## INHALTSVERZEICHNIS

### ABSCHNITT 1: AM ANFANG .......................................... 5
- Einführung .............................................................. 6
- Über dieses Handbuch .............................................. 6
- Die Zivilopädie ......................................................... 7
- Die Tutorials ............................................................. 7
- Ein Spiel starten ......................................................... 8
- Die *Civilization VI*-Webseite ...................................... 12
- Das Spiel speichern und laden ..................................... 13
- Der Schwierigkeitsgrad .............................................. 15
- Der Spieloptionen-Bildschirm ..................................... 16

### ABSCHNITT 2: DIE GRUNDLAGEN .................................... 18
- Einführung .............................................................. 19
- Die Rundenstruktur von *Civilization VI* ....................... 19
- Zivilisationen und Anführer ........................................ 19
- Der Berater .............................................................. 21
- Das Interface ........................................................... 23
- Die Steuerung ........................................................... 24
- Kriegsnebel ............................................................. 25
- Spielinfo-Bildschirme ................................................ 27
- Gelände ................................................................. 31
- Ressourcen .............................................................. 41
- Einheiten ................................................................. 49
- Aktionsliste von Einheiten .......................................... 54
- Fortbewegung .......................................................... 62
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

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 **RB**-Taste geöffnet wird.


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

**DAS TUTORIAL**


**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 einer beliebigen Taste überspringen lässt), navigiert man mit 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.

So gelangt man ohne umschweife ins Spiel. Nachfolgend findet sich Näheres zu den verschiedenen Spieloptionen.

DAS HAUPTMENÜ
Nach der einleitenden Filmsequenz erscheint das Hauptmenü. Dort stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

EINZELSPIELER
Hiermit wird eine Einzelspielerpartie gestartet. (Näheres dazu weiter unten.)

MULTIPLAYER
Hier stehen die Multiplayer-Modi "Internet" und "Hot Seat" zur Wahl. Näheres dazu unter "Multiplayer in Civilization VI" im Abschnitt "Fortgeschrittene Spielkonzepte".
SPIELOPTIONEN
Hiermit kann man die Spieleinstellungen anpassen.

HERUNTERLADBARER INHALT
Hiermit kann man die installierten herunterladbaren Inhalte verwalten.

TUTORIAL
Hiermit wird das Tutorial gestartet. In diesem erklären wir alle wichtigen Aspekte des Spiels.

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.

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

SPIEL ERSTELLEN
DER "SPIEL ERSTELLEN"-BILDSCHIRM

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

ZIVILISATION WÄHLEN

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

SCHWIERIGKEITSGRAD WÄHLEN

SPIELTEMPO WÄHLEN
KARTENTYP WÄHLEN

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
DAS ERWEITERTE SETUP

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 wird die Partie mit den aktuellen Einstellungen gestartet.

ZURÜCK
Mit der -Taste 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-WEBSITE
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. 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 die \( \equiv \)-Taste, um das Spielmenü zu öffnen und wählt dann "Spiel speichern", um einen neuen Spielstand anzulegen.

DER "SPIEL SPEICHERN"-BILDSCHIRM


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 die \( \equiv \)-Taste und wählt dann "Spiel laden".
DER "SPIEL LADEN"-BILDSCHIRM

Auf diesem Bildschirm wird der gewünschte Spielstand gewählt und mit der Taste geladen. Ist der Spielstand geladen, wird die Partie an der Stelle fortgesetzt, an der gespeichert wurde.

SPEZIELLE SPIELSTÄNDE

AUTOMATISCHES SPEICHERN

SCHNELLSPICHERN
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 die Taste, um das Spielmenü zu öffnen, und wählt dann "Schnellspeichern". Das Spiel wird nun ohne weitere Eingaben gesichert. 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 SCHWIERIGKEITSGRÄDE

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

SIEDLER
HÄUPTLING
KRIEGSHERR
PRINZ
KÖNIG
KAISER
UNSTERBLICHER
GOTTHEIT

AUSWIRKUNGEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS


Auf den Einstellungen über Prinz bekommen die KI-Gegner Boni, wie etwa Boni 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


**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-Fernkamps 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.

**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.

**Produktionskette immer aufrufen:** Mit dieser Option erscheint automatisch die Produktionskette, wenn das Produktionsmenü aufgerufen wird. Mit Hilfe der Produktionskette können mehrere Bauaufträge erteilt werden, die die Stadt nacheinander abarbeitet.

