SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1: AM ANFANG ... 4

Einführung ... 5

Über dieses Handbuch ... 5

Die Zivilopädie ... 6

Die Tutorials ... 6

Ein Spiel starten ... 7

Die *Civilization VI*-Webseite ... 11

Das Spiel speichern und laden ... 12

Der Schwierigkeitsgrad ... 14

Das Optionsmenü ... 15

ABSCHNITT 2: DIE GRUNDLAGEN ... 17

Einführung ... 18

Die Rundenstruktur von *Civilization VI* ... 18

Zivilisationen und Anführer ... 18

Der Berater ... 20

Das Interface ... 22

Kriegsnebel ... 25

Spielinfo-Bildschirme ... 27

Gelände ... 30

Ressourcen ... 41

Einheiten ... 49

Aktionsliste von Einheiten ... 54

Fortbewegung ... 62

Kampf ... 66

Barbaren und Stammesdörfer 83
Städte 86
Nahrung und Stadtwachstum 96
Technologien 99
Kultur 103
Handwerker und Modernisierungen 106
Aktionsliste von Handwerkern 110
Regierungen 115
Sozialpolitiken 115
Religion 117
Stadtstaaten 119
Große Persönlichkeiten 122
Gold 129
Annehmlichkeiten 131
Wunder 132
Diplomatie 133
Sieg und Niederlage 139
ABSCHNITT 3: FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE 144
Luftkampf 145
Atomwaffen 148
Korps und Armeen 149
Multiplayer in *Civilization VI* 150
CREDITS 155
TECHNISCHER KUNDENDIENST 168

ABSCHNITT 1:

AM ANFANG …



EINFÜHRUNG

Willkommen bei *Sid Meier's Civilization VI!* In diesem Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines der großen Anführer dieser Welt und versucht, durch Krieg, Diplomatie, Technologie, Kultur und Handel ein Weltreich aufzubauen. Es gibt viele Möglichkeiten in *Civilization VI*, aber keine führt sicher zum Erfolg. Könnt Ihr Euer Volk zu einem militärischen, kulturellen, religiösen oder technologischen Sieg führen, oder werdet Ihr unter den Streitwagenrädern Eurer Feinde zermalmt ... und zu einem vergessenen Anführer einer besiegten Nation?

Großer Anführer, Euer Volk braucht Euren Rat! Könnt Ihr es zu Größe führen und ein Reich errichten, das dem Zahn der Zeit widerstehen kann?

Viel Spaß und viel Erfolg!

ÜBER CIVILIZATION VI

Civilization VI ist der sechste Titel einer Spielereihe, die in den frühen 1990ern ihren Anfang nahm und als beste und langlebigste Simulation der Weltgeschichte zum Klassiker wurde. Die Reihe ist bekannt für ihre Spieltiefe und das einzigartige, süchtig machende Gameplay.

Wir sind überzeugt davon, dass *Civilization VI* ein würdiger Nachfolger ist, und neue Wege bietet, mit der Welt zu interagieren: Städte, die sich über die Karte ausbreiten, getrennte Forschungen für Technologie und Kultur, mit denen sich das wahre Potenzial eines aufstrebenden Reichs entfalten lässt, und andere Anführer, die basierend auf ihren historischen Eigenschaften ganz eigene Ziele verfolgen.

ÜBER DIESES HANDBUCH

In diesem Handbuch wird alles erklärt, was nötig ist, um *Civilization VI* zu spielen. Es ist in drei Abschnitte unterteilt: "Am Anfang ..." (der aktuelle Abschnitt), "Die Grundlagen", in dem alles erläutert wird, was für eine Partie *Civilization VI* erforderlich ist (zumindest bis zum Industriezeitalter), und "Fortgeschrittene Spielkonzepte", in dem Informationen zu Luftkampf, Atomwaffen, dem Mehrspielermodus ergänzt durch die Credits, Angaben zum technischen Kundendienst und den stets beliebten Urheberrechtsinformationen.

Wir glauben, dass man *Civilization VI* am besten lernt, indem man das Tutorial startet, das über das Hauptmenü verfügbar ist, oder direkt eine Partie beginnt. Benötigt man Informationen, helfen dieses Handbuch und die Zivilopädie (siehe unten) weiter. Natürlich kann man sich auch dieses wunderbare Handbuch von vorne bis hinten durchlesen, aber um zu spielen (oder zu gewinnen) ist das nicht unbedingt nötig.

DIE ZIVILOPÄDIE

Die Zivilopädie ist eine Datenbank in *Civilization VI*. Sie lässt sich aufrufen, indem man das „?“-Symbol im Menü **AUF DER RECHTEN SEITE** wählt, welches mit der R-Taste geöffnet wird.

Die Zivilopädie ist in verschiedene Hauptabschnitte unterteilt, die auf der linken Seite des Bildschirms aufgelistet werden. Zuerst wählt man einen der Einträge und sucht dann nach dem gewünschten Thema.

Im Abschnitt „Konzepte“ der Zivilopädie findet sich eine leicht komprimierte und in kleinere Abschnitte unterteilte Fassung dieses Handbuchs.

DAS TUTORIAL

Das Tutorial ist eine spezielle Spielerfahrung, die helfen soll, das Spiel zu erlernen. Nach Abschluss des Tutorials beherrscht man die Grundlagen, aber der weise Berater steht dem Spieler natürlich auch weiterhin in *Civilization VI* zur Seite. Im Einstellungsmenü lässt sich festlegen, wie oft bzw. zu welchen Gelegenheiten der Berater im Spiel auftauchen soll.

DAS TUTORIAL STARTEN

Nach der Installation des Spiels muss es gestartet werden. Danach klickt man im Hauptmenü auf "Tutorial".

Daraufhin erscheint dann folgendes Menü:



EIN SPIEL STARTEN

Ist das Spiel installiert, kann es gestartet werden.

Nach der einleitenden Filmsequenz (die sich mit einem **BELIEBIGEN KNOPF** überspringen lässt), navigiert man mit dem rechten Stick durchs Hauptmenü und wählt „Einzelspieler“ und dann „Jetzt spielen“, um eine Partie mit den Standardeinstellungen zu starten. So lässt sich sehr schnell eine Partie starten.

Will man die Spielerfahrung anpassen, wählt man „Spiel erstellen“, um Schwierigkeitsgrad, Kartengröße, Zivilisationen und vieles mehr festzulegen. Mit „Spiel starten“ beginnt die Partie.

Nachfolgend findet sich Näheres zu den verschiedenen Spieloptionen.



DAS HAUPTMENÜ

Nach der einleitenden Filmsequenz erscheint das Hauptmenü, in dem die folgenden Optionen zur Verfügung stehen:

EINZELSPIELER

Hiermit wird eine Einzelspielerpartie gestartet (siehe unten).

MULTIPLAYER

Hiermit wird eine Mehrspielerpartie gestartet. Näheres dazu unter "Multiplayer in *Civilization VI*" im Abschnitt "Fortgeschrittene Spielkonzepte".

SPIELOPTIONEN
Hiermit kann man die Spieleinstellungen anpassen.

TUTORIAL
Hiermit wird das Tutorial gestartet, in dem wir alle wichtigen Aspekte des Spiels erklären.

HERUNTERLADBARER INHALT
Hiermit kann man die installierten herunterladbaren Inhalte verwalten.

CREDITS
Hiermit werden die an der Produktion von *Sid Meier's Civilization VI* Beteiligten angezeigt.



DAS EINZELSPIELERMENÜ
Dieses Menü wird über das Hauptmenü aufgerufen (siehe oben) und bietet die folgenden Optionen:

JETZT SPIELEN
Mit dieser Option wird eine Partie mit den derzeitigen Standardeinstellungen gestartet. Wurden diese Einstellungen während einer Partie verändert, werden alle neuen Partien mit den geänderten Einstellungen gestartet.

SZENARIOS
Diese Schaltfläche bringt einen zum „Szenario wählen"-Bildschirm, wo man vorgefertigte Szenarien, den Anführer und den Schwierigkeitsgrad wählen kann.

SPIEL ERSTELLEN
Hiermit wird der "Spiel erstellen"-Bildschirm aufgerufen, auf dem eine Zivilisation, der Schwierigkeitsgrad, die Kartengröße und vieles mehr festgelegt werden können. Näheres dazu weiter unten.



DER "SPIEL ERSTELLEN"-BILDSCHIRM

Auf diesem Bildschirm kann eine Partie entsprechend der persönlichen Vorlieben angepasst werden.

ZIVILISATION WÄHLEN

Mit den Richtungsknöpfen kann ein Anführer und die zugehörige Zivilisation ausgewählt werden. In diesem Menü sind alle verfügbaren Zivilisationen und Anführer aufgelistet. Das „?"- Symbol am Anfang der Liste ist die „Zufälliger Anführer"-Schaltfläche, mit der zufällig ein Anführer ausgewählt wird.

Ist die Wahl getroffen, kann man mit den anderen Optionen die Partie noch weiter anpassen.

SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

Hier kann der Schwierigkeitsgrad festgelegt werden, von "Siedler" (ganz einfach) bis "Gottheit" (ganz schwer). Über den Schwierigkeitsgrad werden verschiedene Faktoren bestimmt, von der Stärke der KI-Gegner bis zu der Geschwindigkeit, mit der sich die Stadtgrenzen erweitern. Näheres dazu im Abschnitt "Die Schwierigkeitsgrade" auf Seite 14.

SPIELTEMPO WÄHLEN

Hiermit wird festgelegt, wie viele Runden es dauert, bis bestimmte Aktionen im Spiel abgeschlossen sind, wie etwa der Bau von Gebäuden oder das Erforschen von Technologien. Die Einstellung "Online" ist für Onlinepartien gedacht und sorgt für ein sehr schnelles und hektisches Spiel. "Standard" ist die Grundeinstellung, neue Spieler sollten sich zunächst für diese Einstellung entscheiden. Bei "Episch" und "Marathon" dauert praktisch alles deutlich länger; diese Einstellungen sollten erst nach ein paar Partien auf "Standard" gewählt werden.

KARTENTYP WÄHLEN
Hier kann der Kartentyp bestimmt werden. Unter anderem steht auch eine Zufallsoption zur Verfügung.

KONTINENTE
Fühlt sich vertraut an. Mit dieser Option wird eine erdähnliche Welt erschaffen, mit mehreren großen Kontinenten und einigen kleineren Inseln.

FRAKTAL
Das Aussehen dieser Welt ist stark zufallsabhängig, sie kann über viele große oder auch kleine Landmassen verfügen.

BINNENMEER
Erstellt eine Welt mit einem großen Ozean in der Mitte der Karte.

INSELPLATTEN
In dieser Welt gibt es viele große und mittelgroße, sowie einige kleine Inseln.

PANGÄA
Diese Welt besitzt einen riesigen Kontinent und unter Umständen noch einige kleine Inseln.

MISCHEN
Eine komplett zufällig generierte Welt, für alle, die sich gerne überraschen lassen!

KARTENGRÖSSE WÄHLEN
Ist der Kartentyp gewählt, muss noch die Größe bestimmt werden. Es stehen sechs unterschiedliche Kartengrößen zur Auswahl. Mit der Größe der Karte wird auch festgelegt, wie viele Zivilisationen und Stadtstaaten auf der Karte auftauchen. Wird der Minus-Knopf gedrückt, erscheint ein Fenster mit der Anzahl der Zivilisationen. "Duell" ist die kleinste Kartengröße, "Riesig" die größte.

DAS ERWEITERTE SETUP

Auf dem Bildschirm für das erweiterte Setup können vor einer Partie weitere Einstellungen angepasst werden. Der Bildschirm wird über den X-Knopf im "Spiel erstellen"-Bildschirm aufgerufen.



Unter anderem kann hier die Zahl der KI-Spieler festgelegt werden, außerdem ist es möglich, das Spieltempo, die Kartengröße, die Siegbedingungen und vieles mehr anzupassen. Mit "Spiel starten" wird die Partie gestartet, mit "Zurück" geht es wieder auf den "Spiel erstellen"-Bildschirm.

SPIEL STARTEN

Mit dem Plus-Knopf wird die Partie mit den aktuellen Einstellungen gestartet.

ZURÜCK

Mit dem B-Knopf geht es zurück auf den vorherigen Einzelspieler-Bildschirm.

KONFIGURATION LADEN

Hiermit kann jede beliebige gespeicherte Konfiguration geladen werden.

KONFIGURATION SPEICHERN

Hiermit kann man die bevorzugten Spielkonfigurationen speichern.

DIE CIVILIZATION VI-WEBSEITE

Auf der *Civilization*-Webseite finden sich Berichte zum Spiel, Tipps und Entwickler-Blogs. Darüber hinaus kann man sich mit anderen Spielern aus der Community austauschen oder sich über Mods informieren. Bei einem Besuch auf der Webseite erhält man Neuigkeiten zum Spiel, Patches und Informationen über das *Civilization VI*-Universum!

WWW.CIVILIZATION.COM

DAS SPIEL SPEICHERN UND LADEN

Eine Partie *Civilization VI* kann während des Spiels jederzeit geladen oder gespeichert werden.

EIN SPIEL SPEICHERN

Um ein Spiel zu speichern, drückt man auf den Plus-Knopf, um das Spielmenü zu öffnen und wählt dann „Spiel speichern“, um einen neuen Spielstand anzulegen.

DER "SPIEL SPEICHERN"-BILDSCHIRM



Wählt man „Spiel speichern“, wird ein Spielstand mit der Standardbezeichnung erstellt. Alternativ kann zuvor auch ein eigener Name eingegeben werden. Nach Abschluss des Speichervorgangs erscheint wieder das Spielmenü.

EIN SPIEL LADEN
NACH DEM SPIELSTART

Wählt man im Hauptmenü „Einzelspieler“, ist die Option „Spiel laden“ zugänglich. Über sie gelangt man auf den "Spiel laden"-Bildschirm.

WÄHREND EINER PARTIE

Um ein Spiel während einer Partie zu laden, drückt man den Plus-Knopf und wählt dann „Spiel laden“.

DER "SPIEL LADEN"-BILDSCHIRM



Auf diesem Bildschirm wird der gewünschte Spielstand gewählt und mit dem A-Knopf oder durch das Wählen von „Spiel laden“ geladen. Ist der Spielstand geladen, wird die Partie an der Stelle fortgesetzt, an der gespeichert wurde.

SPEZIELLE SPIELSTÄNDE

AUTOMATISCHES SPEICHERN

Das Spiel speichert jede zweite Runde automatisch den Fortschritt. Um einen automatisch angelegten Spielstand zu laden, wird zunächst der „Spiel laden“-Bildschirm aufgerufen. Danach wählt man „Automatische Spielstände“ und dann den entsprechenden Spielstand, der danach mit „Spiel laden“ geladen wird. Ist der automatisch angelegte Spielstand geladen, wird die Partie am Anfang der Runde fortgesetzt, in der das Spiel gespeichert wurde.

SCHNELLSPEICHERN

Es gibt noch eine weitere Speicher-/Lade-Option: "Schnellspeichern", was vor allem dann praktisch ist, wenn es schnell gehen soll. Um eine Partie zu speichern, drückt man den Plus-Knopf, um das Spielmenü zu öffnen, und wählt dann „Schnellspeichern“. Es wird aber immer nur ein Schnellspeicher-Spielstand angelegt, beim erneuten Schnellspeichern wird ein bereits bestehender Spielstand überschrieben.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Vom Schwierigkeitsgrad hängen verschiedene Dinge ab, unter anderem die Startbedingungen der KI-Gegner, die Geschwindigkeit, mit der die Zivilisation des Spielers wächst, und einiges mehr.

DIE SCHWIERIGKEITSGRADE

Es stehen die folgenden Schwierigkeitsgrade zur Wahl, sortiert vom leichtesten bis zum schwierigsten:

SIEDLER

HÄUPTLING

KRIEGSHERR

PRINZ

KÖNIG

KAISER

UNSTERBLICHER

GOTTHEIT

AUSWIRKUNGEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS

"Prinz" ist die mittlere Einstellung, auf der weder der Spieler noch die KI-Gegner besondere Vorteile erhalten. Auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden kann der Spieler zum Beispiel einen Bonus auf die Kampfstärke und Erfahrung der Einheiten erhalten, außerdem sind Barbaren weniger aggressiv und agieren weniger klug.

Auf den Einstellungen über Prinz bekommen die KI-Gegner Bonusse, wie etwa Bonusse auf die Erträge, die Kampfstärke der Einheiten und die Forschung. Außerdem können sie zusätzliche Starteinheiten und -technologien erhalten und aggressiver agieren als auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden.

DER SPIELOPTIONEN-BILDSCHIRM

Auf dem Spieloptionen-Bildschirm können verschiedene Spieleinstellungen angepasst werden. Mit der L-Taste und der R-Taste wechselt man zwischen den Optionskategorien, die einzelnen Optionen können dann mit den Richtungsknöpfen angewählt und geändert werden.



SPIEL

In diesem Abschnitt gibt es die folgenden Optionen:

Schnellkampf: Hiermit können die beschleunigten Kampfanimationen aktiviert werden.

Schnellfortbewegung: Hiermit können die beschleunigten Bewegungsanimationen aktiviert werden.

Automatisches Rundenende: Mit dieser Option wird die Runde automatisch beendet, wenn der Spieler keine Aktionen mehr ausführen kann.

Stadt-Fernkampf-Rundenblockade: Hiermit wird die Rundenblockade während eines Stadt-Fernkampfs aktiviert/deaktiviert.

Berater: Hiermit werden Beraterinformationen im Spiel aktiviert/deaktiviert.

Runden pro automatischem Speichern: Hiermit wird bestimmt, in welchen Abständen das Spiel automatisch speichern soll.

Max. Anzahl automatischer Spielstände: Mit dieser Option wird bestimmt, wie viele automatische Spielstände angelegt werden sollen. Ist diese Zahl erreicht, werden bei Bedarf ältere Spielstände überschrieben.

Tageszeit: Mit diesem Slider kann die animierte Tageszeit eingestellt werden.

Animierte Tageszeit: Hiermit wird die animierte Tageszeit ein- bzw. ausgeschaltet.

Kamerabewegung: Mit diesem Slider kann die Kamerabewegung angepasst werden.

Zoom-Geschwindigkeit: Mit diesem Slider kann die Zoom-Geschwindigkeit eingestellt werden.

AUDIO

Hier können verschiedene Audioeinstellungen angepasst werden.

Gesamtlautstärke: Legt die Lautstärke für das gesamte Spiel fest.

Musiklautstärke: Legt die Lautstärke der Hintergrundmusik fest.

Effektlautstärke: Legt die Lautstärke von Effekten wie Explosionen, Kriegsschreien und Ähnlichem fest.

Umgebungslautstärke: Legt die Lautstärke von Umgebungsgeräuschen wie Vogelgezwitscher oder Wellenrauschen fest.

Sprachlautstärke: Legt die Lautstärke von Beratern und anderen Anführern fest.

INTERFACE

Auf diesem Bildschirm können verschiedene Interfaceeinstellungen festgelegt werden.

Filmsequenz-Untertitel: Mit diesem Kontrollkästchen können Untertitel eingeblendet/ausgeblendet werden.

Uhrformat: Mit dieser Option wird bei der Uhr zwischen 12- und 24-Stunden-Format gewechselt.

Intro-Video zeigen: Ist diese Option aktiviert, wird beim Start einer neuen Partie das Intro-Video abgespielt.

Automatischer Einheitenwechsel: Ist diese Option aktiviert, wird automatisch die nächste verfügbare Einheit ausgewählt.

Größe der Übersichtskarte: Mit diesem Slider kann die Größe der Übersichtskarte eingestellt werden.

Verzögerung Touch-Schnellinfo: Mit diesem Slider kann die Dauer eingestellt werden, mit der eine Schnellinfo angezeigt wird.

ABSCHNITT 2:

DIE GRUNDLAGEN



EINFÜHRUNG

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über *Sid Meier's Civilization VI* und beschreibt alles, was man für eine Partie wissen muss. Tipps zum späteren Spiel sowie Informationen zu Multiplayer und mehr finden sich im Abschnitt "Fortgeschrittene Spielkonzepte".

Die Zivilopädie im Spiel ist ebenfalls eine wertvolle Informationsquelle. Näheres zur Zivilopädie auf Seite 6.

DIE RUNDENSTRUKTUR VON CIVILIZATION VI

ÜBERBLICK

Civilization VI kann mit zwei Rundenformaten gespielt werden. Eine normale Einzelspielerpartie ist "rundenbasiert" (siehe unten), während im Multiplayer die Partien mit "Simultanrunden" gespielt werden.

RUNDENBASIERTE PARTIEN

Eine Einzelspielerpartie ist bei *Civilization VI* rundenbasiert: Der Spieler führt seinen Zug aus (bewegt seine Einheiten, führt diplomatische Verhandlungen, verwaltet seine Städte usw.), danach führen die KI-Gegner nacheinander ihre Züge aus. Dann ist wieder der Spieler an der Reihe. Das geht so lange, bis jemand gewinnt.

PARTIEN MIT SIMULTANRUNDEN

Im Multiplayer laufen Partien mit "Simultanrunden" ab. Das bedeutet, dass alle Spieler gleichzeitig ihre Runde ausführen. Alle Spieler bewegen also gleichzeitig ihre Einheiten, führen diplomatische Verhandlungen, verwalten ihre Städte usw. Sind alle Spieler fertig, endet die Runde und es beginnt eine neue. Auf Wunsch kann auch ein Runden-Timer aktiviert werden, der die Zeit begrenzt, die den Spielern zur Verfügung steht, um Aktionen in einer Runde auszuführen.

Partien mit Simultanrunden können eine Menge Spaß machen, sind aber nicht für jeden das Richtige. Wir empfehlen, zunächst einmal einige rundenbasierte Partien in *Civilization VI* zu spielen, bevor man sich an Partien mit Simultanrunden heranwagt.

ZIVILISATIONEN UND ANFÜHRER

Jede Zivilisation in *Civilization VI* ist einzigartig und verfügt über eigene "Eigenschaften", Kampfeinheiten und infrastrukturelle Möglichkeiten. Die Anführer der Zivilisationen haben auch Spezialeigenschaften, manche davon wirken sich früh im Spiel aus, andere vielleicht erst später.

Alle Eigenschaften einer Zivilisation und ihres Anführers, sowie die einzigartigen Einheiten und infrastrukturellen Möglichkeiten werden im Spiel-Setup bei der Auswahl einer Zivilisation angezeigt. Außerdem sind sie im Abschnitt "Zivilisationen" der Zivilopädie aufgeführt.

EIGENSCHAFTEN VON ZIVILISATIONEN

Wie oben erwähnt, hat jede Zivilisation eine einzigartige Eigenschaft, die ihr während des Spiels einen gewissen Vorteil verschafft. Diese Bonusse sind sehr mächtig und erleichtern es oft, eine bestimmte Siegbedingung zu erfüllen. Frankreich erhält zum Beispiel für seine Wunder zusätzlichen Tourismus, was vor allem bei einem Kultursieg sehr hilfreich ist.

EIGENSCHAFTEN VON ANFÜHRERN

Jede Zivilisation hat einen Anführer, bei manchen Zivilisationen gibt es nur einen Anführer, andere können aus mehreren Anführern auswählen. Wie die Zivilisationen haben auch die Anführer eine einzigartige Eigenschaft. Diese Eigenschaften unterscheiden sich von denen der Zivilisationen und auch von denen der anderen Anführer einer Zivilisation.



SPEZIALEINHEITEN

Jede Zivilisation verfügt über eine oder mehrere "Spezialeinheiten". Diese Einheiten zeichnen sich durch eine Besonderheit aus, etwa durch hohe Kampfstärke oder zusätzliche Fähigkeiten. Diese Einheiten sind nur in bestimmten Zeitaltern verfügbar und ersetzen zum Teil Standardeinheiten, die den anderen Zivilisationen zur Verfügung stehen. Durch bestimmte Eigenschaften von Anführern können zusätzliche Spezialeinheiten verfügbar sein.

EINZIGARTIGE INFRASTRUKTURELLE MÖGLICHKEITEN

Alle Zivilisationen haben einzigartige infrastrukturelle Möglichkeiten. Das kann ein einzigartiges Gebäude sein wie das amerikanische Filmstudio, ein einzigartiger Bezirk wie der brasilianische Karneval, oder sogar eine Modernisierung wie die ägyptische Sphinx. Einige dieser infrastrukturellen Möglichkeiten ersetzen normale Optionen im Spiel (der Straßenkarneval ersetzt zum Beispiel den Unterhaltungskomplex-Bezirk), während andere zusätzlich zur Verfügung stehen, wie etwa die Sphinx-Modernisierung.

DIE BERATERIN

Als Anführer einer mächtigen Zivilisation hat man natürlich eine fähige Beraterin an seiner Seite, die Tipps und Ratschläge gibt. Die Beraterin zeigt wichtige Dinge auf, die der Spieler vielleicht vergessen hat.



DIE BERATERIN BEFRAGEN

Während des Spiels taucht die Beraterin in Fenstern auf, in denen oft auf weiterführende Informationen zum aktuellen Thema verlinkt wird. Der Spieler kann diesen Links folgen oder die Beraterin einfach fortschicken, indem er den A-Knopf drückt oder den Bildschirm mit drei Fingern berührt.



DIE BERATERIN ABSCHALTEN

In den Spieloptionen lässt sich unter „Spiel“ einstellen, wie viel Hilfe die Beraterin leisten soll. Es stehen die Einstellungen „Neu bei Nintendo Switch“, „Neu bei Civilization“, „Neu bei Civilization VI“ und „Deaktiviert“ zur Wahl. Bei „Neu bei Nintendo Switch“ erhalten erfahrene Civilization-Spieler Tipps, wie man das Spiel auf der Nintendo Switch spielt. Bei „Neu bei Civilization“ erhalten unerfahrene Spieler Tipps, außerdem werden alle Grundlagen des Spiels erklärt. Bei „Neu bei Civilization VI“ geht die Beraterin davon aus, dass der Spieler frühere Civilization-Titel kennt, und zeigt daher nur die Neuerungen im Spiel auf. Bei „Deaktiviert“ erscheint die Beraterin gar nicht.

DAS INTERFACE

DER HAUPTBILDSCHIRM

Bei *Civilization VI* verbringt man die meiste Zeit auf dem Hauptbildschirm. Hier werden Einheiten bewegt, Kämpfe geführt und Städte gebaut.



DIE HAUPTKARTE

Auf der Hauptkarte wird die "bekannte Welt" angezeigt, also die Bereiche, die der Spieler bereits erkundet hat, einschließlich seiner Städte, des Geländes, der Ressourcen und Modernisierungen darin, sowie aller neutralen und fremden Länder, die "sichtbar" sind.

DIE STEUERUNG AUF DER HAUPTKARTE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Ansicht auf der Hauptkarte zu verändern:

HERAN- UND WEGZOOMEN

Mit der ZL-Taste und der ZR-Taste kann heran- und weggezoomt werden.

VERSCHIEBEN UND WÄHLEN

Mit dem linken Stick kann das hervorgehobene Geländefeld gewählt werden. Mit dem rechten Stick kann der Ausschnitt der Hauptkarte verschoben werden. Mit einem Druck auf den rechten Stick wird das Geländefled markiert, das sich in der Mitte des Bildschirms befindet, wenn dieser Teil der Karte bereits erforscht wurde.

ZENTRIEREN

Berühre ein Stadtbanner auf dem Bildschirm, um die Ansicht auf die Stadt zu zentrieren

AUTOMATISCH ZENTRIEREN BEI AKTIVIERUNG

Wird eine Einheit während der Runde "aktiv", wird die Hauptkarte automatisch über der Einheit zentriert.

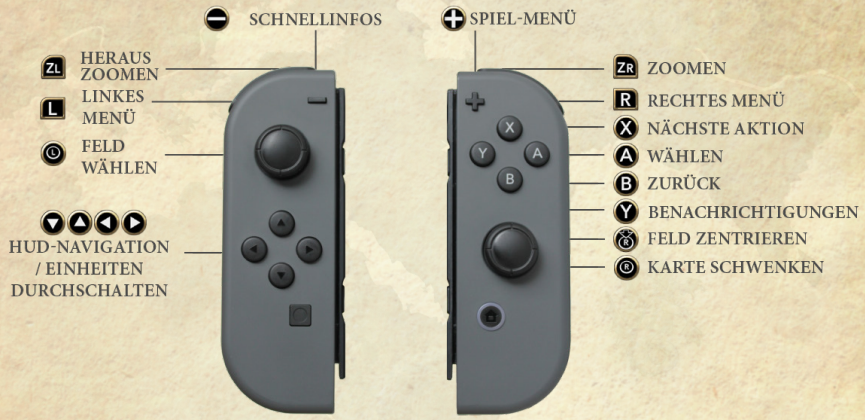
MINIKARTE
Durch Berühren der Minikarte lässt sich die Hauptkarte über diesem Punkt zentrieren.

DIE MINIKARTE
Die Minikarte bietet einen Überblick über die erkundeten Bereiche der Welt. Wie oben erwähnt, lässt sich die Hauptkarte durch Berühren der Minikarte über der entsprechenden Stelle zentrieren.

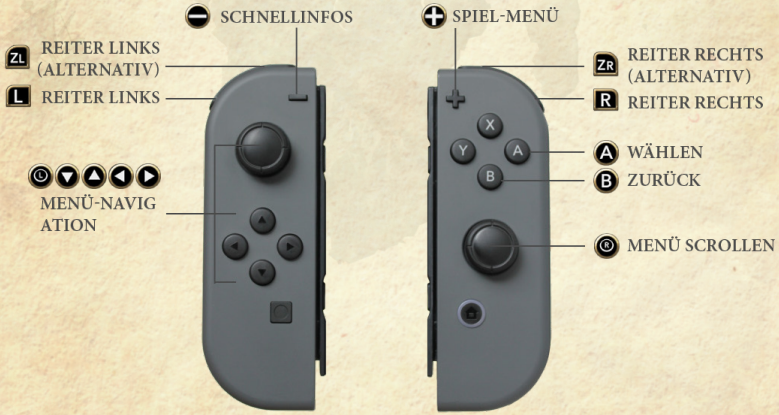
STEUERUNG

Civilization VI lässt sich am besten mit den Joy-Con™-Controller oder dem Nintendo Switch Pro Controller spielen, kann aber auch über den Touchscreen gespielt werden.

Spielsteuerung



Menüsteuerung



KRIEGSNEBEL

In *Civilization VI* wird die Welt durch den "Kriegsnebel" verdeckt, solange sie noch nicht erkundet wurde.

Der Kriegsnebel wird als leeres Pergament dargestellt, das zu Beginn einer Partie einen Großteil der Karte bedeckt. Durch das Bewegen von Einheiten wird der Kriegsnebel "zurückgedrängt", sodass mehr von der Welt sichtbar wird. Wurde ein Feld einmal aufgedeckt, wird der Kriegsnebel dauerhaft von diesem Feld entfernt.

DIE DREI SICHT-ZUSTÄNDE



SICHTBAR

Gehört ein Feld zum Territorium des Spielers oder ist es für eine seiner Einheiten sichtbar, werden das Gelände sowie sämtliche Modernisierungen angezeigt. Zudem ist zu sehen, ob das Feld innerhalb der Grenzen einer Zivilisation liegt, ob es zu einer Stadt gehört und ob sich Einheiten auf dem Feld befinden. Je nach erforschten Technologien werden außerdem Ressourcen angezeigt.

ENTHÜLLT

Wurde ein Feld einmal vom Kriegsnebel befreit, ist aber für einen Spieler derzeit nicht sichtbar, erscheint es wie auf einer handgezeichneten Karte. Das Gelände sowie Modernisierungen und Städte werden weiterhin angezeigt, Einheiten auf dem Feld jedoch nicht. Zudem wird die Ansicht nicht "aktualisiert", neue Städte oder andere Modernisierungen werden also nicht angezeigt.

KRIEGSNEBEL

Felder, die vom Pergament des Kriegsnebels verdeckt werden, sind dem Spieler vollkommen unbekannt. Es ist also nicht zu sehen, um welches Gelände es sich handelt, wer das Feld beansprucht oder Ähnliches.

WAS IST ZU SEHEN?

Die Felder innerhalb der eigenen Grenzen sowie die Felder, die an den Grenzen liegen, sind immer zu sehen. Die meisten Einheiten können 2 Felder weit sehen. Das Gelände beeinflusst die Sichtweite allerdings, sodass Einheiten hinter Bergen oder ähnlichen Feldern nicht über das Hindernis hinwegsehen können. Einheiten auf Hügeln können dagegen über blockierte Felder hinwegsehen. Bestimmte Beförderungen erhöhen die Sichtweite der Einheit um 1 Feld, außerdem besitzen viele Marineeinheiten aus dem mittleren und späten Spiel eine höhere Sichtweite.

VERDECKENDES GELÄNDE

Berge und Naturwunder sind undurchdringlich: Sie blockieren die Sicht auf das, was hinter ihnen liegt, vollständig (außer für Einheiten, die fliegen können).

Wälder, Regenwälder und Hügel sind "blockierendes" Gelände. Einheiten können also diese Felder sehen, aber nicht darüber hinaus, es sei denn, sie befinden sich selbst auf einem Hügel. Einheiten auf Hügeln können über blockierendes Gelände auf weiter entfernte Felder blicken, es sei denn, auf dem benachbarten Feld befindet sich ein Wald oder Regenwald auf einem Hügel.

INDIREKTER BESCHUSS

Einige Fernkampfeinheiten können Gegner indirekt beschießen. Das bedeutet, sie können Einheiten beschießen, die sie selbst nicht sehen, solange eine verbündete Einheit das Ziel sieht.



SPIELINFO-BILDSCHIRME

Civilization VI bietet verschiedene Info-Bildschirme, auf denen Daten zur eigenen Zivilisation zusammengefasst und analysiert werden. Die Seiten können über Schaltflächen im linken und im rechten Menü aufgerufen werden, indem Ihr die L-Taste bzw. die R-Taste drückt oder den Bildschirm berührt.



Fangen wir von oben an.

INFOLEISTE

Die Infoleiste ist der blaue Balken oben auf dem Bildschirm, in dem wichtige Informationen wie Erträge (Wissenschaft, Kultur, Glaube, Gold usw.) und verfügbare Ressourcen angezeigt werden. Außerdem finden sich dort die Rundenzahl, das Datum und die Uhrzeit.

