

Ratgeber für Reichsgründer

Call to Power

Die Strategie-Abteilung plaudert aus dem Nähkästchen: Mit unseren Tips überstehen Sie die 7.000 harten Jahre auf dem Weg zur Macht besser.

An
GEWÄSSERN
siedeln

ANBIN-
DUNG
überprüfen

BERGE sind
nicht nötig



Tip 4: Das Städtchen Banonia ist eine beliebte Abkürzung auf dem Seeweg nach Tarentum.

LANDBRÜCKE
besetzen
GRENZEN
durch Berg-
siedlungen
sichern

Das Globale Strategiespiel Call to Power von Activision glänzt mit hoher Spieltiefe und epischer Dauer. Wir zeigen Ihnen, wie Sie als Herrscher in die Geschichte eingehen.

Städtebau

TIP 1: Die Vermehrung Ihrer Untertanen und die Produktion neuer Siedler sind Ihre wichtigsten Aufgaben zu Beginn eines neuen Spieles. Bauen Sie deshalb Ihre ersten Städte bevorzugt an Standorten, die für Nahrungsproduktion und Bevölkerungswachstum vorteilhaft sind, wie an Küsten oder Flüssen. Die versorgen Ihre Siedlung nicht nur gleichmäßig mit Nahrung und Produktionspunkten, sondern bieten Ihnen auch einen willkommenen Fortbewegungsbonus bei der weiteren Erkundung des Geländes.

TIP 2: Vorsicht bei der Standortsuche: Denken Sie schon bei der Gründung einer neuen Stadt daran, daß Sie keine Straßen über Gletscher und keine Unterwassertunnel durch Meeresgräben bauen dürfen.

TIP 3: Wenn in der Nähe Ihrer ersten Siedlungen keine Berge sind, können Sie das in der frühen Spielphase leicht verschmerzen. Für die teuren Bergwerke

fehlt Ihnen zunächst meist ohnehin der Produktionsüberschuß. Notfalls können Sie später durch Terraforming einige Felder zu Bergeshöhen umwandeln.

TIP 4: Gründen Sie einige Ortschaften

auf engen Landbrücken, um so Abkürzungen für Ihre seefahrenden Einheiten zu schaffen.

TIP 5: Städte auf Bergen sind zwar nur mühsam aufzupäppeln, sie eignen sich aber wegen der erhöhten Produktion und des immensen Verteidigungsbonus (100 Prozent!) hervorragend als Bastion gegen Feinde. Halten Sie nach geeigneten Bergen an Ihren Grenzen zu aggressiven Gegnern Ausschau.

Geländefelder und Arbeitszuweisung

Auf **SPEZIALISTEN** verzichten

TIP 6: Setzen Sie zu Spielbeginn jeden verfügbaren Bewohner zur Nahrungsproduktion ein, damit Sie die Umwandlung von Einwohnern zu neuen Siedlern schnell wieder ausgleichen können. Im äußersten Notfall benennen Sie Entertainer, um eine drohende Revolte zu vermeiden (aber nur, solange Ihr Tempel noch im Bau ist). Erst wenn Sie keine Einwohner mehr auf Geländefeldern platzieren können, sollten Sie beginnen, Händler, Wissenschaftler oder Fabrikarbeiter zu rekrutieren.

ARBEITSPLÄTZE kontrollieren

TIP 7: Weisen Sie den Bewohnern Ihrer Siedlungen ihren jeweiligen Arbeitsplatz manuell zu (Rechtsklick auf die Stadt). Wenn Sie bei zu großem Verwaltungsaufwand lieber die Maximierungsoptionen benutzen wollen, korrigieren Sie sie jeweils nach den gegebenen Möglichkeiten und Bedürfnissen Ihrer Stadt.



Tip 7: Ein gesundes Mittelmaß an Gold-, Produktions- und Nahrungspunkten erreichen Sie am besten, wenn Sie Ihren Bewohnern selbst den Arbeitsplatz zuteilen.

tungsaufwand lieber die Maximierungsoptionen benutzen wollen, korrigieren Sie sie jeweils nach den gegebenen Möglichkeiten und Bedürfnissen Ihrer Stadt.