**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.

**Einheiten-Bestätigung:** Mit dieser Option wird bestimmt, ob die Bewegung von Einheiten immer bestätigt werden muss oder nur dann, wenn ein Angriff erfolgt.

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

**Schnellinfo-Anzeige:** Mit dieser Option wird bestimmt, wann die Schnellinfo erscheint.

**Modi für Farbenblindheit:** Hiermit können verschiedene Modi für Farbenblindheit aktiviert/deaktiviert werden.
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 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.

EIGENSCHAFTEN VON ZIVILISATIONEN
Wie oben erwähnt, hat jede Zivilisation eine einzigartige Eigenschaft, die ihr während des Spiels einen gewissen Vorteil verschafft. Diese Boni 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

SPEZIALEINHEITEN

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 A drückt.
DIE BERATERIN ABSCHALTEN

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:

VERSCHIEBEN UND WÄHLEN
Mit ′ kann das hervorgehobene Geländefeld gewählt werden. Mit ′ kann der Ausschnitt der Hauptkarte verschoben werden. Mit ′ wird das Geländefeld markiert, das sich in der Mitte des Bildschirms befindet, wenn dieser Teil der Karte bereits erforscht wurde.

HERAN- UND WEGZOOMEN
Mit dem linken und rechten Trigger kann heran- und weggezoomt werden.

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.
STEUERUNG IM SPIEL

- LT Wegzoomen
- RT Heranzoomen
- LB Menü auf der linken Seite
- RB Menü auf der rechten Seite
- D Benachrichtigungen
- X Nächste Aktion
- C Zurück
- A Wählen
- Y Karte schwenken Feld zentrieren
- Spielmenü
- HUD-Navigation/Einheiten durchschalten
- Schnellinfo umschalten
- Über Karte wählen

MENÜ-STEUERUNG

- LT Reiter nach links (alternativ)
- RT Reiter nach rechts (alternativ)
- LB Reiter nach links
- RB Reiter nach rechts
- A Wählen
- B Zurück
- Spielmenü
- Menü-Navigation
- Schnellinfo umschalten
- + Menü-Navigation
- Menü(scrollen)
**KRIEGSNEBEL**

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


**DIE DREI SICHT-ZUSTÄNDE**

**SICHTBAR**


**ENTHÜLLT**

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?

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 entfernten Felder blick, es sei denn, auf dem benachbarten Feld befindet sich ein Wald oder Regenwald auf einem Hügel.

INDIREKTER BESCHUSS
Einige Fernkampfeinheiten können Gegner indirekt beschließen. Das bedeutet, sie können Einheiten beschließen, 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 **LB**-Taste bzw. die **RB**-Taste drückt.

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 findet man ganz oben die Schaltfläche "Technologiebaum", mit der sich alle Technologien aufrufen lassen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Außerordem 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. Außerordem 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

GROSSE-PERSÖNLICHKEITEN-SCHALTFLÄCHE
Diese Schaltfläche findet man im Menü auf der linken Seite an fünfter Stelle von oben. Sie wird genutzt, um den Große-Persönlichkeiten-Bildschirm aufzurufen. Auf diesem werden die aktuell verfügbaren und die bereits in Anspruch genommenen Großen Persönlichkeiten angezeigt. 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
**DIPLOMATIE-MENÜ**
In diesem Bereich im Menü auf der rechten Seite RB-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**

**STADTSTAATEN-SCHALTFLÄCHE**

**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. 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".

**BERICHTSLISTE-SCHALTFLÄCHE**
Mit der fünften Schaltfläche von oben im Menü auf der rechten Seite werden verschiedene Berichte zum Reich angezeigt, etwa zu Erträgen, Ressourcen, Stadtstatus und Gerüchten. Außerdem sind hier die strategischen Ressourcen und Luxusgüter anderer Zivilisationen zu sehen.