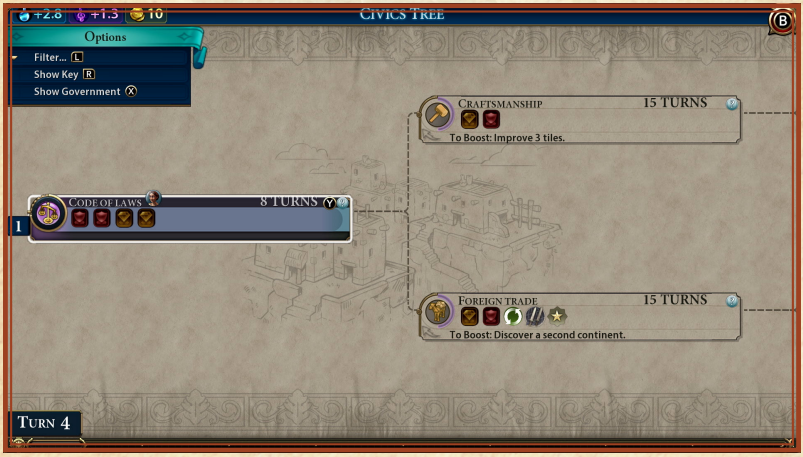
TECHNOLOGIEBAUM-SCHALTFLÄCHE

Im Menü auf der linken Seite (L-Taste) findet man ganz oben die Schaltfläche „Technologiebaum“, mit der sich alle Technologien aufrufen lassen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Außerdem sind die aktuell erforschte Technologie sowie die Forschungsmöglichkeiten zu sehen, die sich mit dieser Technologie ergeben. Näheres dazu im Abschnitt "Technologien".



AUSRICHTUNGSBAUM-SCHALTFLÄCHE

Im Menü auf der linken Seite findet man an zweiter Stelle von oben die Schaltfläche „Ausrichtungsbaum“, mit der sich alle Ausrichtungen aufrufen lassen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Außerdem sind die aktuell erforschte Ausrichtung sowie die Forschungsmöglichkeiten zu sehen, die sich mit dieser Ausrichtung ergeben. Näheres dazu im Abschnitt "Ausrichtungen".



REGIERUNGEN-SCHALTFLÄCHE

Diese Schaltfläche wird im Menü auf der linken Seite an dritter Stelle von oben durch die Ausrichtung „Gesetzgebung“ freigeschaltet. Mit ihr lässt sich der Regierungsbildschirm aufrufen, auf dem die aktuelle Regierungsform angezeigt wird. Hier können Politiken zugewiesen oder eine neue, fortschrittlichere Regierungsform gewählt werden. Näheres dazu im Abschnitt "Regierungen".



RELIGION-SCHALTFLÄCHE

Diese Schaltfläche findet man im Menü auf der linken Seite an vierter Stelle von oben. Sie wird genutzt, um den Religionsbildschirm aufzurufen. Dort werden der aktuelle Pantheon- und Religionsfortschritt sowie bereits gegründete Religionen angezeigt, außerdem können Pantheon- und Religions-Glaubenssätze Glaubenssätze zugewiesen werden. Näheres dazu im Abschnitt "Religion".

GROSSE-PERSÖNLICHKEITEN-SCHALTFLÄCHE

Im Menü auf der linken Seite findet man an fünfter Stelle von oben diese Schaltfläche, mit der sich der Große-Persönlichkeiten-Bildschirm aufrufen lässt, auf dem die aktuell verfügbaren und die bereits in Anspruch genommenen Großen Persönlichkeiten angezeigt werden. Hat ein Spieler genug Große-Persönlichkeiten-Punkte für eine bestimmte Klasse gesammelt (etwa Großer-Wissenschaftler-Punkte durch einen Campus-Bezirk), kann er hier die entsprechende Große Persönlichkeit "beanspruchen". Näheres dazu im Abschnitt "Große Persönlichkeiten".

GROSSE-WERKE-SCHALTFLÄCHE

Mit der sechsten und untersten Schaltfläche im Menü auf der linken Seite lässt sich der Große-Werke-Bildschirm aufrufen. Hier können alle Großen Werke, die ein Spieler erschaffen hat (Große Kunst-, Musik- und Literaturwerke sowie Artefakte und Reliquien), angesehen und verwaltet werden. Werden bestimmte Werke in bestimmte Gebäude bewegt, können sich Bonusse ergeben, daher ist dieser Bildschirm sehr wichtig, wenn man einen Kultursieg erringen möchte. Näheres dazu im Abschnitt "Große Werke".

DIPLOMATIE-MENÜ
In diesem Bereich im Menü auf der rechten Seite (R-Taste) sind Bilder des eigenen und aller anderen Anführer zu sehen, auf die der Spieler in der Partie gestoßen ist. Wählt man ein Porträt, werden wichtige Informationen zu dem entsprechenden Anführer angezeigt, außerdem stehen Diplomatie-Optionen zur Verfügung. So können etwa Angebote zu Verträgen gemacht oder Delegationen losgeschickt werden. Näheres dazu im Abschnitt "Diplomatie".

WELTRANGLISTE-SCHALTFLÄCHE
Diese Schaltfläche oben rechts ruft den Siegfortschrittsbildschirm auf. Dort werden die Fortschritte des Spielers bezüglich der verschiedenen, in der aktuellen Partie möglichen Siege angezeigt. Näheres dazu im Abschnitt "Sieg".

STADTSTAATEN-SCHALTFLÄCHE
Die zweite Schaltfläche von oben im Menü auf der rechten Seite ermöglicht es, mit den bisher entdeckten Stadtstaaten zu interagieren. Zudem werden Informationen zu den Stadtstaaten angezeigt, etwa die Bonusse, die der Spieler durch seine Gesandten erhält, sowie sein Suzerän-Status (der angibt, ob der Spieler mit dem Stadtstaat verbündet ist). Außerdem kann man hier einem Stadtstaat den Krieg erklären. Näheres dazu im Abschnitt "Stadtstaaten".

SPIONAGEBILDSCHIRM-SCHALTFLÄCHE
Die dritte Schaltfläche von oben im Menü auf der rechten Seite wird nur angezeigt, wenn man bereits die Diplomatischer Dienst-Ausrichtung erforscht hat und ermöglicht es, die Spionagetätigkeiten zu überprüfen und anzupassen. Außerdem wird der Status der Spione angezeigt und man kann ihnen Befehle erteilen. Näheres dazu im Abschnitt "Spionage".

HANDELSÜBERSICHT-SCHALTFLÄCHE
Mit der vierten Schaltfläche von oben im Menü auf der rechten Seite werden alle aktuellen und früheren Handelswege angezeigt. Näheres dazu im Abschnitt "Handelswege".

GELÄNDE

In *Civilization VI* besteht die Welt aus sechseckigen "Geländefeldern" (oder einfach nur Feldern). Diese Felder können über einen von verschiedenen Geländetypen verfügen, wie etwa Wüste oder Grasland, und zusätzlich eine "Geländeart" wie etwa Wald besitzen. Geländetyp und Geländeart eines Felds haben großen Einfluss auf die Bewegung von Einheiten und auf Kämpfe, die auf diesem Feld stattfinden.

RESSOURCEN
Ressourcen tauchen auf bestimmten Feldern auf und bringen Nahrung, Produktion oder Gold. Einige bringen der Zivilisation, die sie kontrolliert, sogar spezielle Bonusse ein. Manche Ressourcen sind von Beginn der Partie an zu sehen, für andere sind bestimmte Technologien erforderlich, bevor sie auf der Karte angezeigt werden. Näheres dazu im Abschnitt "Ressourcen".

GELÄNDETYPEN
Es gibt neun Geländetypen, die allerdings nicht immer alle auf jeder Karte auftauchen müssen.

ERKLÄRUNG DER GELÄNDEWERTE:

Stadtertrag: Damit wird angegeben, wie viel Nahrung, Produktion oder Gold eine Stadt in der Nähe durch ein einfaches Feld dieser Art erhalten kann.

Fortbewegungskosten: Gibt an, wie viele Fortbewegungspunkte (FP) es kostet, das Feld zu betreten.

Kampfmodifikator: Der Bonus oder Malus auf die Angriffs- oder Verteidigungsstärke der Einheit, die sich auf einem solchen Feld befindet.

KÜSTE

Küstenfelder sind flache Meeresgebiete, die sich direkt an der Küste befinden. Sie liefern einer Stadt Nahrung und Gold. Nur Marineeinheiten und "gewasserte" Landeinheiten können Küstenfelder betreten, Städte können nicht auf Küstenfeldern gebaut werden.



WÜSTE

Wüstenfelder können auf verschiedene Arten nützlich für eine Zivilisation sein. Sie bieten religiöse Bonusse und Ertragsbonusse, je nachdem, welche Bezirke und Wunder die Zivilisation gebaut hat. Zudem kann es auf Wüstenfeldern die Geländeart "Schwemmland" geben, die den Wert des Felds deutlich erhöht.



GRASLAND

Im Allgemeinen liefert Grasland den höchsten Nahrungsertrag aller Geländetypen. Städte, die in der Nähe von Grasland errichtet werden, wachsen meist schneller als andere Städte. Der größte Nachteil dieser Felder ist, dass sie Einheiten keinen Verteidigungsbonus bieten.



HÜGEL

Hügel sind, nun ja, hügelig. Ackerbau ist hier kaum möglich, außerdem sind Hügel für Einheiten schwer zu überwinden, dafür erhalten Einheiten auf Hügeln einen hohen Verteidigungsbonus. Hügel können zudem verschiedene Ressourcen bieten und ermöglichen einen Blick über "blockierendes Gelände".

Hügel bieten einer Stadt viel Produktion und wichtige Kampfbonusse.



BERGE

Berge sind sehr hohe Geländegebiete, die nur von fliegenden Einheiten überquert werden können. Sie können angrenzenden Städten und Distrikten Frischwasser oder andere Nachbarschaftsbonusse bieten.



OZEAN

Ozeane bieten nur Nahrung und Gold, vorausgesetzt die Zivilisation verfügt über die nötigen Technologien.



EBENE

Ebenen bieten einer Stadt sowohl Nahrung als auch Produktion. Eine Stadt umgeben von Ebenen wird zwar langsamer wachsen als eine Stadt im Grasland, dafür ist sie aber deutlich produktiver.



SCHNEE

Schnee ist einigermaßen nutzlos, denn er bietet Städten weder Nahrung noch Produktion. Natürlich kann es auf Schneefeldern auch Ressourcen geben, aber ansonsten sind sie einfach nur kalt und leblos.



TUNDRA

Bei Tundra handelt es sich um teilweise gefrorenes Gelände, das in den kälteren Regionen der Welt zu finden ist. Es ist weniger nützlich als Grasland und Ebene, aber immer noch besser als Schnee. Städte sollten nicht auf Tundra errichtet werden, es sei denn, es befindet sich eine dringend benötigte Ressource in der Nähe, oder es gibt sonst einfach keinen Platz mehr. Das gilt natürlich nicht, wenn die gewählte Zivilisation Bonusse auf Tundrafeldern erhält, wie das etwa bei Russland der Fall ist.



GELÄNDEARTEN

Geländearten sind Elemente des Geländes oder der Vegetation, die in einem Geländefeld zusätzlich vorkommen. (Ein Grasland-Geländefeld kann beispielsweise auch Wald oder Sumpf enthalten.) Geländearten verändern die Produktivität eines Geländefelds und können auch die Anzahl der "Fortbewegungspunkte" (FP) beeinflussen, die eine Einheit verbraucht, wenn sie das Geländefeld betritt. Geländearten können auch Kampfbonusse oder -malusse für eine Einheit liefern, die sich auf dem Geländefeld befindet.

WERTE DER GELÄNDEARTEN

Genau wie Geländetypen wirken sich auch Geländearten auf Ertrag, Fortbewegung und Kampf aus.

VERSEUCHUNG

Verseuchung durch atomaren Fallout ist eine besondere Geländeart, die nur erscheint, wenn Atomwaffen eingesetzt wurden. Fallout reduziert den Ertrag des Felds drastisch und muss durch einen Handwerker entfernt werden.

Um Reparaturen durchzuführen oder Modernisierungen bauen zu können, muss zunächst der Fallout beseitigt werden.



SCHWEMMLAND

Als Schwemmland werden flache Gebiete entlang von Flüssen bezeichnet. Da der Fluss jedes Jahr über die Ufer tritt, wird das Schwemmland ganz natürlich bewässert und mit Nährstoffen versorgt, sodass Landwirtschaft hier besonders produktiv ist. Das alte Ägypten verdankt einen Großteil seines Reichtums den alljährlichen Nil-Überflutungen.

Schwemmland tritt nur auf Wüstenfeldern auf, die an Flüsse grenzen.



WÄLDER

Für die frühen Zivilisationen waren Wälder äußert wertvoll, denn dort fand man Holz für Feuer, Werkzeuge und Häuser sowie Tiere zum Jagen. Wenn eine Stadt wächst, ist die Versuchung groß, Wälder abzuholzen, um Ackerfläche zu schaffen, aber ein kluger Anführer lässt zumindest einen Teil des Walds stehen, damit sich die Produktivität und die Stimmung der Bewohner verbessert. Außerdem erhalten Militäreinheiten in Wäldern erhebliche Verteidigungsbonusse.



EIS

Eis ist vor allem kalt und für Zivilisationen praktisch nutzlos. Es ist unpassierbar und liefert keine Erträge. Also sollte man sich besser von Eis fernhalten.



REGENWALD

Regenwälder sind für Unwissende vor allem dunkel, unheilvoll und tödlich. Mit den richtigen Fähigkeiten und dem richtigen Wissen können sie aber eine wertvolle Nahrungsquelle sein. Sie bieten allerdings kaum Material, sodass es verlockend sein kann, sie abzuholzen. Andererseits erhalten Militäreinheiten im Regenwald einen beträchtlichen Verteidigungsbonus. Werden Regenwälder geschlagen, werden sie zu Ebenen.



SUMPF

Sümpfe sind zwar reich an Leben, bieten einer aufstrebenden, hungrigen Zivilisation aber nicht allzu viel. Sümpfe können entwässert werden, um Ackerland zu schaffen, das mehr Ertrag einbringt. Militäreinheiten erhalten einen erheblichen Malus, wenn sie im Sumpfland angegriffen werden.



OASE

Eine Oase ist ein üppiges grünes Gebiet in einer Wüste, das meist durch eine saubere Wasserquelle entsteht. Oasen sind in den sonst so leblosen Wüsten äußerst wertvoll und es wurden schon zahllose Kämpfe um die Kontrolle über Oasen geführt.

Oasen sind nur auf Wüstenfeldern zu finden.



NATURWUNDER

Naturwunder sind die großartigen Werke von Mutter Natur, die uns alle mit Bewunderung erfüllen und inspirieren. Ob Crater Lake oder das Great Barrier Reef, Naturwunder symbolisieren die unerreichte Schönheit der Natur.

Alle Naturwunder bieten spezielle Vorteile und einige haben sogar besondere Effekte – (verschanzt sich zum Beispiel eine Einheit neben dem Toten Meer, wird ihre Gesundheit sofort aufgefüllt

FLÜSSE

Traditionell werden Städte an Flüssen errichtet, und das aus gutem Grund. Flüsse ermöglichen Bewässerung, verbessern das Ackerland rund um die Stadt und bieten Bonusse für angrenzende Handelsbezirke. Ein Fluss kann entscheidend für das Wachstum einer Stadt sein, da er eine Frischwasserquelle darstellt.

VERLAUF VON FLÜSSEN

Im Gegensatz zu anderen Geländearten befinden sich Flüsse nicht auf Feldern. Stattdessen fließen sie entlang der Ränder von Feldern, sodass angrenzende Felder/Einheiten die Bonusse erhalten.

ANGRIFFSMALUS
Bei einem Angriff über einen Fluss erhält die angreifende Einheit einen Modifikator von -5 auf ihre Kampfstärke.

AUSWIRKUNG AUF DIE FORTBEWEGUNG
Es kostet 3 Fortbewegungspunkte, einen Fluss zu überqueren, sollte die Einheit danach noch Punkte übrig haben, kann sie sich aber weiterbewegen. Wird der Fluss von einer mittelalterlichen Straße überbrückt, kostet es keine zusätzlichen Bewegungspunkte mehr, den Fluss zu überqueren.

RESSOURCEN

Ressourcen sind Quellen für Nahrung, Produktion oder Kultur und sie können einer Zivilisation auch besondere Bonusse bescheren. Der Wohlstand und die Macht einer Zivilisation werden zu großen Teilen durch die 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 oder eine Stadt auf diesem Geländefeld errichtet werden. So ist zum Beispiel die Plantage-Modernisierung notwendig, um die Vorzüge der Ressource "Bananen" zu genießen.

Es gibt drei Arten von Ressourcen: Bonus-Ressourcen, Strategische Ressourcen und Luxusgüter. Alle drei bieten einer Stadt zusätzliche Erträge, strategische Ressourcen und Luxusgüter haben aber noch weitere Vorteile (siehe unten).

In der Regel wird ein Spieler nicht alle Ressourcen in seinem Staatsgebiet finden, er kann aber über den Handel mit anderen Zivilisationen an "fehlende" Ressourcen kommen.

BONUS-RESSOURCEN
Bonus-Ressourcen erhöhen den Ertrag eines Felds und können nicht mit anderen Zivilisationen gehandelt werden.



BANANEN



WILD



VIEH



FISCH



KUPFER



REIS



KRABBEN



SCHAFE



STEIN



WEIZEN

LUXUSGÜTER

Luxusgüter erhöhen den Ertrag des Felds leicht, außerdem erhöhen sie die Zufriedenheit der Zivilisation durch Annehmlichkeiten, wenn die entsprechende Modernisierung auf ihnen errichtet wurde. Nur eine Quelle eines bestimmten Luxusguts kann Annehmlichkeiten zur Verfügung stellen, und das auch nur den vier "bedürftigsten" Städten der Zivilisation. Wurden zum Beispiel 2 Vorkommen von Zitruspflanzen um die Hauptstadt mit Modernisierungen erschlossen, liefert nur das eine Vorkommen Annehmlichkeiten für das Reich. Das zweite Vorkommen kann mit anderen Zivilisationen gegen eine andere Ressource eingetauscht werden, zum Beispiel Silber.



ZITRUSPFLANZEN



KAFFEE



KAKAO



BAUMWOLLE



DIAMANTEN



RÄUCHERWERK



FÄRBEMITTEL



ELFENBEIN



PELZE



JADE



GIPS



MARMOR



QUECKSILBER



SILBER



PERLEN



GEWÜRZE



SALZ



ZUCKER



SEIDE



TEE



TRÜFFEL



WALE



TABAK



WEIN

STRATEGISCHE RESSOURCEN

Strategische Ressourcen sind nicht immer von Beginn der Partie an zu sehen; unter Umständen muss zuerst eine bestimmte Technologie erforscht werden, bevor sie auf der Karte auftauchen. Wird zum Beispiel Bronzeverarbeitung erforscht, erscheint Eisen auf der Karte.

Strategische Ressourcen ermöglichen es, bestimmte Einheiten zu bauen. Wird eine passende Modernisierung auf einer Strategischen Ressource errichtet, steht die Ressource ab diesem Zeitpunkt der Zivilisation zur Verfügung.

Um eine Einheit zu produzieren, die eine Strategische Ressource erfordert, sind zwei Einheiten dieser Ressource nötig. Hat die Stadt einen entsprechenden Militärbezirk (Lager für Landeinheiten, Hafen für Marineeinheiten und Flugplatz für Lufteinheiten), ist nur noch 1 Einheit der Ressource nötig. Um eine entsprechende Militäreinheit zu kaufen, sind 2 Einheiten der Ressource erforderlich.

Wie viele Einheiten der jeweiligen Strategischen Ressource zur Verfügung stehen, wird oben auf dem Hauptbildschirm angezeigt.



ALUMINIUM



PFERDE



KOHLE



EISEN



SALPETER



URAN



ÖL

EINHEITEN

In *Civilization VI* bezieht sich der Begriff "Einheit" auf alles, was sich über die Karte bewegen kann. Es gibt unterschiedliche Typen von Einheiten im Spiel: Bodenkampf-Einheiten, Marine-Kampfeinheiten, Zivileinheiten, Unterstützungseinheiten und viele mehr. Bodenkampf-Einheiten und Marine-Kampfeinheiten bilden den Großteil der verfügbaren Einheiten.

EINHEITEN BAUEN

Einheiten werden in Städten gebaut. Jede Einheit hat bestimmte "Produktionskosten", die festlegen, wie viel Produktion eine Stadt einsetzen muss, um die Einheit zu bauen. Außerdem muss die Zivilisation über die erforderliche Technologie für die Einheit verfügen – (zum Beispiel ist „Bogenschießen“ nötig, um Bogenschützen-Einheiten bauen zu können). Für einige Einheiten werden zudem bestimmte Ressourcen benötigt (für Schwertkämpfer braucht man zum Beispiel Eisen).



EIGENSCHAFTEN VON EINHEITEN

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

BEWEGUNGSTEMPO

Die Fortbewegungspunkte (FP) einer Einheit bestimmen, durch wie viele offene Felder sie sich bewegen kann. Die meisten frühen Einheiten haben 2 FP. Näheres dazu im Abschnitt "Fortbewegung".

NAHKAMPFSTÄRKE

Die Nahkampfstärke einer Einheit bestimmt, wie gut sie sich im Nahkampf schlägt. Bei der Kampfstärke wird zwischen Nah- und Fernkampfstärke unterschieden. Der Krieger, die erste verfügbare Kampfeinheit, hat eine Stärke von 20. Einheiten, die nicht kämpfen können, wie Siedler und Handwerker, haben keine Kampfstärke, sie werden also automatisch besiegt und gefangen genommen oder vernichtet, wenn sie von einer Militäreinheit angegriffen werden.

BEFÖRDERUNGEN

Alle Militäreinheiten können sich Beförderungen verdienen, entweder durch erweiterte Ausbildung oder durch im Kampf gewonnene Erfahrung.

SPEZIALFÄHIGKEITEN VON EINHEITEN

Viele Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten, die ihnen unter anderem Aktionen ermöglichen, die keiner anderen Einheit offenstehen. So können zum Beispiel nur Siedler neue Städte gründen, Bogenschützen sind dagegen in der Lage, mit Fernkampfangriffen Einheiten auf nicht angrenzenden Feldern Schaden zuzufügen. Näheres zu den Fähigkeiten von Einheiten findet sich im Zivilopädie-Eintrag zu der jeweiligen Einheit.

SPEZIALEINHEITEN

Jede Zivilisation in *Civilization VI* verfügt über eine oder mehrere Spezialeinheiten, die der normalen Version dieser Einheit auf eine Art überlegen sind. Die Amerikaner haben zum Beispiel die P-51 Mustang, die den Jäger ersetzt. Die Griechen haben dagegen statt des Speerkämpfers den Hopliten.

Näheres zu den Spezialeinheiten findet sich im Zivilopädie-Eintrag zu der jeweiligen Zivilisation.

EINHEITEN-FORTBEWEGUNG

In der Regel bewegen sich Einheiten von Feld zu Feld und zahlen jeweils die Bewegungskosten für das Feld, in das sie sich bewegen. Einheiten benötigen die vollen FP, die zum Betreten eines Felds nötig sind, um sich auf das Feld bewegen zu können, es sei denn, sie haben sich in dieser Runde noch nicht bewegt. Einheiten können sich also immer mindestens ein Feld weit bewegen.

Für Einheiten gilt ein „Stapellimit“. Zwei Bodenkampf-Einheiten der gleichen Klasse dürfen ihre Bewegung nicht auf demselben Feld beenden. Das Gleiche gilt für Zivileinheiten (Siedler, Handwerker, Große Persönlichkeiten usw.). Zudem können sich die meisten Einheiten nicht beliebig bewegen: Landeinheiten können zum Beispiel keine Bergfelder betreten, Marineeinheiten keine Landfelder. Straßen beschleunigen die Bewegung über Landfelder.

Einheiten verschiedener Klassen können auf einem Feld zu Formationen zusammengefasst werden. So können sich zum Beispiel ein Krieger (Bodenkampf-Einheit), ein Handwerker (Zivileinheit) und ein Rammbock (Unterstützungseinheit) auf demselben Feld befinden.

Mehr dazu im Abschnitt "Fortbewegung".



KAMPF MIT EINHEITEN

Militäreinheiten können andere Einheiten und Städte angreifen. Die meisten Militäreinheiten sind "Nahkampfeinheiten", sie können also nur Gegner auf angrenzenden Feldern angreifen. Es gibt aber auch Fernkampfeinheiten, die Gegner attackieren können, die sich mehrere Felder entfernt befinden.

Näheres dazu im Abschnitt "Kampf".

EINHEITEN-BEFÖRDERUNGEN

Überlebt eine Militäreinheit einen Kampf, kann sie Erfahrungspunkte (EP) erhalten, mit denen sich Beförderungen für die Einheit kaufen lassen. Beförderungen erhöhen die Kampfstärke der Einheit unter bestimmten Umständen, zum Beispiel wenn sie im Wald verteidigt, oder verleihen ihr einen anderen Vorteil im Kampf.

NICHT KÄMPFENDE EINHEITEN

Es gibt verschiedene Einheiten, die nicht kämpfen können: Siedler, Handwerker, Händler, religiöse Einheiten und Große Persönlichkeiten. Sie alle sind aber entscheidend für den Erfolg einer Zivilisation. Werden sie angegriffen, wenn sie sich alleine auf einem Feld befinden, werden sie automatisch gefangen genommen, sodass der Gegner sie nutzen kann, oder sie werden vernichtet. Daher ist es in der Regel sinnvoll, solche Einheiten von Militäreinheiten begleiten zu lassen, wenn man sie über die Grenzen des eigenen Reichs hinaus schickt.

BODENKAMPF-EINHEITEN

Kampfeinheiten werden in verschiedene Klassen unterteilt, die jeweils ganz eigene Fähigkeiten und Einsatzmöglichkeiten haben.

AUFKLÄRUNGSEINHEITEN

Aufklärungseinheiten dienen der Erkundung. Sie haben meist eine hohe Bewegungsreichweite und durch Beförderungen erhalten sie Fähigkeiten zu Terrain, Sichtweite und Tarnung. Sie können zwar auch kämpfen, sind aber eher schwach im Kampf. Zu den Aufklärungseinheiten gehören unter anderem der Späher und der Ranger.

NAHKAMPFEINHEITEN

Nahkampfeinheiten sind Landeinheiten, die Gegner auf angrenzenden Feldern angreifen können. Feinde, die sich auf Meeresfeldern oder weiter entfernten Feldern befinden, können mit diesen Einheiten nicht attackiert werden. Zu den Nahkampfeinheiten gehören unter anderem Krieger, Musketiere und Infanterie.

FERNKAMPFEINHEITEN

Fernkampfeinheiten können Gegner auf angrenzenden und weiter entfernt liegenden Feldern angreifen. Wie weit eine Fernkampfeinheit schießen kann, hängt von ihrer "Reichweite" ab, die Stärke des Angriffs wird von ihrer "Fernkampfstärke" bestimmt.

Fernkampfeinheiten setzen beim Angriff immer ihre Fernkampffähigkeit ein, selbst gegen angrenzende Feinde. Die Nahkampfstärke einer Fernkampfeinheit kommt nur dann zum Tragen, wenn sie von einer anderen Einheit angegriffen wird.

BELAGERUNGSEINHEITEN

Dies sind "schwere" Fernkampfeinheiten, die Bonusse erhalten, wenn sie Städte und Bezirke angreifen. Zu den Belagerungseinheiten gehören unter anderem das Katapult und die Bombarde.

KAVALLERIE-ABWEHREINHEITEN

Kavallerie-Abwehreinheiten sind mit Piken und Speeren bewaffnet, sodass sie Bonusse im Kampf gegen leichte und schwere Kavallerie erhalten.

LEICHTE KAVALLERIEEINHEITEN

Einheiten wie der Reiter gelten als leichte Kavallerieeinheiten. Diese Einheiten dienen zum Flankieren des Gegners und ignorieren daher die Kontrollzone. Zudem sind sie die schnellsten Landeinheiten im Spiel.

SCHWERE KAVALLERIEEINHEITEN

Diese Einheiten sind ebenfalls sehr schnell und auch sie ignorieren die Kontrollzone. Sie sind aber schwerer gepanzert als leichte Kavallerieeinheiten. Unter anderem zählen der Ritter und der schwere Streitwagen als schwere Kavallerieeinheiten.

MARINEEINHEITEN

Marineeinheiten können sich durch Meeresfelder bewegen, nicht aber über Landfelder. Je nach Typ und technologischem Fortschritt können Marineeinheiten auf Küstenfelder beschränkt sein. Es gibt vier Arten von Marineeinheiten: Nahkampf-, Fernkampf-, Räuber- und Trägereinheiten.

SEE-NAHKAMPF

Dies sind die Standard-Marineeinheiten, sie können Fernkampf- und Trägereinheiten angreifen und Städte einnehmen. Zu den See-Nahkampfeinheiten zählen die Karavelle und die Galeere.

SEE-FERNKAMPF

See-Fernkampfeinheiten erhalten Bonusse bei Angriffen auf Bezirk-Verteidigungen. In diese Kategorie fallen die Quadrireme und das Kriegsschiff.

MARINE-RÄUBER

Marine-Räubereinheiten besitzen in späteren Zeitaltern Tarnung, außerdem können alle Räuber bei Angriffen Gold plündern. Zu den Räubereinheiten zählen der Freibeuter und das Unterseeboot.

SEETRÄGER

Diese speziellen Marineeinheiten dienen als mobile Landepiste auf dem Meer.

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten sind, wie der Name schon sagt, Einheiten, die sich durch die Luft bewegen. In späteren Zeitaltern sind sie extrem wichtig, denn die Lufthoheit entscheidet in modernen Kriegen oft über Sieg und Niederlage.

KAMPFFLIEGER

Diese Einheiten erhalten Bonusse gegen Bomber.

BOMBER

Diese Einheiten funktionieren wie Belagerungseinheiten. Sie erhalten Bonusse gegen Städte und Bezirk-Verteidigungen und können Modernisierungen "plündern".

AKTIONSLISTE VON EINHEITEN

Ist eine Einheit aktiv, stehen ihr eine oder mehrere Aktionen zur Wahl. Um eine Aktion auszuführen, muss man das entsprechende Aktionssymbol mit dem Links- oder Rechts-Knopf auswählen und mit dem A-Knopf bestätigen

Eine Eskorte bilden: Hiermit können zwei Einheiten verschiedener Typen (z. B. eine Militär- und eine Zivileinheit oder eine Militär- und eine Unterstützungseinheit) zusammengeschlossen und als eine Einheit bewegt werden.



An Ort bewegen: Bewegt die aktive Einheit auf das gewählte Feld.



Ausruhen: Die Einheit bleibt inaktiv, bis sie einen neuen Befehl erhält. Sie wird in der nächsten Runde also nicht automatisch aktiviert.



Verschanzen: Die Einheit bleibt inaktiv, bis sie einen neuen Befehl erhält. Sie erhält einen Verteidigungsbonus.



Bis zur Heilung verschanzen: Die Einheit bleibt inaktiv, bis sie wieder vollständig geheilt ist. Sie erhält einen Verteidigungsbonus und jede Runde etwas Gesundheit zurück.



MVW-Schlag – Atomwaffe: Feuert eine Atomwaffe auf das gewählte Feld. Das Ziel und alle umliegenden Felder innerhalb der Wirkungsreichweite der Waffe nehmen dadurch massiv Schaden.



MVW-Schlag – Thermonuklearwaffe: Feuert eine Thermonuklearwaffe auf das gewählte Feld. Das Ziel und alle umliegenden Felder innerhalb der Wirkungsreichweite der Waffe nehmen dadurch massiv Schaden.



Neue Basis zuweisen: Verlegt eine Lufteinheit in eine andere Stadt.



Fernangriff: Führt einen Fernkampf-Angriff auf das gewählte Feld aus.



Plünderung: Befiehlt der Einheit, die Modernisierung in ihrem Feld zu zerstören. Die Modernisierung, die Straße oder das Gebäude muss erst repariert werden, bevor sie bzw. es wieder benutzt werden kann.



Stadt gründen: Befiehlt einem Siedler, auf dem aktuellen Feld eine neue Stadt zu gründen. Der Siedler wird durch diese Aktion verbraucht.



Große Persönlichkeit aktivieren: Beim Aktivieren einer große Persönlichkeit wird deren spezielle Fähigkeit ausgelöst. Welche Fähigkeit das ist, hängt von der Art der Persönlichkeit ab. Je nach Persönlichkeit kann sie ein- oder mehrmals aktiviert werden.



Automatisch erkunden: Die Einheit erkundet automatisch nicht aufgedeckte Kartenbereiche, bis sie einen neuen Befehl erhält.



Abbrechen: Hebt den zuletzt gegebenen Befehl auf. Das ist vor allem dann nützlich, wenn man versehentlich eine falsche Aktion in eine Befehlskette einfügt.



Aufwecken: Weckt eine Einheit auf, die sich ausruht.



Löschen: Die aktive Einheit wird dauerhaft aufgelöst. Als Ausgleich gibt es einen kleinen Goldbetrag.

FORTBEWEGUNG

In einer Partie *Civilization VI* verbringt man viel Zeit damit, Einheiten über die Karte zu bewegen. Militäreinheiten erkunden das Land oder kämpfen gegen benachbarte Zivilisationen. Handwerker bauen Modernisierungen für Städte. Siedler gründen an aussichtsreichen Orten neue Städte.

Im Folgenden wird erklärt, nach welchen Regeln Marine- und Landeinheiten bewegt werden. Lufteinheiten haben wiederum ganz eigene Bewegungsregeln, da diese Einheiten aber erst spät im Spiel auftauchen, behandeln wir sie im Abschnitt "Fortgeschrittene Spielkonzepte".

WIE MAN EINE EINHEIT BEWEGT

LINKER STICK & A-KNOPF

Ist eine Einheit gewählt kann sie durch das Bewegen des linken Sticks und das Drücken des A-Knopfs auf ein beliebiges Feld auf der Karte bewegt werden.

BEWEGUNGSMODUS

Der Bewegungsmodus ist immer als Standard aktiv, wenn eine Einheit ausgewählt wird. Die Einheit wird bewegt, indem mit dem linken Stick das Zielfeld ausgewählt und mit dem A-Knopf bestätigt wird.

ZULÄSSIGE UND UNZULÄSSIGE BEWEGUNGEN

Ist das Zielfeld für die Einheit aus irgendeinem Grund unzulässig, kann der Bewegungsbefehl nicht erteilt werden (etwa, wenn man versucht, eine Landeinheit auf einen Berg zu bewegen).

Ist das Zielfeld aber zulässig, bewegt sich die Einheit darauf zu, bis sie keine Fortbewegungspunkte mehr hat. Reichen die Punkte nicht aus, um das Feld zu erreichen, setzt die Einheit ihren Weg in der nächsten Runde automatisch fort.

