

SID MEIER'S CIVILIZATION V



EVERYONE 10+
E
10+
CONTENT RATED BY
ESRB

MILES
M
SOUND SYSTEM

GRANNY
3D


FIRAXIS
GAMES

2K
GAMES

INHALT

Kapitel 1: Am Anfang	3	Wunder.....	112
Einleitung.....	3	Diplomatie	114
Über dieses Handbuch	3	Sieg und Niederlage	119
Zivilopädie.....	3	Kapitel 3: Fortgeschrittene Regeln	123
Systemanforderungen.....	4	Luftkampf.....	123
Installation.....	4	Atomwaffen	128
Steam	5	Einheitenliste	130
Tutorials.....	7	Einheitenbeförderungen.....	149
Ein Spiel starten	8	Wunderliste	158
Der Einzelspieler-Bildschirm	9	Gebäudeliste	166
Civilization V-Website	12	Zivilisationsliste	177
Ein Spiel speichern und laden	13	Spezialeinheit	177
Der Optionen-Bildschirm	15	Mehrspieler-Modus von Civilization V	195
Kapitel 2: Die Grundlagen	17	Mods.....	197
Einleitung.....	17	Browser, Downloads und Bewertungen	198
Civilization V-Rundensystem.....	17	XML	198
Zivilisationen und Staatsoberhäupter.....	18	ModBuddy und das Weltensbauer-SDK	199
Berater.....	19	Mods im Einzelspieler-Modus	199
Einen Berater kontaktieren	19	Credits	200
Interface	20	Diagramme und Tabellen	207
Nebel des Krieges	22	Politikübersicht.....	207
Spielinfo-Bildschirme	24	Geländeübersicht.....	210
Forschungsinfo	24	Geländeartenübersicht	210
Einheitenliste	24	Schnell Tasten	211
Gelände.....	28	Einheitenübersicht	212
Ressourcen	36	Gebäudeübersicht.....	220
Einheiten	45	Wunderübersicht.....	223
Fortbewegung	51	Projektübersicht.....	224
Kampf.....	54	Ressourcenübersicht	225
Barbaren und Ruinen	65	Modernisierungsübersicht	226
Städte.....	68	Technologieübersicht	227
Gebäude.....	77	KUNDENDIENST	231
Nahrung und Stadtwachstum.....	79	Garantie- und Lizenzbedingungen und	
Kultur.....	82	Gebrauchsinformationen	232
Technologie.....	84	Index	236
Großer Wissenschaftler.....	85		
Bautrupps und Modernisierungen	88		
Bautrupp-Aktionen	93		
Arbeitsboote.....	94		
Sozialpolitiken	95		
Stadtstaaten.....	98		
Große Persönlichkeiten	101		
Gold.....	105		
Zufriedenheit.....	109		
Goldene Zeitalter.....	111		

Per Klick zur
vorherigen Seite

Per Klick zurück
zum Inhalt

Per Klick zur
nächsten Seite

KAPITEL 1: AM ANFANG

EINLEITUNG

Willkommen bei *Sid Meier's Civilization V*, dem Spiel, in dem Sie in einem Kampf voller Krieg, Diplomatie, Technologie, Kultur und Wirtschaft Ihre Fähigkeiten mit den größten Staatsoberhäuptern aller Zeiten messen können. In *Civilization V* können Sie verschiedene Wege beschreiten: Können Sie Ihr Volk zu einem militärischen, kulturellen, diplomatischen oder technologischen Sieg verhelfen oder werden Ihre Gegner Sie unter Ihren Wagenrädern begraben, und Sie lediglich als einer von vielen vergessenen Herrschern eines bezwungenen Volkes in die Annalen eingehen?

Großer Herrscher, Euer Volk sehnt sich nach Eurer führenden Hand! Gelingt es Euch, Großes zu vollbringen und eine Zivilisation zu errichten, die die Zeit überdauern wird?

Habt viel Erfolg und Spaß!

Über Civilization V

Civilization V ist der fünfte Teil des Anfang der 1990er Jahre veröffentlichten Klassikers und gehört aufgrund seiner berühmten Spieltiefe und des einzigartigen Suchtfaktors zu den langlebigsten und besten Weltgeschichtssimulationen auf dem Spielmarkt.

Wir sind davon überzeugt, dass *Civilization V* seinen Vorgängern alle Ehre macht. Es beinhaltet coole neue Kampf- und Fortbewegungsregeln, aktualisierte wirtschaftliche und sozialpolitische Aspekte, innovative Mod- und Mehrspieler-Optionen sowie stark verbesserte Artwork- und Soundfeatures. Wir hoffen, es wird Ihnen gefallen.

ÜBER DIESES HANDBUCH

In diesem Handbuch erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um *Civilization V* richtig zu genießen. Das Handbuch ist in drei Abschnitte unterteilt: „Am Anfang“ (was Sie in diesem Moment lesen), „Die Grundlagen“ (befasst sich mit allem, was Sie für die Handhabung und Gestaltung Ihrer Zivilisation – zumindest bis zum Ende des Industriezeitalters – wissen müssen) und „Fortgeschrittene Regeln“ (enthält Regeln für Luftkampf, Atomwaffen, Mehrspieler-Modus und Szenario-Modding sowie Credits, technischen Kundendienst und die allseits beliebten Informationen zum Urheberrecht).

Wie immer finden wir, dass man sich mit *Civilization V* am besten vertraut machen kann, indem man das im Hauptmenü verfügbare Tutorial startet oder aber sich direkt ins Spielvergnügen stürzt und bei Bedarf dieses Handbuch und die im Spiel enthaltene Zivilopädie (siehe nächstes Kapitel) zurate zieht. Sie können natürlich auch dieses wunderbare Dokument von vorne bis hinten lesen, allerdings ist dies nicht wirklich nötig, um das Spiel zu spielen.

ZIVILOPÄDIE

Die Zivilopädie ist eine wahnsinnig hilfreiche Informationsquelle in *Civilization V*. Sie können sie

aufrufen, indem Sie F1 drücken oder oben im Hauptbildschirm auf ‚Hilfe‘ klicken.

Die Zivilopädie ist in Hauptbereiche eingeteilt, die am oberen Bildschirmrand jeweils durch eine Registerkarte dargestellt sind. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um den jeweiligen Abschnitt zu öffnen. Suchen Sie dann in der linken Navigationsspalte nach einem bestimmten Thema.

Der Abschnitt ‚Spielkonzepte‘ der Zivilopädie enthält eine leicht gekürzte, in kleinere Abschnitte aufgeteilte Version dieses Handbuchs. Dadurch ist es quasi unmöglich, das Handbuch zu verlegen oder es durch umgeschütteten Kaffee zu verkleben.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimum-Systemanforderungen:

Betriebssystem:	Windows XP SP3
CPU:	Intel Core 2 Duo 1,8 GHZ oder AMD Athlon X2 64 2,0 GHZ
Arbeitsspeicher:	2 GB RAM
Freier Festplattenspeicher:	8 GB
DVD-ROM-Laufwerk:	Für Installation von der DVD-ROM erforderlich
Grafikkarte:	256 MB ATI HD2600 XT (oder besser), 256 MB NVIDIA 7900 GS (oder besser), Core i3 oder bessere Onboard-Grafikkarte
Soundkarte:	DirectX 9.0c-kompatibel
DirectX®:	DirectX® Version 9.0c
Internetverbindung:	Für erste Spielaktivierung und für Mehrspieler-Spiele erforderlich

Empfohlene Systemanforderungen:

Betriebssystem:	Windows Vista SP2 / Windows 7
CPU:	2,4 GHz Quad Core
Arbeitsspeicher:	4 GB RAM
Grafikkarte:	512 MB ATI 4800 (oder besser), 512 MB NVIDIA 9800 (oder besser)
Internetverbindung:	Breitband-Internetanschluss empfohlen

INSTALLATION

Je nachdem, wie Sie *Civilization V* erworben haben, stehen Ihnen zwei Installationsmöglichkeiten zur Verfügung.

DVD-Installation

Wenn Sie eine Version von Sid Meier's *Civilization V* mit Box und DVD erworben haben, legen Sie die DVD-ROM in Ihr Laufwerk ein. Wählen Sie zunächst die Sprache, danach können Sie das Spiel dann installieren. Während der Installation werden Sie aufgefordert, Steam zu installieren (falls noch nicht installiert) und sich dann mit Ihrem Steam-Account anzumelden. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Beachten Sie bitte, dass Sie während der Installation mit dem Internet verbunden sein müssen.

Wenn Sie (bei der DVD-Installation) aufgefordert werden, Ihren Produktcode einzugeben, entnehmen Sie diesen bitte der Rückseite des Handbuchs.

Steam-Installation

View Games Library

Activate a Product on Steam...

Manage Gifts and Guest Passes...

Add a Non-Steam Game to My Library...

Wenn Sie das Spiel im Steam-Onlineshop erworben haben, erscheint es automatisch in Ihrer Spieleliste. Klicken Sie auf den *Civilization V*-Titel, um die Spieleseite aufzurufen.

Klicken Sie oben auf der Seite auf den Installieren-Button, um die Installation

zu starten.

Sie können Ihrem Steam-Account auch eine im Laden erworbene Handelsversion von *Civilization V* hinzufügen. Klicken Sie dazu in der Registerkarte ‚Spiele‘ auf ‚Ein Produkt bei Steam aktivieren ...‘ und stimmen Sie dem Nutzungsvertrag zu. Geben Sie Ihren Produktcode in die dafür vorgesehene Zeile ein und klicken Sie auf ‚Weiter‘. Sie können jetzt Ihre Version von *Civilization V* herunterladen und so spielen, als hätten Sie sie direkt über Steam erworben.



Internetverbindung

Wenn Sie *Civilization V* zum ersten Mal spielen, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung. Danach ist dies nicht mehr erforderlich, es sei denn natürlich, Sie möchten im Mehrspieler-Modus spielen.

Sie benötigen auch eine Internetverbindung, wenn Sie das Spiel über Steam erworben haben, um alle nötigen Spieldateien herunterzuladen.

Falls Sie offizielle Inhalte zum Herunterladen erwerben oder nach Mods suchen wollen, benötigen Sie auch eine Internetverbindung, selbst wenn diese für das Spiel an sich nicht erforderlich ist.

STEAM

Civilization V wird über Steam vertrieben, einer Online-Spiele- und Vertriebsplattform. Steam bietet automatische Updates, leichten Zugang zu Inhalten zum Herunterladen und eine schnelle Möglichkeit, mit Freunden Mehrspieler-Partien auszutragen.

Steam wird benötigt, um *Civilization V* zu spielen, und eine Internetverbindung ist erforderlich, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten. Im vorangehenden Abschnitt „Installation“ auf Seite 4 finden Sie weitere Details hierzu, oder besuchen Sie <http://store.steampowered.com/>, um weitere Informationen über den Dienst zu erhalten.

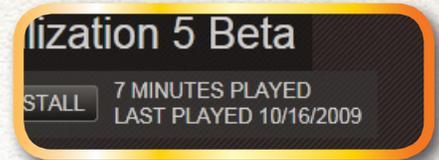
Installation

Im vorangehenden Abschnitt „Steam-Installation“ erhalten Sie Informationen zur Installation von *Civilization V* über Steam.

Spieleseite

Sie erhalten Informationen über *Civilization V* via Steam, indem Sie unter ‚Spiele‘ auf den Eintrag *Civilization V* in Ihrer Spielebibliothek klicken. Die *Civilization V*-Spieleseite enthält Informationen zum Spiel sowie Links zu Foren und zum Steam-Support (falls irgendwelche Probleme auftauchen sollten). Ihre Freunde, die das Spiel auch besitzen, werden angezeigt, sowie sämtliche Erfolge, die Sie freigeschaltet haben.

Klicken Sie oben auf der Seite auf den Spielen-Button, um das Spiel zu starten.



Patches, Updates, Inhalte zum Herunterladen

Steam sucht nach Updates und aktualisiert Ihr Spiel gegebenenfalls entsprechend. Sie müssen also nicht mehr selbst das Internet nach möglichen Updates durchforsten! Sie erhalten über Steam auch offizielle Inhalte zum Herunterladen. Schauen Sie immer wieder mal nach, ob es neue verfügbare Karten, Mods, Szenarios und Herrscher gibt.

Overlay

Sie können während des Spiels das Steam-Overlay einblenden, indem Sie gleichzeitig die Umschalttaste und die Tabulatortaste drücken.

Erfolge

Während des Spiels können Sie Erfolge freischalten – besondere Belohnungen für das Erfüllen bestimmter Aufgaben. Manche Erfolge sind leicht zu erringen, z. B. das Spiel in der Rolle von Washington zu gewinnen. Für andere Erfolge müssen Sie das Spiel öfters durchspielen, genau planen und sich richtig ins Zeug legen. Auf der Steam-Spieleseite von *Civilization V* können Sie sich alle verfügbaren Erfolge im Spiel ansehen.

Wenn Sie im Offline-Modus einen Erfolg erzielen, speichert das Spiel diese Information und schaltet die Erfolge für Sie frei, wenn Sie sich das nächste Mal bei Steam anmelden.

Schauen Sie immer wieder mal bei Steam nach, ob es neue Erfolge freizuschalten gibt, die in manchen Inhalten zum Herunterladen enthalten sind.

TUTORIALS

Tutorials sind Spielesitzungen, die Sie mit dem Spiel vertraut machen sollen. In *Civilization V* gibt es zwei unterschiedliche Tutorials, einmal das ‚Beim Spielen lernen‘-System, das mehr oder weniger selbsterklärend ist, und dann noch fünf Tutorials mit Anleitungen.

Tutorials starten

Nachdem Sie die Software installiert haben, starten Sie ein Spiel (siehe „Ein Spiel starten“ auf Seite 8). Wählen Sie im Hauptmenü ‚Einzelspieler‘ und klicken Sie dann auf ‚Tutorial‘.

Klicken Sie auf eines der sechs Tutorials und dann auf ‚Gewähltes Tutorial starten‘.



Tutorial-Systeme

Beim Spielen lernen!

Dieses Tutorial startet das Spiel im Schwierigkeitsgrad ‚Anfänger‘ und beinhaltet eine sehr kleine Karte. Ihre Berater helfen Ihnen, wo nur möglich, d. h. sie tauchen relativ häufig auf, um Ihnen jede Menge Ratschläge zu erteilen. Es handelt sich hierbei um ein „richtiges“ *Civilization V*-Spiel, Sie können sich daher mit allen Aspekten des Spiels vertraut machen – und möglicherweise sogar besiegt werden.

Tutorials mit Anleitung

Hierbei handelt es sich nicht um komplette Spiele, vielmehr bieten diese Tutorials Einblicke in die wichtigsten Bereiche zu Beginn des Spiels wie Fortbewegungsmöglichkeiten, Städtegründungen, Kämpfe usw. Jedes Tutorial enthält eine Reihe einfacher Aufgaben. Sobald Sie diese erfüllt haben, endet das Tutorial. Nach Abschluss aller Tutorials können Sie entweder das ‚Beim Spielen lernen!‘-Tutorial versuchen oder sich direkt an ein komplettes Spiel wagen.

Folgende Tutorials mit Anleitung stehen Ihnen zur Verfügung:

Tutorial 1: Fortbewegung und Erkundung

Tutorial 2: Städte gründen

Tutorial 3: Städte modernisieren

Tutorial 4: Kampf und Eroberung

Tutorial 5: Grundlagen der Diplomatie

Die Berater

Ihre Berater werden Ihnen während des Spiels mit Rat und Tat zur Seite stehen, wenn Sie das möchten. Im Abschnitt „Berater“ auf Seite 19 dieses Handbuchs erfahren Sie weitere Details zu den Beratern.

Ein Spiel starten

Sobald Sie das Spiel installiert haben, klicken Sie doppelt auf die Spielverknüpfung, navigieren Sie zur *Civilization V*-Anwendungsdatei oder starten Sie das Spiel via Steam.

Klicken Sie nach Ende der Eingangssequenz im Hauptmenü auf den Einzelspieler-Button und dann auf ‚Jetzt spielen‘, um das Spiel mit den Standardeinstellungen zu starten. Das Spiel wird daraufhin beginnen.

Anstelle von ‚Jetzt spielen‘ können Sie auch auf ‚Spiel-Setup‘ klicken, um den Schwierigkeitsgrad und die Kartengröße zu bestimmen, eine Zivilisation auszuwählen, mit der Sie spielen möchten, usw. Klicken Sie dann auf ‚Spiel starten‘, um mit dem Spiel zu beginnen.

Mit diesen Schritten können Sie das Spiel rasch starten.

Wenn Sie weitere Informationen zu den Spieloptionen erhalten möchten, lesen Sie weiter.



Das Hauptmenü

Wenn die Eingangssequenz beendet ist, gelangen Sie direkt zum Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:

EINZELSPIELER

Mit dieser Option können Sie eine Einzelspieler-Partie starten und die Einstellungen nach Belieben anpassen (siehe „Der Einzelspieler-Bildschirm“ auf Seite 9).

MEHRSPIELER

Wählen Sie diese Option, um ein Mehrspieler-Spiel zu starten. Siehe „Mehrspieler-Modus von *Civilization V*“ auf Seite 195.

MODS

Klicken Sie auf diesen Button, um eine „Mod“ zu spielen – eine durch das offizielle *Civilization V*-Team oder andere Fans (vielleicht sogar Sie selbst!) erstellte, modifizierte *Civilization V*-Welt! Klicken Sie hier, wenn Sie wissen wollen, wie Sie Ihre eigene Mod erstellen können.

OPTIONEN

Hier gelangen Sie zu den Spieloptionen, wo Sie sowohl einige Bereiche des Spiels modifizieren als auch die Grafik- und Audio-Einstellungen anpassen können. Siehe „Der Optionen-Bildschirm“ auf Seite 15.

SONSTIGES

Klicken Sie auf ‚Sonstiges‘, um sich die Ruhmeshalle und die Credits des Spiels anzusehen.



DER EINZELSPIELER-BILDSCHIRM

Auf dieses Menü können Sie vom Hauptmenü aus zugreifen. Es enthält folgende Optionen:

JETZT SPIELEN

Klicken Sie auf diesen Button, um mit den aktuellen „Standard“-Einstellungen zu spielen. Wenn Sie ein Spiel gespielt haben, startet dieser Button ein weiteres Spiel mit den gleichen Einstellungen, die Sie für das Spiel zuvor gewählt haben.

SPIEL-SETUP

Mit dieser Option gelangen Sie zum ‚Spiel-Setup‘-Bildschirm, wo Sie eine Zivilisation, den Schwierigkeitsgrad, die Kartengröße usw. bestimmen können.

SPIEL LADEN

In diesem Bildschirm können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden und fortsetzen. Weitere Details dazu finden Sie auf Seite 13 im Abschnitt „Ein Spiel speichern und laden“.

TUTORIAL

Mit dieser Option gelangen Sie zu den Tutorials des Spiels. Weitere Informationen zu den Tutorials finden Sie im Abschnitt „Tutorials“ auf Seite 7.

ZURÜCK

Dieser Button bringt Sie zurück ins Hauptmenü.



Der Spiel-Setup-Bildschirm

In diesem Bildschirm, der in fünf Bereiche unterteilt ist, haben Sie die Möglichkeit, die Spieleinstellungen anzupassen. Klicken Sie auf einen Bereich, um die jeweiligen Spieloptionen zu ändern.

Staatsoberhaupt

Klicken Sie auf den Staatsoberhaupt-Button, um ein Staatsoberhaupt und die zugehörige Zivilisation zu wählen. Der Bildschirm ‚Zivilisation wählen‘ zeigt alle verfügbaren Staatsoberhäupter und Zivilisationen. Es werden auch die Eigenschaften (besondere Fähigkeiten) der Staatsoberhäupter und die für die Zivilisationen einzigartigen Einheiten und Gebäude dargestellt. Scrollen Sie durch die Liste und wählen Sie die Zivilisation aus, die Sie aufbauen und befehligen möchten. Ganz oben in der Liste befindet sich der Button ‚Zufälliges Staatsoberhaupt‘. Drücken Sie diesen, um in die Rolle eines zufällig ausgewählten Staatsoberhauts zu schlüpfen.

Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, gelangen Sie zurück zum Spiel-Setup-Bildschirm.

Kartentyp

Klicken Sie hier, um einen Kartentyp zu wählen. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Standard-Kartentypen sowie dem zufällig gewählten Kartentyp. (Weitere werden nach der Veröffentlichung als Download erhältlich sein.) Die ersten drei Kartentypen sind:

KONTINENTE

Diese der Erde ähnelnde Welt besteht aus mehreren großen Kontinenten und ein paar kleinen Inseln.

PANGÄA

Diese Welt besteht aus einem großen Kontinent und mehreren kleinen Inseln.

ARCHIPEL

Diese Welt besteht aus vielen großen und kleinen Inseln, jedoch keinen ganzen Kontinenten. Genau das Richtige für Freunde der Seefahrt!

Kartengröße

Sie haben die Wahl zwischen sechs Kartengrößen sowie der zufällig gewählten Kartengröße. Die Größe der Karte legt auch die Anzahl der Zivilisationen und Stadtstaaten im Spiel fest. ‚Duell‘ ist am kleinsten und ‚Riesig‘ am größten.

Wenn Sie mit Ihrer Maus über die Kartengrößen fahren, können Sie sehen, wie viele Zivilisationen bzw. Stadtstaaten jeweils darauf erscheinen.

Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen, von ‚Siedler‘, dem leichtesten, bis hin zu ‚Gottheit‘, dem mit Abstand härtesten Schwierigkeitsgrad. Der Schwierigkeitsgrad legt eine Reihe von Dingen fest, z. B. die Klugheit Ihrer KI-Gegner oder die Art von Schätzen, die Sie in Alten Ruinen entdecken können.

Spieltempo

Hiermit bestimmen Sie die Dauer für verschiedene Spielaufgaben wie beispielsweise die Errichtung von Gebäuden, Erforschung von Technologien usw. Die Spieltempo-Einstellung ‚Schnell‘ spricht für sich. Sie sorgt für ein extrem schnelles und nervenaufreibendes Spiel. ‚Standard‘ ist die Standardeinstellung, die wir besonders neuen Spielern ans Herz legen möchten. ‚Episch‘ und ‚Marathon‘ verlängern die Zeit, die für so ziemlich alles nötig ist. Diese Einstellungen sollten Sie erst nach ein paar Spielrunden im Standard-Spieltempo ausprobieren.

Zufall-Button

Der Zufall-Button am unteren Rand des Spiel-Setup-Bildschirms setzt das Staatsoberhaupt bzw. dessen Zivilisation und den Kartentyp des Spiels auf eine Zufallseinstellung zurück. Der Schwierigkeitsgrad und das Spieltempo werden nie zufällig bestimmt.



Erweiterte Einstellungen

Im Bildschirm ‚Erweitertes Setup‘ finden Sie weitere Anpassungsmöglichkeiten für Ihr Spiel. Klicken Sie im ‚Spiel-Setup‘-Bildschirm auf ‚Erweitertes Setup‘, um das Menü aufzurufen.

Von hier aus können Sie die genaue Anzahl der KI- und Stadtstaat-Spieler bestimmen, mit denen Sie spielen möchten, sowie das Spieltempo, die Kartengröße und viele weitere Details anpassen. Klicken Sie auf ‚Spiel starten‘, wenn Sie fertig sind, oder kehren Sie mit ‚Zurück‘ zum allgemeinen Setup-Bildschirm zurück.

Spiel starten

Klicken Sie auf diesen Button, um ein Spiel mit den von Ihnen gewählten Einstellungen zu starten.

Zurück

Dieser Button bringt Sie zum vorherigen Einzelspieler-Bildschirm zurück.

CIVILIZATION V-WEBSITE

Die *Civilization V*-Website ist eine wertvolle Quelle für Spielfeatures und Tipps sowie Mods; zudem enthält sie Entwicklerblogs und dient als Community-Treffpunkt. Besuchen Sie die Website regelmäßig, um News, Patches und neueste Informationen zum *Civilization V*-Universum zu erhalten!

www.civilization5.com

Ein Spiel speichern und laden

Sie können ein *Civilization V*-Spiel jederzeit speichern und laden.

Ein Spiel speichern

Um ein Spiel zu speichern, begeben Sie sich ins Hauptmenü und schließen Sie alle Hinweise und Ratschläge, die darauf warten, bestätigt zu werden. Klicken Sie im Hauptbildschirm auf den Menü-Button und dann auf ‚Spiel speichern‘.



Bildschirm ‚Spiel speichern‘

Klicken Sie auf ‚Speichern‘, um das Spiel unter dem Standardnamen abzuspeichern. Sie können Ihrem Spielstand aber auch einen neuen Namen geben, indem Sie einfach den Standardnamen überschreiben und dann auf ‚Speichern‘ klicken. Das Spiel wird dann gespeichert und Sie gelangen zurück in Ihr laufendes Spiel.

Spielstand-Verzeichnis

Die Spiele werden im Windows-Verzeichnis „Eigene Dokumente\My Games“ gespeichert. Wenn Ihr Benutzername auf Ihrem Computer beispielsweise „MaxMuster“ ist, werden Ihre Spielstände in folgendem Verzeichnis abgespeichert:

„MaxMuster\Eigene Dokumente\My Games\Sid Meier’s Civilization 5\Saves\single“

Sie können Ihre Spiele standardmäßig nicht in anderen Verzeichnissen abspeichern.

Ein Spiel laden

Zu Beginn eines Spiels

Klicken Sie im Hauptmenü auf ‚Einzelspieler‘ und dann auf ‚Spiel laden‘. So gelangen Sie zum Bildschirm ‚Spiel laden‘.

Während des Spiels

Begeben Sie sich ins Hauptmenü und drücken Sie [STRG+L]. Oder klicken Sie zuerst auf den Menü-Button und danach auf ‚Spiel laden‘.

Bildschirm ‚Spiel laden‘

Klicken Sie in diesem Bildschirm auf den Namen des Spiels, das Sie laden möchten, und dann auf ‚Spiel laden‘. Das Spiel wird dann geladen und Sie können es an der Stelle fortsetzen, wo Sie zum letzten Mal gespeichert haben.



Besondere Spielstände

Automatische Spielstände

Das Spiel wird automatisch nach jeder Runde gespeichert. (Sie können die Häufigkeit dieser automatischen Spielstände im Optionen-Bildschirm anpassen.) Um einen automatischen

Spielstand zu laden, klicken Sie im Bildschirm 'Spiel laden' auf den Button 'Automatischer Spielstand' und dann auf den automatischen Spielstand, den Sie laden möchten, gefolgt von 'Spiel laden'. Der automatische Spielstand wird geladen und Sie können das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der zuvor automatisch gespeichert wurde.

Schnellspeichern

Eine weitere Speicher- und Ladeoption, die Ihnen zur Verfügung steht, ist 'Schnellspeichern', die insbesondere dann nützlich ist, wenn Sie es eilig haben. Drücken Sie F11, um Ihr Spiel schnellzuspeichern. Das Spiel wird dann ohne zusätzlichen Aufwand direkt gespeichert. Es kann immer nur ein Spiel schnellgespeichert werden. Ein Spiel, das zu einem späteren Zeitpunkt schnellgespeichert wird, wird das aktuell schnellgespeicherte Spiel überschreiben. Drücken Sie F12, um das aktuell schnellgespeicherte Spiel zu laden.

Spielschwierigkeit

Die Spielschwierigkeit legt eine ganze Reihe an Dingen fest, darunter die anfängliche Stärke Ihrer KI-Gegner, die Geschwindigkeit, mit der Ihre Zivilisation wächst, usw.

Schwierigkeitsgrade

Die Schwierigkeitsgrade lauten der Reihe nach von leicht bis schwer:

- Siedler**
- Häuptling**
- Kriegsherr**
- Prinz**
- König**
- Kaiser**
- Unsterblicher**
- Gottheit**

Auswirkungen des Schwierigkeitsgrads

'Prinz' bezeichnet den mittleren Schwierigkeitsgrad. In diesem Schwierigkeitsgrad haben weder Sie noch Ihre KI-Gegner irgendwelche besonderen Vorteile. Bei niedrigeren Schwierigkeitsgraden erhalten Sie Zufriedenheits- und Unterhaltskosten-Vorteile, und Alte Ruinen sind ergiebiger. Barbaren sind nicht so aggressiv und auch nicht so klug.

Bei höheren Schwierigkeitsgraden erhält die KI Vorteile in den Bereichen Stadtwachstum, Produktion und Technologie sowie möglicherweise zusätzliche Einheiten und freie Technologien zu Beginn des Spiels.

DER OPTIONEN-BILDSCHIRM

Im Optionen-Bildschirm können Sie Spielparameter anpassen. Er ist in vier Bereiche unterteilt. Klicken Sie auf den Namen eines Bereichs oben am Bildschirm, um die jeweiligen Einstellungen anzupassen.

Spieloptionen

Keine Belohnungs-Popups: Klicken Sie diese Option an, um Belohnungs-Popups zu deaktivieren für Technologien, Alte Ruinen usw. Diese Option wird oft von erfahrenen Spielern in hitzigen Mehrspieler-Partien gewählt.

Keine Geländefeld-Empfehlungen: Deaktiviert die Geländefeld-Empfehlungen, wenn Siedler oder Bautrupps aktiv sind.

Erträge für zivile Einheiten anzeigen: Zeigt Ertragsinformationen auf der Karte, wenn zivile Einheiten ausgewählt sind.

Keine einfache Schnellinfo-Hilfe: Entfernt Erklärungstexte von einfacher Schnellinfo-Hilfe. Was bleibt, sind die „rohen“ Spieldaten.

Automatischer Mehrspieler-Rundenende-Timer: Aktiviert den automatischen Rundenende-Timer bei Mehrspieler-Spielen.

Automatischer Einzelspieler-Rundenende-Timer: Aktiviert den automatischen Rundenende-Timer bei Einzelspieler-Partien.

Karteninfo-Verzögerung: Hiermit stellen Sie ein, nach wie viel Zeit Schnellinfos erscheinen, wenn Sie den Cursor über die verschiedenen Geländefelder bewegen.

Beratungsstufe: Hiermit stellen Sie ein, wie viel Hilfe Sie von Ihren Beratern erhalten.

Beraternachrichten zurücksetzen: Setzt das Berater-System zurück, sodass alle vorherigen Erläuterungen erneut angezeigt werden.

Interface-Optionen

Runden bis zum autom. Speichern: Bestimmen Sie, wie oft das Spiel automatisch speichert. Siehe Abschnitt „Ein Spiel speichern und laden“ auf Seite 13.

Max. automatische Spielstände: Legen Sie fest, wie viele automatische Spielstände das Programm speichert, bevor welche überschrieben werden.

Automatische Interface-Größe: Ermöglicht dem Spiel, die Interface-Grafiken zu wählen, die es angesichts der Bildschirmauflösung Ihres Computers für am geeignetsten hält.

Kleines Interface verwenden: Bewirkt, dass das Programm das kleine Interface verwendet, unabhängig von Ihrer Bildschirmauflösung.

Alternativer Cursor-Zoom-Modus: Beim Wegzoomen entfernt sich die Kamera nach hinten, anstatt mit dem Cursor verbunden zu bleiben.

Alle Politikinformationen anzeigen: Alle Sozialpolitiken werden zu jeder Zeit im Sozialpolitiken-Bildschirm angezeigt, unabhängig vom Spielzeitalter und freigeschalteten Zweigen.



Sprache: Sprache des Spieltexts einstellen.

Gesprochene Sprache: Gesprochene Sprache im Spiel einstellen.

Grafikoptionen

Bildschirmauflösung: Zeigt eine Liste der verfügbaren Spelaufösungen.

Anti-Aliasing: Aktiviert die Kantenglättung im Spiel. Wird bei stärkerer Rechnerleistung besser.

Vollbildmodus: Wählen Sie, ob Sie im Vollbild- oder im Fenstermodus spielen möchten.

VSync: Wird diese Option aktiviert, verhindert dies durch Feststellen der Framerate „rucklige“ Grafiken. (Lassen Sie diese Option aktiviert, außer Sie sind ein erfahrener Spieler.)

Strategische Detailansicht: Bewirkt, dass das Spiel eine höhere Texturauflösung verwendet, sodass Sie beim Heranzoomen eine strategischere Ansicht erhalten. Auf weniger leistungsstarken Computern kann dies zu geringerer Performance führen.

Performance-Optionen

Beim Start versucht das Spiel die folgenden Optionen automatisch zu überprüfen und sie so anzupassen, dass eine optimale Leistung erzielt wird. (Bitte beachten Sie, dass nicht alle Optionen für alle DirectX-Versionen verfügbar sind.) Wenn Ihre Spiel-Performance darunter leidet, versuchen Sie ein paar Einstellungen von 'hoch' auf 'niedrig' zu setzen.

Qualität der Staatsoberhaupt-Szenen: Bestimmt die Bildqualität von Staatsoberhaupt-Szenen.

Overlay-Details: Bestimmt die Qualität der Overlays.

Schattenqualität: Bestimmt die Qualität der Schatten von Einheiten, Gebäuden und anderen Nicht-Gelände-Objekten.

Nebel des Krieges: Qualität: Bestimmt die Qualität des Nebels des Krieges.

Geländedetails: Legt die Genauigkeit von Texturdetails im Gelände fest.

Gelände-Tesselation: Legt die Genauigkeit von Mesh-Details im Gelände fest.

Geländeschatten-Qualität: Bestimmt die Qualität der Geländeschatten.

Wasserqualität: Bestimmt die Qualität des Wassers.

Texturqualität: Bestimmt die Qualität der Texturen im Spiel.

Audio-Optionen

In diesem Menü können Sie die Lautstärke verschiedener Soundbereiche im Spiel anpassen.

Musiklautstärke: Legt die Lautstärke der Hintergrundmusik fest.

Effektlautstärke: Legt die Lautstärke der Effekte wie Explosionen, Kriegsschreie usw. fest.

Umgebungs-lautstärke: Legt die Lautstärke der Umgebungsgeräusche wie Vögel, Wellen usw. fest.

Sprachlautstärke: Legt die Sprachlautstärke der Berater und anderer Staatsoberhäupter fest.

Audio-Qualität: Legt die Qualität der gesamten Audio-Wiedergabe fest.

Klicken Sie auf ‚Annehmen‘, um die von Ihnen vorgenommenen Änderungen im Optionen-Bildschirm anzunehmen.

KAPITEL 2: DIE GRUNDLAGEN

EINLEITUNG

Dieser Abschnitt des Handbuchs bietet einen Überblick über *Sid Meier's Civilization V*, der Sie mit allem vertraut macht, was Sie zum Spielstart benötigen. Wenn Sie bereit sind, erhalten Sie im Abschnitt „Fortgeschrittene Regeln“ Informationen zum späteren Spielverlauf, Mehrspieler-Modus und Mods.

Denken Sie auch an die im Spiel enthaltene Zivilopädie. Siehe „Zivilopädie“ auf Seite 3 für weitere Details.

CIVILIZATION V-RUNDENSYSTEM

Überblick

Civilization V kann in zwei verschiedenen Rundenformaten gespielt werden. Das Standard-Einzelspieler-Spiel ist „rundenbasiert“, während Mehrspieler-Spiele in „Simultanrunden“ gespielt werden.

Rundenbasierte Spiele

Der Einzelspieler-Modus von *Civilization V* ist rundenbasiert: Zunächst absolvieren Sie Ihren Spielzug, indem Sie z. B. Ihre Einheiten bewegen, diplomatische Maßnahmen ergreifen, Ihre Städte verwalten usw. Anschließend absolvieren Ihre Gegner ihre Spielzüge, bis die Runde abgeschlossen ist und Sie wieder am Zug sind. Und so geht das weiter, bis jemand gewonnen hat.

Simultanrunden-Spiele

Ein Mehrspieler-Spiel ist ein „Simultanrunden-Spiel“. Hier absolvieren alle Spieler ihre Züge gleichzeitig. Die einzelnen Spieler bewegen ihre Einheiten, pflegen ihre diplomatischen Beziehungen, verwalten ihre Städte ... alles zur selben Zeit. Sind alle Spieler fertig, beginnt eine neue Runde. Natürlich können Sie auch in Simultanrunden-Spielen mit Runden-Timer spielen.

Simultanrunden-Spiele können eine Menge Spaß machen, aber sie sind nicht für jedermann geeignet. Wir empfehlen, erst in ein paar rundenbasierten *Civilization V*-Spielen Erfahrung zu sammeln, bevor Sie sich an ein Simultanspiel wagen.

ZIVILISATIONEN UND STAATSOBERHÄUPTER

Jede Zivilisation im Spiel ist einzigartig. Jeden Herrscher zeichnet eine besondere "Eigenschaft" aus, die seiner Zivilisation einen gewissen Vorteil während des Spiels verleiht, außerdem besitzt jede Zivilisation Spezialeinheiten und/oder einzigartige Gebäude. Manche davon tauchen früh im Spiel auf, andere kommen vielleicht erst später ins Spiel. Sich die Stärken einer Zivilisation zunutze machen und die Schwäche des Gegners ausnutzen, sind die zwei größten Herausforderungen im Spiel. Und auch die zwei belohnendsten Aufgaben.

Alle Eigenschaften, Spezialeinheiten und einzigartigen Gebäude der Zivilisationen werden während des Spiel-Setups angezeigt, wenn Sie Ihre Zivilisation wählen. Sie können sie aber auch im Abschnitt "Zivilisationen" der Zivilopädie ansehen sowie „Zivilisationsliste“ auf Seite 177 in diesem Handbuch.



Staatsoberhaupt-Eigenschaften

Wie oben beschrieben zeichnet jedes Staatsoberhaupt eine besondere Eigenschaft aus, die ihm einen besonderen Vorteil im Spiel verschafft. Ramses II. von Ägypten hat beispielsweise die Eigenschaft 'Errichter von Monumenten', welche die Errichtung von Weltwundern in Ägypten vorantreibt. Gandhi besitzt die Eigenschaft 'Bevölkerungswachstum', welche es Indien ermöglicht, größere Städte mit weniger Unzufriedenheit seitens der Bevölkerung zu errichten. Sie sollten sich die Eigenschaften des Oberhauptes Ihrer Zivilisation gut merken – Sie können Ihr Spiel dadurch deutlich verbessern.

Spezialeinheiten

Jede Zivilisation verfügt über eine oder mehrere Spezialeinheiten, die einen starken Ersatz für eine Standardeinheit darstellen. Griechenland hat beispielsweise die Begleitkavallerie anstelle der Reitereinheit. Griechenland verfügt auch über den mächtigen Hoplit, der den Speerkämpfer ersetzt, und kann somit bereits zu Beginn des Spiels sehr gefährlich werden.

Auf der anderen Seite bekommt Deutschland einen Deutschen Panzer anstelle des Standardpanzers der anderen Zivilisationen. Wenn es Deutschland gelingt, sich gegen Griechenlands frühen Vorteil zu behaupten, kann Deutschland dann im späteren Spielverlauf wiederum sehr gefährlich werden.

Einzigartige Gebäude

Manche Zivilisationen erhalten außerdem einzigartige Gebäude. Dabei verhält es sich wie mit den Spezialeinheiten, sie ersetzen die Standardgebäude der anderen Zivilisationen. Persien erhält zum Beispiel den Satrapenhof anstelle einer Bank, wodurch die Zufriedenheit der Perser sowie deren Wohlstand deutlich gesteigert werden. Siam erhält den Wat anstelle der Universität, was sich in einem Kultur- und Wissenschaftsbonus für die Siamesen auswirkt.

BERATER

Als Oberhaupt einer mächtigen Zivilisation haben Sie einen kompetenten Beraterstab, der Ihnen Unterstützung und Ratschläge gibt. Die Berater weisen auf Dinge hin, die sie für wichtig halten oder die Sie vielleicht übersehen haben. Sie können sie auch abschalten, aber vielleicht ist es ratsam, erst eine Weile mit ihnen zu spielen.

Sie haben vier verschiedene Berater. Jeder hat ein anderes Fachgebiet:



Wirtschaftsberater

Der Wirtschaftsberater gibt Hinweise zum Bauen und dazu, wie Sie Ihre Städte und Ihr Territorium verbessern können.

Militärberater

Der Militärberater liefert Ratschläge zu Kämpfen und zu allem, was mit Krieg zu tun hat.

Auslandsberater

Der Auslandsberater erteilt Ratschläge zur Erkundung und zu Beziehungen mit Stadtstaaten und anderen Zivilisationen.

Wissenschaftsberater

Der Wissenschaftsberater liefert Ratschläge zu Wissenschaft und Technologie sowie Informationen zu den Spielregeln.

EINEN BERATER KONTAKTIEREN



Während des Spiels erscheinen Ihre Berater als "Popups", wenn sie Ihnen etwas Wichtiges mitzuteilen haben. Oft geben sie Ihnen Links zu mehr Informationen über das aktuelle Thema. Sie können diesen Links folgen oder auf 'Danke' klicken, um den Berater fortzuschicken.

Über den Button 'Berater' in der oberen rechten Ecke erreichen Sie den Ratschläge-Bildschirm. Dort sehen Sie alle vier Berater. Wenn einer von ihnen etwas Nützliches zu Ihrer Situation zu sagen hat, wird es hier angezeigt.

Die Berater abschalten

Im Optionen-Bildschirm können Sie bestimmen, wie viele Informationen Sie von den Beratern bekommen wollen. Sie können die Beratungsstufe auf 'Neu bei Civilization', 'Neu bei Civilization V', 'Erfahrener Spieler' oder 'Keine Beratung' setzen. Wenn Sie die letzte Option wählen, gibt es auch keine Popups mehr, Sie können aber immer noch den Ratschläge-Bildschirm öffnen, um zu erfahren, was sie denken.

INTERFACE

Der Hauptbildschirm

Im Hauptbildschirm werden Sie den Großteil Ihrer Zeit verbringen. Hier bewegen Sie Ihre Einheiten, begeben sich in den Kampf, bauen Städte usw.



Die Hauptkarte

Hier findet die ganze Action statt. Die Hauptkarte zeigt die "bekannte Welt" an – die Orte, die Sie erkundet haben, Ihre Städte, das Gelände, Ressourcen und Modernisierungen sowie Ihre Einheiten und alle neutralen und fremden Ländereien, die für Sie "sichtbar" sind.

Navigation auf der Hauptkarte

Die Hauptkarte kann aus mehreren Kamerawinkeln betrachtet werden.

HERAN- UND WEGZOOMEN

Benutzen Sie Ihr Mausrad oder drücken Sie [Bild auf] oder [Bild ab], um heran- und wegzuzoomen.

NEU ZENTRIEREN

Klicken Sie auf eine Stelle auf der Hauptkarte, um Ihre Ansicht auf diese Stelle zu zentrieren.

AUTO-ZENTRIERUNG BEI EINHEITEN-AKTIVIERUNG

Wird eine Einheit während Ihrer Runde "aktiv", dann zentriert sich die Hauptkarte automatisch auf diese Einheit.

MANUELL AUF EINE AKTIVE EINHEIT ZENTRIEREN

Klicken Sie auf das Symbol der aktiven Einheit, um die Sicht auf diese Einheit zu zentrieren.

ÜBERSICHTSKARTE

Klicken Sie auf eine Stelle auf der Übersichtskarte, um die Hauptkarte auf diese Stelle zu zentrieren.

Klicken und ziehen

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle und ziehen Sie die Maus, um die Kartenansicht manuell zu scrollen.

Die Übersichtskarte

Die Übersichtskarte stellt eine deutlich verkleinerte Version der Welt dar. Wie oben beschrieben können Sie die Hauptkarte wieder zentrieren, indem Sie auf eine Stelle auf der Übersichtskarte klicken.

Die Strategische Ansicht

Klicken Sie auf den Button 'Strategische Ansicht', um in den strategischen Ansichtsmodus zu wechseln. In diesem Modus werden die Karte und Einheiten in einer deutlich vereinfachten und weniger repräsentativen Weise dargestellt, die manche Spieler praktisch finden (andere Spieler wiederum weniger).



Probieren Sie's aus, um zu sehen, zu welchem Typ Spieler Sie gehören!

Die Maus

Civilization V wird am besten mit Tastatur und Maus gespielt. Die Maus wird auf doppelte Weise genutzt: Per Linksklick können Sie Menüs öffnen, Ihre Menüauswahl bestätigen, Einheiten „aktivieren“, die Karte neu zentrieren usw.

Mit der rechten Maustaste klicken Sie auf eine Stelle auf der Karte, um aktive Einheiten dorthin zu beordern.

Die Tastatur

In *Civilization V* gibt es viele Tastenkürzel. In der mit dem Spiel installierten „README.TXT“-Datei finden Sie eine komplette Liste dieser Tastenkürzel. Die Übersicht rechts zeigt die wichtigsten:

Tastenkürzel

Tastenkürzel	Aktion
Eingabetaste	Runde beenden
Leertaste	Einheit überspringen
Punkt	Nächste Einheit
Komma	Vorherige Einheit
F1	Zivilopädie
F2	Wirtschaftsinfo
F3	Militärinfo
F4	Diplomatie-Info
F5	Sozialpolitiken
F6	Technologie-Bildschirm
F10	Strategische Ansicht
F11	Schnellspeichern
F12	Schnell laden

NEBEL DES KRIEGES

Die Welt ist groß und man kann nicht immer wissen, was überall vor sich geht. Frühe Zivilisationen hatten keine Ahnung, wie ihre Nachbarn auf der anderen Seite des Berges aussahen – erst, nachdem sie Kundschafter losgeschickt haben. Und ohne Späher hätte niemand herausfinden können, dass der Feind nahe der eigenen Grenzen eine riesige Armee versammelt. In *Civilization V* ist die Welt so lange vom Nebel des Krieges verdeckt, bis Sie sie erforschen.

Der Nebel des Krieges wird durch die weißen Wolken dargestellt, die am Anfang eines Spiels einen Großteil der Welt bedecken. Wenn Sie Ihre Einheiten fortbewegen, zieht sich der Nebel des Krieges zurück und Sie erschließen mehr und mehr von der Welt. Sobald ein Geländefeld vom Nebel des Krieges befreit wurde, kehrt dieser nicht mehr zurück. Wenn Sie aber eine Einheit von einem Geländefeld abziehen, sehen Sie nicht mehr, was dort vor sich geht.



Die drei Sichtbarkeitszustände

Sichtbar

Wenn ein Geländefeld aktuell in Sichtweite Ihres Territoriums oder einer Ihrer Einheiten ist, können Sie das Gelände dort sehen, alle Modernisierungen, ob es innerhalb irgendwelcher Grenzen liegt, ob es Teil einer Stadt ist, alle Einheiten, die es besetzen, usw. Mit der nötigen Technologie sehen Sie sogar die dort vorhandenen Ressourcen.

Erschlossen

Wenn Sie ein Geländefeld vom Nebel des Krieges befreit haben, es aber gegenwärtig nicht sehen können (z. B. weil sich die Erkundungseinheit wieder weg bewegt hat), ist das Feld leicht verdunkelt. Sie können zwar noch das Gelände sehen, aber keine darauf befindlichen Einheiten. Sie sehen auch keine Modernisierungen, kürzlich erbauten Städte usw. Im Grunde sind Ihre Informationen über dieses Feld veraltet.

Nebel des Krieges

Geländefelder, die unter dem Nebel des Krieges liegen, sind Ihnen völlig unbekannt. Sie wissen nicht, um welchen Geländetyp es sich handelt, von wem sie besetzt sind oder Ähnliches. Vielleicht sind sie mit Gold gepflastert oder es gibt dort Ninja-Dinosaurier. Am besten lassen Sie das Gebiet so schnell wie möglich erkunden!

Was ist sichtbar?

Sie können jederzeit alle Geländefelder innerhalb Ihrer Grenzen sehen, sowie alle, die maximal ein Feld von Ihren Grenzen entfernt sind. Die meisten Einheiten haben eine Sichtweite von 2 Feldern (ausgenommen sind Felder, die hinter Bergen oder blockierenden Geländefeldern liegen). Einheiten auf Hügeln können über blockierende Felder hinwegsehen. Gewisse Beförderungen erhöhen die Sichtweite einer Einheit um 1 Feld; außerdem haben einige Marineeinheiten in der mittleren und späten Phase des Spiels eine erhöhte Sichtweite.

Sichtblockierendes Gelände

Berge und Naturwunder sind undurchdringbar: Sie gestatten keine Sicht auf das, was hinter ihnen liegt (ausgenommen Flugeinheiten).

Wälder, Berge und Hügel sind allesamt „blockierendes“ Gelände. Einheiten können solche Geländefelder einsehen, aber nichts, was dahinter liegt, außer sie besetzen einen Hügel. Einheiten auf Hügeln können über blockierendes Gelände auf dahinterliegende Geländefelder sehen.

Indirektes Feuer

Einige Fernwaffen-Einheiten können indirektes Feuer einsetzen, was bedeutet, dass sie auf Ziele schießen können, die nicht in Sichtweite sind, solange eine andere freundlich gesinnte Einheit sie sehen kann. So kann zum Beispiel eine Artillerieseinheit über einen Hügel auf ein Ziel schießen, wenn sich eine freundlich gesinnte Einheit auf diesem Hügel befindet.





SPIELINFO-BILDSCHIRME

Civilization V enthält die folgenden Informationsbildschirme, die Sie darüber in Kenntnis setzen, wie gut Sie sich im Spiel schlagen. Die Bildschirme sind durch Buttons auf der Hauptkarte und durch Tastenkürzel aufrufbar.

FORSCHUNGSINFO



Mit diesem Button öffnen und schließen Sie den Forschungsinfo-Bildschirm, der Ihr aktuelles Forschungsprojekt anzeigt. Sie können sehen, wie viele Runden für die Forschung noch verbleiben und was die Forschung „freischaltet“. Siehe „Technologie“ auf Seite 84 für weitere Informationen.

EINHEITENLISTE



Mit diesem Button öffnen und schließen Sie die Einheitenliste, die all Ihre Einheiten und deren Status anzeigt. Klicken Sie auf eine Einheit in der Liste, um sie zu aktivieren und den Bildschirm auf sie zu zentrieren. Weitere Details erfahren Sie im Einheitenabschnitt.

Klicken Sie auf den Button 'Militärübersicht', um den Bildschirm aufzurufen

Städteliste



Mit diesem Button öffnen und schließen Sie die Städteliste. Klicken Sie auf eine Stadt, um den jeweiligen Stadt-Bildschirm zu öffnen. Weitere Details erfahren Sie im Städteabschnitt.

Klicken Sie auf den Button 'Wirtschaftsübersicht', um den Bildschirm aufzurufen (siehe unten).

Diplomatie-Info



Mit diesem Button öffnen und schließen Sie die Diplomatieliste. Klicken Sie auf einen Eintrag, um mit einer bekannten Zivilisation oder einem Stadtstaat diplomatische Verhandlungen zu führen. In diesem Bildschirm sehen Sie auch den Punktestand. Siehe „Diplomatie“ auf Seite 114 und „Sieg und Niederlage“ auf Seite 119 für weitere Details.

Klicken Sie auf den Button 'Diplomatie-Übersicht', um den Bildschirm zu öffnen (siehe unten).

Siegfortschritt



Mit diesem Button öffnen und schließen Sie den Siegfortschritt-Bildschirm. Hier sehen Sie Ihren aktuellen Fortschritt auf den zahlreichen Wegen zum Sieg, die das Spiel bietet.

Demografie

Demographic	Value	Best	Average	Worst	Rank
Population	1 People	0	0	0	1
Crop Yield	1 Million Bushels	0	0	0	1
Manufactured Goods	1 Million Tons	0	0	0	1
GDP	1 Million Gold	0	0	0	1
Land	1 Square Km	0	0	0	1
Soldiers	1 Soldiers	0	0	0	1
Approval	100 %	100	87	60	1
Unhappiness	1 %	0	0	0	1

Dieser Bildschirm liefert Ihnen zahlreiche Informationen über Ihre Zivilisation – Größe, Wohlstand, Militär, Produktion usw. Sie können Ihre Zivilisation auch mit anderen vergleichen und Ihren Rang sowie die durchschnittlichen, besten und schlechtesten Punktestände in jeder Kategorie einsehen.

Benachrichtigungslog



In diesem Menü sehen Sie eine Liste aller Benachrichtigungen, die Ihre Zivilisation im Laufe des Spiels erhalten hat, und in welcher Runde Sie diese erhalten haben. Rufen Sie diese Liste immer wieder auf, damit Sie auch ja keine wichtigen Informationen verpassen!

Militärübersicht



Dieser Bildschirm zeigt all Ihre Einheiten sowie Ihren Versorgungsstatus und Ihren Fortschritt zum Erhalt eines Großen Generals an. Siehe „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101 für weitere Details.

Wirtschaftsübersicht



Dieser Bildschirm enthält eine etwas detailliertere Liste Ihrer Städte, einschließlich Bevölkerung, Verteidigungsstärke, Erträge von Nahrung, Wissenschaft, Gold, Kultur und Produktion sowie das aktuelle Bauprojekt und die Zeit bis zu dessen Fertigstellung. Klicken Sie auf eine Stadt, um den Bildschirm für diese Stadt aufzurufen.

Diplomatie-Übersicht



In diesem Menü sehen Sie Ihren aktuellen diplomatischen Status mit allen anderen Zivilisationen und Stadtstaaten.



Handelsverlauf

Hier sehen Sie laufende diplomatische Verhandlungen sowie andere wichtige Daten über vorherige diplomatische Vereinbarungen.

Ratschläge



In diesem Menü erhalten Sie Zugang zu all Ihren Beratern, die Ihnen wertvolle Ratschläge zur Verwaltung Ihres mächtigen Reichs erteilen. Siehe „Berater“ auf Seite 19 für weitere Details.

Sozialpolitiken



Hier werden all Ihre Sozialpolitiken angezeigt sowie auch all diejenigen, die Sie noch nicht erlangt haben. Siehe „Sozialpolitiken“ auf Seite 95 für weitere Details.

GELÄNDE

In *Civilization V* besteht die Welt aus sechseckigen „Geländefeldern“ (oder einfach nur Feldern). Diese Felder verfügen über eine Reihe von „Geländetypen“ – Wüste, Ebene, Grasland, Hügel und so weiter – und viele beinhalten zudem „Geländearten“ wie Wälder und Dschungel. Diese Elemente bestimmen sowohl den Nutzen des Geländefelds für eine nahegelegene Stadt als auch die einfache oder schwierige Fortbewegung auf dem Geländefeld. Außerdem können das Gelände und die Geländearten eines Felds wichtige Auswirkungen auf alle Kämpfe haben, die dort stattfinden.

Ressourcen

Ressourcen liefern Nahrung, Produktivität oder Kultur, oder sie bieten einer Zivilisation andere spezielle Bonusse. Sie erscheinen auf bestimmten Geländefeldern. Einige sind von Spielbeginn an zu sehen, andere erfordern die Erforschung einer bestimmten Technologie, bevor sie sichtbar werden. Siehe „Ressourcen“ auf Seite 36 für weitere Details.

Geländetypen

Es gibt neun verschiedene Geländetypen im Spiel. (Es ist durchaus möglich, dass in einem Spiel nicht alle Geländetypen vorkommen.)

Erklärung der Geländewerte:

Stadtertrag: Dies zeigt an, wie viel Nahrung, Gold oder Produktivität eine nahegelegene Stadt von dieser Art Geländefeld (ohne Modernisierungen) erhalten kann.

Fortbewegungskosten: Die Kosten in Fortbewegungspunkten (FP), um diese Art von Geländefeld zu betreten.

Kampfmodifikator: Die Änderungen der Angriffs- oder Verteidigungstärke einer Einheit auf dieser Art von Geländefeld.

Küste



Küsten-Geländefelder sind Ozean-Geländefelder, die an Land grenzen. Sie bieten einer nahen Stadt Nahrung und Gold, aber nur, wenn die Zivilisation über die Technologie Segeln verfügt. Nur Küsteneinheiten und Landeinheiten „zu Wasser“ können Küsten-Geländefelder betreten.

Nahrung: 1

Produktion: 0

Gold: 1

Kampfmodifikatoren: Keine

Fortbewegungskosten: 1

Man kann keine Städte an der Küste errichten; nur Marineeinheiten oder Einheiten zu Wasser können diese Art Geländefeld betreten.

Wüste



Wüsten-Geländefelder bieten für gewöhnlich sehr wenig Nutzen. Sie verschaffen Städten keine Vorteile (außer natürlich, es befindet sich eine Oase oder Ressource in der Wüste) und Einheiten im Kampf haben einen erheblichen Verteidigungsmalus.

Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Grasland



Grasland ist im Allgemeinen der Geländetyp, der die meiste Nahrung produziert. Städte, die in der Nähe von Grasland gebaut werden, wachsen meist schneller als Städte in anderem Gelände. Der größte Nachteil von Grasland ist der Verteidigungsmalus, den eine unvorbereitete Einheit bei einem gegnerischen Angriff erhalten kann.