TIP 8: Legen Sie von Anfang an Produktionspunkte für die staatlichen Bautrupps beiseite (10 Prozent), und investieren Sie bevorzugt in Fischereien oder Farmen, damit sich Ihre Bevölkerung rasch vermehrt.

BAUTRUPPS bezahlen

Felder richtig **VERBESSERN**

Städte **VERBINDEN**

TIP 9: Bauen Sie nur so viele Geländefelder mit staatlichen Bautrupps aus, wie Sie mit Ihren Einwohnern auch bewirtschaften können. Erste Farmen und Fischereien platzieren Sie auf den Symbolen für Handels Güter, die Sie so gleichzeitig mitnutzen.

TIP 10: Schließen Sie Ihre Niederlassungen bald durch Straßen, Schienen oder Schwebebahnen an die Hauptstadt an, damit sich Ihre Einheiten schneller fortbewegen. Auf den Bau von ganzen Straßennetzen wie bei Civilization 2 können Sie verzichten. Das kostet nur Unmengen an Bautrupps und bringt keinen weiteren Vorteil für Ihr Einkommen.

TERRAFORMING vor Straßenbau

TIP 11: Formen Sie Geländefelder um, bevor Sie Straßen oder Schienen anlegen, da diese bei einer späteren Gebietsumwandlung gleich mit geplant würden. Zudem ist der Bau von Wegen auf ebenem und unbewaldetem Gelände deutlich billiger.

Stadtausbauten und Produktion

SIEDLER produzieren

TIP 12: Wenn Sie eine Stadt mit einer Verteidigungseinheit und einem Lagerhaus bestückt haben, gehen Sie dazu über, Siedler zu produzieren und weitere Städte zu gründen. Passen Sie aber auf, daß die Einwohnerzahl in den Städten stetig ansteigt.

Mehr **NAHRUNG** produzieren

TIP 13: Setzen Sie beim Ausbau Ihrer Stadt zunächst auf Nahrung und Vermehrung. Unverzichtbare Stadtmodernisierungen sind Lagerhaus und Aquädukt, auch das Weltwunder »Stonehenge« dürfen Sie in Angriff nehmen. Erst danach sollten Sie die Produktion der Stadt durch entsprechende Verbesserungen (Mühle oder Fabrik) erhöhen.

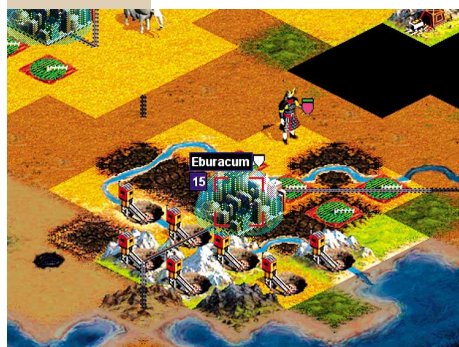
UNIS sind zu teuer

TIP 14: Verzichteten Sie zunächst auf Bauten, die die Wissenschaft beflügeln, da die laufenden Kosten in keinem Verhältnis zu den wenigen Runden stehen, die Sie durch die Modernisierungen vielleicht einsparen. Erst bei den Fortschritten der Moderne sollten Sie die Bauten schließlich nachholen, um in der Forschung nicht hinterherzuhinken.

UMWELT-BEWAUSST handeln

TIP 15: Ein steigender Meeresspiegel und äckerweise Ödland vor Ihren Städten können sehr lästig werden. Bevor Sie eine Ölraffinerie oder eine Roboterfabrik

bauen, sollten Sie die entsprechenden Verschmutzungen durch ökologisch korrekte Bauten ausgleichen können. Verzichteten Sie bei hohen Bevölkerungszahlen lieber auf solche Dreckschleudern, und setzen Sie statt dessen einige Ihrer Bewohner als Fabrikarbeiter ein. Kernkraftwerke, Apotheken, Bürgerkontrolle und Fusionsreaktor sind bessere Alternativen zur Produktionssteigerung.