BEWEGUNGSBEFEHLE ÜBER MEHRERE RUNDEN

Benötigt eine Einheit mehrere Runden, um ihr Ziel zu erreichen, wird sie jede Runde den kürzesten Weg wählen und sich weiterbewegen, bis sie das Zielfeld erreicht.

Wird es für die Einheit unmöglich, das Zielfeld zu erreichen, etwa weil sich durch Erkundung ergibt, dass sie sich über ein Ozeanfeld bewegen muss und die Einheit nicht gewassert werden kann, oder weil sich inzwischen eine andere Einheit auf das Zielfeld bewegt hat, bleibt die Einheit stehen und wartet auf neue Befehle.

Die Befehle von Einheiten können jederzeit geändert werden, indem man sie anwählt und ihnen entweder neue Befehle erteilt oder auf das "Abbrechen"-Symbol klickt.



FORTBEWEGUNGSPUNKTE

Alle Einheiten haben eine bestimmte Zahl an Fortbewegungspunkten (FP), mit denen sie sich jede Runde bewegen können. Sind die FP aufgebraucht, kann sich die Einheit erst in der nächsten Runde wieder bewegen (das gilt nicht für einige spezielle Einheiten, die von anderen Einheiten transportiert werden).

Die meisten frühen Landeinheiten haben 2 FP, Kavallerie und Marineeinheiten haben mehr.

FORTBEWEGUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Einheiten geben FP aus, um Felder zu betreten. Das Terrain des Felds bestimmt dabei, wie viele FP eine Bewegung kostet. Kurz gesagt: Es kostet nichts, ein Feld zu verlassen, FP werden nur ausgegeben, um andere Felder zu betreten.

Näheres zu den FP-Kosten im Abschnitt zu Terrain. Allgemein gilt aber, dass es 1 FP kostet, um Grasland oder Ebenen zu betreten, bei Wäldern und Regenwald kostet es 2 FP. Um einen Fluss zu überqueren, sind 3 FP nötig (es sei denn, es gibt eine Brücke).

Hat eine Einheit alle FP ausgegeben oder kostet es mehr FP, das gewünschte Feld zu betreten, als die Einheit übrig hat, bleibt sie stehen.

STRASSEN

Durch Straßen werden in verbündetem oder neutralem Terrain die Malusse für die Bewegung von Einheiten reduziert oder sogar ganz aufgehoben. Bewegt sich eine Einheit von einem Feld mit einer Straße zu einem anderen Feld mit einer Straße, kostet sie das nur einen Bruchteil der normalen Bewegungskosten. Solange eine Einheit noch FP hat, kann sie sich weiter entlang einer Straße bewegen.



UNZULÄSSIGE BEWEGUNGEN

Bestimmte Felder sind für bestimmte Einheiten tabu. Eine Marineeinheit kann zum Beispiel keine Landfelder betreten (außer Städte), eine Landeinheit kann sich nicht auf Berge oder Ozeanfelder bewegen. Ist ein Feld für eine Einheit gesperrt, kann sie auch nicht dorthin befehligt werden. Sollte sich erst während der Bewegung herausstellen, dass das Zielfeld für die Einheit gesperrt ist, hält die Einheit an und erwartet neue Befehle.

STAPELLIMIT

Bis zum Industriezeitalter kann immer nur eine Einheit jedes Typs (Kampf-, Zivil-, Unterstützungs- und Handelseinheit) ihre Bewegung auf einem bestimmten Feld beenden. Es ist aber möglich, dass sich eine Kampf-, eine Zivil- und eine Unterstützungseinheit auf demselben Feld befinden.



Eine Einheit kann sich durch eine andere Einheit bewegen, solange sie genügend Bewegungspunkte hat, um die Bewegung auszuführen, und nicht auf demselben Feld wie die andere Einheit stehen bleibt.

Nach der Erforschung der Nationalismus-Ausrichtung können Einheiten kombiniert werden. Weitere Informationen dazu im Abschnitt "Korps und Armeen".

BEWEGUNG IM KAMPF

ANGRIFFSBEFEHLE

Wird eine Einheit auf das Feld einer gegnerischen Einheit bewegt, gilt das im Allgemeinen als Angriffsbefehl. Handelt es sich bei der bewegten Einheit um eine, die nicht kämpft, bleibt sie stehen und wartet auf neue Befehle.

KONTROLLZONEN

Kampfeinheiten besitzen eine Kontrollzone, die sich über die Felder um sie herum erstreckt. Bewegt sich eine Einheit in die Kontrollzone eines Gegners, kostet sie das ihre gesamten verbleibenden FP. Kavallerieeinheiten sind hiervon ausgenommen, denn sie sind schnell genug, um dem Feind zu entgehen.

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 Marineeinheiten ausgebildet werden, die Ozean-Geländefelder betreten und so die Welt erkunden können. Eisfelder sind für Marineeinheiten nicht zugänglich.

LANDEINHEITEN ZU WASSER LASSEN

Zu Beginn des Spiels können sich Landeinheiten nicht über Wasserfelder bewegen. Mit der Technologie Segeln können sich Handwerker auf Küstenfelder bewegen, und mit Schiffsbau können alle Einheiten zu Wasser gelassen werden. Dazu muss eine Einheit nur auf ein Wasserfeld bewegt werden. Wird eine Einheit gewassert, verbraucht das ihre gesamten noch verbleibenden FP (gilt nicht für Norwegen oder wenn Einheiten über eine Küstenstadt oder einen Hafenbezirk zu Wasser gelassen werden).



Im Wasser sind Landeinheiten sehr langsam und hilflos. Sie können nicht kämpfen und sind daher für feindliche Marineeinheiten leichte Beute. Entsprechend sollte man zu Wasser gelassene Einheiten immer durch Marineeinheiten schützen.

Befindet sich eine zu Wasser gelassene Einheit neben einem Landfeld, kann sie an Land befehligt werden.

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 vier verschiedene Arten des Kampfs: Nahkampf, Fernkampf, Seekampf und Luftkampf. Die ersten beiden finden das gesamte Spiel über statt, für Luftkämpfe muss jemand aber zunächst die Technologie Luftfahrt erforschen.

Da Luftkämpfe erst so spät im Spiel auftauchen, muss man sich zu Beginn noch nicht mit ihnen befassen. Luftkämpfe werden in einem eigenen Abschnitt unter "Fortgeschrittene Spielkonzepte" beschrieben.

KRIEG ERKLÄREN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einer anderen Zivilisation den Krieg zu erklären, die sowohl vom Spieler als auch von den KI-Gegnern genutzt werden können.

ÜBER DIPLOMATIE DEN KRIEG ERKLÄREN

Es ist möglich, einer anderen Zivilisation über das Diplomatie-Menü (siehe entsprechender Abschnitt) den Krieg zu erklären. Um einem Stadtstaat den Krieg zu erklären, wählt man ihn im Stadtstaat-Menü innerhalb des Menüs auf der rechten Seite und berührt „Krieg erklären“. Es gibt zwei Arten von Kriegserklärungen: "Überraschungskrieg" und "Formeller Krieg".



EINEN ÜBERRASCHUNGSKRIEG ERKLÄREN

Ein Überraschungskrieg bedeutet, dass es keine Denunzierung oder einen sonstigen Kriegsgrund gab. Überraschungskriege haben einen höheren Kriegstreiber-Malus als formelle Kriegserklärungen. Zudem wiegen Überraschungskriege in späteren Zeitaltern diplomatisch schwerer als in früheren Zeitaltern.



EINEN FORMELLEN KRIEG ERKLÄREN

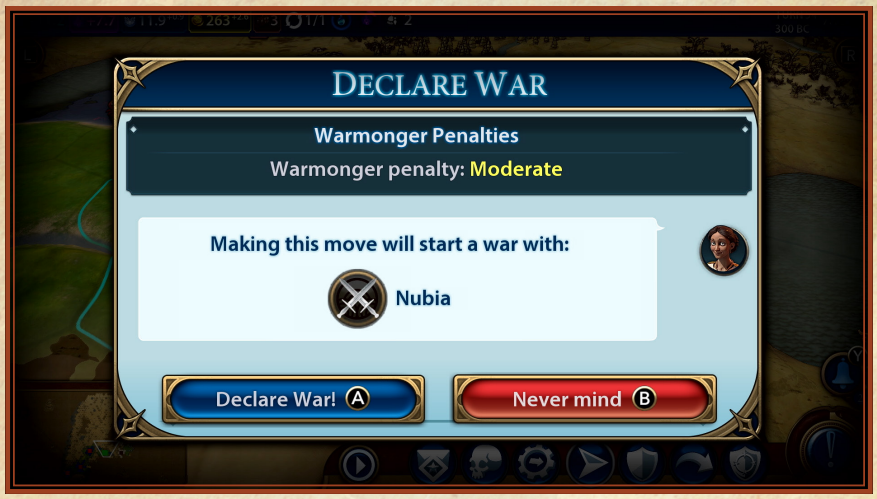
Einen formellen Krieg zu erklären, dem eine Denunzierung vorausgegangen ist, gilt als "zivilisierter". Zwar sehen andere Zivilisationen das noch immer als Kriegstreiberei, der Malus fällt aber nicht so drastisch aus wie bei einem Überraschungskrieg.

Der Kriegstreiber-Malus lässt sich reduzieren, wenn es einen Grund für den Krieg gibt. Wurde man zum Beispiel von einer anderen Zivilisation "hintergangen", gibt es einen "Casus Belli", einen Grund für den Krieg. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, über die ein Casus Belli ausgelöst wird. So gilt es als Kriegsgrund, wenn eigene Städte zu fremden Religionen konvertiert werden, wenn ein verbündeter Stadtstaat angegriffen wird oder wenn Städte eines Verbündeten erobert wurden.



EINE ANDERE EINHEIT ANGREIFEN

Einheiten können befehligt werden, eine Einheit einer anderen Zivilisation anzugreifen. Wurde noch kein Krieg erklärt, taucht ein Fenster auf, in dem man bestätigen muss, dass man die Zivilisation (oder den Stadtstaat) wirklich angreifen will; tut man das, wird der Angriff ausgeführt und es wird Krieg erklärt. Andernfalls wird der Angriff abgebrochen.



DAS GEBIET EINER ANDEREN ZIVILISATION BETRETEN

Im frühen Spiel können sich Einheiten frei durch das Gebiet anderer Zivilisationen bewegen. Das ändert sich mit der Erforschung der "Frühes Reich"-Ausrichtung. Danach gilt es als Kriegshandlung, das Gebiet einer anderen Zivilisation zu betreten (sofern kein "Offene Grenzen"-Abkommen besteht). In diesem Fall erscheint vor der Bewegung ein Fenster, in dem man die Bewegung bestätigen muss.

KRIEGSERKLÄRUNGEN DURCH GEGNER

Es ist jederzeit möglich, dass andere Zivilisationen oder Stadtstaaten dem Spieler den Krieg erklären. In diesem Fall erscheint ein Fenster oder der gegnerische Anführer erklärt persönlich den Krieg. Näheres dazu im Abschnitt "Diplomatie".

Barbaren befinden sich immer im Krieg mit dem Spieler und müssen daher nicht den Krieg erklären.

EINEN KRIEG BEENDEN

Kriege enden automatisch, wenn eine der Seiten besiegt wird, weil sie ihre letzte Stadt verloren hat. Alternativ kann der Krieg auch mit diplomatischen Mitteln beendet werden. Beide Seiten können diplomatische Verhandlungen beginnen. Näheres dazu im Abschnitt "Diplomatie".

Mit Barbaren kann nicht verhandelt werden, mit ihnen befindet man sich immer im Krieg.

WELCHE EINHEITEN KÖNNEN KÄMPFEN?

Militärische Einheiten können Einheiten des Gegners angreifen. Zivileinheiten wie Handwerker, Siedler und Große Persönlichkeiten können nicht angreifen. Werden sie angegriffen, wenn sie allein unterwegs sind, werden Handwerker und Siedler gefangen genommen und Große Persönlichkeiten zurück in ihr Gebiet geschickt. Handwerker können vom ursprünglichen Besitzer befreit werden, wenn sie zuvor gefangen genommen wurden. Unterstützungseinheiten wie der Rammbock oder der Belagerungsturm können nicht angreifen, aber mit ihnen gruppierte Einheiten unterstützen. Werden Unterstützungseinheiten angegriffen, wenn sie allein unterwegs sind, werden sie zerstört. Städte können feindliche Einheiten angreifen, die sich in Reichweite ihres Fernkampfangriffs befinden, und Kampfeinheiten können Städte attackieren.

KAMPFSTATISTIKEN VON EINHEITEN

Die Fähigkeiten von Militäreinheiten werden durch ihre Kampfstatistiken bestimmt. Es gibt fünf grundlegende Kampfstatistiken:



NAHKAMPFSTÄRKE

Alle Militäreinheiten haben diese Statistik. Nahkampfeinheiten nutzen ihre Nahkampfstärke, um anzugreifen oder sich zu verteidigen. Fernkampfeinheiten nutzen ihre Nahkampfstärke nur, um sich zu verteidigen.

TREFFERPUNKTE

Die Gesundheit einer Einheit wird in "Trefferpunkten" angegeben. Ist eine Einheit unverletzt, hat sie 100 Trefferpunkte. Nimmt sie Schaden, verliert sie Trefferpunkte. Fallen die Trefferpunkte auf 0, wird die Einheit zerstört. Außerhalb des Kampfs können Einheiten Gesundheit zurückerhalten.

FERNKAMPFSTÄRKE
Nur Einheiten, die Fernkampfangriffe durchführen können, haben diese Statistik. Die Fernkampfstärke wird im Angriff verwendet.

ANGRIFFSREICHWEITE
Nur Einheiten, die Fernkampfangriffe durchführen können, haben diese Statistik. Sie gibt die Entfernung in Feldern an, bis zu der die Einheit angreifen kann (sofern sie die feindliche Einheit sehen kann).

BOMBARDIERUNGSSTÄRKE
Nur Einheiten, die Fernkampfangriffe durchführen können, haben diese Statistik. Sie wird für Angriffe auf Bezirke verwendet und unterscheidet sich daher von der Fernkampfstärke.

NAHKAMPF
Ein Nahkampf findet statt, wenn eine Nahkampfeinheit (jede Militäreinheit, die nicht über Fernkampf- oder Bombardierungsstärke verfügt) eine feindliche Einheit oder Stadt angreift. Dabei ist es unerheblich, ob der Gegner ein Fernkämpfer ist oder nicht; solange der Angreifer nicht über Fernkampf verfügt, kommt es zu einem Nahkampf.

KAMPFSTÄRKE
Bekämpfen sich zwei Einheiten im Nahkampf, wird das Ergebnis vom Verhältnis der Kampfstärke bestimmt. Kämpft eine starke Einheit gegen eine schwache, wird die starke Einheit deutlich mehr Schaden anrichten und den Feind vielleicht sogar vernichten.

Es gibt allerdings verschiedene Faktoren, die sich auf die Kampfstärke einer Einheit auswirken. Viele Einheiten erhalten zum Beispiel "Verteidigungsbonusse", wenn sie in Wald- oder Hügelfeldern angegriffen werden oder wenn sie sich zuvor verschanzt haben. Einige Einheiten erhalten auch einen Bonus, wenn sie gegen bestimmte Einheitentypen kämpfen – (Speerkämpfer bekommen beispielsweise einen Bonus gegen berittene Einheiten). Außerdem kann die Kampfstärke durch Verletzungen (fehlende Trefferpunkte) geschwächt werden. Näheres dazu im Abschnitt "Kampfbonusse".

Mithilfe der Kampf-Informationstabelle (siehe unten) lässt sich die Stärke von zwei gegeneinander kämpfenden Einheiten bestimmen.

MEHRERE EINHEITEN IM KAMPF
Einheiten erhalten einen "Flankierungsbonus" für jede verbündete Einheit, die sich neben der angegriffenen feindlichen Einheit befindet. Durch Beförderungen und Sozialpolitiken können Einheiten neben dem normalen Flankierungsbonus weitere Bonusse erhalten. Sind genug Einheiten beteiligt, können diese Bonusse extrem mächtig werden.

KAMPFVORSCHAU

Bewegt man bei einer aktiven Einheit mit dem linken Stick die Bewegungsauswahl auf eine feindliche Einheit und drückt den A-Knopf, erscheint die Kampfvorschau, die den wahrscheinlichen Kampfverlauf zwischen diesen beiden Einheiten widerspiegelt. Dabei wird rechts die modifizierte Kampfstärke der eigenen Einheit angezeigt und links die des Gegners. Das Feld unten zeigt das wahrscheinliche Ergebnis des Kampfs an. Die Balken in der Mitte verraten, wie viel Schaden die Einheiten jeweils nehmen werden.



EINEN NAHKAMPFANGRIFF DURCHFÜHREN

Die angreifende Einheit leitet die Attacke ein, indem sie versucht, sich auf das Feld des Gegners zu bewegen. Der Angreifer kann keinen Nahkampfangriff einleiten, wenn er sich nicht auf das Feld des Gegners bewegen kann. Ein Speerkämpfer kann also eine Galeere nicht angreifen, da er das Feld nur gewassert betreten kann.

AUSGANG VON NAHKÄMPFEN

Am Ende eines Nahkampfs können beide Einheiten Schaden erlitten und so Trefferpunkte verloren haben. Fallen die Trefferpunkte einer Einheit auf 0, wird sie vernichtet.

Wurde der Verteidiger im Nahkampf vernichtet, der Angreifer hat aber überlebt, bewegt sich die angreifende Einheit auf das Feld des Verteidigers und nimmt dabei Nicht-Militäreinheiten auf diesem Feld gefangen. Überlebt der Verteidiger, bleibt er auf seinem Feld, zusammen mit sämtlichen anderen Einheiten, die sich vor dem Kampf auf diesem Feld befunden haben.

Die meisten Einheiten verbrauchen ihre gesamten FP, wenn sie angreifen. Einige Einheiten können sich nach dem Kampf aber auch noch bewegen, sofern sie den Kampf überlebt und noch FP übrig haben.

Überleben Einheiten Kämpfe, erhalten sie Erfahrungspunkte (EP), die eingesetzt werden können, um der Einheit Beförderungen zu kaufen.

FERNKAMPF

Einige Einheiten, wie etwa Bogenschützen, setzen Fernkampf ein, wenn sie angreifen. Solche Einheiten haben zwei wichtige Vorteile gegenüber Nahkampfeinheiten: Zum einen können sie Gegner angreifen, die sich nicht auf einem benachbarten Feld befinden, und zum anderen nehmen sie bei einem Angriff keinen Schaden. Fernkampfeinheiten sind allerdings meist recht schwach im Nahkampf.



FERNKAMPFSTÄRKE

Jede Einheit, die Fernkampf einsetzen 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 Fernkampfangriffs zu sehen, muss man wie beim Nahkampf das Feld auf dem sich die gegnerische Einheit befindet mit dem linken Stick auswählen und den Angriff mit dem A-Knopf einleiten. Dann erscheint die Kampfvorschau, die mögliche Verluste beim Ziel anzeigt, wenn es von der aktiven Einheit angegriffen wird.

REICHWEITE

Der Reichweite-Wert einer Einheit bestimmt die Entfernung, aus der die 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.

SICHTWEITE
In der Regel muss eine Fernkampfeinheit ihr Ziel "sehen" können, um es anzugreifen. Befindet sich zwischen den beiden Einheiten blockierendes Gelände, wie etwa ein Berg-, ein Hügel- oder ein Waldfeld, ist das Ziel nicht zu sehen. Einheiten können immer in Felder hineinsehen, auch wenn sie blockierendes Gelände enthalten, aber nicht über blockierendes Gelände hinweg. Einheiten auf Hügeln können über blockierendes Gelände auf weiter entfernte Felder blicken, es sei denn, auf dem benachbarten Feld befindet sich ein Wald oder Regenwald auf einem Hügel. Fliegende Einheiten können immer über blockierendes Gelände blicken.

Die meisten Einheiten haben eine Sichtweite von 2 Feldern.

EINEN FERNKAMPFANGRIFF DURCHFÜHREN
Ist eine Fernkampfeinheit aktiv, greift sie an, wenn eine gegnerische Einheit mit dem linken Stick ausgewählt und der Kampf mit dem A-Knopf eingeleitet wird. In dem daraufhin folgenden Kampfvorschaufenster muss der Angriff dann noch bestätigt werden

AUSGANG VON FERNKAMPFANGRIFFEN
Am Ende eines Fernkampfangriffs kann das Ziel keinen oder etwas Schaden erlitten haben oder vernichtet worden sein. Bei Fernkampfangriffen sollte man stets bedenken, dass der Angreifer keinen Schaden erleidet. Anders als beim Nahkampf bewegt sich eine Fernkampfeinheit nicht auf das entsprechende Feld, wenn die angegriffene Einheit vernichtet wurde.

Die am Kampf beteiligten Einheiten können Erfahrungspunkte (EP) erhalten. Näheres dazu im Abschnitt "Beförderungen".

KAMPFBONUSSE
Einheiten können im Kampf verschiedene Bonusse erhalten, etwa aufgrund des Geländes, auf dem sie stehen, durch Verschanzen oder durch andere Umstände. Einige Bonusse gelten nur für den Angreifer, einige nur für den Verteidiger und einige für beide Einheiten.

GELÄNDEBONUSSE
Bei Angriffen auf den Gegner sollte man stets das Gelände beachten. Verteidiger in Wäldern, in Regenwäldern und auf Hügel erhalten wichtige Verteidigungsbonusse. Angreifer erhalten zudem einen Malus, wenn sie über einen Fluss hinweg angreifen.

Näheres dazu im Abschnitt "Gelände".

FESTUNGEN
Wurde die Technologie Militärtechnik erforscht, können auf verbündeten oder neutralen Feldern Festungen gebaut werden. Diese Modernisierung bietet einen hohen Verteidigungsbonus. Festungen können allerdings nicht in feindlichem Gebiet errichtet werden.

VERSCHANZEN

Viele Einheiten haben die Fähigkeit, sich zu verschanzen. Die Einheit errichtet dann provisorische Verteidigungsanlagen auf ihrem Feld, durch die sie einen Verteidigungsbonus erhält, der sich zwei Runden lang jede Runde erhöht. So ist die Einheit deutlich schwerer zu besiegen. Das Verschanzen funktioniert aber nur in der Verteidigung, bewegt sich die Einheit oder greift an, geht der Bonus verloren.

Hat sich eine Einheit verschanzt, wird sie nicht aktiviert. Sie muss direkt angewählt und aktiviert werden.

Welche Einheiten können sich verschanzen?

Die meisten Nah- und Fernkampfeinheiten können sich verschanzen. Zivil-, Reiter-, Marine-, Panzer- und Lufteinheiten können sich dagegen nicht verschanzen, sie haben die Option, sich "auszuruhen", was bedeutet, dass sie inaktiv bleiben, bis sie von Hand angewählt oder angegriffen werden. Sie erhalten dadurch aber keinen Verteidigungsbonus.

Bonus durch Verschanzen

Wie groß der Bonus ausfällt, hängt davon ab, wie lange die Einheit schon verschanzt ist. Die Einheit erhält in der Runde, in der sie sich verschanzt, einen kleinen Bonus, und einen größeren in allen weiteren Runden.

SEEKAMPF

Genau wie an Land gibt es auch auf dem Meer Militär- und Zivileinheiten. Bei den Militäreinheiten wird auch zwischen Nah- und Fernkämpfern unterschieden. Angriffe mit diesen Einheiten laufen genauso ab wie Angriffe mit ihren Pendants an Land.



Es gibt allerdings Marineeinheiten aus späteren Zeitaltern, die gesondert besprochen werden müssen: der Träger, der Raketenkreuzer und Unterseeboote. Sie alle besitzen spezielle Fähigkeiten. Der Träger kann zum Beispiel Lufteinheiten transportieren, der Raketenkreuzer kann Atomwaffen abschießen und Unterseeboote sind für Einheiten, die sich nicht direkt neben ihnen befinden, unsichtbar.

STADTKAMPF

Städte sind große und wichtige Ziele, die, wenn sie befestigt und von Einheiten verteidigt werden, auch nur schwer einzunehmen sind. Schafft man es, eine Stadt einzunehmen, bringt das aber auch viele Vorteile mit sich und andere Zivilisationen können nur ausgeschaltet werden, indem man ihre gesamten Städte einnimmt oder zerstört. Kann man so genug gegnerische Spieler ausschalten, erringt man einen Herrschaftssieg. Näheres dazu im Abschnitt "Sieg".



KAMPFSTATISTIKEN VON STÄDTEN

Garnisons-Verteidigungsstärke

Städte haben genau wie Einheiten eine Kampfstärke. Sie hängt von der Größe der Stadt und dem Ort ab, an dem sie errichtet wurde (Städte auf Hügeln erhalten hier einen Bonus). Zudem haben Verteidigungsanlagen wie Mauern, die in der Stadt gebaut wurden, Auswirkungen auf ihre Kampfstärke.

Die Kampfstärke der Stadt gilt sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf. Während des Kampfs kann eine Stadt durch gegnerische Angriffe Trefferpunkte verlieren, ihre Kampfstärke bleibt allerdings unverändert, ganz gleich, wie viel Schaden die Stadt auch nimmt.

Gesundheit von Städten

Eine Stadt hat 200 Trefferpunkte. Durch Angriffe verliert sie Trefferpunkte. Fallen sie auf 0, kann eine feindliche Nahkampfeinheit die Stadt erobern, indem sie sich auf ihr Feld bewegt. Der Eroberer kann nun entscheiden, ob er die Stadt behalten oder zerstören will. Dabei sollte man allerdings bedenken, dass es andere Zivilisationen nicht gutheißen, wenn man Städte zerstört.

STÄDTE MIT FERNKAMPFEINHEITEN ANGREIFEN

Um eine Stadt mit einer Fernkampfeinheit zu attackieren, muss die Einheit so bewegt werden, dass sich die Stadt in Reichweite der Einheit befindet. Dann genügt ein Rechtsklick auf die Stadt. Je nachdem, wie stark der Angriff ist, verliert die Stadt Trefferpunkte. (Die angreifende Einheit nimmt keinen Schaden.) Eine Fernkampfeinheit kann eine Stadt allerdings nicht unter 1 TP bringen. Eine Stadt muss also durch eine Nahkampfeinheit eingenommen werden.

STÄDTE MIT NAHKAMPFEINHEITEN ANGREIFEN

Greift eine Nahkampfeinheit eine Stadt an, können sowohl die Stadt als auch die Einheit Schaden nehmen. Allerdings ist es für die Kampfstärke einer Stadt unerheblich, wie viele TP sie schon verloren hat.

GARNISONSEINHEITEN IN STÄDTEN

Die Verteidigung einer Stadt kann verbessert werden, indem man Einheiten als Garnison in die Stadt zieht. Die Stadt erhält dann einen Teil der Kampfstärke der Einheit. Die Garnisonseinheit nimmt bei Angriffen auf die Stadt keinen Schaden, sie wird aber vernichtet, wenn die Stadt eingenommen wird.



Eine Einheit, die in einer Stadt stationiert wurde, kann Gegner in angrenzenden Feldern attackieren, allerdings verliert die Stadt dann ihren Garnisonsbonus. Nahkampfeinheiten nehmen ganz normal Schaden, wenn sie aus Städten heraus angreifen.

MIT STÄDTEN GEGNER ANGREIFEN

Hat eine Stadt Mauern gebaut, erhält sie eine Fernkampfstärke, die ihrer normalen Kampfstärke entspricht. Sie kann dann eine Einheit angreifen, die sich in Reichweite befindet. Die Fernkampfstärke von Städten sinkt nicht, wenn sie Schaden nehmen.

BESCHÄDIGTE STÄDTE "HEILEN"

Eine Stadt erhält jede Runde etwas "Gesundheit" zurück, selbst im Kampf, solange eine Versorgungslinie besteht. Dazu muss es ein angrenzendes Feld geben, das sich nicht in der Kontrollzone eines Gegners befindet. Hat die Stadt eine Mauer, kann sie nur über das Produktionsmenü repariert werden, und das auch nur, wenn sie drei Runden lang keinen Schaden genommen hat.

STÄDTE EINNEHMEN

Fallen die Trefferpunkte einer Stadt auf 0, kann sich eine feindliche Einheit in die Stadt bewegen, unabhängig davon, ob sich noch Einheiten in der Stadt befinden oder nicht. Dadurch wird die Stadt eingenommen. Der Angreifer kann sich dann in der Regel entscheiden, ob er die Stadt übernehmen oder zerstören will. Ganz egal, für welche Option er sich entscheidet, die Zivilisation, der die Stadt gehört, wird durch diesen Verlust schwer getroffen. Hauptstädte von Zivilisationen können nur übernommen und nicht zerstört werden.

Näheres dazu im Abschnitt "Städte".

BELAGERUNGSEINHEITEN

Bestimmte Fernkampfeinheiten gelten als Belagerungswaffen, wie etwa Katapulte oder Bombarden. Diese Einheiten erhalten Kampfbonusse, wenn sie Städte angreifen. Sie sind allerdings sehr anfällig für Nahkampfangriffe und sollten daher durch Nahkampfeinheiten geschützt werden.

Belagerungseinheiten sind sehr wichtig, denn ohne sie sind gut befestigte Städte nur sehr schwer einzunehmen!



GROSSE GENERÄLE

Große Generäle sind Große Persönlichkeiten, die das Kriegshandwerk beherrschen. Sie verleihen allen verbündeten Einheiten innerhalb eines Felds Kampfbonusse, und zwar sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Große Generäle sind keine kämpfenden Einheiten und können daher zum Schutz zusammen mit einer Kampfeinheit bewegt werden. Betritt ein Gegner das Feld, auf dem sich ein Großer General befindet, wird dieser zurück zu deiner Hauptstadt geschickt.

Durch einen Großen General erhalten alle verbündeten Landeinheiten innerhalb von 2 Feldern um den General +1 Bewegung und +5 Kampfstärke. Außerdem haben Große Generäle eine einmal einsetzbare "Zur Ruhe setzen"-Fähigkeit, die vom jeweiligen General abhängt. Sun Tzu erzeugt zum Beispiel ein Großes Literaturwerk namens "Die Kunst des Krieges". Nach dem Einsatz der Fähigkeit verschwindet der General.

Große Generäle verdient man sich durch Großer-General-Punkte. Man erhält sie vor allem durch den Bau von Lagerbezirken, es gibt aber auch andere Wege, an die Punkte zu kommen. Näheres dazu im Abschnitt "Große Persönlichkeiten".

GROSSE ADMIRÄLE

Große Admiräle sind Große Persönlichkeiten, die das Seekriegshandwerk beherrschen. Sie verleihen allen verbündeten Marineeinheiten innerhalb von einem Feld Kampfbonusse, und zwar sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Große Admiräle sind keine kämpfenden Einheiten und können daher zum Schutz zusammen mit einer Kampfeinheit bewegt werden. Betritt ein Gegner das Feld, auf dem sich ein Großer Admiral befindet, wird dieser zurück zu deiner Hauptstadt geschickt.

Durch einen Großen Admiral erhalten alle verbündeten Marineeinheiten innerhalb von 2 Feldern um den Admiral +1 Bewegung und +5 Kampfstärke. Außerdem haben Große Admiräle eine einmal einsetzbare "Zur Ruhe setzen"-Fähigkeit, die vom jeweiligen Admiral abhängt. Themistokles erzeugt zum Beispiel eine Quadrireme. Nach dem Einsatz der Fähigkeit verschwindet der Admiral.

Große Admiräle verdient man sich durch Großer-Admiral-Punkte. Man erhält sie vor allem durch den Bau von Häfen, es gibt aber auch andere Wege, an die Punkte zu kommen. Näheres dazu im Abschnitt "Große Persönlichkeiten".

SCHADEN IM KAMPF

Eine Einheit mit voller Gesundheit hat 100 Trefferpunkte (TP). Nimmt eine Einheit im Kampf Schaden, verliert sie TP. Fallen die TP auf 0, wird die Einheit vernichtet.

Eine Einheit, die Schaden genommen hat, ist schwächer als eine Einheit mit voller Gesundheit, außerdem ist sie leichter zu vernichten. Daher ist es klug, beschädigte Einheiten von der Front abzuziehen und durch andere Einheiten zu ersetzen. So können sich die beschädigten Einheiten erholen, bevor sie wieder in den Kampf eingreifen. Allerdings ist das natürlich nicht immer möglich.

AUSWIRKUNGEN VON SCHADEN

Eine beschädigte Einheit ist im Angriff weniger effektiv als eine frische Einheit. Je mehr Schaden eine Einheit genommen hat, desto niedriger ihre Fern- und Nahkampfstärke und desto geringer der Schaden, den der Gegner erleidet.

SCHADEN HEILEN

Um Schaden zu heilen, muss eine Einheit eine Runde lang inaktiv bleiben. Wie viel Schaden geheilt wird, hängt davon ab, wo sich die Einheit befindet.

In einer Stadt: Die Einheit heilt 20 TP pro Runde.
In verbündetem Gebiet: Die Einheit heilt 15 TP pro Runde.
In neutralem Gebiet: Die Einheit heilt 10 TP pro Runde.
In feindlichem Gebiet: Die Einheit heilt 5 TP pro Runde.
Es gibt bestimmte Beförderungen, die die Heilung beschleunigen.

SCHADEN HEILEN BEI MARINEEINHEITEN

Marineeinheiten können sich nur in verbündetem Gebiet heilen. Sie erhalten dann 20 TP pro Runde.

DIE SCHALTFLÄCHE "BIS ZUR HEILUNG VERSCHANZEN"

Ist eine Einheit beschädigt, erscheint die Schaltfläche "Bis zur Heilung verschanzen" in der Aktionsliste. Wählt man diese Schaltfläche, verschanzt sich die Einheit und bleibt an ihrer Position, bis sie vollständig geheilt ist. Näheres zu den Vorteilen durch das Verschanzen im Abschnitt "Verschanzen".

ERFAHRUNGSPUNKTE UND BEFÖRDERUNGEN

Eine Einheit, die einen Kampf überlebt, erhält Erfahrungspunkte (EP). Wenn die Einheit genug EP gesammelt hat, könnt Ihr sie ausgeben, um "Beförderungen" für die Einheit zu erhalten. In *Civilization VI* gibt es eine vielfältige Auswahl an Beförderungen. Jede von ihnen bringt einer Einheit spezielle Vorteile im Kampf.

EP DURCH KÄMPFE ERHALTEN

Einheiten erhalten EP, wenn sie Kämpfe überleben. Die Einheit muss den Kampf nicht gewinnen oder eine feindliche Einheit zerstören, um EP zu erhalten; Einheiten erhalten für jeden Kampf EP, den sie überleben.

Im Allgemeinen erhalten Einheiten EP für Kämpfe gegen andere Militäreinheiten oder gegen Städte.