Nahrung: 2

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Hügel



Hügel sind, nun ja, hügelig. Landwirtschaft und Fortbewegung sind hier schwierig, aber sie bieten einen guten Verteidigungsbonus und können verschiedene Ressourcen enthalten. Darüber hinaus können Einheiten auf Hügeln über "blockierendes Gelände" hinwegblicken. Hügel bieten Städten in der Nähe gesteigerte Produktivität und wichtige Kampfbonuse.

Nahrung: 0

Produktion: 2

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: +25%

Fortbewegungskosten: 2

Berg



Berge sind schroffe Erhebungen im Gelände und für nicht flugfähige Einheiten unpassierbar. Außer als Barriere gegen eine Invasion sind sie für Zivilisationen nicht besonders nützlich.

Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: +25%

Fortbewegungskosten: Unpassierbar

Berge sind unpassierbar, außer für Lufteinheiten.

Ozean



Ozean-Geländefelder stehen für tiefe Gewässer. Sie bieten einer Stadt Nahrung und Gold, sobald die Stadt über die Technologien verfügt, um sie für sich zu nutzen.

Nahrung: 1

Produktion: 0

Gold: 1

Kampfmodifikatoren: Keine

Fortbewegungskosten: 1

Ozeane liefern nur dann Nahrung und Gold, wenn die nahegelegene Stadt über die geeigneten Technologien verfügt, sie zu bewirtschaften.

Ebene



Ebenen bieten sowohl Nahrung als auch Produktion für eine nahegelegene Stadt. Eine Stadt, die von Ebenen umgeben ist, wächst zwar langsamer, als wenn sie von Grasland umgeben wäre, dafür ist sie aber viel produktiver.

Nahrung: 1

Produktion: 1

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Schnee



Schneefelder sind ziemlich ertragsarm, da sie einer nahegelegenen Stadt weder Nahrung noch Produktion liefern. Ein Schneefeld kann natürlich eine nützliche Ressource enthalten, aber ansonsten ist es einfach nur kalt und unfruchtbar.

Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Tundra



Die Tundra ist das halbgefrorene Land, das man in den kälteren Gebieten der Welt findet. Sie ist schlechter nutzbar als Ebenen oder Grasland, aber etwas besser als Wüsten. Städte werden in der Tundra eigentlich nur gebaut, wenn man dringend Ressourcen benötigt, oder man sonst nirgendwo siedeln kann.

Nahrung: 1

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Geländearten

Geländearten sind Gelände- und Vegetationselemente, die auf einem Geländefeld vorkommen. (Auf einem Grasland-Geländefeld könnte sich zum Beispiel auch ein Wald oder ein Sumpf befinden.) Geländearten beeinflussen die Produktivität eines Geländefelds und können zudem die Anzahl der Fortbewegungspunkte (FP) ändern, die eine Einheit zum Betreten des Geländefelds benötigt. Geländearten können einer Einheit auf dem Geländefeld im Kampf auch Verteidigungsbonusse oder -malusse verschaffen.

Geländearten-Werte

Wie das Gelände beeinflussen auch die Geländearten Werte wie Stadtertrag, Fortbewegung und Kampf.

Eis



Eis ist einfach nur Eis. Es ist für Zivilisationen recht nutzlos. Eis ist unpassierbar (außer für Lufteinheiten und U-Boote) und liefert keine Erträge. Halten Sie sich von Eis fern.

Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: Keine

Fortbewegungskosten: Unpassierbar

Eis ist unpassierbar, außer für Luft- und U-Boot-Einheiten.

Dschungel



Dschungel können dunkel, bedrohlich und für unerfahrene Eindringlinge sogar tödlich sein, doch sie sind auch eine wichtige Nahrungsquelle für alle, die über die Fähigkeiten und das Wissen verfügen, um darin zu überleben. Dschungel bieten jedoch nur wenige Materialien und eine wachsende Zivilisation könnte versucht sein, dort Minen zu bauen oder sie zu Ackerland umzuwandeln. Militäreinheiten, die sich im Dschungel befinden, erhalten aber einen erheblichen Verteidigungsbonus. Wenn Dschungel gerodet wird, wird das Geländefeld zur Ebene.

Nahrung: 1

Produktion: -1

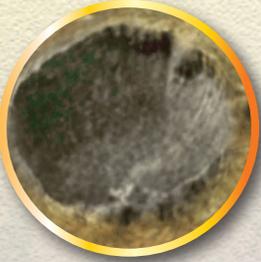
Gold: 0

Kampfmodifikatoren: +25%

Fortbewegungskosten: 2

Wenn Dschungel gerodet wird, wird das Geländefeld zur Ebene.

Fallout



Fallout ist ein besonderes Feature (oder eher ein Anti-Feature), das sich zeigt, nachdem Atomwaffen abgefeuert wurden. Fallout reduziert stark den Ertrag eines Geländefeldes, bis es von einem Bautrupp gereinigt wurde.

Nahrung: -3

Produktion: -3

Gold: -3

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 2

Fallout muss von einem Bautrupp beseitigt werden, bevor Modernisierungen errichtet werden können.

Oase



Eine Oase ist ein besonders üppiges und fruchtbares Gebiet in einer Wüste, was meist daran liegt, dass sie sich über einer reichen und sauberen Wasserquelle befindet. Oasen sind äußerst wertvolle Ressourcen in der ansonsten unfruchtbaren und leblosen Wüste und Wüstenstämme lieferten sich bereits zahllose Schlachten, um sie zu erobern.

Nahrung: 3

Produktion: 0

Gold: 1

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Oasen gibt es nur auf Wüsten-Geländefeldern.

Schwemmland



Schwemmland sind tief gelegene Gebiete am Rand von Flüssen. Jedes Jahr überflutet der Fluss das Land und versorgt es so mit natürlicher Bewässerung und vielen Nährstoffen. Schwemmland bietet den fruchtbarsten und ertragreichsten Ackerboden auf der ganzen Welt. Das alte Ägypten verdankte den Großteil seines Reichtums und seiner Macht der jährlichen Überschwemmung durch den mächtigen Nil.

Nahrung: 2

Produktion: 0

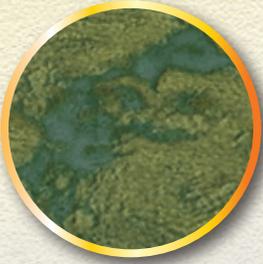
Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 1

Schwemmland kommt nur in Geländefeldern vor, die an einen Fluss angrenzen.

Sumpf



Sümpfe besitzen zwar eine reiche Artenvielfalt, können aber einer hungrigen, wachsenden Zivilisation nur wenig bieten. Sümpfe können trockengelegt oder bewirtschaftet werden, um ihren Ertrag zu steigern. Militäreinheiten, die auf Sumpffeldern angegriffen werden, erhalten einen erheblichen Malus.

Nahrung: -1

Produktion: 0

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: -33%

Fortbewegungskosten: 2

Wald



In den frühen Jahren der Menschheit boten Wälder eine reiche Ausbeute: Feuerholz, Werkzeuge und Schutz, und nicht zu vergessen die vielen Tiere, die Nahrung und Kleidung lieferten. Wenn eine Stadt wächst, ist die Versuchung groß, die Wälder zugunsten von Ackerland zu roden, doch ein weises Staatsoberhaupt lässt immer auch ein paar Wälder stehen – das dient nämlich der Produktivität und hebt die Stimmung des Volkes. Militäreinheiten, die in Wäldern stationiert sind, erhalten zudem einen erheblichen Verteidigungsbonus.

Nahrung: 1

Produktion: 1

Gold: 0

Kampfmodifikatoren: +25%

Fortbewegungskosten: 2

Geländefelder, die mit Wäldern bedeckt sind, generieren immer 1 Nahrung und 1 Produktion, unabhängig vom zugrunde liegenden Geländetyp.

Naturwunder



Naturwunder sind die großartigen und herrlichen Werke der Natur, die uns alle mit Ehrfurcht erfüllen und inspirieren. Zu den Naturwundern gehören z. B. der Titicaca-See und das Great Barrier Reef. Diese Orte spiegeln wirklich die erhabene Schönheit der Natur wieder. Naturwunder liefern nicht nur Wohlstand, sondern steigern auch die Zufriedenheit der Zivilisation, die sie zuerst entdeckt.

Naturwunder sind unpassierbar (ausgenommen für Lufteinheiten).

Stadtertrag: 2 Produktion, 3 Gold

Fortbewegungskosten: Unpassierbar

Kampfmodifikatoren: Keine

Flüsse

Städte wurden traditionell an Flüssen gebaut – aus gutem Grund. Flüsse bieten Bewässerung für die Felder rund um die Städte und bieten Städten Schutz, da es eher schwierig ist, eine Stadt über einen Fluss hinweg anzugreifen.

Flussgegenden

Im Gegensatz zu anderen Geländearten verlaufen Flüsse an den Grenzen von Geländefeldern anstatt durch sie hindurch. Die Vorteile von Flüssen gelten also für alle angrenzenden Geländefelder/Einheiten.

Stadt-Ertragsmodifikator

Flüsse generieren +1 Gold für angrenzende Geländefelder.

Angriffsmalus

Bei Angriffen über einen Fluss erhält die angreifende Einheit einen Malus von 25% auf ihre Kampfstärke.

Fortbewegungseffekt

Wenn eine Einheit einen Fluss überquert, verbraucht sie dabei ihre gesamten Fortbewegungspunkte. Eine Flussüberquerung kostet keine zusätzlichen Punkte, wenn eine Straße über den Fluss führt und Ihre Zivilisation über die Technologie "Bauwesen" verfügt.

RESSOURCEN

Ressourcen sind Quellen für Nahrung, Produktivität oder Kultur. Sie können einer Zivilisation auch andere besondere Bonusse bescheren. Wohlstand und Macht einer Zivilisation werden zu großen Teilen von Anzahl und Art der kontrollierten Ressourcen bestimmt. Um eine Ressource zu nutzen, muss sie innerhalb der Grenzen der betreffenden Zivilisation vorkommen. Außerdem muss die entsprechende Modernisierung auf diesem Geländefeld errichtet werden, z. B. ist die Plantage-Modernisierung notwendig, um die Vorzüge der Ressource Bananen zu genießen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Ressourcen: Bonus-Ressourcen, strategische Ressourcen sowie Luxusgüter. Alle drei Arten bescheren Städten in der Nähe bestimmte Ertragsvorteile. Strategische Ressourcen und Luxusgüter bieten darüber hinaus noch andere wichtige Vorteile (siehe unten).

In den eigenen Grenzen gibt es zwar möglicherweise keinen Zugang zu allen Ressourcen, dafür kann jedoch mit anderen Zivilisationen gehandelt werden.

Bonus-Ressourcen

Bonus-Ressourcen steigern die Nahrungs- und Goldproduktion von Geländefeldern. Bonus-Ressourcen können nicht mit anderen Zivilisationen getauscht werden.

Bananen



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Dschungeln

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Fisch



Nahrung: +2

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Küste

Erforderliche Modernisierung: Fischerboote

Schafe



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Grasland, Ebene, Wüste oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Weide

Vieh



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Grasland

Erforderliche Modernisierung: Weide

Weizen



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Schwemmland oder Ebene

Erforderliche Modernisierung: Bauernhof

Wild



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: 0

Zu finden bei: Wäldern, Tundra oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Jagdlager

Luxusgüter

Luxusgüter erhöhen die Zufriedenheit einer Zivilisation und gewähren einen kleinen Bonus auf den Ertrag eines Geländefeldes. Nur eine Quelle eines bestimmten Luxusguts gewährt einen Zufriedenheitsbonus. Mehrere Quellen der gleichen Ressource erhöhen die Zufriedenheit einer Zivilisation nicht zusätzlich. (Da sie jedoch zum Handel mit anderen Zivilisationen genutzt werden können, sind sie durchaus wertvoll.) Sie erhalten einen erhöhten Zufriedenheitsbonus für jedes weitere Luxusgut, das sie besitzen.

Mit anderen Worten: Der Zufriedenheitsbonus bleibt gleich, egal ob eine Zivilisation über eine oder zwei Seidequellen verfügt, aber er verdoppelt sich, wenn im Handel mit einer anderen Zivilisation die zweite Seide gegen Zucker eingetauscht wird.

Baumwolle



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Grasland, Ebene oder Wüste

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Edelsteine



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +3

Zu finden bei: Dschungel, Grasland, Ebene, Wüste, Tundra oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Mine

Ressourcenforderungen von Städten und Feiertage

Von Zeit zu Zeit können Städte ein spezielles Luxusgut verlangen. Wenn Sie die Forderung erfüllen, gibt es in der Stadt einen Feiertag, der 20 Runden dauert. In dieser Zeit ist die Wachstumsrate der Stadt um 25% gesteigert. Nach den 20 Runden fordert die Stadt ein weiteres Luxusgut. Erfüllen Sie auch diesen Wunsch, so feiert die Stadt nochmals 20 Runden lang.

Elfenbein



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Ebene

Erforderliche Modernisierung: Jagdlager

Färbemittel



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Dschungel oder Wald

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Gewürze



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Dschungel

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Gold



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Grasland, Ebene, Wüste oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Mine

Marmor



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Grasland, Ebene, Wüste, Tundra oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Steinbruch

Pelze



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Wald oder Tundra

Erforderliche Modernisierung: Jagdlager

Perlen



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Küste

Erforderliche Modernisierung: Fischerboote

Räucherwerk



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Wüste oder Ebene

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Seide



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Wald

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Silber



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Tundra, Wüste oder Hügeln

Erforderliche Modernisierung: Mine

Wale



Nahrung: +1

Produktion: 0

Gold: +1

Zu finden bei: Küste

Erforderliche Modernisierung: Fischerboote

Wein



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Grasland oder Ebene

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Zucker



Nahrung: 0

Produktion: 0

Gold: +2

Zu finden bei: Schwemmland oder Sumpf

Erforderliche Modernisierung: Plantage

Strategische Ressourcen

Strategische Ressourcen sind zu Beginn des Spiels nicht sichtbar. Sie erscheinen erst, nachdem eine bestimmte Technologie erforscht wurde. Pferde erscheinen zum Beispiel erst, wenn Sie Tierzucht gelernt haben, und Eisen wird erst angezeigt, wenn Sie die Eisenverarbeitung erforscht haben.

Strategische Ressourcen ermöglichen es Ihnen, bestimmte Einheiten und Gebäude zu bauen. Wenn Sie eine Modernisierung auf einem Geländefeld bauen, auf dem sich eine strategische Ressource befindet, erhalten Sie eine begrenzte Menge dieser Ressource. Wenn Sie die entsprechenden Einheiten oder Gebäude bauen, werden sie verbraucht. Zum Beispiel verbrauchen Sie für jede ausgebildete Schwertkämpfer-Einheit eine Eisenressource. Wenn Ihnen kein Eisen zur Verfügung steht, können Sie keine Schwertkämpfer ausbilden. Die Ressource steht Ihnen wieder zur Verfügung, sobald die Einheit oder das Gebäude, für die sie verwendet wurde, zerstört wurde.

Sie können mit strategischen Ressourcen Handel treiben.

Oben im Hauptbildschirm sehen Sie, wie viele Einheiten jeder strategischen Ressource Ihnen zur Verfügung stehen.

Aluminium



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Ebene, Wüste, Tundra oder Hügel

Aufgedeckt von Technologie: Elektrizität

Erforderliche Modernisierung: Mine

Ressource benötigt von Einheit: Kampfhubschrauber, Düsenjäger, Raketenkreuzer, Mobile Boden-Luft-Rakete, Kampfpanzer, Raketenartillerie, Tarnkappenbomber, Atom-U-Boot

Ressource benötigt von Gebäude: Wasserkraftwerk, Raumschiff-Fabrik

Eisen



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee oder Hügel

Aufgedeckt von Technologie: Eisenverarbeitung

Erforderliche Modernisierung: Mine

Ressource benötigt von Einheit: Balliste, Katapult, Mohawk-Krieger, Schwertkämpfer, Langschwertkämpfer, Samurai, Tribok, Fregatte, Linienschiff

Ressource benötigt von Gebäude: Schmiede

Kohle



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Grasland, Ebene oder Hügeln

Aufgedeckt von Technologie: Wissenschaftstheorie

Erforderliche Modernisierung: Mine

Ressource benötigt von Einheit: Panzerschiff

Ressource benötigt von Gebäude: Fabrik

Öl



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Dschungel, Sumpf, Wüste, Tundra, Schnee oder Ozean

Aufgedeckt von Technologie: Biologie

Erforderliche Modernisierung: Ölquelle oder Bohrinself

Ressource benötigt von Einheit: Schlachtschiff, Flugzeugträger, Jäger, Deutscher Panzer, Panzer, Zero, B-17, Bomber

Ressource benötigt von Gebäude: Keines

Pferde



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Grasland, Ebene oder Tundra

Aufgedeckt von Technologie: Tierzucht

Erforderliche Modernisierung: Weide

Ressource benötigt von Einheit: Streitwagen-Bogenschütze, Begleitkavallerie, Reiter, Kavallerie, Kosak, Lancier, Sipahi, Kamel-Bogenschütze, Ritter, Mandekalu-Kavallerie

Ressource benötigt von Gebäude: Stallungen, Zirkus

Uran



Nahrung: 0

Produktion: +1

Gold: 0

Zu finden bei: Wäldern, Dschungel, Sumpf, Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee oder Hügeln

Aufgedeckt von Technologie: Atomtheorie

Erforderliche Modernisierung: Mine

Ressource benötigt von Einheit: Riesiger Killerroboter, Atombombe, Atomrakete

Ressource benötigt von Gebäude: Kernkraftwerk

EINHEITEN

In *Civilization V* steht die Bezeichnung „Einheit“ für alles, was sich über die Karte bewegen kann. Es gibt im Spiel unterschiedliche Arten von Einheiten – Militäreinheiten, Bautrupps, Siedler, Große Persönlichkeiten usw., wobei die Militäreinheiten den größten Teil ausmachen.

Einheiten bauen

Einheiten werden in Städten ausgebildet. Jede Einheit hat bestimmte Produktionskosten, die bestimmen, wie viele Produktionspunkte eine Stadt ausgeben muss, um die Einheit auszubilden. Außerdem muss eine Zivilisation über die erforderliche Technologie verfügen (die Technologie „Bogenschießen“ wird beispielsweise für die Ausbildung von Bogenschützen-Einheiten benötigt). Für die Ausbildung mancher Einheiten brauchen Sie auch bestimmte Ressourcen, z. B. Schwertkämpfer benötigen Eisen.



Eigenschaften von Einheiten

Alle Einheiten haben drei grundlegende Eigenschaften: Fortbewegungsgeschwindigkeit, Kampfstärke und Beförderungen.

Fortbewegungsgeschwindigkeit

Die Fortbewegungspunkte (FP) einer Einheit geben an, durch wie viele freie Geländefelder sich die Einheit bewegen kann. Die meisten frühen Einheiten haben 2 FP. Im Abschnitt „Fortbewegung“ auf Seite 51 finden Sie weitere Informationen hierzu.

Kampfstärke

Die Kampfstärke (KS) einer Einheit bestimmt, wie mächtig sie im Kampf ist. Der Krieger, die erste verfügbare Kampfeinheit, hat eine KS von 6. Nicht kampffähige Einheiten wie Siedler und Bautrupps haben eine KS von 0 (null). Sie werden besiegt (gefangen genommen oder zerstört), wenn sie von einer Militäreinheit angegriffen werden.

Beförderungen

Eine Militäreinheit kann durch fortgeschrittene Ausbildung oder durch im Kampf gesammelte Erfahrungen "Beförderungen" verdienen. Weitere Details erfahren Sie im Abschnitt „Einheitenbeförderungen“ auf Seite 149.

Spezialfähigkeiten von Einheiten

Viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Dinge besser tun können als andere Einheiten oder sogar Dinge tun können, zu denen andere Einheiten überhaupt nicht in der Lage sind. Siedler können beispielsweise im Gegensatz zu allen anderen Einheiten Städte gründen. Eine Bogenschützen-Einheit kann Fernkampfschaden anrichten und so Feinde auch aus nicht angrenzenden Geländefeldern angreifen – eine Fähigkeit, die nur wenige Einheiten haben. Im Zivilopädie-Eintrag zur jeweiligen Einheit finden Sie Informationen zu deren Spezialfähigkeit.

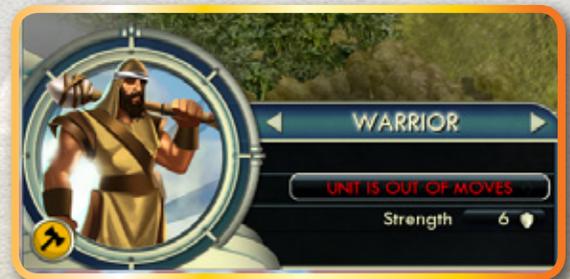
Nationale Einheiten

Jede Zivilisation in *Civilization V* hat eine oder mehrere „nationale Einheiten“. Nur die Zivilisation kann über die Einheiten verfügen und sie sind meist etwas besser als die Standardversion der jeweiligen Einheit. Die amerikanische Zivilisation hat z. B. eine Minuteman-Einheit, die besser ist als der Standard-Musketier der anderen Zivilisationen und außerdem die B-17, die den Bomber ersetzt. Die griechische Zivilisation dagegen hat die Einheiten „Hoplit“ und „Begleitkavallerie“, die den Speerkämpfer und Reiter der anderen Zivilisationen ersetzen.

Die Spezialeinheit jeder Zivilisation können Sie in ihrem jeweiligen Zivilopädie-Eintrag sehen.

Fortbewegung von Einheiten

Einheiten bewegen sich immer von Geländefeld zu Geländefeld und zahlen dabei Fortbewegungskosten beim Betreten eines neuen Geländefelds. Einheiten unterliegen einem sogenannten Stapellimit. Zwei Militäreinheiten können ihre Runde nicht auf demselben Geländefeld beenden, genauso wenig wie zwei nicht kampffähige Einheiten. Eine Militäreinheit und eine nicht kampffähige Einheit können die Runde aber auf demselben Geländefeld beenden. Die meisten Einheiten können sich nicht überall hinbewegen – Landeinheiten können keine Berg-Geländefelder und Marineeinheiten keine Land-Geländefelder (ausgenommen Hafenstädte) betreten. Modernisierungen wie Straßen und Eisenbahnstrecken beschleunigen die Fortbewegung einer Einheit über Land-Geländefelder. Im Abschnitt "Fortbewegung" finden Sie weitere Informationen hierzu.



Einheiten-Kampf

Militäreinheiten können gegen andere Einheiten oder gegen Städte kämpfen. Die meisten Militäreinheiten sind Nahkampfeinheiten und können nur Feinde auf direkt benachbarten

Geländefeldern angreifen. Manche Militäreinheiten sind Fernwaffen-Einheiten und können auch Feinde angreifen, die mehr als ein Geländefeld entfernt sind.

Im Abschnitt „Kampf“ auf Seite 54 erhalten Sie weitere Informationen hierzu.

Einheitenbeförderungen

Eine Militäreinheit, die einen Kampf überlebt, kann “Erfahrungspunkte” (EP) erhalten, die für “Beförderungen” für diese Einheit ausgegeben werden können. Beförderungen können in manchen Situationen die Kampffähigkeit einer Einheit verbessern – zum Beispiel bei der Verteidigung in einem Wald – oder ihr einen anderen Vorteil im Kampf verleihen.

Im Abschnitt „Einheitenbeförderungen“ auf Seite 149 erhalten Sie weitere Informationen.

Nicht kampffähige Einheiten

Es gibt vier Arten von nicht kampffähigen Einheiten: Siedler, Bautrupps, Arbeitsboote und Große Persönlichkeiten. Jede davon ist unbedingt für den Erfolg einer Zivilisation notwendig. Wie die Bezeichnung “nicht kampffähige Einheit” schon sagt, können diese Einheiten nicht kämpfen. Wenn sie von einer feindlichen Einheit angegriffen werden und sich dabei alleine auf einem Geländefeld befinden, werden sie automatisch gefangen genommen oder zerstört. Es ist also normalerweise sinnvoll, sie von einer Militäreinheit eskortieren zu lassen, wenn sie in die Wildnis geschickt werden.

Kampfeinheiten

Kampfeinheiten sind in mehrere Kategorien unterteilt. Dazu gehören Nahkampfeinheiten, Fernwaffen-Einheiten, Marineeinheiten, Lufteinheiten und Raketen-Einheiten.

Nahkampfeinheiten

Nahkampfeinheiten sind Landeinheiten, die Gegner in angrenzenden Geländefeldern angreifen können. Sie können Feinde nicht attackieren, wenn diese auf dem Meer oder weiter als ein Geländefeld entfernt sind. Zu den Nahkampfeinheiten zählen Krieger, Speerkämpfer, Musketiere, Infanterie und viele mehr. Die meisten Ihrer Militäreinheiten sind Nahkampfeinheiten.

Fernwaffen-Einheiten

Fernwaffen-Einheiten sind Einheiten, die Gegner in angrenzenden Geländefeldern und auch weiter entfernten Geländefeldern angreifen können. Die Distanz, über die eine Einheit angreifen kann, wird anhand des Reichweiten-Werts bestimmt. Die Stärke des Fernangriffs wird durch den Fernkampf-Wert festgelegt. Eine Bogenschützeneinheit verfügt beispielsweise über eine Kampfstärke von 7, eine Fernkampfstärke von 8 und eine Reichweite von 2. Sie kann gegnerische Einheiten aus einer Entfernung von ein oder zwei Geländefeldern mit einer Stärke von 7 angreifen. Greift jedoch eine feindliche Einheit an, verteidigt die Bogenschützeneinheit mit einer Kampfstärke von 4.

Beachten Sie, dass Fernwaffen-Einheiten andere Einheiten immer im Fernkampfmodus angreifen, selbst wenn sich diese Einheit auf dem direkt angrenzenden Geländefeld

befindet. Die Fernwaffen-Einheit verwendet ihre Kampfstärke nur dann, wenn sie sich gegen einen Angriff einer anderen Einheit verteidigt.

Marineeinheiten

Marineeinheiten sind Einheiten, die sich über Wasser-Geländefelder bewegen, aber außer Küstenstädten keine Land-Geländefelder betreten können. Je nach Art kann es sein, dass sich eine Marineeinheit nur in Küstengewässern bewegen kann oder auch Tiefsee-Geländefelder betreten darf. Marineeinheiten sind Fernwaffen-Einheiten (siehe oben).

Lufteinheiten

Lufteinheiten sind Einheiten, die sich, wie der Name schon sagt, durch die Luft bewegen. Sie sind besonders gegen Ende des Spiels extrem wichtig, da die Kontrolle des Luftraums in modernen Kriegen oft über Sieg und Niederlage entscheidet.

Atomeinheiten

Atomeinheiten gehören zu den mächtigsten Einheiten im Spiel. Sie sorgen für zahlreiche Explosionen, zerstören Einheiten, Städte, Modernisierungen und so ziemlich alles andere auch. Ländereien, die Ziel eines Atomschlags wurden, sind stark verseucht und müssen gründlich saniert werden, bevor sie sicher und wieder nutzbar sind.

Einheitenaktionen

Wenn eine Einheit aktiv ist, kann sie eine oder mehrere "Aktionen" ausführen. Klicken Sie auf das Aktionssymbol der Einheit, damit sie diese Aktion ausführt.



Bewegen: Schickt die aktuelle Einheit auf das ausgewählte Geländefeld.



Ausruhen: Befiehlt der Einheit, so lange inaktiv zu bleiben, bis Sie neue Befehle erteilen. Sie wird nicht in der nächsten Runde wieder aktiv und muss manuell ausgewählt werden.



Bereitschaft: Befiehlt der Einheit, im aktuellen Geländefeld zu bleiben und sich auszuruhen, bis ein Feind in Sichtweite ist. Die Einheit erhält einen Verteidigungsbonus.



Verschanzen: Die Einheit ist so lange inaktiv, bis der Spieler neue Befehle erteilt. Die Einheit erhält einen Verteidigungsbonus.



In Stadt stationieren: Stationiert eine Einheit in dieser Stadt und verbessert so deren Kampfstärke. Diese Option erscheint nur, wenn eine Einheit dasselbe Geländefeld wie eine Stadt besetzt.



Für Fernangriff in Stellung bringen: Erforderlich, ehe Fern-Belagerungseinheiten Angriffe ausführen können.



Wassern: Lädt diese Einheit auf ein Boot, damit sie Wasser-Geländefelder überqueren kann. Wassern ist nur möglich, wenn bestimmte Technologien bekannt sind.



Ausschiffen: Setzt die Einheit vom Boot wieder auf einem Land-Geländefeld ab.



Abfangen: Befiehlt einer Lufteinheit, alle Luftangriffe abzufangen und diese zu neutralisieren.



Bis zur Heilung verschanzen: Die Einheit ist so lange inaktiv, bis sie ihre volle Stärke wiedererlangt hat. Die Einheit erhält einen Verteidigungsbonus und heilt 1 TP pro Runde.



Atomwaffe: Feuert eine Atomwaffe auf das gewählte Geländefeld ab. Sämtliche Ziele, die sich im Explosionsradius der Waffe befinden, erleiden erheblichen Schaden.



Fallschirmsprung: Befiehlt der Einheit einen Fallschirmsprung an die ausgewählte Stelle. Diese Mission kann abgefangen werden.



Luftraumsäuberung: Befiehlt der Lufteinheit, feindliche Einheiten im ausgewählten Geländefeld anzugreifen.



Stellungswechsel: Befiehlt der Lufteinheit, in einer anderen Stadt zu landen.



Fernangriff: Führt einen Fernangriff auf das ausgewählte Geländefeld aus.



Plünderung: Befiehlt der Einheit, die Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld zu zerstören. Die Modernisierung kann erst wieder verwendet werden, wenn sie repariert wurde.



Stadt gründen: Befiehlt einer Siedlereinheit, auf dem aktuellen Geländefeld eine neue Stadt zu gründen. Der Siedler wird dabei verbraucht.



Technologie entdecken: Opfert die Große Persönlichkeit, damit diese automatisch eine neue Technologie entdeckt.



Produktion beschleunigen: Opfert die Große Persönlichkeit, um die Errichtung des aktuellen Wunders der Stadt zu beschleunigen.



Handelsmission ausführen: Wenn die Einheit sich im Territorium eines Stadtstaates befindet, können Sie den Großen Händler opfern und eine Handelsmission ausführen lassen. Auf diese Weise erhalten Sie eine große Menge an Gold und verbessern Ihre Beziehungen zu diesem Stadtstaat.



Zum Raumschiff hinzufügen: Steuert einen Teil zum Alpha Centauri-Raumschiff bei. Die Einheit wird verbraucht und muss sich für diese Aktion in Ihrer Hauptstadt befinden.



Kulturschock: Dieser Befehl verbraucht die Große Persönlichkeit und bewirkt, dass das Geländefeld, auf dem sich diese Einheit befindet, und alle Geländefelder, die daran angrenzen, Teil Ihrer Grenzen werden, selbst wenn sie einem anderen Spieler gehören.



Goldenes Zeitalter beginnen: Opfert eine Große Persönlichkeit, um über acht Runden ein goldenes Zeitalter zu begründen. Das Goldene Zeitalter verleiht in der aktiven Zeit zusätzliche Produktion und Gold.



Bau einer Zitadelle: Dieser Befehl verbraucht die Große Persönlichkeit und bewirkt, dass eine Zitadellen-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld errichtet wird.



Bau eines Wahrzeichens: Dieser Befehl verbraucht die Große Persönlichkeit und bewirkt, dass eine Wahrzeichen-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld errichtet wird.



Bau eines Zollamts: Dieser Befehl verbraucht die Große Persönlichkeit und bewirkt, dass eine Zollamt-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld errichtet wird.



Bau einer Fabrikanlage: Dieser Befehl verbraucht die Große Persönlichkeit und bewirkt, dass eine Fabrikanlage auf dem aktuellen Geländefeld errichtet wird.



Abbrechen: Löscht den letzten Befehl in der Befehlsliste der Einheit. Haben Sie dieser versehentlich einen falschen Befehl oder eine falsche Aktion erteilt, ist diese Funktion sehr nützlich.



Erkunden (automatisch): Befiehlt der Einheit, in jeder Runde unbekannte Gebiete auf der Karte zu erforschen, bis Sie diesen automatischen Befehl abbrechen.



Einheit wecken: Weckt die schlafende Einheit auf.



Löschen: Löscht die aktive Einheit unwiderruflich und Sie erhalten im Gegenzug etwas Gold.

FORTBEWEGUNG

Während eines *Civilization V*-Spiels verbringen Sie einen Großteil Ihrer Zeit damit, Einheiten durch die Welt zu bewegen. Sie werden Ihre Militäreinheiten ins Feld schicken, um Dinge zu entdecken oder mit Ihren Nachbarn zu kämpfen. Ihre Bautrupps werden sich auf neue Geländefelder begeben, um Dinge zu modernisieren und Straßen zu bauen. Ihre Siedler werden sich zu guten Positionen begeben, um neue Städte zu errichten.

Es folgen Regeln für das Bewegen von Land- und Marineeinheiten. Lufteinheiten haben besondere Regeln; da sie erst spät im Spiel auftauchen, werden sie an anderer Stelle erklärt.

Einer Einheit befehlen, sich fortzubewegen

Rechtsklick

Wenn eine Einheit aktiv ist, können Sie ihr durch einen Rechtsklick irgendwo auf der Karte befehlen, dorthin zu gehen.

Zugmodus

Sie können auch zuerst auf den 'Zugmodus'-Aktionsbutton klicken und anschließend per Linksklick eine Zielregion markieren.

Gültige und ungültige Züge

Wenn die Zielposition für die Einheit ungültig ist, wird sie den Befehl verweigern und auf neue Anweisungen warten, und der Fortbewegungscursor wird rot. Wenn die Position gültig ist und die Einheit sie in einer Runde erreichen kann, wird sie das tun.

Zugbefehle über mehrere Runden



Wenn die Einheit mehrere Runden benötigt, um die Position zu erreichen, wird sie den kürzesten Weg nehmen. Sie wird sich jede Runde weiter bewegen, bis sie den zugewiesenen Ort erreicht.

Wenn die Einheit nicht mehr in der Lage ist, ihre Zielposition zu erreichen – weil z. B. die Erkundung ergeben hat, dass sich das Geländefeld im Ozean befindet und die aktuelle Einheit nicht wassern kann, oder eine andere Einheit sich am Zielort niedergelassen hat – wird die Einheit anhalten und um neue Anweisungen bitten.

Sie können die Befehle einer Einheit jederzeit ändern, indem Sie auf die Einheit klicken und ihr entweder neue Befehle erteilen oder auf die 'Befehle abbrechen'-Aktion klicken.

Fortbewegungspunkte

Alle mobilen Einheiten haben eine bestimmte Anzahl an "Fortbewegungspunkten" (FP), die sie jede Runde für Fortbewegung verbrauchen können. Wenn sie diese FP verbraucht haben, können sie sich bis zur nächsten Runde nicht mehr bewegen (ausgenommen hiervon

sind ein paar sehr spezielle Einheiten; siehe „Luftwaffenstützpunkte“ auf Seite 124. Die meisten frühen Landeinheiten haben 2 FP; Pferde- und Marineeinheiten haben mehr.

Fortbewegungspunkte verbrauchen

Einheiten verbrauchen FP, um Geländefelder zu betreten. Das Gelände des Feldes, das eine Einheit betritt, bestimmt die FP-Kosten des Zugs. Es kostet nichts, Ihr aktuelles Geländefeld zu verlassen; die FP-Kosten werden nur für das Feld berechnet, das Sie betreten.

Unter „Gelände“ auf Seite 28 finden Sie Details zu den FP-Kosten, aber im Allgemeinen kostet offenes Gelände wie Grasland und Ebenen 1 FP, um es zu betreten, während Wald und Dschungel 2 kosten. Das Überqueren eines Flusses verbraucht alle FP einer Einheit (es sei denn, es gibt dort eine Straße – Details hierzu siehe unten).

Eine Einheit kann sich grundsätzlich ein Geländefeld weiter bewegen, wenn sie noch FP hat. Es spielt keine Rolle, wie teuer das Geländefeld ist; solange die Einheit noch FP übrig hat, kann sie es betreten. Sobald die Einheit alle FP verbraucht hat, muss sie stehenbleiben.

Straßen und Eisenbahnstrecken



In freundlich gesinntem oder neutralem Gebiet senken Straßen und Eisenbahnstrecken die Fortbewegungskosten einer Einheit. Solange sich die Einheit von einem Geländefeld mit Straßen bzw. Eisenbahnstrecke zum nächsten mit Straßen bzw. Eisenbahnstrecken bewegt, wird die Einheit nur einen kleinen Teil der normalen Fortbewegungskosten verbrauchen. Solange sie über FP verfügt, kann sie sich an der Straße bzw. der Eisenbahnstrecke entlang bewegen.

Flüsse und Straßen bzw. Eisenbahnstrecken

Sobald Sie die Technologie Bauwesen erlernt haben, können Sie auf Straßen bzw. Eisenbahnstrecken über Flüsse gelangen, ohne den Standard-Malus für das Überqueren des Flusses zahlen zu müssen.

Wenn Sie das Bauwesen noch nicht beherrschen, müssen Sie den Malus bezahlen, selbst wenn Sie den Fluss auf einer Straße überqueren.

Ungültige Züge

Manche Geländefelder können von bestimmten Einheiten nicht betreten werden. Eine Marineeinheit darf beispielsweise kein Geländefeld betreten, das nicht zu einer Stadt gehört, und eine Landeinheit kann kein Berg- oder Ozean-Geländefeld betreten. Wenn eine Einheit ein Geländefeld nicht betreten kann, können Sie ihr nicht befehlen, sich dorthin fortzubewegen. Manchmal ergibt es sich während des Zuges einer Einheit, dass dieser ungültig ist. Dann hält die Einheit an und wartet auf neue Befehle.



Stapelbeschränkungen

Bedenken Sie, dass nur eine Kampfeinheit ihre Runde auf einem Geländefeld beenden kann bzw. nur eine nicht kampffähige Einheit.

Eine einzelne Kampfeinheit und eine einzelne nicht kampffähige Einheit können ihre Runde allerdings "gestapelt" auf demselben Geländefeld beenden.

Eine Einheit darf eine andere Einheit passieren, solange sie genügend Fortbewegungspunkte hat, um den Zug zu beenden, und nicht auf einer anderen Einheit derselben Art landet.

Fortbewegung im Kampf

Angriffsbefehle

Wenn Sie einer Einheit den Befehl geben, sich auf ein Feld zu bewegen, das schon von einer feindlichen Einheit besetzt ist, wird Ihre Einheit dies normalerweise als einen Angriffsbefehl auf die feindliche Einheit interpretieren. Wenn Ihre Einheit eine nicht kampffähige Einheit ist, wird sie anhalten und nach neuen Befehlen fragen.

Kontrollzonen

Kampfeinheiten üben eine Kontrollzone (KTZ) über die Geländefelder um sie herum aus. Wenn eine Einheit sich in einer feindlichen KTZ über zwei Geländefelder bewegt, verliert sie alle FP.

Marine-Fortbewegung

Im Prinzip gelten für Marineeinheiten die gleichen Regeln wie für Landeinheiten, außer dass sie sich statt an Land zu Wasser bewegen. Frühe Marineeinheiten beschränken sich meist auf die Küstengewässer (an Land-Geländefelder angrenzend) und Küstenstädte. Später können Sie Marineeinheiten ausbilden, die Tiefsee-Geländefelder betreten und so die Welt erkunden können. Marineeinheiten können in der Regel keine Eis-Geländefelder betreten (ausgenommen U-Boote, die darunter durchtauchen können).

Landeinheiten wassern



Zu Beginn des Spiels können sich Ihre Landeinheiten über keine Wasser-Geländefelder bewegen. Sobald Sie aber die Technologie "Optik" kennen, können Sie eine Beförderung erhalten, mit der Landeinheiten "wassern" und sich so in Wasser-Geländefelder an Küsten bewegen können. Um eine Einheit wassern zu lassen, bewegen Sie sie auf das Küstenfeld und klicken auf die Aktion 'Wassern'. Dann muss sich die Einheit noch auf das Wasser bewegen. (Optik erlaubt nur Fortbewegung in Küsten-Geländefeldern. Die spätere Technologie Astronomie ermöglicht es Landeinheiten auch, Ozean-Geländefelder zu betreten.)

Die Landeinheit zu Wasser ist sehr langsam und ungeschützt. Sie kann nicht kämpfen und jede feindliche Marineeinheit kann sie ganz einfach zerstören. Daher ist es unbedingt notwendig, Landeinheiten zu Wasser mit einer starken Marineeskorte zu schützen.

Wenn sich die Einheit neben einem Land-Geländefeld befindet, können Sie auf die Aktion 'Ausschiffen' klicken, damit diese wieder auf das sichere Land zurückkehren kann. Per Rechtsklick auf ein Land-Geländefeld schifft die Einheit automatisch aus.

KAMPF

Kämpfe entstehen zwischen zwei politischen Gebilden, die sich miteinander im Krieg befinden. Eine Zivilisation kann sich mit einer anderen Zivilisation oder mit einem Stadtstaat im Krieg befinden. Barbaren liegen *immer* im Krieg mit allen Zivilisationen und Stadtstaaten.

Es gibt drei grundlegende Arten des Kampfes: Nahkampf, Fernkampf und Luftkampf. Die beiden ersten gibt es fast das ganze Spiel hindurch, während der letztere erst vorkommt, wenn jemand die Luftfahrt entwickelt.

Da er erst so spät im Spiel vorkommt, müssen Sie sich zu Beginn des Spiels noch nicht mit dem Luftkampf vertraut machen. Der Luftkampf wird später in einem eigenen Abschnitt erklärt (siehe „Luftkampf“ auf Seite 123).

Krieg erklären

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einer Zivilisation den Krieg zu erklären. Man kann umgekehrt auch selbst den Krieg erklärt bekommen.

Krieg auf diplomatische Weise erklären

Sie können einer Zivilisation über das Diplomatie-Menü den Krieg erklären (siehe „Diplomatie“ auf Seite 114). Einem Stadtstaat können Sie den Krieg erklären, indem Sie auf die entsprechende Stadt klicken und im Kontextmenü 'Krieg erklären' auswählen.



Eine andere Einheit angreifen

Es ist möglich, einer eigenen Einheit den Befehl zum Angriff auf eine Einheit einer anderen Zivilisation zu geben. Falls Sie sich mit dieser Zivilisation gerade nicht im Krieg befinden, erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie dieser Zivilisation (oder diesem Stadtstaat) den Krieg erklären wollen. Wenn Sie dies bestätigen, wird der Angriff ausgeführt. Lehnen Sie ab, wird der Angriff abgebrochen.

Betreten des Territoriums einer Zivilisation

Das Betreten des Territoriums einer anderen Zivilisation ist eine kriegerische Handlung, sofern kein Abkommen über offene Grenzen mit dieser Zivilisation besteht. Ein Fenster wird eingeblendet, in dem Sie ihr Vorrücken bestätigen müssen. Es ist jedoch kein kriegerischer Akt, die Grenzen eines Stadtstaates zu überschreiten, es erscheint also in diesem Fall auch kein Fenster.

Eine Kriegserklärung vom Gegner

Eine andere Zivilisation oder ein Stadtstaat kann Ihnen jederzeit den Krieg erklären. Wenn das geschieht, werden Sie es in Form eines unangenehmen Popups (oder einer Meldung) erfahren. Sie haben entweder die Gelegenheit zu versuchen, den Konflikt durch Verhandlungen aus der Welt zu schaffen, oder es bleibt Ihnen keine andere Wahl, als zu kämpfen. Barbaren befinden sich immer im Krieg mit Ihnen, daher erhalten Sie von ihnen nie eine Kriegserklärung.

Krieg beenden

Kriege können automatisch enden, wenn eine Seite vernichtet wurde, indem sie ihre letzte Stadt verloren hat. Oder beide Seiten einigen sich auf diplomatischem Wege, dass die Kriegsaktivitäten schon vor diesem unerfreulichen Ende eingestellt werden. Jede Seite kann solche Verhandlungen einleiten.

Mit Barbaren sind keine Verhandlungen möglich. Sie bleiben mit Ihnen im Krieg, bis sie vernichtet wurden.

Welche Einheiten können kämpfen?

Jede Militäreinheit kann eine gegnerische Einheit angreifen. Nicht militärische Einheiten wie Bautrupps, Siedler und große Persönlichkeiten dürfen keine Angriffe ausführen. Auf sich allein gestellt angegriffen werden Siedler und Bautrupps gefangen genommen (gefangene Siedler werden zu Bautrupps) und Große Persönlichkeiten und Arbeitsboote vernichtet.

Eine Stadt kann eine gegnerische Militäreinheit angreifen, die sich innerhalb der Fernkampfreichweite der Stadt befindet (siehe „Fernkampf“ auf Seite 57), und eine Einheit kann wiederum eine gegnerische Stadt angreifen.

Kampfstatistiken von Einheiten



Die Kampffähigkeiten einer Militäreinheit werden durch ihre Kampfstatistiken bestimmt. Es gibt vier Grund-Kampfstatistiken:

Fernkampfstärke

Nur Einheiten, die am "Fernkampf" teilnehmen können, haben diesen Wert. Es ist die Kampfstärke der Fernwaffen-Einheit, wenn sie angreift.

Reichweite

Nur Fernwaffen-Einheiten haben diesen Wert. Er beschreibt die Entfernung in Geländefeldern, in der die Fernwaffen-Einheit den Gegner angreifen kann.

Kampfstärke

Alle militärischen Einheiten haben diese Eigenschaft. Nahkampfeinheiten verwenden ihre Kampfstärke beim Angriff oder zur Verteidigung. Fernwaffen-Einheiten nutzen ihre Kampfstärke nur bei der Verteidigung.

Trefferpunkte

Die Gesundheit einer Einheit wird mit Trefferpunkten angegeben. In unbeschädigtem Zustand haben alle Einheiten 10 Trefferpunkte. Sie verlieren Trefferpunkte, wenn sie beschädigt werden. Wenn die Trefferpunkte einer Einheit auf 0 fallen, wird sie zerstört.

Nahkampf

Nahkampf findet statt, wenn eine Nahkampf-Einheit (jede Militäreinheit, die nicht über die Fernkampf-Fähigkeit verfügt) eine gegnerische Einheit oder Stadt angreift. Es spielt keine Rolle, ob der Verteidiger Fernkampf beherrscht; solange der Angreifer nicht über Fernkampf verfügt, wird die folgende Schlacht immer im Nahkampf stattfinden.

Kampfstärke

Wenn sich zwei Einheiten miteinander im Nahkampf befinden, wird das Ergebnis anhand der relativen Stärken der beiden Einheiten bestimmt – wenn z. B. eine starke Einheit gegen eine schwache kämpft, wird die starke Einheit vermutlich viel mehr Schaden beim Gegner verursachen und ihn womöglich vollständig zerstören.

Allerdings können viele verschiedene Faktoren die Stärke einer Einheit im Kampf beeinflussen. Viele Einheiten erhalten "Defensiv-Bonusse", die ihre Nahkampf-Stärke erhöhen, wenn sie angegriffen werden, während sie Wälder oder Hügel besetzen oder befestigt sind. Einige Einheiten erhalten Bonusse, wenn sie gegen andere spezifische Arten von Einheiten kämpfen (Speerkämpfer erhalten beispielsweise Bonusse, wenn sie gegen berittene Einheiten kämpfen). Außerdem können Verletzungen einer Einheit ihre aktuelle Kampfstärke verringern. Die Kampf-Informationstabelle wird Ihnen helfen, die relative Stärke zweier Nahkampf-Einheiten in Ihrer Runde zu bestimmen.

Mehrere Einheiten im Kampf

Einheiten erhalten einen "Flanken"-Angriffsbonus von 15% für jede Einheit, die an die Ziel-Einheit angrenzt. Einige Beförderungen und Sozialpolitiken geben einer angreifenden Einheit zusätzliche Bonusse, die über den einfachen Flanken-Bonus hinausgehen. Diese Bonusse können sehr mächtig sein, wenn genügend Einheiten involviert sind. Im Allgemeinen gilt: Je mehr Einheiten sich gegen das Ziel zusammenschließen, desto besser!

Kampf-Informationstabelle



Wenn eine Ihrer Einheiten aktiviert ist, können Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit bewegen und so die "Kampf-Informationstabelle" aufrufen, in der Sie den voraussichtlichen Ausgang des Kampfes zwischen den beiden Einheiten sehen

können. Die Tabelle zeigt links die modifizierte Kampfstärke Ihrer Einheit und rechts die des Feindes. Oben in der Mitte des Bildschirms sehen Sie den voraussichtlichen Ausgang des Kampfes; die Leisten in der Mitte des Feldes zeigen an, wie viel Schaden jede Seite nimmt, wenn es zum Kampf kommt.

Nahkampfangriff ausführen

Die angreifende Einheit führt den Nahkampfangriff aus, indem sie versucht, auf das Geländefeld des Feindes vorzurücken. Der Angreifer kann nur einen Nahkampfangriff machen, wenn er sich auf das Geländefeld des Verteidigers bewegen kann. (Ein

Speerkämpfer kann also keine Triere angreifen, weil er nur zu Wasser dieses Feld betreten kann.)

Um eine aktivierte Einheit angreifen zu lassen, machen Sie einen Rechtsklick auf das Ziel. Die aktivierte Einheit wird dann den Angriff ausführen.

Nahkampf-Ergebnisse

Zum Ende des Nahkampfs können eine oder beide Einheiten Schaden genommen und "Trefferpunkte" verloren haben. Wenn die Trefferpunkte einer Einheit auf 0 sinken, ist diese Einheit vernichtet. Wenn nach einem Nahkampf die verteidigende Einheit vernichtet wurde und der Angreifer überlebt, zieht die angreifende Einheit in das Geländefeld des Verteidigers und nimmt alle nicht-militärischen Einheiten in diesem Geländefeld gefangen. Wenn die verteidigende Einheit überlebt, behält sie die Kontrolle ihres Geländefelds und aller anderen Einheiten darin.

Die meisten Einheiten brauchen ihre gesamte Fortbewegung auf, wenn sie angreifen. Einige haben jedoch die Fähigkeit, sich nach dem Kampf zu bewegen – wenn sie den Kampf überleben und noch Fortbewegungspunkte übrig haben.

Alle Überlebenden Einheiten, die in den Kampf verwickelt waren, erhalten "Erfahrungspunkte" (EP), die ausgegeben werden können, um der Einheit Beförderungen zu ermöglichen „Einheitenbeförderungen“ auf Seite 149.

Fernkampf



Einige Einheiten wie Bogenschützen, Katapulte und Trieren gehen beim Angriff eher zum Fernkampf als zum Nahkampf über (d. h. sie feuern Geschosse auf gegnerische Einheiten). Solche Einheiten haben gegenüber Nahkampfeinheiten zwei klare Vorteile: Erstens können sie gegnerische Einheiten angreifen, die sich nicht in ihrem direkten Umfeld befinden, und zweitens erleiden sie keinen Schaden, wenn sie angreifen.

Fernkampfstärke

Jede Einheit, die Fernkampf betreiben kann, hat einen Fernkampfstärke-Wert. Diese Zahl wird mit der Kampfstärke des Ziels verglichen, um den Ausgang des Angriffs zu ermitteln.

Um die möglichen Auswirkungen eines Fernangriffs zu sehen, führen Sie den Cursor über ein mögliches Ziel, während die angreifende Einheit aktiviert ist. Die "Kampf-Informationstabelle" erscheint dann und zeigt Ihnen die Verluste (wenn zutreffend), die das Ziel bei einem Fernangriff durch die aktive Einheit erleiden würde.

Reichweite

Der Reichweite-Wert einer Einheit bestimmt die Entfernung, aus der eine Einheit einen Fernangriff starten kann. Eine Reichweite von "2" bedeutet, dass sich das Ziel in einem angrenzenden Geländefeld oder ein Feld weiter befinden kann. Eine Reichweite von "1"

würde bedeuten, dass sich das Ziel in einem an den Angreifer angrenzenden Feld befinden muss. (Es gibt übrigens keine Einheiten mit einer Reichweite von 1, also durchstöbern Sie nicht die Zivilopädie danach.)

Sichtweite

Im Allgemeinen muss eine Fernwaffen-Einheit in der Lage sein, ihr Ziel zu "sehen", um darauf schießen zu können (mit Ausnahme der Beförderung "Indirektes Feuer"). Eine Einheit kann ein Ziel nicht sehen, wenn ein Objekt die Sicht zwischen den beiden blockiert – zum Beispiel ein Berg oder Hügel oder ein Wald-Geländefeld. Eine Einheit kann immer in ein Geländefeld hineinsehen, selbst wenn sich blockierendes Gelände darauf befindet, aber sie kann keine Objekte sehen, die sich auf Feldern jenseits des blockierenden Geländes befinden.

Beachten Sie, dass Einheiten auf Hügeln und fliegende Einheiten oft über blockierendes Gelände hinwegblicken können.

Fernkampf einleiten

Aktivieren Sie die Fernwaffen-Einheit und machen Sie einen Rechtsklick auf das Ziel, um den Angriff zu starten.

Ergebnis von Fernkämpfen

Am Ende eines Fernkampfes hat die Zieleinheit keinen Schaden oder etwas Schaden erhalten oder wurde ganz zerstört. Beachten Sie, dass die angreifende Einheit beim Fernkampf keinen Schaden nimmt (außer vielleicht bei Lufteinheiten). Wenn das Ziel zerstört wurde, rückt die angreifende Einheit nicht automatisch auf das jetzt freie Geländefeld vor (was normalerweise beim Nahkampf der Fall ist), sodass auch eine andere Einheit es besetzen kann, sofern noch Fortbewegungspunkte vorhanden sind.

Die angreifenden und verteidigenden Einheiten können nach dem Kampf Erfahrungspunkte (EP) erhalten. Siehe „Einheitenbeförderungen“ auf Seite 149 für weitere Details.

Kampfbonusse

Einheiten erhalten während des Kampfes allerlei Vorteile durch ihre Position, ihre Verteidigungsstellung oder durch andere besondere Umstände. Manche Bonusse gelten nur für angreifende Einheiten, andere nur für Verteidiger und wieder andere für beide. Die üblichsten Bonusse erhalten Einheiten durch die Geländefelder, auf denen sie sich befinden, und durch Verteidigungsbefehle wie das "Verschanzen".

Gelände-Bonusse

Verteidigende Einheiten erhalten wichtige Bonusse, wenn sie Wald-, Dschungel- oder Hügel-Felder belegen. Angreifende Nahkampfeinheiten werden benachteiligt, wenn sie einen Gegner über einen Fluss hinweg angreifen. Angreifende Einheiten erhalten Bonusse, wenn sie von einem Hügel aus attackieren.

Im Abschnitt „Gelände“ auf Seite 28 finden Sie weitere Details.

Festungen

Sobald eine Zivilisation die Technologie Maschinenbau entwickelt hat, können Bautrupps in freundlich gesinntem und neutralem Territorium Festungen bauen. Festungen verleihen Einheiten, die in ihnen stationiert sind, einen erheblichen Verteidigungsbonus. Festungen können nicht in feindlichem Territorium gebaut werden. Wenn eine Einheit eine Festung in feindlichem Territorium besetzt, wird die Festung zerstört. Festungen können auch auf Ressourcen errichtet werden.

Verschanzen

Viele Einheiten haben die Fähigkeit, sich zu verschanzen. Die Einheit gräbt sich dann ein und baut an ihrer aktuellen Position eine Verteidigungsstellung auf. Dies verleiht ihr bestimmte Verteidigungsbonusse, sodass sie schwieriger zu besiegen ist. Das Verschanzen bringt jedoch ausschließlich bei der Verteidigung Vorteile. Sobald sich die Einheit bewegt oder angreift, werden alle Befestigungen zerstört.

Eine Einheit, die verschanzt ist, kann nur manuell aktiviert werden, indem sie angeklickt wird.

WELCHE EINHEITEN KÖNNEN SICH VERSCHANZEN?

Die meisten Nahkampf- und Fernwaffen-Einheiten können sich verschanzen. Nicht militärische Einheiten sowie berittene, Marine-, Panzer- und Lufteinheiten können sich nicht verschanzen. Letztere Einheiten können sich ausruhen und bleiben dann so lange inaktiv, bis sie angegriffen oder manuell aktiviert werden. Einen Verteidigungsbonus erhalten sie jedoch dabei nicht.

VERSCHANZUNGSBONUSSE

Der Verteidigungsvorteil hängt davon ab, wie lange die Einheit schon verschanzt ist. In der ersten Runde erhält sie einen Bonus von 25%, in allen darauf folgenden Runden einen Bonus von 50%.

Der Befehl „Bereitschaft“ ähnelt dem „Verschanzen“ mit dem Unterschied, dass die Einheit „aufwachen“ wird, wenn sie eine feindliche Einheit in der Nähe entdeckt. Die aufgewachte Einheit erhält weiterhin den Verschanzungs-Bonus, solange sie sich nicht bewegt oder angreift (wenn sie also erneut in Bereitschaft geht oder die Runde aussetzt, behält sie ihren Bonus).

