

Einsteigertipps für Civilization 6

STARTHILFE FÜR STAATEN

Civilization 6 stellt die Spielmechanik der Serie an vielen Stellen gehörig auf den Kopf und verlangt bereits Einsteigern mehr Vorausplanung ab. Wir zeigen, was Sie beachten sollten. Von Maurice Weber

Alles falsch gebaut! Am besten nochmal die ganze Stadt einstampfen! Oder gleich den Spielstand in die Tonne kloppen und nochmal von vorne anfangen. Denn diesmal wissen wir ja, worauf wir achten müssen! Wer das bei Civilization 6 nicht weiß, der kann beim ersten Durchlauf ordentlich danebengreifen. Es gibt diesmal enorm viel zu tüfteln, zu planen – und dementsprechend auch falsch zu machen. Diese Einsteigertipps hätten wir liebend gerne gekannt, bevor wir drauflos gesiedelt haben:

Stadtplanen will gelernt sein

Städte bauen wir in Civ 6 über Bezirke aus, die eigene Hexfelder auf der Karte belegen. Das bedeutet, dass wir unsere Metropolen stärker spezialisieren müssen: Wir können nicht jeden Distrikt in jeder Stadt errichten. Und was eine Stadt am besten kann, hängt vom Terrain ab. Jeder Distrikt erhält nämlich Boni für bestimmte angrenzende Hexfelder. Eine Stadt in Gebirgsnähe eignet sich etwa besonders gut für heilige Stätten oder einen Forschungscampus. Es lohnt sich also, ab der ersten Runde darüber nachzudenken, wo man Städte gründet und wie man sie in Zukunft ausbauen will. Dabei hilft es, die Nachbarschaftsboni der Distrikte im Kopf zu behalten. Und sogar Distrikte, die selbst keine erhalten, können sie anderen verleihen – viele profitieren von allen umliegenden Bezirken. Zuletzt noch wichtig: Alle Bezirke dürfen höchstens drei Felder entfernt vom Stadtzentrum gebaut werden.



Besser geht's kaum: Unser Campus ist umgeben von Bergen.

Aquädukt: Muss sowohl ans Stadtzentrum als auch eine Frischwasserquelle grenzen.

Campus: +1 Wissenschaft durch jedes angrenzende Gebirgsfeld, jedes zweite Regenwald-Feld und jeden zweiten angrenzenden Bezirk.

Flugplatz: Keine Nachbarschaftsboni. Kann nicht auf Hügeln errichtet werden.

Hafen: +1 Gold durch jede angrenzende Küstenressource und jeden zweiten Bezirk. Mit einer Schiffswerft erhält der Hafen außerdem Produktionsboni in gleichem Maß.

Handelszentrum: +2 Gold durch jeden angrenzenden Fluss, Hafen und jede Royal-Navy-Werft. +1 Gold durch jeden zweiten angrenzenden Bezirk.

Industriegebiet: +1 Produktion für jede angrenzende Mine, jeden Steinbruch und jeden zweiten Bezirk. Kann seinen Bonus mit

Fabrik auf alle Städte in sechs Feldern Entfernung ausweiten.

Heilige Stätte: +2 Glauben für jedes angrenzende Naturwunder, +1 Glauben durch jedes angrenzende Gebirgsfeld, jedes zweite Waldfeld und jeden zweiten angrenzenden Bezirk.

Lager: Keine Nachbarschaftsboni. Darf nicht ans Stadtzentrum grenzen.

Unterhaltungskomplex: Keine Grenzboni, aber: Mit Zoo kann er seinen Bonus auf alle Stadtzentren in sechs Feldern Entfernung ausweiten.

Wohnviertel: Keine Grenzboni, bietet aber mehr Wohnraum, wenn auf attraktiveren Geländefeldern gebaut. Auch das sollte man bereits bei der Stadtgründung mitdenken: Es sollten zumindest eines oder zwei Felder mit einem Attraktivitätswert von 2 bis 4 im Einzugsbereich der Stadt liegen.

Theaterplatz: +1 Kultur durch jedes angrenzende Wunder und jeden zweiten Bezirk.

Raumhafen: Keine Nachbarschaftsboni.

Wasser ist Leben

Eine Stadt mit Zugriff auf Wasser kann drei zusätzliche Bürger beherbergen. Immerhin einen Zusatzbürger gibt es, wenn die Stadt an der Küste gegründet wird. Noch besser ist es aber, sie an einer Süßwasserquelle, also einem Fluss oder See (oder einer Oase) zu errichten. Alternativ kann sie auch später über ein Aquädukt mit Wasser versorgt werden. Aber Vorsicht, was man aber schon bei der Gründung der Stadt mitdenken muss: Das muss sowohl direkt ans Stadtzentrum



Ein Aquädukt kann Städte mit Süßwasser vom einem nahen Berg versorgen.

als auch an einen Berg, einen See oder einen Fluss grenzen. Die Wasserquelle des Aquädukts darf also nicht weiter als ein Feld von der Stadt entfernt sein. Und dieses Feld sollte auch möglichst keine Naturressource enthalten, denn die würde der Aquädukt planieren. Wer seine Stadt fernab aller frischen Wassers errichtet, verzichtet damit auf viel Bevölkerungskapazität.

