

Imperatorenräume werden wahr

# Civilization 3

Sid Meiers neuestes Epos ist ein echtes strategisches Schwergewicht.

Unsere Profi-Tipps erleichtern Ihnen das Regieren Ihrer Nation.

**Schnell  
EXPANDIEREN**

**MINEN  
bauen**

**Städte auf  
ROHSTOFFEN  
errichten**

**KONS-  
TRUKTION  
erforschen**

**SIEDLER  
in Städte**

Nachdem wir in GameStar 1/02 frisch gebackenen Herrschern mit unseren Einsteiger-Taktiken zum Sieg verholfen haben, folgen nun die Tipps für echte Proficivilisten. Einsteiger finden aber auch wertvolle Anregungen. Mit unserer Unterstützung überlisten Sie die cleveren Computergegner beim Handeln, legen ganze Wirtschaftsimperien lahm und sind auf dem Schlachtfeld unbesiegbar.

## Aufbau des Imperiums

**TIPP 1:** Frühe Expansion ist sehr wichtig, um möglichst viele Rohstoffe zu sichern. Erweitern Sie Ihr Gebiet deshalb schon in der Antike um eine Vielzahl von Städten, und sichern Sie sich lebensnotwendige Rohstoffe wie Eisen oder Pferde. Beginnen Sie zu spät mit der Ausbreitung, werden Ihre Konkurrenten Schlüsselfelder schon besetzt haben. Ein kostspieliger Krieg wäre dann das einzige Mittel, um diese Ländereien zu erobern.

**TIPP 2:** Errichten Sie Minen auch auf Grasflächen, die Ihnen schon einige Schilde zur schnelleren Einheitenproduktion liefern. In Zusammenhang mit Straßen bringt das einen Schild-Bonus von 50 %.



**Tipp 2:** Straßen und Minen verbessern die Schildproduktion.

**TIPP 3:** Gründen Sie Städte direkt auf den wichtigsten Rohstoffquellen wie Eisen und Salpeter. Ihre Konkurrenten können Ihnen die Rohstoffe nun nicht mehr nehmen, ohne Ihre Stadt einzunehmen oder niederzureißen. Eine starke Verteidigung sorgt dafür, dass dies nicht passiert.

**TIPP 4:** Um in der Antike Festungen und Aquädukte zu bauen, erfinden Sie die »Konstruktion«. Aquädukte versorgen Ihre Städte mit Wasser; mit der Festung kontrollieren Sie größere Gebiete. Setzen Sie die Bollwerke auch zum Schutz von Luxusgütern wie Seide ein. Barbaren und Computergegner werden immer wieder versuchen, Verbindungen dieser Güter mit den Städten zu kappen.

**TIPP 5:** Um die Bevölkerungszahl Ihrer Städte in der Antike rasch zu erhöhen, bilden Sie einige Siedler aus. Grün-

**Bürger-  
ZUFRIE-  
DENHEIT  
sichern**

**BEVÖLKE-  
RUNGSZAHL  
erhöhen**

**GRENZSTÄDTE  
verteidigen**

**KULTURELL  
erobern**

den Sie mit diesen keine neuen Städte, sondern schicken Sie sie in schon bestehende Ortschaften. So lassen sich auch Siedlungen erweitern, in denen die Nahrungsversorgung sehr knapp ist und die Bevölkerung nicht von allein ansteigt. Natürlich muss sich die Versorgung dann verbessern, um Hungersnöte oder Revolten zu vermeiden.

**TIPP 6:** Errichten Sie nach der Erforschung des Monotheismus sofort die »Große Kathedrale« in einer Ihrer Städte. Diese stellt die Bürger zufrieden und verhindert effektiv Revolten. Die »Hängenden Gärten« machen die Untertanen zwar auch glücklich, beschleunigen aber im Gegensatz zur Kathedrale nicht die kulturelle Entwicklung.

**TIPP 7:** Im Industriezeitalter sollten Sie sich zunächst auf die Erforschung von Medizin und Kanalisation konzentrieren. Krankenhäuser heben das Bevölkerungslimit auf und ermöglichen weiteres kulturelles Wachstum. Sichern Sie vorher unbedingt die Nahrungsversorgung – ansonsten drohen Revolten und Hungersnöte.

