für die grauen Haare ob unseres grausamen Manus entschuldigen und Frau Birgit Ellissen für die ständigen Motivationsmails und die perfekte Zusammenarbeit danken.

Ein Dankeschön auch an Herrn Dieter Müller, der für den Satz des Buches und den Entwurf für das Cover verantwortlich zeichnet

Ein herzliches Dankeschön auch an meinen Bruder Benjamin für das Schreiben der kleinen Kurzgeschichte, an Anke für die schöne »Fenster! mit '98«-Mail.

Bei Herrn Helge Borgarts möchten wir uns für den Betatest-Account bedanken.

Weiterhin gilt unser Dank all den namenlosen »Internetlern« deren Mails und Diskussionen für uns das tägliche Brot bedeuten, dem Bäcker um die Ecke, der Tankstelle in der Zweinandorfer Straße in Leipzig (wo wir auch in der Nacht noch eine Flasche Wein und Bier kaufen konnten), den Frettchen Kiki, Clara, King und Freddy, daß sie es mal ohne mich ausgehalten haben, Michi, mit dem ich mich köstlich amüsiert habe und ein mal andere Spiele als Siedler gesehen habe und allen nicht namentlich erwähnten Freunden, Bekannten und Zuarbeitern.

Die Siedler III

Es wird wieder gesiedelt, auf Teufel komm raus. Der Wuselfaktor hat eine magische Grenze erreicht und Sie sind mittendrin. Was? Der Gegner verweht Sie immer in alle Winde? Sie brauchen noch mehr Baumaterial? Sie wollen endlich richtig reich werden? Und die Priester sollen gefälligst loszaubern, wie es sich gehört? Tja, jetzt werden Sie Ihre Sorgen los. Sie haben dieses Buch! Da steht einfach alles drin. Und das nicht nur zu Siedler III, sondern auch zu Siedler II!

Dieses Siedlerhandbuch bietet:

Die Siedler III

- Einführung, was ist neu?
- Alle Gebäude und Baumaterial-Ansprüche
- Wie baue ich einen effektiven Seehandel zwischen meinen Inseln auf?
- Missionsbeschreibungen
- Viele strategische Tips und Tricks zum Einsatz von Zaubersprüchen und Einheiten
- Hinweise zum Online-Spielen
- Hinweise zum Blue-Byte-Internetserver für »Siedler III«
- Multiplayerstrategien
- Grafiken zur Verdeutlichung des Rohstoff- und Warenkreislaufs

Die Siedler II, »veni, vidi, vici«

- Alle Missionsbeschreibungen
- Alle Häuser und Völker
- Strategische Tips und Tricks

Created by

Markt & Technik

X GAMES

www.mut.de

ISBN 3-8272-9049-X



9 783827 290496

DM 19,95

öS 146,-