Seekampf



Wie bei den Landeinheiten gibt es militärische und nicht militärische Marineeinheiten. Arbeitsboote und alle Landeinheiten zu Wasser sind nicht militärische Einheiten. Sie werden bei einem Angriff durch Barbaren automatisch gefangen genommen und gegen Lösegeld getauscht, und bei Angriffen durch andere Zivilisationen und Stadtstaaten vernichtet.

Alle militärischen Marineeinheiten sind Fernwaffen-Kampfeinheiten. Sie können andere Marineeinheiten und alle Landeinheiten in ihrer Sichtweite angreifen.

Seekampf wird wie herkömmlicher Fernkampf entschieden. Es gibt jedoch einige Marineeinheiten aus späteren Epochen, die besonderer Beachtung bedürfen: der Flugzeugträger, der Raketenkreuzer und die U-Boote. Diese werden später im Abschnitt "Luftkampf" erklärt.

Stadtkampf

Städte sind bedeutende Ziele und können, sofern sie befestigt sind und von Einheiten verteidigt werden, ziemlich schwer zu erobern sein. Eine Eroberung bringt aber große Belohnungen mit sich – schließlich kann man eine Zivilisation nur vollständig aus dem Spiel werfen, wenn man alle ihre Städte erobert oder vernichtet. Wenn Ihnen das mit genügend Gegnern gelingt, gewinnen Sie einen beeindruckenden Herrschaftssieg (siehe Abschnitt „Sieg und Niederlage“ auf Seite 119).



Kampfstatistik von Städten

KAMPFSTÄRKE VON STÄDTEN

Städte haben ebenso wie Einheiten eine Kampfstärke. Die Kampfstärke der Stadt hängt von ihrer Größe, ihrer Lage (Städte auf Hügeln sind schwerer einzunehmen) und dem Vorhandensein von Stadtmauern oder anderen Verteidigungsanlagen in der Stadt ab. Die Stärke der Stadt steht für ihre Kampfstärke, Fernkampfstärke und Trefferpunkte (also den Schaden, den die Stadt wegstecken kann, bevor sie sich erobern lässt). Die Zahl der Trefferpunkte der Stadt kann durch feindliche Angriffe verringert werden, aber die Kampf- und Fernkampfstärke bleiben immer auf dem ursprünglichen Wert, egal, wie viel Schaden sie bereits erlitten hat.

TREFFERPUNKTE VON STÄDTEN

Eine unbeschädigte Stadt hat 20 Trefferpunkte. Wenn sie Schaden nimmt, verringern sich die Trefferpunkte. Wenn die Trefferpunkte einer Stadt 0 erreichen, kann eine feindliche Einheit sie erobern, indem sie auf das Geländefeld vorrückt.

Städte mit Fernwaffen-Einheiten angreifen

Um eine Stadt mit einer Fernwaffen-Einheit anzugreifen, bewegen Sie die Einheit so weit, bis die Stadt in Reichweite ist, und wählen Sie die Stadt dann per Rechtsklick aus. Je nach Stärke des Angriffs werden die Trefferpunkte der Stadt reduziert (die angreifende Einheit nimmt natürlich keinen Schaden). Beachten Sie, dass ein Fernangriff eine Stadt nicht unter 1 TP bringen kann; sie muss durch eine Nahkampfeinheit erobert werden.

Städte durch Nahkampf angreifen

Wenn eine Einheit eine Stadt durch Nahkampf angreift, kann sowohl die Stadt als auch die angreifende Einheit Schaden nehmen. Die Stadt verteidigt sich stets mit voller Kampfstärke, egal wie viele Trefferpunkte sie übrig hat.

Einheiten in Städten stationieren



Der Besitzer einer Stadt kann eine Militäreinheit in einer Stadt stationieren, um sie besser zu verteidigen. Ein Teil der Kampfstärke der stationierten Einheit wird zur Stärke der Stadt addiert. Die stationierte Einheit nimmt bei einem Angriff auf die Stadt keinen Schaden, wird jedoch zerstört, wenn diese eingenommen wird.

Eine in einer Stadt stationierte Einheit kann feindliche Einheiten in der Umgebung angreifen, verliert aber dabei ihren Stationierungs-Bonus und kann, sofern es sich um einen Nahkampfangriff handelt, auch ganz normal beschädigt werden.

Städte feuern auf Angreifer

Eine Stadt hat eine Fernkampfstärke, die ihrer kompletten Stärke zu Beginn des Kampfes entspricht, und eine Reichweite von 2 Geländefeldern. Sie kann jede feindliche Einheit innerhalb dieser Reichweite angreifen. Beachten Sie, dass die Fernkampfstärke der Stadt nicht weniger wird, wenn sie Schaden nimmt. Sie entspricht immer der ursprünglichen Stärke der Stadt, bis sie erobert wird.

Schaden an Städten heilen

Eine Stadt heilt pro Runde einen Schadenspunkt, auch bei Kämpfen. Der Angreifer muss also jede Runde mehr als einen Punkt Schaden verursachen (und normalerweise noch viel mehr), um die Stadt zu erobern.

Städte erobern

Wenn die Trefferpunkte einer Stadt "0" erreichen, kann eine feindliche Einheit eindringen, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits darin befinden. Wenn dies geschieht, gilt die Stadt als erobert. Der Angreifer hat normalerweise die Möglichkeit, die Stadt zu vernichten, sie zu einer Marionette zu machen oder sie seinem Reich einzuverleiben. Ganz gleich, was er wählt – die Zivilisation, welche die Stadt verliert, wird dadurch schwer getroffen. Siehe Abschnitt „Städte“ auf Seite 68 für weitere Details.

SONDERREGELN ZUM EINNEHMEN VON STÄDTEN

Marineeinheiten, Raketen und Hubschrauber können keine Stadt einnehmen – sie können sie allerdings mürbe machen, bis die Bodeneinheit eintrifft. (Und denken Sie daran, dass Fernwaffen-Einheiten ebenfalls keine Städte einnehmen können.)

Belagerungswaffen



Bestimmte Fernwaffen sind als "Belagerungswaffen" klassifiziert – Katapult, Balliste, Tribok und so weiter. Diese Einheiten erhalten Kampf-Bonusse, wenn sie gegnerische Städte angreifen. Sie sind äußerst anfällig für Nahkampfangriffe und sollten von Nahkampfeinheiten begleitet werden, um gegnerische Angriffe abzuwehren.

Die meisten Belagerungswaffen müssen zerlegt werden, um sie über die Landkarte zu bewegen. Wenn sie ihr Ziel erreicht haben, müssen sie einen Fortbewegungspunkt für den "Aufbau" verbrauchen. Sie können nicht angreifen, bis das geschehen ist.

Belagerungswaffen sind *wichtig*. Es ist äußerst schwer, eine gut geschützte Stadt ohne sie einzunehmen!

Große Generäle

Große Generäle sind "Große Persönlichkeiten", die in der Kunst der Kriegsführung bewandert sind. Sie gewähren jeder freundlich gesinnten Einheit innerhalb eines Radius von einem Geländefeld offensive und defensive Kampfbonusse. Ein Großer General ist selbst keine Kampfeinheit und sollte daher von einer solchen beschützt werden. Wenn eine feindliche Einheit ein Geländefeld betritt, auf dem sich ein Großer General befindet, wird der General zerstört.

Ein Großer General bringt allen Einheiten auf seinem Geländefeld und allen freundlich gesinnten Einheiten innerhalb eines Radius von 2 Geländefeldern einen Kampfbonus von 25%.

Große Generäle entstehen, wenn Einheiten Kämpfe überstehen oder wenn die Sozialpolitik "Kriegerkodex" freigeschaltet wird. Siehe „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101 für weitere Details.

Kampfschaden

Eine vollständig geheilte Einheit hat 10 Trefferpunkte (TP). Wenn eine Einheit während des Kampfes Schaden nimmt, verliert sie TP, und wenn diese 0 erreichen, wird sie zerstört.

Eine Einheit, die Schaden genommen hat, ist schwächer als eine gesunde Einheit und näher daran, vernichtet zu werden. Es ist also immer eine gute Idee, beschädigten Einheiten eine Kampfpause zu gönnen, in der sie sich heilen können, bevor sie wieder am Kampf teilnehmen. Aber das ist natürlich nicht immer möglich.

Schadensauswirkungen

Eine Einheit, die Schaden genommen hat, ist nicht so effektiv im Angriff wie eine komplett geheilte Einheit. Je mehr Schaden die Einheit erfahren hat, desto weniger Schaden richtet ihr Angriff beim Gegner an – egal ob im Nah- oder im Fernkampf. Die eigentliche Formel hierfür ist wesentlich komplexer, aber als allgemeine Regel gilt, dass der Schaden, den eine Einheit anrichten kann, um die Hälfte der TP-Prozentpunkte reduziert wird, die sie verloren hat. In anderen Worten: Der Schaden, den eine Einheit, die 5 TP (50%) verloren hat, anrichtet, wird

um 25% reduziert, und der Schaden, den eine Einheit anrichtet, die 9 TP (90%) verloren hat, wird um 45% reduziert.

Schaden heilen

Um Schäden zu heilen, muss eine Einheit eine Runde lang inaktiv sein. Die Menge des Schadens, die geheilt wird, hängt von der Position der Einheit ab.

Stadt: Einheit heilt 3 TP pro Runde.

Freundlich gesinntes Territorium: 2 TP pro Runde.

Neutrales oder feindliches Territorium: 1 TP pro Runde.

Bestimmte Beförderungen können die Heilungsrate von Einheiten beschleunigen.

Marineeinheiten reparieren Schaden

Marineeinheiten können nur in freundlich gesinntem Gebiet repariert werden, wo sie zwei TP pro Runde regenerieren.

Der Button 'Bis zur Heilung verschanzen'

Wenn eine Einheit beschädigt ist, erscheint der Button 'Bis zur Heilung verschanzen' bei ihren Aktionsbuttons. Wenn Sie diesen Button anklicken, wird sich die Einheit verschanzen und bei ihrer aktuellen Position bleiben, bis sie vollständig geheilt ist.

Erfahrungspunkte und Beförderungen

Eine Einheit, die einen Kampf überlebt, erhält Erfahrungspunkte (EP). Wenn die Einheit genügend EP gesammelt hat, können diese für Beförderungen für diese Einheit ausgegeben werden. Es gibt eine Vielzahl von Beförderungen in *Civilization V*. Jede davon verleiht der Einheit besondere Vorteile im Kampf.

Im Kampf EP erhalten

Eine Einheit erhält EP, wenn sie eine Kampfrunde überlebt. Die Einheit muss den Kampf nicht gewinnen oder eine feindliche Einheit zerstören, um Erfahrung zu erhalten; es reicht, wenn sie nur die jeweilige Runde übersteht.

Die Anzahl EP für die Einheit hängt von den Umständen des Kampfes ab. Normalerweise erhält eine Einheit mehr EP für den Angriff als für die Verteidigung und mehr EP für Nahkampf als für jede andere Art des Kampfes. Hier sind einige Beispiele (siehe „Diagramme und Tabellen“ auf Seite 207 für eine komplette Liste):

Angreifende Nahkampfeinheit: 5 EP

Nahkampfverteidigung: 4 EP

Angreifende Fernwaffen-Einheit: 2 EP

Verteidigung gegen Fernwaffen-Einheit: 2 EP

Barbaren-Begrenzung: Wenn eine Einheit 30 EP hat, erhält sie im Kampf gegen Barbaren keine EP mehr.

Andere Methoden, um EP zu erhalten

Eine Einheit, die in einer Stadt mit einer Kaserne oder einem anderen Militärgebäude zusammengestellt wurde, beginnt ihr Leben mit EP; die Anzahl hängt vom jeweiligen Gebäude ab. (Kasernen und Waffenkammern ergeben jeweils 15 EP.) Außerdem können bestimmte Sozialpolitiken und andere Spezialeffekte Einheiten mit EP versorgen.

EP ausgeben

Wenn eine Einheit genügend EP gesammelt hat, um eine Beförderung zu erwerben, blinkt jedes Mal, wenn die Einheit aktiviert ist, der Button 'Einheit befördern'. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine Liste mit den verfügbaren Beförderungen für diese Einheit. Wählen Sie eine Beförderung aus. Die EP werden ausgegeben und die Einheit erhält sofort ihre Beförderung.

Beförderungsliste

In *Civilization V* gibt es Dutzende von Beförderungen. Einige sind für alle Einheiten verfügbar, während andere nur für bestimmte Arten von Einheiten erhältlich sind. Manche Beförderungen setzen voraus, dass eine Einheit zuvor bereits andere Beförderungen erhalten hat, ehe sie verfügbar werden.

Wenn eine Beförderung für eine Einheit verfügbar ist, wird sie aufgeführt, wenn Sie 'Einheit befördern' anwählen.

In der Zivilopädie im Abschnitt 'Beförderungen' bzw. in diesem Handbuch unter 'Einheitenbeförderungen' auf Seite 149 finden Sie weitere Details und eine vollständige Auflistung aller Beförderungen.

BARBAREN UND RUINEN

In der Anfangsphase des Spiels – etwa in den ersten 25-50 Runden – sollten Sie viel Energie in die Erkundung der Welt stecken. Bei der Erkundung stoßen Sie auf Alte Ruinen und Barbaren. Alte Ruinen sind gut, Barbaren sind schlecht.

Alte Ruinen

Alte Ruinen sind die Überreste früherer Zivilisationen, die lange vor Ihrer Zeit florierten und wieder untergingen. Die Ruinen bieten der Zivilisation, deren Einheit ihr Geländefeld zuerst betritt, zufällige Vorteile. Die Ruine wird beim Betreten zerstört. Ruinen sind cool. Finden Sie möglichst viele davon, bevor andere Zivilisationen sie entdecken!



Vorteile durch Ruinen

FREIE TECHNOLOGIE

Die Alte Ruine versorgt Ihre Zivilisation mit einer freien Technologie.

Karte

Die Ruine liefert eine Karte der Umgebung (beseitigt den Nebel des Krieges von einigen Feldern).

WAFFENMODERNISIERUNGEN

Die Einheit, die das Geländefeld betritt, wird zu einer fortschrittlicheren Einheit modernisiert (ein Krieger kann zum Beispiel zum Speerkämpfer werden).

ÜBERLEBENDE

Die Ruine enthält Überlebende der vorherigen Zivilisation. Sie begeben sich in eine Ihrer Städte und erhöhen deren Bevölkerung um 1.

SCHATZ

Die Ruine liefert Ihrer Zivilisation Gold!

KULTUR

Die Ruine versorgt Ihre Zivilisation mit Kultur.

SIEDLER UND BAUTRUPPS

Bei den einfacheren Schwierigkeitsgraden kann man von Ruinen auch kostenlose Siedler und Bautrupps erhalten.

Barbaren

Barbaren sind umherstreifende Schurkenbanden, die die Zivilisation und alles, was zu ihr gehört, hassen. Sie greifen Ihre Einheiten und Städte an und plündern Ihre Modernisierungen. Sie sind kein bisschen nett.

Je größer Ihre Zivilisation wird, desto geringer ist die Bedrohung durch Barbaren, aber zu Beginn des Spiels können sie ein echtes Problem sein.

Barbarenlager



Barbaren kommen aus "Lagern", die zufällig auf den Geländefeldern auftauchen können, die eine Einheit nicht sehen kann. Alle paar Runden bringt ein Lager eine neue Barbareneinheit hervor, die sich schnurstracks zur nächsten Zivilisation aufmacht, um dort Ärger zu machen. Die einzige Möglichkeit, das zu verhindern, ist es, das Lager ausfindig zu machen und zu zerstören. Lager werden in der Regel von mindestens einer Einheit bewacht, sie sind also nicht so einfach einzunehmen.

BELOHNUNG FÜR DIE ZERSTÖRUNG EINES LAGERS

Eine Zivilisation erhält Gold als Belohnung, wenn sie ein Barbarenlager zerstört – zusätzlich dazu, dass es keine weiteren Barbaren hervorbringt, was natürlich der eigentliche Hauptnutzen ist.

NEUE LAGER

Barbarenlager können an allen neutralen Orten entstehen, die nicht von einer Stadt oder Einheit der Zivilisation gesehen werden. Wenn man verhindern will, dass Barbarensiedlungen um die Zivilisation herum entstehen, sollte man Einheiten auf Hügeln positionieren, um so viel Terrain wie möglich zu überblicken.

Barbareneinheiten

Barbarenlager können fast jeden Einheitentyp im Spiel hervorbringen – von Krieger und Speerkämpfern bis hin zu Kanonen und Panzern. (Sie können Einheiten hervorbringen, die den bestmöglichen Einheiten der Zivilisation mit der ausgereiftesten Technologie ebenbürtig sind.)

Wenn eine Einheit entstanden ist, hält sie sich entweder bei ihrem Lager auf oder begibt sich zur nächsten Zivilisation oder zum nächsten Stadtstaat, um dort Ärger zu machen. Sie greifen Einheiten an, zerstören Modernisierungen und bedrohen Städte. Wenn genug Barbaren beteiligt sind, können sie eine schlecht verteidigte Stadt einnehmen, die dann vollständig geplündert wird. Eine geplünderte Stadt kann Gold, Gebäude und Bevölkerung verlieren. Deshalb ist es wichtig, in regelmäßigen Abständen das Gebiet um Ihre Zivilisation herum zu durchkämmen und die Lager zu zerstören, bevor sie zur Bedrohung werden.

Barbaren-Marineeinheiten

Barbarenlager an der Küste können Marineeinheiten hervorbringen (die bestmöglichen



Einheiten der Zivilisation mit der ausgereiftesten Technologie ebenbürtig sind). Diese Einheiten werden Ihre Küste bedrohen, Marine-Modernisierungen zerstören und unglückselige Landeinheiten angreifen, die sich zu nahe am Ufer befinden. Es ist wichtig, eine Marine zu unterhalten, um sie sich vom Hals zu schaffen, aber die beste Möglichkeit, den Angriffen ein Ende zu setzen, ist die Zerstörung der Lager an der Küste in der Nähe.

Achtung: Wenn ein Barbarenschiff auf eine Einheit zu Wasser trifft, zerstört es diese!

Gefangene Zivilisten

Wenn eine Barbareneinheit auf eine nicht kampffähige Einheit – Siedler oder Bautrupp – trifft, nimmt der Barbar die Einheit gefangen. Er verschleppt sie ins nächstgelegene Barbarenlager und jeder Spieler kann sie sich holen. Wenn Sie also einen Zivilisten auf diese Art verlieren, verfolgen und retten Sie ihn, ehe ein anderer es tut!

Erfahrungspunkte-Limits

Ihre weniger gut ausgebildeten Einheiten erhalten Erfahrungspunkte, wenn sie gegen Barbaren kämpfen. Jedoch erhalten alle Einheiten, die bereits 30 EP gesammelt (oder so viele für Beförderungen ausgegeben haben) keine EP mehr, wenn sie gegen Barbaren kämpfen.

Das Ende der Barbaren

Die Barbaren können bis zum Schluss des Spiels auftauchen, aber je mehr Land eingenommen wird, desto weniger Platz steht für neue Barbarenlager zur Verfügung. Wenn die ganze Welt zivilisiert ist, haben Barbaren keinen Platz mehr und verschwinden.

STÄDTE

Städte sind entscheidend für den Erfolg Ihrer Zivilisation. Dort können Sie Einheiten ausbilden sowie Gebäude und Wunder errichten lassen. Sie ermöglichen es Ihnen, neue Technologien zu erforschen und Wohlstand anzuhäufen. Ohne mächtige, günstig gelegene Städte können Sie nicht gewinnen.

Städte gründen

Städte werden von Siedlern errichtet. Wenn sich ein Siedler an einem Ort befindet, wo eine Stadt gegründet werden kann, wird der Aktionsbutton 'Stadt gründen' angezeigt. Wenn Sie auf den Button klicken, verschwindet der Siedler und wird durch die neue Stadt ersetzt.

Wo Städte am besten gegründet werden

Städte sollten an Orten mit viel Nahrung und Produktion und mit Zugang zu Ressourcen gegründet werden. Es ist häufig ratsam, eine Stadt auf einem Fluss- oder Küstenfeld zu errichten. Städte auf Hügeln erhalten einen Verteidigungsbonus und sind für Feinde schwieriger einzunehmen.

Das Stadtbanner

Das Stadtbanner wird auf der Hauptkarte angezeigt. Es zeigt eine hilfreiche Zusammenfassung des Zustandes der Stadt.



Der Stadt-Bildschirm

Klicken Sie auf das Banner einer Stadt, um den Stadt-Bildschirm aufzurufen.

Im Stadt-Bildschirm können Sie genaue Einstellungen für jede Stadt vornehmen. Er enthält folgende Elemente:

Ihre Bürger bei der Arbeit

In der Mitte des Stadt-Bildschirms sehen Sie die Karte, die die Umgebung Ihrer Stadt darstellt. Sie sehen die Stadtgrenzen und welche Geländefelder Ihre Bürger "bewirtschaften" (die Geländefelder mit dem grünen Bürger-Münzsymbol darin). Geländefelder, die sie bewirtschaften *könnten*, werden als schwarze Münzsymbole angezeigt.

EINEN BÜRGER EINEM GELÄNDEFELD "ZUWEISEN"

Sie können einen Bürger einem bestimmten (unbewirtschafteten) Geländefeld zuweisen, indem Sie auf das Geländefeld klicken. Wenn ein untätiger Bürger verfügbar ist, wird dieser anfangen, auf diesem Geländefeld zu arbeiten. Wenn nicht, wählt die Stadt einen Bürger eines anderen Geländefelds und weist ihn dem neuen Geländefeld zu. Die Münze wird dann grün und bekommt ein Schloss-Symbol. Dies bedeutet, dass die Stadt dieses Geländefeld immer bewirtschaften wird, es sei denn, Sie beenden dessen Bewirtschaftung, indem Sie abermals darauf klicken.

EINEN BÜRGER VON DER ARBEIT ABZIEHEN

Wenn Sie auf ein Geländefeld klicken, das gerade bewirtschaftet wird (symbolisiert durch eine grüne Münze darauf, die entweder eine Person oder ein Schloss zeigt), lässt der Arbeiter seine Arbeit liegen und wird „untätig“. Er erscheint in der Liste der Untätigen Bürger (siehe nächste Seite) und Sie können ihn dann zu einem Spezialisten in einem Gebäude machen. Sie können auf einen untätigen Bürger in der Liste klicken, woraufhin dieser sich an die Arbeit auf einem Geländefeld auf der Karte begeben wird (vorausgesetzt es ist ein Geländefeld zum Bewirtschaften verfügbar).

Stadterträge

Dieses Menü zeigt, wie viel Nahrung, Produktion, Gold, Wissenschaft und Kultur die Stadt generiert. Es zeigt auch, nach wie vielen Runden die Stadtgrenzen wachsen und die Stadtbevölkerung zunimmt. Bewegen Sie die Maus über einen Eintrag, um weitere Details zu erfahren.

Zusammenfassung der Zivilisationserträge

Diese Datenzeile erscheint auch auf der Hauptkarte. Sie zeigt:

- Wie viel Wissenschaft Ihre Zivilisation in jeder Runde in dieser Stadt verdient.
- Wie viel Gold Ihre Zivilisation besitzt und wie viel sie verdient.
- Die Zufriedenheit Ihrer Zivilisation und Ihren Fortschritt auf dem Weg zum nächsten Goldenen Zeitalter.
- Die Kultur Ihrer Zivilisation und wie viel noch zum Erlangen einer weiteren Sozialpolitik benötigt wird.
- Die strategischen Ressourcen Ihrer Zivilisation.

Stadtbanner

Das Stadtbanner zeigt den Namen der Stadt und darunter ihre Kampfstärke.

Beachten Sie die Pfeile links und rechts des Banners. Klicken Sie darauf, um den Stadt-Bildschirm dieser Stadt zu schließen und zu dem einer anderen Stadt zu wechseln. Anhand dieser Pfeile können Sie durch all Ihre Städte im Spiel blättern.

Unter dem Stadtbanner befinden sich die Ressourcen, die die Stadt für den Feiertag benötigt.

Fokus bei Bürgerzuweisung

Klicken Sie auf das '+' neben 'Fokus bei Bürgerzuweisung', um dieses Menü zu öffnen. Klicken Sie auf das '-', um es zu schließen.

In diesem Menü können Sie festlegen, auf welche Art von Produktion, wenn überhaupt, sich die Stadtbevölkerung konzentrieren soll. Zur Auswahl stehen:

- **Standardfokus:** Die Stadt weist ihre Bürger an, eine ausgewogene Menge an Nahrung, Kultur, Wissenschaft, Gold usw. herzustellen.
- **Nahrungsfokus:** Die Stadt konzentriert sich auf die Beschaffung von Nahrung, was ihr Wachstum beschleunigt.
- **Produktionsfokus:** Die Stadt legt ihren Fokus auf die Produktion, damit Einheiten, Gebäude und Wunder schneller generiert werden.

... und so weiter. 'Wachstum vermeiden' ist nützlich, wenn Ihre Zivilisation mit zunehmender Unzufriedenheit aufgrund hoher Bevölkerungszahlen zu kämpfen hat.

Beachten Sie, dass dies *nicht* die Sperrung von Geländefeldern aufhebt. Wenn Sie möchten, dass die Stadt die Kontrolle dieser Bevölkerung übernimmt, müssen Sie das Geländefeld freigeben, indem Sie darauf klicken.

Untätige Bürger

Dieser Bereich ist nur sichtbar, wenn Sie untätige Bürger haben.

Klicken Sie auf das '+' neben 'Untätige Bürger', um das Menü zu öffnen. Klicken Sie auf das '-', um es zu schließen.

Bürger in dieser Liste sind weder Spezialisten, noch bewirtschaften sie die Ländereien rund um ihre Städte: Sie sind untätig. Ein untätiger Bürger generiert nur 1 Produktion pro Runde, verbraucht aber weiterhin so viel Nahrung wie alle anderen Bürger. Klicken Sie auf einen untätigen Bürger, damit er die Arbeit auf einem verfügbaren Geländefeld vor den Toren seiner Stadt aufnimmt. Oder klicken Sie auf einen offenen Spezialistenplatz in einem Gebäude: Der untätige Bürger wird sich dann als Spezialist in dem Gebäude an die Arbeit machen.

Wunder

Dieses Menü zeigt alle von der Stadt produzierten Wunder. Bewegen Sie die Maus über ein Wunder, um mehr darüber zu erfahren.

Gebäude

Klicken Sie auf das '+' neben 'Gebäude', um das Menü zu öffnen. Klicken Sie auf das '-', um es zu schließen.

Dieses Menü zeigt die von der Stadt errichteten Gebäude. Bewegen Sie auch hier Ihre Maus über ein Gebäude, um weitere Details darüber zu erfahren.

Wenn das Gebäude über Spezialistenplätze verfügt, können Sie auf einen offenen Platz klicken, um einen Bürger zu einem Spezialisten dieses Gebäudes zu machen. Wenn ein Gebäude bereits einen Spezialisten hat, klicken Sie auf ihn, um ihn von dem Gebäude

zu entfernen. Er wandert dann entweder in die Liste der untätigen Bürger oder zu einem verfügbaren Geländefeld, um es zu bewirtschaften.

Geländefeld kaufen

Hier haben Sie die Gelegenheit, ein Geländefeld zu kaufen, wenn Sie es sich leisten können. Klicken Sie auf diesen Button, um zu sehen, wie viel das nächste Geländefeld kostet. (Denken Sie daran, dass der Preis für jedes erworbene Geländefeld steigt.) Gleichzeitig sind auf den zum Erwerb verfügbaren Geländefeldern Symbole abgebildet und der Mauszeiger wird zu einem "Geländefeld kaufen"-Mauszeiger. Klicken Sie auf ein verfügbares Geländefeld, um es zu erwerben, oder klicken Sie auf 'Abbrechen', wenn Sie keine Geländefelder mehr kaufen möchten.

Zurück zur Karte

Mit diesem Button schließen Sie den Stadt-Bildschirm und kehren zur Hauptkarte zurück.

Das Produktionsmenü

Hier sehen Sie den Gegenstand (Einheit, Gebäude, Wunder oder Projekt), der gerade produziert wird, sowie dessen Auswirkungen bzw. Werte im Spiel und wie viele Runden noch zur Fertigstellung benötigt werden. Klicken Sie auf 'Produktion ändern', damit die Stadt die Produktion des aktuellen Gegenstands einstellt und eine neue beginnt.

Kauf

Klicken Sie auf 'Kauf', damit die Stadt einen Gegenstand kauft. Es erscheint das Kaufmenü, in dem Sie auf einen Gegenstand klicken können, um diesen zu kaufen. Beachten Sie, dass die Stadt nicht den Gegenstand kauft, an dem sie gerade arbeitet. Nach dem Kauf wird die Stadt die Produktion des Gegenstands fortsetzen (es sei denn, sie ist nicht dazu in der Lage). Wenn eine Stadt also beispielsweise einen Bogenschützen produziert, noch vier Runden zur Fertigstellung nötig sind und Sie einen Bogenschützen kaufen, erhalten Sie den gekauften Bogenschützen sofort und den anderen, der sich in Produktion befindet, vier Runden später, es sei denn, Sie ändern die Produktion nach dem Kauf des ersten Bogenschützen.

Einheiten in Städten

Kampfeinheiten

Eine Stadt kann immer nur von einer Kampfeinheit gleichzeitig belegt sein. Diese Militäreinheit ist in der Stadt stationiert und sie gewährt der Stadt einen signifikanten Verteidigungsbonus. Weitere Kampfeinheiten können sich zwar durch die Stadt bewegen, aber sie können ihre Runde nicht dort beenden. (Wenn Sie eine Kampfeinheit in einer Stadt mit einer Garnison bauen, müssen Sie eine von beiden Einheiten vor dem Ende Ihrer Runde aus der Stadt heraus bewegen.)

Nicht kampffähige Einheiten

Eine Stadt kann immer nur von einer nicht kampffähigen Einheit (Bautrupps, Siedler oder

Große Persönlichkeit) gleichzeitig belegt sein. Andere können die Stadt dann zwar passieren, aber sie können ihre Runde nicht dort beenden. Am Ende einer Runde kann eine Stadt daher von höchstens zwei Einheiten besetzt sein: von einer Kampfeinheit und von einer nicht kampffähigen Einheit.

Bauwesen in Städten

In einer Stadt können Sie Gebäude, Wunder oder Einheiten bauen. Sie können jedoch immer nur eine Sache gleichzeitig bauen. Wenn das aktuelle Projekt abgeschlossen ist, erscheint die Meldung 'PRODUKTION WÄHLEN'. Klicken Sie diese Meldung an, um das Stadt-Baumenü aufzurufen und das nächste Bauprojekt zu wählen.

Das Stadt-Baumenü

Das Stadt-Baumenü zeigt alle Einheiten, Gebäude und Wunder, die Sie zum jeweiligen Zeitpunkt in der Stadt bauen können. Mit fortschreitendem technologischem Fortschritt erscheinen neue Objekte im Stadt-Baumenü, während veraltete Objekte verschwinden. Jeder Eintrag zeigt an, wie viele Runden bis zur Fertigstellung benötigt werden.

Wenn ein Eintrag ausgegraut ist, sind Sie derzeit nicht in der Lage, das Objekt zu bauen. Fahren Sie mit der Maus über den Eintrag, um herauszufinden, was Ihnen fehlt.

Bauvorhaben ändern

Wenn Sie das Bauvorhaben einer Stadt ändern wollen, können Sie dies im Stadt-Bildschirm tun. Die auf das ursprüngliche Bauvorhaben aufgewendete Produktion wird nicht auf das neue Objekt angerechnet; sie bleibt jedoch verzeichnet, und wenn Sie dieses Bauvorhaben in der Stadt später wieder aufnehmen, wird Ihnen vielleicht ein Teil oder sogar die Gesamtmenge der zuvor aufgewendeten Produktion gutgeschrieben. Je größer die Verzögerung, desto mehr Produktion geht verloren.

Einheiten bauen

Sie können in einer Stadt beliebig viele Einheiten ausbilden (solange Sie über die benötigten Ressourcen verfügen und die Einheit nicht veraltet ist). Da Sie immer nur eine Kampfeinheit und eine nicht kampffähige Einheit gleichzeitig in einer Stadt stationieren können, müssen Sie die neue Einheit unter Umständen direkt aus der Stadt heraus bewegen, nachdem sie ausgebildet wurde.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Einheiten“ auf Seite 45.

Gebäude bauen

In einer Stadt darf jedes Gebäude nur einmal gebaut werden, d. h. es kann kein Gebäude mehrfach vorkommen. Wenn ein Gebäude errichtet wurde, verschwindet dieses Gebäude aus dem Stadt-Baumenü dieser Stadt. (Sie können dieses Gebäude natürlich immer noch in einer anderen Stadt bauen.)

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Gebäude“ auf Seite 77.

Wunder bauen

Es gibt zwei Arten von Wundern im Spiel: Nationale Wunder und Weltwunder. Jede Zivilisation kann genau ein Exemplar eines Nationalen Wunders bauen. (Anders ausgedrückt: Jede Zivilisation kann ein Nationalepos herstellen, aber keine Zivilisation kann zwei haben). Von den Weltwundern kann jedes immer nur genau einmal auf der Welt errichtet werden: Wenn eine Zivilisation ein Weltwunder gebaut hat, kann es von keiner anderen Zivilisation mehr gebaut werden. Wunder verschwinden aus dem Stadt-Baumenü, wenn sie nicht mehr verfügbar sind.

Wenn eine andere Zivilisation ein Weltwunder fertigstellt, das Sie gerade bauen, erhalten Sie einen Goldbonus, um Sie für Ihre Bemühungen zu entschädigen. Sie müssen dann etwas anderes bauen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Wunder“ auf Seite 112.

Landbewirtschaftung

Das Wachstum von Städten hängt von den Gebieten ab, die sie umgeben. Ihre Einwohner “bewirtschaften” das Land und gewinnen Nahrung, Gold, Produktion und Wissenschaft von den Geländefeldern. Die Bürger können Geländefelder bewirtschaften, die bis zu zwei Felder von der Stadt entfernt liegen und sich innerhalb der Grenzen Ihrer Zivilisation befinden. Jedes Geländefeld kann immer nur von einer Stadt bewirtschaftet werden, selbst wenn es in Reichweite mehrerer Städte liegt.

Bürger der Landbewirtschaftung zuweisen

Wenn Ihre Stadt wächst, werden die Bürger automatisch den Geländefeldern rund um die Stadt zugewiesen, um sie zu bewirtschaften. Ziel ist die gleichmäßige Gewinnung von Nahrung, Produktion und Wohlstand. Sie können die Bürger einer Stadt auch anderen Geländefeldern zuweisen, wenn sich eine Stadt zum Beispiel mehr auf die Steigerung von Wohlstand oder Produktion konzentrieren soll. .



Das Land modernisieren

Auch wenn einige Geländefelder schon von sich aus ansehnliche Mengen an Nahrung, Gold, usw. hervorbringen, können viele von ihnen “modernisiert” werden, um die Erträge weiter zu steigern und das Wachstum, das Gold, die Produktivität oder die Wissenschaft der Stadt zu verbessern. Sie müssen “Bautrupps” ausbilden, um das Land zu modernisieren. Sobald ein Bautrupp ausgebildet ist, können Sie ihn anweisen, Modernisierungen wie Bauernhöfe, Minen usw. zu errichten, um die Produktion der Gebiete rund um Ihre Städte zu steigern.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Bautrupps und Modernisierungen“ auf Seite 88.

Spezialisten

Wenn eine Stadt gebaut wird, bewirtschaften ihre Bürger (die Bevölkerung) zunächst die Geländefelder im Umkreis der Stadt und generieren so Nahrung, Produktion, Gold etc. Später können Sie Gebäude bauen, die es Ihnen erlauben, einige Bürger dort als Spezialisten zuzuweisen.

Die Bibliothek hat z. B. Platz für zwei Wissenschaftler-Spezialisten. Wenn Sie eine Bibliothek in einer Stadt gebaut haben, können Sie ihr ein oder zwei Bürger als Wissenschaftler zuweisen. (Beachten Sie, dass nicht alle Gebäude Spezialisten erschaffen; siehe 'Gebäude' in der Zivilopädie.)

Es gibt vier verschiedene Klassen von Spezialisten. Welche Art Spezialist ein Bürger wird, hängt davon ab, welcher Art von Gebäude Sie ihn zuweisen.

Künstler

Ein Künstler-Spezialist produziert Kultur und generiert Punkte für einen Großen Künstler (siehe „Großer Künstler“ auf Seite 102). Künstler werden kulturell wichtigen Gebäuden wie Tempeln und Museen zugewiesen.

Ingenieur

Ein Ingenieur-Spezialist sorgt für Produktion (Hämmer) und generiert Punkte für einen Großen Ingenieur. Ingenieure werden produktionsspezifischen Gebäuden wie Werkstätten und Fabriken zugewiesen.

Händler

Ein Händler-Spezialist produziert Gold und generiert Punkte für einen Großen Händler. Händler werden wohlstandsbezogenen Gebäuden wie Märkten und Banken zugewiesen.

Wissenschaftler

Ein Wissenschaftler-Spezialist produziert Wissenschaft (Reagenzgläser) und generiert Punkte für einen Großen Wissenschaftler. Wissenschaftler werden wissenschaftsspezifischen Gebäuden wie Bibliotheken und Universitäten zugewiesen.

Spezialisten zuweisen

Rufen Sie den Stadt-Bildschirm auf, um einen Spezialisten zuzuweisen. Klicken Sie auf den Spezialistenplatz im Gebäude, wo Sie den Spezialisten zuweisen möchten. Ein Bürger wird von einem Geländefeld abgezogen und dem Gebäude zugewiesen. Wenn Sie erneut auf den Platz klicken, wird der Bürger vom Gebäude abgezogen und geht wieder auf dem Feld arbeiten.

Im Abschnitt „Der Stadt-Bildschirm“ auf Seite 68 erfahren Sie mehr darüber, wie Sie Bürger der Bewirtschaftung von Geländefeldern bzw. als Spezialisten zuweisen können.

Wirkung des Zuweisens von Spezialisten auf Erträge einer Stadt

Bedenken Sie, dass ein Bürger, der auf einem Geländefeld arbeitet, etwas für die Stadt generiert – sei es Nahrung, Produktion, Gold, Kultur oder Wissenschaft. Wenn Sie diesen Bürger nun als Spezialisten zuweisen, arbeitet er nicht mehr auf dem Geländefeld, und was er produziert hat, geht verloren. Daher sollten Sie immer Nahrung, Gold und Produktion Ihrer Stadt prüfen, nachdem Sie Spezialisten erschaffen.

Untätige Bürger

Wenn ein Bürger keinem Geländefeld zugewiesen und auch kein Spezialist ist, dann ist dieser Bürger "untätig". Er liefert der Stadt dennoch +1 Produktion.

Stadtkampf

Städte können von feindlichen Einheiten angegriffen und eingenommen werden. Jede Stadt besitzt einen "Kampfstärke"-Wert, der von ihrer Lage, ihrer Größe, dem Vorhandensein einer stationierten Militäreinheit sowie von den gegebenenfalls vorhandenen Verteidigungsgebäuden (z. B. Stadtmauern) abhängt. Je höher dieser Verteidigungswert ist, desto schwieriger ist es, die Stadt einzunehmen. Solange eine Stadt nicht extrem schwach oder der Angreifer extrem stark ist, wird die Eroberung einer Stadt mehrere Runden dauern, auch wenn sie von mehreren Einheiten angegriffen wird.

Weitere Informationen zur Kriegsführung finden Sie im Abschnitt „Kampf“ auf Seite 54.

Städte angreifen

Bewegen Sie eine Nahkampfeinheit auf das Geländefeld einer Stadt, um diese anzugreifen. Es folgt eine Kampfrunde und sowohl die Stadt als auch Ihre Einheit nehmen möglicherweise Schaden. Wenn die Trefferpunkte Ihrer Einheit auf null sinken, ist Ihre Einheit zerstört. Sinken die Trefferpunkte der Stadt auf null, hat Ihre Einheit die Stadt erobert.

Angriff mit Fernwaffen-Einheiten

Obwohl Sie eine Stadt mit Fernwaffen-Einheiten angreifen und schwächen können, können Sie sie nicht mit einer Fernwaffen-Einheit einnehmen – dazu müssen Sie eine Nahkampfeinheit in die Stadt hinein bewegen. Luft- und Wassereinheiten können eine Stadt ebenfalls nicht einnehmen, sind allerdings in der Lage, ihre Verteidigungen komplett zu zerstören.

Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten „Luftkampf“ auf Seite 123 und „Seekampf“ auf Seite 59.

Eine Stadt verteidigen

Sie können die Verteidigungen einer Stadt auf vielfältige Weise verbessern. Sie können eine starke Einheit in der Stadt stationieren. Eine Nahkampfeinheit erhöht die Verteidigungsstärke einer Stadt ungemein, während eine Fernwaffen-Einheit aus der Stadt heraus auf feindliche Einheiten in der Nähe schießen kann.

Sie können auch Stadtmauern und Schlösser bauen, um die Stärke der Stadt zu erhöhen. Eine Stadt auf einem Hügel erhält ebenfalls einen Verteidigungsbonus.

Unabhängig von der Stärke einer Stadt ist es jedoch äußerst wichtig, Einheiten außerhalb der Stadt zu ihrer Verteidigung zu stationieren, um angreifende Einheiten zu beschädigen und zu verhindern, dass sie die Stadt umstellen und dadurch immense Flankierungsbonusse beim Angriff erhalten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Stadtkampf“ auf Seite 60.

Städte erobern

Wenn Ihre Einheit eine gegnerische Stadt betritt, haben Sie drei Möglichkeiten: Sie können die Stadt zerstören, sie annectieren und in Ihr Reich eingliedern oder Sie können sie zur Marionette machen. Alle Möglichkeiten haben Vor- und Nachteile.

Eine Stadt zerstören

Wenn Sie eine Stadt zerstören, verschwindet sie für immer, und mit ihr all ihre Gebäude, Wunder und Bürger. Hoffentlich macht Sie das stolz, Sie Tyrann! Auch wenn es einige gute Gründe für die Zerstörung einer Stadt geben mag, die meist im Zusammenhang mit der Zufriedenheit Ihres Volkes stehen (siehe unten), zieht ein derart extremes Verhalten gravierende diplomatische Konsequenzen nach sich. So sind andere Zivilisationen und Stadtstaaten fortan vielleicht weniger geneigt, ein Bündnis mit Ihnen einzugehen, weil sie Sie für einen blutrünstigen Verrückten halten. Sie können eine Stadt sofort nach der Einnahme zerstören oder zu jedem beliebigen späteren Zeitpunkt.

UNZERSTÖRBARE STÄDTE

Sie können keine Städte zerstören, die Sie selbst gegründet haben. (Andere Zivilisationen schon, aber Sie nicht.) Außerdem können Sie nicht die Hauptstadt einer anderen Zivilisation zerstören.

Städte annectieren

Wenn Sie eine Stadt annectieren, machen Sie sie zu einem Teil Ihres Reiches. Sie haben fortan die völlige Kontrolle über die Stadt, als ob Sie sie selbst gegründet hätten. Der Nachteil einer Annectierung ist die damit verbundene Unzufriedenheit Ihrer Bürger. Sie müssen Gebäude errichten, die die Zufriedenheit fördern, z. B. Stadien, oder Luxusgüter anhäufen, um der extremen Unzufriedenheit entgegenzuwirken. Wenn Sie zu viele Städte in zu kurzer Zeit annectieren, kann Ihr Reich zum Stillstand kommen.

Eine Stadt zur Marionette machen

Wenn Sie eine eingenommene Stadt zur Marionette machen, erhalten Sie die Ergebnisse der Forschung in dieser Stadt und ihr erwirtschaftetes Gold, ohne die Zufriedenheit der Bürger zu sehr zu beeinträchtigen. Jedoch haben Sie dann keine Kontrolle über die Produktion der Stadt. Sie baut Gebäude nach eigenem Ermessen und bringt keine neuen Einheiten oder Wunder hervor. Sie müssen also Einheiten zu ihrer Verteidigung bereitstellen und ihr Land von Ihren Bautrupps modernisieren lassen, um ihre Effizienz zu steigern.

Sie können eine Marionettenstadt jederzeit annectieren. Klicken Sie hierfür einfach auf das Banner der Stadt.

GEBÄUDE

Eine Stadt ist mehr als nur ein paar Häuser. In ihr gibt es Schulen, Bibliotheken, Märkte, Kornspeicher, Banken und Kasernen. Gebäude stehen für die Modernisierungen und Verbesserungen, die an der Stadt vorgenommen werden. Gebäude können das Stadtwachstum oder die Produktion beschleunigen, die Wissenschaft steigern, die Verteidigung verbessern und viele andere nützliche Dinge tun. Im Abschnitt „Gebäudeliste“ auf Seite 166 oder im Gebäude-Abschnitt in der Zivilopädie finden Sie weitere Informationen zu Gebäuden.

Eine Stadt ohne Gebäude ist ziemlich schwach und primitiv und wird wahrscheinlich relativ klein bleiben, während eine Stadt mit vielen Gebäuden zu einer vorherrschenden Weltstadt heranwachsen kann.

Wie man Gebäude baut

Wenn eine Stadt bereit ist, etwas zu bauen, erscheint das “Produktionsmenü” der Stadt. Wenn ein Gebäude gebaut werden kann, erscheint es in diesem Menü. Klicken Sie auf das Gebäude, um die Stadt mit dem Bau beginnen zu lassen.

Bauvorhaben ändern und Erwerb von Gebäuden

Sie können die Bauanweisungen einer Stadt im Stadt-Bildschirm ändern. In diesem Bildschirm können Sie auch Gold dafür ausgeben, ein Gebäude zu kaufen.

Gebäude-Voraussetzungen

Außer dem Monument, das keine Voraussetzungen hat und direkt bei Spielbeginn gebaut werden kann, benötigt jedes Gebäude vor dem Bau die Kenntnis einer bestimmten Technologie. Für den Bau einer Kaserne wird zum Beispiel zuerst die Technologie Bronzeverarbeitung benötigt.

Manche Gebäude haben auch Ressourcen-Voraussetzungen. So muss eine Stadt vor dem Bau eines Zirkus zuerst über eine modernisierte Ressource Pferde oder Elfenbein in der Nähe verfügen.

Manche Gebäude benötigen sogar ein anderes Gebäude als Voraussetzung. Ein Tempel kann in einer Stadt erst gebaut werden, wenn dort bereits ein Monument vorhanden ist.

Spezialisten und Gebäude

Manche Gebäude lassen Bürger in ihnen als Spezialisten arbeiten. Spezialisten steigern den Ertrag des Gebäudes und gleichzeitig die Häufigkeit des Erscheinens Großer Persönlichkeiten in der Stadt. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten „Spezialisten“ auf Seite 74 und „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101.

Gebäudeunterhalt

Gebäude haben einen Nachteil: Ihr Unterhalt kostet meistens Gold. Der Preis hängt vom jeweiligen Gebäude ab und kann von 1 bis 10 Gold pro Runde reichen. Das Gold wird jede Runde aus Ihrer Schatzkammer entnommen. Im Abschnitt „Gold“ auf Seite 105 finden Sie weitere Informationen zum Unterhalt.

Der Palast

Der Palast ist ein besonderes Gebäude. Er ist halb Gebäude, halb Wunder und erscheint automatisch in der ersten Stadt, die Sie bauen – der Hauptstadt Ihres Reiches. Wenn Ihre Hauptstadt eingenommen wird, wird der Palast automatisch in einer anderen Stadt aufgebaut, die dann zu Ihrer neuen Hauptstadt wird. Wenn Sie Ihre ursprüngliche Hauptstadt später wieder zurückerobern, wird auch der Palast wieder an seinen Ursprungsort zurückgesetzt.

Der Palast bringt Ihrer Zivilisation eine geringe Menge an Produktion, Wissenschaft, Gold und Kultur. Wenn Sie andere Städte durch Straßen oder Häfen mit Ihrer Hauptstadt verbinden, entstehen Handelswege, die zusätzliches Einkommen bringen.

Eingenommene Städte

Wenn eine Stadt eingenommen wird, werden auch ihre Weltwunder eingenommen. Die Nationalen Wunder einer Stadt werden bei einer feindlichen Eroberung zerstört.

Die kulturellen und militärischen Gebäude einer Stadt (Tempel, Kaserne usw.) werden immer zerstört, wenn sie eingenommen wird. Alle anderen Gebäude haben eine 66%ige Chance, intakt zu bleiben.

NAHRUNG UND STADTWACHSTUM

Eine reichliche Nahrungsversorgung ist der wichtigste Faktor für den Aufstieg der menschlichen Zivilisation. Als die Menschen praktisch jeden wachen Moment mit der Jagd und der Nahrungsbeschaffung für ihre Familien oder ihren Stamm verbrachten, blieb kaum noch Zeit oder Energie für etwas anderes wie etwa die Höhlenmalerei, die Erfindung der Schrift oder die Entdeckung von Ruinen. Mit genügend Nahrung ist fast alles möglich.

Städte und Nahrung

Eine Stadt benötigt 2 Nahrung pro Bürger (eine andere Bezeichnung für "Bevölkerung") pro Runde, um den Hungertod zu vermeiden. Eine Stadt erhält Nahrung (wie auch Produktion und Gold), indem sie ihre Bürger anweist, das Land um die Stadt herum zu "bewirtschaften". Die Stadt kann jedes bis zu drei Felder von der Stadt entfernte Geländefeld bewirtschaften, das innerhalb der Grenzen der Zivilisation liegt, vorausgesetzt, dass es nicht schon von einer anderen Stadt bewirtschaftet wird.

Auf sich allein gestellt wird die Stadt so viele Bürger zuweisen, wie sie braucht, um genügend Nahrung zu erhalten. Wenn nicht genug verfügbar ist, wird die Stadt verhungern und Bürger verlieren, bis sie sich wieder selbst versorgen kann.

Bürger manuell einteilen, das Land zu bewirtschaften

Sie können die Bürger einer Stadt manuell bestimmten Geländefeldern zum Bewirtschaften zuweisen und beispielsweise verlangen, dass die Stadt ihre Bemühungen auf Wachstum, Produktion oder Gold konzentriert. Im Abschnitt „Der Stadt-Bildschirm“ auf Seite 68 finden Sie weitere Details.

Mehr Nahrung erhalten

Einige Geländefelder erzeugen mehr Nahrung als andere, und Städte mit einem oder mehreren dieser Felder in der Nähe wachsen schneller. Zudem können Bautrupps viele Geländefelder mit Bauernhöfen "modernisieren", um ihre Nahrungserträge zu erhöhen.

Beste Nahrungs-Geländefelder

BONUS-RESSOURCEN

Geländefelder mit "Bonus"-Ressourcen liefern sehr viel Nahrung, sobald ein Bautrupp die passende Modernisierung auf der Ressource errichtet. Dazu gehören Bananen, Vieh, Wild, Fische und Weizen. In den Abschnitten „Bautrupps und Modernisierungen“ auf Seite 88 und „Ressourcen“ auf Seite 36 finden Sie weitere Details.

OASEN-GELÄNDEFELDER

Oasen liefern Nahrung in großen Mengen, besonders im Vergleich zu der Wüste, in der sie normalerweise zu finden sind.

SCHWEMMLAND

Schwemmland liefert ebenfalls jede Menge Nahrung.

GRASLAND UND DSCHUNDEL

Diese Geländefelder liefern auch eine ansehnliche Nahrungsmenge.

Modernisierungen

Bautrupps können auf den meisten Geländefeldern Bauernhöfe errichten, um die Nahrungserträge zu erhöhen.

Gebäude, Wunder und Sozialpolitiken

Manche Gebäude, Wunder und Sozialpolitiken wirken sich auf die Nahrungsmenge aus, die eine Stadt produziert, oder darauf, wie viel sie in ihrem Speicher benötigt, um zu wachsen (siehe unten).

Maritime Stadtstaaten

Wenn Sie sich mit einem maritimen Stadtstaat angefreundet haben, wird dieser all Ihre Städte mit Nahrung versorgen, wobei Ihre Hauptstadt den größten Anteil der Nahrung erhält.

Feiertag

Wenn eine Stadt einen "Feiertag" abhält (siehe Abschnitt „Ressourcen“ auf Seite 36), erhöht sich ihr Überschuss an Nahrung um 25%. (Gibt es keinen Überschuss, so fällt dieser Vorteil flach.)

Stadt-Unzufriedenheit

Wenn Ihre Zivilisation unzufrieden ist, wird die Stadt weniger Nahrung produzieren. Die Stadt erzeugt dann genügend Nahrung, um ihre Bürger zu ernähren, aber die Menge der überschüssig produzierten Nahrung sinkt um 75%.

Stadtwachstum

In jeder Runde sammeln die Bürger einer Stadt eine bestimmte Menge an Nahrung von dem sie umgebenden Land und aus verschiedenen anderen Quellen wie oben beschrieben. Die Bürger der Stadt haben den ersten Anspruch auf diese Nahrung und verbrauchen 2 Nahrung für jeden Bevölkerungspunkt (also verbraucht eine Stadt mit einer Bevölkerung von 7 jede Runde 14 Nahrung). Die übrige Nahrung endet im sogenannten Stadtwachstumsspeicher.

Der Stadtwachstumsspeicher

Der Stadtwachstumsspeicher enthält die ganze überschüssige Nahrung, die von einer Stadt pro Runde produziert wird. Wenn die Nahrungsmenge eine bestimmte Zahl erreicht, vergrößert sich die Bevölkerung der Stadt (Bürger) um 1; dann wird der Stadtwachstumsspeicher geleert und der Vorgang beginnt erneut. Die Menge der für das Bevölkerungswachstum benötigten Nahrung erhöht sich erheblich, je größer die Stadt wird.

Der Stadt-Infokasten in der oberen linken Ecke des Stadt-Bildschirms sagt Ihnen, wie viele Runden es dauert, bis die Stadt sich vergrößert; der Eintrag 'Nahrung' in diesem Kasten gibt an, wie viel Nahrung die Stadt derzeit pro Runde produziert. Führen Sie Ihren Cursor über den Eintrag 'Nahrung', um zu sehen, wie viel Nahrung Sie genau benötigen, um den Stadtwachstumsspeicher zu füllen.

Siedler und Nahrungsproduktion

Siedler können nur in Städten der Größe 2 oder größer erzeugt werden. Während der Konstruktion verbrauchen Siedler die Produktion einer Stadt und alle überschüssigen Nahrungsaufnahmen der Stadt. Solange der Siedler in Produktion ist, wird die Stadt nicht wachsen oder seinem Wachstumsspeicher Nahrung hinzufügen. (Beachten Sie, dass Siedler dem Speicher keine Nahrung entziehen; sie verbrauchen überschüssige Nahrung und verhindern, dass weitere Nahrung dem Speicher hinzugefügt wird.)

KULTUR

Kultur ist ein Maßstab dafür, wie sehr sich ihre Zivilisation für Kunst und Geisteswissenschaften engagiert – seien es Höhlenmalereien oder Tiki-Köpfe, "Hamlet", Beethovens Neunte Symphonie oder die neuesten Videos von Lady Gaga. Im Spiel hat Kultur zwei Hauptauswirkungen: Sie vergrößert das Gebiet Ihrer Städte (und erweitert so auch Ihre Grenzen) und sie erlaubt Ihnen, neue "Sozialpolitiken" zu erwerben.

Und was am wichtigsten ist: Wenn Sie genug Kultur angesammelt haben, können Sie einen "Kultursieg" erringen.

Kultur bekommen

Ihre Zivilisation kann auf mehrere Arten Kultur erlangen:

- **Ihr Palast:** Ihr Palast (der mit dem Bau Ihrer ersten Stadt geschaffen wird) produziert 2 Kulturpunkte pro Runde.
- **Alte Ruinen:** Eine Alte Ruine kann Ihnen eine ganze Menge Kultur einbringen.
- **Gebäude:** Bestimmte Gebäude erzeugen Kultur. Zwei frühe Beispiele sind das Monument und der Tempel.
- **Spezialisten:** Spezialisten, besonders Künstler, erzeugen Kultur.
- **Wunder:** Einige Wunder sorgen für einen wahren Kulturseggen. Die Eremitage, das Heldenepos und das Nationalepos sind drei Nationale Wunder, die Kultur erzeugen, und es gibt noch eine ganze Menge mehr zu entdecken.
- **Sozialpolitiken:** Bestimmte Sozialpolitiken steigern Ihren Kulturertrag. Der „Frömmigkeit“-Zweig hat einige Politiken, die auf Kultur ausgerichtet sind.
- **Großer Künstler:** Ein Großer Künstler kann in einem Geländefeld eine „Wahrzeichen“-Modernisierung errichten. Wenn Ihre Stadt dieses Geländefeld bewirtschaftet, gewinnt sie eine Menge an Kultur.
- **Stadtstaaten:** Einige Stadtstaaten bringen Ihnen Kultur ein, wenn sie mit Ihnen befreundet sind.