**ZIVILOPÄDIE-SCHALTFLÄCHE**
Mit der sechsten Schaltfläche von oben im Menü auf der rechten Seite wird die Zivilopädie aufgerufen, in der sämtliche Aspekte des Spiels detailliert beschrieben sind.
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

GELÄNDE-TYPEN
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

Städte können nicht auf Küstenfeldern gebaut werden.
WÜSTE

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 Kampfboni.

BERGE
Berge sind sehr hohe Geländegebiete, die nur von fliegenden Einheiten überquert werden können. Sie können angrenzenden Städten und Distrikten Frischwasser oder andere Nachbarschaftsboni 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 Boni 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 "Fortschrittspunkte" (FP) beeinflussen, die eine Einheit verbraucht, wenn sie das Geländefeld betritt. Geländearten können auch Kampfboni oder -mali 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

Schwemmland tritt nur auf Wüstenfeldern auf, die an Flüsse grenzen.
WÄLDER
Für die frühen Zivilisationen waren Wälder äußerst 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 Verteidigungsboni.

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

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

Oasen sind nur auf Wüstenfeldern zu finden.

NATURWUNDER

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

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 Boni 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


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. Sie können nicht mit anderen Zivilisationen gehandelt werden.
LUXUSGÜTER
DIAMANTEN
FÄRBEMITTEL
PELZE
GIPS
RÄUCHERWERK
ELFENBEIN
JADE
MARMOR
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.
**EINHEITEN**


**EINHEITEN BAUEN**


**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".
NAHKAMFSTÄRKE

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

SPEZIALFÄHIGKEITEN VON EINHEITEN

SPEZIALEINHEITEN

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.


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

AUFKLÄRUNGSEINHEITEN

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.


BELAGERUNGSEINHEITEN
Dies sind "schwere" Fernkampfeinheiten, die Boni 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 Boni im Kampf gegen leichte und schwere Kavallerie erhalten.

LEICHTE KAVALLERIEEINHEITEN

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


SEE-NAHKAMPF
Dies sind die Standard-Marineeinheiten, sie können Fernkampf- und Trägereinheiten angreifen und Städte einnehmen. In diese Kategorie fallen die Quadrireme und das Kriegsschiff.

SEE-FERNKAMPF
See-Fernkampfeinheiten erhalten Boni bei Angriffen auf Bezirk-Verteidigungen.

MARINE-RÄUBER

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 Boni gegen Bomber.

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

AKTIONSLISTE VON EINHEITEN

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:** Befehlt 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. Sie tut das, 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 eingefügt.
**Aufwecken:** Weckt eine Einheit auf, die sich ausruht.

**Löschen:** Die aktive Einheit wird dauerhaft aufgelöst.

**Bereitschaft:** Die Einheit verschanzt sich, meldet es aber, wenn eine feindliche Einheit in Sichtweite kommt.

**Einheit wechseln:** Befinden sich zwei oder mehr Einheiten auf demselben Feld, kann hiermit eine andere Einheit aktiviert werden. Alternativ können dafür auch die Oben- und Unten-Tasten verwendet werden.
FORTBEWEGUNG


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

1 & A

Ist eine Einheit gewählt, kann sie mit 1 und das anschließende Drücken von A auf ein beliebiges Feld auf der Karte bewegt werden.

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 bewegen. Sie tut das, 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, neutralem und feindlichem Terrain die Mali 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. Manchmal stellt sich erst während der Bewegung heraus, dass das Zielfeld für die Einheit gesperrt ist. In diesem Fall 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

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

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, markiert man ihn und drückt [A], oder man wählt ihn im Stadtstaat-Menü innerhalb des Menüs auf der rechten Seite und dann "Krieg erklären". Es gibt zwei Arten von Kriegserklärungen: "Überraschungskrieg" und "Formeller Krieg".

