

Tips für Aufbau-Herrscher

Die Völker

Der fachgerechte Umgang mit Ihren Knuddel-Alien-Untertanen will gelernt sein – hier finden Sie die Tricks der GameStar-Strategen.

ROHSTOFFE suchen

Die ERSTEN Schritte

KOMPAKT bauen



Tip 3: Kompakt bauen zahlt sich aus, da so wesentlich mehr Gebäude in Ihre Stadt passen.

BOTSCHAFT erforschen

POLIZEI- WACHE bauen

Freunde des Aufbau-Genres freut's: Die Völker von Neo schlägt sich tapfer und bringt frischen Wind mit. Wenn Sie unsere Tips beachten, sollten Sie schnell ein Völker-Profi werden.

Stadtgründung

TIP 1: Zu Beginn müssen Sie sich einen passenden Startplatz sichern. Suchen Sie mit Ihrem Stadtgründer eine schöne Stelle, die genügend Ressourcen für Ihr Volk bereithält. Für Pimmons sind Steine besonders wichtig, für Amazonen Wald, und die Sajiki brauchen von beidem etwas.

TIP 2: Die ersten Schritte sind immer die gleichen: Errichten Sie ein Wohnhaus, danach eine Schule und anschließend ein Labor, in das Sie einen Gelehrten schicken. Nun bilden Sie entweder einen Steinmetz oder einen Holzfäller aus, je nachdem, welches Volk Sie spielen. Entwickeln Sie den Jäger, und errichten Sie ein zweites Wohnhaus. Danach erforschen Sie noch den Steinmetz bei den Amazonen oder den Holzfäller bei den Sajiki und Pimmons.

TIP 3: Bauen Sie die Gebäude möglichst kompakt und nicht zu weit auseinander. Das gilt insbesondere für

Viertel mit Wohnhäusern, da diese sowieso nur selten durchquert werden und darum keine Prachtstraßen aufweisen müssen.

TIP 4: Besonders im Endlosspiel ist es wichtig, daß Sie rasch eine Botschaft erforschen, da sonst die Computergegner sehr

früh einen Angriff mit Jägern unternehmen. Handeln Sie einen Waffenstillstand aus, wenn die anderen Völker den Frieden nicht akzeptieren. Generell ist Frieden allerdings besser, auch wenn Sie nur an der Vernichtung des Feindes interessiert sind.

TIP 5: Sobald Sie über vier Wohnhäuser verfügen, wird meistens einer Ihrer Bewohner zu einem Kriminellen. Erforschen Sie deshalb so schnell wie möglich das Gesetz, um eine Polizeiwache zu bauen und

einen Polizisten auszubilden. Dieser Schutzmann kann Kriminelle, schon bevor die Wache fertig ist, vertreiben, allerdings nicht einsperren.

Stadtausbau

Wenige BAUMEISTER

TIP 6: Sie benötigen für eine mittelgroße Siedlung nur einen Baumeister, für eine große zwei. Bilden Sie nicht mehr aus, sonst verschwenden Sie Träger. Der Bau eines Gebäudes wird durch mehrere Baumeister nicht wesentlich verkürzt.

Nur jeweils EINE Baustelle

TIP 7: Es ist vorteilhaft, nur eine Baustelle in einer Stadt in Auftrag zu geben, da bei mehreren Ihre Träger die Waren so ungleich verteilen, daß der Bau insgesamt länger dauern könnte. Errichten Sie Ihre Bauten lieber geruhsam nach und nach.

FORSCHUNG fördern

TIP 8: Je mehr Geld Sie in Forschung investieren, desto schneller stehen Ihnen neue Entwicklungen zur Verfügung. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, ständig 20 Prozent der Einnahmen dafür zu verwenden, da Sie in diesem Fall meistens eine positive Bilanz haben. Zu Beginn des Spiels können Sie mehr investieren, weil Sie dann das Geld noch nicht für teure Einheiten benötigen.

LAGER-KAPAZITÄT berücksichtigen

TIP 9: Achten Sie ständig auf Ihre Lagerkapazitäten. Ihre treuen Untertanen bringen Waren auch in ein volles Depot. Allerdings verschwinden die Güter dann auf Nimmerwiedersehen. So gehen häufig wertvolle Steine verloren, wenn Sie nicht aufpassen. Bauen Sie also rechtzeitig neue Lager, am besten mitten in dem Gebiet, wo gerade gearbeitet wird.

VERBUNDENE Lager

TIP 10: Alle Lager Ihrer Stadt sind miteinander verbunden. Wenn zum Beispiel im Süden Holz eingelagert wird, steht dies automatisch auch im Norden zur Verfügung. Kürzen Sie mit mehreren Lagern Ihre Transportwege ab, und optimieren Sie so die Transportgeschwindigkeit.

STAUS auflösen

TIP 11: Wenn vor einem Ihrer Lagerhäuser ein Stau entsteht, sollten Sie ihn auflösen, indem Sie alle Einheiten selektieren und vom Depot wegschicken. Danach geben Sie den unterschiedlichen Stadtbewohnern wieder detaillierte Befehle, was zu tun ist.

GROSSE Wohnhäuser

TIP 12: Sobald Sie über große Wohnhäuser verfügen, sollten Sie kleine abreißen. Wenige große Häuser sind insgesamt günstiger als viele kleine.