**TIPP 8:** Grenzstädte benötigen eine besonders starke Verteidigung. Errichten Sie in jeder der Ortschaften eine Mauer. Die Einnahme einer so geschützten Siedlung ist für kleine Feindverbände nahezu unmöglich. Um auch gegen größere Armeen bestehen zu können, übernehmen mindestens drei Defensivseinheiten die Verteidigung. Siedlungen mit Weltwundern sind ebenfalls zu bewachen. Ein paar Patrouillen halten vereinzelt Barbaren und Truppenverbände von Angriffen auf Landverbesserungen ab.



**Tipp 8:** Verteidigen Sie Grenzstädte mit mehreren Defensivseinheiten, um gegnerische Angriffe möglichst schnell abzufangen.

**TIPP 9:** Liegen Ortschaften einer kulturell schwächer entwickelten Zivilisation direkt an Ihren Grenzen, gründen Sie eine Siedlung in der Nähe. Bücherei und Tempel erhöhen dort den kulturellen Einfluss. Mit ein wenig Glück wird die Konkurrenzstadt bald zu Ihnen überlaufen. Mit dieser Spielweise entziehen Sie Ihrem Gegner wichtige Industriezentren ohne jeglichen Waffengebrauch.

**Feindliche Zivilisationen EINSCHRÄNKEN**

**TIPP 10:** Bilden Sie schnellstens mehrere Siedler aus, die sich in alle vier Himmelsrichtungen verstreuen. Wenn sie auf eine fremde Zivilisation stoßen, gründen sie an deren Grenze eine eigene Stadt. Konzentrieren Sie die weitere Expansion auf dieses Gebiet, unterstützt durch Defensiv-einheiten. Damit hindern Sie Ihren Gegner an der Ausbreitung, da er zur Grenzverletzung gezwungen wäre. Falls er dies versucht, drohen Sie ihm mit Krieg. Sind Sie militärisch stark, zieht er sich sofort zurück. Der Konkurrent verkümmert so schon in der ersten Spielphase.

**WELTRAUM erobern**

**TIPP 11:** Wenn Sie sich als Spielziel die Eroberung des Weltraums gesetzt haben, setzen Sie in der letzten Spielphase verstärkt auf Spionage. Sabotieren Sie mit dieser Technik die Produktionsanlagen Ihrer Gegner, um sie im Raumschiff-Rennen weit zurückzuwerfen.

**Kriegskunst**

**SCHWERT-KÄMPFER für die Antike**

**TIPP 12:** Erforschen Sie schnellstmöglich die Eisenverarbeitung in der Antike, und sichern Sie sich ein lokales Eisenvorkommen. Diese Ressource ermöglicht die Ausbildung von Schwertkämpfern, der effektivsten Einheit der Antike. Weder Speerkämpfer noch Bogenschützen haben im Gefecht gegen diese Krieger eine Chance.

**UNTERHALTUNGSKOSTEN senken**

**TIPP 13:** Truppen-Unterhaltskosten lassen sich im Mittelalter durch das Weltwunder »Sun Tzus Kunst des Krieges« senken. Größere Armeen stellen damit kein Problem mehr dar. Voraussetzung ist der Feudalismus.

**Ritter im Mittelalter**

**TIPP 14:** Was Schwertkämpfer in der Antike, sind Ritter im Mittelalter. Dieser Typus ersetzt als Verteidigungseinheit die Speerkämpfer und ist durch seine hohe Mobilität auch in der Offensive sehr stark. Um schon beim Eintritt ins Mittelalter die Ritter auszubilden, erforschen Sie in der Antike die Reitkunst. Wenn Ihrem Gegner die durchschlagskräftigen Einheiten fehlen, lohnt sich eine gewaltsame Erweiterung des Reiches.

**SCHLACHT-SCHIFFE bauen**

**TIPP 15:** Auf Karten mit viel Wasser sollten Sie Schlachtschiffe und Zerstörer bauen. Diese sind wesentlich mobiler und effektiver als Artillerie, da sie gefahrlos feindliche Städte vom Wasser aus angreifen können. Zudem besitzen sie eine größere Bombardierungsstärke.

**U-BOOTE mit Nuklearkernen bewaffnen**

**TIPP 16:** Ist Ihr Ziel die Auslöschung einer Zivilisation, helfen in der Neuzeit vor allem mit Atomraketen bewaffnete U-Boote. Die Schiffe können nur von anderen U-Booten oder Aegis-Kreuzern gesehen werden. Bevor Ihr Gegner merkt, was passiert, liegen seine wichtigsten Städte schon in Schutt und Asche. Bedenken Sie dabei, dass U-Boote nur jeweils eine Rakete tragen dürfen. Überprüfen Sie vor dem Beginn eines Atomkriegs, ob Ihr Kriegsgegner ebenfalls über Massenvernichtungswaffen verfügt. Falls Sie bei einem Erstschatz nicht sein Arsenal zerstören, besteht die Gefahr, dass er Sie nach Ihrem Angriff ebenfalls in die Steinzeit zurückbombt.

