Wachsen ohne Wolfsmilch

CIV CITY ROM

Mit unseren Städtebau-Tipps machen Sie Ihr Dorf am Tiber ruckzuck zur Metropole eines Weltreichs.

Auf den ersten Blick erinnert Civ City Rom an die Impressions-Aufbauklassiker Caesar 3 oder Pharao. Kein Wunder, schließlich besteht das Entwicklerstudio Firefly teilweise aus ehemaligen Impressions-Mitarbeitern. Trotzdem hat Civ City Rom ein paar Besonderheiten, die es von den Vorgängern im Geiste unterscheiden. Dank unserer Tipps werden Sie mit den neuen Herausforderungen fertig.

SIEDLUNGSBAU

Wie im richtigen Rom: Den Bewohnern Ihrer Stadt sind Lärm und Schmutz egal. Sie fühlen sich in ihrer Hütte auch wohl, wenn die neben einem Lagerhaus oder einem Handwerksbetrieb steht. Nutzen Sie diese Stressresistenz, um die Versorgungswege in der Stadt kurz zu halten. Den Kern jeder Siedlung sollten Lager und Nahrungsspeicher bilden, die wiederum nicht zu weit von Werkstätten und Veredelungsbetrieben wie der Olivenpresse liegen dürfen.

Achten Sie unbedingt auf die grünen Pfeile über den Hütten, vor allem über den »großen Katen«. Denn die können Sie dann mit der Schaltfläche rechts auf eine »kleine Insula« ausbauen. Diese Mietshäuser haben den Vorteil, dass sie im Erdgeschoss Raum für einen Laden bieten. So sparen Sie in den meist überfüllten Innenstadtvierteln Platz.

Eigentlich logisch: Die Wege zwischen Rohstoffproduktion, Weiterverarbeiter und Verbraucher sollten möglichst kurz sein. Gerade in der Landwirtschaft bewährt es sich, Produktionsinseln zu bilden: Gruppieren Sie Wein- und Olivenpressen, Mühlen, Tuchmacher und Bäcker möglichst auf einem Haufen, etwas abseits der Stadt. Jetzt platzieren Sie rundherum die nötigen Felder für Trauben, Oliven, Flachs etc. Vorteile: Die Rohstoffe landen gleich beim zugehörigen Handwerker, und die Arbeiter müssen lediglich das Endprodukt transportieren.

Legen Sie **Produktionsinseln** inmitten von Feldern an, um die Wege kurz zu halten.

Wer um die Funktionsweise einer Stadt weiß, ist versucht, schon von Anfang an großflächig Wohn-, Landwirtschafts- und Geschäftsviertel anzulegen und nur noch auf die Einwohner zu warten. Das funktioniert allerdings nur im niedrigsten Schwierigkeitsgrad, in den beiden höheren geht Ihnen mit dieser Methode schnell das Geld aus. Besser: Langsames, aber stetiges Wachstum der Siedlung. Scheuen Sie sich trotzdem nicht, die Kredite des Senats auszuschöpfen.

BEVÖLKERUNG

Nur ein glücklicher Untertan ist ein guter Untertan. Wenn die Zufriedenheit sinkt, verlassen die Menschen die Siedlung. Sorgen Sie deshalb zuerst dafür, dass Ihre Leute stets Zugang zu Tempeln, Lagern, Nahrungsspeichern und Badehäusern haben. Später kommen Theater, Arenen, Grammatikschulen und Bibliotheken dazu.

Neben Geldmangel ein weiterer Nachteil schneller Expansion: zu wenig Arbeitskräfte. Der größte Agrarkomplex ist nichts wert, wenn es Ihnen an Bauern fehlt. Orientieren Sie deshalb Ihre Bauwut am Bevölkerungsstand und vermeiden Sie offene Stellen. Riskieren Sie lieber Arbeitslosigkeit durch Überbevölkerung, das ist besser als eine Hungersnot.

Egal was Sie gerade an der Stadt machen, im Hintergrund sollte immer ein Forschungsauftrag laufen. Denn das gibt Ihren Bürgern das gute Gefühl, in einer fortschrittlichen Siedlung zu wohnen, die Zufriedenheit steigt. Manche Verbesserungen wirken sich direkt auf die Laune aus; heben Sie die als Notanker für besondere Stimmungstiefs auf. Ansonsten lohnt es sich, zuerst Produktionstechnologien wie den Pflug zu erforschen.

Auf vielen Karten haben Sie sehr viele Steine zur Verfügung. Die verstopfen Ihre Lager und lassen sich oft nur recht langsam an Handelspartner verscheuern. Verbauen Sie das Material lieber für ein Wunder wie den Leuchtturm oder das Pantheon, denn damit schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: Die hinderlichen Steine verschwinden aus dem Lager, und zugleich steigt die Zufriedenheit der Einwohner.

Der **Leuchtturm** leert das Steinlager und hebt zugleich die Laune der Bürger.

WELTHANDEL

Gleich zu Beginn der Partie sollten Sie die Weltkarte besuchen und dort so viele Handelsrouten wie möglich eröffnen. Merken Sie sich, welche Partnerstädte nur auf dem Seeweg zu erreichen sind! Wieder in der eigenen Siedlung errichten Sie entsprechend Handelsposten und -docks.

Der Handel mit Karawanen und Transportschiffen läuft elend langsam ab. Schon früh sollten Sie deshalb herausfinden, welche Güter Ihre Stadt später brauchen wird, und diese in Auftrag geben. Wichtigstes Importgut ist meist Weizen; stellen Sie gleich in der Nähe des Hafens die zugehörigen Mühlen auf. Auf der Exportseite bieten sich Steine an.

Jedes Dock kann nur mit einer Ware gleichzeitig handeln. Wenn Sie jedoch mit einem Partner mehrere Güter tauschen wollen, spricht nichts dagegen, mehrere Häfen mit unterschiedlichen Aufgaben zu errichten. Vorsicht: Zu jedem Dock gehört ein Transportschiff, das beim Bau viel Holz verschlingt. MS

Jedes **Dock** kann nur mit einem Gut handeln, Steine und Marmor sind begehrte Exportwaren.