

Der Weg zur Weltherrschaft

Civilization 3

Die neueste und zugleich beste Version des Strategie-Klassikers ist der ideale Zeitfresser für lange Winterabende. Wir verraten Ihnen, wie Ihre Zivilisation groß und stark wird.

Das Suchtspiel Civilization 3 von Firaxis ist hochkomplex. Doch mit unseren Tipps zur Zivilisationswahl, ersten Stadt und richtigen Regierungsform überleben Sie locker im Haifischbecken Weltpolitik.

Die ersten Runden

Die Wahl der ZIVILISATION



Tipp 1: Wer flott forschen will, wird die Russen lieben.

TIPP 1: Mit welchem der 16 Völker Sie glücklich werden, ist Geschmackssache. Die sechs Civs mit der Eigenschaft »Expansion« haben aber zu Spielbeginn dank der Scout-Einheit einen Riesenvorteil. Deren Aufklärung hilft bei der hektischen Städtegründung in der Frühphase. Unter den Expansionisten stellen Amerikaner (industriell), Engländer (kommerziell) und Russen (wissenschaftlich) eine gute Wahl für eher friedliche Spieler dar. Die Zulus sind das Richtige für nervenstarke Blitzkrieger.

TIPP 2: Nutzen Sie die Wahl der maximal sieben Gegner-Civs, um den Charakter des Spiels zu bestimmen. Wollen Sie aggressive Widersacher, die links und rechts Kriege anzetteln? Dann dürfen Deutsche, Zulus, Römer und Azteken nicht

Die richtigen GEGNER

fehlen. Für ein möglichst friedliches Spiel sollten Sie dagegen Franzosen, Irokesen, Ägypter und Babylonier wählen. Denken Sie außerdem an die Kartengrößen-Faustregel »Je größer die Welt, desto länger dauert es, bis sich die Civs in die Haare kommen«.

Die erste STADT

TIPP 3: Die wichtigste Entscheidung treffen Sie gleich zu Spielbeginn: Wo gründe ich meine erste Stadt? Sie sollten nicht Jahrtausende lang herumtrödeln, aber auf jeden Fall einen Standort wählen, an dem viel Nahrung zu holen ist (auf Weizen-Symbole achten). Produzieren Sie möglichst schnell Siedler zur Gründung weiterer Ortschaften; allerdings zieht jede Einheit zwei Bürger aus der Heimatstadt ab. Mit Arbeitern erhöhen Sie die Produktion von Nahrung (Bewässerungsanlagen), Schilden (Bergwerke) sowie die Goldeinnahmen (Straßen).

Untertanen BEGLÜCKEN

TIPP 4: Zufriedene Bürger arbeiten fleißig und veranstalten »Wir lieben unseren Herrscher«-Festivitäten, die für einen Produktionsbonus sorgen – zwei gute Gründe, die Bevölkerung bei Laune zu halten. Einfach, aber verschwenderisch ist es, den Anteil der Verlustierungsausgaben am Staatsetat zu erhöhen – die Knete brauchen Sie für die Forschung. Luxusgüter wie Seide oder Elfenbein sind hingegen effiziente Glückseligkeits-Macher. Grummelt der Pöbel immer noch vor sich hin, haben Sie vielleicht zu wenige fröhlich machende Bauten in den betroffenen Städten. Ein Kolosseum heitert zwei unglückliche Bürger auf, eine Kathedrale sogar drei. Ein Frühwunder zur Frustbekämpfung in allen Städten: die Hängenden Gärten.



Tipp 4: Die Hängenden Gärten machen glücklich.

Regieren und produzieren

KORRUPTION killen

TIPP 5: Ein stetes Ärgernis ist die Korruption, durch die Gold und Produktionsmittel verschwendet werden. Das Problem lässt sich nicht ganz eliminieren, aber mit folgenden Techniken ziemlich eindämmen.


Zivilisation: Kommerzielle Völker sind deutlich weniger für Korruption anfällig.

Regierungsform: Erforschen Sie möglichst schnell die Republik; die bremst Korruption deutlich stärker als Despotismus und Monarchie. Später ist Demokratie am besten, um Verschwendung zu begrenzen.

Wunder: Bauen Sie das kleine Wunder »Verbotener Palast« in einem Ort, der weit von Ihrer Hauptstadt liegt.

Justiz: Ein Gerichtsgebäude verringert die Korruption in der jeweiligen Stadt um die Hälfte.

Alte Einheiten UPGRADEN

TIPP 6: Hoppla – wir befinden uns im 21. Jahrhundert, haben aber noch ein paar vergessene Bogenschützen herumliegen. Obsolete Einheiten sollten Sie entweder in Städten mit  upgraden (sofern die Goldvorräte reichen) oder ohne Gnade auflösen. Schließlich liegt Ihnen jeder Militär-Oldie mit einem Goldstück pro Runde auf der Tasche.

KULTUR-PUNKTE kassieren

TIPP 7: Ein hoher Kulturwert ist klasse. Denn die Grenzen erweitern sich wie von selber, und die anderen Völker sind in Verhandlungen netter. Diese Gebäude produzieren fleißig Kulturpunkte pro Runde:

Gebäude	Kulturpunkte
Universität	4
Bibliothek, Kathedrale	je 3
Forschungslabor, Kolosseum, Tempel	je 2

Alle großen und kleinen Wunder sind ebenfalls Kulturspender. Die meisten Punkte (je 5) bringen Große Bibliothek, Bachs Kathedrale, Newtons Universität, Shakespeares Theater und Krebsheilung.

Richtig REGIEREN



Tipp 8: Genosse Kriegstreiber regiert kommunistisch.

TIPP 8: Wer häufig Krieg führen will, sollte sich auf die Regierungsformen Monarchie (Mittelalter) und Kommunismus (Neuzeit) konzentrieren. Republik und Demokratie sind besser für Handel und Forschung, aber beim Truppenunterhalt teuer. Außerdem ist die Bevölkerung schnell durch Aufrüstung und Konflikte genervt.

TIPP 9: Mit Akkord-Arbeit sind Bauwerke oder Einheiten schneller fertig. Im Despotismus und Kommunismus wird dabei das Leben einiger Bürger geopfert. Bei Monarchie, Republik oder Demokratie geht es humaner zu – die Eil-Fertigstellung kostet lediglich viel Gold.

Schnellere WUNDER

TIPP 10: Sie befinden sich in einem Wunder-Wettrennen mit einer anderen Zivilisation? Dann lassen Sie Ihre Arbeiter in der Nähe der bauenden Stadt fleißig Wälder roden. Jedes abgeholzte Feld bringt zehn Produktionsschilder. **HL**