Territorium erweitern

Wenn eine Stadt an Kultur gewinnt, erhält sie zusätzliche Geländefelder in angrenzendem und unbeanspruchtem Territorium. Je schneller sie an Kultur gewinnt, desto schneller wächst das Territorium. Der Gebietszuwachs einer Stadt richtet sich nach dem kulturellen Ertrag. Sobald eine bestimmte Stufe erreicht worden ist, wird ein neues Geländefeld eingenommen (solange welche verfügbar sind).

Der Stadt-Infokasten im Stadt-Bildschirm zeigt an, wie viel Kultur eine Stadt pro Runde produziert und wie lange es dauert, bis ein weiteres Geländefeld eingenommen wird. Der notwendige Kulturbetrag für ein neues Geländefeld steigt entsprechend der Größe der Stadt.

Es ist auch möglich, völlig unabhängig von der Kultur der Stadt Geländefelder mit Gold zu "kaufen".

Sozialpolitiken erwerben

Der Erwerb von Sozialpolitiken hängt vom gesamten Kulturertrag all Ihrer Städte ab. Die Statusleiste oben im Hauptbildschirm zeigt an, wie viel Kultur Ihre Zivilisation bereits erworben hat, wie viel Kultur sie in jeder Runde produziert und wie viel Kultur noch benötigt wird, um eine neue Sozialpolitik zu erhalten.

Wenn Sie genug Kultur erworben haben, können Sie im Sozialpolitiken-Bildschirm eine neue Politik kaufen. (Im Abschnitt „Sozialpolitiken“ auf Seite 95 finden Sie weitere Details.) Jedes Mal, wenn Sie eine neue Sozialpolitik erwerben, wird die nächste teurer.

Kultursieg

Denken Sie daran, dass Sie einen Sieg erzielen können, indem Sie genug Sozialpolitiken erwerben und dann das "Utopia-Projekt" in Angriff nehmen. Im Abschnitt „Sieg und Niederlage“ auf Seite 119 finden Sie weitere Details.

TECHNOLOGIE

Die Technologie ist eine der treibenden Kräfte der Zivilisation. Durch Fortschritte im Bereich der Landwirtschaft und des Fischfangs konnten Städte schließlich wachsen, durch Fortschritte bei Waffen und der Steinmetzkunst konnten Barbaren vertrieben werden, die es sonst auf Nahrung und Wohlstand abgesehen hatten. Es waren Fortschritte auf den Gebieten der Medizin und Hygiene, die einen anderen großen Feind der Zivilisation bekämpfen – die Krankheiten.

Fortschrittliche Technologien machen eine Zivilisation stärker, größer, cleverer und zu einem größeren Gegner. Es ist äußerst entscheidend für eine Zivilisation, mit ihren Nachbarn technologisch mithalten zu können. Unter sonst gleichen Bedingungen ist es theoretisch schon möglich, dass eine zurückgebliebene Zivilisation eine fortschrittliche überflügeln kann, jedoch finden sich in der Geschichte nicht auf Anhieb Beispiele hierfür.

Technologie und Reagenzgläser



In *Civilization V* ermöglicht jede Technologie, die Sie erhalten, Ihrer Zivilisation entweder den Zugang zu besseren Einheiten, Gebäuden, Ressourcen oder Wundern oder einen anderen konkreten Vorteil. Jede neue Technologie macht Ihre Zivilisation also mächtiger.

Sie eignen sich Technologien an, indem Sie „Reagenzgläser“ sammeln, die der Wissenschaft entsprechen, über die Ihre Zivilisation verfügt. In jeder Runde erhält Ihre Zivilisation mehrere Reagenzgläser in ihren Wissenschaftsvorrat. Die Aneignung einer Technologie kostet eine gewisse Anzahl an Reagenzgläsern. Wenn Sie genügend Reagenzgläser

angesammelt haben, erhalten Sie die Technologie. Haben Sie die neue Technologie erhalten, wird der Reagenzglas-Vorrat geleert und Sie fangen für die nächste Technologie wieder neu mit dem Sammeln an.

Herkunft der Reagenzgläser

Reagenzgläser erhalten Sie durch Ihre Bürger (die Bevölkerung Ihrer Städte). In jeder Runde erhalten Sie eine Anzahl Reagenzgläser, die von der Gesamtbevölkerung in all Ihren Städten abhängig ist. Je größer die Städte, desto mehr Reagenzgläser generieren Sie.

Neben den Reagenzgläsern von Ihrer Bevölkerung erhalten Sie auch drei aus dem Palast. (Wenn Sie Ihre erste Stadt gebaut haben, generieren Sie vier Reagenzgläser pro Runde: eins für den einzelnen Bürger und drei für den Palast). Durch den Bau von gewissen Gebäuden und Wundern und die Einführung bestimmter Sozialpolitiken können Sie zusätzliche Reagenzgläser erhalten.

Reagenzgläser vermehren (und Forschung beschleunigen)

Hier sind ein paar Wege, wie Sie Ihre Forschung (oder den Erwerb von Technologie) beschleunigen können.

ALTE RUINEN

Manche Alte Ruinen liefern Technologie. Es gibt zwar keine Garantie dafür, aber das ist ein weiterer guter Grund, sie aufzusuchen und sich anzueignen, bevor einem jemand zuvorkommt.

HANDEL

Sie können mit anderen Zivilisationen "Forschungsabkommen" eingehen, sobald Sie die Technologie Schrift erforscht haben. Bei solchen Abkommen zahlt jede Zivilisation 150 Gold und beschleunigt im Gegenzug die eigene Forschung für die Dauer des Abkommens um 15%.

GEBÄUDE

Sie können eine Reihe von Gebäuden bauen, die mehr Reagenzgläser generieren. Die Bibliothek steigert die Reagenzglas-Produktion jedes Bürgers um die Hälfte und ermöglicht die Zuweisung von zwei Wissenschaftler-Spezialisten (siehe Abschnitt „Spezialisten“ auf Seite 74 für weitere Informationen). Die Universität bewirkt fast das Gleiche. Im Abschnitt 'Gebäude' der Zivilopädie und in der „Gebäudeliste“ auf Seite 166 gibt es mehr Informationen zu diesem Gebäude und anderen, die Wissen hervorbringen.

WUNDER

Manche Wunder können die Technologien Ihrer Zivilisation erheblich verbessern. Das Nationale Wunder Staatliche Hochschule steigert den Reagenzglasertrag Ihrer Zivilisation in der Stadt, in der es gebaut wurde, um 50%. Die Große Bibliothek gewährt Ihrer Zivilisation sofort eine neue Technologie. Im Abschnitt 'Wunder' in der Zivilopädie finden Sie weitere Informationen hierzu.

GROßER WISSENSCHAFTLER

Durch einen Großen Wissenschaftler können Sie sofort eine freie Technologie erlangen oder die Einheit kann eine Akademie-Modernisierung bauen, die wiederum 5 Reagenzgläser pro Runde einbringt, sofern das Geländefeld bewirtschaftet wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101.

RATIONALISMUSZWEIG DER SOZIALPOLITIKEN

Der Rationalismuszweig ist voller Sozialpolitiken, die der Forschung dienlich sind. Dieser Zweig ist ab der Renaissance verfügbar. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Sozialpolitiken“ auf Seite 95.

Die zu erlernende Technologie wählen

Sobald Sie Ihre erste Stadt erbaut haben, erscheint das Menü 'Forschung wählen' und Sie müssen sich für eine Technologie entscheiden, die erforscht werden soll. Sofern Sie ausreichend Reagenzgläser beisammen und diese Technologie erlernt haben, erscheint das Menü 'Forschung wählen' erneut und Sie müssen sich für die nächste Technologie entscheiden. Sie können aus 70 verschiedenen wählen, und sobald Sie all diese erforscht haben, können Sie sich an die "Zukunftstechnologien" wagen, die Ihre Punkte verbessern.



Aktuelles
Forschungsprojekt

Kompletten
Technologiebaum
öffnen

Verfügbare
Forschungsprojekte

Maus darüber
bewegen, um
jeweilige
Schnellinfo
anzuzeigen

Das Menü 'Forschung wählen'

Wenn Sie eine neue Technologie wählen möchten, erscheint das Menü 'Forschung wählen' links auf dem Bildschirm. Oben sehen Sie dann die Technologie, die Sie soeben erlernt haben (beim ersten Mal steht hier 'Landwirtschaft'). Unterhalb finden Sie den Button 'Technologiebaum öffnen' (mehr dazu später) und darunter wiederum eine Liste der Technologien, die momentan verfügbar sind. Neben jeder Technologie erfahren Sie auch die Dauer in Runden, die Sie für diese Technologie benötigen werden, und es erscheinen Symbole, die für die unterschiedlichen Gebäude, Modernisierungen, Wunder usw. stehen, die diese Technologie ermöglicht (oder "freischaltet"). Wenn Sie mit der Maus über ein solches Symbol bzw. eine Technologie fahren, erhalten Sie noch weitere Informationen. Klicken Sie auf eine Technologie, um diese fortan zu erforschen. Das Menü 'Forschung wählen' verschwindet dann und ein großes Symbol in der oberen linken Ecke zeigt die momentan erforschte Technologie sowie die Dauer bis zum Abschluss an.

Ändern der Forschung

Sie können die Technologie, die Sie erforschen, jederzeit ändern. Klicken Sie dazu auf das Technologie-Symbol, während das Technologie-Menü in der oberen linken Ecke aktiv ist. Es erscheint das Menü 'Forschung wählen' und Sie können eine beliebige Technologie wählen, die verfügbar ist. Sie können die aktuelle Technologie später weiter erforschen – die bisherige Forschung geht nicht verloren.

Verfügbare Technologien

Zu Beginn des Spiels sind nur wenige Technologien verfügbar, die Sie erforschen können. Dies sind normalerweise Tierzucht, Bogenschießen, Keramik und Bergbau. Alle weiteren Technologien des Spiels haben mindestens eine andere Technologie als Voraussetzung,



die Sie erlernen müssen, um sie erforschen zu können. Wenn Sie die Voraussetzungen erfüllt haben, erscheint die neu verfügbare Technologie im Menü 'Forschung wählen'. Die Technologien Segeln, Kalender und Schrift setzen z. B. die Keramik voraus, ohne die sie nicht erforscht werden können. Wenn Sie die Keramik erforscht haben, verschwindet sie aus dem Menü 'Forschung wählen' (weil Sie sie bereits kennen) und dafür erscheinen Segeln, Kalender und Schrift.

Manche Technologien setzen die Kenntnis von zwei oder drei anderen Technologien voraus. Diese Technologien erscheinen erst, wenn Sie alle Voraussetzungen erfüllen.

Der riesige Technologiebaum

Um zu sehen, wie das Spiel funktioniert, sollten Sie einen Blick auf den beeindruckenden Technologiebaum werfen. Er zeigt alle Technologien und ihre Verbindungen untereinander an. Sie können auf eine Technologie klicken, um Ihre Zivilisation mit der Forschung beginnen zu lassen. Sollte Ihre Zivilisation noch nicht über die benötigten Technologien verfügen, werden diese automatisch vorher erforscht. Der Technologiebaum zeigt den schnellsten Weg zur gewählten Technologie an und Sie werden die Voraussetzungen in der angezeigten Reihenfolge erforschen.

Der Technologiebaum kann über das Menü 'Forschung wählen' oder die Schnelltaste F5 aufgerufen werden.

Der Wissenschaftssieg

Sobald Sie die entsprechenden Technologien erforscht haben, können Sie ein Raumschiff bauen und es nach Alpha Centauri schicken, um dort eine Kolonie zu gründen. Wenn Ihnen dies gelingt, bevor eine andere Zivilisation auf irgendeine Art gewinnt, erringen Sie einen Wissenschaftssieg.

Im Abschnitt „Sieg und Niederlage“ auf Seite 119 erhalten Sie weitere Informationen dazu, wie man ein Spiel in *Civilization V* gewinnen kann.

BAUTRUPPS UND MODERNISIERUNGEN

Bautrupps sind die Männer und Frauen, die Ihr Reich aufbauen. Sie roden Dschungel und bauen Bauernhöfe, um Ihre Bevölkerung zu versorgen. Sie graben die Minen, um Sie mit kostbarem Gold und mächtigem Eisen zu versorgen. Sie bauen die Straßen, die Ihre Städte verbinden. Bautrupps sind zwar keine Militäreinheiten, aber dennoch enorm *wichtig*.

Modernisierungen steigern die Produktion, den Goldertrag und/oder den Nahrungsertrag von Geländefeldern. Außerdem ermöglichen sie Zugang zu den besonderen Bonussen einiger Ressourcen. Wenn Sie Ihr Land nicht modernisieren, wird Ihre Zivilisation höchstwahrscheinlich von anderen überrannt, die genügend Modernisierungen gebaut haben.

Bautrupps ausbilden

Bautrupps werden wie andere Einheiten in Städten erzeugt.

Bautrupps im Kampf

Bautrupps sind nicht militärische Einheiten. Sie werden gefangen genommen, sobald eine feindliche Einheit ihr Geländefeld betritt, und können auch von Fernangriffen betroffen werden. (Sie heilen wie andere Einheiten, sammeln aber keine Erfahrung und werden nicht befördert.) Bautrupps können nicht angreifen oder anderen Einheiten Schaden zufügen. In gefährlichem Gebiet ist es eine gute Idee, Bautrupps im Verband mit Militäreinheiten zu halten.

Das Bautrupp-Aktionsmenü

Wenn sich ein aktiver Bautrupp auf einem Geländefeld befindet, wo er etwas tun kann – z. B. eine Straße oder Modernisierung bauen oder Land nutzbar machen – wird das entsprechende Aktionsmenü angezeigt. In diesem Menü sehen Sie alle Aktionen, die dem Bautrupp auf diesem Geländefeld zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf eine Aktion, um den Bautrupp arbeiten zu lassen. Diese Aktionen dauern einige Zeit. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Aktion, um zu sehen, wie lange der Bautrupp für diese Aktion braucht.

Land nutzbar machen

Sobald eine Zivilisation über die Technologie "Bergbau" verfügt, können Bautrupps auf Geländefeldern Wald roden. Sobald sie "Bronzeverarbeitung" erforscht haben, können sie Dschungel roden, und sobald sie die "Steinmetzkunst" erlernt haben, können sie Sümpfe trockenlegen. Einmal entfernt, sind diese Geländearten unwiderruflich verloren.

Dauer für Nutzbarmachung

Wald roden: 3 Runden

Dschungel roden: 6 Runden

Sumpf trockenlegen: 5 Runden

Straßen bauen

Sobald eine Zivilisation die Rad-Technologie erforscht hat, können Bautrupps Straßen bauen. Straßen können in freundlich gesinntem, neutralem oder feindlichem Territorium gebaut werden. Sie können auf jedem Geländetyp und jeder Geländeart gebaut werden, außer auf Bergen, Naturwundern und Eis (und natürlich auch nicht auf dem Wasser). Straßen können auch auf Geländefeldern gebaut werden, auf denen sich Ressourcen und/oder Modernisierungen befinden.

Baudauer einer Straße

Es dauert 3 Runden, bis ein Bautrupp auf einem beliebigen Geländefeld eine Straße gebaut hat.

Straßen und Handelswege

Wenn es zwischen Ihrer Hauptstadt und einer Ihrer anderen Städte eine Straße gibt, besteht zwischen diesen Städten ein "Handelsweg". Handelswege geben Ihrer Zivilisation in jeder Runde Goldbonuse. Die Höhe dieser Bonuse hängt von der Größe der entsprechenden Städte ab. (Häfen können auch Handelswege zwischen Küstenstädten einrichten.)

Modernisierungen bauen

Sobald eine Zivilisation die entsprechende Technologie gelernt hat, können ihre Bautrupps Modernisierungen errichten.

Mögliche Bauplätze für Modernisierungen

Modernisierungen können nur an passenden Orten gebaut werden. (Bauernhöfe können zum Beispiel nicht auf Eis gebaut werden, und Minen nicht auf Vieh-Ressourcen.) Das Bautrupp-Aktionsmenü zeigt nur Modernisierungen an, für die Ihre Zivilisation die entsprechenden Technologien besitzt und die auf dem Geländefeld, auf dem sich der Bautrupp befindet, gebaut werden können.

Im Allgemeinen können Bauernhöfe auf jedem Geländefeld gebaut werden, auf dem sich keine Ressource befindet. Wenn eine Ressource vorhanden ist, kann nur die passende Modernisierung gebaut werden.

Dauer des Baus

Jede Modernisierung benötigt eine gewisse Zeit. In Marathonspielen dauert es länger und in Spielen, die in späteren Zeitaltern begonnen wurden, ist die Baudauer reduziert.

Wie lange noch?

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Bautrupp, um zu sehen, wie viel Zeit der aktuelle Bauauftrag noch benötigt.

Modernisierungsprojekte unterbrechen und wiederaufnehmen

Wenn Sie ein laufendes Projekt unterbrechen und dasselbe Projekt später wiederaufnehmen,

wird die bereits investierte Zeit von der Dauer des Projekts abgezogen.
Wenn Sie aber das Projekt wechseln, verfällt jeglicher Fortschritt des vorherigen Projekts.

Bauernhof-Modernisierung

Der Bauernhof ist die früheste und gebräuchlichste Modernisierung. Alle Zivilisationen erhalten zu Beginn des Spiels die Technologie "Landwirtschaft". Bauernhöfe können auf den meisten Geländefeldern und auf vielen Ressourcen gebaut werden.

Erforderliche Technologie: Landwirtschaft (bei Spielbeginn erhalten)

Mögliche Bauplätze: Überall außer auf Eis, Bergen und Naturwundern. Bauernhöfe steigern den Ertrag um 1 Nahrung.

Baudauer: 6 Runden

Wald: Bauernhöfe können auf bewaldeten Geländefeldern gebaut werden, sobald Sie über die Technologie „Bergbau“ verfügen. Beim Bau des Bauernhofs wird der Wald gerodet.

Baudauer: 10 Runden

Dschungel: Bauernhöfe können im Dschungel gebaut werden, sobald Sie über die Technologie „Bronzeverarbeitung“ verfügen. Beim Bau des Bauernhofs wird der Dschungel gerodet.

Baudauer: 13 Runden

Sumpf: Bauernhöfe können im Sumpf gebaut werden, sobald Sie über die Technologie „Steinmetzkunst“ verfügen. Beim Bau des Bauernhofs wird der Sumpf trockengelegt.

Baudauer: 12 Runden

Zugang zu Ressourcen: Bauernhöfe haben Zugriff auf die Ressource „Weizen“ und steigern den Ertrag des Geländefelds um 1 Nahrung.

Minen-Modernisierung

Die Modernisierung "Mine" kann gebaut werden, sobald Ihre Zivilisation über die Technologie "Bergbau" verfügt. Sie kann die Produktion vieler Geländefelder steigern und ermöglicht den Zugang zu verschiedenen Ressourcen. Minen sind genauso wichtig wie Bauernhöfe.

Erforderliche Technologie: Bergbau

Mögliche Bauplätze: Minen können nur auf Hügeln oder Ressourcen-Geländefeldern errichtet werden. Minen steigern den Ertrag eines Geländefelds um 1 Produktion.

Baudauer: 6 Runden

Wald: Minen können auf bewaldeten Geländefeldern gebaut werden. Beim Bau der Mine wird der Wald gerodet.

Baudauer: 10 Runden.

Dschungel: Minen können im Dschungel gebaut werden, sobald Sie über die Technologie „Bronzeverarbeitung“ verfügen. Beim Bau der Mine wird der Dschungel gerodet.

Baudauer: 13 Runden

Sumpf: Minen können im Sumpf gebaut werden, sobald Sie über die Technologie „Steinmetzkunst“ verfügen. Beim Bau der Mine wird der Sumpf trockengelegt.

Baudauer: 12 Runden

Zugang zu Ressourcen: Minen ermöglichen den Zugang zu Eisen, Kohle, Aluminium, Uran, Edelsteinen, Gold und Silber. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Ressourcen“ auf Seite 36.

Spezielle Festungsmodernisierung

Die Spezialmodernisierung Festung wird von Bautrupps nur in freundlich gesinntem oder neutralem Territorium errichtet und bietet dort Militäreinheiten Schutz. Sie kann auf jeglichen Ressourcen gebaut werden, aber eine Festung auf einer anderen Modernisierung zerstört diese. Wenn eine nicht freundlich gesinnte Einheit das Geländefeld betritt oder das Geländefeld in den Besitz einer anderen Zivilisation übergeht, wird die Festung zerstört.

Verteidigungsbonus der Festung: 50%

JAGDLAGER

Erforderliche Technologie: Fallenstellen

Baudauer: 6 Runden

Zugang zu Ressourcen: Elfenbein, Pelz, Wild

SÄGEWERK

Sägewerke steigern den Ertrag eines bewaldeten Geländefelds um 1 Produktion, ohne den Wald zu zerstören.

Erforderliche Technologie: Maschinenbau

Baudauer: 6 Runden

Mögliche Bauplätze: Wald

ÖLQUELLE

Erforderliche Technologie: Biologie

Baudauer: 8 Runden

Zugang zu Ressourcen: Öl (an Land; für Ölvorkommen auf See ist die Bohrinselform erforderlich)

WEIDE

Erforderliche Technologie: Tierzucht

Baudauer: 7 Runden

Zugang zu Ressourcen: Pferd, Vieh, Schafe

PLANTAGE

Erforderliche Technologie: Kalender

Baudauer: 5 Runden

Zugang zu Ressourcen: Bananen, Färbemittel, Seide, Gewürze, Zucker, Baumwolle, Wein, Räucherwerk

STEINBRUCH

Erforderliche Technologie: Steinmetzkunst

Baudauer: 7 Runden

Zugang zu Ressourcen: Marmor

HANDELSPOSTEN

Der Handelsposten steigert den Ertrag eines Geländefelds um 2 Gold. Er ermöglicht keinen Zugang zu Ressourcen.

Erforderliche Technologie: Fallenstellen

Baudauer: 6 Runden

Mögliche Bauplätze: Überall außer auf Eis.

Straßen und Modernisierungen plündern

Feindliche Einheiten können Straßen und Modernisierungen "plündern" und sie so zeitweise nutzlos machen – keine Ressourcen, kein Fortbewegungsbonus und so weiter. Es ist, als sei die Straße oder die Modernisierung nie gebaut worden.

Eine Einheit kann sogar die Modernisierung der eigenen Zivilisation plündern (üblicherweise, um sie nicht an eine andere Zivilisation fallen zu lassen, die gerade dabei ist, eine Stadt der ersten Zivilisation zu erobern).

Eine Einheit, die eine Modernisierung plündert, kann einen Goldbonus erhalten, aber verbraucht einen Fortbewegungspunkt.

Straßen und Modernisierungen reparieren

Ein Bautrupp kann eine geplünderte Straße oder Modernisierung reparieren. Die Reparatur einer Straße oder Modernisierung dauert 3 Runden.

Fischerboote und Bohrseln

Wasser-Modernisierungen werden bei Plünderungen komplett zerstört. Sie können nicht repariert werden, sondern müssen neu gebaut werden (was ein weiteres Arbeitsboot verbraucht). Schützen Sie Ihre Wasser-Modernisierungen gut!

Modernisierungen von Großen Persönlichkeiten

Große Persönlichkeiten können Spezialmodernisierungen errichten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101.

BAUTRUPP-AKTIONEN



Straße bauen: Errichten Sie eine Straßen-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld. Straßen können auf allen passierbaren Land-Geländefeldern gebaut werden.



Eisenbahn bauen: Errichten Sie eine Eisenbahn-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld. Eisenbahnen können auf allen passierbaren Land-Geländefeldern errichtet werden.



Bauernhof bauen: Errichten Sie eine Bauernhof-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld. Bauernhöfe erhöhen die Nahrungsproduktion des Geländefelds. Manche Ressourcen wie Weizen können nur genutzt werden, wenn der Bauernhof auf dem entsprechenden Geländefeld errichtet wird.



Mine bauen: Errichten Sie eine Minen-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld, um die Produktion zu verbessern. Manche Ressourcen wie Eisen oder Edelsteine können nur genutzt werden, wenn Minen vorhanden sind.



Handelsposten bauen: Errichten Sie eine Handelsposten-Modernisierung auf dem aktuellen Geländefeld, um die dortige Goldproduktion zu steigern.



Sägewerk bauen: Errichten Sie ein Sägewerk auf dem aktuellen Geländefeld, das mit Wald bedeckt sein muss. Sägewerke generieren zusätzliche Produktion.



Weide bauen: Errichten Sie eine Weide auf dem ausgewählten Geländefeld. Ressourcen wie Pferde oder Vieh erfordern Weiden.



Jagdlager bauen: Errichten Sie ein Jagdlager auf dem gewählten Geländefeld und ermöglichen so die Nutzung von Ressourcen wie Pelz und Wild.



Plantage bauen: Errichten Sie eine Plantage auf dem aktuellen Geländefeld. Plantagen sind zur Nutzung vieler Luxusgüter notwendig.



Steinbruch bauen: Errichten Sie einen Steinbruch auf dem aktuellen Geländefeld. Marmorressourcen können nur genutzt werden, wenn Steinbrüche auf ihnen errichtet werden.



Ölquelle bauen: Errichten Sie eine Ölquelle auf dem aktuellen Geländefeld, um die Ressource Öl zu nutzen.



Dschungel roden: Weisen Sie Ihren Bautrupp an, den Dschungel auf dem gewählten Geländefeld zu roden. Dies neutralisiert alle Vorteile, die der Dschungel bietet.



Wald roden: Ordnen Sie Ihren Bautrupp an, den Wald auf dem gewählten Geländefeld zu roden. Dies neutralisiert alle Vorteile, die der Wald bietet.



Sumpf trockenlegen: Ordnen Sie Ihren Bautrupp an, den Sumpf auf dem gewählten Geländefeld trockenzulegen.



Straße entfernen: Ordnen Sie Ihren Bautrupp an, sämtliche Straßen oder Eisenbahnstrecken auf dem gewählten Geländefeld zu entfernen.



Reparatur: Reparieren Sie sämtlichen Schaden, der durch Einheitenplünderungen verursacht wurde. Die Modernisierung und sämtliche Ressourcen auf diesem Geländefeld können erst nach der Reparatur wieder genutzt werden.



Modernisierungen bauen (automatisch): Automatisiert alle Aktionen Ihres Bautrupps. Die Einheit arbeitet, bis Sie die Automatisierung beenden.

ARBEITSBOOTE

Arbeitsboote sind spezielle Bautrupps, die in Küstenstädten erzeugt werden. Sie können im Wasser Fischerboote und Bohrrinseln errichten. Anders als normale Bautrupps werden Arbeitsboote beim Bau einer Modernisierung verbraucht.



Bohrrinsel bauen: Weisen Sie die Einheit an, eine Bohrrinsel auf einer Ölressource im Ozean zu errichten. Die Einheit wird dabei verbraucht.

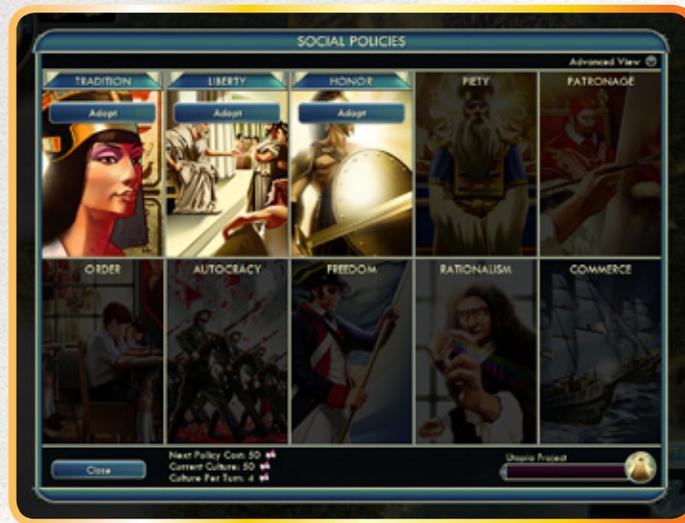


Fischerboote: Das Arbeitsboot errichtet ein Fischerboot an der Küste und wird dabei verbraucht.

SOZIALPOLITIKEN

Sozialpolitiken reflektieren Ihre Entscheidung darüber, wie Sie Ihr Volk regieren wollen. Sind Sie ein autoritärer Herrscher und opfern Sie die Freiheit der Disziplin und der gesteigerten Produktivität? Bauen Sie ein starkes Militär in Ihrer Zivilisation auf oder konzentrieren Sie sich auf Kultur und die Ausdehnung Ihrer Grenzen? Soll Ihre Zivilisation eine Monarchie oder eine Demokratie sein? Es stehen Ihnen zehn Zweige zur Auswahl, die alle verschiedene Aspekte der Regierung repräsentieren.

Sozialpolitiken haben einen direkten Einfluss auf den Verlauf des Spiels. Manche steigern die Produktion in Ihren Städten, manche generieren mehr Wohlstand und wieder andere helfen Ihnen, ein mächtigeres Militär aufzubauen. Bei Politiken gibt es keine richtigen oder falschen Entscheidungen. Eine bestimmte Politik mag für Ihre derzeitige Situation die beste sein oder Ihrem persönlichen Spielstil einfach am besten entsprechen. Probieren Sie es einfach und finden Sie es selbst heraus.



Politiken gliedern sich in zehn Zweige, die jeder (nach ihrer Einführung) einen Baum mit fünf verschiedenen Politiken freischalten. Schalten Sie einzelne Politiken frei, um die beschriebenen Vorteile oder sogar einen Kultursieg zu erlangen.

Sozialpolitiken erwerben

Sobald Sie genügend Kulturpunkte haben, können Sie eine Sozialpolitik freischalten und einführen. Dies hängt von der eingestellten Schwierigkeitsstufe ab. Bei der Schwierigkeit "Siedler" beispielsweise wird die erste Sozialpolitik bei 15 Kulturpunkten verfügbar und bei der Schwierigkeit "Prinz" wird sie bei 25 Kulturpunkten freigeschaltet; alle weiteren kosten ein wenig mehr. Die Kosten für Sozialpolitiken steigen mit jeder neuen Politik, die Sie einführen. Fahren Sie mit der Maus über das Kultursymbol in der Statusleiste, um zu sehen, wie viel Kultur sie besitzen und wann die nächste Politik verfügbar sein wird. Im Abschnitt über Kultur erhalten Sie weitere Informationen darüber, wie Sie mehr Kultur erlangen können.

Wenn Sie ausreichend Kultur besitzen, werden Sie benachrichtigt, sobald Sie am Zug sind. Klicken Sie dann auf das Sozialpolitik-Symbol rechts oben (neben den Beratern), um das Sozialpolitik-Menü zu öffnen. Wenn Sie in dieser Runde keine Sozialpolitik wählen möchten, können Sie mit rechts auf die Benachrichtigung klicken, um sie zu verwerfen. (Das Spiel wird Sie aber nicht erneut daran erinnern, also kann das riskant sein.) Hier können Sie wählen, ob Sie einen neuen Zweig einführen oder eine neue Politik innerhalb eines freigeschalteten Zweiges freischalten möchten. Wenn Sie sich alle Sozialpolitiken ansehen möchten (nicht nur jene, die Sie freigeschaltet haben), klicken Sie oben im Menü auf 'Erweiterte Ansicht'.

Wenn Sie genug Kultur haben, klicken Sie auf 'Politik einführen', um den entsprechenden Zweig zu erforschen. Sie müssen erst Punkte ausgeben, um den Zweig einzuführen, bevor Sie einzelne Politiken freischalten. Jede Einführung eines Zweiges bringt sofortige Vorteile mit sich, und die einzelnen Politiken eines jeden Zweiges bringen mehr Bonusse der gleichen Art.

Einige Zweige (z. B. Autokratie und Freiheit) können nicht gleichzeitig freigeschaltet werden, und einige Zweige werden erst verfügbar, wenn ein späteres Zeitalter erreicht wird.

Zweige der Sozialpolitik

Es können zehn verschiedene Politikzweige erkundet werden, von denen jeder eine andere Art des Regierens beschreibt. Jeder Zweig bietet bei seiner Einführung einen sofortigen Bonus und jede individuelle Politik bietet bei ihrer Einführung einen ähnlichen Bonus.



Tradition

Den Zweig der Tradition sollten vor allem kleine Reiche wählen, da viele seiner Politiken die Hauptstadt direkt verbessern. Die Einführung der Tradition bringt einen sofortigen Nahrungsbonus von +1 pro Runde in der Hauptstadt mit sich. Die Tradition ist zu Beginn des Spiels verfügbar.

Unabhängigkeit

Unabhängigkeit eignet sich gut für Zivilisationen, die ihren Einfluss über andere schnell erweitern wollen. Die Produktion aller Siedler einer solchen Zivilisation läuft 50% schneller ab. Unabhängigkeit ist zu Beginn des Spiels verfügbar und kann nicht gleichzeitig mit der Autokratie aktiv sein.

Ehre

Wenn Sie Ehre wählen, steigt die Effektivität der Armeen und des Militärs Ihrer Zivilisation. Bei der Einführung gewährt diese Politik allen Einheiten einen Kampfbonus von 25% gegen Barbaren und Sie erhalten jedes Mal einen praktischen Hinweis, wenn ein neues Barbarenlager im erschlossenen Territorium auftaucht. Ehre ist zu Beginn des Spiels verfügbar.

Frömmigkeit

Frömmigkeit fördert die Zufriedenheit und Kultur in der Zivilisation, die sie einführt, und bringt für die Zufriedenheit der Zivilisation einen sofortigen Bonus von zwei Punkten mit sich. Die

Frömmigkeit wird verfügbar, wenn die Klassik erreicht wird, und kann nicht gleichzeitig mit dem Rationalismus aktiv sein. Wenn Sie einen Kultursieg erreichen wollen, ist dies ein guter Anfang, da dieser Zweig die Kultur und freie Politiken verbessert.

Patronat

Das Patronat ist eine geeignete Politik für alle, die ihre Freundschaft mit Stadtstaaten fördern wollen. Ab der Einführung sinkt der Einfluss um 25% langsamer als sonst. Das Patronat wird mit Beginn des Mittelalters verfügbar.

Wirtschaft

Die Wirtschaft bietet Bonusse sowohl für die Zivilisationen, deren Schwerpunkt auf der Seefahrt liegt, als auch für diejenigen, die viel Gold produzieren. Dieser Zweig erhöht die Goldproduktion in der Hauptstadt um 25%. Die Wirtschaft wird auch beim Eintritt in das Mittelalter freigeschaltet.

Rationalismus

Der Rationalismuszweig verbessert die Fähigkeit der Zivilisation, Wissenschaft zu generieren und zu nutzen, und wird mit der Renaissance verfügbar. Mit der Einführung dieses Zweiges beginnt für die Zivilisation ein Goldenes Zeitalter, das fünf Runden lang andauert. Der Rationalismus kann nicht zur gleichen Zeit aktiv sein wie die Frömmigkeit.

Freiheit

Freiheit gewährt Bonusse für Kultur und Spezialistenproduktion. Mit diesem Zweig generiert die Spezialisten-Bevölkerung in Städten nur halb so viel Unzufriedenheit wie normal. Freiheit wird in der Renaissance verfügbar und kann nicht gleichzeitig mit Autokratie aktiviert sein.

Ordnung

Wer eine riesige, ausgedehnte Zivilisation gründen will, sollte sich der Ordnung verschreiben, denn die Stärke eines Reiches beruht auf der Anzahl der Städte, die es umfasst. Durch Ordnung steigt die Produktionsrate aller Gebäude um 25%. Sie wird verfügbar, sobald Sie das Industriezeitalter erreichen.

Autokratie

Dieser Zweig ist auf diejenigen zugeschnitten, die sich nichts mehr wünschen, als ihre Gegner unter dem Gewicht ihrer Stiefel zu zerquetschen. Er eignet sich optimal für Spieler, die einen Herrschaftssieg anstreben. Autokratie reduziert die Kosten des Einheiten-Unterhalts um 33% und ermöglicht es so der Zivilisation, eine noch größere Armee aufzustellen, die aber nicht mehr kostet. Diese Politik ist ab dem Industriezeitalter verfügbar und kann nicht gleichzeitig mit Unabhängigkeit oder Freiheit aktiviert sein.

Kultursieg

Wenn Sie fünf verschiedene Zweige des Sozialpolitik-Menüs vollständig erkunden, schalten Sie das "Utopia-Projekt" frei. Die Ausführung dieses Projekts bringt Ihnen einen Kultursieg! Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Sieg und Niederlage“ auf Seite 119.

STADTSTAATEN

Stadtstaaten sind die kleineren politischen Gebilde in *Civilization V*. Sie können das Spiel nicht gewinnen und stellen keine Konkurrenz für Sie dar, aber sie können Ihnen Weg zum Erfolg in hohem Maße ebnen oder versperren. Sie können sich mit Stadtstaaten anfreunden und daraus erhebliche Vorteile ziehen; Sie können sie ignorieren und sich auf größere, wichtigere Gegner konzentrieren; oder Sie können sie erobern und ausplündern. Das liegt ganz bei Ihnen.

Typen von Stadtstaaten

Es gibt drei verschiedene Arten von Stadtstaaten. Jede bringt Ihnen bestimmte Vorteile, wenn Sie sich mit dem Stadtstaat anfreunden oder verbünden.



Kultiviert

Ein kultivierter Stadtstaat hilft Ihnen, Ihre eigene Kultur zu verbessern.

Maritim

Ein maritimer Stadtstaat kann Ihrer Zivilisation Nahrung verschaffen.

Militaristisch

Ein militaristischer Stadtstaat kann Ihrer Armee Einheiten liefern.

Mit Stadtstaaten kommunizieren

Um mit einem Stadtstaat zu kommunizieren, müssen Sie ihn erst einmal finden. Wenn eine Ihrer Einheiten auf einen Stadtstaat trifft, wird dieser Ihnen verraten, welchem Typ er angehört, und Ihnen oft auch Gold schenken. (Wieder ein guter Grund, die Welt zu erforschen!)

Nach dem Kennenlernen kann es sein, dass der Stadtstaat sich von Zeit zu Zeit meldet und Sie bittet, "Missionen" auszuführen. Wenn Sie den Stadtstaat kontaktieren möchten, können Sie dazu das Diplomatie-Menü verwenden oder einfach auf die Stadt klicken.

Stadtstaaten-Einfluss

Ihre Beziehung zu den verschiedenen Stadtstaaten wird durch "Einflusspunkte" dargestellt. Dieser Wert fängt normalerweise bei Null an und wird durch Ihre Aktionen vermehrt oder verringert (er kann sogar ziemlich negativ werden!). Ihre derzeitige Einflussstufe finden Sie auf dem Banner des Stadtstaates.

GOLD: EINE LOHNENDE INVESTITION!

Eine der kostengünstigsten Arten, mehr Einflusspunkte zu gewinnen, besteht darin, einem Stadtstaat Gold zu schenken. Klicken Sie dazu auf den Stadtstaat selbst und wählen Sie dann den entsprechenden Menüpunkt aus.

EINHEITEN SCHENKEN

Sie können einem Stadtstaat auch Einheiten schenken, indem Sie z. B. die Einheit in das Territorium des Stadtstaates bewegen und dann im Aktionsmenü der Einheit auf 'Einheit schenken' klicken. (Sie können auch jederzeit Einheiten über den Diplomatie-Bildschirm des Stadtstaates verschenken.) Allerdings stellt Gold meist ein besseres Geschenk dar, außer wenn der Stadtstaat ausdrücklich um Einheiten gebeten hat.

NICHTS TUN

Wenn Sie gar nichts tun, gehen Ihre Einflusspunkte mit der Zeit gegen Null. Wenn der Wert positiv ist, nimmt er in jeder Runde ein klein wenig ab. Ein negativer Wert erhöht sich in jeder Runde ein bisschen. (Der genaue Betrag kann aufgrund des Charakters des Stadtstaates variieren.) Wenn Sie also weiterhin positive Beziehungen zu einem Stadtstaat unterhalten möchten, sollten Sie ihm immer mal wieder ein Geschenk machen oder eine Mission ausführen.

UNBEFUGTES EINDRINGEN

Beachten Sie, dass Sie für jede Ihrer Einheiten, die sich unerlaubt im Territorium eines Stadtstaates befindet, pro Runde eine Handvoll Einflusspunkte verlieren. Wenn Sie mit einem Stadtstaat befreundet sind, können Sie ohne negative Folgen sein Territorium betreten.

Einflussstufen

DAUERKRIEG

Sie haben diesen Stadtstaat dermaßen verärgert, dass er nie wieder mit Ihnen Frieden schließen wird. Das kann passieren, wenn Sie zu viele Stadtstaaten in Ihrer Umgebung einkassiert haben; die Überlebenden tun sich dann zusammen und versuchen, Ihnen ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Es sind dann keine Verhandlungen mehr möglich; Sie können nur noch versuchen, sich nach Kräften zu wehren.

KRIEG

Wenn zwischen Ihnen und einem Stadtstaat Krieg herrscht, bleibt Ihr Einfluss negativ und Sie bekommen ganz sicher auch nichts geschenkt. Wenn es sich aber nicht um einen Dauerkrieg handelt und der Stadtstaat kein Verbündeter von einem Ihrer Feinde ist, wird er einem Friedensvertrag immer zustimmen.

NEUTRAL

Der Stadtstaat ist Ihnen gegenüber weder positiv noch negativ eingestellt. Sie können ihm Gold schenken oder Missionen ausführen, um Ihre Einflussstufe zu erhöhen, oder Sie können Einflusspunkte verlieren, indem Sie unbefugt eindringen und dergleichen.

FREUNDE

Wenn Sie mit einem Stadtstaat befreundet sind, macht er Ihnen von Zeit zu Zeit Geschenke – ein kultivierter Stadtstaat gibt Ihnen Kultur, ein maritimer Stadtstaat Nahrung und ein militaristischer Stadtstaat Militäreinheiten.

VERBÜNDETE

Wenn Sie mit einem Stadtstaat verbündet sind, genießen Sie alle Vorteile einer Freundschaft in noch höherem Maße. Zusätzlich erhalten Sie alle Luxusgüter und strategischen Ressourcen des Stadtstaates. Es kann immer nur eine einzige Zivilisation mit einem Stadtstaat verbündet sein. Wenn mehrere infrage kämen, erhält die Zivilisation mit den meisten Einflusspunkten den Zuschlag.

Stadtstaaten-Missionen

Von Zeit zu Zeit geben Stadtstaaten "Missionen" bekannt – sie werden beispielsweise von Barbaren heimgesucht, möchten etwas über Naturwunder in Erfahrung bringen oder werden von einer anderen Zivilisation angegriffen und brauchen Verbündete.

Wenn es Ihnen gelingt, die Mission zu erfüllen, bevor eine andere Zivilisation das tut, erhalten Sie Einflusspunkte bei diesem Stadtstaat.

Krieg der Stadtstaaten

Sie können einem Stadtstaat jederzeit den Krieg erklären, entweder über den Diplomatie-Bildschirm, oder indem Sie einer Ihrer Einheiten befehlen, eine Einheit oder Siedlung des Stadtstaates anzugreifen. Sie können einem Stadtstaat über den Diplomatie-Bildschirm den Frieden anbieten, oder indem Sie auf die Stadt klicken.

Bedenken Sie: Wenn Sie zu häufig Stadtstaaten angreifen, werden Ihnen viele den Krieg erklären und Sie können keinen Frieden mehr mit ihnen schließen. Das kann ziemlich unangenehm werden, wenn Sie nicht darauf vorbereitet sind.

Einen Stadtstaat befreien

Wenn eine andere Zivilisation einen Stadtstaat eingenommen hat und Sie ihn ihr wieder abnehmen, haben Sie die Option, diesen Stadtstaat zu "befreien". In diesem Fall erhalten Sie auf der Stelle jede Menge Einflusspunkte für diesen Stadtstaat. Außerdem wird der Stadtstaat bei den Wahlen zum "Weltherrscher" auf jeden Fall für Sie stimmen (siehe unten).

Diplomatiesieg

Sie erringen einen Diplomatiesieg, wenn Sie die Wahl zum Weltherrscher gewinnen, nachdem die Vereinten Nationen errichtet wurden. Dabei stimmen die Stadtstaaten für den Regenten mit der höchsten Einflussstufe, es sei denn, sie wurden durch eine Zivilisation "befreit". In diesem Fall werden sie ihren Befreier wählen. (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "Sieg und Niederlage".)

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN



Große Persönlichkeiten sind diejenigen Künstler, Händler, Ingenieure, Wissenschaftler und Kämpfer, die eigenhändig die Entwicklung der Zivilisation bestimmen können. Es handelt sich um Persönlichkeiten wie Leonardo da Vinci, Andrew Carnegie, Louis Pasteur und Robert E. Lee. Große Persönlichkeiten sind sehr mächtig. Große Persönlichkeiten sind cool.

Es gibt fünf Arten von Großen Persönlichkeiten: Große Künstler, Große Ingenieure, Große Händler, Große Wissenschaftler und Große Generäle. Die ersten vier sind sich in ihrer Funktionsweise ähnlich, Große Generäle weichen aber etwas ab: Sie werden anders generiert und haben andere Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Große Generäle werden weiter unten noch genauer erläutert. Beschäftigen wir uns zuerst mit den vier anderen Arten von Großen Persönlichkeiten.

Große Persönlichkeiten generieren

Große Künstler, Ingenieure, Händler und Wissenschaftler werden von Spezialisten und Wundern in den Städten erschaffen, die "Große-Persönlichkeit-Punkte" (GP-Punkte) generieren. Städte generieren entweder keine Große-Persönlichkeit-Punkte, nur eine bestimmte Art von GP-Punkten oder verschiedene Arten von GP-Punkten. Die GP-Punkte werden pro Stadt einzeln verwaltet. (Kyoto z. B. generiert in jeder Runde einen Künstler- und zwei Ingenieur-GP-Punkte. Nach drei Runden sind das drei Künstler- und sechs Ingenieur-GP-Punkte. Die beiden Punktearten werden nicht zusammengefasst.)

Hat eine Stadt von einer bestimmten GP-Punkteart genug, werden die Punkte eingesetzt, um eine entsprechende Große Persönlichkeit auszubilden. Sobald eine Große Persönlichkeit erschaffen wurde, wird die Punktzahl für die nächste Große Persönlichkeit in allen Städten des Spielers erhöht.

Angenommen, ein Spieler benötigt 10 GP-Punkte für eine Große Persönlichkeit. Im vorherigen Beispiel hätte Kyoto nach fünf Runden genug Ingenieur-GP-Punkte. Nach der Erschaffung des Großen Ingenieurs hätte Kyoto dann keine Großen-Ingenieur-Punkte und 5 Großen-Künstler-Punkte übrig, und die benötigte Punktzahl für die nächste Große Persönlichkeit würde auf, sagen wir, 15 Punkte steigen. Nach acht weiteren Runden hätte Kyoto 13 Großen-Künstler-Punkte und 16 Großen-Ingenieur-Punkte und könnte einen weiteren Großen Ingenieur ausbilden.

Beachten Sie, dass ein Garten die Rate steigert, mit der Sie Große Persönlichkeiten generieren, und dass die Sozialpolitik "Kriegerkodex" sofort einen Großen General mit sich bringt.

Fähigkeiten Großer Persönlichkeiten

Jede Art von Großer Persönlichkeit verfügt über drei Fähigkeiten (siehe aber auch "„Der Große General“ auf Seite 104).

- Mit ihrer Hilfe kann ein "Goldenes Zeitalter" eingeleitet werden.
- Mit ihrer Hilfe kann eine Spezialmodernisierung gebaut werden.
- Sie besitzen eine weitere Spezialfähigkeit.

Beachten Sie, dass die Namen der Großen Persönlichkeiten keine Auswirkungen auf das Spiel haben. Beethoven und da Vinci sind beides Große Künstler und beide sind gleich mächtig.

GOLDENES ZEITALTER

Ein "Goldenes Zeitalter" ist eine Zeit, in der eine Zivilisation besonders produktiv ist. Während eines Goldenen Zeitalters produziert jedes Geländefeld, das Gold produziert, eine zusätzliche Goldeinheit und jedes Feld mit Produktion (Hammer) produziert einen zusätzlichen Hammer. (Dies zeigt natürlich nur dann Wirkung, wenn Bürger die Geländefelder bewirtschaften.) Die Dauer des Goldenen Zeitalters hängt vom Schwierigkeitsgrad und dem Spieltempo ab und reduziert sich jedesmal, wenn eine Große Persönlichkeit verwendet wird, um ein Goldenes Zeitalter zu beginnen. (Die Dauer beträgt jedoch immer mindestens 3 Runden). Die Große Persönlichkeit verschwindet, wenn er oder sie ein Goldenes Zeitalter einläutet.

SPEZIALMODERNISIERUNG

Jede Art von Großer Persönlichkeit kann eingesetzt werden, um auf einem Geländefeld innerhalb der Grenzen Ihrer Zivilisation eine Spezialmodernisierung zu bauen. Die Auswirkungen von Spezialmodernisierungen hängen davon ab, welche Große Persönlichkeit sie baut. Die Spezialmodernisierung eines Großen Künstlers generiert z. B. Kultur, während die eines Großen Händlers Gold generiert.

Eine Spezialmodernisierung muss auch bewirtschaftet werden, damit sie Vorteile bringt. Sie kann wie jede andere Modernisierung geplündert und repariert werden. Wird sie auf einer Ressource gebaut, *versperrt* die Spezialmodernisierung den Zugang zur Ressource.

Beachten Sie, dass Sie die Große Persönlichkeit aus der Stadt heraus in Ihr Territorium bewegen müssen, um eine Spezialmodernisierung zu bauen.

SPEZIALFÄHIGKEIT

Die Spezialfähigkeiten Großer Persönlichkeiten können sich stark auf das Spiel auswirken. Jede Art von Großer Persönlichkeit besitzt eine eigene Spezialfähigkeit. Bei einigen (aber nicht allen) Spezialfähigkeiten wird die Große Persönlichkeit verbraucht.

Großer Künstler



SPEZIALMODERNISIERUNG: WAHRZEICHEN

Eine Wahrzeichen-Modernisierung bringt der Stadt sehr viel Kultur ein.

SPEZIALFÄHIGKEIT: KULTURSCHOCK

Ein Großer Künstler kann "Kulturschock" auf jedes Geländefeld anwenden, das in Ihrem Territorium liegt oder daran angrenzt. Das betroffene Feld und alle sechs benachbarten Felder werden sofort Ihrem Territorium annektiert.

Der Kulturschock "bekehrt" fremde Territorien zu Ihren Territorien, er bekehrt aber keine fremden Städte (eine fremde Stadt findet sich aber vielleicht plötzlich mitten in Ihrem Gebiet

wieder). Ein fremdes Gebiet zu bekehren ist nicht automatisch ein kriegerischer Akt, aber einige Zivilisationen empfinden es natürlich als offensives Verhalten. Beachten Sie, dass ein anderer Künstler das Gebiet später wieder bekehren kann. Es gibt keine Einschränkung, wie oft ein Geländefeld während des Spiels bekehrt werden kann.

Großer Ingenieur



SPEZIALMODERNISIERUNG: FABRIKANLAGE

Sie können einen Ingenieur einsetzen, um eine Fabrikanlage zu bauen. Solange sie in Betrieb ist, steigert die Fabrikanlage die Produktion (Hammer) in Ihrer Stadt enorm.

SPEZIALFÄHIGKEIT: PRODUKTION BESCHLEUNIGEN

Sie können einen Großen Ingenieur einsetzen, um die Produktion in einer Stadt plötzlich zu steigern. Die Produktion dient mit sofortiger Wirkung allem, was in der Stadt ausgebildet oder gebaut wird – Einheiten, Gebäude oder Wunder. Die Produktion reicht meist aus, um – mit Ausnahme der allergrößten Wunder – alles zu vollenden, und verkürzt die Produktionszeit deutlich.

Großer Händler



SPEZIALMODERNISIERUNG: ZOLLAMT

Sie können einen Großen Händler einsetzen, um ein Zollamt zu bauen. Solange es in Betrieb ist, generiert das Zollamt jede Runde viel Gold für seine Stadt.

SPEZIALFÄHIGKEIT: HANDELSMISSION

Wenn er innerhalb der Grenzen eines Stadtstaates ist, können Sie einen Großen Händler verwenden, um eine "Handelsmission" im Stadtstaat durchzuführen. Sie liefert Ihnen viel Gold und verbessert die Beziehung Ihrer Zivilisation zum Stadtstaat.

Großer Wissenschaftler



SPEZIALMODERNISIERUNG: AKADEMIE

Sie können einen Großen Wissenschaftler einsetzen, um eine Akademie zu bauen. Solange sie in Betrieb ist, steigert die Akademie die Wissenschaft in Ihrer Stadt enorm.

SPEZIALFÄHIGKEIT: TECHNOLOGIE ENTDECKEN

Sie können Ihren Großen Wissenschaftler einsetzen, um sofort eine neue Technologie zu erlernen. Es muss nicht die Technologie sein, an der Sie gerade arbeiten. Sie können eine beliebige verfügbare Technologie wählen.

Der Große General



Der Große General ist etwas anders als andere Große Persönlichkeiten. Große Generäle werden nicht von Spezialisten in Städten generiert, sondern sie entstehen im Kampf. Wenn eine Ihrer Militäreinheiten EP erhält, generiert Ihre Zivilisation Große-General-Punkte. Wenn Sie ausreichend Punkte haben, erhalten Sie einen Großen General. Dann steigt die Punktzahl, die für den nächsten Großen General benötigt wird. (Hinweis: Wenn eine erfahrene Einheit stirbt, wird ein Teil ihrer EP von den Großen-General-Punkten abgezogen.) Sie können einen Großen General auch verdienen, indem Sie die Kriegerkodex-Sozialpolitik einführen oder indem Sie das Brandenburger Tor bauen.

SPEZIALMODERNISIERUNG: ZITADELLE

Die Zitadelle verleiht jeder Einheit, die sie besetzt, einen großen Verteidigungsbonus. Außerdem erleidet jede feindliche Einheit Schaden, die ihre Runde neben der Zitadelle beendet. Beachten Sie, dass die Zitadelle nur funktioniert, wenn sie in Ihrem Territorium liegt. Bei einem Kulturschock, z. B., würde sie den Besitzer wechseln und nur für den anderen Spieler Vorteile bringen.

SPEZIALFÄHIGKEIT: KAMPFBONUS

Ein Großer General verleiht allen freundlich gesinnten Einheiten im Umkreis von zwei Geländefeldern einen Kampfbonus. Der Kampfbonus trifft auf alle Kampfarten zu: Nahkampf, Fernkampf, Verteidigung usw.

Fortbewegung Großer Persönlichkeiten

Große Persönlichkeiten können sich genauso fortbewegen wie alle anderen Einheiten. Sie sind nicht kampffähig, können also nicht in einem Verband auf einem Geländefeld mit anderen nicht kampffähigen Einheiten (Bautrupps, Siedler) sein. Sie können aber mit einer Militäreinheit zu einem Verband gehören. Betritt eine feindliche Einheit das Geländefeld einer Großen Persönlichkeit, wird die Große Persönlichkeit automatisch zerstört (der Gegner bekommt sie nicht).

GOLD

Ah, Gold! Gold ist einfach toll. Man kann es benutzen, um eine Armee aufzustellen, ein Straßennetzwerk zu errichten, Gebäude und Wunder zu bauen, sich die Freundschaft eines Stadtstaats zu erkaufen oder eine feindliche Zivilisation zu bestechen.

Mit Geld kann man vielleicht keine Liebe kaufen, aber für ein Atom-U-Boot mit Atomraketen reicht es.

WIE MAN GOLD BEKOMMT

Gold erhält man aus einer Vielzahl von Quellen. Das meiste Gold erhalten Sie, wenn Sie die Geländefelder um Ihre Städte bewirtschaften lassen, aber es gibt auch noch andere Quellen.

Geländetypen

Folgende Geländefelder bringen Gold, wenn sie von Bürgern bewirtschaftet werden:

- **Küste**
- **Ozean**
- **Fluss**
- **Naturwunder**
- **Oase**

Ressourcen

Alle Ressourcen (vor allem Gold!) bringen Gold, wenn sie bewirtschaftet werden.

Der Handelsposten

Der Bau eines Handelspostens auf einem Geländefeld steigert den Goldertrag des Feldes.

Gebäude

Viele Gebäude wie Märkte oder Banken erhöhen den Goldertrag einer Stadt, vor allem, wenn Händler-Spezialisten in ihnen arbeiten.

Wunder

Manche Wunder bringen Gold ein oder steigern den Goldertrag einer Stadt. Das ist zum Beispiel bei Machu Picchu und dem Koloss der Fall.

Wenn Sie ein Wunder bauen und eine andere Zivilisation das Wunder vor Ihnen fertigstellt, erhalten Sie einen Gold-Bonus (je nach eigenem Fortschritt des Wunders).

Handelswege

Wenn eine Stadt durch Straßen bzw. Hafen mit ihrer Hauptstadt verbunden ist, hat diese Stadt einen Handelsweg zur Hauptstadt. Jeder Handelsweg bringt jede Runde eine gewisse Goldmenge, die sich nach der Bevölkerung der verbundenen Städte richtet.