Beschränkung für Barbaren: Hat eine Einheit eine bestimmte EP-Grenze erreicht, erhält sie keine EP für Kämpfe gegen Barbaren mehr.

ANDERE MÖGLICHKEITEN, EP ZU ERHALTEN

Wird eine Einheit in einem Lagerbezirk mit einer Kaserne (bei normalen Einheiten), Stallungen (bei Kavallerieeinheiten) oder anderen Militärgebäuden gebaut, erhält sie automatisch bei Fertigstellung EP. Wie viele EP sie erhält, hängt davon ab, welche Gebäude in dem Bezirk errichtet wurden (Kaserne, Stallungen und Waffenkammer geben jeweils eigene Bonusse). Zudem können Einheiten durch bestimmte Regierungen, Politiken und andere Effekte Bonus-EP erhalten. Aufklärungseinheiten erhalten EP, wenn sie Naturwunder entdecken.

EP AUSGEBEN

Hat eine Einheit genug EP für eine Beförderung gesammelt, erscheint die Schaltfläche "Beförderung verfügbar!", wenn die Einheit aktiv ist (sofern die Einheit noch Fortbewegungspunkte übrig hat). Wählt man diese Schaltfläche, erscheint eine Liste mit allen für die Einheit verfügbaren Beförderungen. Anschließend kann eine Beförderung für diese Einheit wählen. Die EP werden dann ausgegeben und die Einheit erhält sofort die entsprechende Beförderung. Damit ist der Zug der Einheit beendet. Wurde eine Einheit zweimal befördert, kann sie auch benannt werden, indem man die Schaltfläche „Einheit benennen“ wählt.

BEFÖRDERUNGSLISTE

Es gibt Dutzende von Beförderungen in *Civilization VI*. Jede Einheitenklasse (Nahkampf, Kavallerie, Fernkampf usw.) hat einen eigenen Beförderungsbaum. Für einige Beförderungen müssen zunächst andere Beförderungen gewählt werden, bevor sie verfügbar werden.

Ist eine Beförderung für eine Einheit verfügbar, erscheint sie auch in der Beförderungsliste, die nach einem Klick auf "Einheit befördern" auftaucht.

Eine vollständige Liste aller Beförderungen findet sich im entsprechenden Abschnitt der Zivilopädie.

BARBAREN UND STAMMESDÖRFER

Im frühen Spiel – also in den ersten 25 bis 50 Runden – sollten man viel Aufwand in die Erkundung der Spielwelt stecken. Während der Erkundung kann man auf Stammesdörfer und Barbaren stoßen. Stammesdörfer sind etwas Gutes, Barbaren nicht.

STAMMESDÖRFER

Stammesdörfer sind keine großen Zivilisationen, dafür aber Fremden freundlich gesonnen. Durch Stammesdörfer erhält eine Zivilisation einen zufälligen Bonus, wenn eine ihrer Einheiten das Feld mit dem Dorf zum ersten Mal betritt. Danach verschwindet das Dorf.



VORTEILE DURCH STAMMESDÖRFER

Überlebende

Durch das Stammesdorf erhält der Spieler in der nächsten Stadt einen Handwerker oder Händler, oder die Bevölkerung der Stadt wächst.

Wissenschaft

Der Spieler erhält durch das Stammesdorf eine kostenlose Technologie (zum Beispiel Bronzeverarbeitung oder Steinmetzkunst), einen Technologiebonus (50 % der für eine Technologie benötigten Forschung) oder mehrere Technologiebonusse.

Militär

Wird das Dorf von einer verwundeten Einheit erkundet, wird diese geheilt. Unter Umständen erhält die Einheit auch EP oder es erscheint ein kostenloser Späher.

Glauben
Je nach Zeitalter erhält der Spieler eine kleine, mittlere oder große Glaubensmenge.

Schatz
Der Spieler erhält durch das Stammesdorf Gold!

Kultur
Der Spieler erhält durch das Dorf eine kostenlose Reliquie oder ein oder zwei Ausrichtungsbonusse (50 % der für eine Ausrichtung benötigten Kultur).

BARBAREN

Barbaren sind umherziehende Bösewichte, die jede Form der Zivilisation verabscheuen. Sie greifen Einheiten und Städte von Zivilisationen an und plündern Modernisierungen. Sie sind also alles andere als freundlich.

Wächst eine Zivilisation, stellen auch die Barbaren eine immer kleinere Gefahr dar, aber gerade zu Beginn können sie sehr gefährlich sein.

BARBAREN-AUSSENPOSTEN

Barbaren entstehen in Außenposten, die zufällig auf einem Feld auftauchen, das von keiner Einheit eingesehen wird. Jede Barbareneinheit hat ein Heimatlager; wird das Lager zerstört, tauchen in dem Gebiet auch keine neuen Barbaren auf.

Es gibt drei Arten von Barbarenlagern:

Seelager
Ein Lager an der Küste, aus dem Marineeinheiten auftauchen.

Kavallerielager
Ein Lager im Inland, das nahe an einer Pferde-Ressource liegt.

Nahkampflager
Sämtliche anderen Lager.



BELOHNUNGEN FÜR DAS VERNICHTEN EINES AUSSENPOSTENS

Vernichtet man ein Barbarenlager, erhält man dafür etwas Gold. Außerdem ist das Zerstören von Barbarenlagern nötig, um den Bonus für Bronzeverarbeitung zu erhalten, sodass die Technologie schneller erforscht wird. Vor allem aber tauchen keine weiteren Barbareneinheiten mehr in dem Gebiet auf, wenn man ihren Außenposten ausschaltet.

NEUE AUSSENPOSTEN

Barbarenlager können auf jedem neutralen Feld entstehen, das nicht von Einheiten oder Städten der Zivilisationen gesehen wird. Möchte man verhindern, dass Barbarenlager in der Nähe der eigenen Grenzen auftauchen, ist es sinnvoll, die eigenen Grenzen zu erweitern und das Gebiet davor durch die Stationierung von Einheiten auf Hügeln möglichst weit aufzudecken.

BARBARENEINHEITEN

Barbarenaußenposten können fast jede Einheit erschaffen, die im Spiel verfügbar ist, von Kriegern und Speerkämpfern bis zu Feldkanonen und Panzern. Barbaren stehen immer die Einheiten zur Verfügung, die auch den fortschrittlichsten Zivilisationen zur Verfügung stehen.

In jedem Außenposten entsteht zunächst ein Späher, der nach Zielen sucht. Findet der Späher einen Spieler, kehrt er zum Außenposten zurück, der dann Einheiten für eine Invasion oder einen Überfall produziert. Wenn man dann nicht schnell reagiert, steht bald eine Horde von Barbaren an den Grenzen, bereit, das Land zu plündern und Städte zu erobern.

Daher ist es wichtig, das Land vor den eigenen Grenzen regelmäßig nach Barbarenlagern abzusuchen, um sie vernichten zu können, bevor sie zu einer Bedrohung werden.

MARINEEINHEITEN DER BARBAREN

Barbarenlager an der Küste erzeugen Marineeinheiten (auch hier entstehen Einheiten, die auch der fortschrittlichsten Zivilisation zur Verfügung stehen). Diese Einheiten bedrohen die Küste, zerstören Modernisierungen auf See, attackieren hilflose Landeinheiten, die sich zu nah an die Küste wagen,

und belagern mitunter sogar Küstenstädte. Daher benötigt man Marineeinheiten zum Schutz. Noch effektiver ist es natürlich, die Lager an der Küste zu zerstören.

Vorsicht: Trifft ein Barbarenschiff auf eine gewasserte Einheit, wird es sie zerstören!

GEFANGEN GENOMMENE ZIVILEINHEITEN

Trifft eine Barbareneinheit auf eine Zivileinheit wie einen Siedler oder Handwerker, wird sie diese gefangen nehmen. Die Zivileinheit wird dann in das nächste Lager bewegt, sie kann aber von anderen Spielern wieder befreit werden. Daher sollte man sich stets bemühen, gefangene Zivileinheiten schnell zu befreien, bevor es jemand anderes tut!

DAS ENDE DER BARBAREN

Barbaren können bis zum Ende im Spiel auftauchen. Je mehr Gebiet aber in Besitz genommen wird, desto weniger Orte gibt es, an denen die Lager auftauchen können. Wurde die gesamte Welt zivilisiert, verschwinden die Barbaren.

STÄDTE

Städte sind entscheidend für den Erfolg einer Zivilisation. Dort kann man Einheiten ausbilden sowie Bezirke, Gebäude, Wunder und Projekte errichten lassen. Sie ermöglichen es außerdem, neue Technologien und Ausrichtungen zu erforschen und Wohlstand anzuhäufen. Ohne mächtige, günstig gelegene Städte kann man eine Partie nicht gewinnen.

WIE MAN STÄDTE GRÜNDET

Städte werden von Siedlern errichtet. Wenn sich ein Siedler an einem Ort befindet, wo eine Stadt gegründet werden kann, wird die Aktionsschaltfläche „Stadt gründen“ angezeigt. Wählt man diese Schaltfläche, verschwindet der Siedler und wird durch die neue Stadt ersetzt.

WO MAN STÄDTE BAUT

Städte sollten dort gebaut werden, wo es viel Nahrung und Produktion gibt und ein Zugang zu Ressourcen besteht. Es ist zudem gerade im frühen Spielverlauf wichtig, eine Stadt an einem Fluss oder an der Küste zu bauen, da Wasserquellen für das Wachstum der Bevölkerung extrem wichtig sind. Ohne Wasser ist die Bevölkerung zu einer harten Existenz in einer kleinen Stadt verdammt. Städte, die auf Hügeln liegen, erhalten einen Verteidigungsbonus und sind für Gegner schwerer einzunehmen.

Später, wenn Städte aufgrund der stärkeren Besiedlung der Welt nicht mehr so einfach an Wasserquellen gebaut werden können, kann man ihnen mit dem Aquädukt-Bezirk eine Frischwasserquelle schaffen, sofern sich innerhalb von 2 Feldern ein Berg, ein Fluss oder eine Oase befindet. Gründungsorte für Städte müssen also mit Bedacht gewählt werden!

Es gibt eine feste Einschränkung: Städte können nicht innerhalb von 3 Feldern von anderen Städten und nicht direkt an den Stadtgrenzen einer anderen Zivilisation gegründet werden.

DAS STADTBANNER

Das Stadtbanner erscheint auf der Hauptkarte und liefert wichtige Informationen zu der entsprechenden Stadt. So lässt sich anhand des Stadtbanners erkennen, welche Stärke die Stadt besitzt, ob Mauern vorhanden sind, wie viele Runden es noch dauert, bis die Stadt wächst, was die Stadt produziert und welcher Religion sie folgt. Klickt man auf ein Stadtbanner einer anderen Zivilisation, öffnet sich der Diplomatiebildschirm.

DER STADTBILDSCHIRM

Wählt man ein Stadtbanner, öffnet sich der Stadtbildschirm. Hier lässt sich die Steuerung der Stadt "feinjustieren". Auf dem Bildschirm befinden sich die folgenden Elemente:



STADTOPTIONEN

Am unteren Rand des Stadtmenüs finden sich die Schaltflächen „Stadt-Details“, „Geländefeld kaufen“, „Bürger verwalten und „Produktion ändern“.

STADT-DETAILS

Hiermit wird eine hilfreiche Anzeige ein- oder ausgeblendet, in der Details zu allem zu sehen sind, was die Stadt betrifft, wie etwa Bevölkerungswachstum, Annehmlichkeiten, Wohnraum, Gebäude, Bezirke, Wunder und vieles mehr.

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Hier wird das Bevölkerungswachstum angezeigt, einschließlich der produzierten und verbrauchten Nahrungsmenge. Es ist sehr wichtig, dass die Bevölkerung immer ausreichend versorgt ist. Ist zu viel Bevölkerung für die vorhandene Nahrungsmenge in der Stadt, schrumpft die Bevölkerung nach und nach.

ANNEHMLICHKEITEN
Hier wird angezeigt, wie zufrieden die Bevölkerung ist und welche Annehmlichkeiten zur Verfügung stehen. Die Zufriedenheit zeigt an, wie glücklich die Bevölkerung einer einzelnen Stadt ist, was davon abhängt, ob sie die erwarteten Annehmlichkeiten erhält. Für jeweils 2 Bevölkerung ist eine Annehmlichkeit erforderlich, beginnend ab Bevölkerung 3. Eine zufriedene Stadt erhält keine Modifikatoren, eine glückliche Stadt wächst um 10 % schneller und erhält einen Ertragsbonus von 5 %. Bei einer begeisterten Stadt steigen die Bonusse sogar auf 20 % beziehungsweise 10 %. Stehen zu wenige Annehmlichkeiten zur Verfügung, wird die Bevölkerung unzufrieden, sodass der Ertrag sinkt und sich das Wachstum verlangsamt. Bei Unruhen wächst die Stadt gar nicht mehr und es können Partisanen in der Stadt auftauchen.

Annehmlichkeiten lassen sich auf vielerlei Art generieren. Jedes Luxusgut bringt einer Stadt zum Beispiel eine Annehmlichkeit. Wie viele Städte mit einem Luxusgut versorgt werden können, hängt vom aktuellen Zeitalter ab. Die Arena, die im Unterhaltungskomplex gebaut wird, stellt Annehmlichkeiten für die Bevölkerung der Stadt zur Verfügung. Zoos und Stadien bringen regional Annehmlichkeiten ein. Zudem kann man über Wunder, Glaubenssätze und Politiken an Annehmlichkeiten gelangen.

WOHNRAUM
Hier wird angezeigt, bis zu welcher Größe die Stadt die Bevölkerung versorgen kann. Hat die Bevölkerungsgröße die Wohnraumgrenze fast erreicht, kann sich das Wachstum drastisch verlangsamen. Wohnraum lässt sich über bestimmte Gebäude, Ausrichtungen und Bezirke schaffen. Außerdem kann der Wohnraum durch Bauernhöfe, Zugang zu Frischwasser und bestimmte Große Persönlichkeiten erhöht werden.

STADT-ÜBERSICHT
Hier werden alle Bezirke, Gebäude, Wunder und Handelsposten angezeigt, die sich in der Stadt und dem umliegenden Gebiet befinden.

RELIGION
In diesem Feld werden alle Religionen angezeigt, die in der Stadt existieren, also sowohl der eigene Pantheon und die eigene Religion als auch "fremde" Religionen.

GELÄNDEFELD KAUFEN
Hiermit wird die "Geländefeld kaufen"-Linse aktiviert, mit der man ein Geländefeld kaufen kann, sofern ausreichend Gold vorhanden ist. Wählt man diese Schaltfläche, wird angezeigt, wie viel das nächste Feld kostet. Der Preis steigt mit jedem Feld, das man kauft. Die verfügbaren Felder werden mit Symbolen markiert. Wählt man ein Feld, wird es gekauft.

BÜRGER VERWALTEN
Hiermit wird die "Bürger verwalten"-Linse aktiviert, mit der Bürger bestimmten Feldern zugewiesen werden können. Näheres dazu unter "Bürger und Arbeit" weiter unten.

EIN OBJEKT MIT GOLD KAUFEN

Hat man genug Gold, kann man eine Einheit oder ein Gebäude direkt kaufen.

PRODUKTION ÄNDERN

Haben sich plötzlich neue Prioritäten ergeben, kann man die Produktion der Stadt ändern, indem man diese Schaltfläche wählt.

STADTERTRÄGE

In dieser horizontalen Leiste unter den Stadtoptionen wird angezeigt, wie viel Nahrung, Produktion, Glaube, Gold, Wissenschaft und Kultur die Stadt erhält. Jeder der Punkte lässt sich priorisieren, sodass die Bürger so eingesetzt werden, dass der entsprechende Ertrag maximiert wird. Mit dem linken Stick scrollt man durch das Radialmenü. Drückt man den A-Knopf einmal, wird ein Rohstoff priorisiert, drückt man ihn zweimal, wir ein Rohstoff begrenzt, und drückt man ihn ein drittes Mal, wird alles auf Standard zurückgesetzt.

STADTNAME

Hier wird der Name der Stadt angezeigt.

STADTSTATISTIKEN

Hier werden die Anzahl der Gebäude, der religiösen Bürger und der Annehmlichkeiten sowie der verfügbare Wohnraum angezeigt.

DAS PRODUKTIONSMENÜ

Hier ist das Objekt (Einheit, Gebäude, Wunder oder Projekt) zu sehen, das derzeit produziert wird, zusammen mit seinen Auswirkungen und der Zahl der Runden bis zur Fertigstellung. Wählt man „Produktion“, kann die aktuelle Produktion angehalten werden, sodass etwas Neues gewählt werden kann, das hergestellt werden soll.

KAUF

Wählt man „Kauf“, kann man ein Objekt in der Stadt kaufen. Es erscheint dann das Kaufmenü. Wählt man das gewünschte Objekt, wird es gekauft. Das derzeit produzierte Objekt wird nicht gekauft, stattdessen geht die Produktion nach dem Kauf ganz normal weiter (es sei denn, das ist nicht möglich). Wird zum Beispiel in einer Stadt in vier Runden ein Bogenschütze produziert und es wird ein weiterer Bogenschütze gekauft, erscheint der zweite Schütze sofort in der Stadt und der erste vier Runden später, es sei denn, die Produktion wird nach dem Kauf des Schützen geändert.

EINHEITEN IN STÄDTEN

KAMPFEINHEITEN

Es kann immer nur eine Kampfeinheit jeden Typs (Marine-, Land- und Unterstützungseinheit) in einer Stadt sein. Die Militäreinheit gilt als Garnison der Stadt und verleiht ihr einen beträchtlichen Verteidigungsbonus. Zusätzliche Kampfeinheiten können sich durch die Stadt bewegen, aber nicht ihren Zug dort beenden. (Wird also eine Kampfeinheit in einer Stadt mit einer Garnison gebaut, muss eine der Einheiten vor Beendigung der Runde aus der Stadt gezogen werden.)

NICHT KÄMPFENDE EINHEITEN

Es kann immer nur eine nicht kämpfende Einheit (Handwerker, Siedler, nicht zugewiesener Händler, Große Persönlichkeit) in einer Stadt sein. Andere nicht kämpfende Einheiten können durch die Stadt ziehen, aber nicht ihren Zug dort beenden.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Es kann immer nur eine Unterstützungseinheit (Rammbock, Belagerungsturm usw.) in einer Stadt sein. Andere Unterstützungseinheiten können durch die Stadt ziehen, aber nicht ihren Zug dort beenden.

Am Ende einer Runde können sich also maximal drei Einheiten in einer Stadt befinden: eine Kampfeinheit, eine nicht kämpfende Einheit und eine Unterstützungseinheit.

BAU IN STÄDTEN

In Städten können Gebäude, Einheiten und Wunder gebaut werden, allerdings kann immer nur an einem Objekt gearbeitet werden. Ist eine Produktion abgeschlossen, erscheint die „PRODUKTION WÄHLEN“-Nachricht; wählt man diese, öffnet sich das „Stadtbaumenü“, in dem das nächste Objekt gewählt werden kann, das produziert werden soll.

DAS STADTBAUMENÜ

Im Stadtbaumenü werden alle Einheiten, Gebäude und Wunder angezeigt, die in einer Stadt gebaut werden können. Mit neuen Technologien und Ausrichtungen tauchen neue Objekte in der Liste auf, während veraltete verschwinden. Bei jedem Eintrag ist zudem angegeben, wie viele Runden für die Fertigstellung des Objekts nötig sind.

Ist ein Eintrag ausgegraut, kann das Objekt derzeit nicht gebaut werden. Hebt man den Eintrag hervor, wird angezeigt, warum das Objekt nicht gebaut werden kann.

BAU ÄNDERN

Soll geändert werden, was eine Stadt baut, ist das auf dem Stadtbildschirm über die Bauen-Schaltfläche möglich. Die Produktion, die für das bisher gebaute Objekt aufgewendet wurde, wird nicht auf das neue Objekt übertragen, stattdessen wird sie "verbucht". Wenn das ursprüngliche Objekt also irgendwann wieder gewählt wird, geht der Bau dort weiter, wo er zuvor abgebrochen wurde.

EINHEITEN BAUEN

Man kann beliebig viele Einheiten in einer Stadt bauen (sofern die nötigen Ressourcen vorhanden sind und die Einheit nicht veraltet ist). Da jeweils nur eine Kampf-, eine Unterstützungs- und eine Zivileinheit in einer Stadt sein können, müssen neu gebaute Einheiten oft aus der Stadt bewegt werden, nachdem sie fertiggestellt wurden.

BEZIRKE UND GEBÄUDE

In *Civilization VI* sind Gebäude nicht mehr auf das Stadtzentrum beschränkt, sondern können sich durch Bezirke über das gesamte Territorium eines Spielers erstrecken. Die Karte ist nun wichtiger denn je, da man gezwungen ist, beim Platzieren wichtige strategische Entscheidungen zu treffen. Ein Campus oder eine Heilige Stätte erhält zum Beispiel einen speziellen Bonus, wenn er oder sie an Bergen angrenzend errichtet wird (Wissenschaft beim Campus, Glaube bei der Heiligen Stätte). Aber nur Ersterer erhält auch einen Vorteil durch einen nahegelegenen Regenwald.

BEZIRK ERRICHTEN

Ist eine Stadt bereit, ein neues Objekt zu produzieren, erscheint das Produktionsmenü der Stadt. Kann ein Bezirk gebaut werden, erscheint er in diesem Menü. Wählt man den Bezirk, wird seine Errichtung in Auftrag gegeben und es öffnet sich die Bezirks-Platzierungslinse. Dort werden die möglichen Erträge der Felder rund um die Stadt angezeigt, sodass man prüfen kann, wo sich der Bezirk am lohnendsten platzieren lässt. Die Linse zeigt auch an, welche Felder nicht infrage kommen. Einige Bezirke können nämlich nur an ganz bestimmten Orten platziert werden (ein Lagerbezirk darf zum Beispiel nicht neben dem Stadtzentrum liegen). Gibt es eine günstige Stelle, die aber noch nicht zum Stadtgebiet gehört, kann das Feld direkt in der Linse gekauft werden, sodass sich der Bezirk platzieren lässt.

NACHBARSCHAFTSBONUSSE

Wie oben bereits erwähnt, erhalten Bezirke Nachbarschaftsbonusse, je nachdem, wo sie auf der Karte platziert werden.

Campus

Standardbonus bei der Platzierung neben Bergen und kleiner Bonus bei Platzierung neben Regenwald.

Heilige Stätte

Großer Bonus bei Platzierung neben einem Naturwunder, Standardbonus bei der Platzierung neben Bergen und kleiner Bonus bei Platzierung neben Wald.

Handelszentrum

Großer Bonus bei Platzierung neben einem Fluss oder Hafen und kleiner Bonus bei Platzierung neben anderen Bezirken.

Theaterplatz

Standardbonus bei der Platzierung neben Wundern und kleiner Bonus bei Platzierung neben Regenwald oder einem anderen Bezirk.

Hafen
Standardbonus bei der Platzierung neben Meeresressourcen und kleiner Bonus bei Platzierung neben anderen Bezirken.

Industriegebiet
Standardbonus bei der Platzierung neben Minen und Steinbrüchen und kleiner Bonus bei Platzierung neben anderen Bezirken.

Lager
Kann nicht neben dem Stadtzentrum oder einem anderen Lagerbezirk liegen.

Aquädukt
Muss in einem Feld zwischen dem Stadtzentrum und einer Frischwasserquelle wie Bergen, Flüssen und Seen platziert werden.

Flugplatz
Kann nicht auf einem Hügel gebaut werden

Raumhafen
Kann nicht auf einem Hügel gebaut werden

GEBÄUDE

Wenn ein Bezirk errichtet wurde, können darin Gebäude gebaut werden. Dies geschieht über das Produktionsmenü, über das auch die Bezirke errichtet werden. Für manche Gebäude gibt es Voraussetzungen wie andere Gebäude, Technologien oder Ausrichtungen. Diese Gebäude sind im Produktionsmenü nicht sichtbar.

Es stehen auch einige Gebäude zur Wahl, bevor ein Bezirk errichtet wird, wie etwa das Monument. Diese Gebäude werden im Stadtzentrum errichtet.

WUNDER

Wunder sind spezielle Gebäude, die ein ganzes Feld in Anspruch nehmen und die sich spürbar auf den Verlauf einer Partie auswirken können.

DER PALAST

Der Palast ist ein besonderes Bauwerk. Er ist halb Gebäude, halb Wunder und erscheint automatisch in der ersten Stadt, die ein Spieler baut, was sie zu seiner Hauptstadt macht. Wird die Hauptstadt eingenommen, wird der Palast in einer anderen Stadt errichtet, die ab diesem Zeitpunkt die neue Hauptstadt ist. Sollte die ursprüngliche Hauptstadt zurückerobert werden, wandert auch der Palast dorthin zurück.

Der Palast bringt dem Reich etwas Produktion, Wissenschaft, Gold und Kultur ein, außerdem bietet er einen Platz für ein Großes Werk.

UNTERHALT

Für die meisten Gebäude fallen pro Runde Unterhaltskosten an, sodass sie instand gehalten werden können. Die verschiedenen Unterhaltskosten sind im Abschnitt "Gebäude" der Zivilopädie aufgeführt, außerdem werden sie in der Schnellinfo zu den Gebäuden im Produktionsmenü angezeigt. Wird das Goldsymbol ganz oben auf dem Bildschirm ausgewählt, ist die Summe der Unterhaltskosten aller Gebäude zu sehen.

DAS LAND NUTZEN

Städte leben von dem sie umgebenden Land. Die Bewohner "bearbeiten" das Land und erwirtschaften so Nahrung, Wohlstand, Produktion und Wissenschaft für die Stadt. Bewohner können auf Feldern eingesetzt werden, die bis zu drei Felder vom Stadtzentrum entfernt sind, solange sie sich innerhalb der Grenzen der Zivilisation befinden. Ein Feld kann immer nur von einer Stadt genutzt werden, auch wenn es sich im Einflussbereich von zwei oder mehr Städten befindet.

BÜRGER BESTIMMTEN FELDERN ZUWEISEN

Wenn Städte wachsen, werden die Bürger automatisch verschiedenen Feldern zugewiesen. Städte versuchen immer, eine möglichst ausgewogene Mischung aus Nahrung, Produktion und Wohlstand zu erwirtschaften. Es ist aber auch möglich, die Bürger anderen Feldern zuzuweisen, um zum Beispiel mehr Wohlstand oder Produktion zu erhalten. Näheres dazu im Abschnitt "Der Stadtbildschirm" weiter oben.



DAS LAND MODERNISIEREN

Zwar bieten einige Felder schon von sich aus gute Erträge an Nahrung, Wohlstand oder Ähnlichem, aber in der Regel können sie stets "modernisiert" werden, um den Ertrag weiter zu steigern. Dafür sind Handwerker nötig. Ist eine Handwerker-Einheit gebaut, kann sie Modernisierungen wie etwa Bauernhöfe, Minen oder Plantagen bauen, um die Produktivität der Felder rund um die Stadt zu erhöhen. Jeder Handwerker kann drei Aktionen ausführen (zum Beispiel eine Modernisierung bauen). Einige Zivilisationen haben spezielle Fähigkeiten, die weitere Aktionen mit Handwerkern möglich machen. Chinesische Handwerker können zum Beispiel vier Aktionen ausführen oder auch direkt Produktion zum Bau eines Wunders beitragen.

Näheres dazu im Abschnitt "Handwerker".

SPEZIALISTEN

Wenn eine Stadt gegründet wird, arbeiten die Bürger zunächst alle auf den Feldern um die Stadt herum, um Nahrung, Produktion, Gold usw. zu erwirtschaften. Später können Bezirke und Gebäude errichtet werden, die es ermöglichen, Bürger in den Bezirken als Spezialisten arbeiten zu lassen.

Im Campusbezirk können zum Beispiel drei Gebäude errichtet werden, außerdem kann für jedes Gebäude im Bezirk ein Bürger zum Wissenschaftler gemacht werden. Wurden also eine Bibliothek und eine Universität gebaut, können zwei Bürger zu Wissenschaftler-Spezialisten ernannt werden. (Nicht alle Gebäude erlauben es, Spezialisten einzusetzen; Näheres dazu im Abschnitt "Gebäude" der Zivilopädie.)

Es gibt vier verschiedene Spezialisten-Klassen. Zu was für einem Spezialisten ein Bürger wird, hängt davon ab, welchem Gebäude er zugewiesen wird.

Künstler
Künstler erwirtschaften Kultur und müssen kulturellen Einrichtungen wie etwa einem Museum zugewiesen werden.

Ingenieure
Ingenieure erwirtschaften Produktion und werden Industriegebieten mit Gebäuden wie der Werkstatt oder der Fabrik zugewiesen.

Händler
Händler erwirtschaften Gold und werden Handelszentrum-Bezirken mit Gebäuden wie dem Markt oder der Bank zugewiesen.

Wissenschaftler
Wissenschaftler erwirtschaften Wissenschaft und werden Campus-Bezirken mit Gebäuden wie der Bibliothek oder der Universität zugewiesen.

Priester
Priester erwirtschaften Glauben und werden Heiligen Stätten mit Gebäuden wie dem Schrein oder dem Tempel zugewiesen.

SPEZIALISTEN ZUWEISEN

Um einen Spezialisten zuzuweisen, wird zunächst der Stadtbildschirm aufgerufen. Dort wählt man „Bürger verwalten“, um einen Spezialisten hinzuzufügen. Wählt man das Feld erneut, wird der Spezialist wieder zu einem normalen Bürger, der auf einem der Felder der Stadt arbeitet.

Weitere Informationen dazu, wie Bürger Feldern und Spezialisten-Plätzen zugewiesen werden, finden sich im Abschnitt "Der Stadtbildschirm".

ZUWEISUNG VON SPEZIALISTEN UND DIE AUSWIRKUNG AUF DEN ERTRAG

Man sollte stets bedenken, dass Bürger, die auf den Feldern der Stadt arbeiten, Nahrung, Produktion, Gold oder auch Wissenschaft erwirtschaften. Wird ein Bürger abgezogen, um als Spezialist zu arbeiten, gehen diese Erträge verloren. Daher sollte man Nahrung, Gold und Produktion der Stadt überprüfen, nachdem man Spezialisten zugewiesen hat, um sicherzustellen, dass es der Stadt an nichts fehlt.

UNBESCHÄFTIGTE BÜRGER

Ist ein Bürger keinem Feld zugewiesen und arbeitet er auch nicht als Spezialist, gilt er als unbeschäftigt. Er bringt der Stadt zwar 1 Gold ein, verbraucht aber genauso viel Nahrung wie ein beschäftigter Bürger.

STADTKAMPF

Städte können von Militäreinheiten angegriffen und erobert werden. Jede Stadt hat eine Kampfstärke, die auf der Lage der Stadt, ihrer Größe und einer möglicherweise als Garnison in der Stadt stationierten Einheit beruht. Hinzu kommen Bonusse durch Mauern und andere Gebäude. Je höher die Kampfstärke, desto schwieriger ist es, die Stadt einzunehmen. Wenn die Stadt nicht extrem schwach oder der Angreifer extrem stark ist, sind mehrere Einheiten und mehrere Runden nötig, um eine Stadt zu erobern.

Nähere Informationen zur Kriegsführung im Allgemeinen finden sich im Abschnitt "Kampf".

EINE STADT ANGREIFEN

Um eine feindliche Stadt anzugreifen, muss man eine Nahkampfeinheit auf das Stadtzentrum bewegen, dann kommt es zum Kampf zwischen Stadt und Einheit. Sowohl die Stadt als auch die Einheit können dadurch Schaden nehmen. Verliert die Einheit alle Trefferpunkte, wird sie vernichtet. Verliert dagegen die Stadt ihre letzten Trefferpunkte, wird sie von der angreifenden Einheit eingenommen.

MIT FERNKAMPFEINHEITEN ANGREIFEN

Zwar ist es möglich, eine Stadt mit Fernkampfangriffen zu attackieren, um sie zu schwächen, Fernkampfeinheiten können Städte aber nicht erobern; man muss stets eine Nahkampfeinheit in die Stadt ziehen, um sie einzunehmen. Marine- und Lufteinheiten können Städte ebenfalls nicht einnehmen, sie können die Verteidigung aber sturmreif schießen.

Näheres dazu in den Abschnitten zu See- und Luftkampf.

EINE STADT VERTEIDIGEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Verteidigung einer Stadt zu stärken. Man kann zum Beispiel starke Militäreinheiten als Garnison verwenden. Eine Nahkampfeinheit erhöht die Verteidigungsstärke der Stadt, während Fernkampfeinheiten auf gegnerische Einheiten schießen können.

Man kann Mauern bauen, um die Stärke der Stadt zu erhöhen und es ihr zu ermöglichen, Feinde zu beschießen. Eine Stadt auf einem Hügel erhält zudem einen Verteidigungsbonus.

Aber ganz gleich, wie stark eine Stadt auch ist, man sollte immer einige Einheiten außerhalb der Stadt haben. Diese Einheiten können die Stadt unterstützen, feindliche Einheiten angreifen und verhindern, dass der Gegner die Stadt umzingelt – dadurch würde nämlich die Versorgungslinie der Stadt unterbrochen, sodass sie sich nicht heilen kann.

Näheres dazu im Abschnitt "Kampf".

EINE STADT EROBERN

Bewegt sich eine Einheit in eine feindliche Stadt, hat der Besitzer der Einheit zwei Möglichkeiten: Er kann die Stadt zerstören oder seinem Reich einverleiben. Beides kann sich auf die Beziehungen zu anderen Zivilisationen auswirken.

EINE STADT ZERSTÖREN

Wird eine Stadt zerstört, ist sie für immer verloren. Alle Gebäude, Wunder und Bürger werden vernichtet. Eine Stadt zu zerstören, kann drastische Auswirkungen auf die Diplomatie haben, denn der Kriegstreiberei-Wert bei anderen Zivilisationen wird dadurch verdreifacht.

Unzerstörbare Städte

Städte, die man selbst gegründet hat, kann man nicht zerstören. Zudem dürfen Hauptstädte nicht durch andere Spieler zerstört werden.

EINE STADT ANNEKTIEREN

Wird eine Stadt annektiert, gehört sie ab diesem Zeitpunkt zum Reich des annektierenden Spielers. Er hat die vollständige Kontrolle über die Stadt, ganz so, als hätte er sie selbst gegründet. Der Nachteil an einer Annexion ist, dass sie den Kriegstreiberei-Wert bei anderen Zivilisationen erhöht. In der Klassik erhöht sich der Wert allerdings nur leicht, da Krieg in dieser Zeit zum Alltag gehört. Im Industriezeitalter erhöht er sich dagegen merklich, da sich der Spieler "unzivilisiert" verhält. Je höher der Kriegstreiberei-Wert, desto weniger sind andere Zivilisationen bereit, dem Spieler zu vertrauen. Steigt der Wert zu stark, können sie den Spieler denunzieren oder ihm sogar den Krieg erklären. Man sollte seine Wahl also mit Bedacht treffen.

