

Civilization II - Tips, Tricks und Wissenswertes

Ob Ulrich Siebald zu den zivilisiertesten Menschen gehört, sei einmal dahingestellt. Auf jeden Fall gehört er zu den Experten in Sachen Civilization und hat für so manchen Spieler den einen oder anderen Tip parat.

Diesen Tips liegt eine Karte mit genügend zusammenhängender Landmasse zugrunde, sie müssen für eine Inselwelt modifiziert werden.

1. Spielziel:

Es gibt zwei mögliche Spielziele. Das erste ist die vollständige Herrschaft über die Erde, d.h. die Ausrottung aller Rassen. Je früher man gewonnen hat, desto mehr Punkte gibt es.

Das zweite Ziel ist der Bau eines Raumschiffes, mit dem Alpha Centauri besiedelt werden soll. Hier bekommt man Punkte, die von der Anzahl der abgesandten Siedler und von der Reisedauer abhängig sind.

Die meisten Punkte gibt es, wenn man fast die ganze Erde erobert, alles kolonialisiert und in der letzten Runde vor Spielschluß die Luxussteuern auf 100 % setzt. Die Staatsform sollte Fundamentalismus sein. Gezählt werden unter anderem zufriedene und glückliche Bürger, aber keine Unzufriedenen. Da man jetzt keine Unzufriedenen mehr hat und viele Bürger glücklich sind, bekommt man mehr Punkte als ohne diese Veränderungen.

2. Spielstart:

Am Anfang ist es besonders wichtig, möglichst viele Städte zu haben, die schnell wachsen. Deshalb sollte man sofort eine Stadt gründen und vorerst nur Siedler produzieren. Mit dem produzierten Siedler sollte man etwas erkunden und einige Dörfer entdecken. Dazu sollte man Flußquadraten folgen, da die Einheiten dort nur 1/3 ihrer Bewegungspunkte verbrauchen. Wenn man noch unerfahren ist oder auf einem hohen Schwierigkeitsgrad spielt, sollte man abspeichern, bevor man ein Dorf betritt und solange neu laden, bis man etwas Vernünftiges gefunden hat. Brauchbar sind weitere Einheiten zur Erforschung, Eroberung anderer Städte und zur Verteidigung der eigenen Städte. Gefundene Einheiten benötigen oftmals keinen Unterhalt! Akzeptabel sind außerdem Technologien, Siedler und Geld (mind. 50). Städte, die aus den Dörfern entstehen, sind meistens ungünstig plaziert. Falls eine andere Nation in der Nähe ist und nur wenige Städte hat, kann es sich lohnen, zuerst Technologien auszutauschen und dann die Städte dieser Zivilisation einzunehmen.

3. Städteaufbau:

Es gibt zwei Arten von Städten: Handelsstädte und Produktionsstädte.

Handelsstädte brauchen Flächen, auf denen sie genügend Nahrung finden können, um ihre Bevölkerung schnell vergrößern zu können. Das sind meistens Flußquadrate, Weideland und Ebenen.

Produktionsstädte benötigen zwar auch etwas Nahrung, für die Produktion sind aber Hügel ideal.

Man sollte versuchen, die Städte vor ihrer Errichtung entsprechend einzuteilen. Zuerst sollte man die Handelsstädte erbauen, da sie schnell größer werden. Wenn man ca. 5 Städte hat, ist es empfehlenswert, die Städte durch Einheiten abzusichern. Aber je weniger Einheiten die Städte versorgen müssen, desto schneller wachsen und produzieren sie.

Ist jede Stadt abgesichert, baut sie wieder Siedler. Ungefähr weitere 5 Städte werden zur Produktion benötigt, und jede Stadt sollte einen Siedler zum Bau von Straßen, Bewässerungen und Bergwerken besitzen.

Die zu einer Stadt gehörigen Felder sollten sich nicht mit denen einer anderen Stadt überlappen! Die Abstände zwischen den Städten sollten nicht sehr groß sein. Wenn man trotzdem in einer entfernten Gegend siedeln möchte, immer mehrere Städte bauen. Sie können sich bei Angriffen gegenseitig unterstützen.

4. Stadtausbau:

Beim Stadtausbau sollte man die Größe, die Aufgaben der Stadt und ihre strategische Lage

berücksichtigen. Es ist sinnlos, in einer Stadt mit 2 Einwohnern eine Bibliothek zu bauen. Eine Stadt dagegen, die eine schmale Stelle auf einem Kontinent blockiert, hinter der eine andere Zivilisation sitzt, braucht unbedingt eine Stadtmauer.