Schnell und richtig expandieren

Es empfiehlt sich, möglichst bald weitere Städte zu gründen und ihnen durch Gebietsverbesserungen auf die Sprünge zu helfen. Dazu müssen zunächst Siedler, dann Handwerker rekrutiert werden. Es gibt schon früh einige Wege, diese Expansion zu beschleunigen. Die Ausrichtung »Frühes Reich« schaltet die Kolonisierungspolitik frei, die +50 % Produktion für Siedler gibt. Mit »Handwerkskunst« beschleunigen wir die Rekrutierung von Handwerkern um 30 %. Die Pyramiden schenken Handwerkern eine zusätzliche Aktion, bevor sie aufgebraucht sind. Später lassen sich mit der Feudalismus-Ausrichtung noch zwei weitere Aktionen freischalten, was einen enormen Effizienzschub bedeutet.

Ein Bauernhof kommt ungern allein

Schon früh sollte man darauf achten, Bauernhöfe nebeneinander zu bauen – am besten in aneinandergrenzenden Dreierpacks. Die im Mittelalter verfügbare Feudalismus-Sozialpolitik sorgt dafür, dass Bauernhöfe ertragreicher werden, wenn mindestens drei davon aneinander grenzen. In der Moderne lassen sich dann Normbauteile erforschen, die schon zwei benachbarte Höfe mehr Nahrung produzieren lassen. Auch das sollte man von Anfang an mitdenken und Farmen möglichst nebeneinander platzieren.

Die Vorteile des Raubbaus

Felder wie Wälder oder Sümpfe lassen sich von Handwerkern abernten. Danach werfen sie zwar langfristig weniger Ertrag ab, wir kriegen aber einen kurzfristigen Ressourcenschub. Ein Sumpf wirft zum Beispiel oft genügend Nahrung ab, um die Stadtbevölke-



Bauernhöfe werden später effektiver, wenn sie mindestens in Dreiergruppen angelegt werden.

rung sofort zu vergrößern. Ein Wald spendiert dagegen einen dicken Batzen Produktion. Auch Ressourcen wie Fische und Kohle lassen sich auf diese Weise abernten, wozu wir aber nur im äußersten Notfall raten.

Nicht zu flutterhaft regieren!

Alle 15 Runden, die wir das gleiche Regierungssystem behalten, sammeln wir einen Vermächtnisbonus dafür – den behalten wir selbst dann, wenn wir später wechseln. Zum Beispiel kriegen Anhänger der klassischen Republik alle 15 Züge 1 % mehr Punkte für Große Persönlichkeiten. Es lohnt sich also, eine Weile das gleiche System zu behalten und Wechsel vorzuplanen.

So funktioniert der Straßenbau

Straßen können wir zu Beginn des Spiels nicht mehr frei verlegen. Erst später schalten wir den militärischen Ingenieur frei, der dazu in der Lage ist. Anfangs müssen wir uns aber auf unsere Händler verlassen: Die verlegen automatisch eine Straße unter ihren Füßen, wenn wir sie eine Handelsroute zu einem Zielort einrichten lassen. Weil wir aber nur eine begrenzte Zahl an Routen haben und bestehende erst nach bestimmter Zeit neu vergeben dürfen, müssen wir genau entscheiden, wo wir Straßen bauen wollen. Fieser Trick: Handel mit der Stadt eines Rivalen beginnen, die wir bald angreifen wollen. Nach der Kriegserklärung bleibt die

Wegverbindung bestehen und wir marschieren schneller zu unserem neuen Feind!

Effizientes Handeln

Legen wir erstmals eine Handelsroute von oder zu einer Stadt an, wird dort für uns ein Handelsposten errichtet. Das passiert auch in Städten, die wir nicht selbst kontrollieren. Führt später eine neue Handelsroute durch eine Stadt mit einem Posten, wirft sie mehr ab. Daraus folgt, dass es zunächst effektiver ist, mit Städten in der näheren Umgebung zu handeln und so Handelsposten zu erschaffen. Später können sich längere Routen diese dann zunutze machen.

Wachstum durch Handel

Gerade zu Beginn kann es hilfreich sein, Handel zwischen zwei Städten der eigenen Zivilisation zu betreiben, um Metropolen aufzupäppeln. Führt etwa eine Handelsroute von einer neu gegründeten Stadt zur Hauptstadt, wird die junge Siedlung gleich ans Straßennetz angeschlossen und kann sich zudem Nahrung oder Produktion erhandeln, um schneller zu wachsen. Den Händler kann man dafür schnell in einer etablierten Metropole mit viel Produktion rekrutieren und dann der neu gegründeten Siedlung zuweisen.

Zufriedenheit steigern

Damit eine Stadt schnell wächst, muss ihr »Annehmlichkeits«-Wert positiv, also grün sein. Wenn er weit ins Negative fällt, erscheinen rund um die Stadt einige Barbareneinheiten – halten Sie notfalls einen Fernkämpfer in der Hinterhand, der aus der Stadt auf die Rebellen feuert. Steigern lässt sich die Annehmlichkeit mit Gebäuden, für die man nun erst mal ein Vergnügungsviertel bauen muss. Schnell ein Kolosseum kaufen, um eine Revolte zu verhindern, geht nicht mehr! Auch Luxusressourcen steigern die Annehmlichkeit, aber nur noch jeweils in bis zu vier Städten. Die Verteilung der Rohstoffe legt das Spiel automatisch fest, nachdem man die Runde beendet hat. Also keine Angst, wenn ein neu erschlossener Rohstoff nicht sofort die Zufriedenheit anhebt! ★



Straßen werden im frühen Spiel nur von Händlern verlegt.