BLOCKADE

Eine feindliche Marineeinheit, die sich maximal 2 Geländefelder von einer Hafenstadt entfernt befindet, blockiert diese Stadt und damit auch deren Seehandelsweg, bis die Einheit vertrieben oder zerstört wurde.

Barbarenlager

Sie erhalten jedes Mal Gold, wenn Sie ein Barbarenlager zerstören.

Alte Ruinen

Eine Alte Ruine kann Gold bringen, wenn sie erkundet wird.

Stadtstaaten

Ein Stadtstaat gibt Ihnen beim ersten Treffen möglicherweise Gold. Wenn Sie gute Beziehungen zu ihm pflegen, gibt er Ihnen später vielleicht noch mehr Gold. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Stadtstaaten“ auf Seite 98.)

Feindliche Modernisierungen plündern

Man erhält eine kleine Goldmenge, wenn man eine feindliche Modernisierung plündert.

Städte erobern

Es ist möglich, einen Goldbetrag zu erhalten, wenn man eine Stadt einnimmt (Stadtstaat oder die Stadt einer Zivilisation).

Diplomatie

Es ist möglich, durch Verhandlungen mit anderen Zivilisationen Gold zu erhalten; entweder in Form einer Einmalzahlung oder verteilt über bis zu 20 Runden.

Eine Handelsmission durchführen

Ein Großer Händler kann in einem Stadtstaat eine Handelsmission durchführen. Der Händler wird verbraucht und Sie bekommen sehr viel Gold. (Mehr Informationen finden Sie im Abschnitt „Große Persönlichkeiten“ auf Seite 101.)

Gold ausgeben

Gold kann man für viele Dinge ausgeben.

Unterhalt von Einheiten und Gebäuden

Einheiten und Gebäude haben Unterhaltskosten, die jede Runde bezahlt werden müssen. Die genauen Beträge finden Sie im Artikel zur jeweiligen Einheit oder dem Gebäude. Beachten Sie auch, dass die Unterhaltskosten vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängen.

Straßen-Unterhalt

Man gibt Gold für jedes Straßen-Geländefeld aus, das man baut. Wenn man die Straßen einer anderen Zivilisation übernimmt, bezahlt man auch deren Unterhalt.

Geländefelder kaufen

Das Gebiet der eigenen Zivilisation lässt sich erweitern, indem man einzelne Geländefelder kauft. Öffnen Sie den Stadt-Bildschirm und klicken Sie dann auf 'Geländefeld kaufen'. Auf der Karte werden alle Geländefelder angezeigt, die Sie kaufen können. Klicken Sie auf das gewünschte Geländefeld, um die erforderliche Goldmenge zu zahlen.

Einheiten, Gebäude und Wunder kaufen

Man kann Gold ausgeben, um in einer Stadt Einheiten, Gebäude oder Wunder zu kaufen. Klicken Sie auf ein Objekt (wenn Sie es sich leisten können) und es wird sofort in der Stadt gebaut, nachdem das Gold aus Ihrer Schatzkammer genommen wurde.

Beachten Sie, dass "Projekte" wie das Utopia-Projekt, das Manhattan-Projekt usw. nicht gekauft werden können.

Veraltete Einheiten modernisieren

Mit der Zeit entwickeln Sie immer neue Technologien, mit denen Sie bessere Militäreinheiten als zuvor ausbilden können. Wenn dies der Fall ist, haben Sie die Möglichkeit, die älteren Einheiten zu "modernisieren" und sie in die neueren, stärkeren Versionen zu verwandeln. Wenn Sie z. B. Eisenverarbeitung entdecken, können Sie alle Ihre Krieger-Einheiten in Schwertkämpfer umwandeln. Jede Modernisierung kostet etwas Gold. Die Kosten richten sich danach, wie viel besser die neue Einheit ist.

Eine Einheit muss sich in Ihrem eigenen Territorium befinden, um modernisiert zu werden. Wenn eine Modernisierung für eine Einheit verfügbar ist, erscheint der Button 'Modernisieren' in der Aktionsliste der Einheit.

Einfluss bei Stadtstaaten erkaufen

Wenn Sie Ihre Beziehungen zu einem Stadtstaat verbessern möchten, können Sie ihm etwas Gold schenken. Größere Goldmengen können den Freundschaftswert noch mehr steigern.

Diplomatie

Sie können Gold mit anderen Zivilisationen handeln, um verschiedene Dinge zu erreichen: um Ressourcen zu bekommen, Frieden zu schließen, oder auch zur Bestechung, um einen Angriff auf eine andere Zivilisation zu fordern. Gold ist bei Verhandlungen extrem nützlich.

Es gibt zwei Arten, mit Gold zu handeln: als Einmalzahlung oder pro Runde.

EINMALZAHLUNG

Eine Einmalzahlung ist eine feste Goldmenge, die Sie erhalten oder abgeben, mit der eine Angelegenheit erledigt ist.

PRO RUNDE

Es ist möglich, einen Goldhandel abzuschließen, der sich über mehrere Runden erstreckt (die Rundenanzahl hängt von Ihrem Spieltempo ab). Sie können beispielsweise einer anderen Zivilisation 30 Runden lang 5 Gold pro Runde geben. Die Abmachungen werden außer Kraft



gesetzt, wenn sich die beiden Zivilisationen im Kriegszustand befinden.

Ausgeplündert werden

Wenn die wilden Barbaren eine Ihrer Städte erfolgreich angreifen, plündern sie einen Teil Ihres Goldes und Sie können die Stadt behalten.

Eine Stadt verlieren

Wenn eine Zivilisation oder ein Stadtstaat eine Ihrer Städte erobert, verlieren Sie einen Teil Ihres Goldes (und natürlich die Stadt).

Goldmangel

Wenn die Schatzkammer leer und das eigene Budget negativ ist, wird der Unterschied von der Wissenschaft abgezogen. Achtung: Das kann die Aneignung neuer Technologien extrem verlangsamen und das eigene Reich sehr verwundbar gegen Angriffe fortgeschrittenerer Nachbarn machen. Das Budget sollte also so schnell wie möglich wieder im positiven Bereich sein!

ZUFRIEDENHEIT

Zufriedenheit ist ein Gradmesser dafür, wie glücklich Ihre Bürger sind. Normalerweise werden die Menschen bei zunehmender Bevölkerungszahl immer unzufriedener. Eine *unzufriedene* Bevölkerung wächst nur langsam und beeinflusst zudem die Kampfstärke Ihrer Armeen.

Die Zufriedenheit Ihrer Zivilisation wird über die Statusleiste in der linken oberen Ecke des Hauptbildschirms angezeigt. Achten Sie genau darauf. Wenn sie auf null fällt, wird Ihre Bevölkerung unruhig. Fällt sie sogar in den negativen Bereich, sind Sie in Schwierigkeiten. (Sie können eine ausgezeichnete Übersicht über die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung bekommen, wenn Sie den Cursor über die Zahl bewegen.)

Anfangszufriedenheit

Die Zufriedenheit, die Ihre Zivilisation beim Spielbeginn hat, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Die Zahl wird aber auf jeden Fall sinken, sobald Sie Ihre erste Stadt gründen.

So entsteht Unzufriedenheit

Folgendes kann Unzufriedenheit auslösen:

- **Steigende Bevölkerungszahl:** Wenn Ihre Zivilisation wächst, werden die Bürger immer unzufriedener und fordern mehr, um unterhalten zu werden.
- **Anzahl der Städte:** Je mehr Städte es in Ihrer Zivilisation gibt, desto größer ist die Unzufriedenheit. Eine Zivilisation mit zwei Städten der Größe 1 ist also unzufriedener als eine Zivilisation mit einer Stadt der Größe 2, obwohl beide dieselbe Gesamtbevölkerung haben.
- **Annektierte Städte:** Wenn Sie feindliche Städte erobern und annectieren, gefällt Ihrer Bevölkerung das nicht besonders.

Wie entsteht Zufriedenheit

So können Sie die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung steigern:

- **Naturwunder:** Jedes Naturwunder, das Sie entdecken, erhöht permanent die Zufriedenheit Ihrer Zivilisation.
- **Luxusgüter:** Verbessern Sie Ressourcen innerhalb Ihres Territoriums oder handeln Sie sie mit anderen Zivilisationen. Jede Ressourcenart verbessert die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung. (Sie erhalten aber keine zusätzliche Zufriedenheit, wenn Sie mehrere Luxusgüter der gleichen Art haben.)
- **Gebäude:** Bestimmte Gebäude erhöhen die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung. Dazu zählen das Kolosseum, der Zirkus, das Theater und andere. Jedes Gebäude, das irgendwo in Ihrer Zivilisation gebaut wird, steigert die Gesamtzufriedenheit. (Zwei Kolosseum bringen – anders als bei Luxusgütern – doppelt so viel Zufriedenheit wie nur eins.)
- **Wunder:** Bestimmte Wunder wie Notre Dame und die Hängenden Gärten können Ihnen einen großen Zufriedenheitsschub gewähren.
- **Sozialpolitiken:** Politiken aus dem Bereich Frömmigkeit sowie einige Politiken aus anderen Bereichen können viel Zufriedenheit bringen.
- **Technologien:** Technologien selbst bringen keine Zufriedenheit, schalten aber die dafür

benötigten Gebäude, Wunder, Ressourcen und Sozialpolitiken frei.

Unzufriedenheitsstufen

Es gibt zwei Stufen der Unzufriedenheit. Keine von beiden ist besonders erfreulich.

Unzufrieden



Wenn die Zufriedenheit im negativen Bereich ist und das Zufriedenheitssymbol traurig aussieht, ist Ihre Zivilisation unzufrieden. Eine unzufriedene Bevölkerung wächst viel langsamer, es gibt aber keine anderen negativen Effekte.

Sehr unzufrieden



Wenn die Zufriedenheit im negativen Bereich ist und das Zufriedenheitssymbol wütend aussieht, ist Ihre Bevölkerung sehr unzufrieden. Wenn Ihre Bevölkerung sehr unzufrieden ist, wachsen Ihre Städte überhaupt nicht mehr, Sie können keine Siedler bauen und Ihre Militäreinheiten erhalten einen unangenehmen Kampfmalus.

Denken Sie daran, dass Unzufriedenheit nicht permanent ist. Sie können die Zufriedenheit Ihrer Bürger auch immer wieder steigern, ganz egal, wie wütend diese auch sein mögen. Die Mittel dazu wurden weiter oben erläutert.

GOLDENE ZEITALTER

Es gibt Zeiten, da strotzen manche Zivilisationen nur so vor Energie und Leben. Das Volk dieser Zivilisation wird produktiver, die Technologie schreitet in Riesenschritten voran und die ganze Welt blickt neidisch auf ihre Kultur. Ein Beispiel hierfür ist Italien während der Renaissance, ein weiteres sind die Vereinigten Staaten in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. In *Civilization V* nennt man solche Zeiten „Goldene Zeitalter“.

Beginn eines Goldenen Zeitalters



Goldene Zeitalter können auf verschiedene Arten eingeläutet werden:

Eine Große Persönlichkeit einsetzen: Sie können eine Große Persönlichkeit einsetzen, um sofort ein Goldenes Zeitalter einzuläuten.

Zufriedenheitsspeicher: Wenn Ihre Zivilisation mehr Zufriedenheit generiert, als für die Zufriedenstellung Ihrer Bevölkerung nötig ist, wandert der Überschuss an Zufriedenheit in einen „Zufriedenheitsspeicher“. Wenn dieser Speicher über genügend Zufriedenheit verfügt, kommt es zu einem Goldenen Zeitalter. (Wenn Ihre Zivilisation unglücklich ist, sinkt die Zufriedenheit in diesem Speicher.)

Auswirkungen eines Goldenen Zeitalters

Während eines Goldenen Zeitalters gilt für jedes Gold produzierende Geländefeld +1 Gold zusätzlich, und für jedes Produktionsgeländefeld +1 Produktion zusätzlich. Wenn das Goldene Zeitalter zu Ende geht, kehren Gold und Produktion wieder auf normale Werte zurück.

Dauer des Goldenen Zeitalters

Ein auf dem Zufriedenheitsspeicher basierendes Goldenes Zeitalter hält zehn Runden an. Ein durch eine Große Persönlichkeit eingeläutetes Goldenes Zeitalter ist von kürzerer Dauer. Goldene Zeitalter, die durch eine Große Persönlichkeit eingeläutet wurden, werden jedes Mal kürzer (sind allerdings nie kürzer als 3 Runden).

WUNDER

Als Wunder bezeichnet man die spektakulären Gebäude, Erfindungen und Konzepte, die sich über Jahre hinweg bewährt und die Welt für immer verändert haben. Es erfordert viel Zeit, Energie und Mühe, Wunder zu errichten, aber sind sie einmal fertiggestellt, verleihen sie Ihrer Zivilisation viele Vorteile.

Es gibt zwei Arten von Wundern: Weltwunder und Nationale Wunder.

Weltwunder

Weltwunder sind einzigartig, weswegen nur jeweils eines pro Spiel errichtet werden kann. (Der Große Leuchtturm ist beispielsweise ein Weltwunder; wenn ihn eine Zivilisation fertiggestellt hat, kann er von keiner anderen Zivilisation mehr errichtet werden.) Weltwunder sind gewöhnlich sehr mächtig und daher auch sehr teuer.

Das Bauwettrennen verlieren

Wenn eine andere Zivilisation ein Weltwunder fertigstellt, das Sie gerade bauen, endet Ihre Bauphase und Sie erhalten einen Goldbonus, um Sie für Ihre Bemühungen zu entschädigen. (Dies ist bei Nationalen Wundern nicht der Fall, da jede Zivilisation ihr eigenes Exemplar besitzen kann.)

Nationale Wunder

Nationale Wunder können von jeder Zivilisation einmal im Spiel errichtet werden. Das bedeutet, dass jede Zivilisation ihr eigenes Nationalepos besitzen kann (aber nur ein Exemplar davon).

Auswirkungen von Wundern

Ein Wunder kann alle möglichen Auswirkungen nach sich ziehen. Ein Wunder kann sich positiv auf die Produktivität einer Stadt auswirken, während ein anderes der Zufriedenheit Ihrer Zivilisation einen Schub gibt. Ein drittes Wunder kann die Produktion Großer Persönlichkeiten Ihrer Zivilisation erhöhen, während ein viertes die Verteidigungsstärke all Ihrer Städte steigern kann.

Weitere Informationen erhalten Sie in den Zivilopädie-Einträgen über Wunder.

Wunder einnehmen

Wenn Sie eine Stadt einnehmen, nehmen Sie gleichzeitig auch alle darin errichteten Weltwunder ein. Alle Nationalen Wunder werden jedoch zerstört.

Projekte

Projekte sind – ähnlich wie Wunder – besondere Bauwerke, die im Gegensatz zu anderen Gebäuden spezielle Funktionen erfüllen. Manche Projekte können von jeder Zivilisation nur einmal errichtet werden, wie z. B. das Apollo-Programm, oder mehrere Male im Lauf des Spiels, wie z. B. der RS-Booster.

Während Ihnen Wunder bei Fertigstellung direkt Bonusse verleihen, können Sie mit Projekten andere Spielelemente oder Einheiten freischalten (z. B. die Fähigkeit zum Bau der Atombombe) oder sie sind notwendige Komponenten, die für den Sieg errichtet werden müssen. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten „Kultur“ auf Seite 82 und „Wissenschaftssieg“ auf Seite 120.

Im Gegensatz zu allen anderen Bauvorhaben in einer Stadt können Projekte *nicht* gekauft und ihre Errichtung kann nicht beschleunigt werden.

DIPLOMATIE

Diplomatie ist überaus wichtig in *Civilization V*. Die Welt ist riesig und es gibt eine Vielzahl anderer Zivilisationen, deren Staatsoberhäupter mindestens genau so gerissen und entschlossen sind wie Sie selbst. Einige sind aufrichtig, andere verlogen, einige sind kriegerisch, wieder andere wollen Frieden, aber sie alle wollen gewinnen.

Durch Diplomatie können Sie viel erreichen. Sie können Verbündete gewinnen und Ihre Feinde isolieren. Sie können Verteidigungs- und Angriffsbündnisse schließen. Sie können Ihre Technologie durch gemeinsame Forschungsprojekte verbessern. Sie können Kriege beenden, die schlecht für Sie laufen. Sie können die Leichtgläubigen täuschen und die Ängstlichen tyrannisieren.

Die Welt da draußen ist groß und brutal, und Sie werden nicht lange überleben, wenn Sie jeden angreifen, der Ihre Wege kreuzt. Manchmal ist es ratsamer zu reden, statt zu kämpfen – zumindest solange, bis man Ihnen den Rücken kehrt und Ihre Vorbereitungen für einen Großangriff abgeschlossen sind.

Wer kann Diplomatie betreiben?

Sie können jederzeit mit einem Stadtstaat oder dem Staatsoberhaupt einer anderen Zivilisation sprechen, sobald sie diplomatische Beziehungen aufgenommen haben. Dies geschieht automatisch, wenn eine Ihrer Städte oder Einheiten auf eine andere Stadt oder andere Einheiten trifft. (Tatsächlich ist der Wunsch nach diplomatischen Beziehungen die treibende Kraft hinter der Erkundung der Welt.) Nachdem Sie mit einer anderen politischen Einheit in diplomatische Beziehungen getreten sind, können Sie jederzeit mit dieser sprechen – auch wenn sie Ihnen vielleicht nicht viel zu sagen haben, wenn man Sie abgrundtief hasst. Denken Sie daran, dass eine andere Zivilisation oder ein anderer Stadtstaat auch das eine oder andere Angebot für Sie haben könnte, nachdem Sie eine diplomatische Beziehung eingegangen sind.

Diplomatische Verhandlungen einleiten

Um diplomatische Verhandlungen einzuleiten, klicken Sie auf den Diplomatie-Menü-Button. Daraufhin erscheinen das Diplomatie-Menü sowie eine Auflistung aller dem Spieler bekannten Zivilisationen und Stadtstaaten. Klicken Sie einen Eintrag an, um mit dem jeweiligen Staatsoberhaupt zu sprechen. Alternativ können Sie auch auf das Stadtbanner einer Zivilisation oder eines Stadtstaates klicken, um die Gespräche zu eröffnen.

Was Sie erreichen können, hängt davon ab, ob Sie mit einer Zivilisation oder einem Stadtstaat sprechen.

Diplomatie mit Zivilisationen

Wenn Sie in diplomatische Verhandlungen mit Zivilisationen treten, haben Sie die folgenden Optionen:

Krieg erklären

Klicken Sie diesen Button an, um der Zivilisation den Krieg zu erklären.

Frieden verhandeln

Wenn Sie sich im Krieg mit der Zivilisation befinden, können Sie Friedensverhandlungen einleiten.

Handel

Sie können mit der Zivilisation handeln. Wenn Sie diesen Button anklicken, wird der Handelsbildschirm aufgerufen.

Fordern

Sie können verschiedene Sachen von einer anderen Zivilisation fordern. Sie wird sich beugen, wenn Ihre Zivilisation viel größer ist oder sie sich anderweitig dazu verpflichtet fühlt. Vielleicht erklärt man Ihnen aber auch den Krieg. Schwer zu sagen ...

Besprechen

Mit diesem Button können Sie ein Gespräch über verschiedene Themen beginnen. Abhängig von den Umständen können Sie aus folgenden Optionen wählen. Die Reaktion des Anführers hängt von dessen eigenen Interessen und seiner Beziehung zu Ihnen ab.

- Bieten Sie dem Oberhaupt Zusammenarbeit an.
- Bitten Sie das Oberhaupt, einer anderen Zivilisation Steine in den Weg zu legen.
- Bitten Sie das Oberhaupt, gegen eine andere Zivilisation in den Krieg zu ziehen.
- Verlangen Sie vom Oberhaupt, keine weiteren Städte mehr in Ihrer Nähe zu bauen.

Verlassen

Drücken Sie hier, um die Diplomatie mit dem Staatsoberhaupt zu beenden.



Der Handelsbildschirm



Über den Handelsbildschirm können Sie mit Objekten handeln, Forschungsabkommen treffen und andere Verträge eingehen. Viele Optionen setzen die Kenntnis bestimmter Technologien voraus, bevor Sie sie nutzen können. Wenn Sie mit etwas nicht handeln können, ist es ausgegraut. Bewegen Sie den Cursor über eine Zeile, um mehr zu erfahren.

Der Handelsbildschirm ist in zwei Seiten aufgeteilt. Alles, was mit Ihrer Zivilisation zu tun hat, befindet sich auf der rechten Seite, die andere Zivilisation finden Sie links.

Klicken Sie auf Objekte auf Ihrer Seite, um sie Ihrem Handelspartner anzubieten; klicken Sie auf Objekte auf seiner Seite, um ihm zu zeigen, was Sie im Gegenzug haben möchten. Sie können Ihrem Gegenüber zum Beispiel "Offene Grenzen" (Erlaubnis für seine Einheiten, Ihr Territorium zu betreten) im Austausch für "Offene Grenzen" (Erlaubnis für Ihre Einheiten, sein Territorium zu betreten) anbieten.

Ein Handel muss aber nicht immer gerecht sein: Sie können zum Beispiel nach "Offenen Grenzen" im Austausch für Gold oder gar nichts bitten. Sobald Sie den gewünschten Handel vorbereitet haben, klicken Sie auf den Button 'Vorschlagen', um ihn der anderen Zivilisation zu unterbreiten. Wenn die andere Zivilisation zustimmt, treten die Effekte sofort in Kraft. Wenn die andere Zivilisation ablehnt, klicken Sie auf 'Wie können wir handelseinig werden?', um das andere Staatsoberhaupt zu fragen, was er denn haben möchte. (Hinweis: Manchmal gibt der Computer einen bestimmten Gegenstand unter keinen Umständen her, egal, wie verlockend Ihr Angebot ist.)

Manchmal unterbreitet Ihnen auch das andere Staatsoberhaupt ein Angebot. Sie können dieses Angebot annehmen, ein Gegenangebot machen oder es ganz ablehnen. Klicken Sie auf den Button 'Verlassen', um diesen Bildschirm zu schließen.

Die Dauer der Handelsabkommen hängt vom Spieltempo ab. Die unten angegebenen Rundendauern gelten für Spiele im Standardtempo.

Offene-Grenzen-Abkommen

Sobald Sie die Schrift entdeckt haben, können Sie ein Offene-Grenzen-Abkommen mit einer anderen Zivilisation eingehen. (Stadtstaaten können keine Offene-Grenzen-Abkommen eingehen.) Wenn ein Offene-Grenzen-Abkommen in Kraft ist, können Einheiten der anderen Zivilisation Ihr Territorium durchqueren, ohne dass dabei automatisch ein Krieg ausgelöst wird. Wenn beide Seiten dem Abkommen zugestimmt haben, können die Einheiten beider Partner frei das Gebiet des anderen durchqueren – es ist jedoch nicht nötig, dass beide Seiten zustimmen, eine Zivilisation kann einer anderen ein Offene-Grenzen-Abkommen aussprechen, ohne selbst eins zu erhalten.

Ein Offene-Grenzen-Abkommen gilt 30 Runden lang. Sobald diese vorbei sind, muss das Abkommen neu geschlossen werden oder es wird aufgehoben.

Verteidigungsbündnis

Sobald Sie die Technologie Ritterlichkeit entdeckt haben, können Sie ein Verteidigungsbündnis eingehen. Verteidigungsbündnisse betreffen immer alle Seiten. Wenn ein Verteidigungsbündnis-Partner angegriffen wird, befindet sich der andere automatisch im Krieg mit dem Angreifer.

Ein Verteidigungsbündnis hält 30 Runden lang an. Sind diese vorbei, verliert der Vertrag seine Gültigkeit, wenn er nicht erneuert wird. Das Verteidigungsbündnis wird annulliert, sobald einer der Partner *jemandem den Krieg erklärt*.

Forschungsabkommen

Sobald Sie die Technologie Philosophie entdeckt haben, können Sie mit einer anderen Zivilisation, die ebenfalls die Philosophie entdeckt hat, ein Forschungsabkommen schließen. Ein Forschungsabkommen kostet jede Seite Gold (wenn Sie nicht über genug Gold verfügen, können Sie nicht am Abkommen teilnehmen). Während der Dauer des Abkommens erhält jede Zivilisation einen Forschungsbonus.

Das Forschungsabkommen gilt 30 Runden lang. Wenn diese vorbei sind, müssen Sie ein neues Abkommen treffen (und erneut Gold zahlen), sonst wird es außer Kraft gesetzt.

Städtehandel

Sie können mit anderen Zivilisationen Städtehandel betreiben. In der Regel verwenden Zivilisationen Städte nur dann als Gegenstand eines Handels, wenn sie in Not sind oder eine riesige Summe geboten wird. Ihre Hauptstadt können Sie allerdings nicht zum Handel anbieten.

Der Handel von Städten ist *endgültig*.

Andere Spieler

Sie können Ihren Handelspartner bitten, mit einer anderen Zivilisation zu interagieren, die Sie beide kennen. Sie können Ihren Partner bitten, ihr den Krieg zu erklären oder mit ihr Frieden zu schließen.

Ressourcen

Sie können strategische Ressourcen und Luxusgüter mit anderen Zivilisationen handeln. Für die Dauer des Handels bekommt die andere Zivilisation alle Vorteile dieser Ressourcen (30 Runden).

Mit Stadtstaaten verhandeln

Stadtstaaten sind viel unkomplizierter als Zivilisationen und bei Verhandlungen gibt es weniger Optionen. Für gewöhnlich können Sie ihnen Gold oder Waren anbieten, ihnen den Krieg erklären oder ein Friedensangebot unterbreiten. Manchmal bitten sie Sie auch um einen Gefallen. Im Abschnitt „Stadtstaaten“ auf Seite 98 finden Sie weitere Details.

Krieg erklären

Sie können einem Stadtstaat oder einer anderen Zivilisation über das Diplomatie-Menü den Krieg erklären oder einfach eine ihrer Einheiten angreifen. Sie können einer Zivilisation auch den Krieg erklären, indem Sie ihr Territorium ohne ein Offene-Grenzen-Abkommen betreten. Andere Zivilisationen können Ihnen auf dieselbe Weise den Krieg erklären.

Frieden verhandeln

Wenn Sie sich im Krieg befinden, können Sie über das Diplomatie-Menü Friedensverhandlungen einleiten. Ihr Gegner muss sich darauf aber nicht einlassen, der Krieg wird dann fortgesetzt.

Wenn ein Stadtstaat zu Friedensverhandlungen bereit ist, wird er ein Friedensangebot immer ohne weitere Bedingungen annehmen.

Wenn es sich bei Ihrem Gegner um eine Zivilisation handelt, die zu Friedensverhandlungen bereit ist, können Sie am Verhandlungstisch den nötigen Preis vereinbaren. Abhängig von den Umständen bekommt eine Seite von der anderen entweder Gold, Verträge, Städte und/oder Ressourcen im Austausch für Frieden zugesprochen.

Denken Sie daran, dass Ihr Gegner auch Ihnen ein Friedensangebot machen kann. Es ist für gewöhnlich eine gute Idee, sich ein Angebot zumindest anzusehen, bevor man sich dafür oder dagegen entscheidet.

SIEG UND NIEDERLAGE

Es gibt in *Civilization V* mehrere Möglichkeiten, den Sieg zu erringen. Sie können durch wissenschaftliche Überlegenheit gewinnen, indem Sie als erste Zivilisation ein Raumschiff nach Alpha Centauri schicken. Sie können die anderen Zivilisationen durch Ihre kulturelle Überlegenheit oder politisches Geschick überwältigen. Oder Sie wenden die immer wieder beliebte „Ich zerquetsche alle meine Feinde unter den Rädern meines Streitwagens“-Taktik an und erringen einen mächtigen Herrschaftssieg. Die Zivilisation, die zuerst eine dieser Siegbedingungen erreicht, gewinnt das Spiel.



Beim Entwickeln Ihrer Zivilisation ist es wichtig, ein Auge auf den Fortschritt Ihrer Gegner zu haben. Nichts ist so ärgerlich, wie kurz davor zu stehen, die letzte Stadt des letzten noch vorhandenen Gegners einzunehmen und dann hilflos zusehen zu müssen, wie dieser sein Raumschiff fertigstellt und so einen überraschenden Wissenschaftssieg davonträgt.

Stadtstaaten und Sieg

Stadtstaaten können in *Civilization V* nicht gewinnen. Das können nur große Zivilisationen.

Wie man verliert

Es gibt drei Möglichkeiten, in *Civilization V* zu verlieren.

Die letzte Stadt verlieren

Wenn Sie Ihre letzte Stadt an eine andere Zivilisation oder einen wütenden Stadtstaat verlieren, verlieren Sie automatisch auch das Spiel. Das ist sehr demütigend, also passen Sie auf, dass es nie passiert.

Andere Zivilisation gewinnt

Wenn eine andere Zivilisation eine der fünf unten erläuterten Siegbedingungen erreicht, ist das Spiel vorbei und Sie haben verloren. Es spielt keine Rolle, ob Sie gerade dabei waren, selbst einen Sieg zu erreichen. Wer es zuerst schafft, hat gewonnen. Alle anderen Spieler verlieren.

2050 erreicht

Wenn das Jahr 2050 erreicht wird und niemand eine der unten aufgeführten Siegtypen erringen konnte, wird das Spiel automatisch beendet und es gewinnt die Zivilisation mit den meisten Punkten (siehe unten).

Wie man gewinnt

Es gibt fünf Möglichkeiten, in *Civilization V* den Sieg zu erringen:

Herrschaftssieg

Wenn Sie als letzter Spieler noch über Ihre eigene ursprüngliche Hauptstadt verfügen, gewinnen Sie das Spiel. Wenn Sie also die Hauptstädte aller anderen Zivilisationen einnehmen und Ihre eigene behalten, haben Sie den Sieg erreicht. Das kann jedoch sehr schwierig sein. Angenommen, Sie sind in einem 5-Spieler-Spiel und nehmen drei der ursprünglichen Hauptstädte Ihrer Gegner ein, und es gelingt dem fünften Spieler, sich Ihre Hauptstadt zu schnappen, während Sie gerade nicht aufpassen, dann gewinnt dieser Spieler sofort das Spiel. Anders gesagt: Es ist egal, wer was erobert – der letzte Spieler, der seine ursprüngliche Hauptstadt noch besitzt, gewinnt das Spiel.

Wenn Sie Ihre ursprüngliche Hauptstadt verloren haben, aber noch andere Städte besitzen, können Sie immer noch einen Kultur-, Wissenschafts- oder Diplomatiesieg erringen. Einen Herrschaftssieg können Sie jedoch erst erreichen, wenn Sie Ihre ursprüngliche Hauptstadt zurückerobern.

EINE URSPRÜNGLICHE HAUPTSTADT ZERSTÖREN

Das ist schlicht und einfach nicht möglich. Eine Hauptstadt kann unter keinen Umständen zerstört, sondern lediglich *eingenommen* werden. Ein Atomraketenangriff auf die Stadt reduziert ihre Bevölkerung im schlimmsten Fall auf 1, die Stadt selbst wird aber nicht zerstört. Eine andere Zivilisation kann aber natürlich immer noch aus dem Spiel geworfen werden, indem man alle ihre Städte vernichtet oder einnimmt. Die Hauptstadt muss also nicht ganz von der Bildfläche verschwinden ...

AKTUELLE HAUPTSTADT / URSPRÜNGLICHE HAUPTSTADT

Wenn Ihre ursprüngliche Hauptstadt eingenommen wurde, wird eine andere Ihrer Städte automatisch als Ersatzhauptstadt bestimmt. Sie verhält sich genau so wie das Original, *kann* aber zerstört werden und zählt nicht für einen Herrschaftssieg.

Falls Sie Ihre ursprüngliche Hauptstadt irgendwann wieder zurückerobern, wird sie wieder die Führungsrolle in Ihrer Zivilisation übernehmen.

Wissenschaftssieg

Man erreicht einen Wissenschaftssieg, indem man alle Technologien erforscht, die für die Bauteile des Raumschiffs benötigt werden, diese Teile anschließend baut und sie zur aktuellen Hauptstadt bringt (oder gleich dort bauen lässt).

RAUMSCHIFFTEILE

Raumschiffteile müssen gebaut werden und bewegen sich wie Einheiten über die Karte. Jedes Teil benötigt zum Bau eine fortgeschrittene Technologie. Die Teile sind nicht kampffähige Einheiten und werden beim Zusammentreffen mit gegnerischen Einheiten automatisch zerstört. Wenn ein Teil gebaut wurde, sollten Sie es zu Ihrer aktuellen Hauptstadt bewegen. Dort angekommen werden Sie gefragt, ob Sie das Teil zu Ihrem Raumschiff hinzufügen möchten.

Wurden alle Raumschiffteile hinzugefügt, startet das Schiff in den Weltraum und Sie haben einen Wissenschaftssieg errungen!

Raumschiffteile können nicht beschleunigt oder gekauft werden. Sie müssen in einer Stadt gebaut werden.

Kultursieg

Um einen Kultursieg zu erringen, müssen Sie fünf Sozialpolitik-Zweige abschließen, d. h. Sie benötigen alle Sozialpolitiken in fünf verschiedenen Zweigen. Sobald Sie das geschafft haben, wird das Utopia-Projekt freigeschaltet. Wenn Sie das Projekt vollenden, gewinnen Sie einen Kultursieg. Sie können das Projekt nicht beschleunigen oder kaufen. Es muss vollendet werden.

Diplomatiesieg

Wenn ein Spieler die Technologie "Globalisierung" erforscht, kann er die Vereinten Nationen bauen. Nach der Fertigstellung wird von Zeit zu Zeit eine Abstimmung abgehalten, wer die Position des Weltherrschers bekommen soll. Erhält ein Spieler genügend Stimmen, um die Position zu erhalten, erringt er sofort einen Diplomatiesieg.

Die Anzahl der Stimmen, die für einen Diplomatiesieg benötigt werden, hängt davon ab, wie viele Zivilisationen ursprünglich am Spiel teilgenommen haben.

WER STIMMT AB?

Alle Zivilisationen und Stadtstaaten haben eine Stimme. Die Zivilisation, die im Besitz der Vereinten Nationen ist, hat zwei Stimmen.

Zivilisationen stimmen immer für sich selbst, außer sie wurden befreit – dann stimmen sie für ihren Befreier (siehe unten).

Stadtstaaten stimmen für die Zivilisation, zu der sie die besten Beziehungen pflegen, außer sie wurden befreit, denn dann stimmen sie für ihren Befreier.

BEFREIUNG

Wenn Sie einen Stadtstaat einnehmen, der zuvor von einer anderen Zivilisation erobert wurde, können Sie den Stadtstaat annectieren, zu einer Marionette machen oder befreien. Wenn Sie sich dafür entscheiden, den Stadtstaat zu befreien, wird er bei UN-Abstimmungen *immer* für Sie stimmen, ganz egal wie Ihr Verhältnis zum Zeitpunkt der Abstimmung ist. Wenn derselbe Stadtstaat zwei Mal befreit wurde, stimmt er für die Zivilisation, von der er zuletzt befreit wurde.

Wenn eine Zivilisation aus dem Spiel ausgeschieden ist und Sie eine der Städte dieser Zivilisation erobern, haben Sie die Möglichkeit, sie zu annectieren, zu einer Marionette zu machen oder zu befreien. Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, kehrt die Zivilisation ins Spiel zurück. Die befreite Zivilisation wird bei UN-Abstimmungen immer für Sie stimmen. Bei mehreren Befreiern stimmt die Zivilisation für den Spieler, von dem sie zuletzt befreit wurde.

Das Ende der Zeit

Wenn niemand eine andere Siegbedingung erfüllt hat, endet das Spiel automatisch, wenn das Jahr 2050 vorüber ist. Die Punkte aller noch vorhandenen Zivilisationen werden verglichen und ein Sieger gekürt. Sie können das Spiel auch nach diesem Zeitpunkt

fortsetzen, aber der Sieg ist dann schon entschieden.

Ihre Punkte

Viele *Civilization V*-Partien werden dadurch entschieden, dass ein Spieler einen der vier möglichen Siege erringt: Herrschaft, Wissenschaft, Diplomatie oder Kultur. Wenn allerdings bis zum Jahr 2050 kein Spieler einen dieser Siege erringen kann, entscheiden ihre Punktestände über die Platzierung.

Wenn jemand eindeutig vor 2050 gewinnt, wird sein Platz in der „Ruhmeshalle“ von seinem Punktestand bestimmt. Die Punkte werden wie folgt berechnet.

Auslöschung

Wenn Sie im Spiel ausgelöscht werden, wird Ihr Punktestand auf null gesetzt. (Traurig, aber wahr.)

Zeit bis zum Sieg

Wenn Sie den Sieg vor 2050 erringen, erhalten Sie einen „Punktemultiplikator“. Je früher Sie den Sieg erringen, desto besser.

Punkte

Sie bekommen Punkte für:

- die Anzahl der Geländefelder innerhalb Ihrer Grenzen (spielt die geringste Rolle für den Sieg).
- die Anzahl von Städten innerhalb Ihres Reichs.
- Ihre Bevölkerung.
- die Anzahl beherrschter Technologien.
- die Anzahl beherrschter Zukunftstechnologien.
- die Anzahl der errichteten Wunder (spielt die wichtigste Rolle für den Sieg).

Kartengröße und Schwierigkeit

Die Größe der Karte, auf der Sie spielen, bestimmt die Anzahl der Punkte, die jede Nation für Geländefelder, Städteanzahl und Bevölkerung erhält. Die gewählte Schwierigkeit bestimmt den Gesamtwert aller Punkte im Spiel: je höher die Schwierigkeit, desto mehr ist alles wert. (Anders ausgedrückt: Ein überwältigender Sieg auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad ist womöglich weniger Punkte wert als ein knapper Sieg auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.)

Ihre aktuellen Punkte



Die Punktestände aller Zivilisationen werden im Diplomatie-Menü angezeigt. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über Ihre Punktzahl fahren, sehen Sie, wie sich Ihre Punkte zusammensetzen. (Das funktioniert nur bei der eigenen Punktzahl.)

Beachten Sie, dass Punkte nicht beständig sind: Sie kommen und gehen im Verlauf des Spiels. Wenn Sie ein Wunder errichten, dann bekommen Sie die Punkte dafür. Aber wenn jemand anders die Stadt einnimmt, in der es steht, dann bekommt er die Punkte.

KAPITEL 3: FORTGESCHRITTENE REGELN

LUFTKAMPF

Seit dem Zweiten Weltkrieg dominieren die Luftstreitkräfte die Kriegsführung weltweit. Luftstreitkräfte dienen als "Stärkemultiplikator" im Kampf. Die Nation, die die Luftvorherrschaft auf dem Schlachtfeld erringen kann, hat dem Feind gegenüber einen immensen Vorteil.

Am wichtigsten ist wahrscheinlich das strategische Bombardement, das eine zentrale Rolle in der modernen Kriegsführung einnimmt. Seit der Einführung von Nuklearraketen besteht die Möglichkeit, eine gesamte Zivilisation buchstäblich aus der Welt zu fegen.

Die Luftstreitkräfte sind für den Sieg in *Civilization V* entscheidend.



Lufteinheiten

In *Civilization V* gibt es fünf wesentliche Arten von Lufteinheiten: Kampfhubschrauber, Raketen, Jäger, Bomber und Flugabwehr-Bodeneinheiten. Kampfhubschrauber sind den Standard-Bodeneinheiten am ähnlichsten und werden getrennt behandelt.

Eine weitere Art, die Raketen, sind nur einmal einsetzbar: Man feuert sie ab, sie treffen ihr Ziel, und dann sind sie verbraucht. Jäger kommen vor allem zum Einsatz, um andere Lufteinheiten abzuwehren und Abfangeinheiten zu beseitigen, damit die Bomber ihr Ziel treffen können. Bomber beschädigen Ziele am Boden, wenn sie nicht abgefangen werden. Flugabwehreinheiten wehren Jäger und Bomber ab.

Kampfhubschrauber

Wie oben erwähnt sind Kampfhubschrauber den Standard-Landeeinheiten sehr ähnlich. Sie sind äußerst effektiv im Kampf gegen Panzer, können durch Angriffe der Flugabwehr aber Schaden erleiden.

Kampfhubschrauber-Fortbewegung

Kampfhubschrauber können sich für 1 FP über alle Geländetypen, inklusive Berge und Eis, sowie Küstengewässer fortbewegen. Tiefe Gewässer können sie nur überqueren, wenn sie wassern.

Panzerabwehrbonus

Kampfhubschrauber können bei Panzern ernsthaften Schaden anrichten (darum werden die meisten modernen Panzer von schweren Flugabwehreinheiten begleitet).

Luftwaffenstützpunkte

Mit Ausnahme von Kampfhubschraubern bewegen sich Lufteinheiten nicht über die Karte, wie es Boden- und Marineeinheiten tun. Sie brauchen einen "Stützpunkt" in einer freundlich gesinnten Stadt. Jäger und manche Bomber können auch von Flugzeugträgern starten. Raketeneinheiten können in Städten, auf Atom-U-Booten und Raketenkreuzern stationiert sein. Lufteinheiten können nicht wassern (Kampfhubschrauber ausgenommen). Auf längeren Seereisen müssen sie an Bord entsprechender Schiffe transportiert werden. Dazu zählen Flugzeugträger, Kreuzer und Atom-U-Boote.

Flugabwehr und Hubschrauber brauchen keinen Stützpunkt. Sie bewegen sich wie andere Einheiten über die Karte und können wassern.

Stützpunktorte

JÄGER UND DÜSENJÄGER

Jäger und Düsenjäger können in Städten und auf Flugzeugträgern stationiert werden.

BOMBER

Bomber können in Städten und auf Flugzeugträgern stationiert werden.

TARNKAPPENBOMBER

Tarnkappenbomber können nur in Städten stationiert werden.

ATOMBOMBER

Atombomber können in Städten und auf Flugzeugträgern stationiert sein.

ALLE RAKETEN

Raketen können in Städten, auf Raketenkreuzern und auf Atom-U-Booten stationiert sein.

Kapazität von Marineeinheiten

FLUGZEUGTRÄGER

Ein Flugzeugträger kann bis zu 3 Lufteinheiten aufnehmen (Jäger, Bomber und Atombomber).

RAKETENKREUZER

Ein Raketenkreuzer kann bis zu drei Raketen beliebigen Typs aufnehmen.

ATOM-U-BOOT

Ein Atom-U-Boot kann bis zu zwei Raketen beliebigen Typs aufnehmen.

Luftverbände

Man kann eine beliebige Anzahl an Raketen, Jägern und Bombern auf einem Geländefeld haben. Es gibt kein Limit bei Verbänden dieser Einheiten. Sie können sowohl mit Kampf- als auch mit nicht kampffähigen Einheiten Verbände bilden.

Helikopter und Flugabwehreinheiten unterliegen den Standardregeln für Verbände.

Luftreichweite

Lufteinheiten haben keinen Fortbewegungswert, sondern eine "Reichweite". Das ist die Entfernung von ihrem Stützpunkt, innerhalb der sie "Missionen" durchführen können. Gleichzeitig ist es die Entfernung für den "Stellungswechsel" – den Wechsel von einem Stützpunkt zum anderen. Ein Jäger mit Reichweite 8 kann beispielsweise Missionen gegen jedes Geländefeld innerhalb von 8 Feldern von seinem Stützpunkt entfernt durchführen, und er kann zu einem Stützpunkt (Stadt oder Flugzeugträger) innerhalb von 8 Geländefeldern Entfernung wechseln.

Eine Lufteinheit, die einen Stellungswechsel durchführt, kann in derselben Runde keine Mission durchführen.

Aufklärung

Jäger, Düsenjäger und Tarnkappenbomber haben eine besondere Aufklärungsfähigkeit. Zu Beginn der Runde ist alles im Umfeld von 6 Feldern um ihren Stützpunkt sichtbar. Das ist keine Mission und verbraucht ihren Zug nicht, es geschieht automatisch.

Missionen

Eine Lufteinheit kann während einer Runde eine Reihe von "Missionen" ausführen. Dazu gehören Luftschläge (Fernkämpfe gegen Ziele am Boden), Stellungswechsel, Abfangen (Abwehr eines Luftangriffs) und die "Luftraumsäuberung" (feindliches Abfangen verhindern). Manche Lufteinheiten können nur einen Teil dieser Missionen ausführen.

Stellungswechsel

Die Lufteinheit bewegt sich zur neuen Basis innerhalb ihrer Reichweite.

Luftangriff

Eine Lufteinheit greift ein Bodenziel innerhalb ihrer Luftreichweite an.

Luftraumsäuberung

Die Lufteinheit "säubert" das Zielfeld und schaltet Abfangeinheiten aus.

Abfangen

Eine Lufteinheit bereitet sich auf die Verteidigung gegen feindliche Luftangriffe vor. (Am Boden stationierte Flugabwehreinheiten fangen Angriffe aus der Luft automatisch ab; sie benötigen keinen besonderen Befehl dazu.)

Luftangriffe

Wenn eine Einheit den Befehl zum Luftangriff gegen eine feindliche Einheit oder Stadt erhält, führt sie einen Fernangriff gegen das Ziel aus, sofern sie nicht abgefangen wird. Anders als bei den meisten Fernangriffen kann die angreifende Einheit beim Angriff selbst Schaden nehmen. (Wenn Sie einen Panzer bombardieren, kann er Ihnen Schaden zufügen.) Wenn die Lufteinheit überlebt, kehrt sie zu ihrem Stützpunkt zurück.

Raketen und Bomber bewirken die stärksten Luftangriffe.

Abfangen

Jäger und Düsenjäger können eingesetzt werden, um feindliche Luftangriffe "abzufangen". (Flaks und mobile Boden-Luft-Raketen fangen automatisch ab; sie benötigen keinen besonderen Befehl dazu.) Wenn eine Lufteinheit versucht, einen Luftschlag gegen ein Ziel in Reichweite einer Abfangeinheit auszuführen, feuert die Abfangeinheit auf den Angreifer, um ihm Schaden zuzufügen. Wenn der Angreifer von der Abfangeinheit nicht vernichtet wird, geht der Luftangriff weiter.

Nur eine Einheit kann einen Luftschlag abfangen. Ist dies der Fall, kann sie in dieser Runde keine weiteren Abfangaktionen mehr ausführen (außer bestimmte Beförderungen verbessern diese Fähigkeit). Wenn also ein mehrfacher Luftangriff auf ein Ziel zu erwarten ist, empfiehlt es sich, eine Reihe von Jägern und Flugabwehreinheiten um das Ziel zu positionieren.

Luftraumsäuberungen

Ein Jäger, dessen Ziel von Jägern und Flugabwehreinheiten geschützt wird, kann eine Luftraumsäuberung gegen das Ziel durchführen, um die Abfangfähigkeit des Feindes "aufzubrechen". Wird der Jäger von einem feindlichen Jäger abgefangen, gibt es einen Kurvenkampf, bei dem einer von beiden beschädigt oder zerstört werden kann. Wird der Jäger von einer Bodeneinheit abgefangen, so nimmt er Schaden (aber weniger als bei einem Luftangriff).

Raketen

Raketen sind Einzelschusswaffen. Sie führen genau eine Luftschlag-Mission gegen ein Ziel aus und werden dabei zerstört, egal ob diese erfolgreich war oder nicht. Im Gegensatz zu normalen Flugzeugen können Raketen nicht abgefangen werden.

Lufteinheitenliste

B-17



Stärke: Fernkampf: 60

Reichweite: 10

Kosten: 520

Erforderliche Technologie: Radar

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Amerikaner; erhält 50%

weniger Schaden durch Abfangen und einen zusätzlichen Kampfbonus von +25% gegen Städte.

Bomber



Stärke: Fernkampf: 60
Reichweite: 10
Kosten: 520
Erforderliche Technologie: Radar
Benötigte Ressourcen: Öl
Spezialfähigkeiten: Keine

Düsenjäger



Stärke: Fernkampf: 70
Reichweite: 10
Kosten: 600
Erforderliche Technologie: Lasertechnologie
Benötigte Ressourcen: Aluminium
Spezialfähigkeiten: Kann andere Einheiten abfangen, zur Luftraumsäuberung und Aufklärung eingesetzt werden und erhält einen Kampfbonus gegen Hubschrauber.

Jäger



Stärke: Fernkampf: 50
Reichweite: 8
Kosten: 420
Erforderliche Technologie: Luftfahrt
Benötigte Ressourcen: Öl
Spezialfähigkeiten: Kann andere Einheiten abfangen, zur Luftraumsäuberung und Aufklärung eingesetzt werden und erhält einen Kampfbonus gegen Hubschrauber.

Kampfhubschrauber



Stärke: 50
Reichweite: 6
Kosten: 450
Erforderliche Technologie: Raketentechnik
Benötigte Ressourcen: Aluminium
Spezialfähigkeiten: Wird von Gelände-Fortbewegungskosten nicht beeinflusst und erhält einen Bonus gegen Panzer.

Tarnkappenbomber



Stärke: Fernkampf: 80

Reichweite: 20

Kosten: 800

Erforderliche Technologie: Tarnung

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Kann zur Luftaufklärung eingesetzt werden und erhält einen Bonus von 100% auf Ausweichen.

Zero



Stärke: Fernkampf: 50

Reichweite: 8

Kosten: 420

Erforderliche Technologie: Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Japaner; kann andere Einheiten abfangen, zur Luftraumsäuberung und Aufklärung eingesetzt werden und erhält einen Kampfbonus gegen Hubschrauber und Jäger.

ATOMWAFFEN

Atomwaffen sind extrem verheerende Waffen. Sie sorgen für gewaltige Explosionen und verseuchen Land und Meer. Sie sollten nur als letzter Ausweg eingesetzt werden – oder falls Sie sich absolut sicher sind, dass Sie die einzige Zivilisation sind, die eine solche Waffe besitzt – da sonst angesichts herumfliegender Atomraketen die Welt bald der letzte Ort im Universum sein wird, an dem Sie sich befinden möchten.

Oder wie einst jemand sagte: "So eine Atombombe kann einem den ganzen Tag versauen."

Atombomben

Die erste im Spiel verfügbare Nuklearwaffe, die Atombombe, ist eine sehr mächtige Einheit, die das Machtgleichgewicht in der Welt schnell ändern kann. Atombomben können ebenso wie Raketen nur einmal angreifen. Im Gegensatz zu den Raketen kann man sie auf Flugzeugträgern stationieren. Der Schadensradius der Atombombe beträgt 2 Felder in alle Richtungen. Von der Explosion getroffene Einheiten nehmen Schaden und getroffene Städte erleiden Verluste bei der Bevölkerung.

Eine "A-Bombe" kann eine Stadt nicht vollständig zerstören. Egal, wie oft eine Stadt von Atombomben getroffen wird, sie wird von ihnen nicht zerstört.

Atomraketen

Die Atombombe verursacht beträchtlichen Schaden, aber Atomraketen sind wirklich verheerend. Alle Einheiten im Explosionsradius werden zerstört und der Schaden bei Städten

ist noch größer. Im Gegensatz zu Atombomben können Atomraketen eine Stadt gänzlich von der Karte ausradieren (nur die ursprüngliche Hauptstadt eines Spielers kann so nicht zerstört werden).

Wie der Name vermuten lässt, sind Atomraketen Raketeneinheiten, das heißt, sie können auf Raketenkreuzern oder Atom-U-Booten stationiert werden, aber nicht auf Flugzeugträgern.

Bomben- und ICBM-Einheitenliste

Atombombe



Stärke: N.v.

Reichweite: 10

Kosten: 850

Erforderliche Technologie: Kernspaltung

Benötigte Ressourcen: Uran

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit richtet erheblichen Schaden gegen Städte und alle Einheiten in der Umgebung an, die sich in ihrem Explosionsradius von 2 Geländefeldern befinden. Erhält einen Bonus von +50% auf Ausweichen.

Lenkrakete



Stärke: Fernkampf: 70

Reichweite: 8

Kosten: 200

Erforderliche Technologie: Satellitentechnologie

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Kann nicht abgefangen werden.

Atomrakete



Stärke: N.v.

Reichweite: 8

Kosten: 1200

Erforderliche Technologie: Fortgeschrittene Ballistik

Benötigte Ressourcen: Uran

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit richtet erheblichen Schaden gegen Städte und alle Einheiten in der Umgebung an, die sich in ihrem Explosionsradius befinden. Erhält einen Bonus von +50% auf Ausweichen.

EINHEITENLISTE

Es folgt eine Liste von Einheiten, die nach Militärkategorie eingeteilt sind. Alle Kosten beziehen sich auf das Standard-Spieltempo.

Bogenschützen

Bogenschütze



Stärke: 4, Fernkampf: 6

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 70

Erforderliche Technologie: Bogenschießen

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Zhugenu-Schütze



Stärke: 6, Fernkampf: 10

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Maschinen

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Chinesen; sie kann in einer Runde zweimal angreifen. Führt Fernangriffe aus.

Armbrustschütze



Stärke: 6, Fernkampf: 12

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Maschinen

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Langbogenschütze



Stärke: 6, Fernkampf: 12

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Maschinen

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Briten; sie erhält einen Bonus von +1 auf ihre Reichweite. Führt Fernangriffe aus.

Gepanzerte Einheiten

Kampfpanzer



Stärke: 80

Fortbewegung: 4

Kosten: 700

Erforderliche Technologie: Lasertechnologie

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach einem ausgeführten Angriff fortbewegen.

Riesiger Killerroboter



Stärke: 150

Fortbewegung: 3

Kosten: 1000

Erforderliche Technologie: Kernfusion

Benötigte Ressourcen: Uran

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach einem ausgeführten Angriff fortbewegen

Deutscher Panzer



Stärke: 60

Fortbewegung: 5

Kosten: 450

Erforderliche Technologie: Verbrennungsmotor

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Deutschen; kann sich nach einem ausgeführten Angriff fortbewegen.

Panzer



Stärke: 50

Fortbewegung: 4

Kosten: 450

Erforderliche Technologie: Verbrennungsmotor

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach einem ausgeführten Angriff fortbewegen.

Zivile Einheiten

Siedler



Fortbewegung: 2

Kosten: 89

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit kann eine neue Stadt gründen.

Arbeitsboot



Fortbewegung: 4

Kosten: 30

Erforderliche Technologie: Segeln

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit kann Wasser-Geländefelder-Modernisierungen errichten.

Bautrup



Fortbewegung: 2

Kosten: 70

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit kann Modernisierungen auf Land-Geländefeldern errichten und reparieren.

Schießpulver-Einheiten

Flugabwehrgeschütz



Stärke: 32

Fortbewegung: 2

Reichweite: 2

Kosten: 300

Erforderliche Technologie: Funkwesen

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Kann Flugobjekte abfangen und erhält einen Kampfbonus von +100% auf Flugzeuge und Hubschrauber.

Panzerabwehrkanone



Stärke: 32

Fortbewegung: 2

Kosten: 300

Erforderliche Technologie: Normbauteile

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Bonus gegen Panzer.

Fremdenlegion



Stärke: 36

Fortbewegung: 2

Kosten: 300

Erforderliche Technologie: Normbauteile

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Franzosen; erhält einen Kampfbonus von +20% im Kampf außerhalb von freundlich gesinntem Territorium.

Infanterie



Stärke: 36

Fortbewegung: 2

Kosten: 300

Erforderliche Technologie: Normbauteile

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Janitschar



Stärke: 16

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Schießpulver

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Osmanen; erhält einen Kampfbonus von +25% und kann durch Ausschalten einer anderen Einheit während eines Angriffes jeglichen Schaden heilen.

Mechanisierte Infanterie



Stärke: 50

Fortbewegung: 4

Kosten: 440

Erforderliche Technologie: Elektronik

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Minuteman



Stärke: 16

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Schießpulver

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Amerikaner; alle Geländetypen, die sie durchquert, kosten nur 1 Fortbewegungspunkt.

Mobile Boden-Luft-Rakete



Stärke: 40

Reichweite: 2

Fortbewegung: 4

Kosten: 450

Erforderliche Technologie: Computertechnologie

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Kann Flugobjekte abfangen und erhält einen Kampfbonus von +100% gegen Flugzeuge und Hubschrauber.

Französischer Musketier



Stärke: 20

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Schießpulver

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Franzosen.

Musketier



Stärke: 16

Fortbewegung: 2

Kosten: 120

Erforderliche Technologie: Schießpulver

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Fallschirmjäger



Stärke: 40

Fortbewegung: 2

Kosten: 350

Erforderliche Technologie: Radar

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Diese Spezialeinheit kann per Fallschirm bis zu 5 Geländefelder von freundlich gesinntem Territorium entfernt landen.

Schütze



Stärke: 25

Fortbewegung: 2

Kosten: 200

Erforderliche Technologie: Drall

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Keine

Nahkampfeinheiten

Bestie



Stärke: 6

Fortbewegung: 2

Kosten: 20

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Die Bestie ist die erste Einheit der Barbaren und kann sich dem Spieler anschließen, sofern er Bismarck als Staatsoberhaupt gewählt hat.