Da eine Kornkammer das Stadtwachstum sehr unterstützt, sollte man eigentlich mit diesem Gebäude beginnen. Leider dauert der Bau meist solange, daß die Bevölkerung schon 4 bis 6 erreicht hat, wodurch mehr das Problem der Zufriedenheit der Bürger in den Vordergrund tritt. Daher sollte man zuerst einen Tempel bauen. Sobald als möglich sollte eine Stadt die Pyramiden produzieren. Diese ersetzen alle Kornkammern und sorgen für ein schnelles Wachstum neu gebauter Städte. Das Wachstum kann in den Staatsformen Republik und Demokratie auch durch Luxussteuern erhöht werden. Jede Stadt, die den Tag des Präsidenten (oder ...) feiert, wächst in diesen Staatsformen um einen Punkt, vorausgesetzt, daß genügend Nahrungsmittel vorhanden sind.

Nach dem Tempel folgt ein Kolosseum. Damit sollten die Städte mit bis zu 8 Einwohnerpunkten ruhigzuhalten sein.

Alle Städte sollten jetzt einen Marktplatz erhalten, danach je nach Geldvorrat eine Bibliothek oder eine Bank. Wenn man schon in diesem Stadium Krieg führen will, sollte man statt dessen Kasernen und Stadtmauern bauen bzw. die entsprechenden Weltwunder.

Inzwischen sollte jedes benutzte Stadt-Feld von Siedlern bearbeitet sein. Erst danach sollten Verbindungen zwischen den Städten geschaffen werden, oder man produziert zusätzliche Siedler. Wenn die Stadtbevölkerung 8 erreicht, sollte man nicht sofort ein Aquädukt bauen, dadurch könnte die Stadt weiterwachsen und die Bürger sorgen für Unruhen. Erst wenn man sicher ist, daß man bis zu 12 Einwohnerpunkte zufriedenstellen kann, sollte man es bauen.

Ähnlich verhält es sich mit der Kanalisation.

Gerichte sind nur dann nötig, wenn man sehr lange ein sehr großes Reich führt und unter der Korruption leidet. Da aber gerade deshalb die Demokratie zu empfehlen ist, sind Gerichte meistens überflüssig. Oft hilft es auch schon, die Hauptstadt in eine mittlere Stadt zu verlegen, damit viele Städte näher an der Hauptstadt sind.

Weitere Einrichtungen sollten den Umständen entsprechend gebaut werden; Handelsstädte sollten sich auf Handel, Wissenschaft und Geld spezialisieren und Produktionsstädte die Produktion erhöhen. Ein oder zwei Handelsstädte, oder Städte die man nur zu diesem Zweck gebaut hat, sollten Nahrungsmittelkarawanen produzieren und in Produktionsstädte bringen. Dadurch kann deren Bevölkerung noch größer werden, was wiederum die Produktion erhöht. Sobald wie möglich sollten dort auch Fabriken und ähnliches gebaut werden.

Später sollte man Diplomaten bzw. Spione in den Städten stationieren, um feindliche Spionageversuche zu vereiteln.

Falls man sich nicht auf den Stadtausbau konzentrieren möchte, kann man ihn auch automatisieren. Wie, steht in der Anleitung.

5. Forschung:

Forschung ist der Schlüssel zu neuen Einheiten, Gebäuden und Weltwundern. Wie bei Gebäuden und Einheiten sind auch nicht alle Forschungsgebiete gleich wichtig. Am Anfang sollte man in Richtung Monarchie forschen, danach Republik und Schießpulver. Man sollte unbedingt Philosophie als erstes erforschen, danach erhält man dann sofort eine weitere Technologie.

Allgemein gilt, daß man sich eine Zieltechnologie setzten und auf diese zuforschen sollte, das bringt mehr, als ziellos irgendwelche Technologien zu erforschen.

Die Forschung sollte mit Hinsicht auf eine Erhöhung der wirtschaftlichen Stärke, der Produktionskapazität und der Effizienz des Militärs hin betrieben werden.

Den Teilbereich Schifffahrt habe ich meistens nur von anderen Völkern erworben, Schiffe braucht man nur, wenn die Landmasse nicht zusammenhängend ist. Nur auf kleinen Inselwelten kann man nicht warten, bis man die Technologien von anderen erhält.