Plantagen gegen HUNGERS-NÖTE

TIP 13: Wenn Ihre Jäger nicht genug Nahrung produzieren und in Ihrer Stadt eine Hungersnot ausbricht, können Sie kurzfristig Plantagenfrüchte in Nahrung umzuwandeln, um so ein wenig Zeit zu schinden, bis neue Jäger rekrutiert sind.

Finanzen und Handel

Bewohner GLÜCKLICH machen

TIP 14: Achten Sie darauf, Ihrer Bevölkerung immer ausreichend Nahrung zur Verfügung zu stellen. Auch der Schutz vor Kriminellen (siehe Tip 5) ist wichtig für die Moral. Vermeiden Sie kostspielige Luxusbauten (wie das Wirtshaus) so lange wie möglich. Eine offene Forderung darf ruhig offen bleiben, ohne daß die Bewohner zu unglücklich werden. Im Kriegsfall oder bei Hungersnot sollten Sie jedoch Maßnahmen zur Steigerung der Moral ergreifen.

Mehr GELD per Bank

TIP 15: Eine Bank sollten Sie unbedingt bauen, sobald sie Ihnen zur Verfügung steht. Das Finanzgebäude vervielfacht Ihre Steuereinnahmen.

HANDEL treiben

TIP 16: Nachdem Sie mit einem Volk Frieden geschlossen haben, errichten Sie einen Marktplatz und bilden einen Händler aus. Dieser kann dann Waren von Ihrem zu anderen Marktplätzen transportieren und umgekehrt. So bekommen Sie auch die heiß begehrten Waren anderer Völker, nach denen Ihre Bewohner schreien.

KEINE Steine verkaufen

TIP 17: Verkaufen Sie niemals Steine, da die nicht nachwachsen. Irgendwann sind also die Vorräte erschöpft. Lagern Sie statt dessen diesen wertvollen

Notfalls Gebäude SCHLEIFEN

Rohstoff generell ein. Notfalls müssen Sie bereits gebaute Gebäude einreißen, um Steine zu recyceln. Holz dagegen ist immer zu haben, da sich Wälder von ganz allein regenerieren.

Niemals Krieg ERKLÄREN

Kriegskunst

TIP 18: Erklären Sie niemals durch einen Botschafter den Krieg. Verlegen Sie statt dessen Ihre gesamte Armee an den Punkt, den Sie angreifen wollen, und



Tip 18: Plantagenfrüchte lassen sich nicht nur zu Konsumgütern, sondern auch in Nahrung umwandeln.

geben Sie Ihren Soldaten dann den direkten Angriffsbefehl. Dies setzt die diplomatischen Beziehungen automatisch auf die Option Krieg. Die kleine Fiesheit gibt Ihnen aber den Vorteil, daß Sie Ihre Armee ungestört sammeln und aufstellen können.

Feinde AUSSPÄHEN

TIP 19: Wenn Sie Krieg führen wollen, sollten Sie nur mit einer überlegenen Truppe angreifen. Mit Spähern können Sie die Armeestärke Ihres Feindes herausfinden. Bedenken Sie aber, daß Sie in keinem Fall Krieg mit Ihrem wichtigsten Handelspartner anfangen sollten, die Nachteile sind zu groß.

RATHAUS sichern

TIP 20: Sichern Sie in den späteren Phasen des Spiels vor allem Ihr Rathaus stark ab, da Ihr Gegner nur dieses eine Gebäude vernichten muß, um Ihre ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen. Befestigungstürme und eine kleine Armee genügen als Schutz.

JÄGER als letzte Instanz

TIP 21: Auch Ihre Jäger können kämpfen. Nutzen Sie die Trapper als letzte Instanz, wenn es wirklich um alles oder nichts geht. Ein Vorteil ist, daß Jäger im Gegensatz zu Kämpfern günstig zu trainieren sind und keine Waffen benötigen. Dafür sind sie im direkten Kampf allerdings auch immer unterlegen.

PRIESTER heilen Verwundete

TIP 22: Schicken Sie generell Priester mit in die Schlacht, damit sie Ihre Verwundeten heilen. Es ist wichtig, daß Sie Ihre Einheiten nicht als Kanonenfutter benutzen, weil sie in Erfahrungsstufen aufsteigen können. Lieber mal zurückziehen!

KÄMPFER weiterbilden

TIP 23: Damit Ihre Kämpfer echte Profis werden, sollten Sie die Jungs zum Trainieren einfach mal in eine gegnerische Stadt schicken. Dort können sie flugs ein paar wehrlose Träger erledigen und erhalten dadurch wertvolle Erfahrungspunkte.

Botschafter ABFANGEN

TIP 24: Wenn Sie sehen, daß ein Botschafter zu einer feindlichen Stadt unterwegs ist, fangen Sie ihn mit ein paar Kampfeinheiten auf seinem Weg ab und verhindern so Bündnisse Ihrer Gegner. Das gleiche können Sie auch mit Händlern machen.

MINEN bewachen

TIP 25: Die Minen außerhalb Ihrer Dörfer sind ein bevorzugter Angriffspunkt. Bewachen Sie die Erzfelder unbedingt mit mehreren Kriegern. **GUN**