Hoplit



Stärke: 9

Fortbewegung: 2

Kosten: 60

Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Griechen; erhält einen Bonus von +100% gegen berittene Einheiten.

Krummsäbelkämpfer



Stärke: 8

Fortbewegung: 2

Kosten: 60

Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Perser; erhält einen Bonus von +100% gegen berittene Einheiten und heilt doppelt so schnell wie normal.

Jaguarkrieger



Stärke: 6

Fortbewegung: 2

Kosten: 40

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Azteken; erhält einen Kampfbonus von +50% beim Kampf auf Dschungel-Geländefeldern und heilt 2 Schaden durch Ausschalten einer anderen Einheit.

Landsknecht



Stärke: 10

Fortbewegung: 2

Kosten: 50

Erforderliche Technologie: Öffentliche Verwaltung

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Deutschen; erhält einen Bonus von +100% gegen berittene Einheiten.

Legion



Stärke: 13

Fortbewegung: 2

Kosten: 90

Erforderliche Technologie: Eisenverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Römer, die in der Lage ist, Straßen und Festungen zu bauen.

Langschwertkämpfer



Stärke: 18

Fortbewegung: 2

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Stahl

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Keine

Mohawk-Krieger



Stärke: 11

Fortbewegung: 2

Kosten: 80

Erforderliche Technologie: Eisenverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Irokesen, die beim Kampf auf Wald- oder Dschungel-Geländefeldern einen Bonus erhält.

Pikenier



Stärke: 10

Fortbewegung: 2

Kosten: 100

Erforderliche Technologie: Öffentliche Verwaltung

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Bonus von +100% gegen berittene Einheiten.

Samurai



Stärke: 18

Fortbewegung: 2

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Stahl

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Japaner; erhält einen Kampfbonus von +20% im Kampf im offenen Gelände und bringt im Kampf mit großer Wahrscheinlichkeit Große Generäle hervor.

Speerkämpfer



Stärke: 7

Fortbewegung: 2

Kosten: 50

Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +100% gegen berittene Einheiten.

Schwertkämpfer



Stärke: 11

Fortbewegung: 2

Kosten: 80

Erforderliche Technologie: Eisenverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Keine

Krieger



Stärke: 6

Fortbewegung: 2

Kosten: 40

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Die erste im Spiel verfügbare Militäreinheit.

Berittene Einheiten

Kamel-Bogenschütze



Stärke: 10, Fernkampf: 15

Reichweite: 2

Fortbewegung: 3

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Araber; kann sich nach dem Angriff fortbewegen und Fernangriffe ausführen.

Kavallerie



Stärke: 25

Fortbewegung: 3

Kosten: 260

Erforderliche Technologie: Militärwissenschaft

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Streitwagen-Bogenschütze



Stärke: 3, Fernkampf: 6

Reichweite: 2

Fortbewegung: 4

Kosten: 60

Erforderliche Technologie: Das Rad

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Begleitkavallerie



Stärke: 14

Fortbewegung: 5

Kosten: 80

Erforderliche Technologie: Reiterei

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Griechen; kann sich nach dem Angriff fortbewegen. Bringt im Kampf mit großer Wahrscheinlichkeit Große Generäle hervor.

Kosak



Stärke: 25

Fortbewegung: 3

Kosten: 260

Erforderliche Technologie: Militärwissenschaft

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Russen; erhält einen Kampfbonus gegen beschädigte Gegner und kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Reiter



Stärke: 12

Fortbewegung: 4

Kosten: 80

Erforderliche Technologie: Reiterei

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Ritter



Stärke: 18

Fortbewegung: 3

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Lancier



Stärke: 22

Fortbewegung: 4

Kosten: 220

Erforderliche Technologie: Metallverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Mandekalu-Kavallerie



Stärke: 18

Fortbewegung: 3

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Songhai; erhält einen Kampfbonus von +30% gegen Städte und kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Naresuans Elefant



Stärke: 22

Fortbewegung: 2

Kosten: 150

Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Siamesen; erhält einen Kampfbonus von +50% gegen berittene Einheiten und kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Sipahi



Stärke: 22

Fortbewegung: 5

Kosten: 220

Erforderliche Technologie: Metallverarbeitung

Benötigte Ressourcen: Pferde

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Osmanen; kann Geländefelder plündern, ohne Fortbewegungspunkte zu verbrauchen. Erhält einen Bonus von +1 auf ihre Sichtweite und kann sich nach dem Angriff fortbewegen.

Kriegsstreitwagen



Stärke: 3, Fernkampf: 6

Reichweite: 2

Fortbewegung: 5

Kosten: 60

Erforderliche Technologie: Das Rad

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Ägypter; führt Fernangriffe aus.

Kriegselefant



Stärke: 6, Fernkampf: 8

Reichweite: 2

Fortbewegung: 3

Kosten: 80

Erforderliche Technologie: Das Rad

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Inder; führt Fernangriffe aus.

Marineeinheiten

Schlachtschiff



Stärke: 40, Fernkampf: 32

Reichweite: 3

Fortbewegung: 4

Kosten: 500

Erforderliche Technologie: Telegrafie

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus und verfügt über die Fähigkeit „Indirektes Feuer“.

Flugzeugträger



Stärke: 20

Fortbewegung: 5

Kosten: 520

Erforderliche Technologie: Luftfahrt

Benötigte Ressourcen: Öl

Spezialfähigkeiten: Kann bis zu drei Lufteinheiten befördern.

Karavelle



Stärke: 10, Fernkampf: 7

Reichweite: 2

Fortbewegung: 6

Kosten: 100

Erforderliche Technologie: Astronomie

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus; erhält einen Bonus von +2 auf Sicht.

Zerstörer



Stärke: 25, Fernkampf: 22

Reichweite: 2

Fortbewegung: 8

Kosten: 380

Erforderliche Technologie: Elektrizität

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe und Luftabfangmanöver aus; kann U-Boote sehen. Erhält einen Bonus von +3 auf Sicht und einen Kampfbonus von +100% gegen U-Boote. Verfügt über die Fähigkeit „Indirektes Feuer“.

Fregatte



Stärke: 20, Fernkampf: 15

Reichweite: 2

Fortbewegung: 5

Kosten: 160

Erforderliche Technologie: Navigation

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Galeere



Stärke: 5, Fernkampf: 3

Reichweite: 2

Fortbewegung: 3

Kosten: 50

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Eine frühe Marineeinheit der Barbaren, die Fernangriffe ausführen kann und sich Ihnen möglicherweise anschließt, wenn Sie die Zivilisation der Osmanen gewählt haben.

Panzerschiff



Stärke: 25, Fernkampf: 18

Reichweite: 2

Fortbewegung: 4

Kosten: 220

Erforderliche Technologie: Dampfmaschine

Benötigte Ressourcen: Kohle

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Raketenkreuzer



Stärke: 40, Fernkampf: 25

Reichweite: 3

Fortbewegung: 7

Kosten: 520

Erforderliche Technologie: Robotertechnik

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus; verfügt über die Fähigkeit „Indirektes Feuer“. Kann Luftabfangmanöver durchführen und bis zu drei Raketeneinheiten befördern.

Atom-U-Boot



Stärke: 20, Fernkampf: 70

Reichweite: 3

Fortbewegung: 6

Kosten: 500

Erforderliche Technologie: Computertechnologie

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Ist unsichtbar gegenüber anderen Einheiten; kann andere U-Boote sehen; kann bis zu zwei Raketeneinheiten befördern; kann Eis-Geländefelder betreten; erhält einen Kampfbonus von +50% gegen U-Boote; führt Fernangriffe aus.

Linienschiff



Stärke: 20, Fernkampf: 17

Reichweite: 2

Fortbewegung: 5

Kosten: 140

Erforderliche Technologie: Navigation

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Briten; erhält einen Bonus von +1 auf Sicht und führt Fernangriffe aus.

U-Boot



Stärke: 15, Fernkampf: 60

Reichweite: 3

Fortbewegung: 5

Kosten: 380

Erforderliche Technologie: Kühltechnik

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Ist unsichtbar gegenüber anderen Einheiten; kann andere U-Boote sehen; kann Eis-Geländefelder betreten; führt Fernangriffe aus.

Triere



Stärke: 6, Fernkampf: 4

Reichweite: 2

Fortbewegung: 4

Kosten: 60

Erforderliche Technologie: Segeln

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Führt Fernangriffe aus.

Projekteinheiten

RS-Booster



Fortbewegung: 2

Kosten: 700

Erforderliche Technologie: Robotertechnik

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: 3 für Wissenschaftssieg benötigt.

RS-Cockpit



Fortbewegung: 2

Kosten: 1000

Erforderliche Technologie: Satelliten

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: 1 für Wissenschaftssieg benötigt.

RS-Motor



Fortbewegung: 2

Kosten: 1000

Erforderliche Technologie: Teilchenphysik

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: 1 für Wissenschaftssieg benötigt.

RS-Stasekammer



Fortbewegung: 2

Kosten: 1000

Erforderliche Technologie: Nanotechnologie

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: 1 für Wissenschaftssieg benötigt.

Aufklärungseinheiten

Späher



Stärke: 4

Fortbewegung: 2

Kosten: 25

Erforderliche Technologie: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Wird von Gelände-Fortbewegungskosten nicht beeinflusst.

Belagerungseinheiten

Artillerie



Stärke: 16, Fernkampf: 32

Reichweite: 3

Fortbewegung: 2

Kosten: 420

Erforderliche Technologie: Dynamit

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; verfügt über die Fähigkeit „Indirektes Feuer“; führt Fernangriffe durch und muss für Angriffe in Stellung gebracht werden.

Balliste



Stärke: 4, Fernkampf: 18

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 100

Erforderliche Technologie: Mathematik

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Eine Spezialeinheit der Römer; erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; führt Fernangriffe aus.

Kanone



Stärke: 10, Fernkampf: 26

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 250

Erforderliche Technologie: Chemie

Benötigte Ressourcen: Keine

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; führt Fernangriffe aus.

Katapult



Stärke: 4, Fernkampf: 14

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 100

Erforderliche Technologie: Mathematik

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; führt Fernangriffe aus und muss für Angriffe in Stellung gebracht werden.

Raketenartillerie



Stärke: 18, Fernkampf: 46

Reichweite: 3

Fortbewegung: 3

Kosten: 600

Erforderliche Technologie: Raketentechnik

Benötigte Ressourcen: Aluminium

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; verfügt über die Fähigkeit „Indirektes Feuer“ und führt Fernangriffe aus.

Tribok



Stärke: 6, Fernkampf: 20

Reichweite: 2

Fortbewegung: 2

Kosten: 170

Erforderliche Technologie: Physik

Benötigte Ressourcen: Eisen

Spezialfähigkeiten: Erhält einen Kampfbonus von +10% gegen Städte; führt Fernangriffe aus und muss für Angriffe in Stellung gebracht werden.

EINHEITENBEFÖRDERUNGEN

Beförderungen sind Spezialfähigkeiten, die Einheiten erlangen können, wenn sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt haben. Abhängig von den Gebäuden in der Entstehungsstadt einer Einheit erhält diese möglicherweise bereits von Beginn an Beförderungen. Die Auswirkungen von Beförderungen sind kumulativ.

Es folgt eine Liste mit allen in *Civilization V* verfügbaren Beförderungen. Denken Sie daran, dass nicht alle Beförderungen für alle Einheitentypen verfügbar sind.

Abfangen I



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +25% Kampfstärke beim Abfangen feindlicher Flugzeuge.

Abfangen II



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Abfangen I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke beim Abfangen feindlicher Flugzeuge.

Abfangen III



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Abfangen II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke beim Abfangen feindlicher Flugzeuge.

Amphibisch



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock II oder Drill II

Auswirkungen: Kein Kampfmalus bei Angriffen vom Meer aus oder über einen Fluss hinweg.

Angriff



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock II oder Drill II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen verwundete Einheiten.

Ausfall



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Abfangen II oder Kurvenkampf II

Auswirkungen: Pro Runde kann 1-mal zusätzlich abgefangen werden.

Ausweichen



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Belagerung II oder Bombardierung II

Auswirkungen: Reduziert durch Abfangen erlittenen Schaden um 50%.

Belagerung I



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf, Luft

Voraussetzungen: Keine oder Schock I, Drill I, Genauigkeit I oder Sperrfeuer I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen Städte.

Belagerung II



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Belagerung I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen Städte.

Belagerung III



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Belagerung II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen Städte.

Blitzkrieg



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock III oder Drill III

Auswirkungen: Einheit kann in einer Runde mehrfach angreifen.

Bombardierung I



Einheitentypen: Marine, Luft

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Landeinheiten.

Bombardierung II



Einheitentypen: Marine, Luft

Voraussetzungen: Bombardierung I

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Landeinheiten.

Bombardierung III



Einheitentypen: Marine, Luft

Voraussetzungen: Bombardierung II

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Landeinheiten.

Burg Himeji



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +25% Kampfstärke in freundlich gesinntem Territorium.

Deckung I



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf

Voraussetzungen: Schock II, Drill II, Genauigkeit I oder Sperrfeuer I

Auswirkungen: +25% Verteidigung gegen alle Fernangriffe

Deckung II



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Deckung I

Auswirkungen: +25% Verteidigung gegen alle Fernangriffe

Disziplin



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +15% Kampfstärke, wenn neben einer freundlich gesinnten Einheit

Drill I



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +20% Kampfstärke beim Kampf in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Drill II



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Drill I

Auswirkungen: +20% Kampfstärke beim Kampf in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Drill III



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Drill II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke beim Kampf in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Formation I



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf

Voraussetzungen: Schock II, Drill II, Genauigkeit II oder Sperrfeuer II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen berittene Einheiten.

Formation II



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Formation I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen berittene Einheiten.

Gezielter Schlag I



Einheitentypen: Marine, Luft

Voraussetzungen: Keine oder Abfangen I, Kurvenkampf I, Belagerung I oder Bombardierung I

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Marineeinheiten.

Gezielter Schlag II



Einheitentypen: Marine, Luft

Voraussetzungen: Gezielter Schlag I

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Marineeinheiten.

Gezielter Schlag III



Einheitentypen: Marine

Voraussetzungen: Gezielter Schlag II

Auswirkungen: +20% Kampfstärke gegen Marineeinheiten.

Genauigkeit I



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +20% Fernkampfstärke gegen Einheiten in offenem Gelände (alles außer Hügel, Wald oder Dschungel).

Genauigkeit II



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Genauigkeit I

Auswirkungen: +20% Fernkampfstärke gegen Einheiten in offenem Gelände (alles außer Hügel, Wald oder Dschungel).

Genauigkeit III



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Genauigkeit II

Auswirkungen: +25% Fernkampfstärke gegen Einheiten in offenem Gelände (alles außer Hügel, Wald oder Dschungel).

Großer Leuchtturm



Einheitentypen: Marine

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +1 Fortbewegung und +1 Sicht.

Hinterhalt I



Einheitentypen: Nahkampf, Luft

Voraussetzungen: Schock II, Drill II, Abfangen I, Kurvenkampf I, Belagerung I oder Bombardierung I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen gepanzerte Einheiten.

Hinterhalt II



Einheitentypen: Nahkampf, Luft

Voraussetzungen: Hinterhalt I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen gepanzerte Einheiten.

Indirektes Feuer



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Gezielter Schlag I, Bombardierung I, Genauigkeit I oder Sperrfeuer I

Auswirkungen: Fernangriffe können über Hindernisse hinweg ausgeführt werden.

Kurvenkampf I



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +25% Kampfstärke bei Luftraumsäuberung.

Kurvenkampf II



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Kurvenkampf I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke bei Luftraumsäuberung.

Kurvenkampf III



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Kurvenkampf II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke bei Luftraumsäuberung.

Logistik



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Fernkampf

Voraussetzungen: Belagerung II, Bombardierung II, Hinterhalt II oder Mobilität II

Auswirkungen: 1 zusätzlicher Angriff pro Runde.

Marinetradition



Einheitentypen: Marine

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +1 Fortbewegung und +1 Sicht

Marschieren



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf

Voraussetzungen: Schock III, Drill III, Genauigkeit II oder Sperrfeuer II

Auswirkungen: Einheit wird in jeder Runde geheilt, auch beim Ausführen einer Aktion.

Mobilität I



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine oder Schock III, Drill III, Gezielter Schlag I oder Bombardierung I

Auswirkungen: +1 Fortbewegung

Mobilität II



Einheitentypen: Luft

Voraussetzungen: Mobilität I

Auswirkungen: +1 Fortbewegung

Moral



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +15% Kampfstärke

Nationalismus



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +25% Angriffsbonus in freundlich gesinntem Territorium

Oligarchie



Einheitentypen: Nahkampf, Luft, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +33% Kampfstärke in freundlich gesinntem Territorium.

Reichweite



Einheitentypen: Luft, Fernkampf

Voraussetzungen: Abfangen I, Kurvenkampf I, Belagerung I oder Bombardierung I für Luft; Genauigkeit III, Sperrfeuer III, Gezielter Schlag II oder Bombardierung II für Fernkampf

Auswirkungen: +2 Einsatzreichweite für Luft, +1 für Fernkampf

Reparatur



Einheitentypen: Nahkampf, Luft

Voraussetzungen: Schock III, Drill III, Abfangen II, Kurvenkampf II, Belagerung II oder Bombardierung II

Auswirkungen: Einheit wird in jeder Runde geheilt, auch wenn sie eine Aktion ausführt.

Salve



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Genauigkeit I oder Sperrfeuer I

Auswirkungen: +25% Kampfstärke gegen verschanzte Einheiten.

Sanitäter



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock I, Drill I, Spähen II oder Survivalismus II

Auswirkungen: Diese Einheit und alle anderen in angrenzenden Geländefeldern heilen um 1 zusätzlichen TP pro Runde.

Schock I



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +20% Kampfstärke beim Kampf in offenem Gelände (alles außer Hügel, Wald oder Dschungel).

Schock II



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock I

Auswirkungen: +20% Kampfstärke beim Kampf in offenem Gelände.

Schock III



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Schock II

Auswirkungen: +25% Kampfstärke beim Kampf in offenem Gelände.

Sofortheilung



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf, Marine, Luft

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: Sofortige Heilung dieser Einheit anstelle einer dauerhaften Beförderung.

Spähen I



Einheitentypen: Aufklärung

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +1 Sichtweite

Spähen II



Einheitentypen: Aufklärung

Voraussetzungen: Spähen I

Auswirkungen: +1 Fortbewegung

Spähen III



Einheitentypen: Aufklärung

Voraussetzungen: Spähen II

Auswirkungen: +1 Sichtweite

Sperrfeuer I



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: +25% Fernkampfstärke gegen Einheiten in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Sperrfeuer II



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Sperrfeuer I

Auswirkungen: +25% Fernkampfstärke gegen Einheiten in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Sperrfeuer III



Einheitentypen: Fernkampf

Voraussetzungen: Sperrfeuer II

Auswirkungen: +25% Fernkampfstärke gegen Einheiten in unwegsamem Gelände (Hügel, Wald oder Dschungel).

Survivalismus I



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: Ein zusätzlicher TP kann außerhalb freundlich gesinnten Territoriums geheilt werden.

Survivalismus II



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Survivalismus I

Auswirkungen: +50% Verteidigung

Survivalismus III



Einheitentypen: Nahkampf

Voraussetzungen: Survivalismus II

Auswirkungen: +50% Verteidigung. Einheit wird in jeder Runde geheilt, auch wenn sie eine Aktion ausführt.

Wassern



Einheitentypen: Nahkampf, Fernkampf

Voraussetzungen: Keine

Auswirkungen: Wassern auf Wasser-Geländefeldern möglich.

Wache



Einheitentypen: Nahkampf, Marine, Fernkampf

Voraussetzungen: Schock I, Drill I, Gezielter Schlag I oder Bombardierung I

Auswirkungen: +1 Sichtweite

Versorgung



Einheitentypen: Marine

Voraussetzungen: Gezielter Schlag II oder Bombardierung II

Auswirkungen: Eine Einheit kann 2 TP Schaden außerhalb freundlich gesinnten Territoriums heilen.

WUNDERLISTE

Es folgt eine Liste aller Wunder im Spiel, einschließlich Nationaler Wunder, und deren jeweilige Auswirkungen und erforderliche Technologien.

Weltwunder

Angkor Wat



Erforderliche Technologie: Theologie

Kosten: 300

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Ingenieurpunkt

Auswirkungen: Kulturkosten für den Erwerb neuer Geländefelder in allen Städten um 75% reduziert.

Big Ben



Erforderliche Technologie: Wirtschaftswesen

Kosten: 700

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Händlerpunkte

Auswirkungen: Kosten für den Kauf von Gold in allen Städten um 25% reduziert.

Brandenburger Tor



Erforderliche Technologie: Militärwissenschaft

Kosten: 550

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Wissenschaftlerpunkte

Auswirkungen: Freier Großer General

Burg Himeji



Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Kosten: 600

Kulturertrag: 4

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Ingenieurpunkte

Auswirkungen: +25% Kampfstärkebonus für alle Einheiten in freundlich gesinntem Territorium.

Chichén Itzá



Erforderliche Technologie: Öffentliche Verwaltung

Kosten: 450

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Ingenieurpunkt

Auswirkungen: Dauer der Goldenen Zeitalter wird um 50% verlängert.

Cristo Redentor



Erforderliche Technologie: Telegrafie

Kosten: 1200

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Künstlerpunkte

Auswirkungen: Kulturkosten bei Einführung einer neuen Politik sinken um 33%.

Eiffelturm



Erforderliche Technologie: Funkwesen

Kosten: 1000

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Händlerpunkte

Auswirkungen: +8 Zufriedenheit im ganzen Reich.

Freiheitsstatue



Erforderliche Technologie: Normbauteile

Kosten: 1200

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 3 Ingenieurpunkte

Auswirkungen: +1 Produktionspunkt für jeden Spezialisten in allen Städten.

Die Große Bibliothek



Erforderliche Technologie: Schrift

Kosten: 150

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Wissenschaftlerpunkt

Auswirkungen: Bringt eine freie Technologie ein.

Der Große Leuchtturm



Erforderliche Technologie: Segeln

Kosten: 130

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Händlerpunkt

Auswirkungen: +1 Fortbewegung und +1 Sicht für alle Marineeinheiten. Muss in einer Stadt an der Küste errichtet werden.

Die Große Mauer



Erforderliche Technologie: Bauwesen

Kosten: 350

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Ingenieurpunkt

Auswirkungen: Feindliche Landeinheiten müssen innerhalb Ihres Territoriums 1 zusätzlichen Fortbewegungspunkt ausgeben.

Hagia Sophia



Erforderliche Technologie: Theologie

Kosten: 300

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Künstlerpunkt

Auswirkungen: Auftauchen Großer Persönlichkeiten um 33% beschleunigt.

Die Hängenden Gärten



Erforderliche Technologie: Mathematik

Kosten: 200

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Künstlerpunkt

Auswirkungen: +1 Bevölkerung in allen bestehenden Städten, +3 Zufriedenheitspunkte.

Der Koloss



Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Kosten: 150

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Händlerpunkt

Auswirkungen: +1 Gold von allen bewirtschafteten Wasser-Geländefeldern. Muss in einer Stadt an der Küste errichtet werden.

Kreml



Erforderliche Technologie: Akustik

Kosten: 650

Kulturertrag: 4

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Wissenschaftlerpunkt

Auswirkungen: Alle Verteidigungsgebäude sind um 50% effektiver.

Der Louvre



Erforderliche Technologie: Archäologie

Kosten: 700

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Künstlerpunkte

Auswirkungen: 2 Große Künstler erscheinen in der Nähe der Hauptstadt.

Machu Picchu



Erforderliche Technologie: Währung

Kosten: 550

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Händlerpunkt

Auswirkungen: +20% mehr Gold von allen Handelswegen. Muss in einer Stadt gebaut werden, die nicht weiter als zwei Geländefelder von einem Berg entfernt ist.

Notre Dame



Erforderliche Technologie: Bildungswesen

Kosten: 500

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Händlerpunkt

Auswirkungen: +5 Zufriedenheitspunkte

Opernhaus von Sydney



Erforderliche Technologie: Globalisierung

Kosten: 1000

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Künstlerpunkte

Auswirkungen: Eine freie Sozialpolitik kann gewählt werden.

Das Orakel



Erforderliche Technologie: Philosophie

Kosten: 150

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Wissenschaftlerpunkt

Auswirkungen: Bringt eine freie Sozialpolitik ein.

Pentagon



Erforderliche Technologie: Radar

Kosten: 1200

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Händlerpunkte

Auswirkungen: Goldkosten für die Modernisierung von Militäreinheiten um 50% reduziert.

Der Porzellanturm



Erforderliche Technologie: Bildungswesen

Kosten: 400

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Wissenschaftlerpunkte

Auswirkungen: Ein Großer Wissenschaftler erscheint in der Nähe der Stadt, wo das Wunder errichtet wird.

Die Pyramiden



Erforderliche Technologie: Steinmetzkunst

Kosten: 175

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Ingenieurpunkt

Auswirkungen: Die Baugeschwindigkeit der Bautrupps erhöht sich um 50%.

Sixtinische Kapelle



Erforderliche Technologie: Akustik

Kosten: 650

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Künstlerpunkte

Auswirkungen: Zusätzlich +33% Kultur in allen Städten.

Stonehenge



Erforderliche Technologie: Kalender

Kosten: 120

Kulturertrag: 8

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Ingenieurpunkt

Auswirkungen: +8 Kultur

Taj Mahal



Erforderliche Technologie: Druckerpresse

Kosten: 600

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Künstlerpunkte

Auswirkungen: Das Reich läutet ein Goldenes Zeitalter ein.

Verbotene Stadt



Erforderliche Technologie: Bankwesen

Kosten: 600

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 1 Künstlerpunkt

Auswirkungen: Unzufriedenheit durch Anzahl der Städte um 50% verringert.

Vereinte Nationen



Erforderliche Technologie: Globalisierung

Kosten: 1000

Kulturertrag: 1

Große-Persönlichkeit-Punkte: 2 Händlerpunkte

Auswirkungen: Fertigstellung löst Wahl zum Diplomatiesieg aus.

Nationale Wunder

Nationale Wunder können errichtet werden, sobald ein bestimmtes Gebäude in allen Städten Ihres Reiches besteht.

Eisenhütte



Erforderliche Technologie: Chemie

Kosten: 170

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Werkstatt (Irokesen: Langhaus)

Auswirkungen: +20% Produktion in der Stadt, in der dieses Wunder errichtet wird.

Eremitage



Erforderliche Technologie: Archäologie

Kosten: 310

Kulturertrag: 0

Erforderliches Gebäude: Museum

Auswirkungen: Verdoppelt Kulturproduktion in dieser Stadt.

Heldenepos



Erforderliche Technologie: Eisenverarbeitung

Kosten: 110

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Kaserne oder russischer Krepost

Auswirkungen: Alle neuen Einheiten in dieser Stadt erhalten eine freie Moral-Beförderung.

Nationalepos



Erforderliche Technologie: Philosophie

Kosten: 120

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Monument

Auswirkungen: +25% Große Persönlichkeiten in der Stadt, in der dieses Wunder errichtet wird.

Palast



Erforderliche Technologie: Keine

Kosten: 0

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Keine

Auswirkungen: Ist das Zeichen der Hauptstadt und wird automatisch kostenlos errichtet. Städte, die durch Straßen mit der Hauptstadt verbunden sind, generieren zusätzliches Gold. Generiert außerdem zusätzlich +2 Produktion, +3 Wissenschaft, +2 Gold und +2 Verteidigung für diese Stadt.

Staatliche Hochschule



Erforderliche Technologie: Schrift

Kosten: 120

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Bibliothek (Chinesen: Papiermacher)

Auswirkungen: +50% Wissenschaft in der Stadt, in der dieses Wunder errichtet wird.

Universität von Oxford



Erforderliche Technologie: Bildungswesen

Kosten: 260

Kulturertrag: 1

Erforderliches Gebäude: Universität (Siamesen: Wat)

Auswirkungen: Sie erhalten eine freie Technologie.

GEBÄUDELISTE

Arsenal



Erforderliche Technologie: Eisenbahn

Kosten: 350

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +20% Produktion von Landeinheiten; erfordert eine Militärakademie.

Bank



Erforderliche Technologie: Bankwesen

Kosten: 220

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Händler

Auswirkungen: +25% Gold; erfordert einen Markt (Araber: Basar).

Basar



Erforderliche Technologie: Währung

Kosten: 120

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Händler

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Araber; bringt +25% mehr Gold und gewährt 1 zusätzliches Vorkommen jedes Luxusguts in der Nähe dieser Stadt.

Bibliothek



Erforderliche Technologie: Schrift

Kosten: 80

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Wissenschaftler

Auswirkungen: +1 Wissenschaft für jeweils zwei Bürger in der Stadt.

Burg



Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Kosten: 200

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +7,5 Verteidigung für die Stadt; Stadt benötigt Stadtmauern.

Börse



Erforderliche Technologie: Elektrizität

Kosten: 650

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Händler

Auswirkungen: +33% Gold; erfordert entweder eine Bank oder einen Satrapenhof.

Fabrik



Erforderliche Technologie: Dampfmaschine

Kosten: 300

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Ingenieure

Auswirkungen: +50% Produktion; verbraucht 1 Kohle.

Forschungslabor



Erforderliche Technologie: Plastik

Kosten: 600

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Wissenschaftler

Auswirkungen: +100% Wissenschaft; erfordert eine Öffentliche Schule.

Funkturm



Erforderliche Technologie: Funkwesen

Kosten: 600

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Verdoppelt die Kulturproduktion einer Stadt, erfordert jedoch ein Museum.

Garten



Erforderliche Technologie: Theologie

Kosten: 120

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Künstler

Auswirkungen: +25% Große Persönlichkeiten; die Stadt muss an einem Fluss oder See errichtet sein.

Gerichtsgebäude



Erforderliche Technologie: Mathematik

Kosten: 200

Unterhalt: 5

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Eliminiert Unzufriedenheit durch eine besetzte Stadt.

Grabstätte



Erforderliche Technologie: Theologie

Kosten: 120

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Kultur und +2 Zufriedenheit im ganzen Reich, verdoppelt aber die Menge Gold, die der Gegner erhält, wenn diese Stadt eingenommen wird. Ein einzigartiges Gebäude der Ägypter.

Hafen



Erforderliche Technologie: Kompass

Kosten: 80

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Bildet einen Seehandelsweg mit der Hauptstadt; +25% Produktion von Marineeinheiten; die Stadt muss sich an der Küste befinden.

Kaserne



Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Kosten: 80

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +15 EP für alle neuen Landeinheiten.

Kernkraftwerk



Erforderliche Technologie: Kernspaltung

Kosten: 600

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +25% Produktion; verbraucht 1 Uran.

Kloster



Erforderliche Technologie: Theologie

Kosten: 120

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Kultur von nahegelegenen Räucherwerk- und Weinvorkommen.

Kolosseum



Erforderliche Technologie: Bauwesen

Kosten: 150

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +4 Zufriedenheit

Kornspeicher



Erforderliche Technologie: Keramik

Kosten: 100

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Nahrung

Krankenhaus



Erforderliche Technologie: Biologie

Kosten: 400

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: 50% Nahrung bleibt erhalten, wenn ein neuer Bürger geboren wird.

Krepost



Erforderliche Technologie: Bronzeverarbeitung

Kosten: 80

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Russen, reduziert die Kulturkosten für den Erwerb neuer Geländefelder der Stadt um 50%. +15 EP für alle neuen Landeinheiten.

Lehmmoschee



Erforderliche Technologie: Philosophie

Kosten: 120

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Künstler

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Songhai; die Stadt erhält +5 Kultur.

Leuchtturm



Erforderliche Technologie: Optik

Kosten: 80

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +1 Nahrung von Wasser-Geländefeldern. Die Stadt muss sich an der Küste befinden.

Langhaus



Erforderliche Technologie: Metallguss

Kosten: 80

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Ingenieure

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Irokesen; bringt +1 Produktion von jedem von der Stadt bewirtschafteten Wald-Geländefeld.

Markt



Erforderliche Technologie: Währung

Kosten: 120

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Händler

Auswirkungen: +25% Gold

Medizinisches Labor



Erforderliche Technologie: Penicillin

Kosten: 500

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: 25% Nahrung bleibt erhalten, wenn ein neuer Bürger geboren wird. Erfordert ein Krankenhaus.

Militärakademie



Erforderliche Technologie: Militärwissenschaft

Kosten: 350

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +15 EP für alle neuen Landeinheiten; erfordert eine Kaserne oder den russischen Krepost.

Militärstützpunkt



Erforderliche Technologie: Telegrafie

Kosten: 450

Unterhalt: 4

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +12 Verteidigung; erfordert entweder eine Burg oder Mogul-Festung.

Monument



Erforderliche Technologie: Keine

Kosten: 60

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Kultur

Mogul-Festung



Erforderliche Technologie: Ritterlichkeit

Kosten: 180

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Inder; bringt der Stadt +9 Verteidigung, +2 Kultur und nach Erforschung der Luftfahrt zusätzliches Gold. Die Stadt benötigt Stadtmauern.

Museum



Erforderliche Technologie: Archäologie
Kosten: 350
Unterhalt: 3
Spezialistenplatz: Künstler
Auswirkungen: +5 Kultur; erfordert ein Opernhaus.

Münzanstalt



Erforderliche Technologie: Währung
Kosten: 120
Unterhalt: 0
Spezialistenplatz: Keiner
Auswirkungen: Alle bewirtschafteten Gold- und Silberquellen einer Stadt bringen zusätzlich +3 Gold.

Observatorium



Erforderliche Technologie: Astronomie
Kosten: 180
Unterhalt: 2
Spezialistenplatz: Keiner
Auswirkungen: +50% Wissenschaft; die Stadt muss sich neben einem Berg befinden.

Opernhaus



Erforderliche Technologie: Akustik
Kosten: 220
Unterhalt: 3
Spezialistenplatz: Keiner
Auswirkungen: +5 Kultur; erfordert entweder einen Tempel, eine Grabstätte oder eine Lehmmoschee.

Öffentliche Schule



Erforderliche Technologie: Wissenschaftstheorie
Kosten: 350
Unterhalt: 3
Spezialistenplatz: Wissenschaftler
Auswirkungen: +50% Wissenschaft; erfordert entweder eine Universität oder einen Wat.

Papiermacher



Erforderliche Technologie: Schrift

Kosten: 80

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Wissenschaftler

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Chinesen; +1 Wissenschaft für jeweils 2 Bürger in der Stadt; +4 Gold.

Raumschiff-Fabrik



Erforderliche Technologie: Robotertechnik

Kosten: 450

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +50% Produktion von Raumschiffteilen. Erfordert eine Fabrik; verbraucht 1 Aluminium.

Satrapenhof



Erforderliche Technologie: Bankwesen

Kosten: 220

Unterhalt: 0

Spezialistenplatz: Händler

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Perser; bringt +25% Gold und +2 Zufriedenheit. Erfordert einen Markt in der Stadt.

Seehafen



Erforderliche Technologie: Navigation

Kosten: 140

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Produktion von Meeresressourcen. In der Nähe der Stadt muss sich mindestens eine modernisierte Meeresressource befinden.

Schwimmende Gärten



Erforderliche Technologie: Das Rad

Kosten: 120

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Azteken; die Stadt erhält +15% Nahrung und +2 Nahrung für jedes bewirtschaftete See-Geländefeld. Die Stadt muss an einen See oder Fluss grenzen.

Schmiede



Erforderliche Technologie: Metallguss

Kosten: 150

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +15% Produktion von Landeinheiten; erfordert eine Eisenquelle in der Nähe.

Sonnenkraftwerk



Erforderliche Technologie: Ökologie

Kosten: 600

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +25% Produktion, aber die Stadt muss sich entweder auf oder angrenzend zu einem Wüsten-Geländefeld befinden.

Stadtmauern



Erforderliche Technologie: Steinmetzkunst

Kosten: 100

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +5 Verteidigung

Stallungen



Erforderliche Technologie: Reiterei

Kosten: 100

Unterhalt: 1

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +25% Produktion berittener Einheiten. In der Nähe der Stadt müssen sich modernisierte Pferde befinden.

Stadion



Erforderliche Technologie: Massenmedien

Kosten: 450

Unterhalt: 6

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +4 Zufriedenheit; erfordert ein Theater.

Tempel



Erforderliche Technologie: Philosophie

Kosten: 120

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Künstler

Auswirkungen: +3 Kultur; in der Stadt muss sich ein Monument befinden.

Theater



Erforderliche Technologie: Druckerpresse

Kosten: 300

Unterhalt: 5

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +4 Zufriedenheit; erfordert ein Kolosseum.

Universität



Erforderliche Technologie: Bildungswesen

Kosten: 200

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Wissenschaftler

Auswirkungen: +50% Wissenschaft, +2 Wissenschaft von bewirtschafteten Dschungel-Geländefeldern. Erfordert eine Bibliothek oder einen Papiermacher in der Stadt.

Waffenkammer



Erforderliche Technologie: Eisenverarbeitung

Kosten: 130

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +15 EP für alle neuen Landeinheiten; erfordert eine Kaserne oder einen russischen Krepost in der Stadt.

Wat



Erforderliche Technologie: Bildungswesen

Kosten: 200

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Wissenschaftler

Auswirkungen: Ein einzigartiges Gebäude der Siamesen; verleiht der Stadt +3 Kultur und +50% Wissenschaftsproduktion.

Wasserkraftwerk



Erforderliche Technologie: Plastik

Kosten: 600

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +1 Produktion für jedes an einen Fluss angrenzende Geländefeld. Die Stadt muss sich an einem Fluss befinden; verbraucht 1

Aluminium.

Wassermühle



Erforderliche Technologie: Das Rad

Kosten: 120

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +2 Nahrung; die Stadt muss an einen Fluss angrenzen.

Werkstatt



Erforderliche Technologie: Metallguss

Kosten: 100

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Ingenieure

Auswirkungen: +20% Baugeschwindigkeit bei Gebäuden.

Windmühle



Erforderliche Technologie: Wirtschaftswesen

Kosten: 180

Unterhalt: 2

Spezialistenplatz: Ingenieure

Auswirkungen: +15% Produktion, aber die Stadt darf sich nicht auf einem Hügel befinden.

Zirkus



Erforderliche Technologie: Reiterei

Kosten: 150

Unterhalt: 3

Spezialistenplatz: Keiner

Auswirkungen: +3 Zufriedenheit. In der Nähe der Stadt müssen sich modernisierte Pferde oder Elfenbein befinden.

ZIVILISATIONSLISTE

Es folgt eine Liste aller in *Civilization V* verfügbaren Zivilisationen und Staatsoberhäupter, einschließlich ihrer einzigartigen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten.

Arabien



Das muslimische Kalifat – auch bekannt als islamisches Reich oder arabisches Königreich – wurde nach dem Tod des Propheten Mohammed im Jahr 632 n. Chr. von seinen Anhängern zur Aufrechterhaltung seines politischen Einflusses gegründet. Während seiner langen Existenz wuchs das Kalifat zu erstaunlicher Größe und Macht und herrschte über Spanien, Nordafrika, den Nahen Osten, Anatolien, den Balkan und Persien. Das Reich war dem Römischen Reich auf dem Höhepunkt seiner Macht zumindest

ebenbürtig.

Staatsoberhaupt: Harun al-Rashid (763 – 809 n. Chr.)



Harun al-Rashid, was ungefähr so viel bedeutet wie "Aaron der Rechtgeleitete", war der fünfte Kalif der Abbasiden und herrschte über das Arabische Reich von 786 bis 809 n. Chr. Während seiner Herrschaft erstreckte sich das Kalifat von Spanien im Westen über Anatolien im Norden bis nach Indien im Osten und war zu dieser Zeit das größte politische Gebilde weltweit. Harun war ein tüchtiger Herrscher, der seinem Volk eine blühende Epoche wissenschaftlichen und kulturellen Fortschritts brachte.

Einzigartige Eigenschaft

Handelskarawane: +1 Gold durch jeden Handelsweg und Öl-Vorkommen liefern den doppelten Ertrag..



Spezialeinheit Kamel-Bogenschütze

Ersetzt Ritter



Einzigartiges Gebäude

Basar

Ersetzt Markt

Azteken



Die Azteken waren eine eingeborene amerikanische Zivilisation, die im Zeitraum vom 15. bis zum 16. Jahrhundert in Zentralmexiko lebte. Die Azteken herrschten über ein mächtiges Reich und besaßen eine reiche Kultur, die einige der beeindruckendsten vorkolumbianischen Bauten hervorbrachte. Heute erinnert man sich an die Azteken hauptsächlich wegen der blutigen religiösen Praktiken und der Geschwindigkeit, mit der das Reich im Angesicht eines externen Überfalls zusammenbrach, doch an der Spitze ihrer Macht waren sie zweifelsfrei ein mächtiges Imperium.

Staatsoberhaupt: Montezuma (ca. 1397 – 1469 n. Chr.)



Montezuma I. verhalf als mächtiger Krieger und Anführer dem Volk der Azteken zu Größe und Ruhm. (Er sollte nicht mit seinem glücklosen Enkel Montezuma II. verwechselt werden, der hilflos mit ansehen musste, wie sein Reich von spanischen Konquistadoren zerpfückt wurde.) Er erweiterte sein Reich, führte seine Armeen persönlich zum Sieg und arbeitete hart für sein Volk. Er war sicherlich auch ein brutaler Anführer, der Tausende von Gefangenen seinen durstigen Götter opferte. Aber seine Religion hielt diese Art von Barbarei für notwendig – mit Blut konnte man gewährleisten, dass die Sonne aufging, die Ernte gut ausfiel und die aztekische Nation florierte. Und unter Montezuma florierte sie wahrhaft außerordentlich.

Einzigartige Eigenschaft

Gefangene als Opfer: *Generiert Kultur für das Reich durch jede vernichtete gegnerische Einheit.*



Spezialeinheit

Jaguarkrieger

Ersetzt Krieger



Einzigartiges Gebäude

Schwimmende Gärten

Ersetzt Wassermühle

China



China ist eine Zivilisation, die bereits seit etwa 6.000 Jahren besteht und einen großen Teil der Weltbevölkerung ausmacht. Es gibt Beweise dafür, dass die prähistorischen Vorfahren des Menschen einst vor ungefähr zwei Millionen Jahren in China wohnten, und dass der moderne Mensch seit mindestens 18.000 Jahren, wenn nicht sogar länger, in diesem Gebiet lebt. Als kreatives und innovatives Volk haben die Chinesen einige der wichtigsten Erfindungen der Weltgeschichte hervorgebracht, dazu gehören das Papier, das Schießpulver, der Kompass und der Druck mit beweglichen Lettern. China, das sich einst selbst als "Nabel der Welt" bezeichnete, kümmerte sich viele Jahrhunderte lang nur um sich selbst und ignorierte nach Möglichkeit alles, was sich jenseits der Grenzen abspielte. Nach Jahrhunderten fremder Kolonialintervention und -herrschaft ist das heutige China zu einer großen Wirtschafts- und Industriemacht aufgestiegen.

Staatsoberhaupt: Wu Zetian (ca. 625-705 n. Chr.)



Wie die meisten Zivilisationen wurde China in der Geschichte vor allem von Männern dominiert. Bis vor kurzem hatten Frauen nur wenige Rechte. Direkte Macht war ihnen nahezu vollständig verwehrt. Dass eine Frau den Rang einer Kaiserin erreichen und die mächtigste Person Chinas werden sollte, war nahezu unmöglich. Es gelang in der chinesischen Geschichte nur einer Person. Wu Zetian gehört zu den beeindruckendsten Regenten, die die Welt jemals gesehen hat – männlich wie weiblich.

Einzigartige Eigenschaft

Kunst des Krieges: *Effektivität und Auftauchen Großer Generäle erhöht.*



Spezialeinheit

Zhugenu-Schütze

Ersetzt Armbrustschützen



Einzigartiges Gebäude

Papiermacher

Ersetzt Bibliothek

Ägypten



Nur wenige Zivilisationen haben die Geschichte so nachhaltig beeinflusst wie Ägypten. Die Ägypter, seit über 5.000 Jahren am mächtigen Nil angesiedelt, sind eine der ältesten bis heute existierenden Zivilisationen unseres Planeten. Neben vielen anderen Erfindungen gelten die Ägypter als Schöpfer der Schrift um 3000 v. Chr. Durch fortgeschrittene Mathematik stellten ägyptische Gelehrte mit hoher Genauigkeit die Planetenbewegungen dar. Und natürlich waren die Ägypter die besten Architekten des Altertums. Sie schufen Denkmäler und Tempel, die uns auch heute noch erstaunen und inspirieren.

Staatsoberhaupt: Ramses der Große (ca. 1303-1203 v. Chr.)



Ramses II. gilt als Ägyptens größter und mächtigster Pharao. Er bestieg den Thron mit etwa zwanzig und regierte Ägypten über 60 Jahre lang. Ramses ist als großer Feldherr in die Geschichte eingegangen sowie wegen der umfangreichen Bauprojekte, die er einleitete. Außerdem erbaute er eine neue Hauptstadt – Pi-Ramesses. Manche Historiker glauben, dass Ramses der Pharao in der biblischen Geschichte von Moses ist.

Einzigartige Eigenschaft

Errichter von Monumenten: +20% Produktionsgeschwindigkeit für Wunder.



Spezialeinheit

Kriegsstreitwagen

Ersetzt Streitwagen-Bogenschützen



Einzigartiges Gebäude

Grabstätte

Ersetzt Tempel

England



England ist Teil Großbritanniens, einer "grünen und angenehmen" Insel vor der Westküste Europas. Es ist das größte Mitglied der politischen Einheit, die als Vereinigtes Königreich Großbritannien und Nordirland bekannt ist. Historisch gesehen sind die Engländer ein Seefahrervolk. In den letzten 500 Jahren hat England mittels seiner unvergleichlichen Marine seine Macht in Europa und in der Welt immer wieder unter Beweis gestellt.

Während der Herrschaft von Königin Elisabeth entstanden die ersten britischen Kolonien in der Neuen Welt, und die mächtige britische Marine schützte die wachsenden Interessen Großbritanniens überall auf der Welt. Die ersten britischen Kolonien wurden in der Karibik und in Nordamerika gegründet, aber mit der Zeit dehnte sich das Reich auch nach Asien und in den Südpazifik aus. Schon bald beherrschte Großbritannien den gesamten indischen Subkontinent, das "Juwel der britischen Krone".

Gegen Ende des 18. Jahrhunderts verlor das Vereinigte Königreich die Kontrolle über den Großteil Nordamerikas an die dreizehn Kolonien (die späteren Vereinigten Staaten von Amerika) in einer langen und schwierigen Revolution. Obwohl Großbritanniens Ansehen darunter schwer litt, expandierte das Weltreich unvermindert weiter. Am Anfang des 20. Jahrhunderts war es so groß und mächtig wie nie zuvor und umfasste ein Viertel der Landmasse der Erde und ihrer Bevölkerung. Wenngleich Großbritannien im Zuge des Ersten und Zweiten Weltkriegs einen Großteil seines Reichs verlor, strotzte das Land bald darauf wieder vor Energie und Stolz. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist Großbritannien nach wie vor eine treibende Kraft in Europa und auf der ganzen Welt.

Staatsoberhaupt: Königin Elisabeth I. (1533-1603 n. Chr.)



Elisabeth I. war eine bemerkenswerte Persönlichkeit, die in einer bemerkenswerten Zeit lebte. Sie war schön, intelligent und willensstark. Sie behauptete sich und hatte Erfolg – und das in einer Zeit, in der Frauen sonst nur wenig mehr wert waren als bewegliches Gut. Zu ihren großartigen Fähigkeiten zählten ihr unbändiger Überlebenswille, ihre gekonnte Selbstinszenierung, ihre Ausstrahlung und ihr Mut, der sich auch mit den größten Herrschern der Geschichte messen kann. Es gibt wohl kaum bessere Worte, um sie zu beschreiben, als ihre eigenen: "Ich weiß, dass ich zwar den Leib eines schwachen, kraftlosen Weibes, dafür aber Herz und Mark eines Königs habe."

Einzigartige Eigenschaft

Nie untergehende Sonne: +2 FP für alle Marineeinheiten.



Spezialeinheit

Langbogenschütze

Ersetzt Armbrustschützen



Spezialeinheit

Linien Schiff

Ersetzt Fregatte

Frankreich



Frankreich, das in Westeuropa liegt und sechs (oder sieben, je nachdem, wie man zählt) Nachbarnstaaten hat und an den Atlantik, den Ärmelkanal und das Mittelmeer grenzt, war und ist eines der politischen, militärischen und kulturellen Zentren der westlichen Welt.

Entstanden unter römischer Besatzung und erstmals vereint durch Karl den Großen und das Heilige Römische Reich, erlangte Frankreich nach der katastrophalen, welterschütternden Französischen Revolution die Spitze seiner militärischen Macht unter dem brillanten General Napoléon Bonaparte. Zehn Jahre lang wehrte Frankreich die vereinten europäischen Mächte ab, und die französischen Armeen feierten unglaubliche Erfolge in Europa. Eine erstaunliche Kampfleistung, wenngleich sie letztendlich nicht von Erfolg gekrönt war.

Heute zählt Frankreich zu den großen Nationen in der Europäischen Union. Das Land ist nach wie vor eines der bedeutendsten Kulturzentren der Welt, und französisches Essen, der Wein und die Kunst haben die Welt im Sturm erobert – was man dem Kaiser nicht nachsagen kann.

Staatsoberhaupt: Napoleon Bonaparte (1769-1821 n. Chr.)



Es ist praktisch unmöglich, das militärische Genie von Napoléon Bonaparte überzubewerten. Er bewegte seine Truppen mit beeindruckender Schnelligkeit und wusste immer genau, wo er zuschlagen musste, um den größten Schaden zu verursachen. Innerhalb seines Landes entpuppte er sich als fähiger Verwalter und einfallsreicher Herrscher – Frankreich erblühte unter seiner Führung (bis seine endlosen Kriege dem Land die Stärke und den Kampfgeist nahmen). Da er im Grunde seines Herzens ein Armee-General

war, gelang es ihm nie, eine Marine aufzustellen, die Großbritannien die Vorherrschaft über die Ozeane hätte streitig machen können. Diese Schwachstelle hat ihm letztendlich den Untergang beschert. Hätte es damals eine Landbrücke zwischen England und Europa gegeben, würde man heute am Piccadilly Circus wahrscheinlich Französisch sprechen.

Einzigartige Eigenschaft

Ancien Régime: +2 Kultur pro Stadt bis zur Erfindung der Dampfmaschine.



Spezialeinheit

Fremdenlegion

Ersetzt Infanterie



Spezialeinheit

Französischer Musketier

Ersetzt Musketier

Deutschland



Auch wenn verschiedene germanische Völker den Norden Mitteleuropas über Jahrtausende bevölkert haben, ist Deutschland als politische Einheit noch sehr jung und wurde nahezu im Alleingang von dem brillanten preußischen Politiker Otto von Bismarck vor etwa 140 Jahren gegründet. Im Laufe seiner jungen Geschichte hatte Deutschland einen tiefgreifenden Einfluss – positiv wie negativ – auf die Geschichte der Menschheit. Nach den katastrophalen Weltkriegen in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts war

Deutschland durch das enge Bündnis mit dem ehemaligen Rivalen Frankreich in der Lage, seine Energie auf den technologischen und wirtschaftlichen Wiederaufbau zu konzentrieren, so dass es heute wieder als bedeutende Macht in Europa gilt.

Staatsoberhaupt: Otto Von Bismarck (1815-1898 n. Chr.)



Otto von Bismarck, auch bekannt als der Eiserne Kanzler, ist die vielleicht signifikanteste Figur der deutschen Geschichte. Während seiner langen politischen Karriere vereinte Bismarck Deutschland und gründete das Deutsche Reich. Deutschland wurde von einem schwachen, losen Zusammenschluss von Staaten zu einer mächtigen, geeinten Nation, die Zentraleuropa über Jahre hinweg dominieren sollte.

Einzigartige Eigenschaft

Furor Teutonicus: Wenn ein Barbarenlager zerstört wird, besteht eine 50%ige Chance, 25 Gold und eine Barbareneinheit zu erlangen, die sich auf Ihre Seite schlägt.



Spezialeinheit

Landsknecht

Ersetzt Pikenier



Spezialeinheit

Deutscher Panzer

Ersetzt Panzer

Griechenland



Der Einfluss Griechenlands auf die westliche Kultur und Geschichte kann gar nicht genug betont werden. Das antike Griechenland hat einige der bedeutendsten Künstler, Philosophen, Wissenschaftler, Geschichtsschreiber, Dramatiker und Krieger hervorgebracht, die die Welt je gesehen hat. Griechische Krieger und Kolonisten haben ihre Kultur überall im Mittelmeerraum und bis in den Nahen und Fernen Osten verbreitet. Die Römer haben als Erben Griechenlands das griechische Gedankengut weiter nach ganz Europa getragen, von wo aus es seinen Weg über die Ozeane bis in die Neue Welt fand. Griechenland und seine Einwohner sind für zahllose Erfindungen und Entdeckungen verantwortlich, darunter die erste Theateraufführung, das erste Geschichtswerk und die erste philosophische Abhandlung. Sie waren die erste Nation des Westens, die belegbar über Sportveranstaltungen, Gedichte und eigens für das Theater errichtete Gebäude verfügte. In der Politik schufen Griechen die erste bekannte Demokratie und Republik. Griechische Einflüsse finden sich auch heute noch überall: Ärzte legen den hippokratischen Eid ab, und moderne Architekten lassen sich immer noch von klassisch griechischen Formen inspirieren. Westliche Zivilisationen sind in vielerlei Hinsicht von der antiken griechischen Zivilisation geprägt.

Staatsoberhaupt: Alexander der Große (356-323 v. Chr.)



Alexander der Große zählt zweifelsohne zu den größten Kriegsherren aller Zeiten. In nur 17 Jahren führte er seine Armee in Europa, Asien, Afrika und dem Nahen Osten von Sieg zu Sieg und bezwang jede Zivilisation, die er erreichen konnte. Alexanders Feldzüge trugen den Hellenismus in große Teile der damals bekannten Welt und machten die griechische Sprache für Jahrhunderte zur Sprache der Kultur, der Kunst und der Wissenschaft.

Mit Ausnahme von vielleicht ein oder zwei religiösen Führern hatte wohl kein einzelner Mensch je größeren Einfluss auf die westliche Zivilisation als Alexander der Große.

Einzigartige Eigenschaft

Hellenische Liga: Einfluss auf Stadtstaaten sinkt halb so schnell und steigt doppelt so schnell wie bei anderen Zivilisationen.



Spezialeinheit

Begleitkavallerie

Ersetzt Reiter



Spezialeinheit

Hoplit

Ersetzt Speerkämpfer

Indien



Die Republik Indien ist das Land mit der zweithöchsten Bevölkerungszahl der Welt und die größte Demokratie. Indien ist ein Land der Gegensätze – es herrschen sowohl großer Reichtum als auch tiefste Armut. Es gibt dort hochtechnisierte Städte genauso wie primitive Dörfer. Man findet Schönheit und Elend, Hoffnung und Verzweiflung. Indien ist eine der ältesten Zivilisationen der Welt, deren Volk tiefen Glauben und lebhaftige Energie ausstrahlt. Nachdem Indien aus dem Schatten Großbritanniens trat und den schmerzlichen Verlust der pakistanischen Bevölkerung und Gebiete hinnehmen musste, nimmt das Land heute seinen rechtmäßigen Platz als eine der großen Weltmächte ein.

Staatsoberhaupt: Gandhi (1869-1948 n. Chr.)



Mahatma Gandhi war ein indischer Patriot, der Anfang bis Mitte des 20. Jahrhunderts Indiens gewaltfreie Unabhängigkeitsbewegung gegen die imperiale britische Herrschaft anführte. Er war ein Pionier der Satyagraha-Strategie, um der Tyrannei durch massenhaften zivilen Ungehorsam entgegenzutreten, was äußerst effektiv gegen die britischen Herrscher war. Heute gilt Gandhi als eine der großen Figuren der Menschheitsgeschichte. Er wird als mutiger und unermüdlicher Verfechter von Gerechtigkeit und moralischem Handeln angesehen, der in Südafrika für andere unterdrückte Volksgruppen ebenso eintrat wie für seine indischen Landsleute. Er gilt außerdem als brillanter politischer Anführer, der erfolgreich eine Kampagne für die Unabhängigkeit eines der mächtigsten Reiche der Welt anführte. Martin Luther King sagte einmal über ihn: "Jesus Christus hat uns die Ziele vorgegeben, von Mahatma Gandhi haben wir die Taktik."

Einzigartige Eigenschaft

Bevölkerungswachstum: Unzufriedenheit durch die Anzahl der Städte wird verdoppelt und die Unzufriedenheit durch die Gesamtbevölkerung wird halbiert (Bauen Sie weniger, aber dafür größere Städte!)