Tip 15: Eburacum kann wegen starker Verschmutzung nur noch wenige Geländefelder bearbeiten.

Lassen Sie sich **FEIERN**

TIP 16: Gönnen Sie Ihren Stadtbewohnern bisweilen einen Tempel oder einen Körperwandler. Die braven Bürger werden es Ihnen mit ausgiebigen Festen wieder zurückzahlen. Die erhöhen nicht nur die Produktion, sondern bringen auch in der Endauswertung viele schöne Zivilisationspunkte.

Gold **SPAREN**

TIP 17: Bauen Sie in bevölkerungsreichen Städten gewinnbringende Modernisierungen wie Turmuhr oder TV-Sender. Versuchen Sie, stets genügend Goldeinheiten in Reserve zu halten, damit Sie gegebenenfalls schnell Kampfeinheiten aufkaufen oder den Wettlauf um ein wichtiges Weltwunder

WELTWUNDER bauen

BAUAUFTRÄGE forcieren

| Stadtbereich | | | | | | | | | |
|-------------------------|------|-----|------|------|-----|-----|--------------|----|-----------------|
| Gesamtanzahl Städte: 32 | | | | | | | | | |
| Name | Bew. | W. | U. | W. | W. | W. | W. | W. | Bausoptionen |
| Hertogenbosch | 19 | 263 | 3076 | 1272 | 304 | 100 | SD-Programme | 1 | Wassersäule |
| Assen | 19 | 219 | 637 | 682 | 304 | 100 | Schuttsuppe | 10 | Körperwandler |
| Middeburg | 27 | 353 | 1708 | 803 | 434 | 100 | Sensorium | 3 | Industrie |
| Dordrecht | 26 | 338 | 1690 | 1058 | 422 | 100 | Sensorium | 10 | Kapitalisierung |
| Vlissingen | 16 | 240 | 1588 | 770 | 390 | 100 | Sensorium | 16 | Qala-Controller |
| Leeuwarden | 20 | 232 | 1224 | 654 | 324 | 100 | Sensorium | 21 | Ki-Pyramide |
| Apeldoorn | 14 | 166 | 1153 | 839 | 225 | 100 | Sensorium | 17 | Sensorium |
| Utrecht | 15 | 163 | 838 | 497 | 240 | 100 | Sensorium | 28 | Die Fisel |
| Amheim | 20 | 228 | 685 | 556 | 324 | 100 | Wassersäule | 3 | Arto-Virus-Pil |

Tip 19: Diese sechs Städte bleiben flexibel, indem sie den Bau eines Sensoriums vortauschen.

durch eine spontane Finanzspritze in letzter Sekunde zu Ihren Gunsten entscheiden können.

TIP 18: Weltwunder bringen erstens kleine Vorteile gegenüber den anderen Zivilisationen, kosten zweitens keinen Pfennig Unterhalt und beschenken Sie drittens mit vielen Zivilisationspunkten in der Endauswertung. Auch veraltete Weltwunder geben noch Punkte.

TIP 19: Gibt es nichts mehr zu bauen oder wachsen Ihnen die Kosten für den Unterhalt der Stadt-Modernisierungen zu dramatisch, stellen Sie die Produktion nicht auf »Kapitalisierung« oder »Infrastruktur«. Beginnen Sie den Bau eines Weltwunders, da Sie so in Ihrer Produktion flexibel bleiben: Wenn

neue Stadtmodernisierungen durch die Forschung möglich werden, können Sie schnell auf solche Bauten umdisponieren. Falls Sie überraschend angegriffen werden, lassen sich rasch neue Einheiten produzieren. Ihre schon investierten Produktionspunkte gehen dabei nicht verloren.

Keine **DOPPELBAUTEN**

TIP 20: Bauen Sie keine Stadtmodernisierungen, die Sie durch ein Weltwunder für alle Ihre Städte gratis bekommen (wie beispielsweise das globale Kraftfeld).