Die Forschung kann man durch Handelskarawanen beschleunigen, da sich der gesamte Handel erhöht. Ein Bündnis mit einem anderen Staat erhöht indirekt die Forschung, da man die Technologien einfach und mehr oder weniger gefahrlos austauschen kann. Einige Technologien sollte man aber auf keinen Fall weitergeben. Das sind Schießpulver, Fahrzeuge, mobile Kriegsführung, moderner Flugzeugbau und Plaste. Wenn man die Große Bibliothek nicht besitzt, sie aber noch wirksam ist, sollte man sich überlegen, ob man Technologien weitergibt, da so auch

noch eine weitere Zivilisation die Technologie erhält.

Mit Spionage und dem Einnehmen von feindlichen Städten kann man einen Rückstand von Technologie aufholen. Das Weltwunder Große Bibliothek hilft auch dabei, daher ist es für Anfänger oftmals sehr wichtig.

6. Kampfstrategien:

Keine Stadt unverteidigt lassen! In einigen Städten mehrere Einheiten stationieren, damit man anderen Städten Verstärkung schicken kann. Die Truppen regelmäßig modernisieren.

Es kann trotz des Verlustes von 50 % billiger sein, statt einer Einheit ein billiges Gebäude zu kaufen, dann auf ein doppelt so teures Gebäude wie die Einheit zu wechseln, dieses zu kaufen und erst dann auf die Einheit zu wechseln.

Die besten Zeiten zum Angreifen sind am Anfang, wenn man durch Dörfer viele Einheiten bekommen hat, sobald man das Schießpulver entdeckt hat und bei der Entdeckung des modernen Flugzeugbaus.

Die allerbeste Gelegenheit ist jedoch, wenn man viele erfahrene Einheiten hat, die durch Leonardos Werkstatt zu Musketieren aufgerüstet wurden, und wenn man das Schießpulver als erster entdeckt hat. Die Musketiere scheinen zwar auf den ersten Blick nicht sehr stark zu sein, aber sie besitzen doppelt so viele Trefferpunkte wie ältere Einheiten, d.h. 20 anstatt 10. Das verdoppelt praktisch ihre Stärke. Dieser Sprung ist der größte im Spiel, da moderne Einheiten nur 30 Trefferpunkte besitzen, das sind nur 50 % mehr als Musketiere. Bis man sich mit Schützen oder anderen relativ starken Einheiten eingedeckt hat, haben viele Gegner auch schon Musketiere.

Es empfiehlt sich, Eisenbahnen bis direkt vor gegnerische Städte zu bauen. Dadurch können die eigenen Truppen schnell zum Ziel gelangen. Später baut man Flughäfen in gerade eroberte Städte. Festungen in eigenen Stadtgebieten verhindern Brandschatzungen durch den Feind bei Gegenangriffen.

Sobald wir die Vereinten Nationen oder die Große Mauer besitzen und wenn der Gegner eine sehr schlechte Meinung von uns hat, ist folgende sehr gemeine, aber äußerst wirksame Taktik möglich:

Man verlangt im Gespräch Tribut. Das geht leider nicht mit Demokratie. Der Gegner erklärt uns daraufhin den Krieg. Jetzt nur eine Stadt einnehmen, und der Gegner bittet um einen Waffenstillstand. Wir zwingen ihn zum Frieden und beenden die Runde. In der nächsten Runde, wenn unsere Einheiten wieder Bewegungspunkte haben, fordern wir wieder Tribut ...

Und alles, ohne auch nur einmal den Krieg begonnen zu haben. Leider verspottet uns der Gegner nur, wenn er noch nicht schlecht genug von uns denkt.

Da hilft es, einfach eine Stadt aufzukaufen. Weit weg von der Hauptstadt, da sind die Preise niedriger. Wenn man nur den einfachen Preis zahlt, gibt es einen Skandal und meistens eine Kriegserklärung. Voilá!

Der Computer baut, sobald er Raumschiffe bauen kann, ständig Strukturelemente.

Das nutzen wir aus und schenken ihm Raumfahrt. Da er nur noch Strukturelemente baut, bekommt er keinen Nachschub an Einheiten, was wir ebenfalls für einen Krieg nutzen können. Beim Angriff mit Bombern eine Stadt leerbomben und dann ein paar Einheiten hineinziehen. Am besten in einer Runde.

Um zu wissen, wo der Gegner sich aufhält, sollte man mit ihm Karten tauschen, solange man mit ihm noch gutsteht. Notfalls schenkt man ihm ein paar Technologien. Später erfährt man durch das Apollo-Programm alles und kann dann auch die letzten Zufluchtsorte des Gegners einnehmen.

7. Weltwunder:

Die 28 Weltwunder von Civilization haben verschiedene Auswirkungen. Manche sind in ihrer Wirkung zeitlich begrenzt, während andere bis zum Spielende ihre Wirksamkeit erhalten.