Spezialeinheit

Kriegselefant

Ersetzt Streitwagen-Bogenschützen



Einzigartiges Gebäude

Mogul-Festung

Ersetzt Burg

Irokesen



Der Überlieferung zufolge entstand der Irokesenbund ca. 1570 n. Chr. Er war ein Bündnis aus fünf (später sechs) nordamerikanischen Indianerstämmen. Die Irokesen sind ein beeindruckendes Volk: Trotz einer Bevölkerungszahl, die 200 wahrscheinlich nie überstieg, sowie nicht vorhandener Schriftsprache und Produktionsbasis gelang es den Irokesen zwei Jahrhunderte lang, gegen ihre Feinde aus Frankreich, England, den Niederlanden und später die amerikanischen Kolonisten standzuhalten, was sie zu den fähigsten unorganisierten Kämpfern der Geschichte macht.

Staatsoberhaupt: Hiawatha (ca. 1450?)



Hiawatha (oder Ayenwatha) ist der berühmte Häuptling der Onondaga-Indianer, der mit dem ebenso legendären Häuptling Dekanawidah den Irokesenbund gründete. Über Hiawatha selbst ist nur wenig bekannt. Der Überlieferung der Irokesen zufolge lehrte er den Stamm Landwirtschaft, Navigation, Medizin und die Künste und konnte mit seiner mächtigen Magie alle übernatürlichen und natürlichen Feinde des Menschen besiegen.

Hiawatha soll auch ein hervorragender Redner gewesen sein, der mit honigsüßen Worten die fünf Stämme der Cayuga, Onondaga, Oneida, Seneca und Mohawk überzeugen konnte, die Fünf Nationen der Irokesen zu bilden.

Das Wenige, was die westliche Kultur über Hiawatha weiß, ist in der Regel stark durch Henry Wadsworth Longfells bekanntes Heldengedicht "Lied von Hiawatha" geprägt.

Einzigartige Eigenschaft

Der Große Kriegspfad: Fortbewegung auf Wald- und Dschungel-Geländefeldern in freundlich gesinntem Territorium gleich schnell wie auf Straßen. Diese Geländefelder können für Handelswege verwendet werden.



Spezialeinheit

Mohawk-Krieger

Ersetzt Schwertkämpfer



Einzigartiges Gebäude

Langhaus

Ersetzt Werkstatt

Japan



Die Inseln Japans sind aus der unvorstellbaren Kraft der Plattentektonik entstanden und wurden nach oben gedrückt, als sich die Pazifische Platte unter die Eurasische Platte schob. So entstand ein bergiges Land voller Schönheit und Gefahr, in dem die Menschen in einem engen Korridor zwischen Vulkan und Meer leben.

Japan war lange Zeit in viele kleine Königreiche unterteilt, die viel Zeit, Energie und Anstrengungen aufbrachten, um sich gegenseitig zu bekriegen. Verrat stand an der Tagesordnung, ebenso Betrug, Hinterhalte und kaltblütige Meuchelmorde. Die Gewalt sorgte für den Aufstieg der professionellen Samurai-Krieger. Die Kriege nahmen erst ein Ende, als der große Oda Nobunaga und seine Erben das Land im 16./17. Jahrhundert vereinten.

In der Neuzeit hat Japan die unvorstellbaren Katastrophen des Zweiten Weltkriegs, Atomschläge und die Besetzung durch westliche Großmächte überlebt und zählt zu den großen Wirtschafts- und Kulturmächten des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts.

Staatsoberhaupt: Oda Nobunaga (1534-1582 n. Chr.)



Oda Nobunaga war ein Kriegsherr im Japan des 16. Jahrhunderts. Er war sowohl ein brillanter General als auch ein geschickter Politiker und interessierte sich für neue Technologien. Nobunaga bahnte sich kämpfend und mit List seinen Weg an die Spitze und sicherte sich die Herrschaft über knapp die Hälfte des feudalen Japans. Seine zwei Stellvertreter, Toyotomi Hideyoshi und Tokugawa Ieyasu, sollten sein Werk nach seinem Tod vollenden. Nobunaga war ein brutaler Mann in einer brutalen Zeit. Doch indem er half, Japan zu vereinen, sorgte er für ein Ende der brutalen Kriege, die über ein Jahrhundert lang sein Land heimsuchten.

Einzigartige Eigenschaft

Bushido: *Angriffs- und Verteidigungsstärke von Einheiten sinken nicht, selbst wenn die Einheit Schaden erleidet..*



Spezialeinheit

Samurai

Ersetzt Langschwertkämpfer



Spezialeinheit

Zero

Ersetzt Jäger

Osmanisches Reich



Der Ursprung des Osmanischen Reichs liegt in Anatolien (der heutigen Türkei) Ende des 13. Jahrhunderts. Es erstreckte sich über drei Kontinente und hatte sechs Jahrhunderte Bestand. Es legte sich mit ganz Europa an und gewann. Es eroberte Persien, Ägypten und Nordafrika, ganz zu schweigen von großen Teilen des Balkans. Es zerstörte das Byzantinische Reich. Wenngleich es im Westen relativ unbekannt ist, verdient dieses mächtige Reich einen Ehrenplatz neben Großmächten wie Arabien, Großbritannien und natürlich

Rom.

Staatsoberhaupt: Süleyman der Prächtige (1494-1566 n. Chr.)



Süleyman I., auch bekannt als "der Große", "der Gesetzgeber" und "der Prächtige", war islamischer Kalif und Sultan des Osmanischen Reiches. Er kam 1520 an die Macht und regierte bis zu seinem Tod im Jahr 1566. In seiner Herrschaftszeit konnte Süleyman die osmanischen Gebiete erheblich vergrößern, was bei vielen Oberhäuptern in Europa, Afrika, Asien und dem Nahen Osten Angst (und widerwillige Bewunderung) auslöste.

Zur Zeit seines Todes war er überall in der bekannten Welt berühmt. In Europa beneidete man ihn um sein unglaubliches Vermögen, da er mehr Reichtümer in seiner Schatzkammer besaß als jeder andere Herrscher zuvor. Zudem bewunderte man ihn für seine militärischen Fähigkeiten und respektierte seine gerechte Behandlung von Nicht-Muslimen.

Fast alle – ob Muslime oder nicht – stimmten darüber ein, dass ihm der Titel "der Prächtige" wirklich gebührte.

Einzigartige Eigenschaft

Berber-Korsaren: Wann immer Sie eine barbarische Marineeinheit zerstören, besteht eine 50%ige Chance, dass Sie sie auf Ihre Seite bringen und 25 Gold erhalten.



Spezialeinheit

Janitschar

Ersetzt Musketier



Spezialeinheit

Sipahi

Ersetzt Lancier

Persien



Das 559 n. Chr. nach einer erfolgreichen Rebellion gegen die Meder gegründete Achämenidische Reich überlebte und blühte trotz seiner gefährlichen Nachbarschaft über 200 Jahre lang. Auf seinem Höhepunkt reichte es von Indien bis Ägypten und vom Iran zum Balkan. Da das Reich drei Kontinente umfasste und seine Einwohner sich in Dutzenden verschiedener Sprachen unterhielten, war es riesig und unbeholfen. Im besten Fall waren die achämenidischen Könige Gesetzgeber, die ihre untergebene Bevölkerung milde und gerecht behandelten und sich so wenig wie möglich in die interne Politik der Provinzen einmischten, solange diese sich benahmen. Im schlechtesten Fall waren die achämenidischen Könige unfähige, tyrannische Verräter.

Was immer sie sonst waren, die achämenidischen Könige waren Überlebenskünstler. Für eine Familie sind zweihundert Jahre an der Macht sehr viel. Wären nicht Alexander und Philip in der Nähe gewesen, hätten sie noch weitere 100 Jahre an der Macht bleiben können. Alexander der Große war zwar ein brillanter Anführer und Kriegsherr, doch sein eigenes Reich überstand seinen Tod kaum ein Jahr lang.

Staatsoberhaupt: Dareios I. (550-486 v. Chr.)



Nach dem Tod von Kambyses II. riss Dareios I., Sohn des Satraps (Statthalters) von Parthien, den persischen Thron 552 v. Chr. gewaltsam an sich. Dareios, der ein Verwaltungsgenie war, brachte während seiner Herrschaft Ordnung in das ausgedehnte persische Reich und sorgte für mehr Reichtum und Wohlstand. Durch ihn wurden auch viele bedeutende Bauwerke in ganz Persien geschaffen. Er errichtete Straßen, organisierte die persischen Provinzen und das Verwaltungssystem neu, sicherte die Grenzen des Reiches und behandelte sein Volk mindestens genauso gut wenn nicht sogar besser als andere Herrscher seiner Zeit. Auch wenn er in erster Linie nicht als Kriegsherr bekannt ist, so führte er eine Reihe erfolgreicher Feldzüge gegen Feinde im Inneren sowie von außerhalb..

Einzigartige Eigenschaft

Vermächtnis der Achämeniden: Die Dauer von Goldenen Zeitaltern verlängert sich um 50%. Einheiten erhalten während eines Goldenen Zeitalters einen Fortbewegungsbonus und einen Bonus von +10% auf ihre Angriffs- und Verteidigungsstärke.



Spezialeinheit

Krummsäbelkämpfer
Ersetzt Speerkämpfer



Einzigartiges Gebäude

Satrapenhof
Ersetzt Bank

Rom



Das Römische Reich ist die bemerkenswerteste und langlebigste politische Einheit in der Geschichte der westlichen Zivilisation. Es wurde etwa im 8. Jahrhundert v. Chr. gegründet und Teile bestanden noch bis ins 14. Jahrhundert n. Chr. Die Römer waren in einigen Bereichen große Erfinder und zögerten nicht, sich Ideen anzueignen, die sie in anderen Kulturen fanden.

Die Römer waren ein Kriegervolk. An der Spitze ihrer Macht herrschten die Römer über ein Reich, das einen Großteil Englands, ganz Westeuropa, Nordafrika, Ägypten, Griechenland sowie den Mittleren und Nahen Osten umfasste. Während ihrer langen Herrschaft in Europa und dem Mittelmeerraum waren sie maßgeblich an der Gestaltung der westlichen Kultur, Gesetzgebung, Kunst, Architektur, Religion, Sprache und Kriegsführung beteiligt.

Staatsoberhaupt: Augustus Cäsar (63 v. Chr. - 14 n. Chr.)



Als Gaius Octavius geboren, sollte Augustus der erste (und möglicherweise größte) römische Kaiser werden. Er beendete ein Jahrhundert der Bürgerkriege und begründete die 200 Jahre währende Pax Romana (Römischer Friede), die zugleich ein goldenes Zeitalter der römischen Literatur und Kultur einläutete. Während Augustus langer Amtszeit florierte das Römische Reich und dominierte den Mittelmeerraum. Dank seiner

Politik funktionierte das Reich so gut, dass Rom auch für die folgenden zwei Jahrhunderte die gesamte bekannte Welt ohne größere kriegerische Auseinandersetzungen oder andere ernsthafte Bedrohungen beherrschen sollte. Nur wenige Staatsgebilde in der Geschichte können dies von sich behaupten.

Einzigartige Eigenschaft

Die Ehre Roms: +25% Produktionsbonus für den Bau eines Gebäudes (in einer anderen Stadt), das bereits in der Hauptstadt errichtet wurde.



Spezialeinheit

Balliste

Ersetzt Katapult



Spezialeinheit

Legion

Ersetzt Schwertkämpfer

Russland



Wie Winston Churchill einst sagte, ist Russland "ein Rätsel innerhalb eines Geheimnisses, umgeben von einem Mysterium." Es ist Teil Europas und Asiens, unterscheidet sich aber von beiden. Es ist reich an Naturschätzen, aber seine Einwohner lebten häufig in Armut. Es wurde von den Goten, Hunnen, Mongolen, Franzosen und Deutschen heimgesucht, und doch blieb es immer Russland. Es war eine Supermacht und ein beinahe gescheiterter Staat, eine Monarchie, eine kommunistische Diktatur und eine Demokratie – alles innerhalb einer Zeitspanne von 100 Jahren. Russland ist sicherlich eine der faszinierendsten Zivilisationen in der Geschichte der Menschheit.

Staatsoberhaupt: Katharina die Große (1729-1796 n. Chr.)



Katharina die Große herrschte in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts über Russland. Sie war verantwortlich für eine erhebliche Expansion des Russischen Reiches, da sie durch Eroberungen und kluge Diplomatie mehrere Zehntausend Quadratkilometer Land erringen konnte. Als schöner und intelligenter Frau gelang es ihr, die klügsten Köpfe in Europa zu betören, sodass ihr Hof schon bald zu einem Zentrum für das Gedankengut der Aufklärung auf dem Kontinent wurde. Katharina, die in Deutschland geboren wurde, ist eine der bedeutendsten Herrscherinnen in der Geschichte Russlands. Genau wie Elisabeth I. von England stellte sie sich als Frau heraus, die klug und stark genug war, um ein großes Land zu führen.

Einzigartige Eigenschaft

Mütterchen Russland: *Strategische Ressourcen generieren +1 Produktion. Doppelte Anzahl an Pferde-, Eisen- und Uranvorkommen.*



Spezialeinheit

Kosak

Ersetzt Kavallerie



Einzigartiges Gebäude

Krepost

Ersetzt Kaserne

Siam



Thailand – ehemals Siam – liegt in Südostasien zwischen Birma (Myanmar), Laos, Kambodscha und Malaysia und ist ein Land mit einer langen und bewegten Geschichte. Das wunderschöne und geheimnisvolle Land voller dunkler Wälder und uralter Berge hat Besetzung und Revolution, Fluten und Hungersnöte sowie Aufstieg und Niedergang verschiedener Reiche erlebt. Der Westen hegt ein romantisches Bild von Siam, was zum Großteil dem unterhaltsamen und mit Fehlern gespickten Musical “Der König und ich” zuzuschreiben ist. Die Wahrheit ist wesentlich interessanter und birgt weniger lebenswerte, zivilisierende englische Gouvernanten. Zu Siams größten Erfolgen gehört wohl gerade die erfolgreiche Verteidigung gegen eine europäische Kolonialherrschaft, unter der alle anderen südostasiatischen Länder zu leiden hatten.

Staatsoberhaupt: Ramkhamhaeng (1240-1298 n. Chr.)



Im Jahr 1278 erbte ein Prinz namens “Ramkhamhaeng” das kleine und unbedeutende Königreich Sukhothai. Innerhalb von zwanzig Jahren – und durch seine brillante Kombination aus militärischem Genie und kluger Diplomatie – dehnte er die Grenzen und den Einfluss seines Königreichs beinahe über ganz Südostasien aus. Ramkhamhaeng wird heute als großartiger Anführer angesehen und als erster, der ein vereintes Siam

regierte.

Einzigartige Eigenschaft

Vater und Kinder: Nahrungs- und Kulturgeschenke von freundlich gesinnten Stadtstaaten werden um 50% erhöht.



Spezialeinheit

Naresuans Elefant

Ersetzt Ritter



Einzigartiges Gebäude

Wat

Ersetzt Universität

Songhai



Das Reich der Songhai war eine Zivilisation, die im 15. und 16. Jahrhundert in Westafrika aufblühte. Die Songhai erschienen zuerst bei der Stadt Gao, einem Vasallen des Malireiches. Im frühen 14. Jahrhundert erreichten die Songhai ihre Unabhängigkeit von Mali und konnten in den folgenden zwei Jahrhunderten expandieren, bis sie schließlich das größte Reich in der Geschichte Afrikas bildeten. Wie das Aztekenreich wurde das Reich der Songhai von einer relativ kleinen Invasorenarmee mit überlegener

Waffentechnologie vernichtet. Dies ist eine wichtige Lektion für alle Civilization-Spieler: "Geh nie mit einem Messer zu einer Schießerei. Bring ein Sturmgewehr und einen Tarnkappenbomber mit."

Staatsoberhaupt: Askiya (ca. 1440-1538 n. Chr.)



Askiya Muhammad (herrschte von 1493 n. Chr. bis 1528 n. Chr.) führte die Zentralregion des westlichen Sudan zum Songhaireich zusammen, dem größten Reich der afrikanischen Geschichte. Obwohl er zahlreiche militärische Feldzüge führte, ist er vor allem für die Reorganisation, die Modernisierung und die Stabilisierung des Songhaireiches bekannt, und seine Herrschaft wird in Westafrika als wahrhaftiges Goldenes Zeitalter angesehen.

Einzigartige Eigenschaft

Kriegsherr am Fluss: Sie erhalten dreimal so viel Gold, wenn Sie Barbarenlager zerstören und Städte plündern. Einheiten zu Wasser können sich selbst verteidigen.



Spezialeinheit

Mandekalu-Kavallerie

Ersetzt Ritter



Einzigartiges Gebäude

Lehmmoschee

Ersetzt Tempel

Vereinigte Staaten von Amerika



Die Vereinigten Staaten von Amerika sind eine "Supermacht" (was mehr oder weniger bedeutet, dass dieses Land Waffen besitzt, mit denen es alles auf diesem Planeten zerstören kann). Das Land ist verhältnismäßig jung. Es wurde im 18. Jahrhundert gegründet, zerstörte sich im 19. Jahrhundert beinahe selbst und wurde im 20. Jahrhundert zu einer mächtigen und dominierenden Zivilisation in den Bereichen Militär, Technologie, Kultur und Wirtschaft. Es bleibt mit Spannung abzuwarten, was im 21. Jahrhundert

passieren wird.

Staatsoberhaupt: **George Washington** (1732-1799 n. Chr.)



George Washington gehörte zu einer Gruppe bemerkenswerter Männer, die in den amerikanischen Kolonien des späten 18. Jahrhunderts lebten. Auch wenn er nicht so kampflustig war wie John Adams, so fantasievoll wie Benjamin Franklin oder so brillant wie Thomas Jefferson, hatte Washington die Fähigkeit zu führen, in Zeiten des Friedens wie des Krieges. Er führte die Kontinentalarmee trotz aussichtsloser Situation zum Sieg und sein Land so in

die Unabhängigkeit.

George Washington ist aus gutem Grund als "Vater der Vereinigten Staaten von Amerika" bekannt. Er verfügte in Zeiten der Not über große Standhaftigkeit und großen Mut und konnte außerdem Männer dazu bringen, für ihn in den Tod zu gehen. Es ist fraglich, ob es ohne Washington die USA überhaupt geben würde.

Einzigartige Eigenschaft

Offenkundige Bestimmung: *Alle Land-Militäreinheiten haben +1 Sicht. 25% Rabatt beim Kauf von Geländefeldern.*



Spezialeinheit

Minuteman

Ersetzt Musketier



Spezialeinheit

B-17-Bomber

Ersetzt Bomber

MEHRSPIELER-MODUS VON CIVILIZATION V

Mehrspieler-Spiele bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit anderen realen Spielern zu messen statt mit computergesteuerten KI-Gegnern. Mehrspieler-Spiele können vom Hauptmenü aus gestartet und mit Freunden über LAN (Local Area Network) oder mit Spielern in der ganzen Welt ausgetragen werden.

Mehrspieler-Menü

Klicken Sie im Hauptmenü auf den Eintrag 'Mehrspieler', um die Mehrspieler-Spieleoptionen aufzurufen.

LAN-Spiele



Klicken Sie auf die Option 'LAN-Spiele', um nach verfügbaren LAN-Spielen (Local Area Network) zu suchen. Es erscheint eine Liste mit verfügbaren lokalen Spielen. Klicken Sie auf eines der Spiele, um beizutreten. Sind keine Spiele verfügbar (oder keine für Sie interessanten Spiele), können Sie mit einem Klick auf 'Spiel erstellen' Ihr eigenes Spiel einrichten. Klicken Sie jederzeit auf 'Aktualisieren', um die Liste verfügbarer Spiele zu aktualisieren.

Sollten Sie sich dazu entschließen, Ihr eigenes Spiel zu erstellen, gelangen Sie in den Bildschirm 'Mehrspieler-Spiel-Setup'. Hier können Sie Ihr Staatsoberhaupt wählen, den Kartentyp und die Kartengröße bestimmen sowie das Spieltempo festlegen. Sie können auch ein zuvor gespeichertes Mehrspieler-Spiel laden (dazu später mehr) oder zum Browser zurückkehren, um noch einmal die Liste verfügbarer Spiele zu sehen. Klicken Sie auf 'Spiel starten', sobald Sie alle Einstellungen vorgenommen haben.

Sie gelangen sogleich in den Sammelraum, wo Sie sehen können, welche Staatsoberhäupter die anderen Spieler gewählt haben, und ob alle bereit sind. Ein KI-Spieler ist durch 'KI' gekennzeichnet, während "reale" Spieler an ihren Steam-Namen zu erkennen sind.

Bitte beachten Sie: Wenn zwei oder mehr Spieler versuchen, dieselbe Zivilisation bzw. dasselbe Staatsoberhaupt zu wählen, ändert das Spiel die Teamfarbe des doppelten Staatsoberhauptes, um Verwechslungen zu vermeiden.

Sobald alle Spieler auf 'Bereit' geklickt haben, kann der Host mit dem Button 'Spiel starten' die Partie starten.



Internet/Steam-Spiele

Internet-Mehrspieler-Spiele werden via Steam über den Account gestartet, den der Spieler während der Spielinstallation verwendet hat.

Auto-Matchmaking und Suche nach Spielen

Internet-Spiele bieten eine automatische Matchmaking-Option: Nachdem Sie Ihre Optionen angepasst und den gewünschten Spieltyp gewählt haben, versucht Steam, Sie direkt mit anderen Spielern zu verbinden, die nach derselben Art Spiel suchen. Sollte ein solches Spiel verfügbar sein, gelangen Sie direkt in den Sammelraum, wo Sie Ihre Zivilisation samt Staatsoberhaupt auswählen können.

Wenn kein Spiel verfügbar ist, können Sie entweder den Internet-Spielebrowser öffnen oder Ihr eigenes Spiel erstellen, indem Sie denselben Schritten folgen wie bei einem LAN-Spiel.



Freundesliste

Wenn Sie ein Mehrspieler-Internet-Spiel erstellen, steht Ihnen Ihre Steam-Freundesliste zur Verfügung. Im Sammelraum können Sie einen Freund aus der Drop-Down-Liste auswählen und diesen direkt zu einem Spiel, das Sie erstellt haben, einladen. Der Freund erhält dann via Steam-Overlay eine Benachrichtigung.

Chat



Sowohl während des Setup-Vorgangs als auch während des Spiels haben Sie die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu kommunizieren. Im Sammelraum können Sie anhand des Chat-Fensters am unteren Bildschirmrand anderen Spielern eine Nachricht zukommen lassen.

Im Spiel können Sie entweder mit allen Spielern kommunizieren oder aber mit nur einem bestimmten, falls Sie ein privates Gespräch führen, einen Handel abschließen oder ein Bündnis eingehen möchten. Um während des Spiels das Chat-Fenster

aufzurufen, klicken Sie rechts im HUD auf den Button 'Chat öffnen'. Sobald Sie fertig sind, können Sie auf 'Chat schließen' klicken, um das Fenster wieder auszublenden.

Das Steam-Overlay bietet auch Voice-Over-IP (VOIP), wodurch Sie über ein Mikrofon direkt mit anderen Spielern sprechen können.

Spiele erstellen, speichern und laden

Wenn Sie Ihr eigenes Spiel erstellt haben, können Sie Ihren Spielfortschritt auch speichern und ihn zu einem späteren Zeitpunkt laden, was vor allem bei Spielen von längerer Dauer nützlich ist, falls diese nicht an einem Tag beendet werden können. Klicken Sie im Bildschirm 'Mehrspieler-Spiel-Setup' auf den Button 'Spiel laden', um die Liste mit Ihren Spielständen aufzurufen.

Falls aus irgendeinem Grund während eines Mehrspieler-Spiels die Verbindung unterbrochen wird, versucht das System automatisch, eine neue Verbindung aufzubauen. Sollte der Host eines Spiels das Spiel (aus welchen Gründen auch immer) verlassen, versucht das Spiel, die Host-Steuerung an einen anderen Spieler zu übertragen.



Spiel- und Kartengrößen

Die Anzahl der Teilnehmer an einem Mehrspieler-Spiel ist standardmäßig durch die gewählte Kartengröße begrenzt.

Ihnen stehen standardmäßig folgende Spielkarten zur Verfügung:

Kartengröße	Anzahl an Spielern	Anzahl an Stadtstaaten
Duell	2	4
Winzig	4	8
Klein	6	12
Standard	8	16
Groß	10	20
Riesig	12	24

Wenn nicht alle verfügbaren Teilnehmerplätze für eine bestimmte Karte belegt sind, übernehmen KI-Spieler die fehlenden Rollen.

MODS



Civilization V wurde von Beginn an unter Berücksichtigung von Mods entwickelt und als der am einfachsten modifizierbare und zugänglichste Teil der Civ-Reihe angelegt. Selbst wenn Sie (noch) kein Interesse am Erstellen von Mods hegen, können Sie dennoch schnell und einfach während des Spiels Mods anderer Spieler finden, herunterladen und installieren. Nie zuvor war das Spielen und Erstellen von Mods besser.

Wählen Sie im Hauptmenü die Option 'Mods', um den Mods-Bildschirm zu öffnen (Sie müssen dazu den

Lizenzbedingungen zustimmen). Hier können Sie dann wählen, ob Sie ein Spiel mit bereits heruntergeladenen Mods (dazu später mehr) starten oder nach neuen verfügbaren Mods suchen möchten.

Browser, Downloads und Bewertungen

Klicken Sie auf ‚Mods durchsuchen‘, um den Mods-Browser aufzurufen. Dort sehen Sie alle Mods, die Sie zuvor heruntergeladen und installiert haben, und auch, ob diese Mod gerade aktiv ist oder nicht. Klicken Sie auf den Button ‚Aktiviert‘, um eine heruntergeladene Mod zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Ja, Sie können mehrere Mods gleichzeitig aktivieren!

Klicken Sie auf den ‚Online‘-Button, um den Online-Mod-Browser zu öffnen, der alle zum Download verfügbaren Mods anzeigt. Hier können Sie verfügbare Mods nach Kategorie, Upload-Datum, Download-Anzahl oder Spielerrang sortieren und sie nach Stichwörtern durchsuchen.

Klicken Sie auf eine Mod, um detailliertere Informationen aufzurufen, Screenshots anzusehen oder den Download zu starten. Der Download einer Mod über den Browser ist kostenlos und anonym – Sie müssen sich dazu nicht bei Ihrem Account anmelden.

Wenn Sie eine Mod gespielt haben, können Sie sie positiv bewerten, um sie auch anderen Spielern zu empfehlen. Klicken Sie einfach nur auf den Button ‚Gefällt mir‘ auf der Seite einer Mod, um die Wertung dieser Mod zu verbessern. Das Bewerten einer Mod geschieht ebenfalls anonym und erfordert keine Account-Informationen.

XML

Jeder, der Zugang zu einem Texteditor hat, kann sich ganz einfach mit Mods vertraut machen. Wenn Sie tippen können, können Sie auch modifizieren. Die XML-Dateien (Extensive Markup Language) des Spiels beinhalten alle wesentlichen Details des Spiels wie beispielsweise alle Handelsdialoge Napoléons oder genaue Angaben darüber, wie weit eine Bogenschützeneinheit in einer Runde ziehen darf. Alle XML-Dateien des Spiels können mit einem beliebigen Texteditor ganz einfach geändert und aktualisiert werden. So können Sie z. B. bestimmen, wie viel Schaden ein Krieger maximal erleiden kann, oder aber auch komplett neue Zivilisationen und Staatsoberhäupter erstellen.



MODBUDDY UND DAS WELTENBAUER-SDK



Kurz nach der Veröffentlichung des Spiels werden ModBuddy und das Weltenbauer-SDK (Software Development Kit), die offiziellen Mod-Tools für *Civilization V*, zum Download zur Verfügung stehen. Mit diesen Tools können Sie eigene Karten und Szenarien erstellen, das Verhalten der Spiel-KI ändern und Ihre selbst erstellten Mods für andere Spieler zum Download bereitstellen. Weitere Informationen und Updates erhalten Sie regelmäßig auf der offiziellen *Civilization V*-Website oder auf der Steam-Spielseite.

ModBuddy und das Weltenbauer-SDK werden via Steam zum Download bereitgestellt. Den Download finden Sie unter ‚Tools‘

des Bibliothek-Menüs.

Tutorials und Beispiele

Wenn Sie noch nie gemoddet haben (oder einfach ein wenig Hilfe benötigen), schauen Sie einfach im SDK-Ordner nach. Dort finden Sie ausführliche Tutorials und Beispiele dazu, wie Sie dieses leistungsstarke neue System verwenden können. Lernen Sie direkt von den Entwicklern, wie dieses neue System am besten zu nutzen ist.

Eine Mod hochladen

Wenn Sie eine Mod fertiggestellt haben und sie der ganzen Welt präsentieren möchten, laden Sie sie einfach per ModBuddy auf den offiziellen Server hoch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wie Sie Ihre Mod packen und benennen können.

Beim Upload müssen Sie Ihrer Mod einen Namen geben, ein bis drei Screenshots beifügen, die wichtige oder coole Aspekte Ihrer Mod zeigen, und Ihre Mod mit ein bis drei Kategorien beschreiben. Sobald der Prozess abgeschlossen ist, erhält Ihre Mod eine eigene ID.

Für den Upload einer Mod benötigen Sie einen Gamespy-Account. ModBuddy wird Sie auffordern, bereits bestehende Account-Informationen einzugeben, oder Sie Schritt für Schritt dazu anleiten, einen neuen, kostenlosen Gamespy-Account einzurichten.

MODS IM EINZELSPIELER-MODUS

Klicken Sie im Mods-Menü auf den Einzelspieler-Button, um die verfügbaren Optionen für ein modifiziertes Spiel aufzurufen. Sie können entweder eine bestimmte, selbst erstellte Karte spielen oder einen Spielstand laden oder anhand von Mods ein neues eigenes Spiel erstellen.

Automatische Mod-Updates

Das Spiel sucht mittels des Mod-Browser-Systems automatisch nach Updates zu sämtlichen Mods, die Sie installiert haben. Wenn Sie eine bestehende Internetverbindung haben, werden diese Updates automatisch heruntergeladen und angewandt.



CREDITS

FIRAXIS GAMES

Design Team

Original Creator of Civilization

Sid Meier

Designed By

Jon Shafer

Additional Design and Gameplay

Ed Beach
Scott Lewis

Production Team

Producer

Dennis Shirk

Associate Producer

Lisa Miller

Additional Production

Clint McCaul
Michelle Menard

Writers

Michelle Menard
Paul Murphy

Programming Team

Programming Lead

Brian Wade

Systems Lead

Tim Kipp

AI/Gameplay Lead

Ed Beach

Graphics Lead

Dan Baker

Interface Lead

Marc Meyer

Tools Lead

Bart Muzzin

Multiplayer Leads

Jonathan Tanner
Justin Randall

AI/Gameplay Programmers

Scott Lewis

Systems Programmers

Dom Cerquetti
Ken Grey
Greg Osefo
Don Wuenschell

Graphics Programmers

Joshua Barczak
John Kloetzli
Marc Meyer
Kiran Sudhakara
Marek Vojtko
Marc Olano

Multiplayer Programmers

Todd Smith

Modding Programmers

Shaun Seckman

Tools Programmers

Eric Jordan
Scott Ramsey
Sergey Tirapolsky

Additional Programmers

Justin Boswell
Dan Goodman
Katie Hirsch
Steve Houchard
Michelle Menard
Daniel Selnick
Bob Thomas

Art Team

Art Lead

Dorian Newcomb

Animation Supervisor

Chris Hickman

Lead Animator

Alex Kim

Character Lead

Brian Busatti

Structure Lead

Arne Schmidt

Unit Lead

Tom Symonds

Interface Lead

Russell Vaccaro III

Effects Lead

Todd Bilger

Principal Terrain Artist

Steve Egrie

Artists

Aaron Anderson
Jerome J Atherholt
Michael R Bates
Kevin Bradley
Brian Busatti
Greg Cunningham
Taylor Fischer
Nathan Gordon
Arthur Gould
Jason Guy
David Jones
Suzana Kilic
Alex Kim
Jonathan Mack
Gregory Marlow
Ryan Murray
Jason Pastrana
Dan Perry
Brian Theodore

Concept Artists

Marc Hudgins
Sang Han

Additional Art

Erik Ehoff
Ed Lynch
Piero Macgowan
Jack Snyder
Art Wiesen

Opening Cinematic

Digic Pictures

Opening Cinematic Script

Paul Murphy

Audio Team

Audio Department Manager

Michael Curran

Sound Designers

Michael Curran

Paul Heitsch

Geoff Knorr

Roland Rizzo

Ian Smith

Music

Michael Curran

Geoff Knorr

Additional Music

Paul Heitsch

Roland Rizzo

Ian Smith

Lyric Settings

Michelle Menard

Audio Programmers

Dom Cerquetti

Ken Grey

Don Wuenschell

Quality Assurance Team

QA Manager

Scott Wittbecker

QA Lead

Grant Frazier

Testers

Michael Argo

Justice Avery

Matthew Beach

David Cerny

Daron Carlock

Jim Crawley

Pat Glascoe

Mike Lemon

Patrick Miller

Frankenstein Test Group

Abyss

ainwood

AlazkanAssassin

arcan

bernie14

Bob Thomas

bobT

C.Roland

ChrisWithers

claudelu

colonelmustard

dacole

Dale

DanQ

danthrax

Dominae

ekmek

freakmon

GeneralMatt

Gogf

Grey Fox

Gyathaar

Hugin

Impaler[WrG]

jdogg5000

jmoskie

jobe

Kael

karadoc

KillerClowns

Locutus

loki1232

Lord_Phan

magnus333

Meredith

Ming

monoha

Nikis-Knight

Nikolai

Nolan

notyoueither

OgreBG

Opera

Peachrocks

Pfeffersack

Primax

rah

robin-uiowa

Scott-DTA

seZereth

SirPartyMan

snafusmith

snoopy369

Solver

TheMeInTeam

totallycres

Valkrionn

Velociryx

vondrack

WarningU2

Wilboman

xienwolf

yin26

Ztaesek

Firaxis Management

CEO / President

Steve Martin

Creative Director

Sid Meier

Studio Art Directors

Seth Spaulding

Steve Ogden

Director of Software Development

Steve Meyer

Executive Producer

Barry Caudill

Director of Marketing

Kelley Gilmore

Marketing Associate

Peter Murray

Human Resources Director

Shawn Kohn

Office Manager

Donna Milesky

IT Manager

Josh Scanlan

IT Technician

Matt Baros

Special Projects

Susan Meier

AMD Support

Steve Bell

Bill Bilodeau

Thomas Fortier

Nvidia Support

Evan Hart

Brian Harvey

Intel Support

Yannis Minadakis

Michael Katz

Aaron Davies

Valve Support

John Bartkiw

Chris Boyd

Neil Kaethler

Alfred Reynolds

Jason Ruymen

Gamespy

Drew Curby

Andrew Textor

Fork

VFX Powered by Fork Particle

Microsoft Support

Chuck Walbourne

Aerial Photographer

Steve Lowther

Special Thanks

Joanne Miller

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

Published by 2K Games. 2K Games is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

VP, Product Development

Greg Gobbi

Director of Product Development

John Chowanec

Director of PD Operations

Kate Kellogg

Director of Creative Production

Jack Scalici

Senior Manager of Creative Production

Chad Rocco

Manager Music & Talent Licensing

Lydia Jenner

Producer

V. Garrett Bittner Jr.

Assistant Producer

Tiffany Nagano

Ben Chang

Production Assistants

Casey Cameron

Andrew Dutra

Shawn Martin

SVP Marketing

Sarah Anderson

VP Marketing

Matt Gorman

VP International Marketing

Matthias Wehner

Director of Marketing

Tom Bass

Global Director of Public Relations

Markus Wilding

Senior PR Manager

Charlie Sinhaseni

PR Manager

Jennie Sue

International PR & Marketing Assistant

Erica Denning

Global Events Manager

Karl Unterholzner

Art Director, Creative Services

Lesley Zinn

Web Director

Gabe Abarcar

Web Designer

Seth Jones

Senior Manager, Interactive Marketing

Elizabeth Tobey

Community Manager

Greg Laabs

Director, Marketing Production

Jackie Truong

Marketing Production Assistant

Ham Nguyen

Director of Technology

Jacob Hawley

VP Business Development

Kris Severson

VP Sales & Licensing

Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Director

Paul Crockett

VP, Counsel

Peter Welch

Director of Operations

Dorian Rehfield

Director of Analysis and Planning

Phil Shpilberg

Video Production Manager

J. Mateo Baker

Video Editor

Kenny Crosbie

Jr Video Editor

Michael Howard

Licensing/Operations Specialist

Xenia Mul

Director In-game Media, Promotions and Partnerships

Shelby Cox

Associate Manager of Partner Marketing

Dawn Burnell

2K Quality Assurance

VP of Quality Assurance

Alex Plachowski

Quality Assurance Test Manager (Projects)

Grant Bryson

Compliance Manager

Alexis Ladd

Lead Tester

Griffin Funk

Lead Tester (Support Team)

Sean Manzano

Andrew Webster

Senior Tester

Ruben Gonzalez

Sara Lane

Justin Waller

Quality Assurance Team

Rick Alvarez

Chad Bert

Steve Capri

Ariel Ceballos

Alex Coleman

John Dickerson

Keith Doran

Anthony Franco

Andres Garcia

Ricky Hernandez

Jonathan Keiser

Davis Krieghoff

Jason Mitchell

Tyler Muelrath

Matthew Porter

Matt Priddy

Matt Proudfoot

Angie Ricci

Dio Rochino

Jess Sparks

Dung Trinh

Special Thanks

Lori Durrant

Todd Ingram

Chris Jones

Jana Kubanski

Eric Lane

Merja Reed

Jay Ruiz

Rick Shawalker

Madeleine St. Marie

2K International

General Manager

Neil Ralley

International Marketing Manager

Lia Tsele

International Product Manager

Warner Guinée

International PR Manager

Emily Britt

International PR Executive

Matt Roche

Licensing Director

Claire Roberts

Web Content Manager

Martin Moore

International Marketing Assistant

Tom East

2K International Product Development

International Producer

Sajjad Majid

Localization Manager

Jean-Sebastien Ferey

Assistant Localization Manager

Arsenio Formoso

External Localization Teams

Around the Word

Effective Media

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K International Quality Assurance

QA Manager

Ghulam Khan

QA Supervisor

Sebastian Frank

Hugo Sieiro

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Localization QA Project Lead

Lena Brenk

Localization QA Technicians

Anthony Busselier

Alba Loureiro

Andreas Strothmann

Antonio Grasso
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Giovanni De Caro
Javier Vidal
Jose Minana
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira
Stefan Rossi
Tirdad Nosrati
Elmar Schubert

Design Team

James Crocker
Tom Baker

2K International Team

Agnès Rosique
Alex Bickham
Ben Seccombe
David Halse
Fabrice Poirier
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Luis De La Camara Burditt
Olivier Troit
Sandra Melero
Simon Turner
Snezana Stojanovska
Stefan Eder

Take-Two International Operations

Anthony Dodd
Martin Alway
Cat Findlay
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K Shanghai

General Manager

Julien Bares

Production Director

Liu Jing

Producers

Liu Shan

Ren Ye Qing

Art Director

Yi Zheng

Senior Artist

Li Ying Jun

Lead Animator

Xu Jie

Animators

Yin Ji
Shen Yi Xin
Wu Xiao
Tang Yi Fan

**For a complete listing of the
Civilization V music credits,
please visit: www.civilization5.com/musiccredits**

ORIGINAL SCORE RECORDING

Philharmonic of Prague

Conductor - Andy Brick
Concertmasters - Rita
Čepurčenko & Miloš Jahoda
**Orchestral Music Contractor and
Producer** - Petr Pycha
Sound Engineer - Jan Kotzmann
Assistant Engineer - Cenda
Kotzmann
Librarian - Tomáš Kirschner
Chorus Master - Stanislav Mistr

First Violin

Rita Čepurčenko
Costin Anghelescu
Václav Dvořák
František Eret
Petr Typolt
Petr Hlaváč
Anna Jírovcová
Pavel Kutman
David Šroubek
Jiří Škoda
Eva Rohanová
Václav Riedlbauch

Hana Šimečková
Hana Kutmanová
David Voráč
Lucie Hůlová

Second Violin

Libor Kaňka
Martin Pachner
Ludvík Sklenář
Jaroslav Kořán
Miroslav Kosina
Vlastimil Zeman
Anna Vaňková
Jindřich Vácha
Jiljí Teringer
Milan Machačka
Kateřina Gemrotová
Martin Šandera
Vlastimil Zeman
Martin Tupý

Viola

Zdeněk Zindel
Vladimír Bažant
Tomáš Duda
Oldřich Smola jun.
Alan Melkus
Jan Nykrýn
Stanislav Kodad
Eduard Vaníček
Vladimír Zajačik
Jiří Zajíc
Jindřich Moravec
Kamila Puteaney

Cello

Miloš Jahoda
Jaroslav Matějka
Pavel Běloušek
Richard Žemlička
Petr Malíšek
Marek Elznic
Věra Anýžová
Petr Šporcl
Roman Stehlík
David Havelík

Bass

Martin Zelenka
Michal Novák
Jan Buble
Lukáš Verner

Václav Hoskovec
Aleš Benda
Radomír Žalud
Jan Prokop

Flute

Robert Heger
Martin Klimánek

Piccolo

Jiří Skuhra

Oboe

Liběna Sequardtová
Jan Hodánek

English Horn

Monika Boušková

Clarinet

Jan Mach
Vlastimil Mareš

Basclarinet

Miroslav Plechatý

Bassoon

Svatopluk Čech
Lumír Vaněk

DoubleBassoon

Petr Němeček

Horns

František Langweil
Pavel Douba
Tomáš Kirschner
Petr Hernych

Trumpet

Marek Zvolánek
Svatopluk Zaal
Jan Fišer

Trombone

Jiří Novotný
František Zazvonil

Basstrombone

Petr Čihák

Tuba

Karel Malimánek

Harp

Stáňa Ramešová

Tympani

Svatopluk Čech ml.

Percussion

Miroslav Kejmar ml.
Jiří Svoboda
Ivan Hoznedr

Sopranos

Gražina Biernot
Andrea Soukupová
Marie Matějková
Martina Kritznerová
Věra Váchová
Romana Hýžová
Kateřina Kotešovcová
Darina Glatzová

Altos

Dana Sedmidubská
Štěpánka Pýchová
Michaela Štefáčková
Marie Šmaterová
Jana Dvořáková
Jana Drábková
Ludmila Hudečková
Romana Soukupová

Tenors

Petr Klíma
Bronislav Palowski
Tomáš Hinterholzinger
Luboš Moravec
Tomáš Fiala
Dušan Růžička
Viktor Byček
Michal Foršt

Basses

Michal krůšek
Tomáš Hanzl
Miroslav Vácha
Martin Vacula
Wouter Tukker
Jan Socha
Vladimír Hambálek
Jiří Sejpal

Actors

Narrator – Wolfgang Rositzka
Son – Gilles Karolyi
Cultural Advisor – Laura Cisneros
Economic Advisor – Sonngard Dressler
Military Advisor – Mario Hassert
Science Advisor – Achim Barrenstein
Alexander the Great – Miró de Monteseppia
Askia Mohammad I – Mori Majid
Augustus Caesar – Émile Khordoc
Catherine the Great – Svetlana Migdissova
Darius I – Yassin Alsalman
Gandhi – Avtar Sandhu
George Washington – Marcel Jeanin
Harun Al-Rashid – Laith Marouf
Hiawatha – Kanentokon Hemlock
Montezuma – Alfredo Camacho
Napoléon Bonaparte – Greg Gobbi
Oda Nobunaga – Ryosuke Aoike
Otto Van Bismark – Heinz Becker
Queen Elizabeth – Julia Lenardon
Ramesses II – George Saad
Ramkhamhaeng – Thon Kongkaewpaisarn
Suleiman the Magnificent – Onur Aydemir
Wu Zetian – Rachel Lei Xie

Wave Generation, Inc.

Original Dialog Mixers, POP Sound
Tim West
Tim Hoogenakker
Dante Fazio

Original Dialog Recordists, POP Sound
Brett Rothfeld
Anthony Vanchure
Stephen Selvaggio

Dialog Editor

Garrett Montgomery

Original Dialog Mixers, Heavy Melody

Dave Fraser

Contemporary North American Flutes provided by Ken Light, Amon Olorin Flutes

Music Mastery

Scott Metcalfe, Mind's Ear

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Special Thanks

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Jenn Kolbe

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadid

2K IS Team

Jordan Katz

David Gershik

Take-Two Sales Team

Take-Two Channel Marketing Team

Seth Krauss

Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

Cindi Buckwalter

Alan Lewis

Meg Maise

Siobhan Boes

Jason Bergman

Brooke Grabrian

Thomas M. Olano

Access Communications

KD&E

VG Market

Rokkan

Art Machine

RDA

CivAnon.org

Gwendoline Oliviero



VFX Powered by Fork Particle



Verwendet Granny Animation.

Copyright © 1999-2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization V enthält die folgenden Open-Source-Elemente, die gemäß der MIT-Lizenz frei zur Verfügung gestellt werden dürfen:

Lua Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Hiermit wird jeder Person, die ein Exemplar dieser Software und der zugehörigen Dokumentationsdateien (die "Software") erhält, unentgeltlich die Erlaubnis erteilt, in unbegrenztem Umfang mit der Software zu handeln, einschließlich des unbeschränkten Rechts, Exemplare der Software zu verwenden, zu kopieren, zu modifizieren, zusammenzuführen, zu veröffentlichen, zu vertreiben, unterzulizenzieren und/oder zu verkaufen, und dasselbe Dritten zu gestatten, denen die Software überlassen wird, solange die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

Der oben stehende Urheberrechtsvermerk und dieser Berechtigungshinweis sind sämtlichen Kopien oder umfangreichen Teilkopien der Software beizufügen. Die Software wird "im Ist-Zustand" bereitgestellt, ohne jegliche

ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Gewährleistung der Marktgängigkeit, die Eignung für einen bestimmten Zweck und die Nichtverletzung von Rechten. In keinem Fall haften die Verfasser oder Inhaber der Urheberrechte für jegliche Ansprüche, Schadensersatz- oder andere Forderungen - sei es bei vertragsgemäßer Nutzung oder durch unerlaubte oder sonstige Handlung -, die eventuell durch die Software oder in Verbindung mit der Software bzw. durch die Nutzung oder sonstige die Software betreffenden Handlungen entstehen.

DIAGRAMME UND TABELLEN

POLITIKÜBERSICHT

Politikname	Zweig	Benötigtes Zeitalter	Benötigte Politiken	Effekt
Tradition				
Tradition	Tradition	Keine	Keine	+1 Nahrung pro Runde in der Hauptstadt
Aristokratie	Tradition	Keine	Keine	+33% Produktion beim Bau von Wundern
Großgrundbesitzer	Tradition	Keine	Aristokratie, Oligarchie	+33% Wachstumsrate in der Hauptstadt
Legalismus	Tradition	Keine	Keine	-33% produzierte Unzufriedenheit in Hauptstadt
Monarchie	Tradition	Keine	Oligarchie	Goldkosten für den Kauf von Land sinken um 50%
Oligarchie	Tradition	Keine	Keine	+33% Kampfstärke für Einheiten innerhalb der Grenzen des Reiches
Unabhängigkeit				
Unabhängigkeit	Unabhängigkeit	Keine	Keine	+50% Erstellungsrate von Siedlern
Staatsbürgerschaft	Unabhängigkeit	Keine	Keine	+25% Erstellungsrate von Bautrupps
Kollektivherrschaft	Unabhängigkeit	Keine	Keine	Neue Städte starten mit 50% der benötigten Nahrung, um einen zweiten Bürger zu erhalten
Meritokratie	Unabhängigkeit	Keine	Staatsbürgerschaft	+1 Zufriedenheit von jeder Stadt, die über einen Handelsweg mit der Hauptstadt verbunden ist
Repräsentation	Unabhängigkeit	Keine	Staatsbürgerschaft	+1 Kultur in jeder Stadt
Republik	Unabhängigkeit	Keine	Kollektivherrschaft	+1 Produktion in jeder Stadt
Ehre				
Ehre	Ehre	Keine	Keine	+25% Kampfbonus gegen Barbaren. Hinweis erscheint, wenn in erschlossenem Territorium neue Barbarenlager auftauchen
Disziplin	Ehre	Keine	Keine	+15% Kampfstärke für Einheiten auf einem Geländefeld neben anderen Militäreinheiten
Kriegerkaste	Ehre	Keine	Disziplin	-1 Unzufriedenheit für jede Stadt mit einer Garnison
Militärtradition	Ehre	Keine	Kriegerkodex	Militäreinheiten erhalten im Kampf doppelte EP
Berufsarmee	Ehre	Keine	Kriegerkaste	Goldkosten für die Modernisierung von Militäreinheiten sinken um 50%
Kriegerkodex	Ehre	Keine	Keine	Ein Großer General erscheint vor der Hauptstadt.
Frömmigkeit				
Frömmigkeit	Frömmigkeit	Klassik	Keine	+2 Zufriedenheit

Politikname	Zweig	Benötigtes Zeitalter	Benötigte Politiken	Effekt
Religionsfreiheit	Frömmigkeit	Klassik	Mandat des Himmels, Reformation	2 freie Politiken erhalten
Mandat des Himmels	Frömmigkeit	Klassik	Keine	50% der nicht benötigten Zufriedenheit werden zum pro Runde generierten Kulturausstoß hinzugefügt
Organisierte Religion	Frömmigkeit	Klassik	Keine	Der Betrag an Zufriedenheit, der nötig ist, um ein Goldenes Zeitalter einzuleiten, wird um 25% reduziert
Reformation	Frömmigkeit	Klassik	Organisierte Religion	Sofort ein 6 Runden andauerndes Goldenes Zeitalter beginnen
Theokratie	Frömmigkeit	Klassik	Organisierte Religion	-20% Unzufriedenheit durch Bevölkerung in nicht besetzten Städten
Patronat				
Patronat	Patronat	Mittelalter	Keine	Einfluss auf Stadtstaaten sinkt 25% langsamer als normalerweise
Ästhetik	Patronat	Mittelalter	Keine	Mindesteinflussstufe bei Stadtstaaten 20
Völkerverständigung	Patronat	Mittelalter	Scholastik	Die Anzahl der von Stadtstaaten verschenkten Ressourcen wird um 100% erhöht. Die Zufriedenheit durch geschenkte Luxusgüter erhöht sich um 50%.
Bildungselite	Patronat	Mittelalter	Ästhetik, Scholastik	Verbündete Stadtstaaten schenken Ihnen von Zeit zu Zeit Große Persönlichkeiten
Philanthropie	Patronat	Mittelalter	Keine	+25% mehr Einfluss durch Goldgeschenke an Stadtstaaten
Scholastik	Patronat	Mittelalter	Philanthropie	Verbündete Stadtstaaten liefern einen Wissenschaftsbonus in Höhe von 33% ihrer eigenen Produktion
Wirtschaft				
Wirtschaft	Wirtschaft	Mittelalter	Keine	+25% Gold in Hauptstadt
Merkantilismus	Wirtschaft	Mittelalter	Gewerkschaften	Der Kauf von Objekten in Städten kostet 25% weniger Gold
Handelsmarine	Wirtschaft	Mittelalter	Marinetradition	+3 Produktion in allen Küstenstädten
Marinetradition	Wirtschaft	Mittelalter	Keine	+1 Fortbewegung und +1 Sicht für alle kampffähigen Marineeinheiten
Protektionismus	Wirtschaft	Mittelalter	Merkantilismus	+1 Zufriedenheit durch jedes Luxusgut
Gewerkschaften	Wirtschaft	Mittelalter	Keine	Unterhaltskosten für Straßen und Eisenbahnstrecken um 20% reduziert
Rationalismus				
Rationalismus	Rationalismus	Renaissance	Keine	Sofort ein 5 Runden andauerndes Goldenes Zeitalter beginnen
Freidenkertum	Rationalismus	Renaissance	Säkularismus	+2 Wissenschaft von jedem Handelsposten

Politikname	Zweig	Benötigtes Zeitalter	Benötigte Politiken	Effekt
Humanismus	Rationalismus	Renaissance	Keine	+1 Zufriedenheit durch jede Universität
Wissenschaftliche Revolution	Rationalismus	Renaissance	Freidenkertum	2 freie Politiken erhalten
Säkularismus	Rationalismus	Renaissance	Keine	+2 Wissenschaft durch jeden Spezialisten
Souveränität	Rationalismus	Renaissance	Humanismus	+15% Wissenschaft, wenn das Reich zufrieden ist
Freiheit				
Freiheit	Freiheit	Renaissance	Keine	-50% Unzufriedenheit durch Spezialisten
Zivilgesellschaft	Freiheit	Renaissance	Keine	-50% Nahrungsverbrauch von Spezialisten
Verfassung	Freiheit	Renaissance	Keine	Kultur in allen Städten mit Weltwunder verdoppelt
Demokratie	Freiheit	Renaissance	Zivilgesellschaft	+50% Auftauchen Großer Persönlichkeiten
Meinungsfreiheit	Freiheit	Renaissance	Verfassung	-25% Kulturkosten von Politiken
Allgemeines Wahlrecht	Freiheit	Renaissance	Keine	+33% Stadtkampfstärke
Ordnung				
Ordnung	Ordnung	Industriezeitalter	Keine	+25% Errichtung von Gebäuden
Kommunismus	Ordnung	Industriezeitalter	Planwirtschaft	+5 Produktion pro Stadt
Nationalismus	Ordnung	Industriezeitalter	Keine	+25% Angriffsbonus im Kampf auf freundlich gesinntem Territorium
Planwirtschaft	Ordnung	Industriezeitalter	Sozialismus	-50% Unzufriedenheit durch Städtenanzahl
Sozialismus	Ordnung	Industriezeitalter	Keine	-10% Unterhaltskosten für Gebäude
Einheitsfront	Ordnung	Industriezeitalter	Keine	Die Einflusspunkte anderer Spieler bei Stadtstaaten sinken um 33% schneller.
Autokratie				
Autokratie	Autokratie	Industriezeitalter	Keine	-33% Unterhaltskosten für Einheiten
Faschismus	Autokratie	Industriezeitalter	Populismus, Militarismus	Menge der im Reich produzierten strategischen Ressourcen erhöht sich um 100%
Militarismus	Autokratie	Industriezeitalter	Keine	Goldkosten für den Kauf von Einheiten sinken um 33%
Polizeistaat	Autokratie	Industriezeitalter	Militarismus	-50% Unzufriedenheit in besetzten Städten
Populismus	Autokratie	Industriezeitalter	Keine	Verwundete Militäreinheiten versachen +25% Schaden
Totaler Krieg	Autokratie	Industriezeitalter	Polizeistaat, Faschismus	Alle Militäreinheiten erhalten 20 Runden lang einen Angriffsbonus von 33%

GELÄNDEÜBERSICHT

Gelände	Nahrung	Produktion	Gold	Kampf-modifikator	Fortbewegungskosten	Mögliche Geländearten	Mögliche Ressourcen
Berg	0	0	0	25%	Unpassierbar	Keine	Keine
Ebene	1	1	0	-33%	1	Wald, Dschungel	Eisen, Pferde, Kohle, Aluminium, Uran, Weizen, Gold, Edelsteine, Marmor, Elfenbein, Baumwolle, Wein, Räucherwerk, Schafe
Grasland	2	0	0	-33%	1	Wald, Sumpf	Eisen, Pferde, Kohle, Uran, Vieh, Gold, Edelsteine, Marmor, Baumwolle, Wein, Schafe
Hügel	0	2	0	25%	2	Wald, Dschungel	Eisen, Kohle, Aluminium, Uran, Wild, Gold, Silber, Edelsteine, Marmor, Schafe
Küste	1	0	1	0%	1	Eis	Fisch, Wale, Perlen, Öl
Ozean	1	0	1	0%	1	Eis	Keine
Schnee	0	0	0	-33%	1	Keine	Eisen, Öl, Uran
Tundra	1	0	0	-33%	1	Wald	Eisen, Pferde, Öl, Aluminium, Uran, Wild, Silber, Edelsteine, Marmor, Pelze
Wüste	0	0	0	-33%	1	Oase, Schwemmland	Eisen, Öl, Aluminium, Uran, Gold, Silber, Edelsteine, Marmor, Baumwolle, Räucherwerk, Schafe

GELÄNDEARTENÜBERSICHT

Geländeart	Nahrung	Produktion	Gold	Kampf-modifikator	Fortbewegungskosten	Mögliche Ressourcen
Barringer-Krater	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Dschungel	1	-1	0	25%	2	Öl, Uran, Bananen, Edelsteine, Färbemittel, Gewürze
Eis	0	0	0	0%	Unpassierbar	Keine
Fallout	-3	-3	-3	-33%	2	Keine
Flüsse	0	0	1	0%	alle restlichen Punkte	Keine
Felsen von Gibraltar	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Fuji-san	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Grand Mesa	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Great Barrier Reef	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Krakatau	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Oase	3	0	1	-33%	1	Keine
Old Faithful	0	2	3	0%	Unpassierbar	Keine
Schwemmland	2	0	0	-33%	1	Weizen, Zucker
Seen	2	0	1	0%	Unpassierbar	Keine
Sumpf	-1	0	0	-33%	2	Öl, Uran, Zucker
Wald	1	1	0	25%	2	Uran, Wild, Pelze, Färbemittel, Seide