The Divine Wind will protect us and you will fall, like the others.
EINEN "ÜBERRASCHUNGSKRIEG" ERKLÄREN
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.

EINE ANDERE EINHEIT ANGREIFEN
Einheiten können befehligt werden, eine Einheit einer anderen Zivilisation anzugehen. 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

Mit Barbaren kann nicht verhandelt werden, mit ihnen befindet man sich immer im Krieg. Mit ihnen befindet man sich immer im Krieg.
WELCHE EINHEITEN KÖNNEN KÄMPFEN?


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

ANGRIFFSREICHEWEITE
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. Sie 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.

NAHKAMPFSTÄRKE


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 Boni erhalten. Sind genug Einheiten beteiligt, können diese Boni extrem mächtig werden.
KAMPFVORSCHAU

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

Um eine aktive Einheit angreifen zu lassen, muss sie auf das Feld der angegriffenen Einheit bewegt werden. Die aktive Einheit wird dann den Angriff ausführen.

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


FERNKAMPFSTÄRKE


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 der A-Taste 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

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 a eingeleitet wird. Alternativ kann auch "Fernkampf" gewählt und die feindliche Einheit mit a als Ziel 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".

KAMPFBONI

GELÄNDEBONI

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 diese erhält sie einen Verteidigungsbonus, 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. Nicht-militärische Einheiten sowie Marine-, Kavallerie- und Lufteinheiten können sich 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

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 und Unterseeboote sind für Einheiten, die sich nicht direkt neben ihnen befinden, unsichtbar.
STADTKAMPF

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 Kamps 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 muss die Stadt markiert und mit als Ziel bestätigt werden. 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 bilden hier allerdings eine Ausnahme. Sie können nur übernommen und nicht zerstört werden.

Näheres dazu im Abschnitt "Städte".
BELAGERUNGSEINHEITEN

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

GROSSE GENERÄLE


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 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.


AUSWIRKUNGEN VON SCHADEN

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.
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

EP DURCH KÄMPFE ERHALTEN

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


ANDERE MÖGLICHKEITEN, EP ZU ERHALTEN

EP AUSGEBEN
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


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 Technologieboni.

Militär

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 Ausrichtungsboni (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

BARBARENEINHEITEn
Barbarenausßenposten 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. Dann ist Vorsicht geboten, denn die Barbaren haben nun ein Ziel gefunden! 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

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

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 gegründet werden.
DAS STADTBANNER
Das Stadtbanner erscheint auf der Hauptkarte. Es 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. Markiert man ein Stadtbanner einer anderen Zivilisation und drückt A, 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 oberen Rand des Stadtmenüs finden sich die Schaltflächen "Erträge", "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 Boni 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.


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

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 über dem Produktionssymbol A drückt.

STADTERTRÄGE

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. Im Produktionsmenü können Objekte auch mit Gold oder Glauben gekauft werden. Das derzeit produzierte Objekt wird nicht gekauft, stattdessen geht die Produktion nach dem Kauf ganz normal weiter (es sei denn, das ist nicht möglich).
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 "Stadtaumenü", in dem das nächste Objekt gewählt werden kann, das produziert werden soll.

DAS STADTBAUMENÜ
Im Stadtaumenü 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.


BAU ÄNDERN
Soll geändert werden, was eine Stadt baut, ist das auf dem Stadtbildschirm möglich, oder indem man über dem entsprechenden Objekt rechts im Stadtbanner drückt. 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.

NACHBARSCHAFTSBONI
Wie oben bereits erwähnt, erhalten Bezirke Nachbarschaftsboni, 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. Die Frischwasserquelle darf nicht an das Stadtzentrum grenzen.

Flugplatz
Kann nicht auf einem Hügel gebaut werden

Raumhafen
Kann nicht auf einem Hügel gebaut werden

GEBÄUDE

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**

**BÜRGER BESTIMMTEN FELDERN ZUWEISEN**
DAS LAND MODERNISIEREN

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 fünf 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

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

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 beschließen. 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

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

EINE STADT ANNEKTIEREN
NAHRUNG, WASSER UND STADTWACHSTUM


STÄDTE UND NAHRUNG

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 ANNEHMELICHKEITEN
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

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


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 fortschrittlicherehen Einheiten, Gebäuden, Ressourcen oder Wundern. Zudem können Technologien andere nützliche Effekte haben, die eine Zivilisation stärker machen.