NAHRUNG, WASSER UND STADTWACHSTUM

Reichlich Nahrung und Wasser sind Grundvoraussetzungen für den Aufstieg der menschlichen Zivilisation. Früher mussten Menschen praktisch den gesamten Tag dafür aufwenden, Nahrung für sich, ihre Familie oder den Stamm zu sammeln oder zu jagen. So blieb nicht viel Zeit für andere Dinge, wie etwa das Anfertigen von Höhlenzeichnungen, die Entwicklung einer Schriftsprache oder die Entdeckung von Myonen. Haben Menschen aber Nahrung und Wasser, ist fast alles möglich.

STÄDTE UND NAHRUNG

Eine Stadt benötigt 2 Nahrung pro Bürger (ein anderer Ausdruck für Bevölkerung) und Runde, um Nahrungsknappheit und Hunger zu vermeiden. Nahrung (sowie Gold und Produktion) werden durch Bürger erwirtschaftet, die den Feldern um die Stadt zugewiesen werden. Städte können jedes Feld innerhalb von drei Feldern um das Stadtzentrum nutzen, solange es sich innerhalb der Grenze der Zivilisation befindet und nicht von einer anderen Stadt genutzt wird.

Greift man nicht weiter ein, werden die Bürger je nach Bedarf zugewiesen, um Nahrung zu sammeln. Ist nicht mehr genügend Nahrung vorhanden, hungert die Stadt und sie beginnt, Bevölkerung zu verlieren, bis sie diese wieder vollständig versorgen kann.

BÜRGER VON HAND BESTIMMTEN FELDERN ZUWEISEN

Man kann Bürger von Hand bestimmten Feldern zuweisen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn man sich voll auf einen Ertrag konzentrieren möchte, also auf Nahrung, Gold oder Produktion. Näheres dazu im Abschnitt "Städte".

NAHRUNG UND ANNEHMLICHKEITEN

Mit Nahrung bekommt man die Bevölkerung satt und sorgt für Wachstum, aber ohne Annehmlichkeiten wird die Bevölkerung unglücklich, was sich wiederum negativ auf das Wachstum auswirkt, unabhängig davon, wie viel Nahrung zur Verfügung steht.

MEHR NAHRUNG BESCHAFFEN

Bestimmte Felder liefern mehr Nahrung als andere, daher wachsen Städte, die in der Nähe mehrerer solcher Felder liegen, deutlich schneller. Außerdem lassen sich auf vielen Feldern durch Handwerker Bauernhöfe errichten, die den Nahrungsertrag steigern.

DIE BESTEN NAHRUNGSFELDER

Bonus-Ressourcen

Felder mit Bonus-Ressourcen bringen eine Menge Nahrung, wenn die entsprechende Modernisierung von einem Handwerker gebaut wurde. Zu diesen Ressourcen zählen Bananen, Vieh, Wild, Fisch und Weizen. Näheres dazu in den Abschnitten über Handwerker und Ressourcen.

Oasen-Felder

Oasen liefern eine Menge Nahrung, vor allem im Vergleich zu Wüstenfeldern, die normalerweise in der Umgebung zu finden sind.

Schwemmland

Schwemmland liefert viel Nahrung, da durch die Überflutungen der Boden immer wieder mit Nährstoffen versorgt wird.

Grasland und Regenwald

Diese Felder liefern ebenfalls recht viel Nahrung.

Modernisierungen

Handwerker können auf den meisten Feldern Bauernhöfe errichten, die den Nahrungsertrag steigern.

GEBÄUDE, WUNDER UND SOZIALPOLITIKEN

Bestimmte Gebäude, Wunder und Politiken beeinflussen die Nahrungsmenge, die eine Stadt produziert, oder die Menge an Nahrung, die sie in ihrem "Stadtwachstumsbehälter" braucht, um zu wachsen (siehe unten).

STADTWACHSTUM

Jede Runde sammeln die Bürger einer Stadt im Umland eine bestimmte Menge an Nahrung. Es werden 2 Einheiten pro Bürger benötigt (eine Stadt mit einer Bevölkerung von 7 würde also 14 Nahrung pro Runde brauchen). Bleibt dann noch Nahrung übrig, wandert sie in den "Stadtwachstumsbehälter".

DER STADTWACHSTUMSBEHÄLTER

Im Stadtwachstumsbehälter wird sämtliche Nahrung gesammelt, die von der Bevölkerung nicht benötigt wird. Ist eine bestimmte Menge erreicht, wächst die Bevölkerung der Stadt um 1; dadurch wird der Stadtwachstumsbehälter geleert und das Ganze beginnt von vorne. Je größer die Bevölkerung einer Stadt, desto mehr Nahrung braucht sie im Stadtwachstumsbehälter, um zu wachsen.

Im Stadt-Detail-Fenster auf dem Stadtbildschirm wird angezeigt, wie viele Runden es noch dauert, bis die Stadt wächst. Am Eintrag "Nahrung" in diesem Fenster lässt sich ablesen, wie viel Nahrung die Stadt derzeit pro Runde produziert.

SIEDLER UND NAHRUNGSPRODUKTION

Siedler können nur in Städten mit einer Bevölkerung von 2 oder mehr gebaut werden. Wird ein Siedler fertiggestellt, sinkt die Bevölkerung der Stadt um 1.

TECHNOLOGIE

Technologie ist eine der treibenden Kräfte beim Aufstieg von Zivilisationen. Fortschritte in der Landwirtschaft und der Fischerei ermöglichen es Städten, zu wachsen. Fortschritte in der Waffentechnik und der Steinmetzkunst erlaubten es Städten, Barbaren zu vertreiben, die Nahrung und Wohlstand plündern wollten. Und Fortschritte in der Medizin und der Hygiene ließen einen Sieg über den größten Feind der Zivilisationen zu – Krankheiten.

Technologien werden durch das Sammeln von "Wissenschaft" freigeschaltet, einem Maß für das Wissen einer Zivilisation. Jede Runde erzeugt eine Zivilisation Wissenschaft, die dann für die Forschung verwendet werden kann. Jede Technologie kostet eine bestimmte Menge an Wissenschaft – je mehr Wissenschaft man also erzeugt, desto schneller kann man die Technologie erforschen.

WISSENSCHAFT UND TECHNOLOGIE

In *Civilization VI* erhält man mit jeder Technologie, die man erforscht, Zugang zu fortschrittlicheren Einheiten, Gebäuden, Ressourcen oder Wundern. Zudem können Technologien andere nützliche Effekte haben, die eine Zivilisation stärker machen.



Technologien werden durch das Sammeln von "Wissenschaft" freigeschaltet, einem Maß für das Wissen einer Zivilisation. Jede Runde erhöht sich die gesammelte Wissenschaft einer Zivilisation. Jede Technologie kostet eine bestimmte Menge an Wissenschaft – hat man genug Wissenschaft gesammelt, wird die Technologie erforscht. Durch das Erforschen einer Technologie wird der Vorrat an Wissenschaft aufgebraucht, sodass man für die nächste Technologie wieder bei 0 Wissenschaft anfängt.

WOHER BEKOMMT MAN WISSENSCHAFT?

Wissenschaft wird von den Bürgern, also der Bevölkerung der Städte, erzeugt. Jede Runde wird eine Grundmenge an Wissenschaft erwirtschaftet, die der Gesamtzahl aller Bürger der Zivilisation entspricht. Je größer also die Städte, desto mehr Wissenschaft erzeugen sie. Außerdem erhält man 2 Wissenschaft durch den Palast. Durch den Bau bestimmter Gebäude und Wunder sowie durch bestimmte Politiken kann die Menge an pro Runde erzeugter Wissenschaft weiter gesteigert werden.

WISSENSCHAFT ERHÖHEN UND DIE FORSCHUNG BESCHLEUNIGEN

Hier einige Methoden, mit denen sich die Forschung beschleunigen lässt (oder der Erwerb neuer Technologien).

Stammesdörfer

Gelegentlich erhält man durch den Besuch eines Stammesdorfs eine Technologie. Das passiert allerdings nicht immer – was letztlich aber nur ein weiterer Ansporn ist, die Dörfer möglichst vor den anderen Spielern zu finden.

Handel

Handelswege zu Wissenschafts-Stadtstaaten bringen Wissenschaft ein, ebenso wie Handelswege zu fremden Städten mit einem Campus-Bezirk.

Bezirke und Gebäude

Man kann in Städten einen Campus-Bezirk bauen, in dem sich Gebäude errichten lassen, die Wissenschaft einbringen. Die Bibliothek liefert zum Beispiel +2 Wissenschaft und einen Großer Wissenschaftler-Punkt pro Runde, außerdem kann ihr ein Bürger als Wissenschaftler zugewiesen werden (Näheres dazu im Abschnitt über Spezialisten).

Wunder

Verschiedene Wunder verbessern die Forschung der Zivilisation, die sie gebaut hat, spürbar. Die Große Bibliothek bringt zum Beispiel +2 Wissenschaft pro Runde ein, außerdem erhält man einen Bonus auf die Erforschung aller Technologien aus der Antike und der Klassik. Mehr dazu im Abschnitt "Wunder" der Zivilopädie.

Großer Wissenschaftler

Ein Großer Wissenschaftler kann die Forschung auf verschiedene Arten vorantreiben, abhängig davon, um welchen Wissenschaftler es sich handelt. Albert Einstein bringt zum Beispiel einen Bonus für eine zufällige Technologie aus dem Atomzeitalter oder der Moderne und außerdem +4 Wissenschaft für alle eigenen Universitäten.

Politiken

Verschiedene Politiken bringen zusätzliche Wissenschaft, wenn sie für eine Regierung gewählt werden. Die Politik "Militärforschung" bringt zum Beispiel +1 Wissenschaft für alle eigenen Militärakademien und Seehäfen.

EINE TECHNOLOGIE ZUR ERFORSCHUNG WÄHLEN

Sobald die erste Stadt gegründet wurde, erscheint das "Forschung wählen"-Menü und es muss eine Technologie zur Erforschung ausgewählt werden. Ist genug Wissenschaft gesammelt, um die Technologie zu erforschen, erscheint erneut das "Forschung wählen"-Menü. Welche Technologie man erforscht, sollte vor allem von Bedürfnissen der Zivilisation abhängen. Insgesamt gibt es 65 Technologien – sind diese alle erforscht, kann man sich auf "Zukunftstechnologien" konzentrieren, die die eigene Wertung nach oben treiben.

DAS "FORSCHUNG WÄHLEN"-MENÜ

Muss eine neue Technologie zur Erforschung gewählt werden, erscheint rechts am Bildschirmrand die "Forschung wählen"-Aufforderung. Muss eine neue Technologie zur Erforschung gewählt werden, erscheint im Kreis unten rechts auf dem Bildschirm das „ Forschung wählen“-Symbol. Mit dem X-Knopf lässt sich das „Forschung wählen“-Menü öffnen. Drückt man den Minus-Knopf, nachdem man ein Symbol oder eine Technologie gewählt hat, erscheinen zusätzliche Informationen.



Anschließend wählt man die Technologie aus, die man erforschen möchte. Das "Forschung wählen"-Menü verschwindet dann – stattdessen erscheint ein großes Symbol oben links in der Ecke, das angibt, welche Technologie man erforscht und wie lange die Erforschung noch dauern wird.

FORSCHUNG WECHSELN

Man kann jederzeit die zu erforschende Technologie wechseln. Dazu wählt man das Technologie-Symbol im Menü auf der linken Seite, das sich mit der L-Taste aufrufen lässt. Daraufhin erscheint das "Forschung wählen"-Menü, in dem man dann die gewünschte Technologie auswählt. Kehrt man später zu der ursprünglich erforschten Technologie zurück, wird die Forschung dort fortgesetzt, wo sie unterbrochen wurde – einmal in eine Technologie investierte Wissenschaft geht also nicht verloren.

DIE VERFÜGBAREN TECHNOLOGIEN

Zu Beginn des Spiels stehen nur einige wenige Technologien zur Erforschung offen, wie etwa Tierzucht, Astrologie, Keramik, Bergbau und Segeln. Für alle anderen Technologien wird mindestens eine Technologie als Voraussetzung benötigt, um sie erforschen zu können. Sind alle als Voraussetzung erforderlichen Technologien erforscht, taucht die neue Technologie im "Forschung wählen"-Menü auf.

Zum Beispiel wird für die Technologien Bewässerung und Schrift die Technologie Keramik benötigt, bevor sie erforscht werden können. Wird zunächst Keramik erforscht, verschwindet die Technologie aus dem "Forschung wählen"-Menü (da sie ja erforscht wurde). Stattdessen tauchen Bewässerung und Schrift auf.

Einige Technologien haben zwei oder sogar drei andere Technologien als Voraussetzung. Diese Technologien erscheinen erst im "Forschung wählen"-Menü, wenn alle vorausgesetzten Technologien erforscht wurden.

DER MÄCHTIGE TECHNOLOGIEBAUM

Um zu sehen, wie das Spiel funktioniert, sollte man einen Blick auf den beeindruckenden Technologiebaum werfen. Er zeigt alle verfügbaren Technologien und ihre Verbindungen untereinander an. Klickt man auf eine Technologie, wird die eigene Zivilisation mit der Forschung beginnen. Sollte die Zivilisation noch nicht über die benötigten Technologien verfügen, werden diese automatisch vorher erforscht. Der Technologiebaum zeigt den schnellsten Weg zur gewählten Technologie an und die Voraussetzungen werden in der angezeigten Reihenfolge erforscht.

Der Technologiebaum kann über das „Forschung wählen“-Menü oder durch das Drücken der L-Taste zum Öffnen des Menüs auf der linken Seite und das anschließende Wählen des Technologie-Symbols mit dem A-Knopf aufgerufen werden.

DER WISSENSCHAFTSSIEG

Wurden alle nötigen Technologien erforscht, kann eine Reihe von Raketen gebaut werden, die schließlich die Kolonisierung des Mars erlauben. Gelingt das einem Spieler vor allen anderen, erringt er damit einen Wissenschaftssieg.

Näheres zu den verschiedenen Möglichkeiten, eine Partie *Civilization VI* zu gewinnen, findet sich im Abschnitt über die Siegbedingungen.

KULTUR

Kultur ist ein Maß dafür, wie stark eine Zivilisation die Geisteswissenschaften und die Künste fördert – angefangen bei Höhlenmalereien bis hin zu Tiki-Köpfen. In diesem Spiel dient Kultur unter anderem dazu, im Ausrichtungsbaum voranzukommen, über den neue Politiken und Regierungsformen freigeschaltet werden. Außerdem wird Kultur benötigt, um das Gebiet der Städte zu erweitern. Je mehr Kultur man also sammelt, desto schneller wächst das Staatsgebiet eines Reichs.

Darüber hinaus kann man mithilfe von Kultur auch einen Sieg erringen.

KULTUR UND AUSRICHTUNGEN

In *Civilization VI* ermöglicht jede Ausrichtung Zugang zu neuen Politiken oder Regierungsformen, bestimmten Gebäuden, Bezirken oder diplomatischen Möglichkeiten.



Ähnlich wie Technologien werden Ausrichtungen freigeschaltet, indem man genug Kultur sammelt. Jede Zivilisation erzeugt pro Runde eine bestimmte Menge an Kultur, und jede Ausrichtung kostet eine bestimmte Menge an Kultur. Wurde genug Kultur gesammelt, wird die Ausrichtung freigeschaltet. Durch das Freischalten einer Ausrichtung wird der Vorrat an Kultur aufgebraucht, sodass man für die nächste Ausrichtung wieder bei 0 Kultur anfängt.

WOHER BEKOMMT MAN KULTUR?

Genau wie andere Erträge, kann man auch Kultur auf verschiedene Arten sammeln:

Gebäude und Bezirke
Es gibt verschiedene Gebäude und Bezirke, die den Kultur-Ertrag einer Stadt erhöhen, angefangen beim Palast und dem Monument. Im Theaterplatz-Bezirk können zudem verschiedene Gebäude errichtet werden, die Kultur einbringen.

Wunder
Zahlreiche Wunder bringen der Stadt, in der sie gebaut wurden, Kultur ein.

Politiken
Einige Politiken erhöhen den Kulturertrag, zum Beispiel die Handelsföderation.

Anführer-Fähigkeiten
Einige Anführer, wie etwa Peter der Große und Gorgo, haben Spezialfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, andere Zivilisationen in Sachen Kultur zu überflügeln.

Naturwunder
Verschiedene Naturwunder bringen Kultur ein.

Stadtstaaten
Alle Kultur-Stadtstaaten bringen Kultur, wenn man Gesandte zu ihnen schickt.

Glaubenssätze
Viele Glaubenssätze bringen Kultur-Bonusse.

Handelswege
Handel mit einer Zivilisation, die einen Theaterplatz besitzt, bringt Kultur ein.

EINE AUSRICHTUNG ZUR ERFORSCHUNG WÄHLEN

Wurde genug Kultur für die erste Ausrichtung gesammelt, erscheint das „Ausrichtung wählen“-Symbol im Kreis unten rechts. Drückt man dann den X-Knopf, öffnet sich das „Ausrichtung wählen“-Menü. Hier muss man entscheiden, welche Ausrichtung als Nächstes erforscht werden soll. Wurde genug Kultur gesammelt, um diese Ausrichtung zu erforschen, muss eine neue Ausrichtung zur Erforschung gewählt werden. Wurden alle Ausrichtungen erforscht, kann man "Globalisierung" und "Social Media" immer wieder erforschen, um die eigene Wertung nach oben zu treiben.

DAS "AUSRICHTUNG WÄHLEN"-MENÜ

Muss eine neue Ausrichtung zur Erforschung gewählt werden, erscheint rechts am Bildschirmrand die "Ausrichtung wählen"Aufforderung; auf diese zu klicken, öffnet das "Ausrichtung wählen"-Menü. Oben wird die Ausrichtung angezeigt, die gerade erforscht wurde ("Gesetzgebung" ist die erste Ausrichtung, die erforscht werden kann). Darunter befinden sich die "Ausrichtungsbaum öffnen"-Schaltfläche (mehr dazu später) und dann eine Liste der Ausrichtungen, die derzeit erforscht werden können. Neben jeder Ausrichtung ist zudem angegeben, wie viele Runden es dauert, sie zu erforschen, außerdem werden die Regierungen, Politiken, Gebäude usw., die durch die Technologie freigeschaltet werden, symbolisch dargestellt. Drückt man den Minus-Knopf, nachdem man ein Symbol oder eine Ausrichtung gewählt hat, erscheinen zusätzliche Informationen.



Mit einem Klick wählt man die Ausrichtung aus, die man erforschen möchte. Das "Ausrichtung wählen"-Menü verschwindet dann – stattdessen erscheint ein großes Symbol oben links in der Ecke, das angibt, welche Ausrichtung man erforscht und wie lange die Erforschung noch dauern wird.

FORSCHUNG WECHSELN

Man kann jederzeit die zu erforschende Ausrichtung wechseln. Dazu wählt man das Technologie-Symbol im Menü auf der linken Seite, das sich mit der L-Taste aufrufen lässt. Daraufhin erscheint das "Ausrichtung wählen"-Menü, in dem man dann die gewünschte Ausrichtung auswählt. Kehrt man später zu der ursprünglich erforschten Ausrichtung zurück, wird die Forschung dort fortgesetzt, wo man sie unterbrochen hat – einmal in eine Ausrichtung investierte Kultur geht also nicht verloren.

DIE VERFÜGBAREN AUSRICHTUNGEN

Zu Beginn des Spiels gibt es nur eine Ausrichtung, die erforscht werden kann: Gesetzgebung. Für alle anderen Ausrichtungen wird mindestens eine Ausrichtung als Voraussetzung benötigt, um sie erforschen zu können. Sind alle als Voraussetzung erforderlichen Ausrichtungen erforscht, taucht die neue Ausrichtung im "Ausrichtung wählen"-Menü auf.

Zum Beispiel wird für die Ausrichtungen Frühes Reich und Mystizismus die Ausrichtung Außenhandel benötigt, bevor sie erforscht werden können. Wird zunächst Außenhandel erforscht, verschwindet die Ausrichtung aus dem "Ausrichtung wählen"-Menü (da sie ja erforscht wurde). Stattdessen tauchen Frühes Reich und Mystizismus auf.

Einige Ausrichtungen haben zwei oder sogar drei andere Ausrichtungen als Voraussetzung. Diese Ausrichtungen erscheinen erst im "Ausrichtung wählen"-Menü, wenn alle vorausgesetzten Ausrichtungen erforscht wurden.

DER MÄCHTIGE AUSRICHTUNGSBAUM

Um zu sehen, wie das Spiel funktioniert, sollte man einen Blick auf den beeindruckenden Ausrichtungsbaum werfen. Er zeigt alle verfügbaren Ausrichtungen und ihre Verbindungen untereinander an. Klickt man auf eine Ausrichtung, wird die eigene Zivilisation mit der Forschung beginnen. Sollte die Zivilisation noch nicht über die benötigten Ausrichtungen verfügen, werden diese automatisch vorher erforscht. Der Ausrichtungsbaum zeigt den schnellsten Weg zur gewählten Ausrichtung an und die Voraussetzungen werden in der angezeigten Reihenfolge erforscht.

Der Ausrichtungsbaum kann über das „Ausrichtung wählen"-Menü oder durch das Drücken der L-Taste zum Öffnen des Menüs auf der linken Seite und das anschließende Wählen des Ausrichtungs-Symbols mit dem A-Knopf aufgerufen werden.

DER KULTURSIEG

Wenn Ihr es darauf anlegt, das kulturelle Epizentrum der Welt zu sein, ist dies der Sieg für Euch. Die erste Zivilisation, die eine Gesamtzahl an Touristen von auswärts besitzt, die über die Heimattouristen jeder anderen Zivilisation im Spiel hinausgeht, gewinnt den Kultursieg.

Tourismus wird durch Handelswege, geteilte (oder miteinander in Konflikt stehende) Regierungen spät im Spiel, offene Grenzen, von der eigenen Zivilisation aufbewahrte Große Werke, von der eigenen Zivilisation aufbewahrte Reliquien, Heilige Stätten, Nationalparks, Artefakte und Wunder generiert.

Näheres zu den verschiedenen Möglichkeiten, eine Partie *Civilization VI* zu gewinnen, findet sich im Abschnitt über die Siegbedingungen.

HANDWERKER UND MODERNISIERUNGEN

Handwerker repräsentieren die Männer und Frauen, die ein Reich im wahrsten Sinne des Wortes aufbauen. Sie roden Wälder oder Regenwälder, um Bauernhöfe zu bauen, die die Bevölkerung der Städte ernähren. Sie legen Minen an, die wertvolles Gold oder mächtiges Eisen liefern. Wie man sieht, sind Handwerker also sehr wichtig – auch wenn sie keine Militäreinheit sind.

Die Modernisierungen eines Handwerkers können den Ertrag an Produktion, Gold und Nahrung auf den Geländefeldern erhöhen. Sie ermöglichen außerdem die Nutzung spezieller Bonusse, die von bestimmten Ressourcen stammen. Wenn man sein Land nicht modernisiert, wird die eigene Zivilisation irgendwann von den fortschrittlicheren Zivilisationen überflügelt.

HANDWERKER ERZEUGEN

Handwerker werden in Städten gebaut, wie andere Einheiten auch.

HANDWERKER IM KAMPF

Handwerker sind Zivileinheiten, die nicht kämpfen können. Sie werden gefangen genommen, wenn eine gegnerische Einheit ihr Feld betritt (sie heilen wie andere Einheiten, erhalten jedoch weder Erfahrung noch Beförderungen). Handwerker können nicht angreifen oder Einheiten auf andere Weise Schaden zufügen, es ist also unbedingt empfehlenswert, sie von einer Militäreinheit eskortieren zu lassen, wenn sie in gefährlichem Gebiet unterwegs sind.

DIE AKTIONSLEISTE VON HANDWERKERN

Ist ein Handwerker aktiv und befindet sich auf einem Feld, auf dem er eine Aktion ausführen kann – etwa eine Modernisierung bauen oder eine Geländeart entfernen – erscheint die Aktionsleiste des Handwerkers. In dieser Leiste sind alle Aktionen aufgeführt, die der Handwerker an diesem Ort ausführen kann. Eine Aktion wählt man, indem man mit dem rechten Stick durch die vorgeschlagenen Aktionen scrollt und anschließend bei der gewünschten Aktion den A-Knopf drückt.

GELÄNDEARTEN ENTFERNEN

Hat eine Zivilisation die Technologie Bergbau erforscht, können Handwerker Wälder abholzen. Wurde Bronzeverarbeitung erforscht, können sie Regenwald entfernen, und mit Bewässerung können sie Sümpfe trockenlegen.

Grundsätzlich ist es zwar lohnend, störende Geländearten rund um eine Stadt zu entfernen, allerdings ist es sinnvoll, zumindest auf einigen Feldern das Gelände unangetastet zu lassen, um davon zu profitieren. Näheres dazu im Abschnitt "Gelände".

STRASSEN BAUEN

Handwerker **können keine** Straßen bauen. Straßen entstehen, wenn durch Händler Handelswege zwischen Städten etabliert werden, oder sie werden später im Spiel von Militärpionieren gebaut. Straßen können auf jedem Geländetyp und jeder Geländeart gebaut werden, abgesehen von Bergen, Naturwundern, Eis und Wasser (Ozean, See oder Küste). Straßen können auch auf Feldern gebaut werden, die Ressourcen und/oder Modernisierungen enthalten – sie funktionieren zusammen mit den Modernisierungen, Wundern usw.

Näheres dazu im Abschnitt "Straßen".

MODERNISIERUNGEN BAUEN

Hat eine Zivilisation die erforderlichen Technologien erforscht, können ihre Handwerker Modernisierungen bauen.

WO KÖNNEN MODERNISIERUNGEN GEBAUT WERDEN?

Modernisierungen können auf den passenden Feldern errichtet werden. Bauernhöfe können zum Beispiel nicht auf Eis gebaut werden, Minen nicht auf einer Vieh-Ressource. In der Aktionsleiste von Handwerkern erscheinen immer nur die Modernisierungen, für die die erforderlichen Technologien vorhanden sind und die auch zu dem Feld passen, auf dem der Handwerker sich befindet.

Landepiste
Diese Modernisierung kann nicht auf Hügel-Feldern errichtet werden. Für die Modernisierung wird die Technologie Luftfahrt benötigt. Landepisten können nur von Militärpionieren gebaut werden und bieten Platz für zwei Flugzeuge.

Jagdlager
Für das Jagdlager wird Tierzucht benötigt; die Modernisierung kann auf Feldern mit Wild, Pelzen, Elfenbein oder Trüffeln gebaut werden und erhöht den Gold-Ertrag des Felds.

Bauernhof
Der Bauernhof ist die erste und am häufigsten verwendete Modernisierung. Alle Zivilisationen können von Beginn an Bauernhöfe bauen. Sie können auf Ebenen, Grasland oder auf Feldern mit Reis oder Weizen errichtet werden.

Fischerboote
Nach der Erforschung von Segeln können auf Feldern mit Walen, Fisch, Krabben oder Perlen Fischerboote gebaut werden.

Festung
Die Festung ist eine spezielle Modernisierung, die von Militärpionieren oder römischen Legionen nach der Erforschung von Eisenverarbeitung gebaut werden kann. Festungen schützen Militäreinheiten im Kampf. Sie können nur auf verbündetem oder neutralem Terrain gebaut werden, aber auf beliebigem Gelände. Bestehende Modernisierungen werden durch die Festung ersetzt. Festungen werden zerstört, wenn eine feindliche Einheit das Feld betritt oder wenn das Feld von einer anderen Zivilisation übernommen wird.

Sägewerk
Sägewerke erhöhen den Produktionsertrag von Waldfeldern um 1, ohne dass dadurch der Wald entfernt wird. Wird ein Sägewerk neben einem Fluss errichtet, erhöht sich zudem der Gold-Ertrag um 1. Die Modernisierung wird mit Maschinen freigeschaltet.

Mine
Minen können mit der Erforschung von Bergbau gebaut werden. Sie erhöhen den Produktionsertrag und können auf Hügeln und mineralischen Luxusgütern und strategischen Ressourcen gebaut werden.

Ölquelle & Bohrinsel
Ölquellen und Bohrinseln sind spät verfügbare Modernisierungen für Felder mit Öl, die den Produktionsertrag um 2 erhöhen.

Weide
Diese Modernisierung wird durch Tierzucht freigeschaltet und kann auf Feldern mit Vieh, Pferden und Schafen gebaut werden. Sie erhöht die Produktion um 1.

Plantage
Diese Modernisierung wird mit Bewässerung verfügbar und kann auf Feldern mit Bananen, Zitruspflanzen, Kakao, Kaffee, Baumwolle, Färbemitteln, Räucherwerk, Seide, Gewürzen, Zucker, Tee, Tabak oder Wein gebaut werden und erhöht den Gold-Ertrag um 1.

Steinbruch
Nach der Erforschung von Bergbau können auf Gips-, Marmor- oder Steinvorkommen Steinbrüche gebaut werden, die die Produktion um 1 erhöhen.

Seebad
Das Seebad kann nach der Erforschung des Funkwesens auf Grasland, Ebenen und Wüstenfeldern ohne Hügel gebaut werden. Die Felder müssen an der Küste liegen und mindestens eine Anziehungskraft von 4 haben. Seebäder bringen Gold und Tourismus entsprechend der Anziehungskraft des Felds ein.

STRASSEN UND MODERNISIERUNGEN PLÜNDERN
Bestimmte Einheiten können Straßen, Gebäude und Modernisierungen plündern, sodass sie vorerst nicht mehr genutzt werden können – angeschlossene Ressourcen gehen verloren, Straßen ermöglichen keine schnellere Bewegung mehr usw. Einheiten können auch eigene Straßen plündern (meist geschieht das, um zu verhindern, dass andere Zivilisationen von der Straße profitieren).

BEUTE DURCH PLÜNDERN
Eine Einheit, die eine Modernisierung plündert, erhält abhängig von der Modernisierung Beute. Wie umfangreich diese ausfällt, hängt vom Spieltempo und dem Zeitalter ab.

STRASSEN UND MODERNISIERUNGEN REPARIEREN
Ein Handwerker kann geplünderte Straßen und Modernisierungen reparieren. Das nimmt eine Runde in Anspruch, es wird aber keine Aktion des Handwerkers verbraucht.

AKTIONSLISTE VON HANDWERKERN



Bauernhof bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld ein Bauernhof gebaut. Bauernhöfe erhöhen den Nahrungsertrag des Felds. Einige Ressourcen, wie etwa Weizen, benötigen einen Bauernhof, bevor sie genutzt werden können.



Mine bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Mine gebaut. Minen erhöhen den Produktionsertrag des Felds. Einige Ressourcen, wie etwa Eisen oder Diamanten, benötigen eine Mine, bevor sie genutzt werden können.



Sägewerk bauen: Es wird auf dem aktuellen Wald-Feld ein Sägewerk gebaut. Sägewerke erhöhen den Produktionsertrag des Felds.



Weide bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Weide gebaut, mit der Ressourcen wie Pferde oder Vieh erschlossen werden.



Jagdlager bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld ein Jagdlager gebaut, mit dem Ressourcen wie Pelze oder Wild erschlossen werden.



Plantage bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Plantage gebaut. Plantagen werden benötigt, um eine Reihe von Luxusgütern zu erschließen.



Steinbruch bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld ein Steinbruch gebaut, mit dem Ressourcen wie Marmor erschlossen werden.



Ölquelle bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Ölquelle gebaut, mit der Ölvorkommen erschlossen werden.



Regenwald entfernen: Lässt den Handwerker die Geländeart Regenwald vom aktuellen Feld entfernen. Damit gehen etwaige Vorteile durch den Regenwald verloren.



Wald entfernen: Lässt den Handwerker die Geländeart Wald vom aktuellen Feld entfernen. Damit gehen etwaige Vorteile durch den Wald verloren.



Sumpf entfernen: Lässt den Handwerker die Geländeart Sumpf vom aktuellen Feld entfernen.



Reparieren: Repariert Schäden durch Plünderungen auf dem Feld. Die Modernisierung und möglicherweise auf dem Feld vorhandene Ressourcen können nicht genutzt werden, bis die Modernisierung repariert wurde.



Löschen: Die aktive Einheit wird dauerhaft aufgelöst. Als Ausgleich gibt es einen kleinen Goldbetrag.

AKTIONSLISTE VON MILITÄRPIONIEREN



Straße bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Straße gebaut. Straßen können auf allen Landfeldern gebaut werden, die Einheiten betreten können.



Landepiste bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Landepiste gebaut, die Plätze für Flugzeuge bietet.



Festung bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Festung gebaut, die Verteidigern Schutz bietet.

REGIERUNGEN

Regierungen erlauben es dem Spieler, seine Zivilisation seinem Spielstil anzupassen. Sie bieten eine Kombination aus verschiedenen Plätzen für Sozialpolitiken sowie ganz eigene Bonusse. Militärpolitik-Plätze können beispielsweise für militärische Politiken verwendet werden. Außerdem gibt es noch Wirtschaftspolitik- sowie Diplomatie-Politikplätze. Mache Regierungsformen bieten auch Joker-Politikplätze an, die Joker-Politiken und Politiken jedes anderen Typs genutzt werden können.

Die verfügbaren Regierungen werden im Ausrichtungsbaum freigeschaltet und ändern sich im Verlauf der Zeit. Am Anfang hat der Spieler eine einfache Regierung mit nur wenigen Plätzen. In späteren Zeitaltern werden aber immer mehr Plätze und Kombinationen freigeschaltet. Darüber hinaus haben Regierungen auch ihre eigenen Bonusse. So kann man mit der Regierung "Theokratie" zum Beispiel Landeinheiten mit Glauben kaufen und erhält eine Vergünstigung auf Käufe mit Glauben.

Außerdem haben alle Regierungen Regierungsvermächtnis-Bonusse, die freigeschaltet werden, wenn eine Regierungsform über eine bestimmte Zahl von Runden beibehalten wurde. So hat ein Spieler die Theokratie vielleicht schon lange hinter sich gelassen, aber dank des Regierungsvermächtnis-Bonus erhält er eine Glaubens-Vergünstigung, je nachdem wie lange er die Regierungsform beibehalten hat.