SCHNELLTASTEN

Aktion	Schnelltaste
Allgemeine Schnelltasten	
Zivilopädie	F1
Wirtschaftsinfo	F2
Militärinfo	F3
Diplomatie-Info	F4
Sozialpolitik-Bildschirm	F5
Technologie-Bildschirm	F6
Benachrichtigungslog	F7
Siegfortschritt	F8
Demografie	F9
Strategische Ansicht	F10
Schnellspeichern	F11
Schnell laden	F12
Geländeraster	G
Menü	Esc
Runde beenden	Eingabetaste
Nächste Einheit	Punkt
Vorherige Einheit	Komma
Wegzoomen	-
Heranzoomen	+
Hauptstadtansicht	Einf
Hauptstadtansicht	Pos 1
Hauptstadtansicht	Ende
Heranzoomen	Bild auf
Wegzoomen	Bild ab
Ressourcensymbole anzeigen	R
Ertragssymbole	Y
Spieloptionen	Strg-O
Speichern	Strg-S
Laden	Strg-L
Runde beenden	Strg-Leertaste
Allgemeine Einheiten	
Zugmodus	M
Erkunden (automatisch)	E
Alarm	A
Ausruhen	F
Nichts tun	Leertaste

Aktion	Schnelltaste
Einheit löschen	Löschen
Angriff	Strg-A
Fernangriff	B
Artillerie in Stellung bringen	S
Bis zur Heilung verschanzen	H
Lufteinheiten	
Stellungswechselmodus	Alt-R
Luftangriffsmodus	S
Luftraumsäuberung	Alt-S
Abfangen	I
Atomwaffenmodus	N
Zivile Einheiten	
Stadt gründen	B
Modernisierungen bauen (automatisch)	A
Straße bauen	R
Eisenbahn errichten	R
Straße-nach-Modus	Alt-R
Dschungel roden	Alt-C
Sumpf trockenlegen	Alt-C
Bauernhof errichten	I
Handelsposten errichten	T
Jagdlager errichten	H
Bauernhof errichten	I
Mine errichten	N
Plantage errichten	P
Steinbruch errichten	Q
Weideland bauen	P
Festung errichten	Strg-F
Brunnen errichten	O
Fischerboote bauen	F
Bohrinsel errichten	O
Wald roden	Alt-C
Letzte Mission abbrechen	Rücktaste
Sägewerk errichten	L
Zitadelle	C

EINHEITENÜBERSICHT

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Einheiten der Antike									
Arbeitsboot	30	Zivilist	n.v.	n.v.	n.v.	4	Keine	Segeln	Kann Fischerboote und Bohrseln bauen
Bautrupp	70	Zivilist	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Kann Modernisierungen auf Land errichten und reparieren
Bestie	20	Nahkampf	6	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Ersetzt bei den Barbaren den Krieger
Bogenschütze	70	Bogenschießen	4	6	2	2	Keine	Bogenschießen	Kein Nahkampf
Galeere	50	Marine	5	3	2	3	Keine	Keine	Barbarisches Schiff, kein Nahkampf, kein Zugang zu Tiefsee-Geländefeldern
Hoplit	60	Nahkampf	9	n.v.	n.v.	2	Keine	Bronzeverarbeitung	Bonus gegen Beritten (100). Griechische Spezialeinheit
Jaguarkrieger	40	Nahkampf	6	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Kampfbonus im Dschungel (50), heilt 2 Schaden beim Sieg über andere Einheit. Aztekische Spezialeinheit
Krieger	40	Nahkampf	6	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Keine
Kriegsstreitwagen	60	Beritten	3	6	2	5	Keine	Das Rad	Kein Nahkampf, Malus auf unwegsamem Gelände, keine Verteidigungsbonusse, ägyptische Spezialeinheit
Kriegselefant	80	Beritten	6	8	2	3	Keine	Das Rad	Kein Nahkampf, keine Verteidigungsbonusse, indische Spezialeinheit
Krummsäbelkämpfer	60	Nahkampf	8	n.v.	n.v.	2	Keine	Bronzeverarbeitung	Bonus gegen Beritten (100). Heilt doppelt so schnell. Persische Spezialeinheit
Späher	25	Aufklärung	4	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Ignoriert Geländekosten
Siedler	89	Zivilist	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Keine	Kann eine neue Stadt gründen
Speerkämpfer	50	Nahkampf	7	n.v.	n.v.	2	Keine	Bronzeverarbeitung	Bonus gegen Beritten (100)
Streitwagen- Bogenschütze	60	Beritten	3	6	2	4	Pferde	Das Rad	Kein Nahkampf, Malus auf unwegsamem Gelände, keine Verteidigungsbonusse

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Triere	60	Marine	6	4	2	4	Keine	Segeln	Kein Nahkampf, kein Zugang zu Tiefsee-Geländefeldern
Einheiten der Klassik									
Balliste	100	Belagerung	4	18	2	2	Eisen	Mathematik	Kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, muss vor Fernangriff in Stellung gebracht werden, römische Spezialeinheit
Begleitkavallerie	80	Beritten	14	n.v.	n.v.	5	Pferde	Reiterei	Keine Verteidigungsbonusse, kann sich nach Angriff fortbewegen, Kampf erzeugt wahrscheinlich Große Generäle, griechische Spezialeinheit
Katapult	100	Belagerung	4	14	2	2	Eisen	Mathematik	Kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, muss vor Fernangriff in Stellung gebracht werden
Legion	90	Nahkampf	13	n.v.	n.v.	2	Eisen	Eisenverarbeitung	Römische Spezialeinheit
Mohawk-Krieger	80	Nahkampf	11	n.v.	n.v.	2	Eisen	Eisenverarbeitung	Irokesische Spezialeinheit
Reiter	80	Beritten	12	n.v.	n.v.	4	Pferde	Reiterei	Keine Verteidigungsbonusse, kann sich nach Angriff fortbewegen
Schwertkämpfer	80	Nahkampf	11	n.v.	n.v.	2	Eisen	Eisenverarbeitung	Keine
Einheiten des Mittelalters									
Armbrustschütze	120	Bogenschießen	6	12	2	2	Keine	Maschinen	Kein Nahkampf
Kamel-Bogenschütze	150	Beritten	10	15	2	3	Pferde	Ritterlichkeit	Keine Verteidigungsbonusse, kann sich nach Angriff fortbewegen, kein Nahkampf, arabische Spezialeinheit
Landsknecht	50	Nahkampf	10	n.v.	n.v.	2	Keine	Öffentliche Verwaltung	Bonus gegen Beritten (100). Deutsche Spezialeinheit
Langbogenschütze	120	Bogenschießen	6	12	2	2	Keine	Maschinen	Kein Nahkampf, +1 Reichweite, britische Spezialeinheit
Langschwertkämpfer	150	Nahkampf	18	n.v.	n.v.	2	Eisen	Stahl	Keine

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Mandekalu-Kavallerie	150	Beritten	18	n.v.	n.v.	3	Pferde	Ritterlichkeit	Keine Verteidigungsbonusse, kann sich nach Angriff fortbewegen, Bonus gegen Städte (30), Spezialeinheit der Songhai
Naresuans Elefant	150	Beritten	22	n.v.	n.v.	2	Keine	Ritterlichkeit	Keine Verteidigungsbonusse, kann sich nach Angriff fortbewegen, Bonus gegen Beritten (50), siamesische Spezialeinheit
Pikenier	100	Nahkampf	10	n.v.	n.v.	2	Keine	Öffentliche Verwaltung	Bonus gegen Beritten (100)
Ritter	150	Beritten	18	n.v.	n.v.	3	Pferde	Ritterlichkeit	Keine Verteidigungsbonusse, schwach gegen Pikenier, kann sich nach Angriff fortbewegen
Samurai	150	Nahkampf	18	n.v.	n.v.	2	Eisen	Stahl	+20% Kampfstärke im Kampf auf offenem Gelände. Im Kampf tauchen sehr wahrscheinlich Große Generäle auf. Japanische Spezialeinheit
Tribok	170	Belagerung	6	20	2	2	Eisen	Physik	Kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, muss vor Fernangriff in Stellung gebracht werden
Zhugenu-Schütze	120	Bogenschießen	6	10	2	2	Keine	Maschinen	Kein Nahkampf, kann zweimal angreifen, chinesische Spezialeinheit
Einheiten der Renaissance									
Fregatte	160	Marine	30	15	2	5	Eisen	Navigation	Kein Nahkampf
Französischer Musketier	120	Schießpulver	20	n.v.	n.v.	2	Keine	Schießpulver	Französische Spezialeinheit
Janitschar	120	Schießpulver	16	n.v.	n.v.	2	Keine	Schießpulver	Heilt alle Schäden bei Zerstörung einer Einheit, +25% Kampfbonus beim Angriff. Osmanische Spezialeinheit

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Kanone	250	Belagerung	10	26	2	2	Keine	Chemie	Kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, muss vor Fernangriff in Stellung gebracht werden
Karavelle	100	Marine	15	7	2	6	Keine	Astronomie	+2 Sicht, kein Nahangriff
Kavallerie	260	Beritten	25	n.v.	n.v.	3	Pferde	Militärwissenschaft	Malus gegen Beritten, keine Verteidigungsbonusse, Fortbewegung nach Angriff möglich
Kosak	260	Beritten	25	n.v.	n.v.	3	Pferde	Militärwissenschaft	Malus gegen Beritten, keine Verteidigungsbonusse, Fortbewegung nach Angriff möglich, Kampfbonus gegen beschädigte Gegner, russische Spezialeinheit
Lancier	220	Beritten	22	n.v.	n.v.	4	Pferde	Metallverarbeitung	Malus auf Verteidigung, keine Verteidigungsbonusse, Fortbewegung nach einem Angriff
Linien-schiff	140	Marine	30	17	2	5	Eisen	Navigation	Kein Nahkampf, +1 Sicht, britische Spezialeinheit
Minuteman	120	Schießpulver	16	n.v.	n.v.	2	Keine	Schießpulver	Fortbewegung 1 für jedes Gelände. Amerikanische Spezialeinheit
Musketier	120	Schießpulver	16	n.v.	n.v.	2	Keine	Schießpulver	Keine
Schütze	200	Schießpulver	25	n.v.	n.v.	2	Keine	Drall	Keine
Sipahi	220	Beritten	22	n.v.	n.v.	5	Pferde	Metallverarbeitung	Verteidigungsmalus, keine Verteidigungsbonusse, Fortbewegung nach Angriff möglich, keine Fortbewegungskosten beim Plündern, +1 Sicht, osmanische Spezialeinheit

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Einheiten des Industriezeitalters									
Artillerie	420	Belagerung	16	32	3	2	Keine	Dynamit	Indirektes Feuer, kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, muss vor dem Fernangriff in Stellung gebracht werden, eingeschränkte Sicht
Deutscher Panzer	450	Gepanzert	60	n.v.	n.v.	5	Öl	Verbrennungsmotor	Malus beim Angriff auf Städte, keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, Fortbewegung nach Angriff möglich. Deutsche Spezialeinheit
Flugabwehrgeschütz	300	Schießpulver	32	n.v.	2	2	Keine	Funkwesen	Abfangen (100), Bonus gegen Flugzeuge (100), Bonus gegen Hubschrauber
Flugzeugträger	520	Marine	30	n.v.	n.v.	5	Öl	Luftfahrt	Kann bis zu 3 Flugzeuge transportieren.
Fremdenlegion	300	Schießpulver	36	n.v.	n.v.	2	Keine	Normbauteile	+20% Kampfbonus außerhalb freundlich gesinnten Territoriums. Französische Spezialeinheit
Infanterie	300	Schießpulver	36	n.v.	n.v.	2	Keine	Normbauteile	Keine
Jäger	420	Luft	n.v.	50	8	n.v.	Öl	Luftfahrt	Abfangen (100), Luftraumsäuberung, schwach gegen Fernangriffe, Luftaufklärung, Bonus gegen Hubschrauber
Panzer	450	Gepanzert	50	n.v.	n.v.	4	Öl	Verbrennungsmotor	Malus beim Angriff auf Städte, keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, Fortbewegung nach Angriff möglich
Panzerabwehrkanone	300	Schießpulver	32	n.v.	n.v.	2	Keine	Normbauteile	Bonus gegen Panzer
Panzerschiff	220	Marine	35	18	2	4	Kohle	Dampfmaschine	Kein Zugang zu Tiefsee-Geländefeldern, kein Nahkampf
Schlachtschiff	500	Marine	60	32	3	4	Öl	Telegrafie	Indirektes Feuer, kein Nahkampf
U-Boot	380	Marine	25	60	3	5	Keine	Kühltechnik	Unsichtbar für andere Einheiten, kann U-Boote sehen, Zugang zu Eis-Geländefeldern, kein Nahkampf

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Zero	420	Luft	50	n.v.	8	n.v.	Öl	Luftfahrt	Abfangen (100), Luftraumsäuberung, schwach gegen Fernangriffe, Luftaufklärung, Bonus gegen Jäger, Bonus gegen Hubschrauber, japanische Spezialeinheit
Zerstörer	380	Marine	35	22	2	8	Keine	Elektrizität	Indirektes Feuer, +3 Sicht, kann U-Boote sehen, Abfangen (40), Bonus gegen U-Boote (100), kein Nahkampf
Moderne									
Atombombe	850	Bombe	n.v.	n.v.	10	n.v.	Uran	Kernspaltung	Ausweichen (50). Fügt Städten und Einheiten im Explosionsradius immensen Schaden zu
Atomrakete	1200	Bombe	n.v.	n.v.	8	n.v.	Uran	Fortgeschrittene Ballistik	Ausweichen (50). Fügt Städten und Einheiten im Explosionsradius immensen Schaden zu
Atom-U-Boot	500	Marine	30	70	3	6	Aluminium	Computertechnologie	Unsichtbar für andere Einheiten, kann U-Boote sehen, kann 2 Raketen transportieren, Bonus gegen U-Boote (50), Zugang zu Eis-Geländefeldern, kein Nahkampf
B-17	520	Luft	n.v.	60	10	n.v.	Öl	Radar	Malus gegen Marine, -50% Schaden durch Abfangen, +25% Kampfstärke gegen Städte, amerikanische Spezialeinheit
Bomber	520	Luft	n.v.	60	10	n.v.	Öl	Radar	Malus gegen Marine
Düsenjäger	600	Luft	n.v.	70	10	n.v.	Aluminium	Lasertechnologie	Abfangen (100), Luftraumsäuberung, schwach gegen Fernangriffe, Luftaufklärung, Bonus gegen Hubschrauber

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Fallschirmjäger	350	Schießpulver	40	n.v.	n.v.	2	Keine	Radar	Fallschirmsprung bis zu 5 Geländefelder entfernt von freundlich gesinntem Territorium möglich
Kampfhubschrauber	450	Luft	50	n.v.	n.v.	6	Aluminium	Raketentechnik	Ignoriert Geländekosten, Schwebefähigkeit, Bonus gegen Panzer, keine Verteidigungsbonusse, kann Städte nicht erobern
Kampfpanzer	700	Gepanzert	80	n.v.	n.v.	4	Aluminium	Lasertechnologie	Malus beim Angriff auf Städte, keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht, Fortbewegung nach Angriff möglich
Lenkrakete	200	Bombe	n.v.	70	8	n.v.	Keine	Satellitentechnologie	Kann nicht abgefangen werden.
Mechanisierte Infanterie	440	Schießpulver	50	n.v.	n.v.	4	Keine	Elektronik	Keine
Mobile Boden-Luft- Rakete	450	Schießpulver	40	n.v.	2	4	Aluminium	Computertechnologie	Abfangen (100), Bonus gegen Flugzeuge (100), Bonus gegen Hubschrauber
Raketenartillerie	600	Belagerung	18	46	3	3	Aluminium	Raketentechnik	Indirektes Feuer, kein Nahkampf, Bonus gegen Städte (10), keine Verteidigungsbonusse, eingeschränkte Sicht
Raketenkreuzer	520	Marine	60	25	3	7	Aluminium	Robotertechnik	Indirektes Feuer, kann 3 Raketen transportieren, Abfangen (100), kein Nahkampf
RS-Booster	700	Projekt	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Robotertechnik	Eines der Raumschiffteile, das für einen Wissenschaftssieg notwendig ist. 3 werden für das Raumschiff benötigt.
RS-Cockpit	1000	Projekt	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Satellitentechnologie	Eines der Raumschiffteile, das für einen Wissenschaftssieg notwendig ist.
Tarnkappenbomber	800	Luft	n.v.	80	20	n.v.	Aluminium	Tarnung	Malus gegen Marine, Ausweichen (100), Luftaufklärung

Name der Einheit	Kosten	Kampftyp	Kampf- stärke	Fernkampf- stärke	Reich- weite	Fortbewe- gung	Benötigte Ressourcen	Benötigte Technologie	Hinweise
Zukunft									
Riesiger Killerroboter	1000	Gepanzert	150	n.v.	n.v.	3	Uran	Kernfusion	Malus beim Angriff auf Städte, keine Verteidigungsbonusse, Fortbewegung nach Angriff möglich
RS-Motor	1000	Projekt	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Teilchenphysik	Eines der Raumschiffteile, das für einen Wissenschaftssieg notwendig ist.
RS-Stasekammer	1000	Projekt	n.v.	n.v.	n.v.	2	Keine	Nanotechnologie	Eines der Raumschiffteile, das für einen Wissenschaftssieg notwendig ist.

GEBÄUDEÜBERSICHT

Name	Kosten	Unterhalt	Benötigte Technologie	Spezialistenplätze	Hinweise
Gebäude der Antike					
Bibliothek	80	1	Schrift	Wissenschaftler	+1 Wissenschaft für jeweils zwei Bürger in der Stadt
Kaserne	80	1	Bronzeverarbeitung		+15 EP für alle Landeinheiten
Kornspeicher	100	1	Keramik		+2 Nahrung
Krepost	80	1	Bronzeverarbeitung		Ein einzigartiges Gebäude der Russen, es bringt +15 EP für alle Landeinheiten und reduziert die Kulturkosten für den Erwerb neuer Geländefelder um 50%.
Monument	60	1	Keine		+2 Kultur
Papiermacher	80	1	Schrift	Wissenschaftler	Einzigartiges Gebäude der Chinesen. +1 Wissenschaft pro 2 Bürger in der Stadt. +4 Gold
Schwimmende Gärten	120	1	Das Rad		+15% Nahrung, +2 Nahrung für jedes bewirtschaftete See-Geländefeld. Stadt muss an See oder Fluss grenzen. Einzigartiges Gebäude der Azteken
Stadtmauern	100	1	Steinmetzkunst		+5 Verteidigung
Wassermühle	120	2	Das Rad		+2 Nahrung. Stadt muss an einen Fluss grenzen
Gebäude der Klassik					
Gerichtsgebäude	200	5	Mathematik		Keine Unzufriedenheit in einer besetzten Stadt
Grabstätte	120	0	Philosophie		+2 Kultur und +2 Zufriedenheit. Verdoppelt Goldbetrag, den der Gegner erhält, wenn die Stadt erobert wird.
Kolosseum	150	3	Bauwesen		+4 Zufriedenheit
Lehmmoschee	120	0	Philosophie	Künstler	+5 Kultur. Einzigartiges Gebäude der Songhai
Leuchtturm	80	1	Optik		+1 Nahrung von Wasser-Geländefeldern. Stadt muss an Küste grenzen
Stallungen	100	1	Reiterei		+25% Ausbildung berittener Einheiten. In der Nähe der Stadt müssen sich modernisierte Pferde befinden.
Tempel	120	2	Philosophie	Künstler	+3 Kultur. Erfordert Monument
Waffenkammer	130	3	Eisenverarbeitung		+15 EP für alle Landeinheiten. Erfordert Kaserne oder Krepost
Zirkus	150	3	Reiterei		+3 Zufriedenheit. In der Nähe der Stadt müssen sich modernisierte Pferde oder Elfenbein befinden.

Name	Kosten	Unterhalt	Benötigte Technologie	Spezialistenplätze	Hinweise
Gebäude des Mittelalters					
Basar	120	0	Währung	Händler	+25% Gold, +1 Luxusgut in der Nähe der Stadt. Einzigartiges Gebäude der Araber
Burg	200	3	Ritterlichkeit		+7,5 Verteidigung für Stadt. Erfordert Stadtmauern
Garten	120	2	Theologie	Künstler	+25% Auftauchen Großer Persönlichkeiten. Stadt muss an Fluss oder See grenzen
Hafen	80	3	Kompass		Richtet einen Seehandelsweg zur Hauptstadt ein. +25% Produktion von Marineeinheiten
Kloster	120	2	Theologie		+2 Kultur durch Räucherwerk und Wein in der Nähe
Langhaus	80	2	Metallguss	Ingenieur	+1 Produktion von jedem bewirtschafteten Wald-Geländefeld. Einzigartiges Gebäude der Irokesen
Markt	120	0	Währung	Händler	+25% Gold
Mogul-Festung	180	3	Ritterlichkeit		+9 Verteidigung, +2 Kultur. Liefert Gold nach Erforschung der Luftfahrt. Erfordert Stadtmauern. Einzigartiges Gebäude der Inder
Münzanstalt	120	0	Währung		Jedes bewirtschaftete Gold- und Silbervorkommen einer Stadt bringt zusätzlich +3 Gold.
Schmiede	150	2	Metallguss		+15% Produktion von Landeinheiten. Erfordert Eisen in der Nähe
Universität	200	3	Bildungswesen	Wissenschaftler	+50% Wissenschaft, +2 Wissenschaft von bewirtschafteten Dschungel-Geländefeldern. Erfordert Bibliothek, Papiermacher
Wat	200	2	Bildungswesen	Wissenschaftler	+3 Kultur, +50% Wissenschaft. Einzigartiges Gebäude der Siamesen
Werkstatt	100	2	Metallguss	Ingenieur	+20% Bau von Gebäuden
Gebäude der Renaissance					
Bank	220	0	Bankwesen	Händler	+25% Gold. Erfordert Markt od. Basar
Militärakademie	350	3	Militärwissenschaft		+15 EP für alle Landeinheiten. Erfordert Kaserne oder Krepst
Museum	350	3	Archäologie	Künstler	+5 Kultur. Erfordert Opernhaus
Observatorium	180	2	Astronomie		+50% Wissenschaft. Stadt muss an einen Berg grenzen
Opernhaus	220	3	Akustik		+5 Kultur. Erfordert Tempel, Grabstätte oder Lehm moschee

Name	Kosten	Unterhalt	Benötigte Technologie	Spezialistenplätze	Hinweise
Öffentliche Schule	350	3	Wissenschaftstheorie	Wissenschaftler	+50% Wissenschaft. Erfordert Universität oder Wat
Satrapenhof	220	0	Bankwesen	Händler	+25% Gold, +2 Zufriedenheit. Erfordert Markt. Einzigartiges Gebäude der Perser
Seehafen	140	2	Navigation		+2 Produktion von Meeresressourcen. Stadt muss mindestens eine modernisierte Meeresressource in der Nähe haben.
Theater	300	5	Druckerpresse		+4 Zufriedenheit. Erfordert Kolosseum
Windmühle	180	2	Wirtschaftswesen	Ingenieur	+15% Produktion. Stadt darf nicht auf Hügeln liegen
Industriezeitalter-Gebäude					
Arsenal	350	3	Eisenbahn		+20% Ausbildung von Landeinheiten. Erfordert Militärakademie
Börse	650	0	Elektrizität	Händler	+33% Gold. Erfordert Bank oder Satrapenhof
Fabrik	300	3	Dampfmaschine	Ingenieur	+50% Produktion. Erfordert 1 Kohle.
Funkturm	600	3	Funkwesen		Kultur verdoppelt. Erfordert Museum
Krankenhaus	400	2	Biologie		50% Nahrung bleibt erhalten, wenn ein neuer Bürger geboren wird.
Militärstützpunkt	450	4	Telegrafie		+12 Verteidigung. Erfordert Burg oder Mogul-Festung
Gebäude der Moderne					
Forschungslabor	600	3	Plastik	Wissenschaftler	+100% Wissenschaft. Erfordert Öffentliche Schule
Kernkraftwerk	600	3	Kernspaltung		+25% Produktion. Erfordert 1 Uran
Medizinisches Labor	500	3	Penicillin		25% Nahrung bleibt erhalten, wenn ein neuer Bürger geboren wird. Erfordert Krankenhaus
Raumschiff-Fabrik	450	3	Robotertechnik		+50% Produktion von Raumschiffteilen. Erfordert 1 Aluminium und Fabrik
Sonnenkraftwerk	600	3	Ökologie		+25% Produktion. Stadt muss an Wüste grenzen
Stadion	450	6	Massenmedien		+4 Zufriedenheit. Erfordert Theater
Wasserkraftwerk	600	3	Plastik		+1 Produktion für jedes Geländefeld, das an einem Fluss liegt. Erfordert Fluss und 1 Aluminium

WUNDERÜBERSICHT

Weltwunder

Name	Kosten	Kultur	Große- Persönlichkeit- Punkte	Benötigte Technologie	Effekt
Angkor Wat	300	1	+1 Ingenieur	Theologie	Kulturkosten für den Erwerb neuer Geländefelder in allen Städten um 75% reduziert
Big Ben	700	1	+2 Händler	Wirtschaftswesen	-25% Goldkosten für den Erwerb von Objekten in Städten
Brandenburger Tor	550	1	+2 Wissenschaftler	Militärwissen- schaft	Freier Großer General
Burg Himeji	600	4	+2 Ingenieur	Ritterlichkeit	+25% Kampfstärke für alle Einheiten in freundlich gesinntem Territorium
Chichén Itzá	450	1	+1 Ingenieur	Öffentliche Verwaltung	Dauer von Goldenen Zeitaltern um 50% verlängert
Cristo Redentor	1200	1	+2 Künstler	Telegrafie	Kulturkosten bei Einführung einer neuen Politik sinken um 33%
Eiffelturm	1000	1	+2 Händler	Funkwesen	+8 Zufriedenheit im ganzen Reich
Freiheitsstatue	1200	1	+3 Ingenieur	Normbauteile	+1 Produktion pro Spezialist in allen Städten
Die Große Bibliothek	150	1	+1 Wissenschaftler	Schrift	Freie Technologie
Der Große Leuchtturm	130	1	+1 Händler	Segeln	+1 Fortbewegung und +1 Sicht für alle Marineeinheiten. Stadt muss an Küste liegen
Die Große Mauer	350	1	+1 Ingenieur	Bauwesen	Feindliche Landeinheiten müssen im Reich 1 zusätzlichen Fortbewegungspunkt aufwenden.
Hagia Sophia	300	1	+1 Künstler	Theologie	+33% Auftauchen Großer Persönlichkeiten
Die Hängenden Gärten	200	1	+1 Künstler	Mathematik	+1 Bevölkerung in allen bestehenden Städten, +3 Zufriedenheit
Kreml	650	4	+1 Wissenschaftler	Akustik	Verteidigungsgebäude sind 50% effektiver
Der Koloss	150	1	+1 Händler	Bronzeverar- beitung	+1 Gold von bewirtschafteten Wasser-Geländefeldern. Stadt muss an Küste liegen
Der Louvre	700	1	+2 Künstler	Archäologie	2 Große Künstler erscheinen in der Nähe der Stadt
Machu Picchu	550	1	+1 Händler	Währung	+20% Gold von Handelswegen. Darf höchstens 2 Geländefelder von einem Berg entfernt sein.
Notre Dame	500	1	+1 Händler	Bildungswesen	+5 Zufriedenheit
Opernhaus von Sydney	1000	1	+2 Künstler	Globalisierung	Freie Sozialpolitik
Das Orakel	150	1	+1 Wissenschaftler	Philosophie	Freie Sozialpolitik
Pentagon	1200	1	+2 Händler	Radar	Goldkosten für die Modernisierung von Militäreinheiten sinken um 50%
Porzellanturm	400	1	+2 Wissenschaftler	Bildungswesen	Ein Großer Wissenschaftler erscheint in der Nähe der Stadt
Die Pyramiden	175	1	+1 Ingenieur	Steinmetzkunst	Geschwindigkeit der Bastrupps um 50% erhöht

Name	Kosten	Kultur	Große-Persönlichkeit-Punkte	Benötigte Technologie	Effekt
Sixtinische Kapelle	650	1	+2 Künstler	Akustik	+33% Kultur in allen Städten
Stonehenge	120	8	+1 Ingenieur	Kalender	+8 Kultur im ganzen Reich
Taj Mahal	600	1	+2 Künstler	Druckerpresse	Goldenes Zeitalter sofort beginnen
Verbotene Stadt	600	1	+1 Künstler	Bankwesen	Unzufriedenheit durch Anzahl der Städte um 50% verringert
Vereinte Nationen	1000	1	+2 Händler	Globalisierung	Bei Abschluss wird Wahl für Diplomatiesieg ausgelöst

Nationale Wunder

Name	Kosten	Kultur	Gebäude erforderlich in allen Städten	Benötigte Technologie	Effekt
Eremitage	310	0	Museum	Archäologie	Verdoppelt Kulturausstoß in dieser Stadt
Eisenhütte	170	1	Werkstatt oder Langhaus	Chemie	+20% Produktion
Heldenepos	110	1	Kaserne oder russischer Krepost	Eisenverarbeitung	Alle neuen Einheiten in dieser Stadt erhalten die Beförderung Moral.
Nationalepos	120	1	Monument	Philosophie	+25% Auftauchen Großer Persönlichkeiten in dieser Stadt
Palast	0	1	Keine	Keine	Weist auf die Hauptstadt hin. Städte, die über Straßen mit der Hauptstadt verbunden sind, produzieren zusätzliches Gold. +2 Produktion, +3 Wissenschaft, +2 Verteidigung und +2 Gold
Staatliche Hochschule	120	1	Bibliothek oder Papiermacher	Schrift	+50% Wissenschaft
Universität von Oxford	260	1	Universität oder Wat	Bildungswesen	Freie Technologie

PROJEKTÜBERSICHT

Name	Kosten	Benötigte Technologie	Effekt
Apollo-Programm	1200	Raketentechnik	Ermöglicht den Bau von Raumschiffteilen
Manhattan-Projekt	800	Atomtheorie	Ermöglicht den Bau von Atombomben und Atomraketen
RS-Booster	700	Keine	3 erforderlich für Wissenschaftssieg
RS-Cockpit	1000	Satellitentechnologie	1 erforderlich für Wissenschaftssieg
RS-Motor	1000	Teilchenphysik	1 erforderlich für Wissenschaftssieg
RS-Stasekammer	1000	Nanotechnologie	1 erforderlich für Wissenschaftssieg
Utopia-Projekt	1500	Keine	Wird nach der kompletten Erforschung von 5 Sozialpolitikzweigen freigeschaltet. Projekt bringt einen Kultursieg

RESSOURCENÜBERSICHT

Name	Nahrung	Produktion	Gold	Zu finden auf:	Modernisierung notwendig	Hinweise
Bonus-Ressourcen						
Bananen	1	0	0	Dschungel	Plantage	
Fisch	2	0	0	Küste	Fischerboote	
Schafe	1	0	0	Grasland, Ebene, Wüste oder Hügel	Weide	
Vieh	1	0	0	Grasland	Weide	
Weizen	1	0	0	Schwemmland, Ebene	Bauernhof	
Wild	1	0	0	Wald, Tundra oder Hügel	Jagdlager	
Strategische Ressourcen						
Aluminium	0	1	0	Ebene, Wüste, Tundra oder Hügel	Mine	Aufgedeckt von Elektrizität
Eisen	0	1	0	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee oder Hügel	Mine	Aufgedeckt von Eisenverarbeitung
Kohle	0	1	0	Grasland, Ebene oder Hügel	Mine	Aufgedeckt von Wissenschaftstheorie
Öl	0	1	0	Dschungel, Sumpf, Wüste, Tundra, Schnee oder Küste	Bohrinsel oder Ölquelle	Aufgedeckt von Biologie
Pferde	0	1	0	Grasland, Ebene oder Tundra	Weide	Aufgedeckt von Tierzucht
Uran	0	1	0	Wald, Dschungel, Sumpf, Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee oder Hügel	Mine	Aufgedeckt von Atomtheorie
Luxusgüter						
Baumwolle	0	0	2	Grasland, Ebene, Wüste	Plantage	
Edelsteine	0	0	3	Dschungel, Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Hügel	Mine	
Elfenbein	0	0	2	Ebene	Jagdlager	
Färbemittel	0	0	2	Dschungel, Wald	Plantage	
Gewürze	0	0	2	Dschungel	Plantage	
Gewürze	0	0	2	Dschungel	Plantage	
Marmor	0	0	2	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra oder Hügel	Steinbruch	
Pelze	0	0	2	Wald, Tundra	Jagdlager	
Perlen	0	0	2	Küste	Fischerboote	
Räucherwerk	0	0	2	Wüste oder Ebene	Plantage	
Seide	0	0	2	Wald	Plantage	
Silber	0	0	2	Tundra, Wüste oder Hügel	Mine	
Wale	1	0	1	Küste	Fischerboote	
Wein	0	0	2	Grasland, Ebene	Plantage	
Zucker	0	0	2	Schwemmland, Sumpf	Plantage	

MODERNISIERÜBERSICHT

Name	Geländefeld-Erträge	Modernisiert Ressourcen	Benötigte Technologie	Baubar auf:
Bautruppm-Modernisierungen				
Bauernhof	+1 Nahrung	Weizen	Landwirtschaft	Grasland, Ebene, Wüste
Bohrinsel	Keine	Öl	Kühltechnik	Küste
Festung	Verteidigungsbonusse	Keine	Maschinenbau	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee
Fischerboote	Keine	Fisch, Wale, Perlen	Segeln	Küste
Handelsposten	+2 Gold	Keine	Fallenstellen	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra
Jagdlager	Keine	Elfenbein, Pelze, Wild	Fallenstellen	Wald, Tundra, Ebene, Hügel
Mine	+1 Produktion	Eisen, Kohle, Aluminium, Uran, Edelsteine, Gold, Silber	Bergbau	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Dschungel, Schnee
Ölquelle	Keine	Öl	Biologie	Dschungel, Sumpf, Wüste, Tundra, Schnee
Plantage	Keine	Bananen, Färbemittel, Seide, Gewürze, Zucker, Baumwolle, Wein, Räucherwerk	Kalender	Grasland, Ebene, Wüste, Wald, Sumpf, Schwemmland, Dschungel
Sägewerk	+1 Produktion	Keine	Maschinenbau	Wald
Steinbruch	Keine	Marmor	Steinmetzkunst	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra oder Hügel
Weide	Keine	Pferde, Vieh, Schafe	Tierzucht	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra oder Hügel
Modernisierungen von Großen Persönlichkeiten				
Akademie	+5 Wissenschaft	Keine	Keine	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee
Fabrikanlage	+3 Produktion	Keine	Keine	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee
Wahrzeichen	+4 Kultur	Keine	Keine	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee
Zitadelle	Verteidigungsbonusse, 3 Schaden bei benachbarten feindlichen Einheiten	Keine	Keine	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee
Zollamt	+4 Gold	Keine	Keine	Grasland, Ebene, Wüste, Tundra, Schnee

TECHNOLOGIEÜBERSICHT

Name	Kosten	Benötigte Technologie	Führt zu den Technologien	Schaltet frei:
Antike				
Bergbau	35	Landwirtschaft	Steinmetzkunst, Bronzeverarbeitung	Mine, Wald roden
Bogenschießen	35	Landwirtschaft	Mathematik	Bogenschütze
Bronzeverarbeitung	55	Bergbau	Eisenverarbeitung	Speerkämpfer, Hoplit, Krummsäbelkämpfer, Kaserne, Krepost, Der Koloss, Dschungel roden
Das Rad	55	Tierzucht	Reiterei, Mathematik	Streitwagen-Bogenschütze, Kriegsstreitwagen, Kriegselefant, Schwimmende Gärten, Wassermühle, eine Straße bauen
Fallenstellen	55	Tierzucht	Öffentliche Verwaltung	Handelsposten, Jagdlager
Kalender	70	Keramik	Theologie	Stonehenge, Plantage
Keramik	35	Landwirtschaft	Segeln, Kalender, Schrift	Kornspeicher
Landwirtschaft	20	Keine	Keramik, Tierzucht, Bogenschießen, Bergbau	Bauernhof
Schrift	55	Keramik	Philosophie	Papiermacher, Bibliothek, Staatliche Hochschule, Die Große Bibliothek, Offene Grenzen
Segeln	55	Keramik	Optik	Arbeitsboot, Triere, Der Große Leuchtturm, Fischerboote
Steinmetzkunst	55	Bergbau	Bauwesen	Stadtmauern, Die Pyramiden, Steinbruch, Sumpf trockenlegen
Tierzucht	35	Landwirtschaft	Fallenstellen, Das Rad	Pferde, Weide
Klassik				
Bauwesen	100	Steinmetzkunst	Maschinenbau	Kolosseum, Große Mauer, Brücken über Flüsse
Eisenverarbeitung	150	Bronzeverarbeitung	Metallguss	Schwertkämpfer, Mohawk-Krieger, Legion, Waffenkammer, Heldenepos, Eisen
Mathematik	100	Das Rad, Bogenschießen	Währung, Maschinenbau	Katapult, Balliste, Die Hängenden Gärten, Gerichtsgebäude
Optik	80	Segeln	Kompass	Leuchtturm, Wassern
Philosophie	100	Schrift	Theologie, Öffentliche Verwaltung	Lehmmoschee, Grabstätte, Tempel, Nationalepos, Das Orakel, Forschungsabkommen
Reiterei	100	Das Rad	Ritterlichkeit	Reiter, Begleitkavallerie, Stallungen, Zirkus

Name	Kosten	Benötigte Technologie	Führt zu den Technologien	Schaltet frei:
Mittelalter				
Währung	250	Mathematik	Ritterlichkeit	Markt, Münzanstalt, Basar, Machu Picchu
Bildungswesen	440	Theologie	Astronomie, Akustik, Bankwesen	Wat, Universität, Universität von Oxford, Notre Dame, Porzellanturm
Kompass	340	Optik	Astronomie	Hafen
Maschinen	440	Maschinenbau	Druckerpresse	Armbrustschütze, Zhugenu, Langbogenschütze, schnellere Fortbewegung auf Straßen
Maschinenbau	250	Mathematik, Bauwesen	Maschinen, Physik	Sägewerk, Festung
Metallguss	250	Eisenverarbeitung	Physik, Stahl	Langhaus, Schmiede, Werkstatt
Öffentliche Verwaltung	400	Philosophie, Fallenstellen	Ritterlichkeit	Pikener, Landsknecht, Chichén Itzá, +1 Nahrung bei Bauernhöfen an Süßwasser
Physik	440	Maschinenbau, Metallguss	Druckerpresse, Schießpulver	Tribok
Ritterlichkeit	440	Öffentliche Verwaltung, Reiterei, Währung	Bankwesen	Ritter, Kamel-Bogenschütze, Naresuans Elefant, Mandekalu-Kavallerie, Mogul-Festung, Burg, Burg Himeji, Verteidigungsbündnisse
Stahl	440	Metallguss	Schießpulver	Langschwertkämpfer, Samurai
Theologie	250	Kalender, Philosophie	Bildungswesen	Kloster, Garten, Angkor Wat, Hagia Sophia
Renaissance				
Akustik	650	Bildungswesen	Wissenschaftstheorie	Opernhaus, Sixtinische Kapelle, Kreml
Archäologie	1300	Navigation	Biologie	Museum, Eremitage, Der Louvre
Astronomie	650	Kompass, Bildungswesen	Navigation	Karavelle, Observatorium, schnellere Fortbewegung und Ozeanüberquerung zu Wasser
Bankwesen	650	Bildungswesen, Ritterlichkeit	Wirtschaftswesen	Satrapenhof, Bank, Verbotene Stadt
Chemie	900	Schießpulver	Militärwissenschaft, Dünger	Kanone, Eisenhütte
Druckerpresse	650	Maschinen, Physik	Wirtschaftswesen	Theater, Taj Mahal
Drall	1425	Metallverarbeitung	Dynamit	Schütze
Dünger	1300	Chemie	Dynamit	Ertrag von Bauernhöfen ohne Süßwasser um 1 gesteigert
Metallverarbeitung	900	Schießpulver	Drall	Lancier, Sipahi
Militärwissenschaft	1300	Wirtschaftswesen, Chemie	Dampfmaschine	Kavallerie, Kosak, Militärakademie, Brandenburger Tor
Navigation	900	Astronomie	Archäologie, Wissenschaftstheorie	Fregatte, Linienschiff, Seehafen
Schießpulver	680	Physik, Stahl	Chemie, Metallverarbeitung	Musketier, Minuteman, Französischer Musketier, Janitschar

Name	Kosten	Benötigte Technologie	Führt zu den Technologien	Schaltet frei:
Wirtschaftswesen	900	Bankwesen, Druckerpresse	Militärwissenschaft	Windmühle, Big Ben
Wissenschaftstheorie	1300	Navigation, Akustik	Biologie, Dampfmaschine	Öffentliche Schule, Kohle
Industriezeitalter				
Biologie	1680	Archäologie, Wissenschaftstheorie	Elektrizität	Krankenhaus, Öl, Quelle
Dampfmaschine	1680	Wissenschaftstheorie, Militärwissenschaft	Elektrizität, Normbauteile, Eisenbahn	Panzerschiff, Fabrik, Produktionsertrag von Sägewerk +1, schnellere Fortbewegung zu Wasser
Dynamit	1900	Dünger, Drall	Verbrennungsmotor	Artillerie
Elektrizität	1900	Biologie, Dampfmaschine	Kühltechnik, Telegrafie, Funkwesen	Börse, Aluminium, Zerstörer
Eisenbahn	1900	Dampfmaschine	Verbrennungsmotor	Arsenal, Eisenbahn
Funkwesen	2200	Elektrizität	Radar, Massenmedien	Flugabwehrgeschütz, Funkturm, Eiffelturm
Kühltechnik	2200	Elektrizität	Plastik, Penicillin	U-Boot, Bohrinsel
Luftfahrt	2200	Normbauteile	Radar	Flugzeugträger, Jäger, Zero
Normbauteile	1900	Dampfmaschine	Luftfahrt, Verbrennungsmotor	Panzerabwehrkanone, Infanterie, Fremdenlegion, Freiheitsstatue
Telegrafie	2200	Elektrizität	Elektronik	Schlachtschiff, Militärstützpunkt, Cristo Redentor
Verbrennungsmotor	2200	Normbauteile, Eisenbahn, Dynamit	Atomtheorie, Lasertechnologie	Panzer, Deutscher Panzer
Moderne				
Atomtheorie	2600	Verbrennungsmotor	Kernspaltung	Manhattan-Projekt, Uran
Computertechnologie	3000	Elektronik, Massenmedien	Robotertechnik	Atom-U-Boot, Mobile Boden-Luft-Rakete
Elektronik	2600	Telegrafie	Computertechnologie	Mechanisierte Infanterie
Fortgeschrittene Ballistik	3350	Lasertechnologie, Kernspaltung	Kernfusion	Atomrakete
Globalisierung	3350	Ökologie	Teilchenphysik	Vereinte Nationen, Opernhaus von Sydney
Kernspaltung	3000	Atomtheorie	Fortgeschrittene Ballistik	Atombombe, Kernkraftwerk
Lasertechnologie	3000	Radar, Verbrennungsmotor	Tarnung, Fortgeschrittene Ballistik	Kampfpanzer, Düsenjäger
Massenmedien	2600	Funkwesen	Computertechnologie	Stadion
Ökologie	3000	Plastik, Penicillin	Globalisierung	Sonnenkraftwerk
Penicillin	2600	Kühltechnik	Ökologie	Medizinisches Labor
Plastik	2600	Kühltechnik	Ökologie	Forschungslabor, Wasserkraftwerk
Radar	2600	Funkwesen, Luftfahrt	Raketentechnik, Lasertechnologie	Bomber, B-17-Bomber, Fallschirmjäger, Pentagon

Name	Kosten	Benötigte Technologie	Führt zu den Technologien	Schaltet frei:
Raketentechnik	3000	Radar	Satellitentechnologie	Kampfhubschrauber, Raketenartillerie, Apollo-Programm
Robotertechnik	3350	Computertechnologie	Teilchenphysik	Raumschiff-Fabrik, RS-Booster, Raketenkreuzer
Satellitentechnologie	3350	Raketentechnik	Teilchenphysik, Kernfusion	RS-Cockpit, Lenkrakete
Tarnung	3350	Lasertechnologie	Kernfusion	Tarnkappenbomber
Zukunft				
Kernfusion	3600	Satellitentechnologie, Tarnung, Fortgeschrittene Ballistik	Zukunftstechnologien	Riesiger Killerroboter
Nanotechnologie	3300	Teilchenphysik	Zukunftstechnologien	RS-Stasekammer
Teilchenphysik	3350	Globalisierung, Robotertechnik, Satellitentechnologie	Nanotechnologie	RS-Motor
Zukunftstechnologien	4000	Nanotechnologie, Kernspaltung	Keine	Eine sich wiederholende Technologie, die jedes Mal die Punkte erhöht, wenn abgeschlossen.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“ eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 393 493 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 160 672 (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 392 492 (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 241 231 (0,676 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 391 491 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 400 873 (1,802 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATIONEN

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.taketwogames.com/eula veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE verwenden, ERKLÄREN SIE SICH MIT den vorliegenden Garantie- und Lizenzbedingungen („Vereinbarung“) EINVERSTANDEN. diese einverständniserklärung ist bindend. „Software“ beinhaltet sämtliche mit dieser Vereinbarung zur Verfügung gestellte Software, das oder die begleitenden Benutzerhandbücher, Verpackung und andere schriftliche, gespeicherte, elektronische oder online zur Verfügung gestellte Materialien und sämtliche Kopien dieser Software oder des Begleitmaterials. Indem Sie diese Software öffnen, installieren und/oder diese Software oder das Begleitmaterial benutzen, akzeptieren Sie diese Vereinbarung mit der Take-Two Interactive Software Inc. („Lizenzgeber“). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN dieser vereinbarung NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, kopieren oder verwenden.

I. Lizenz

Lizenz. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgebern.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und **Verträgen**. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welche Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA

Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$ 1500 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun:

- (a) Die Software gewerblich zu nutzen;
- (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist;
- (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt);
- (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht;
- (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielcenter oder einem anderen ortsgebundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgebundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen;
- (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern;
- (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern;
- (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispielbaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/ oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaige anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalt funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN ungeachtet dürfen Sie keine Pre-Release-Kopien der Software auf andere übertragen.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangskontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen. Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

Durch den Nutzer geschaffene Inhalte: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenz einräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

Internetverbindung. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spieleplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

II. Informationssammlung und -nutzung.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spieleplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spieleplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundelisten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, solle anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur) wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgegeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHIEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT. Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN: [TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012]

© 1991-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2010 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2010 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2010 by RAD Game Tools, Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is fictional and is not intended to represent or depict an actual record of the events, persons or entities in the game's historical setting.

INDEX

A

Abfangen 125, 126, 149
Angreifen 54, 60, 63, 75
Arbeitsboot 55, 59, 92, 132
Atomwaffen 128

B

Barbaren 14, 54, 55, 65, 66, 67
 Barbareneinheiten 66
 Barbarenlager 66
 Bonus gegen 96
 Das Ende der Barbaren 67
 EP-Bedingungen 63
 Lager 66
Bautrupps 88
 Arbeitsboote 47, 55, 59, 94
 Bautrupps ausbilden 88
 Bautrupps im Kampf 88
Beförderungen 46, 47, 63, 149
 Beförderungsliste 64, 149
 Einheitenbeförderungen 149
 EP erhalten 47, 63
Belagerungswaffen 62
Benachrichtigungslog 25
Berater 7, 19
 Auslandsberater 19
 Die Berater abschalten 19
 Einen Berater kontaktieren 19
 Militärberater 19
 Wirtschaftsberater 19
 Wissenschaftsberater 19
Bonuse
 Gelände-Bonuse 58
 Kampfbonuse 58
Bürger 68, 70, 71, 73
 Landbewirtschaftung 73, 79
 Untätig 70, 75

C

Civilization V-Website 12
Credits 200

D

Das Ende der Zeit 121
Demografie 25
Diplomatie 7, 25, 54, 98, 99, 106,
 107, 114, 115, 118
 Diplomatie-Menü 122
 Diplomatie-Übersicht 26
 Diplomatische Verhandlungen
 einleiten 114
 Handelsbildschirm 116
 Krieg erklären 54
Drei Sichtbarkeitszustände 22

E

Einheiten
 Aufklärungseinheiten 147
 Berittene Einheiten 139
 Bogenschützen 130
 Eigenschaften von Einheiten 45
 Einheitenaktionen 48
 Einheiten bauen 45
 Einheiten-Kampf 46
 Einheitenliste 130
 Einheiten-Unterhalt 97
 Fortbewegung von Einheiten
 46
 Gepanzerte Einheiten 131
 Kampfeinheiten 47, 48, 71
 Kampfstatistiken von Einheiten
 55
 Luffeinheitenliste 126
 Marineeinheiten 142
 Nahkampfeinheiten 136
 Nationale Einheiten 46
 Nicht kampffähige Einheiten
 47, 71
 Projekteinheiten 146
 Schießpulver-Einheiten 133
 Spezialeinheiten 18
 Spezialfähigkeiten von Ein-
 heiten 46
 Zivile Einheiten 132
Einzelspieler 8
Eisenbahn 93
Eisenbahnstrecken 46, 52
Erfolge 6

F

Flüsse 35, 105
Forschung 84
 Ändern der Forschung 86
 Forschungsabkommen 85, 117
 Forschungsinfo-Bildschirm 24
 Menü 'Forschung wählen' 85
Fortbewegung 7
 Fortbewegung im Kampf 53
 Fortbewegungspunkte 45, 51,
 52, 141
 Marine-Fortbewegung 53
 Straße und Eisenbahnstrecken
 52
 Ungültige Züge 51, 52
 Wie bewegt man eine Einheit
 51
 Zugbefehle über mehrere Run-
 den 51

G

Gebäude 77
 Einzigartige Gebäude 18
 Gebäudeliste 166
 Gebäudeunterhalt 78
 Gebäude-Voraussetzungen 77
 Liste Nationaler Wunder 164
 Spezialisten und Gebäude 77
 Wie man Gebäude baut 77
Gelände 28
 Geländetypen 28
Geländearten 32
 Geländearten-Werte 28
Gold 105
Große Persönlichkeiten 101
 Fähigkeiten Großer Persönlich-
 keiten 101
 Große Persönlichkeiten generi-
 eren 101
 Großer General 26, 62, 101,
 104, 138, 140, 158, 179
 Großer Händler 50, 74, 102, 103,
 106
 Großer Ingenieur 74, 101, 103
 Großer Künstler 82, 101, 102
 Großer Wissenschaftler 74, 85,
 103, 162
 Modernisierungen von Großen
 Persönlichkeiten 92

H

Handelsbildschirm 115, 116
Forschungsabkommen 117
Hauptkarte 20, 21, 24, 68, 69, 71
Hauptmenü 3, 7, 8, 9, 13, 195, 197
Heilen 61, 63

I

Indirektes Feuer 23, 58, 142, 143,
144, 147, 148, 153
Installation 6

K

Kampf 54–64, 55, 56, 57, 58, 60, 61,
62
Bautrupps im Kampf 88
Fernkampf 47, 48, 55, 61
Großer General-Kampfbonus
104
Im Kampf EP erhalten 63
Kampfeinheiten 47
Kampfstärke 45, 69
Kampfstärke-Bonus 155, 158
Kampfstatistiken von Einheiten
55
Kontrollzonen 53
Krieg beenden 55
Luftkampf 123
Nahkampf 56, 57, 60
Seekampf 59
Stadtkampf 60
Stadtkampfstärke 75
Tutorial 7
Kartengröße 11, 122, 197
Kartentyp 10, 11
Kontrollzonen 53
Krieg
Frieden verhandeln 118
Gegen Barbaren 54
Krieg erklären 54, 118
Kultur 65, 82
Kultur bekommen 82
Kulturschock 50
Kultursieg 83

L

Landwirtschaft 86, 90
Luftkampf 123

M

Marionette 76
Mehrspieler-Modus 8, 195
Chat 196
Internet/Steam-Spiele 196
LAN-Spiele 195
Militärübersicht 24, 26
Modernisierungen 88
Bauernhof-Modernisierung 90
Minen-Modernisierung 90
Modernisierungen bauen 89
Spezielle Festungsmodernisierung
91
Straßen bauen 89
Straßen und Modernisierungen
reparieren 92

N

Naturwunder 105, 109
Nebel des Krieges 16, 22, 23
Niederlage 119
Wie man verliert 119

O

Offene Grenzen 116, 118
Optionen 15

P

Palast 78, 82, 84, 165
Produktion 50, 69
Produktion beschleunigen 49
Produktionskosten 45
Produktionsmenü 71

R

Ressourcen
Bonus-Ressourcen 36, 79
Luxusgüter 38, 93, 109
Naturwunder 100, 105, 109
Strategische Ressourcen 42
Ruinen 65
Rundenbasierte Spiele 17
Rundensystem 17

S

Schwierigkeitsgrad 8, 9, 11, 14, 65,
95, 102, 109, 122
Siedler 45, 47, 51, 55, 65, 81, 96,
110, 132
Sieg 119
Diplomatiesieg 100, 121, 163
Ihre Punkte 122
Kultursieg 95, 97
Siegfortschritt 25
Wie man gewinnt 119
Wissenschaftssieg 87
Simultanrunden-Spiele 17
Sozialpolitiken 80, 82, 85, 95, 96, 97,
109
Sozialpolitiken-Bildschirm 15
Sozialpolitiken erwerben 83, 95
Zweige der Sozialpolitik 96
Spielinfo-Bildschirme 24
Spiel laden 9
Spiel-Setup 10
Spiel speichern 13
Spieltempo 11, 107
Staatsoberhäupter 18
Qualität der Staatsoberhaupt-
Szenen 16
Staatsoberhaupt wählen 10
Weltherrscher 100, 121
Städte 68
Bauwesen in Städten 72
Das Stadtbanner 68
Eingenommene Städte 78
Einheiten in Städten 61, 71
Landbewirtschaftung 73
Nahrung und Stadtwachstum
79
Stadtbanner 69
Stadt-Bildschirm 24, 26, 68, 69,
71, 72, 74, 77, 81, 82, 107

Städte erobern 76
Städte gründen 68
Städteliste 24
Stadtkampf 60, 75
Stadtwachstum 79, 81
Untätige Bürger 70, 71
Wo Städte am besten gegründet werden 68
Stadtstaaten 98, 98–100
 Mit Stadtstaaten kommunizieren 98
 Mit Stadtstaaten verhandeln 119
 Stadtstaaten-Einfluss 98
 Stadtstaaten-Missionen 100
 Typen von Stadtstaaten 98
Steam 5, 6, 8, 195, 196, 199
Straßen 89
Strategische Ansicht 16, 21
Systemanforderungen 4

T

Technologie 84–87
 Herkunft der Reagenzgläser 84
 Technologiebaum 87
Tutorials 7, 199

U

Übersichtskarte 21
Unterhalt 14, 106
 Gebäudeunterhalt 78

V

Verteidigen
 EP für 63
 Verteidigende Einheit 57, 58

W

Wirtschaftsübersicht 24, 26
Wunder 80, 82, 85, 101, 105, 109, 112, 180
 Auswirkungen von Wundern 112, 122
 Bauen 73
 Einnehmen 112
 Kaufen 107
 Nationale Wunder 78, 112
 Naturwunder 23, 35, 109
 Weltwunder 78, 112
 Weltwunderliste 158
 Wunderliste 158
 Wunder-Menü 70

Z

Zivilisationen 18
 Ägypten 180
 Arabien 177
 Azteken 178
 Deutschland 183
 Diplomatie mit 115
 Griechenland 184
 Japan 187
 Osmanisches Reich 188
 Rom 190
 Russland 191
 Siam 192
 Vereinigte Staaten von Amerika 194
 Wer stimmt ab? 121
 Zivilisationsliste 177
Zivilopädie 3, 4, 17, 18, 21, 46, 58, 64, 74, 77, 85, 112
Zufriedenheit 109



SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

CHOOSE YOUR PATH TO VICTORY!

Race your friends to become the first civilization to leave your mark on history in this board game for 2-4 players. Explore the world, research new technologies, build an empire, and conquer your enemies in a struggle of face-to-face diplomacy and warfare. With a unique map every game, six different civilizations, dozens of technologies to research, and four distinct victory conditions, no two games play the same way.

Sid Meier's *Civilization: The Board Game* features:

- Four different ways to win: culture, economic, military, or technology.
- An open diplomacy system that allows players to negotiate with their opponents.
- An innovative "tech pyramid" system for researching new technologies.
- A fast, addictive combat system.
- And much more!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