**ROHSTOFFE erobern**

**TIPP 17:** Auf Eroberungsfeldzügen haben wichtige Ressourcen und große Industriestädte die höchste Angriffspriorität. Damit erschweren Sie Ihrem Gegner, weitere Truppen auszubilden oder Bauprojekte zu vollenden.

**ARBEITER gefangen nehmen**

**TIPP 18:** Sind Ihre Soldaten zu schwach für einen kompletten Krieg? Entziehen Sie der Konkurrenz einfach die wirtschaftliche Grundlage. Stromern Sie mit Einheiten durch seine Gebiete, und nehmen Sie seine Arbeiter gefangen. Sollten die sich nicht auf dem schnellsten Wege in Sicherheit bringen können, töten Sie sie auf der Stelle, bevor sie wieder zurückerobert werden. Damit schwä-

**Schutz von BERGEN nutzen**

**Lieber STADT als SIEDLER**

**Technologien TAUSCHEN**

**STRASSEN- Trick**

**Handels-partner ÜBERLISTEN**

**RUF aufbessern**

chen Sie Ihren Gegner wirtschaftlich so stark, dass später einer Eroberung nichts mehr im Wege stehen sollte.

**TIPP 19:** Kluge Feldherren positionieren Defensiv-einheiten mit Vorliebe auf bergigem Terrain – der so erhaltene Verteidigungsbonus ist nicht zu verachten. Artillerie fühlt sich in Höhenlagen ebenfalls sehr wohl, da sie von dort ihre Ziele relativ sicher anvisieren kann. Verteidigen Sie die weit reichenden Waffen mit schnellen und offensiven Einheiten.

**TIPP 20:** Befindet sich ein Siedler in der Nähe Ihrer Truppen, sollten Sie ihn verschonen und warten, bis er eine Stadt gründet. Statt zweier lumpiger Arbeiter erhalten Sie so eine komplette Siedlung, die Ihr Territorium erweitert oder Geld beim Wiederverkauf einbringt.

**Handel**

**TIPP 21:** Es ist keine Schande, Technologien von der Computerkonkurrenz zu kaufen. Tauschen Sie weniger relevante Erfindungen plus Geld gegen wichtige Evolutionsschritte. Wenn Sie einmal eine Technologie verschert haben, bieten Sie diese auch jedem anderen Konkurrenten an. Auf diese Weise erhandeln Sie mehrere Technologien für den Verkauf einer einzigen.

**TIPP 22:** Um den Computer bei einem Handel zu überlisten, setzen Sie auf folgende Strategie: Schließen Sie einen Handel über Erfindungen ab, und garantieren Sie Ihrem Gegenüber dafür Waren, die Sie pro Runde liefern. Steht der Handel, unterbrechen Sie alle Straßen zur Zivilisation Ihres Vertragspartners. Sie brauchen keine Waren mehr liefern, behalten aber trotzdem die Gegenleistung.

**TIPP 23:** Es gibt eine weitere Methode, der Konkurrenz ganz offiziell Technologien zu stehlen, die allerdings Ihren Ruf in den Keller treibt. Fordern Sie möglichst viele Technologien von einem militärisch unterlegenen Gegner, und offerieren Sie ihm dafür eine hohe Summe Gold pro Runde. Diese Summe kann über 30 Goldstücke liegen. Sobald er dem Handel zustimmt, erklären Sie ihm den Krieg. Dadurch erhält er nicht mehr die vereinbarte Bezahlung, und sie bekommen damit seine Technologien ganz umsonst. Nach kriegerischen Auseinandersetzungen können Sie einen neuen Frieden aushandeln – die Zahlungsvereinbarung ist dennoch endgültig vom Tisch.

**TIPP 24:** Um einen guten Ruf zu erhalten, tauschen Sie regelmäßig Ihre Weltkarte mit Ihren Mitstreitern. Mit der Karte verraten Sie keine wirklich wichtigen Informationen, bekommen noch unerkundete Kartenteile offenlegt und sind bei Ihren Handelspartnern beliebt. Ein Volk, mit dem Sie oft Handel treiben, wird ohne gewichtigen Grund keinen Krieg vom Zaun brechen. **HK**



**Tipp 24:** Tauschen Sie regelmäßig die relativ unwichtige Landkarte.