Die Regierung kann jederzeit gewechselt werden, aber in der Runde, in der die entsprechende Ausrichtung erforscht wurde, ist der Wechsel kostenlos. Ansonsten kostet ein Wechsel der Regierung Gold. Kehrt man zu einer zuvor schon verwendeten Regierungsform zurück, kommt es in Städten zu Anarchie, sodass für einige Runden sämtliche Erträge und Regierungsbonusse verloren gehen.

Die Regierung bestimmt, wie viele Plätze für Sozialpolitiken zur Verfügung stehen. Näheres zu Sozialpolitiken weiter unten.

SOZIALPOLITIKEN

Sozialpolitiken repräsentieren die Art, wie das Volk regiert wird. Gibt es einen autoritären Herrscher, der ein wenig Freiheit für Disziplin und erhöhte Produktivität opfert? Soll die Zivilisation ein starkes Militär haben oder konzentriert sie ihre Bemühungen auf die Erweiterung der Kultur und der Grenzen? Wird die Zivilisation monarchisch oder demokratisch regiert?

Sozialpolitiken haben konkrete Auswirkungen im Spiel. Einige Politiken können die Produktion der Städte erhöhen, während andere mehr Reichtum generieren und wieder andere effektivere Militäreinheiten hervorbringen. Im Spiel gibt es keine richtige oder falsche Wahl bei den Sozialpolitiken. Eine Politik kann unter den gegebenen Umständen angebrachter sein als eine andere und wiederum eine andere mag besser zum eigenen Spielstil passen. Man sollte sie ausprobieren, um zu sehen, was am besten funktioniert.

Es gibt 4 Typen von Politik, von denen jede an einen passenden Platz in einer gegebenen Regierung gesetzt werden kann. Das Einsetzen dieser individuellen Politiken gewährt dem Spieler die beschriebenen Vorteile und erweitert das Spiel.

SOZIALPOLITIKEN FREISCHALTEN

Sobald man genug Kultur erhalten hat, um die erste Regierung freizuschalten, kann man sich entscheiden, Sozialpolitiken anzunehmen. Sozialpolitiken werden durch Fortschritte im Ausrichtungsbaum freigeschaltet und ein Regierungswechsel ermöglicht es, verschiedene Kombinationen von Politiken auszuprobieren, um die Politik zu finden, die am besten zum eigenen Spielstil passt.

Jedes Mal, wenn eine neue Regierung oder Politik im Ausrichtungsbaum freigeschaltet wird, hat man die Möglichkeit, die Plätze zu wechseln oder die Regierung kostenlos zu wechseln. Ansonsten entstehen Kosten für diese Veränderungen.

SOZIALPOLITIK-TYPEN

Es gibt 4 unterschiedliche Politik-Typen zu erkunden, von denen jeder auf einen anderen Regierungsstil zurückzuführen ist. Alle Typen müssen auf einen leeren Platz desselben Typs in der Regierung gesetzt werden, aber auf einem Joker-Platz können alle Politik-Typen eingesetzt werden.

Militärisch: Diese Politiken sind am besten für Spieler geeignet, die ein starkes Militär zu Wasser und an Land haben möchten.

Wirtschaftlich: Diese Politiken können alle Arten von Erträgen erhöhen, ob durch erhöhte Bezirks-Nachbarschaftsbonusse oder Kostenreduzierung.

Diplomatisch: Diese Politiken sind am besten für Spieler mit einem großen Interesse am Aufbau von Beziehungen geeignet. Sie können dabei helfen, die Bande mit Stadtstaaten zu stärken, oder Spionage-Operationen verbessern.

Große Persönlichkeiten: Diese Politiken beschleunigen das Tempo der Große-Persönlichkeiten-Produktion.

RELIGION

Religion spielt auch in *Civilization VI* wieder eine wichtige Rolle. Zwar ist das Religionssystem ähnlich dem früherer Civilization-Titel, aber nun hängt noch viel mehr von religiösen Entscheidungen ab. Mit dem Religionssieg und dem theologischen Kampf gibt es tolle neue Möglichkeiten, um den eigenen Glauben in anderen Städten und Zivilisationen zu verbreiten.

GLAUBEN SAMMELN

Glaube ist die Währung der Religion, und er kann auf verschiedene Arten gesammelt werden:

Fähigkeiten von Zivilisationen und Anführern: Einige Zivilisationen und Anführer haben Spezialfähigkeiten, die es ermöglichen, aus bestimmten Quellen Glauben zu generieren.

Sozialpolitiken: Werden bestimmte Sozialpolitiken genutzt, kann das einen passiven Glaubensertrag einbringen.

Stadtstaaten: Schließt man sich mit Religions-Stadtstaaten zusammen, erhält man schneller Glauben.

Die Welt: Beim Erkunden von Stammesdörfern erhält man manchmal Glauben, außerdem haben einige Naturwunder einen Glaubensertrag.

Gebäude: Heilige Stätten und religiöse Gebäude (wie Schreine und Tempel) erhöhen das Einkommen an Glauben.

PANTHEONS

Sobald man genug Glauben angesammelt hat, wird man aufgefordert, ein Pantheon zu gründen, sozusagen einen Vorgänger der großen Religionen, die später ins Spiel kommen. Welches Pantheon man wählt, hängt davon ab, welche kurzfristigen und langfristigen Ziele die Zivilisation verfolgt. Nach der Gründung eines Pantheons ist man schon auf dem besten Weg, eine eigene Religion zu gründen.

GROSSE PROPHETEN

In *Civilization VI* kann man eine Religion gründen, sobald man einen Großen Propheten erhalten (oder gekauft) hat. Religionsgebäude generieren die Großer-Prophet-Punkte, die erforderlich sind, um diese Spezialeinheit ins Spiel zu bringen. Wenn man den Großen Propheten erhalten hat, schickt man die Einheit zu einer Heiligen Stätte und gründet dort eine Religion. Große Propheten kann man auch durch Stonehenge erhalten.

EINE RELIGION GRÜNDEN

Wurde eine Religion gegründet, muss man im Anschluss einen Namen und ein Symbol für die Religion wählen. Dabei können sowohl tatsächlich existierende als auch eigene Religionen gewählt werden!

Eine neu gegründete Religion besteht aus zwei Glaubenssätzen: einem Anhänger-Glaubenssatz und einem von drei weiteren Glaubenssatz-Typen, die man an die eigene Spielweise anpassen kann. Wenn die Religion gegründet wurde, beginnen alle eigenen Städte mit Heiligen Stätten automatisch damit, die neue Religion zu übernehmen. Auch Heilige Stätten, die man danach baut, nehmen die Religion sofort an.

Hinweis: Es können maximal sieben Religionen in einer Partie gegründet werden, man sollte sich also beeilen, um nicht das Nachsehen zu haben!

RELIGIÖSE EINHEITEN

Es gibt drei Arten von religiösen "Kampfeinheiten": Missionare, Apostel und Inquisitoren. Religiöse Einheiten können mit Glauben in Städten gekauft werden und gehören der Religion an, die in der Stadt vorherrschend ist, in der sie gekauft werden.

Missionare können in jeder Stadt mit einem Schrein gebaut werden und verbreiten ihre Religion in ein beliebiges angrenzendes Stadtfeld.

Apostel werden in Tempeln gebaut und sind stärker als Missionare. Außerdem können sie ihre Religion in mehr Städte verbreiten (und verdrängen dabei sogar zum Teil vorhandene Religionen). Apostel haben eine spezielle Eigenschaft, die sie in einem Bereich sehr mächtig macht. So können sie zum Beispiel ihre Religion besonders häufig verbreiten oder sie besitzen Sanitäter-Fähigkeiten. Außerdem können Apostel theologische Kämpfe mit Missionaren oder anderen Aposteln starten. Der theologische Kampf ist die beste Möglichkeit zu verhindern, dass sich andere Religionen ausbreiten.

Inquisitoren sind spezielle Einheiten, die das eigene Territorium vor anderen Religionen schützen sollen. Man kann sie erhalten, nachdem man mit einem Apostel eine Inquisition gestartet hat.

STADTSTAATEN

Stadtstaaten sind die kleineren politischen Gebilde in *Civilization VI*. Sie können das Spiel nicht gewinnen und stellen keine Konkurrenz für den Spieler dar, aber sie können den Weg zum Erfolg in hohem Maße ebnen oder versperren. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit Stadtstaaten umzugehen. Man kann sich mit Stadtstaaten anfreunden und daraus erhebliche Vorteile ziehen, man kann sie ignorieren und sich auf größere, wichtigere Gegner konzentrieren oder man kann sie erobern und ausplündern.



ARTEN VON STADTSTAATEN

Es gibt sechs verschiedene Arten von Stadtstaaten. Jede bringt Euch bestimmte Vorteile, wenn Ihr Euch mit dem Stadtstaat anfreundet oder verbündet.

HANDEL

Ein Handels-Stadtstaat kann der Zivilisation Gold bringen.

RELIGIÖS

Ein Religions-Stadtstaat kann der Zivilisation Glauben bringen.

MILITARISTISCH

Ein Militär-Stadtstaat kann die Produktion für in Auftrag gegebene Einheiten verbessern.

WISSENSCHAFTLICH

Ein Wissenschafts-Stadtstaat kann der Zivilisation Wissenschaft bringen.

KULTUR

Ein Kultur-Stadtstaat kann helfen, die Kultur einer Zivilisation zu verbessern.

INDUSTRIELL
Ein Industrie-Stadtstaat kann der Zivilisation Produktion bringen.

MIT STADTSTAATEN KOMMUNIZIEREN

Um mit einem Stadtstaat zu kommunizieren, muss man ihn erst einmal finden. Wenn eine Einheit auf einen Stadtstaat trifft, wird dieser dem Spieler verraten, welcher Art (siehe oben) er angehört, außerdem erhält der Spieler ein Geschenk, wenn er als Erster mit dem Stadtstaat Kontakt aufnimmt. (Ein weiterer guter Grund, die Welt zu erkunden!)

Hat man einen Stadtstaat entdeckt, kann er gelegentlich "Quests" (siehe unten) anbieten. Möchte man mit dem Stadtstaat verhandeln, wählt man einfach die Stadt. Alternativ kann man auch das Stadtstaaten-Menü nutzen.

GESANDTE

Die Bonusse, die man durch einen Stadtstaat erhält, hängen von der Zahl der Gesandten ab, die man in den Stadtstaat geschickt hat.

Hat man sich Gesandte verdient, kann man entscheiden, in welchen Stadtstaat man sie schicken möchte. Stehen mehrere Gesandte zur Verfügung, kann man sie frei auf die Stadtstaaten aufteilen. Man kann sogar Gesandte in Stadtstaaten schicken, mit denen man sich im Krieg befindet (es sei denn, man hat selbst den Krieg erklärt), um so die Loyalitäten des Stadtstaats mitten im Krieg zu beeinflussen.

Erklärt man einem Stadtstaat direkt den Krieg, gehen alle Gesandten verloren, die man in diesen Stadtstaat geschickt hat; ansonsten bleiben Gesandte dauerhaft in Stadtstaaten. Gesandte in Stadtstaaten sind für alle Spieler sichtbar, es kann also durchaus diplomatische Konsequenzen haben, wenn man Gesandte in eine bestimmte Stadt schickt.

Die vergebenen Bonusse hängen davon ab, wie viele eigene Gesandte gerade vor Ort sind. Es spielt dabei keine Rolle, wer sonst noch Gesandte in dem Stadtstaat hat. Stadtstaaten einer Art vergeben die gleichen Bonusse. Diese sind kumulativ, wenn ein Spieler also immer mehr Gesandte in einen Stadtstaat schickt, werden die Bonusse zu den vorherigen Bonussen hinzuaddiert.

Es gibt drei Arten, Gesandte zu erhalten:

Ausrichtungen

Durch einige Ausrichtungen, vor allem solche, die abseits des "Hauptwegs" im Baum liegen, erhält man Gesandte, sobald sie erforscht wurden. Für spätere Ausrichtungen erhält man mitunter auch mehrere Gesandte.

Quests

Stadtstaaten vergeben Quests, über die man sich Gesandte im entsprechenden Stadtstaat verdienen kann. Wie viele Gesandte man erhält, hängt von der Quest und dem Spielfortschritt ab. Quests werden immer an bestimmte Spieler vergeben – um Quests zu erhalten, muss man mindestens einen Gesandten in der Stadt haben. Die Art des Stadtstaats bestimmt, welche Art von Quests in der Regel vergeben werden.

Regierungen
Durch Regierungen und bestimmte Politiken erhält man "Einflusspunkte", die in Gesandte umgewandelt werden, sobald eine bestimmte Menge an Punkten gesammelt wurde.

EINFLUSSSTUFEN

KRIEG
Solange man Krieg gegen einen Stadtstaat führt, bleibt der Einfluss im negativen Bereich und man erhält nichts von dem entsprechenden Stadtstaat. Stadtstaaten nehmen Friedensangebote aber immer an, sofern der Suzerän des Stadtstaats nicht im Krieg mit dem entsprechenden Spieler ist.

NEUTRAL
Der Stadtstaat empfindet weder Zu- noch Abneigungen gegenüber dem Spieler. Man kann Quests übernehmen, um Gesandte zu erhalten, Gesandte in den Stadtstaat schicken – oder ihm den Krieg erklären.

SUZERÄN
Die Zivilisation mit den meisten Gesandten in einem Stadtstaat (mindestens drei Gesandte) gilt als Suzerän des Stadtstaats. Es kann immer nur einen Suzerän geben, ein Unentschieden ist nicht möglich. Wenn niemand Gesandte in einem Stadtstaat hat, gibt es auch keinen Suzerän. Der Suzerän erhält erhebliche Vorteile:

Einzigartiger Stadtstaat-Bonus: Dies ist ein mächtiger Bonus, den kein anderer Stadtstaat bietet (z. B. dient Jerusalem als zweite heilige Stadt für Eure Religion.)

Diplomatische Treue: Der Stadtstaat wird den Suzerän automatisch in Kriegs- und Friedenszeiten unterstützen und den diplomatischen Status des Suzeräns übernehmen.

Militär ausheben: Der Suzerän kann dem Stadtstaat eine gewisse Summe an Gold zahlen, um für begrenzte Zeit die Kontrolle über die Militäreinheiten des Stadtstaats zu übernehmen.

Stadtstaaten haben begrenzte Autonomie. Stadtstaaten können Zivilisationen nicht den Krieg erklären, es sei denn, sie haben einen Suzerän, der einen Krieg erklärt. Sie können allerdings untereinander Krieg führen. Der Suzerän ist nicht verpflichtet, dem Stadtstaat in den Krieg zu folgen oder zusammen mit ihm Frieden zu schließen.

KRIEG DER STADTSTAATEN
Man kann Stadtstaaten jederzeit den Krieg erklären, entweder über das Diplomatie-Menü oder indem man eine eigene Einheit eine Einheit des Stadtstaats oder die Stadt selbst angreifen lässt. Friedensverhandlungen mit einem Stadtstaat sind ebenfalls über das Diplomatie-Menü möglich oder aber mir einem Klick auf die Stadt.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

Große Persönlichkeiten sind Künstler, Händler, Ingenieure, Wissenschaftler und Krieger, die im Alleingang die Richtung einer Zivilisation verändern können. In *Civilization VI* ist jede Große Persönlichkeit ein Individuum mit eigenem Namen und einer Wirkung, die auf ihrem historischen Einfluss basiert.

Es gibt viele verschiedene Arten von Großen Persönlichkeiten, unter anderem Große Künstler (oder Schriftsteller, oder Musiker), Große Ingenieure, Große Händler, Große Wissenschaftler, Große Propheten, Große Admiräle und Große Generäle.



GROSSE PERSÖNLICHKEITEN ERHALTEN

Große Persönlichkeiten erhält man, indem man genug Punkte einer bestimmten Art sammelt. Diese Punkte können nur von Zivilisationen gesammelt werden, nicht von Barbaren oder Stadtstaaten. Anders als in *Civilization V* sind Große Persönlichkeiten dieses Mal global verfügbar: Sie sind für alle Spieler sichtbar und können unter Umständen hart umkämpft sein.

Jede Art von Großer Persönlichkeit benötigt eigene Punkte, die getrennt gesammelt werden. Großer-Wissenschaftler-Punkte können also nicht für Große Künstler genutzt werden usw.

Die Zahl an Punkten, die für eine bestimmte Große Persönlichkeit benötigt wird, hängt vom Zeitalter der Großen Persönlichkeit ab. Ein Großer Wissenschaftler aus der Renaissance ist zum Beispiel deutlich günstiger als einer aus der Moderne. Die Punkte kann man auf verschiedene Weisen erhalten:

Bezirke

Jeder Bezirk sowie die Gebäude darin liefern Punkte für die jeweils zum Bezirk passende Große Persönlichkeit. Diese Erträge sind zwar nicht allzu hoch, dafür aber stetig.

Stadtprojekte
Dies ist eine aktive Herangehensweise für Spieler, die sich eine bestimmte Große Persönlichkeit sichern und andere Spieler im Kampf um die Persönlichkeit überholen wollen. Für jede Art von Großer Persönlichkeit kann in einer Stadt mit einem passenden Bezirk ein entsprechendes Stadtprojekt gebaut werden. Ist zum Beispiel ein Großer Prophet verfügbar, kann in Städten mit Heiligen Stätten das Projekt "Heilige-Stätten-Gebet“ produziert" gebaut werden. Mit dem Abschluss eines solchen Projekts erhält der Spieler eine Menge an Große-Persönlichkeit-Punkten des entsprechenden Typs. Die Projekte liefern auch während des Baus schon Erträge und können mehrfach in Auftrag gegeben werden.

Andere Bonusse
Große-Persönlichkeit-Punkte können auch über Politiken, Wunder und spezielle Zivilisationsfähigkeiten generiert werden.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN EINSETZEN
Jede einzelne Große Persönlichkeit hat einen anderen Effekt, inspiriert durch die Geschichte. Die meisten Effekte sind stark an ein bestimmtes Zeitalter im Spiel gebunden und bieten außerhalb dieses Zeitalters kaum Vorteile. Die Effekte fallen in zwei grobe Kategorien: "Geburtseffekte" und "Aktionseffekte".

Geburtseffekte
Ein Geburtseffekt tritt ein, sobald die Große Persönlichkeit auf der Karte erscheint, und muss nicht aktiviert werden. Das gilt hauptsächlich für Große Generäle und Große Admiräle (z. B. +5 Kampfstärke für Einheiten innerhalb von 2 Feldern um den General).

Aktionseffekte
Ein Aktionseffekt muss durch die Große Persönlichkeit aktiviert werden, indem diese eine "Ladung" an einem bestimmten Ort einsetzt. Die Anzahl an Ladungen, der erforderliche Ort und der aktivierte Effekt variieren je nach Individuum. Die meisten Individuen haben nur 1 Ladung und können nur in einem Bezirk des passenden Typs aktiviert werden (z. B. haben die meisten Großen Wissenschaftler 1 Ladung und müssen diese auf einem Campus einsetzen). Wie andere ladungsbasierte Einheiten verschwindet das Individuum, sobald alle Ladungen verbraucht sind.

Hinweis: Propheten haben keine unterschiedlichen Effekte, da sie nur genutzt werden können, um eine Religion zu gründen.

GROSSE GENERÄLE UND ADMIRÄLE





Die hauptsächliche Wirkung von Großen Generälen und Admirälen ist die Steigerung der Kampfstärke von Einheiten in ihrer Nähe. Diese Wirkung haben Generäle und Admiräle standardmäßig. Ganz gleich, um welchen General oder Admiral es sich handelt, er gibt immer Land- bzw. Marineeinheiten innerhalb von 2 Feldern +1 Bewegung und +5 Kampfstärke.

Zudem haben sie einen Aktionseffekt, der vom jeweiligen General oder Admiral abhängt.

Hinweis: Die einzigartige Fähigkeit eines Großen Generals oder Admirals wird ausgelöst, indem man ihn sich zur Ruhe setzen lässt.

GROSSER KÜNSTLER



Große Künstler, Musiker und Schriftsteller sind spezielle Persönlichkeiten, die Große Werke – wie Gemälde oder Skulpturen – schaffen, die dann ausgestellt werden, um Touristen anzuziehen.

Mehr zum Einsatz Großer Werke und zu Tourismus findet sich im Abschnitt zum Kultursieg.

GROSSER PROPHET



Große Propheten sind spezielle Persönlichkeiten, die von Beginn an nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen und mit denen man Religionen gründen kann. Große Propheten haben keine individuellen Effekte.

Hat man einen Großen Propheten erhalten, schickt man ihn zu einer Heiligen Stätte, um eine Religion zu gründen. Näheres dazu im Abschnitt "Religion".

Wird eine Partie im Industriezeitalter oder einem späteren Zeitalter gestartet, stehen Große Propheten nicht mehr zur Verfügung.

GROSSER INGENIEUR



Große Ingenieure bringen vor allem Produktion und können den Bau von Gebäuden und vor allem von Wundern beschleunigen. Viele Ingenieure verkürzen die Bauzeit eines Wunders drastisch, oft haben sie aber auch noch einen weiteren Effekt. Andere Ingenieure besitzen Aktionen, mit denen sie Gebäude in Bezirken bauen – oft sogar Gebäude, die eigentlich noch gar nicht verfügbar sind.

GROSSER HÄNDLER



Große Händler können sehr verschiedene Auswirkungen haben, in der Regel beeinflussen sie aber Gold, Handelswege oder Stadtstaaten.



Große Wissenschaftler lösen meist Technologiebonusse aus oder beschleunigen die Forschung auf andere Weise. Diese Technologiebonusse lassen sich nicht mit den Bonussen kombinieren, die man normal im Spiel erhalten kann. Man kann also nicht einen Großen Wissenschaftler nutzen, um die Kosten einer Technologie um 50 % zu reduzieren, und dann einen normalen Technologiebonus auslösen, um die Technologie sofort zu erforschen.

FORTBEWEGUNG GROSSER PERSÖNLICHKEITEN

Große Persönlichkeiten können wie jede andere Einheit ganz normal über die Karte bewegt werden. Da es sich bei ihnen um Zivileinheiten handelt, können sie nicht auf Felder mit anderen Zivileinheiten (Handwerker, Siedler) gezogen werden, wohl aber auf Felder mit Militäreinheiten. Bewegt sich eine feindliche Einheit auf das Feld einer Großen Persönlichkeit, wird sie zurück in das Gebiet des Besitzers geschickt (Große Persönlichkeiten können nicht gefangen genommen werden).

GOLD

Ah, Gold! Gold ist die Lebensader jeder Zivilisation. Es mag zwar sein, dass man Liebe nicht mit Gold kaufen kann, aber ein U-Boot mit Atomraketen eben schon, und das ist ja auch schon mal etwas.

WOHER MAN GOLD BEKOMMT

Gold kann aus einer Reihe von Quellen stammen. Das meiste Gold erhält man durch die Felder, die von Städten genutzt werden, aber es gibt auch andere Möglichkeiten, an Gold zu kommen.

GELÄNDETYPEN

Diese Felder bringen Gold, wenn sie von einem Bürger bearbeitet werden:

- Küstenfelder
- einige Naturwunder
- Oasen

MODERNISIERUNGEN

Einige Modernisierungen bringen Gold, wenn sie genutzt werden, wie etwa:

- Jagdlager
- Plantagen
- Seebäder

HANDELSPOSTEN

Handelsposten werden in Städten entlang von Handelswegen gebaut. Sie bringen sowohl der Stadt, der sie gehören, als auch der Stadt, bei der sie sich befinden, Gold ein.

BEZIRKE UND GEBÄUDE

Viele Bezirke und Gebäude erhöhen das Goldeinkommen ihrer Stadt, vor allem das Handelszentrum und die Gebäude darin.

WUNDER

Einige Wunder erhöhen das Goldeinkommen der Stadt, in der sie errichtet wurden, wie etwa der Große Leuchtturm oder Big Ben.

HANDELSWEGE

Wird ein Handelsweg zu einer Stadt eröffnet, bringt das Gold ein. Städte mit Häfen und Handelszentren profitieren besonders von Handelswegen.

BARBARENLAGER

Wird ein Barbarenlager vernichtet, bringt das Gold ein.

STAMMESDÖRFER

Manchmal erhält man Gold, wenn man ein Stammesdorf erkundet.

STADTSTAATEN
Je nach Art können Stadtstaaten Goldgeschenke machen, wenn man sich mit ihnen anfreundet. Näheres dazu im Abschnitt zu Stadtstaaten.

GEGNERISCHE MODERNISIERUNGEN PLÜNDERN
Plündert man bestimmte Modernisierungen und Bezirke, bringt das etwas Gold ein.

DIPLOMATIE
Während diplomatischer Verhandlungen kann man Gold verlangen – entweder eine feste Summe oder einen Betrag pro Runde, der für einige Runden gezahlt wird.

GOLD AUSGEBEN
Es gibt viele Wege, Gold zu verdienen – und genauso viele, es wieder auszugeben:

UNTERHALT FÜR GEBÄUDE UND EINHEITEN
Sowohl für Einheiten als auch für Gebäude fallen jede Runde Unterhaltskosten an. Wie hoch sie genau ausfallen, ist in den jeweiligen Beschreibungen zu den Einheiten und Gebäuden angegeben. (Die Unterhaltskosten sind zudem vom gewählten Spieltempo abhängig.)

GELÄNDEFELDER KAUFEN
Man kann das Gebiet der eigenen Zivilisation erweitern, indem man einzelne Felder kauft. Dazu öffnet man den Stadtbildschirm und wählt „Feld kaufen“. Auf der Karte werden dann die verfügbaren Felder angezeigt. Mit einem Klick wird das Feld für den angegebenen Goldbetrag gekauft. Auch beim Platzieren von Bezirken hat man die Möglichkeit, Felder zu kaufen.

EINHEITEN, GEBÄUDE UND WUNDER KAUFEN
Man kann Gold auch dazu verwenden, um Einheiten oder Gebäude in Städten zu kaufen. Dazu klickt man einfach auf das entsprechende Objekt (sofern man es sich leisten kann!) und es wird sofort in der Stadt gebaut. Der entsprechende Goldbetrag wird aus der Schatzkammer entnommen.

VERALTETE EINHEITEN VERBESSERN
Mit der Zeit erforscht man neue Technologien, die es ermöglichen, stärkere Militäreinheiten zu bauen. Es ist dann auch möglich, ältere Einheiten zu verbessern, um sie zu neueren, stärkeren Einheiten zu machen. Zum Beispiel ist es möglich, nach der Erforschung von Bogenschießen seine Schleuderschützen zu Bogenschützen aufzuwerten. Solche Verbesserungen kosten Gold – je mächtiger die Verbesserung, desto teurer ist sie.

Eine Einheit muss sich für eine Verbesserung im eigenen Territorium befinden. Ist eine Verbesserung für eine Einheit verfügbar, taucht eine entsprechende Schaltfläche in der Aktionsliste der Einheit auf.

DIPLOMATIE
Man kann aus verschiedenen Gründen mit anderen Zivilisationen Gold austauschen, etwa um Ressourcen zu erhalten oder um Frieden zu schließen. Gold ist in diplomatischen Verhandlungen extrem nützlich.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Gold auszutauschen: mit einer Einmalzahlung oder pro Runde.

Einmalzahlung
Wie der Name schon sagt, wechselt bei einer Einmalzahlung einmalig ein Goldbetrag den Besitzer.

Pro Runde
Gold kann auch über eine bestimmte Zahl von Runden (meist 30 Runden) gezahlt werden. So könnte zum Beispiel eine Zivilisation einer anderen für ein Luxusgut 30 Runden lang 5 Gold pro Runde zahlen. Solche Vereinbarungen werden sofort aufgehoben, wenn eine der Zivilisationen der anderen den Krieg erklärt.

EINE STADT VERLIEREN
Erobert eine Zivilisation oder ein Stadtstaat eine Stadt, verliert der ursprüngliche Besitzer etwas Gold (und natürlich die Stadt).

BANKROTT
Wenn die Schatzkammer leer und das eigene Budget negativ ist, erhaltet Ihr einen Malus von -1 auf Eure Annehmlichkeiten pro 10 Gold, das Ihr unter 0 gefallen seid. Zusätzlich verliert Ihr bei -10 Gold automatisch eine Einheit, bei -20 Gold zwei Einheiten usw.

ANNEHMLICHKEITEN

Annehmlichkeiten sind eine Art Währung für Zufriedenheit – je mehr Annehmlichkeiten zur Verfügung stehen, desto zufriedener ist die Bevölkerung. Außerdem bringen mehr Annehmlichkeiten auch schnelleres Wachstum und höhere Erträge mit sich. Unzufriedene Städte wachsen dagegen kaum und auch ihre Erträge sinken.

Annehmlichkeiten werden immer auf Stadtebene verwaltet. Mit wachsender Bevölkerung sind auch immer mehr Annehmlichkeiten nötig.

POSITIVE ANNEHMLICHKEITEN
Luxusgüter: Jedes Luxusgut stellt vier Annehmlichkeiten zur Verfügung, die an die Städte verteilt werden, die sie am dringendsten benötigen (aber maximal eine Annehmlichkeit pro Stadt). Die Verteilung erfolgt automatisch, solange das Luxusgut über eine Modernisierung erschlossen ist (für Gewürze wird zum Beispiel eine Plantage benötigt).

Unterhaltung: Das erste Gebäude im Unterhaltungskomplex (Arena) stellt Annehmlichkeiten für die Stadt zur Verfügung, in der es gebaut wurde. Die nächsten beiden Gebäude (Zoo und Stadion) stellen Annehmlichkeiten für alle Stadtzentren innerhalb von sechs Feldern bereit. Zwei Wunder (Kolosseum und Estádio do Maracanã) stellen für alle Städte eines Reichs Annehmlichkeiten zur Verfügung.

Religion: Einige Glaubenssätze erhöhen die Zahl der Annehmlichkeiten.

Ausrichtungen: Einige Sozialpolitiken haben eine positive Wirkung auf Annehmlichkeiten, wenn sie über einen Platz in der Regierung aktiviert werden.

NEGATIVE ANNEHMLICHKEITEN

Kriegsmüdigkeit: Lange Kriege (vor allem in den späteren Zeitaltern) lösen Kriegsmüdigkeit aus. Gehen im Krieg auch noch viele Einheiten verloren, wird der Effekt noch verstärkt.

Bankrott: Hat man nicht genug Gold, um in einer Runde alle Ausgaben zu decken, entstehen dadurch negative Annehmlichkeiten in allen Städten (außerdem müssen einige Militäreinheiten aufgelöst werden).

WUNDER

Wunder sind die spektakulären Gebäude, Erfindungen und Konzepte, denen es gelungen ist, die Zeit zu überdauern und die Welt für immer zu verändern. Es erfordert Zeit, Energie und Mühe, ein Wunder zu errichten, doch wenn dies geschehen ist, bringt es Eurer Zivilisation zahlreiche Vorteile.

WUNDER BAUEN

Wunder sind einzigartig – sie können jeweils nur einmal im gesamten Spiel gebaut werden. Wer also als Erstes den Großen Leuchtturm fertigstellt, kann ihn als Einziger auch bauen. Wunder sind meist sehr mächtig, aber auch sehr teuer.

AUSWIRKUNGEN VON WUNDERN

Wunder können ganz unterschiedliche Auswirkungen haben. Eines erhöht vielleicht die Produktivität einer Stadt, durch ein anderes erhält man eine kostenlose Technologie. Wieder andere Wunder erhöhen die Zahl der Aktionen von Handwerkern oder bringen der Zivilisation mehr Gold ein.

Näheres zu den Auswirkungen von Wundern findet sich im entsprechenden Abschnitt der Zivilopädie.

WUNDER EINNEHMEN

Nimmt man eine Stadt ein, übernimmt man auch sämtliche Wunder, die in der Stadt gebaut wurden.

PROJEKTE

Projekte sind spezielle Bauaufträge, die genau wie Wunder eine spezielle Funktion erfüllen, die sich von der Funktion normaler Gebäude unterscheidet. Einige Projekte können nur einmal pro Zivilisation gebaut werden, wie etwa das Manhattan-Projekt, andere können mehrfach im Spielverlauf in Auftrag gegeben werden, wie etwa die Campus-Forschungsstipendien.

Anders als Wunder, die der Zivilisation einen sofortigen Vorteil bringen, werden durch Projekte bestimmte Funktionen oder Einheiten freigeschaltet (wie etwa die Fähigkeit, Atomwaffen zu bauen) oder Teile für die Erfüllung einer Siegbedingung erstellt. Mehr dazu in den Abschnitten zu Kultur- und Wissenschaftssieg.

Im Gegensatz zu anderen Objekten können Projekte nicht gekauft oder beschleunigt werden.

DIPLOMATIE

Diplomatie ist wichtig in *Civilization VI*. Die Welt ist riesig und voll mit anderen Zivilisationen, deren Anführer ebenso gerissen und entschlossen sind wie man selbst. Manche von ihnen sind ehrlich, andere sind hinterhältig. Manche sind kriegerisch, andere friedliebend. Aber sie wollen alle gewinnen.

Durch Diplomatie kann man viel erreichen. Man kann zum Beispiel Verbündete gewinnen und so die Feinde isolieren. Man kann Verteidigungs- und Angriffsbündnisse schließen oder den technologischen Fortschritt durch gemeinsame Forschungsprojekte verbessern. Man kann Kriege beenden, die schlecht laufen, die Leichtgläubigen täuschen und die Ängstlichen tyrannisieren.

Die Welt ist groß und gefährlich – und man wird nicht lange überleben, wenn man jeden angreift, auf den man trifft. Manchmal ist es wirklich besser zu reden als zu kämpfen.

WER KANN SICH DIPLOMATISCH BETÄTIGEN?

Wurden diplomatische Beziehungen aufgenommen, kann man jederzeit mit dem Anführer einer anderen Zivilisation verhandeln. Diplomatische Beziehungen werden automatisch aufgenommen, wenn man das erste Mal auf eine Einheit oder Stadt der Zivilisation oder des Stadtstaats stößt. (Die Möglichkeit, diplomatische Beziehungen aufzunehmen, sollte ein wichtiger Anreiz für die Erkundung der Welt sein.)

Andere Zivilisationen können auch von sich aus Verhandlungen einleiten, wenn man mit ihnen diplomatische Beziehungen aufgenommen hat.

DIPLOMATISCHE VERHANDLUNGEN EINLEITEN

Hat man eine Zivilisation entdeckt, kann man Verhandlungen einleiten, indem man auf das Porträt des Anführers im Diplomatie-Menü wählt. Daraufhin erscheint der Anführer und es steht eine Reihe von diplomatischen Optionen zur Wahl. Zudem werden Informationen zur aktuellen Beziehung, zur diplomatischen Sichtbarkeit, den Zielen des Anführers, Gerüchte und einiges mehr angezeigt. Möchte man mit einem anderen Anführer verhandeln, klickt man einfach auf das entsprechende Porträt im Diplomatie-Band auf der linken Seite des Diplomatie-Bildschirms.