Wiederum andere entfalten nur im Moment ihrer Erbauung eine Wirkung.

Je nach Spielart sind einige Weltwunder wichtiger als andere. Meine Beschreibung der Nützlichkeit der Weltwunder geht auf die hier vorgestellten Taktiken zurück.

Die Weltwunder wurden von mir in Gruppen eingeteilt, sind aber innerhalb der Gruppen nur ungefähr geordnet, und zwar nach der Zeit, in der sie gebaut werden können.

7.1. Weltwunder, die Stadtausbauten ersetzen – nach ihrem Bau sind die Stadtausbauten meistens überflüssig und sollten verkauft werden. Bei den Weltwundern, deren Wirkungsdauer beschränkt ist, sollte man darauf achten, rechtzeitig die Gebäude zu errichten. Wenn es einem Gegner gelingt, ein solches Weltwunder zuerst zu errichten, kann man seine Wirkung durch Stadtausbauten (teilweise) ersetzen.

Pyramiden: Sie ersetzen alle Kornkammern. Sie sind aus mehreren Gründen empfehlenswert. Sie sparen Geld, weil man nicht mehr auf Kornkammern angewiesen ist. Neue Städte besitzen automatisch "Kornkammern" und wachsen dadurch schneller. Man spart Zeit, weil man sie nicht produzieren muß, wenn man sie benötigt. Wer keine Kornkammern bauen würde, braucht sie allerdings nicht.

Sun Tzus Kriegsakademie: Sie ersetzt alle Kasernen, bis die mobile Kriegsführung entwickelt wurde. Wenn man schon frühzeitig Kriege führen will, sollte man sie bauen, auch, weil bei der Entdeckung des Schießpulvers alle eigenen Kasernen verkauft werden.

Große Mauer: Sie ersetzt alle Stadtmauern, bis die Metallurgie erfunden wird. Zudem kann man immer mit einem Gegner Frieden schließen, falls man mit ihm spricht. Sie ist sehr nützlich, man vergißt allerdings leicht, rechtzeitig Stadtmauern zu errichten.

Marco Polos Botschaft: Sie sorgt für Botschaften bei allen Nationen. Man kann so zwar sehr früh mit noch unentdeckten Nationen Technologien austauschen und sie gegenseitig aufhetzen, das bringt aber wenig Vorteile. Denn das kann man schon mit den umliegenden Nationen tun. Zudem wirkt sie nur bis zur Entdeckung des Kommunismus. Ich sehe dieses Weltwunder daher eher als Ressourcenverschwendung an.

Michelangelos Kapelle: Sie ersetzt dauerhaft alle Kathedralen. Da Kathedralen weder leicht noch schnell zu produzieren sind, macht sich dieses Weltwunder schnell bezahlt. Auch neu erbaute oder eroberte Städte verfügen so über Kathedralen.

Frauenwahlrecht: Es macht den Bau von Polizeiwachen überflüssig. Wenn man vorhat, Angriffskriege in den Staatsformen Republik oder Demokratie zu führen oder viele Flugzeuge zu bauen, so ist das Frauenwahlrecht sehr nützlich.

Hoover Damm: Er ersetzt alle Kraftwerke und steigert so die Produktion dort erheblich, wo keine Kraftwerke stehen. Daher ist er sehr wichtig.

SETI Programm: Es wirkt als Forschungslabor in jeder Stadt. Wenn man es bauen kann, sollte man bereits über mehr als genug Produktionskapazität verfügen, um es zu bauen. Zwar sollte die momentane Forschungsleistung ausreichen, aber 50 % mehr Forschungsleistung ist ja auch reizvoll ...

Vereinte Nationen: Sie wirken als Botschaft in jeder Nation, und sie erlauben, den Gegner wie mit der Großen Mauer zum Frieden zu überreden. Da eine nette militärische Taktik darauf aufbaut, sind sie sehr wichtig und sollten notfalls auch eingenommen werden.

7.2. Zufriedenmachende Weltwunder: Die folgenden Weltwunder wirken sich direkt, d.h. ohne Stadtausbauten zu ersetzen, auf die Zufriedenheit der Leute aus. Sie sind allerdings überflüssig, wenn man die Staatsform Fundamentalismus anstrebt.

Hängende Gärten: Sie sind nur eine relativ kurze Zeit nützlich, dann müßte man sowieso Tempel benutzen. Man hat in dieser Phase des Spiels eigentlich immer Wichtigeres zu bauen.

