

Sperrfrist: Donnerstag, 14. Mai 2026, 09:00 Uhr MESZ

Strategie ist nicht mehr, was du baust – sondern was du verlierst, wenn eine Verbindung reißt

ALIEN TRIBE 3 ERSCHEINT AM 14. MAI FÜR IPHONE UND IPAD

Landshut/Vilsbiburg, 7. Mai 2026 – Die meisten 4X-Strategiespiele belohnen Wachstum. Alien Tribe 3 belohnt Resilienz. Am 14. Mai 2026 erscheint das Echtzeit-4X-Strategiespiel der bayerischen Indie-Entwickler Stefan Haßlbauer und Stefan Ritter exklusiv für iPhone und iPad – mit einer Spielmechanik, die gewohnte Strategiereflexe konsequent gegen den Strich bürstet.

Im Zentrum steht ein vernetztes Energiesystem: Jedes Gebäude, jede Verteidigungsanlage, jede Produktionskette hängt am gleichen fragilen Netz. Gegnerische Fraktionen wie die Maloc greifen nicht stumpf das nächste Ziel an, sondern suchen gezielt Schwachstellen – ein einzelner gekappter Knotenpunkt kann ganze Regionen lahmlegen. Die Frage ist nicht mehr „Wo expandiere ich als Nächstes?“, sondern „Was passiert, wenn diese Verbindung reißt?“

„Wir wollten ein 4X-Spiel, in dem Größe ein Risiko ist, nicht nur ein Vorteil“, so Stefan Ritter. „Je größer dein Imperium, desto mehr Angriffsflächen hast du. Das ändert, wie man baut, wie man verteidigt, wie man überhaupt denkt.“

Alien Tribe 3 verbindet Echtzeit-4X-Strategie mit Elementen aus RTS und Tower Defense. Spieler:innen erkunden mehrere Sonnensysteme, kolonisieren Planeten, bauen Asteroiden ab, erforschen Technologien und befehligen Flotten in Echtzeit. Das Spiel ist vollständig auf iPhone und iPad spielbar, mit einer Oberfläche, die sich an kleinere Displays anpasst, ohne strategische Tiefe zu opfern.

Hintergrund

Alien Tribe 3 ist die Fortsetzung von Alien Tribe 2, deren direkter Vorgänger vor über 13 Jahren erschien ist und Top-10-Platzierungen im Apple App Store in über 25 Ländern erreichte. Das Konzept zur Neuauflage wurde 2017 vom FilmFernsehFonds Bayern (FFF Bayern) gefördert, doch die am 14. Mai erscheinende Version von Alien Tribe 3 geht deutlich weiter als das Konzept von 2017.

Hinter dem Spiel stehen Stefan Haßlbauer und Stefan Ritter, zwei unabhängige Entwickler aus Bayern mit drei Jahrzehnten Erfahrung in Software- und Spieleentwicklung und können einen beachtlichen Track-Record vorweisen. Stefan Ritter veröffentlichte mit 15 Jahren sein erstes Spiel für den Atari ST und gewann 2005 den zweiten Platz beim weltweiten Samsung-Programmierwettbewerb. Beide Entwickler erhielten für ihre Start-Up Idee 2018 eine Auszeichnung beim Wettbewerb „Digitale Innovationen“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi).

Alien Tribe 3 erscheint als Premium-Titel – ohne Werbung, ohne In-App-Käufe, vollständig offline spielbar.

Eckdaten

Titel	Alien Tribe 3: 4X Space RTS
Genre	4X / Echtzeitstrategie / Tower Defense
Plattform	iOS 18+ (iPhone & iPad)
Release	14. Mai 2026
Pre-Order	seit 21. April 2026
Launch-Preis	6,99 Euro (bis 31. Mai 2026)
Regulärer Preis	14,99 Euro (ab 31. Mai 2026)
Modus	Singleplayer, offline spielbar
Monetarisierung	Premium – keine Werbung, keine In-App-Käufe
Sprachen	Englisch
Entwickler	Stefan Haßlbauer & Stefan Ritter

Pressekontakt & Material

Stefan Ritter
stefan.ritter@ritter-mobile.com,
+49(0)170585357

Website: <https://www.alientribe3.com>

Presskit, Screenshots, Trailer und Logos: <https://presskit.alientribe3.com>

Reviewcodes auf Anfrage.