Tip 21: Gerade ein prosperierendes Reich kann von einer Revolte schwer getroffen werden.

TIP 21: Einige Weltwunder wie die KI-Pyramide oder das Eden-Projekt können sich gegen Sie richten. Überlegen Sie sich den Bau gut, und planen Sie entsprechend vor.

TIP 22: Bauen Sie ein neues Kapitel im Mittelpunkt Ihres Reiches, wenn sich Ihre Zivilisation einseitig in eine Himmelsrichtung ausdehnt. So halten Sie Ihre Untertanen bei Laune.

Forschung und Regierung

HAUPTSTADT versetzen

WELTWUNDER möglich machen

FREMDE Weltwunder ausschalten

TIP 23: Treiben Sie die Forschung in Hinblick auf solche Erfindungen voran, die Ihnen den Bau von Weltwundern ermöglichen. Auch wenn Sie auf das eine oder andere Wunder verzichten möchten, sollten Sie sich zumindest die Option zum Bau freihalten. Mächtige Weltwunder im Land des Computergegners sind immer ein schweres Ärgernis.

Forschung und Regierung

TIP 24: Fremde Weltwunder sollten Sie durch gezieltes Forschen schnellstens unwirksam machen. Planen Sie aber andererseits den möglichen Wirkungsverlust Ihrer eigenen Wunder penibel vor, damit Ih-

Auswahl an
STAATS-
FORMEN
schaffen

WACHSTUM
geht vor
Wissenschaft

SIEDLUNGS-
PLÄTZE
erforschen

Revier
ABSTECKEN

re Einwohner nicht nach dem Fall des Ramajanas rebellieren oder Sie ohne Londoner Börse Ihre Stadtmodernisierungen nicht mehr bezahlen können.

TIP 25: Erforschen Sie schnell eine breite Palette an Staatsformen, um je nach Situation angemessen über Ihre Zivilisation herrschen zu können. Zu Beginn des Spieles sollten Sie rasch die primitive Tyrannei mit ihrem miserablen Wachstumswert durch eine andere Staatsform ersetzen. Starten Sie bei geringer Produktion eine kommunistische Revolution, lenken Sie in Krisenzeiten den Staat totalitär, und beflügeln Sie die Wissenschaft bei wichtigen Erneuerungen durch eine demokratische Regierung.

TIP 26: Staatsformen mit vermehrter Wachstumsrate oder erhöhter Produktion (wie Kommunismus oder Theokratie) sind meist vorteilhafter für das Vorankommen Ihres Volkes als solche mit hohem Wissenschaftsbonus. Wenn Ihre Städte bevölkerungsreich sind, und Sie durch entsprechende Stadtausbauten oder Weltwunder die Bildung gehoben haben, können Sie eine miserable Wissenschaft leicht ausgleichen.

Militärische Einheiten

TIP 27: Krieger sind während der ersten Phase die idealen Einheiten, um das Terrain zu erkunden. Sie sind billig in der Herstellung und haben einen größeren Sichtradius als die berittenen Einheiten.

TIP 28: Optimale Siedlungsgebiete sollten Sie sich schnell durch ein bis zwei Kampfeinheiten sichern,

bis ein Siedler zur Stadtgründung nachgerückt ist.

TIP 29: Jede Stadt sollte sofort eine Einheit zur Verteidigung produzieren. An Siedlungen in gefährdeten Randlagen empfehlen sich auch Spezialeinheiten, etwa ein Anwalt, der fremde Handels-

einheiten aufspürt, oder ein Spion, der Sie vor auswärtigen Stealth-Einheiten beschützt.

TIP 30: Sparen Sie während der ersten Phase Gold, indem Sie das Heer in Alarmbereitschaft halten. Bis auf einige leicht zu erledigende Barbaren sollten Ihnen die meisten Gegner noch recht freundlich gesinnt sein und keine Ihrer bewachten Städte angreifen.