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

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 LB-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 LB-Taste zum Öffnen des Menüs auf der linken Seite und das anschließende Wählen des Technologie-Symbols mit A 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


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.

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, anfangen 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-Boni.

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

EINE AUSRICHTUNG ZUR ERFORSCHUNG WÄHLEN
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 "Ausrichtungszweig 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 die -Taste, nachdem man ein Symbol oder eine Ausrichtung gewählt hat, erscheinen zusätzliche Informationen.

Mit 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 -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

Der Ausrichtungsbaum kann über das "Ausrichtung wählen"-Menü oder durch das Drücken der \textbf{LB}-Taste zum Öffnen des Menüs auf der linken Seite und das anschließende Wählen des Ausrichtungs-Symbols mit \textbf{A} aufgerufen werden.

DER KULTUSIEG
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.


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.

**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**

**GELÄNDEARTEN ENTFERNEN**

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**

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

Festung

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

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

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

Seebad

STRASSEN UND MODERNISIERUNGEN PLÜNDERN

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


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. Marmor muss durch einen Steinbruch erschlossen werden.
Ölquelle bauen: Es wird auf dem aktuellen Feld eine Ölquelle gebaut, mit der Ölvorkommen erschlossen werden.


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.

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


Außerdem haben alle Regierungen Regierungsvermächtnis-Boni, 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.


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 angebracht 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.


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


### 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


## GROSSE PROPHETEN


## 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!


**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.


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


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.

GESANDTEN
Die Boni, 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.


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
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

SUZERÄN

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.


KRIEG DER STADTSTAATEN
**GROSSE PERSÖNLICHKEITEN**


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 Admirale und Große Generäle.

**GROSSE PERSÖNLICHKEITEN ERHALTEN**


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

Andere Boni
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:

Passive Effekte

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.

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.
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.
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.

Große Händler können sehr verschiedene Auswirkungen haben, in der Regel beeinflussen sie aber Gold, Handelswege oder Stadtstaaten.
Große Wissenschaftler lösen meist Technologieboni aus oder beschleunigen die Forschung auf andere Weise. Diese Technologieboni lassen sich nicht mit den Boni 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.

GELÄNDE-TYPEN
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 errichtet, zu denen ein Handelsweg eröffnet wurde. Handelsposten erhöhen nicht nur die Reichweite von Handelswegen, sondern erzeugen für jeden Handelsweg Gold, der sie passiert.

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

BARBARENLAGER
Wird ein Barbarenlager vernichtet, bringt das Gold ein.

STAMMESDÖRFER
Manchmal erhält man Gold, wenn man ein Stammesdorf erkundet.
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 hängen vom Einheitentyp ab.)

GELÄNDEFELDER 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

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 auszutauchen: mit einer Einmalzahlung oder pro Runde.

Einmalzahlung

Pro Runde

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, erhältet 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 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 ANNEHMELICHKEITEN**

**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**


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**


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 das Porträt des Anführers im Diplomatie-Menü auf der rechten Seite 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, 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)**

**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, indem man über der entsprechenden Schaltfläche drückt.

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

FREUNDSCHAFT VERKÜNDEN

ALLIANZ VORSCHLAGEN

VERTEIDIGUNGBÜNDNIS VORSCHLAGEN

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

DISKUTIEREN
Mit dieser Option kann man über eine Reihe von Themen sprechen. Abhängig von den Umständen stehen die folgenden Gesprächsmöglichkeiten offen:

• 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


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


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.


FORSCHUNGSABKOMMEN

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

KRIEG ERKLÄREN

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

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.

SIEG UND NIEDERLAGE


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

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.