Möchte man mit einem Stadtstaat verhandeln, klickt man direkt im Stadtstaat-Menü landet, oder auf die Schaltfläche für das Stadtstaaten-Menü oben rechts, woraufhin eine Liste mit allen Stadtstaaten erscheint, die man entdeckt hat.

DIPLOMATIE MIT ZIVILISATIONEN

Wenn man in diplomatische Verhandlungen mit Zivilisationen tritt, stehen einem mehrere Optionen zur Verfügung, je nachdem, wie die aktuelle Beziehung ist.



KRIEG ERKLÄREN (ÜBERRASCHUNGSKRIEG)

Klickt man auf diese Schaltfläche, erklärt man der Zivilisation den Krieg. Mit dieser Option erfolgt die Kriegserklärung ohne Vorwarnung, daher hat sie die stärkste negative Auswirkung auf die Meinung anderer Zivilisationen zum Spieler (Kriegstreiberei-Wert).

KRIEG ERKLÄREN (FORMELLER KRIEG)

Wählt man diese Schaltfläche, erklärt man der Zivilisation den Krieg. Um diese Option nutzen zu können, muss man die Zivilisation zuvor denunzieren. Sie wirkt sich nicht ganz so stark auf den Kriegstreiberei-Wert aus wie der Überraschungskrieg. Weitere Umstände können diese negative Auswirkung sogar ganz aufheben, etwa wenn die Kriegserklärung erfolgt, um einen Verbündeten zu schützen oder einer aggressiven Missionierung entgegenzuwirken.

VERHANDELTER FRIEDEN

Befindet man sich im Krieg mit einer Zivilisation, kann man hier über Frieden verhandeln.

VEREINBARUNG

Hier kann man eine Vereinbarung aushandeln. Klickt man auf diese Option, erscheint der Handelsbildschirm. Dort kann man eine Vereinbarung vorschlagen, etwas verlangen oder auch ein Geschenk machen.

DENUNZIEREN
Empfindet man eine Zivilisation als störend oder möchte man einen formellen Krieg gegen sie führen, kann man sie hier denunzieren.

DELEGATION ENTSENDEN
Hiermit kann man eine Delegation zu einer anderen Zivilisation entsenden. Akzeptiert diese die Delegation, verbessert sich die diplomatische Sichtbarkeit (Zugriffsstufe).

FREUNDSCHAFT VERKÜNDEN
Hiermit wird die Freundschaft zwischen zwei Zivilisationen verkündet. Akzeptiert die andere Zivilisation den Vorschlag, verbessern sich die Beziehungen zwischen den beiden Zivilisationen – ein erster Schritt zu einer Allianz. Außerdem lassen sich bei besseren Beziehungen günstigere Vereinbarungen treffen.

ALLIANZ VORSCHLAGEN
Hiermit schlägt man eine Allianz zwischen den beiden Zivilisationen vor. Wird das Angebot angenommen, können von diesem Zeitpunkt an Verteidigungsbündnisse und gemeinsame Kriege vorgeschlagen werden.

VERTEIDIGUNGSBÜNDNIS VORSCHLAGEN
Mit dieser Option schlägt man ein Verteidigungsbündnis vor. Wird eine Zivilisation angegriffen, erklärt die andere Zivilisation dem Angreifer automatisch den Krieg. Setzt eine Allianz voraus.

GEMEINSAMEN KRIEG VORSCHLAGEN
Hiermit wird ein gemeinsamer Krieg vorgeschlagen. Wird das Angebot angenommen, erklären beide Zivilisationen einer dritten den Krieg. Setzt eine Allianz voraus.

DISKUTIEREN
Mit dieser Option kann man über eine Reihe von Themen sprechen. Abhängig von den Umständen stehen die folgenden Gesprächsmöglichkeiten offen – die Antworten des Anführers hängen von seiner Beziehung zum Spieler und seinen Zielen ab:

- Den Anführer bitten zusammenzuarbeiten.

- Den Anführer bitten, gegen eine andere Zivilisation zu arbeiten.

- Den Anführer bitten, einer anderen Zivilisation den Krieg zu erklären.

- Den Anführer bitten, keine weiteren Städte in der Nähe des eigenen Gebiets zu gründen.

BEENDEN
Hiermit werden die diplomatischen Verhandlungen beendet.

DER HANDELSBILDSCHIRM

Auf dem Handelsbildschirm können verschiedene Objekte gehandelt oder andere Vereinbarungen getroffen werden. Für viele Optionen werden bestimmte Technologien oder Ausrichtungen benötigt, um sie wählen zu können. Kann etwas nicht gehandelt werden, taucht es auch nicht in der Liste der möglichen Handelsobjekte auf.



Der Handelsbildschirm ist in zwei Hälften unterteilt. Die Handelsobjekte der eigenen Zivilisation werden links angezeigt, die der anderen Zivilisation rechts. Drückt man die L-Taste, werden die eigenen verfügbaren Handelsressourcen aufgerufen. Drückt man die R-Taste, werden die verfügbaren Handelsressourcen anderer Zivilisationen aufgerufen.

Wählt man ein Objekt auf der eigenen Seite, wird es dem Handelspartner angeboten; danach kann man Objekte des Handelspartners wählen, um anzuzeigen, was man im Austausch für das angebotene Objekt haben möchte. Man könnte zum Beispiel "offene Grenzen" anbieten (die Erlaubnis, Einheiten durch das Gebiet der anderen Zivilisation zu ziehen) und im Austausch "offene Grenzen" verlangen.

Es müssen aber nicht immer gleiche Objekte gehandelt werden. Man könnte also "offene Grenzen" anbieten und dafür Gold – oder auch nichts – verlangen. Ist der Handelspartner mit dem Angebot einverstanden, erscheint eine grüne "Vereinbarung annehmen"-Schaltfläche. Ist der Partner nicht einverstanden (die Schaltfläche taucht nicht auf), kann man auf "Macht einen gerechteren Vorschlag." klicken, um den Anführer zu fragen, was er im Austausch verlangt. (Hinweis: Es gibt Situationen, in denen die KI bestimmte Objekte nie abgibt, unabhängig davon, wie gut das Angebot ist.)

Manchmal unterbreiten auch die KI-Gegner Angebote. Man kann sie annehmen, ablehnen oder ein Gegenangebot machen.

Wählt man **Vergesst es**, verlässt man den Handelsbildschirm.

OFFENE-GRENZEN-ABKOMMEN

Zu Beginn des Spiels haben standardmäßig alle Zivilisationen offene Grenzen. Hat man die Ausrichtung Frühes Reich erforscht, werden die Grenzen geschlossen und man kann Offene-Grenzen-Abkommen mit anderen Zivilisationen treffen. (Stadtstaaten können keine Offene-Grenzen-Abkommen eingehen.) Solange ein Offene-Grenzen-Abkommen in Kraft ist, können die Einheiten der anderen Zivilisation das Gebiet des Spielers betreten, ohne dass sofort ein Krieg ausgelöst wird. Gilt das Abkommen beiderseitig, können beide Zivilisationen das Gebiet der jeweils anderen betreten. Das ist allerdings nicht unbedingt nötig – es ist durchaus möglich, dass eine Zivilisation offene Grenzen gewährt, ohne dass sie selbst offene Grenzen gewährt bekommt.

Ein Offene-Grenzen-Abkommen hält 30 Runden. Danach muss das Abkommen neu verhandelt werden oder es läuft aus. Befinden sich fremde Einheiten in einem Gebiet, wenn ein Offene-Grenzen-Abkommen endet, werden sie automatisch aus dem Gebiet entfernt.

VERTEIDIGUNGSBÜNDNIS

Wurde die Ausrichtung Mobilisierung erforscht, können Verteidigungsbündnisse geschlossen werden. Ein Verteidigungsbündnis wird immer gegenseitig geschlossen. Wird also einer der beiden Vertragspartner angegriffen, erklärt der andere dem Angreifer automatisch den Krieg. Es ist aber nicht erforderlich, dass ein Krieg mit einer dritten Partei fortgeführt wird.

Ein Verteidigungsbündnis hält 30 Runden. Danach muss es neu verhandelt werden oder es endet. Verteidigungsbündnisse werden aufgehoben, wenn einer der Vertragspartner *jemandem* den Krieg erklärt.

FORSCHUNGSABKOMMEN

Wurde die Technologie Wissenschaftstheorie erforscht, können Forschungsabkommen mit anderen Zivilisationen geschlossen werden, die ebenfalls bereits Wissenschaftstheorie erforscht haben. Ein Forschungsabkommen kostet beide Seiten Gold (hat man nicht genug Gold, kann man auch kein Forschungsabkommen schließen). Solange das Abkommen läuft, erhalten beide Zivilisationen einen Bonus auf die Forschung.

Forschungsabkommen halten 30 Runden. Sollen sie um weitere 30 Runden verlängert werden, muss ein neues Abkommen geschlossen werden (was wieder Gold kostet).

STÄDTE HANDELN

Manchmal können zwei Zivilisationen auch Städte handeln. In der Regel sind KI-Anführer aber nicht dazu bereit, es sei denn, ihre Lage ist hoffnungslos oder sie erhalten im Austausch etwas sehr Wertvolles. Hauptstädte können nicht gehandelt werden.

Ein Stadthandel muss nicht dauerhaft sein – über einen späteren Handel kann die Stadt durchaus auch wieder an ihren ursprünglichen Besitzer zurückgehen.

ANDERE SPIELER

Man kann Anführer bitten, mit anderen Zivilisationen zu interagieren, die sowohl dem Anführer als auch dem Spieler bekannt sind. So ist es zum Beispiel möglich, einen Anführer zu bitten, einer Zivilisation den Krieg zu erklären.

RESSOURCEN

Strategische Ressourcen und Luxusgüter können zwischen Zivilisationen gehandelt werden. Dadurch erhält die Zivilisation für die Dauer des Abkommens (30 Runden) alle Vorteile, die die Ressource oder das Gut mit sich bringt.

VERHANDLUNGEN MIT STADTSTAATEN

Verhandlungen mit Stadtstaaten sind deutlich weniger komplex als die mit anderen Zivilisationen, da wesentlich weniger Optionen zur Verfügung stehen. In der Regel kann man Gesandte schicken, das Militär ausheben (falls man der Suzerän ist), den Krieg erklären oder Frieden anbieten. Manchmal vergeben Stadtstaaten auch Quests. Mehr dazu im Abschnitt über Stadtstaaten.

KRIEG ERKLÄREN

Man kann einer Zivilisation oder einem Stadtstaat über das Diplomatie-Menü oder das Stadtstaaten-Menü den Krieg erklären. Alternativ greift man einfach eine der gegnerischen Einheiten an. Außerdem kann man einer Zivilisation den Krieg erklären, indem man ohne Offene-Grenzen-Abkommen ihr Gebiet betritt.

Man sollte auch stets bedenken, dass die Gegner auf die gleiche Weise den Krieg erklären können.

KRIEGSTREIBEREI

Plant und verwaltet man seine Kriege nicht gut, gilt man bei anderen Zivilisationen schnell als Kriegstreiber.

FRIEDEN AUSHANDELN

Herrscht Krieg, kann man über das Diplomatie-Menü einen Frieden aushandeln. Es kann allerdings sein, dass der Gegner jegliche Verhandlungen ablehnt – dann geht der Krieg weiter.

Ist ein Stadtstaat zu Verhandlungen bereit, wird er ein Friedensangebot ohne weitere Bedingungen stets annehmen.

Hat man es dagegen mit einer anderen Zivilisation zu tun, wird der Friede auf dem Handelsbildschirm ausgehandelt. Je nach Kriegsverlauf muss die eine oder andere Seite unter Umständen Gold, andere Zusagen, Städte und/oder Ressourcen anbieten, damit ein Friedensvertrag zustande kommt.

KI-Spieler können ebenfalls den Frieden anbieten. Meist ist es sinnvoll, sich zumindest anzuhören, was sie anzubieten haben.

Hinweis: Frieden kann frühestens 10 Runden nach Kriegsbeginn ausgehandelt werden. Wird ein Friedensvertrag geschlossen, können sich die beiden Zivilisationen 10 Runden lang nicht gegenseitig den Krieg erklären.

SIEG UND NIEDERLAGE

In *Civilization VI* führen verschiedene Wege zum Sieg. So kann man zum Beispiel durch wissenschaftliche Überlegenheit gewinnen, indem man als erste Zivilisation eine Kolonie auf dem Mars gründet. Man kann die anderen Zivilisationen auch mit kultureller Überlegenheit besiegen oder man verbreitet seinen Glauben über die ganze Welt, bis er die vorherrschende Religion ist. Und natürlich steht die allseits beliebte Alle-Gegner-unter-den-Rädern-der-Streitwagen-zermalmen-Taktik mit dem Herrschaftssieg auch noch offen. Kann eine Zivilisation eine dieser Bedingungen als Erste erfüllen, hat sie gewonnen.

Bei der Entwicklung der Zivilisation ist es wichtig, ein Auge auf den Fortschritt der Gegner zu haben. Nichts ist so ärgerlich, wie kurz davor zu stehen, die Hauptstadt des letzten noch vorhandenen Gegners einzunehmen und dann hilflos zusehen zu müssen, wie dieser seine Marskolonie fertigstellt und so einen überraschenden Wissenschaftssieg davonträgt.



STADTSTAATEN UND SIEG

Stadtstaaten können eine Partie in *Civilization VI* nicht gewinnen, das ist Zivilisationen vorbehalten.

WIE MAN VERLIERT

Es gibt drei Arten zu verlieren in *Civilization VI*:

DIE LETZTE STADT VERLIEREN

Verliert man seine letzte Stadt – ob an eine andere Zivilisation oder einen wütenden Stadtstaat – ist die Partie sofort vorbei. Da das ziemlich peinlich ist, sollte man so etwas tunlichst vermeiden – aber wenn es doch passiert: Es wurden schon zahllose Zivilisationen von der Karte gefegt und sind in Vergessenheit geraten.

EINE ANDERE ZIVILISATION GEWINNT

Kann eine der anderen Zivilisationen eine der unten aufgeführten Siegbedingungen erfüllen, hat sie das Spiel gewonnen. Dabei ist es unerheblich, ob man selbst kurz vor dem Sieg stand oder nicht – wer als Erstes eine Siegbedingung erfüllt, hat gewonnen, alle andere haben verloren.

DAS JAHR 2050

Wird das Jahr 2050 erreicht, ohne dass eine Zivilisation die Partie für sich entscheiden konnte, endet das Spiel und die Zivilisation mit den meisten Punkten (siehe unten) hat gewonnen.

WIE MAN GEWINNT

Es gibt verschiedene Arten, eine Partie *Civilization VI* für sich zu entscheiden:

HERRSCHAFTSSIEG

Nimmt man alle Hauptstädte der anderen Zivilisationen ein und behält die eigene, hat man gewonnen.

Hat man seine ursprüngliche Hauptstadt verloren, besitzt aber noch andere Städte, kann man immer noch einen Kultur-, Wissenschafts-, Punkt- oder Religionssieg erringen. Einen Herrschaftssieg kann man jedoch erst erreichen, wenn man seine ursprüngliche Hauptstadt zurückerobert.

Eine ursprüngliche Hauptstadt zerstören

Hier ist es ganz einfach: Das ist unmöglich. Eine Hauptstadt kann auf keine Weise zerstört werden. Sie kann zwar eingenommen werden, aber selbst mit Atomwaffen lässt sich eine Hauptstadt höchstens bis auf einen Bürger reduzieren. Daran gibt es nichts zu rütteln. (Nimmt man alle Städte einer Zivilisation ein, kann man sie vollständig vernichten. Es ist also möglich, Gegner komplett auszuschalten, selbst wenn man die Hauptstädte nicht zerstören kann ...)

Aktuelle Hauptstadt und ursprüngliche Hauptstadt

Wird eine ursprüngliche Hauptstadt eingenommen, wird eine andere Stadt sofort zur "Ersatzhauptstadt". Diese Stadt funktioniert genau wie die vorherige Hauptstadt, allerdings kann sie zerstört werden (und sie zählt nicht für einen Herrschaftssieg).

Wird eine ursprüngliche Hauptstadt zurückerobert, übernimmt sie wieder ihre vorherige Funktion als Hauptstadt.

WISSENSCHAFTSSIEG

Der Wissenschaftssieg geht an den ersten Spieler, der eine Kolonie auf dem Mars einrichtet. Sobald das Weltraumrennen gestartet ist und jemand seinen ersten Satelliten ins All geschossen hat, werden alle Spieler wissen, wer diesen Sieg anstrebt. Spieler erhalten Bonusse für das Erreichen jedes Meilensteins auf dem Weg zum Sieg.

Die folgenden Schritte müssen der Reihe nach abgeschlossen werden:

Einen Satelliten ins All starten
In Anlehnung an Sputnik im Jahr 1957 könnt Ihr einen Satelliten bauen, um ihn ins All zu schießen, nachdem Ihr Raketentechnik erforscht und einen Raumhafen gebaut habt. Nach dem Abschluss des Satelliten-Projekts wird Euer Satellit gestartet und Ihr werdet mit der Sichtbarkeit der gesamten Karte belohnt.

Mondlandung eines Menschen
Genau wie die Apollo 11-Mission im Jahr 1969 könnt Ihr einen Menschen zum Mond schicken. Dies wird nach der Erforschung der Satelliten-Technologie freigeschaltet und kann in jeder Stadt mit einem Raumhafen erreicht werden. Wählt die Produktion des Mondlandungs-Projekts aus, um diese Mission zu starten. Nach dem Start der Rakete erhaltet Ihr sofort eine bestimmte Summe Kultur.

Eine Kolonie auf dem Mars gründen
Noch ist es vielleicht Science Fiction, aber in diesem Spiel kann man der erste Mensch sein, der sein Volk zum Mars schickt. Nach der Erforschung von Robotik, Kernfusion und Nanotechnologie kann man die Mars-Reaktormodul-, Hydrokulturmodul- und Habitat-Projekte in jeder Stadt mit einem Raumhafen bauen. Dabei sollte man bedenken, dass mehr als ein Raumhafen Parallelproduktion bedeutet!

Sobald alles gestartet wurde, habt Ihr das Spiel gewonnen!

KULTURSIEG
Wenn man es darauf anlegt, das kulturelle Epizentrum der Welt zu sein, ist dies der richtige Sieg. Die erste Zivilisation, die eine Gesamtzahl an auswärtigen Touristen erreicht, die über die Heimattouristen jeder anderen Zivilisation im Spiel hinausgeht, gewinnt mit einem Kultursieg.

Touristen und Heimattouristen

Touristen sind Menschen aus anderen Zivilisationen, die zu Besuch kommen. In jeder Zivilisation gibt es aber auch Leute, die lieber zu Hause Urlaub machen als in fremden Ländern – das sind die sogenannten Heimattouristen.

Tourismus generieren
Es gibt verschiedene Wege, Touristen in das eigene Reich zu locken:
- Handelswege
- geteilte (oder miteinander in Konflikt stehende) Regierungen spät im Spiel
- Offene Grenzen
- Große Werke, die in den Gebäuden einer Zivilisation ausgestellt sind.
- Heilige Städte und Reliquien ziehen Touristen des entsprechenden Glaubens an. Nach der Erforschung der Ausrichtung Aufklärung verringert sich die Tourismus-Wirkung von heiligen Städten und Reliquien.
- Nationalparks im eigenen Gebiet (je höher die Anziehungskraft, desto mehr Tourismus wird erzeugt)
- Artefakte finden und ausstellen.

• Tourismus-Bonusse
  - Große Literaturwerke bringen doppelten Tourismus ein, sobald der Druck erfunden wurde. Große Musikwerke bringen dreifachen Tourismus, wenn die Sozialpolitik Satellitensendungen aktiv ist.
  - Alle Tourismus-Erträge werden verdoppelt, sobald die Technologie Computer erforscht wurde.
  - Die thematischen Museen geben euch auch einen Kulturbonus.

RELIGIONSSIEG

Um einen Religionssieg in *Civilization VI* zu erringen, muss man seine Religion zu der vorherrschenden Religion aller Zivilisationen machen. Zwar breitet sich die Religion auch passiv aus, wenn man sich in der Nähe anderer Spieler ansiedelt, aber um eine echte Chance auf diesen Sieg zu haben, muss man Missionare, Apostel und Inquisitoren einsetzen.

Um eine Partie *Civilization VI* durch Religion zu gewinnen, muss man seine religiösen Einheiten klug einsetzen und zudem viel Glauben sammeln.

DAS ENDE DER ZEIT

Hat niemand bis 2050 eine der Siegbedingungen erfüllen können, endet das Spiel automatisch. Dann werden die Punkte aller überlebenden Zivilisationen verglichen und es wird ein Sieger bestimmt. Man kann die Partie auch danach noch fortsetzen, aber die Siegbedingungen spielen dann keine Rolle mehr.

DIE WERTUNG

Die Mehrheit der Partien in *Civilization VI* wird einer der Spieler durch die Erfüllung einer Siegbedingung für sich entscheiden. Gelingt es aber niemandem, bis 2050 eine der Siegbedingungen zu erfüllen, wird der Sieger anhand der Wertungen der überlebenden Zivilisationen bestimmt.

Gewinnt jemand vor 2050, bestimmt die Wertung, wo er in der Ruhmeshalle landet. Die Wertung wird wie folgt errechnet:

ELIMINIERUNG

Wurde ein Spieler eliminiert, beträgt seine Wertung 0. (Tut uns leid.)

ZEIT BIS ZUM SIEG

Wird der Sieg vor 2050 errungen, erhält der Spieler einen Wertungsmultiplikator. Je früher der Sieg, desto höher der Multiplikator.

KARTENGRÖSSE UND SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Größe der Karte bestimmt, wie viele Punkte Zivilisationen für Felder, Zahl der Städte und Bevölkerung erhalten. Der Schwierigkeitsgrad legt fest, wie viele Punkte jeweils für bestimmte Dinge vergeben werden – je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr sind Aktionen und Ähnliches wert. (Kurz gesagt: Ein überwältigender Sieg auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad wird vermutlich eine schlechtere Wertung einbringen als ein knapper Sieg auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.)

DIE AKTUELLE WERTUNG

Die aktuelle Wertung für alle Zivilisationen wird im Diplomatie-Menü angezeigt. Drückt man den Minus-Knopf, wird angezeigt, wie sich die Wertung zusammensetzt.



Die Wertung ist nicht in Stein gemeißelt, sie kann sich im Verlauf einer Partie drastisch verändern. Baut man zum Beispiel ein Wunder, erhält man Punkte dafür – wird aber die Stadt mit dem Wunder erobert, gehen die Punkte an den neuen Besitzer.

ABSCHNITT 3:

FORTGESCHRITTENE SPIELKONZEPTE



LUFTKAMPF

Lufteinheiten sind ein wichtiger Bestandteil aller Armeen auf der Welt. Sie haben sich seit Beginn des 20. Jahrhunderts in nur rund 50 Jahren von Aufklärern zu spezialisierten Einheiten wie Luftüberlegenheitsjägern und strategischen Bombern entwickelt.

Auch in *Civilization VI* sind Lufteinheiten sehr wichtig.



LUFTEINHEITEN

Es gibt drei wesentliche Arten von Lufteinheiten in *Civilization VI*: Aufklärungsunterstützung, Jäger und Strategischer Bomber. Diese können in jeder Stadt produziert werden, die einen Flugplatz gebaut und die erforderlichen Technologien erforscht hat.

AUFKLÄRUNGSUNTERSTÜTZUNG

In der Moderne werden nach der Erforschung der Luftfahrt Aufklärungsballons verfügbar, die die Sichtweite erhöhen und so auch die effektive Reichweite der Artillerie. Jede Artillerieeinheit, die sich im gleichen oder in einem angrenzenden Feld zu einem Aufklärungsballon befindet, erhält +1 Angriffsreichweite. Für Angreifer sind diese Ballons sehr interessant, denn so können sie Einheiten und Städte aus "sicherer" Entfernung angreifen. Aus dem gleichen Grund benötigen Verteidiger Aufklärungsballons. Die Ballons können nur zerstört werden, wenn die Einheit mit einer Nahkampfeinheit vernichtet wird. Alternativ kann man auch Flugzeuge einsetzen.

JÄGER

Jäger und Düsenjäger können anfliegende Gegner abfangen oder andere Flugzeuge in Luftkämpfe verwickeln.

STRATEGISCHE BOMBER

Bomber und Kampfbomber können keine Luftkämpfe beginnen, dafür können sie Luftangriffe durchführen und Felder "plündern".

LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTE
Lufteinheiten bewegen sich nicht über die Karte, wie es Boden- und Marineeinheiten tun. Sie brauchen einen "Stützpunkt". Im Stadtzentrum kann sich immer eine Lufteinheit befinden, durch den Bau von Flugplatz, Landepiste oder Flugzeugträger können die verfügbaren Plätze erweitert werden. Der Flugplatz kann bis zu 8 Plätze haben, die Landepiste 6. Der Flugzeugträger startet mit 2 Plätzen, kann aber durch Beförderungen mehr erhalten.

KAMPFSTATISTIKEN
Alle Lufteinheiten haben zwei Statistiken: Kampfstärke und Fernkampfstärke (Jäger) oder Bombardierungsstärke (Bomber).

KAMPFSTÄRKE
Wird bei Kämpfen zwischen zwei Lufteinheiten verwendet, ist also eine Art "Luftkampfstärke".

FERNKAMPFSTÄRKE
Wird bei Angriffen von Lufteinheiten auf Einheiten oder Bezirke am Boden verwendet, ist also eine Art "Bodenbeschussstärke". Dieser Wert wird, genau wie bei Fernkampf-Landeinheiten, durch Bezirk-Verteidigungen geschwächt.

BOMBARDIERUNGSSTÄRKE
Wird bei Angriffen von Lufteinheiten auf Einheiten oder Bezirke am Boden verwendet, ist also eine Art "Flächenbombardierungsstärke". Dieser Wert wird, genau wie bei Kanonen-Landeinheiten, beim Beschuss von Landeinheiten gesenkt.

PATROUILLEN
Jäger-Lufteinheiten können auf einem gültigen Geländefeld innerhalb ihres Fortbewegungsradius von einem verbündeten Luftwaffenstützpunkt aus eingesetzt werden. Nach dem Einsatz fliegt die Einheit in einem kreisförmigen Muster um ihre effektive Abfangreichweite (Radius von 1 Geländefeld). So sollte sowohl dem Angreifer als auch dem Verteidiger klar sein, dass sich die Jäger im Patrouillen-Status befinden.

Der Patrouillen-Status bleibt bestehen, ähnlich wie bei der Einheitenaktion "Verschanzen". Sobald eine Lufteinheit im Patrouillenmodus ist, setzt sie ihn fort, bis sie einen neuen Befehl erhält oder zerstört wird.

Bei der Patrouille fängt die Einheit auch mehrere Angreifer ab und verteidigt sich gegen diese.

Ein Jäger kann im Zug des Spielers jederzeit zum Stützpunkt zurückbeordert werden (wird in einem verbündeten Luftwaffenstützpunkt stationiert), um sich dort zu heilen. Flugzeuge, die auf einem Luftwaffenstützpunkt stationiert sind, fangen keine angreifenden Flugzeuge ab.

Flugzeuge können sich nur heilen, wenn sie am Ende der Runde in einem Stadtzentrum, auf einem Flugplatz, einer Landepiste oder einem Flugzeugträger stationiert sind und in dieser Runde an keinem Kampf beteiligt waren (weder offensiv noch defensiv). Am schnellsten heilen sie in einem Flugplatz-Bezirk, auf Landepisten und Flugzeugträgern geht es langsamer. Die Werte können allerdings durch Beförderungen und/oder Politiken verbessert werden.

LUFTANGRIFFE

Schwere Bomber können keine Patrouillen fliegen. Sie sind stattdessen auf einem verbündeten Luftwaffenstützpunkt stationiert und fliegen von dort aus zu ihren Einsätzen.

Im Gegensatz zu Jägern beteiligen sich Bomber auch nicht an Luftkämpfen. Sie können nur direkt zu ihrem Ziel fliegen und es angreifen. Wird das Ziel durch Jäger oder Luftabwehreinheiten geschützt, muss der Kampf beendet sein, bevor der Bomber sein Ziel erreicht (Anders ausgedrückt: Der Bomber muss die Angriffe der Jäger und Luftabwehreinheiten überleben). Ist der Kampf mit den Lufteinheiten beendet und der Schaden verteilt, greift der Bomber den Bezirk oder das Zielfeld an.

Bomber-Flugzeuge können Bezirk-Gebäude und Stadt-Modernisierungen "plündern", indem sie diese direkt angreifen. Der Effekt ist der gleiche wie bei plündernden Bodeneinheiten, mit einer Ausnahme: Die angreifende Lufteinheit erhält durch das Plündern nicht den entsprechenden Vorteil. Um das Plündern durchzuführen, muss die angreifende Lufteinheit mindestens über 50 % Gesundheit verfügen.

ABFANGEN

Jäger und Düsenjäger können angewiesen werden, feindliche Luftangriffe abzufangen. (Flaks und Mobile Boden-Luft-Raketen fangen automatisch ab. Sie benötigen keinen speziellen Befehl dazu.) Wenn eine Lufteinheit einen Luftangriff gegen ein Ziel innerhalb der Reichweite der abfangenden Einheit fliegt, feuert die abfangende Einheit auf den Angreifer und fügt ihr Schaden zu. Wird der Angreifer von der abfangenden Einheit nicht eliminiert, wird der Luftangriff fortgesetzt.

Es kann immer nur eine Einheit einen Luftangriff abfangen. Ist dies geschehen, kann die Einheit in dieser Runde keine weiteren Angriffe mehr abfangen (allerdings lässt sich das durch bestimmte Beförderungen ändern). Erwartet man also mehrere Luftangriffe, sollten auch mehrere Jäger oder Luftabwehreinheiten zum Ziel beordert werden.

MVW

MVW (ob atomar oder thermonuklear) sind Einwegwaffen. Sie führen einen einzelnen Luftangriff aus und werden dann vernichtet, unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht.

ATOMWAFFEN

Atomwaffen sind extrem mächtig. Sie können eine Menge Zeug in die Luft jagen und vergiften die Landschaft und das Meer. Sie sollten nur als letzte Maßnahme eingesetzt werden – oder wenn man sich absolut sicher ist, dass niemand sonst Atomwaffen hat – denn wenn sie einmal eingesetzt wurden, kann die ganze Welt schnell zu einem sehr ungemütlichen Ort werden.

Es ist, wie einmal jemand gesagt hat: "Eine Atombombe kann einem den ganzen Tag ruinieren."

BAU UND EINSATZ

Es gibt zwei Arten von Atomwaffen: die Nuklearwaffe und die Thermonuklearwaffe. Nuklearwaffen können in jeder Stadt gebaut werden, sofern die nötigen Technologien erforscht wurden, Uran verfügbar ist und das Manhattan-Projekt oder Operation Ivy abgeschlossen wurde.

Die Zahl der Nuklearwaffen ist grundsätzlich nicht beschränkt, allerdings sind sie teuer in der Herstellung und teuer im Unterhalt. Wurde eine Nuklearwaffe hergestellt, wandert sie ins Inventar des Spielers und kann von jeder Einheit oder Modernisierung abgefeuert werden, die dazu in der Lage ist, solche Waffen einzusetzen. Hierzu gehören Bomber, Atom-Unterseeboote. Positioniert man also ein Atom-Unterseeboot vor der Küste eines Feinds, kann man ihn mit allen Nuklearwaffen beschießen, die sich im Inventar befinden – die Einheit kann allerdings immer nur eine Nuklearwaffe pro Runde abfeuern.

NUTZUNG

Wenn eine Atomwaffe detoniert wird, passieren mit den Feldern innerhalb des Explosionsradius mehrere Dinge. Bürger, die auf den betroffenen Geländefeldern "arbeiten", werden eliminiert, Einheiten, die die betroffenen Geländefelder besetzen, werden zerstört, und alle Geländefeld-Modernisierungen werden geplündert. Alle Bezirke und Gebäude auf den betroffenen Geländefeldern werden auch geplündert und müssen repariert werden, bevor sie wieder verwendet werden können. Alle betroffenen Geländefelder sind mit radioaktivem Niederschlag verseucht.

NUKLEARWAFFEN

Nuklearwaffen sind die ersten Atomwaffen im Spiel und so stark, dass sie die Machtverhältnisse neu ordnen können. Die Waffen haben einen Schadensradius von 1, der sich rund um den Einschlagsort erstreckt. Einheiten innerhalb dieses Radius werden beschädigt oder vernichtet, Wunder, Modernisierungen und Bezirke werden geplündert und Städte verlieren Bevölkerung.

Genau wie Fernkampfeinheiten können auch Nuklearwaffen Städte nicht vollständig vernichten. Ganz gleich, wie viele Nuklearwaffen man einsetzt, eine Stadt wird immer überleben.

Nuklearwaffen können, wie oben beschrieben, auf verschiedene Weise zum Einsatzort gebracht werden.

THERMONUKLEARWAFFEN

Thermonuklearwaffen sind die zweiten Atomwaffen im Spiel und sogar noch mächtiger als Nuklearwaffen. Die Waffen haben einen Schadensradius von 2, der sich rund um den Einschlagsort erstreckt. Einheiten innerhalb dieses Radius werden beschädigt oder vernichtet, Wunder, Modernisierungen und Bezirke werden geplündert und Städte verlieren Bevölkerung.

Genau wie Fernkampfeinheiten können auch Thermonuklearwaffen Städte nicht vollständig vernichten. Ganz gleich, wie viele man von ihnen einsetzt, eine Stadt wird immer überleben.

Thermonuklearwaffen können, wie oben beschrieben, auf verschiedene Weise zum Einsatzort gebracht werden.

VERSEUCHUNG

Nach einem Atomangriff verseucht radioaktiver Niederschlag jedes von der Explosion betroffene Geländefeld. Alle Einheiten, die ihre Runde auf einem verseuchten Geländefeld beenden, nehmen jede Runde 50 Schaden. Produktion kann auf nichts angewendet werden, das sich auf verseuchten Geländefeldern befindet, wie z. B. die Reparatur von Gebäuden und Bezirken. Verseuchte Geländefelder können nicht durch die Stadt bearbeitet werden, bis der Verseuchungstimer abgelaufen ist oder bis das Geländefeld "gesäubert" wurde.

Durch atomare Verseuchung betroffene Geländefelder können durch Handwerker-Einheiten "gesäubert" werden. Handwerker-Einheiten, die verseuchte Felder säubern können, nehmen weniger Schaden, wenn sie ihre Runde auf so einem Feld beenden. Alle Stadt-Geländefelder, die nicht direkt von der Atomexplosion betroffen sind, funktionieren normal und tragen zum Ertrag der Stadt bei.