TIP 31: Errichten Sie in gefährdeten Gegenden einen Wachturm, um die Umgebung einer Stadt (und feindliche Truppenbewegungen) im Auge zu behalten.

TIP 32: Bauen Sie in produktionsstarken Städten Reservesoldaten, um flexibel und schnell auf Feindseligkeiten reagieren zu können. Schließen Sie jeweils mehrere Einheiten, am besten Nah- und Fernkämpfer, zu einem schlagkräftigen Heer zusammen.



Zu Tip 31: Da die Griechen uns Verdruß bereiten, lassen wir sie von einem Wachturm (Mitte) beobachten.

Alte
Einheiten
gezielt
AUFLÖSEN

Fähigkeiten
der SPEZIAL-
EINHEITEN
nutzen

INFEKTOREN
besonnen
einsetzen

Auf wenige
Spieler KON-
ZENTRIEREN

KARTEN
tauschen

überflüssige oder veraltete Einheiten stets in einer Stadt auf. Achten Sie darauf, daß deren Auftragsliste nicht leer ist, damit Sie einige Produktionspunkte auf den laufenden Bauauftrag zurückerstattet bekommen.

TIP 35: Schicken Sie Sklavenhändler in gegnerische Neugründungen, und halten Sie dort die Bevölkerung auf Minimum, damit sie keine neuen Siedler hervorbringen kann. Lassen Sie Ihre Anwälte Embargos über fremde Städte verhängen, die Sie dann bis auf die letzte stationierte Einheit ausbombardieren können. Nutzen Sie Ihren Spion, um sich über die verbleibende Stärke der gegnerischen Truppen zu informieren.

TIP 36: Vorsicht: Schicken Sie die gefährlichen Infektoren nur in solche Städte, mit denen Sie keine Handelsbeziehungen unterhalten.

Diplomatie und Handel

TIP 37: Verteilen Sie Ihre Freundschaft, Ihr Geld und Ihre Karten auf einige wenige Völker, um zu verhindern, daß Sie von allen gleichzeitig bekämpft werden. Selbst wenn Sie noch so friedliebend agieren, werden Sie es niemals allen Gegnern recht machen können, zumal die Kosten für die erkaufte freundliche Gesinnung im Laufe des Spiels absurd hoch werden.

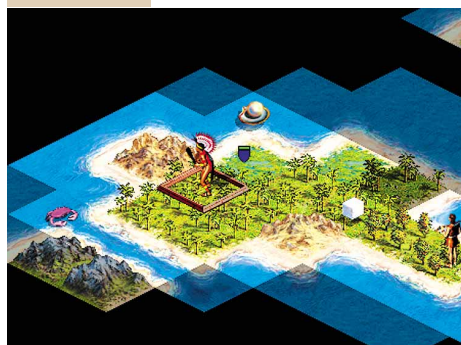
TIP 38: Nehmen Sie rasch Kontakt zu Ihren Mitspielern auf, oder bauen Sie den »Stein der Weisen«.

In den ersten Spielzügen sollten die meisten Herrscher noch bereit sein, mit Ihnen Landkarten auszutauschen. So können Sie sich schnell einen Überblick über freie Siedlungsplätze verschaffen.

TIP 39: Durch die ständige Piraterie auch der gutgelaunten Gegner werden Ihre Karawanen rasch dezimiert. Lediglich in einem reinen

Landszenario, bei dem Sie alle Zufahrtswege zu Ihrem Reich unter absoluter Kontrolle haben, sollten Sie Karawanen bauen. Das praktische Labyrinth nutzen Sie natürlich trotzdem voll aus.

GUN



Tip 28: Ein Krieger markiert den zukünftigen Siedlungsplatz, bis Ihre Gründer eintreffen.

Städte
SCHÜTZEN
Militärbe-
reitschaft
SENKEN

TÜRME
bauen

BERUFS-
ARMEE
rüsten



Tip 38: Gutgelaunte Computergegner offenbaren uns gerne ihre aufschlußreichen Landkarten.

Keine KARA-
WANEN