Orakel: Es ist zwar etwas länger gültig als die Hängenden Gärten, macht aber auch nur dann

Sinn, wenn man bereits Tempel gebaut hat. Mir bringt es daher noch immer zuwenig, um es zu bauen.

J.S.-Bach-Kathedrale: Durch die unbegrenzte Gültigkeitsdauer ist sie ziemlich wertvoll.

Shakespeares Theater: Da es nur in einer Stadt wirkt, sollte man es nur in der größten bauen und diese Stadt zur Heimatstadt von möglichst vielen militärischen Einheiten machen.

Krebsheilung: In dieser Zeitepoche sollte man sich jedes Weltwunder leisten können, es macht pro Stadt einen Bürger glücklich. Da das bei 10 Städten schon 10 Bürger sind, sollte man es bauen.

7.3. Wirtschafts-, Handels- und Wissenschaftsweltwunder, die direkt wirken:

Kolossus: Wenn man ihn baut, sollte man ihn unbedingt in einer großen Handelsstadt bauen, da seine Wirkung dort am größten ist.

Große Bibliothek: Leute, die in der Technologie chronisch hinterherhinken, sollten sie auf jeden Fall bauen. Man kann sich dadurch auch auf einen Technologiezweig konzentrieren und erhält den Rest irgendwann automatisch. Ein weiterer Grund, sie zu bauen ist, daß, wenn sie kein anderer hat, man problemlos Technologien weitergeben kann, ohne daß die falsche Zivilisation sie automatisch mitbekommt.

König Richards Kreuzzug: Man sollte ihn am besten in einer großen Handelsstadt bauen, dadurch wird sie etwas produktionsstärker, und er wirkt desto besser, je mehr Einwohner die Stadt hat.

Kopernikus' Sternwarte: Man sollte sie in einer Stadt mit vielen Handelspunkten bauen, da sie nur in einer Stadt wirkt. Ideal ist die Stadt, in der bereits der Kolossus steht.

Isaak-Newton-College: In derselben Stadt wie die Kopernikus Sternwarte und den Kolossus bauen. Zu empfehlen.

Darwins Reise: Leider wirkt sie nur einmal beim Aufbau. Ob man sie baut, sollte man deswegen von den zur Zeit zur Verfügung stehenden Baukapazitäten abhängig machen.

Adam-Smith-Handelsgesellschaft: Da sie alle Stadtausbauten mit den Kosten von 1 Gold pro Runde bezahlt, hilft sie mit, viel Geld zu sparen. Daher sollte man sie unbedingt bauen.

7.4. Weltweit wirksame Weltwunder:

Manhattan-Projekt: Durch dieses Weltwunder können – die notwendige Technologie vorausgesetzt – alle Zivilisationen Atomwaffen bauen. Wer es baut, ist egal. Wenn man keine Atomwaffen einsetzen möchte, muß man es nicht bauen.

Apollo-Programm: Dieses Projekt erlaubt allen Nationen, Raumschiffe zu bauen. Zudem entdeckt der Erbauer die gesamte Karte. Deshalb ist dieses Weltwunder auch nützlich, wenn man kein Raumschiff bauen will.

7.5. Schiffsbezogene Weltwunder: Beide Weltwunder geben Schiffen mehr Bewegungspunkte.

Leuchtturm: Er hat eine zu kurze Wirkungsdauer, um nützlich zu sein, es sei denn, man startet auf einer kleinen Insel. Daher ist sein Bau fast immer Verschwendung.

Magellans Entdeckungsreise: Sie wirkt bis zum Spielende. Da man später meistens Schiffe benutzen will, sollte man sie unbedingt bauen, auch wenn man sie momentan nicht benötigt, man kann sie statt dessen natürlich auch später einnehmen.

7.6. Weltwunder mit eigenen Kategorien:

Leonardos Werkstatt: Sie modernisiert alte Einheiten, bis das Automobil entdeckt wird. Man spart sich so das Ersetzen veralteter Einheiten und kann durch das Modernisieren von Phalanxen zu Musketieren ein wesentlicher Faktor in militärischen Überlegungen sein. Unbedingt bauen.

Freiheitsstatue: Durch sie fällt die Zeit der Anarchie bei einer Revolution von sieben auf ein Jahr. Das wird interessant, sobald eine Runde fünf Jahren entspricht. Außerdem erlaubt sie, jede Staatsform anzunehmen, egal, ob man sie bereits entdeckt hat oder nicht.

Eiffelturm: Er repariert einen geschädigten oder auch ruinierten Ruf. Wenn man gute Beziehungen zu anderen Zivilisationen will, ist er unverzichtbar.