KORPS UND ARMEEN

Konzentriert man sich auf die Entwicklungen im Ausrichtungsbaum, stehen einem verschiedene Optionen offen, die ein auf Technologien fokussierter Spieler nicht hat. Mit dem Industriezeitalter und der Erforschung der Ausrichtung Nationalismus kann die Möglichkeit freigeschaltet werden, mehrere Militäreinheiten desselben Typs zu einer einzelnen, stärkeren Einheit zusammenzufassen. Zwei Militäreinheiten desselben Typs können zu einem Korps zusammengeschlossen werden, was ihnen +10 auf ihre Kampfstärke einbringt. Nach der Erforschung von Mobilisierung können drei Einheiten desselben Typs zu einer Armee kombiniert werden, wodurch sie +7 auf die Kampfstärke erhalten.

Wurde ein Korps oder eine Armee erstellt, können die Einheiten nicht wieder getrennt werden. Die Erfahrung und die Beförderungen der erfahrensten Einheit bleiben erhalten, wenn eine Formation erstellt wird, es ist also sinnvoll, Veteranen-Einheiten mit unerfahrenen Einheiten zu kombinieren. Marineeinheiten können zu Flotten und Armadas zusammengefasst werden.

MULTIPLAYER IN CIVILIZATION VI

In Mehrspielerpartien kann man sich direkt mit anderen menschlichen Spielern messen, anstatt sich nur mit KI-Gegnern zu begnügen. Der Multiplayer-Modus kann über das Hauptmenü gestartet werden und steht sowohl im LAN (lokales Netzwerk) als auch über das Internet zur Verfügung.

MULTIPLAYER-MENÜ

Das Multiplayer-Menü wird im Hauptmenü mit einem Klick auf "Multiplayer" aufgerufen.



LOKALE SPIELE

Dort klickt man auf die "Lokale Netzwerk-Spiele"-Option, um im LAN nach verfügbaren Partien zu suchen. Es erscheint dann eine Liste mit lokalen Partien in der Übersicht. Mit einem Klick auf die gewünschte Partie tritt man dieser bei. Sind keine Partien zu sehen (oder keine von Interesse), kann man auf "Spiel hosten" klicken, um eine eigene Partie zu erstellen. Mit "Aktualisieren" wird die Übersicht auf den neuesten Stand gebracht.



Hostet man ein Spiel, landet man auf dem "Multiplayer-Spiel einrichten"-Bildschirm. Dort kann man einen Anführer wählen, die Kartengröße und den Kartentyp festlegen und das Spieltempo bestimmen. Außerdem kann man hier eine zuvor gespeicherte Multiplayer-Partie laden (mehr dazu später) oder zur Übersicht zurückkehren, um sich die verfügbaren Partien anzeigen zu lassen. Sind alle Optionen festgelegt, klickt man auf "Spiel starten".

Nun landet man im Sammelraum, in dem man sehen kann, für welche Anführer sich die anderen Spieler entschieden haben und wer bereit für die Partie ist. KI-Spieler haben den Namen „KI“, während bei menschlichen Spielern der Nintendo-Spitzname angezeigt wird.



Wählen zwei oder mehr Spieler die gleiche Zivilisation oder den gleichen Anführer, werden die Farben für den doppelt vorhandenen Anführer geändert, um mögliche Verwechslungen auszuschließen. Es ist also möglich, dass mehrere Spieler den gleichen Anführer oder die gleiche Zivilisation wählen.

Haben alle Spieler auf "Bereit" geklickt, kann der Host mit "Spiel starten" die Partie beginnen.



SPIELE HOSTEN, SPEICHERN UND LADEN

Hostet man ein Spiel, kann man die Partie speichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Das ist vor allem bei sehr ausgedehnten Partien nützlich, die sich durchaus über mehrere Tage erstrecken können. Klickt man im "Multiplayer-Spiel einrichten"-Bildschirm auf "Spiel laden", wird eine Liste mit allen Spielständen angezeigt.



Sollte die Verbindung zu einer Multiplayer-Partie aus irgendeinem Grund unterbrochen werden, wird das System automatisch versuchen, die Verbindung wiederherzustellen. Verlässt der Host die Partie (aus welchem Grund auch immer), versucht das Spiel, einen neuen Host zu bestimmen.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

TEAM LEADERSHIP

Lead Designer
Ed Beach

Lead Engineer
Ken Grey

Art Director
Brian Busatti

Senior Producer
Dennis Shirk

DESIGN TEAM

Lead Designer
Ed Beach

Designer/Programmers
Matthew Beach
Brian Feldges
Andrew Garrett
Anton Strenger

Lead AI Engineer
Andrew Garrett

PRODUCTION TEAM

Senior Producer
Dennis Shirk

Associate Producer
Sarah Darney

Additional Production
Amy Pickens, Technical Animation Group
Stuart Zissu, Systems and IHV Support

Writers
Alexander Horn
Rex Martin

Additional Writing
Peter Murray
Scott Wittbecker
Maurice Suckling

PROGRAMMING TEAM

Lead Engineer
Ken Grey

Gameplay Engineers
Eric Jordan
Adam Sherburne
Scott Spanburg

Additional Gameplay Engineers
Jeff Hiebert, Ghostpunch
Olex Lozitskiy, Ghostpunch

Lead Systems Engineer
Greg Osefo

Systems Engineers
Ian Schmidt
Adam Sherburne

Lead Graphics Engineer
Josh Barczak

Graphics Engineers
Navjot Garg
Arthur Gould
Kevin Jones
John Kloetzli
Theodore Maselko
David Raabe
Jeremy Shopf
Kiran Sudhakara
Marek Vojtko

Lead Database/Modding Engineer
Shaun Seckman

Lead Interface Engineer
Tronster

Interface Engineers
Sam Batista
Whitney Bell
Joe Cortese

Additional Interface Engineers
Keaton Vanaukan, Ghostpunch

Lead Multiplayer Engineer
Bradley Olson

Multiplayer Engineers
Todd Smith

Lead Tools Engineer
Brian Whitman

Tools Engineers
David Gurley

Additional UI and Gameplay Support
Blind Squirrel Games
Chris Wade – Gameplay Engineer
Leo Simkin – Gameplay Engineer
David Baker – Executive Producer
Amanda Khoury – Associate Producer

ART TEAM

Art Director
Brian Busatti

Lead Interface Designer
Whitney Bell

Interface Designers
David Cory

Interface Artists
Rob Sugama

Lead Animator
Hector Antunez

Animators
Rachel Anchors
Aaron Andersen
Grant Chang
Lou Ferina
Alex Kim
Greg Marlow
Dennis Moellers
Daniel Perry
David Senita
Justin Thomas
Bryan Twomey

Additional Animators
Jason Johnson

Technical Animation Group
Brian Evans
John Stewart

Lead Character Modeler
Matthew Kean

Lead Unit Modeling
David Jones

Character and Unit Modelers
John Fitzgerald
Ryan Jackson
David Jones
Michael Unkrich

Additional Unit Modelers
Benjamin McArdle
Gameshastra Solutions Private Limited

Lead Environment Artist
Jason Johnson

Environment Artists
Clark Coots

Lead Structure Modeler
Matthew Quickel

Structure Modelers
Jerome Atherholt
Michael Bates
Todd Bergantz
Andrew Clark
Clark Coots
Tommy Cox
Alex Llivicura
Matt MacAuliffe
Rambo Siu

Additional Structure Modelers
John Dunford

Lead Visual Effects Artist
Troy Adam

Visual Effects Artists
Michael Bazzell
Rick Menkhaus

Additional Visual Effects Artists
Todd Bilger

Lead Concept Artist
Sang Han

Concept Artists
Kat Berkley
Taylor Fischer
Sam Gauss
Michael Tassie

Additional Concept Artists
Andrew Bosley
Eric Ehoff
Jeff Paulsrud
Colleen Peck

AUDIO

Lead Audio Designer
Roland Rizzo

Associate Lead Audio Designer
Griffin Cohen

Sound Designers
Griffin Cohen
Dan Costello
Roland Rizzo
Christopher D'Ambrosio
Dan Price

In-Game Music
Geoff Knorr
Roland Rizzo
Tim Wynn

Opening Cinematic and Main Menu Music
Christopher Tin

End Game Cinematic Music
Geoff Knorr
Christopher Tin

Additional Electronics and Arrangements
Phill Boucher

Audio Programmer
Ian Schmidt

PERFORMERS

PRAGUE FILMHARMONIC ORCHESTRA

Orchestra conducted by
Andy Brick

Concertmistress
Rita Cepurcenko
Kühn Mixed Choir

Choir Conductor
Marek Vorlícek

Orchestra and Choir Recording Engineer
Jan Holzner

Orchestra Contractor
Petr Pycha

Orchestra Librarian
Tomás Kirschner

Orchestrator
Geoff Knorr
Orchestral Parts

Preparation
Chris Whittaker
Orchestra Recorded at Smecky Music Studios

Bass Viol, Vielle, Kemençe Deepak Ram, Bansuri
Niccolo Seligmann

Guzheng
Bing Xia

Oud, Ney, Kawala
Chakib Hilali

Qanun
Kylie Hilali

Banjo
Brad Kolodner

Fiddle
Patrick McAvinue

Cavaquinho
Kahil Nayton

7-string guitar
Cesar Garabini

Norwegian Bukkehorn
Sissel Morken Gullord

Balalaika
Andrei Saveliev

Sitar
Mathew Poovan

Tabla
Souvik Ghosh

Mandolin
Chris Reber

Dobro
Dave Hadley

Classical Guitar
Benjamin Beirs

Duduk, Hotchiku, Recorder, Bombarde, Pivava, Tenor Pivana, Schwegel, Occorsoflute, Kaval, Ciaramella, Bass Recorder, Bena, Erdklangfloete, Ocarina, Floyera, Doucaine, Tin Whistle
Sandro Freidrich

Shakuhachi
Ronnie Nyogetsu Reishin Seldin

South American Flutes
Roland Rizzo

9-String Golden Lyre of Erato
Geoff Knorr

Norwegian Bukkenhorn Recording Engineer
Jon Anders Narum

KONGOLESE INSTRUMENTAL RECORDING BY REGULUS SOUND PRODUCTIONS (PTY) LTD – SOUTH AFRICA

Producer, Recording Engineer, double bass, nyunganyunga, mbira
Caleb Vaughn-Jones

Production assistant, African instruments
Simphiwe Funde

Production assistant and language transcriber
Brent Kennedy

Guitar
Joe Van Der Linden

Vocals and Kongolese music researcher
Massi Bambino

Vocals and Kongolese music researcher
Sebastian Sala

Recording Engineer
Candice Bowkers

ADDITIONAL VOCALS
African vocals
Kyle du Preez

Mixing and Mastering
Geoff Knorr

CINEMATIC AND MAIN MENU SCORE
Main Menu
"Sogno di Volare (The Dream of Flight)"

Opening Movie
"A New Course"

Composed by
Christopher Tin

Lyrics by Leonardo da Vinci, adapted by Chiara Cortez

PERFORMED BY CAPPELLA SF
Music Director
Ragnar Bohlin

ORCHESTRA: MACEDONIAN SYMPHONIC ORCHESTRA
F.A.M.E.'S. Project - Skopje

Conductor
Oleg Kondratenko

Recording Engineer
Giorgi Hristovski

Pro Tools Operator
Atanas Babaleski

Stage Manager
Riste Trajkovski

Mixed by Leslie Ann Jones at Skywalker Sound

Assistant Mix Engineer
Dann Thompson

Pro Tools Editor
Andre Zweers

Additional Arrangements by Alex Williamson

Additional Orchestrations by Jerome Leroy

Special Thanks

Radio Active Productions
Publishing Studio
Peabody Institute Recording Arts and Sciences

Actors
Narrator/Father
Sean Bean

Advisor/Daughter
Natasha Loring

Teddy Roosevelt
Richard Tatum

Queen Victoria
Lucy Briggs Owen

Pericles
Konstantinos Stelloudis

Hōjō Tokimune
Yoshi Ando

Hardrada
Atli Rafn Sigurdsson

Frederick Barbarossa
Bert Coll

Qin Shi Huang
Junchao Hunag

Saladin
Alhan Gharam

Cleopatra
Nirvana Hisham

Gilgamesh

Jorge Badillo Galvan

Mvemba a Nzinga
Mamengi Alfredo Lombisi

Gorgo
Angeliki Dimitrakopoulou

Gandhi
Pawan Shukla

Montezuma
Irwin Daayan
Rosenthal Sarli

Philip II
Anton Carmano Vega

Trajan
Gianmarco Ceconi

Catherine de Medici
Lara Valentina Parmiani

Peter the Great
Mikhail Danilyuk

Tomyris
Alina Irbekov Berezova

Pedro II
Renato Belschansky

SIGNAL SPACE

Creative Director
Jose Aguirre

Researcher
Inga Knoth

Audio Editor

Valentino Lercher

Audio Editor
Matthew Knutson

Project Manager
Christopher Fox

SOLID AIR

VO EDITORS

Transatlantic Audio
Dante Fazio
Austin Krier
Garrett Montgomery
M.P.S.E
Stephen Selvaggio

QUALITY ASSURANCE

QA Supervisor
Timothy McCracken

QA Lead
Carl Harrison

Testers
Daron Carlock
Steffen Drees
Carlton Harrison
Jen Kraft
Dominic "Bull" Mancuso
Kelsey Orem

Additional Testing
Albert Briggs
Bennett Kauffman
Santiago Loane
Joseph Walker
Chloe Wright

Testing Interns

Steven Eisner
James Hopkins
Sam McNear

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer
Clint McCaul

Senior Network Programmer
Michael Springer

Senior Online Services Engineer
Robert Dye

FIRAXIS MANAGEMENT

CEO / President
Steve Martin

Creative Director
Sid Meier

Studio Art Director
Arne Schmidt

Director of Software Development
Steve Meyer

Director of Gameplay Development
Barry Caudill

Executive Producer
Kelley Gilmore

Director of Marketing
Lindsey Riehl

Marketing Associate
Peter Murray

Community Manager
Kevin Schultz

Human Resources Director
Shawn Kohn

Office Manager
Donna Milesky

IT Manager
Josh Scanlan

IT Technicians
Matt Baros
David McFall

Special Projects
Susan Meier

Special Thanks
Joanne Miller
Beth Petrovich

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Sam "SamBC" Barnett-Cormack
David "Browd" Brown
Gloria "Nolan" Carson
Sean "Gorbles" Hickman
MadDjinn
Adam "Pouakai" Partridge
Anthony "Ztaesek" Seekatz
Stephen "WarningU2" Warner
Frithjof Nikolai Wilborn
Onno "donald23" Zaal

CINEMATICS

CINEMATIC PRODUCTION SERVICES PLASTIC WAX PTY LTD

Creative Leads
Nathan Maddams
Dane Maddams
Tyrone Maddams

Production Management
Mick Hammell
Carly Glover
Toby Alderton
Terry Mickaiel

Lead Modeler
Dean Wood

Modelling
Ben Mikhaiel
Josh Shahinian
Alexia Zantides
Vee Ng Modeller
Dan Horsfall
Josh Davies
Josh Knorr
Tristan Locke
Werner Gradwell
Brett Sinclair

Lead Animator
Wes Adams

Animators and Rigging
Mitch Coote
Damian Paon
Cam Ralph
Tom Janson
Gareth Rhodes
Zarvan Kotwal
Phil Hook
Sina Azad

Lead Lighter
Ben Malter

Lighting and Rendering
Nigel Waddington
Owen Gillman
Ben Shearman

Lead VFX TD
Sidney Cheng

VFX
Steven Cheah
Dave Frodsham
Fernando Flores Gonzales

Lead Compositor
Daniel Loui

Compositors
Jad Haber
Ryan Trippensee
Yoav Dolev

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES SECTION STUDIOS

Production
Justin Yun
Kami Talebi

Concept
Gabriel Yeganyan
Cuba Lee
Brian Kim
Howard Pak
Hyunjae Lee
Lucas Helmintoller
Mohammad Chowdhury

Animation
Cameron Mott
Judson Morgan

ADDITIONAL CINEMATIC PRODUCTION SERVICES APPLIED CINEMATICS

Mike O'Rourke
Jason Flynn

VENDOR SUPPORT

AMD
Cristian Cutocheras
Raul Aguaviva
Josh Salem

NVIDIA
Timofey Cheblokov
Alex Dunn
Amanpreet Grewal

INTEL
Raja Bala
Chris Seitz

QUIXEL
Teddy Bergsman
Eric Ramberg

WWISE
Martin Dufour
Adrien Lavoie

FORK

Noor Khawaja

VALVE
Justin York

PRODUCTION BABIES
Alan
Dominic
Eleanor
Graham
Gwendolyn and MacArthur
Ian
Leah
Luca
Owen
Owen

To all of our families and loved ones! Thank you for your patience and support!

PUBLISHED BY 2K

2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President
David Ismailer

Chief Operating Officer
Phil Dixon

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development
John Chowanec

Sr. Director of Product Development
Melissa Miller

Senior Producer
Kirsten Kennedy

Associate Producer
Casey Coleman

Assistant Producer
Kelsey Mabbott

Digital Release Manager
Tom Drake

Associate Release Manager
Myles Murphy

Sr. Director, Business Development
Tim Holman

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Design Director
Francois Giuntini

Director of Creative Services
Rob Clarke

Sr. Director, Creative Production
Jack Scalici

Sr. Director of Story and Creative Development
Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
William Gale

Outsourcing Coordinator
Cathy MacPherson

Media Producer
Mike Read

Capture Team Lead
Luke McCarthy

Sr. Capture Specialist
Dana Koerlin

Lead User Researcher
Gina Smith

User Research Manager
Francesca Reyes

Sr. User Researcher
Michael DeFreest

User Research Coordinator
Julian O'Neal

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Operations Manager
Peter Driscoll

Senior Technical Product Manager
Jason Johnson

Associate Technical Product Manager
Greg Vargas

Director of Engineering
Adam Lupinacci

Technical Director
Tim Haynes

Online Technical Director
Louis Ewens

Technical Art Director
Jonathan Tilden

Principal Technical Artist
Kris DeMartini

Principal Software Engineer
Mitchell Fisher

Software Engineers
Jason Howard
Harry Hsiao

Associate Software Engineer
Labhesh Deshpande

2K CORE TECH - ONLINE ENGINEERING

Sr. Software Engineer
Scott Barrett

Sr. Server Engineer
Kritika Kaul

Dev Ops Engineer
Tim Lynch

Software Engineer
Taylor Owen-Milner

Jr. Software Engineers
Alec Brownlie
James Dryden

Associate Software Engineers
Shweta Moholkar
Vivian Zou

Software Engineer Intern
Pengcheng Pan

QA Manager
Casey DeWitt

QA Associate Lead
William Youney

QA Testers
Mackenzie Hume
Keith Vedol
Jordan Youney

2K MARKETING

SVP, Head of Global Marketing
Melissa Bell

VP, Marketing
Matt Gorman

Director, Marketing
Matt Knoles

Brand Manager
Benji Han

Director of Marketing, North America
Kelly Miller

Marketing Manager
Jonathan Goodwin

Director of Digital Marketing
Adam Krause

Digital Marketing Technology Manager
Brian Kim

Sr. Communications Manager
Richie Churchill

Content Manager
Jason Babler

Social Video Producer
Anthony Snyder

Community and Social Media Manager
David Hinkle

Creative Director, Marketing
Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Project Manager
Heidi Oas

Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Production Designer
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Graphic Designer
Chris Cratty

Director, Video Production
Kenny Crosbie

Associate Video Production Manager
Nick Pylvanainen

Sr. Video Editor & Motion Graphics Designer
Michael Regelean

Video Editor & Motion Graphics Designer
Camille Galejs

Video Editors
Dom Hassett

Video Editor/Capture Specialist
Shane McDonald

Jr. Video Editor/Capture Specialist
Evan Falco

Sr. Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Web Developer
Gryphon Myers

Web Developer
Charles Park

Sr. Web Producer
Tiffany Nelson

Director, Channel Marketing
Anna Nguyen

Channel Marketing Manager
Marc McCurdy

Channel Project Manager
Dustin Choe

Partner Marketing Specialist
Kelsie Lahti

Events Manager
David Iskra

Event Tech Manager
Mario Higareda

Director, Customer Service
Ima Somers

Sr. Manager, Customer Service
David Eggers

Manager, Customer Service
Crystal Pittman

Knowledge Base Coordinator
Mike Thompson

Associate Supervisor, Customer Service
Alicia Nielsen

Sr. Customer Service Associates
Dominic Hurton
Ryosuke Kurosawa

Customer Service Associates
Reginald Clark
Annastasia Larsen
Chad Morton
Liana Piedra
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Ciera Scott
Landen Scott
Leo Shaverdian

Sr. Director, Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Sr. Manager, Partnerships & Licensing
Greg Brownstein

Manager, Music Partnerships & Licensing
David Kelley

Manager, First Party Partnerships
Matthew Freedman

Associate Manager, Partnerships & Licensing
Ashley Landry

Sr. Coordinator, Partnerships & Licensing
Megan Reyes

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Director & Counsel
Aaron Epstein
Justyn Sanderford

VP, Publishing Operations
Steve Lux

Director of Operations
Dorian Rehfield

Sr. Paralegal, Immigration & Employment
Karla Duarte

Paralegal
Xenia Mul

2K ANALYTICS

Sr. Director, Analytics and Data Science
Mehmet Turan

Data Scientist
Mo Lin

Manager, Game Analytics
Kyle Bishop

Director of Monetization
Dennis Ceccarelli

Sr. User Research Analyst
David Rees

Data Analytics Engineer
Alvin Li

Data Scientist
Robin Luo

Strategy Analyst
Benjamin Simonett

2K ADMINISTRATION

Administrative Services Manager
Ariel Owens-Barham

Sr. Administrative Assistant
Megan Grunenwald-Rohr

Executive Assistant
Nicole Hillenbrand

Administrative Assistants
Jessica Hurst
Trey Mosteller

2K FINANCE

Head of Finance
David Boutry

Sr. Director of Finance
Barry Charleton

Financial Planning & Analysis Manager
Mary Bolanos

Sr. Accountant
Rajesh Joseph

Finance Coordinator
Juan Chavez

Finance Analyst
Gaurav Singh

Finance Assistant
Alexander Raney

2K HUMAN RESOURCES

VP Global HR
Gail Hamrick

Director, Human Resources
Tony MacNeill

Human Resources Manager
Christina Vu

Human Resources Generalist
Daniella Gutierrez

Human Resources Coordinator
Kate Stricker

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. Manager, Online Operations
Scott Darone

Sr. NOC Manager
Vaclav Dolezal

Systems Engineering Director
Jon Heysek

IT Director, Novato
Bob Jones

Technical Director
Russ Mains

Network Engineers
Don Claybrook
Fernando Ramirez

Sr. Systems Engineer
Petr Fiala

Systems Engineers
Michal Bernat
Joseph Davila
Manish Patel
Peter Pribylinec
Radek Trojan

Helpdesk Supervisor
Scott Alexander

IT Supervisor
Tareq Abbassi

Systems Administrators
Davis Krieghoff
Filip Safar
Joseph Thompson

Jr. Systems Administrators
Razmik Abrahamian
Brandon McMurray
Christopher Smith
Jan Zahradnik

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance & Submissions
Alex Plachowski

2K VEGAS QUALITY ASSURANCE

QA Director
Scott Sanford

QA Test Manager
Doug Rothman

QA Test Lead
Steven Johnson

QA Testers
Ian Bennett
Tyler Ford
Kristian Garcia
Marisa Ghilarducci
Jerico Javier
Christian Ramos

Support QA Leads
Nathan Bell
Jordan Wineinger
Ashley Fountaine

Support QA Associate Leads
Hugo Dominguez
Ezra Paredes

Support Sr. QA Testers
Robert Klempner
Bryan Fritz
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little

Support QA Testers
Julian Molina

IT Manager
Chris Jones

2K Las Vegas IT
Travis Allen
Cameron Steed

Special Thanks
Alexandria Belk
David Barksdale
Joe Bettis
Leslie Cullum
Jeremy Ford
Candace Javellonar
Josh Lagerson
Rachel McGrew
Louis Napolitano
Jeremy Richards
Michael Weber

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP Publishing, Operations
Murray Pannell

Sr. Director, International Marketing and Communications
Jon Rooke

Head of International Brand
David Halse

Jr. International Brand Manager
Maria-Pia Raggio

Head of International Communications
Wouter van Vugt

Sr. International Communications Manager
Roisin Doyle

International Community & Social Manager
Arthur Tolmie

Head of International Territory & Export Marketing
Warner Guinée

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

Director of Creative Services and Localisation
Nathalie Mathews

Localisation Project Manager
Cara Lacey

Localisation and Creative Services Assistant
Matt Lamplugh

Sr. Manager, Design
Tom Baker

Graphic Designer
James Quinlan

Video Content Editor
Barney Austin

EXTERNAL LOCALISATION TEAMS

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS
Adam Perry
Agnès Rosique
Alison Gram
Anne Speth
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Callum Cuming
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin

François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Javier Sastre
Jean Paul Hardy
Julien Brossat
Margaux Duval
Matt Gardner
Maria Martinez
Mikey Foley
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Shelly van Seventer
Simon Turner
Stefan Eder
Yoona Kim
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead
Oscar Pereira

Localisation QA Project Lead
Adriana Cervantes

Localisation QA Leads
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

Localisation QA Associate Lead
Manuel Aguayo

Senior Localisation QA Technicians
Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

Localisation QA Technicians
Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Hannah Carrillo
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Marcus Focht
Melissa Roth
Mirko Barbesino
Natsue Bun
Nicolas Bonin
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Yury Fesechka

2K ASIA TEAM

Asia General Manager
Jason Wong

Asia Marketing Directors
Diana Tan
Tracy Chua

Asia Sr. Marketing Manager
Daniel Tan

Japan Marketing Manager
Kyoko Fuke

China Marketing Manager
Leo Li

Asia Associate Marketing Manager
Rohan Ishwarlal

Asia Product Executive
Wayne Ng

Japan Marketing Assistant
David Anderson

Korea Marketing Assistant
Park Sangmin

Sr. Localization Manager
Yosuke Yano

Localization Coordinators
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Kun

QA Manager
Stephen Manners

QA Lead
Qi Ke Lei

Sr. QA Testers
Xin De Hua
Hu Die
Bai Gui Long

QA Testers
Zhang Biao
Jiang Meng Chuan

Wu Di
Yang Hui
Yang Wen Jing
Li Si Lei
Lan Shi Bo
Wan Yue

2K China IT
Zhao Hong Wei
Wang Peng
Hu Xiang
Zheng Xing

Special Thanks
Li Hua
Su Wan Qing
Xie Ya Xi
Shao Bang Zhu

Localisation QA Manager
Du Jing

Lead Localisation QA Testers
Zhu Jian
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

Senior Localisation QA Testers
Kan Liang
Cho Hyunmin
Hu Meng MengTang Shu
Jin Xiong Jie
Bai Xue

Localisation QA Testers
Wang Ce
Zhao Jin Yi
Li Ling Li
Tan Liu Yang
Zhao Yu

Junior Localisation QA Testers
Xu Le Le
Tian Qi Feng
Yang Pei Xi
Jiang Xiang Yuan
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Li Zong Yu

Very Special Thanks
Strauss Zelnick

SPECIAL THANKS
Pete Anderson
Chris Bigelow
Siobhan Boes
Nicholas Bublitz
Chris Burton
David Cox
Marquis Danner
Hank Diamond
Daniel Einzig
Dan Emerson
Christopher Fiumano
Greg Gibson
Steve Glickstein
Lainie Goldstein
Ross Graber

Brooke Grabrian
Kristle Hill
Jordan Katz
Jenn Kolbe
Alan Lewis
Katie Nelson
Pedram Rahbari
Betsy Ross
Karl Slatoff
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Take-Two Legal Team
Take-Two Sales Team
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Clifford Lim

ASPYR MEDIA

President
Michael Rogers

Executive Vice President
Ted Staloch

Director of Production
Dave Prout

DEVELOPMENT TEAM

Technical Director
Jez Sherlock

Software Engineers
Alex Ni
Alex Talbot
Andy Molloy
Dave Idemoto
Gary Talent
John Butler
Ken Cobb
Sugu Lee
Thomas Klovert
Tim McDaniel
Tom Oliphant

UI/UX Design Lead
Maggie Duvall

PRODUCTION SERVICES TEAM

Director of Support Services
Andrew Brazell

Production Services Manager
Jacky Coiro

Senior Project Lead
Ryan Stocks
James Vicari

Project Lead
Matt Krous
Marshall Peterson

Assistant Project Lead
Geoff Hills
Nathan Rodriguez

Core Quality Assurance Testers
Mark Montry
Robert Bass

Quality Assurance Testers
Diego Alcocer
Kenneth Justice
Brandon Ortiz
Jacqueline Rocha
Jeremy Scheihing
Joseph Cowan
Kat White
Kevin Ramos
Scott Brunelle
Dillon Pierce
Ethan Corpus
Joseph Nixon

Certification Team
Rockie Knittel

Compatibility Lead
Clement Yeung

Assistant Compatibility Lead
Collin Post

Compatibility Core Tester
Jordan Barrera

PUBLISHING & MARKETING TEAM

Vice President of Publishing
Elizabeth Howard

Senior Product and Sales Manager
Michael Blair

Product Strategist
Kellen Kincaid

Producer
Jonathan Woo

Art Director
Devin Cox

Junior Designer
Lee Bolton

Video and Motion Graphics Editor
Philip Hagen

Community Manager
Chris Bashaar

Community Specialist
Lucy Fernandez

Web Developer
Micah Frazier
Stephen Hughes

IT TEAM

IT Manager
Daniel Hagen

IT Help Desk
Tyler Kloss

Special Thanks
Anabel Balderas
Roxie Garza
Lauren Salinas
Kirsten Hagen

Agencies
Access Brand Communications
Hamagami/Carroll, Inc.
Liquid Advertising

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Hilfe und technischer Support zu *Civilization VI* findet sich auf **HTTP://SUPPORT.2K.COM** Dort sind auch Lösungen zu bekannten Fehlern zu finden sowie Informationen zu my2K-Konten und Veränderungen im my2K-Profil.

Powered By
FORK PARTICLE
PARTICLE EFFECTS SYSTEM

VFX von Fork Particle



Verwendet Granny Animation. Copyright (C) 1999-2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization VI enthält die folgenden Open-Source-Elemente, die entsprechend der MIT-Lizenz wie folgt frei weitergegeben werden dürfen:

Lua Copyright (C) 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Hiermit wird jeder Person, die ein Exemplar dieser Software einschließlich der zugehörigen Dokumentation (die "Software") erwirbt, gestattet, die Software uneingeschränkt kostenlos weiterzuverbreiten, einschließlich des Rechts, Kopien der Software zu nutzen, zu kopieren, zu modifizieren, zusammenzuführen, zu veröffentlichen, zu verteilen, zu lizenzieren und/oder zu verkaufen. Zudem können den Personen, denen die Software verfügbar gemacht wird, die gleichen Rechte eingeräumt werden, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

Der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis sowie dieser Hinweis auf die Nutzerrechte werden allen Kopien oder wesentlichen Anteilen der Software beigefügt.

Die Software wird "so wie sie ist" zur Verfügung gestellt, ohne Gewährleistungen irgendeiner Art, einschließlich der Gewährleistung der Marktgängigkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung der Rechte anderer. In keinem Fall ist der Urheber oder Urheberrechtsinhaber haftbar für etwaige Schadensersatzansprüche oder Ansprüche anderer Art, ob vertraglich geregelt, durch Rechtsverletzung oder aus anderen Gründen, die sich aus der Nutzung der oder in Verbindung mit der Software oder in anderem Zusammenhang mit der Software ergeben.

Alle Markenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Nintendo Switch ist ein Markenzeichen von Nintendo. © 1991-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. Entwickelt von Firaxis Games. 2K, Firaxis Games, Sid Meier's Civilization VI, Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ und die dazugehörigen Logos sind Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. ©2018 Aspyr ist ein eingetragenes Markenzeichen von Aspyr Media, Inc., das Aspyr-Sternlogo ist ein Markenzeichen von Aspyr Media. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2018 RAD Game Tools, Inc. Verwendet Granny Animation. Copyright © 1999-2018 RAD Game Tools Inc. Verwendet Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten. Fork Copyright © 2018 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI verwendet Havok®. © Copyright 1999-2018 Havok.com, Inc. (und Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Mehr Details unter www.havok.com. Copyright © 1994-2018 Lua.org, PUC-Rio. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Die dargestellten historischen Ereignisse, Personen und Objekte haben keinen Bezug zur realen Geschichte.

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung") kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/eula (die „Website") veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE" BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER", „WIR", „UNS", ODER „UNSER") SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spieleplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) wie vom Lizenzgeber vorgesehen zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten). Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur 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. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu 150.000 US-Dollar pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen und keinen rechtlichen oder natürlichen Personen Anleitung oder Anweisung dazu zu geben:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpachten, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;
- 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);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;
- die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompilieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten (dazu gehört unter anderem auch das Ausnutzen von Exploits oder Spielfehlern) bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures") zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragrafen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff 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 mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Der Lizenzgeber ist berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen, einschließlich unter anderem alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar dreißig (30) Tage nach vorheriger Ankündigung oder sofort, sofern ein Grund vorliegt, der außerhalb der Kontrolle des Unternehmens liegt oder Sie eine der Vereinbarungen oder Richtlinien im Zusammenhang mit dieser Software verletzt haben, einschließlich dieser Vereinbarung, der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers und/oder den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Charaktere, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto"), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein softwarespezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto") einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („Virtuelle Währung") und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („Virtuelle Gegenstände") kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store" bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielinterner Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizensiert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an www.socialpoint.es/community/#support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

KEINE RÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen"), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen. Sie erkennen hiermit an, dass der

Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals" des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons" oder der „Entity List" des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen. GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole. Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Erklärung oder Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionstüchtigkeit der Software und gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

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.

IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigen Umfang damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen.

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG HAFTET DER LIZENZGEBER IN KEINEM FALL FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

WENN SIE IN EINEM EU-MITGLIEDSSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET DER OBEN DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DIE IHNEN AUS EINER BEGRÜNDET VORHERSEHBAREN VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DIESER VEREINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCH FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus

irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung 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 der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien.

Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software" bzw. „Restricted Computer Software" angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software" in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights" in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigkeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise.

Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet. Sollten Sie hingegen in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sein, profitieren Sie von den obligatorischen Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, und sind berechtigt, vor einem Gericht des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, ein Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung anzustrengen.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.