Eine ursprüngliche Hauptstadt zerstören
Hier ist es ganz einfach: Das ist unmöglich. Eine Hauptstadt kann auf keine Weise zerstört werden. Sie kann zwar eingenommen, aber niemals vernichtet werden. 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

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

Eine Kolonie auf dem Mars gründen

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-Boni
- 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 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

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 AKTUELLE WERTUNG

![World Rankings](image)

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 SPIELKONZEPTEN
LUFTKAMPF


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. Es handelt sich also um eine Art "Luftkampfstärke".

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

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

PATROUILLEN

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.

**LUFTANGRIFFE**

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


**ABFANGEN**


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.


NUTZUNG

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


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


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 über das Internet als auch lokal als Hot-Seat-Modus zur Verfügung.

MULTIPLAYER-MENÜ
Das Multiplayer-Menü wird im Hauptmenü mit einem Klick auf "Multiplayer" aufgerufen.
HOT-SEAT-PARTIEN
INTERNET-PARTIEN
Mit der Option "Internet" wird das Menü für Internet-Partien aufgerufen. Es erscheint dann eine Liste mit Internet-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 "Spiel hosten" wählen, um eine eigene Partie zu erstellen. Dann erscheint der Spiel-Setup-Bildschirm (mehr dazu später). Mit "Aktualisieren" wird die Übersicht auf den neuesten Stand gebracht.
SPIEL-SETUP
Wurde eine Hot-Seat-Partie gestartet, erscheint direkt der Spiel-Setup-Bildschirm. Hier können sämtliche Optionen für die Partie festgelegt werden, wie etwa der Kartentyp, das Spieltempo, die Anzahl der Stadtstaaten und die Siegbedingungen. Außerdem kann man hier eine zuvor gespeicherte Multiplayer-Partie laden (mehr dazu später). Sind alle Optionen festgelegt, klickt man auf "Einstellungen bestätigen".

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 gewählte Name angezeigt wird.

Haben alle Spieler "Bereit" gewählt, kann der Host die Partie starten.
Civilization VI enthält die folgenden Open-Source-Elemente, die entsprechend der MIT-Lizenz wie folgt frei weitergegeben werden dürfen:

Lua Copyright (C) 1994-2019 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright (C) 2006-2019 Marcin Kalicinski.

Hiermit wird jeder Person, die ein Exemplar dieser Software einschließlich der zugehörigen Dokumentation (die „Software“) erwarb, gestattet, die Software uneingeschränkt kostenlos weiterzuberichten, einschließlich des Rechts, Kopien der Software zu nutzen, zu kopieren, zu modifizieren, zusammenzuführen, zu veröffentlichen, zu verteilten, 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.
Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (die „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 über die aktuellen aktualisierten Versionen hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis mit der aktuellen Bedingung. „SOFTWARE“ BEINHält SÄMTLICHE MIT DERSENN VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN SOFTWARE (EINSCHLIESSLICH ALLER DAMIT VERBUNDENEN SERVICES), DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBUCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIECHENLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEM MATERIALIEN SCHRIFTLICHEN KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.


ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN:


VORBEHALTEN SIND DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCHS EINEM VERSTANDENEN PERSONEN, DENEN SIE ZU IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZU IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZU IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZU IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZU IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZU I...
VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:


INTERNETANSLUSSCH: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen zu verwenden.

BENUTZERKONTO:

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und der virtuellen Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen Anwendung.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:


VERTEILUNG ODER ERWERB VON VIRTUELLEN WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDE:


BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:


VERWENDUNG VON VIRTUELLEN WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDE:

Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abtreten. Die Lizenznehmer müssen alle Lizenzbedingungen sowie die Bedingungen der Software-Dokumentation beachten.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:


VERWENDUNG VON VIRTUELLEN WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDE:

Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abtreten. Die Lizenznehmer müssen alle Lizenzbedingungen sowie die Bedingungen der Software-Dokumentation beachten.
Sie sind in vollem gesetzlich zulässigen Umfang damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizuziehen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch die Aktivitäten verursacht wurden, sowie für alle anderen Verpflichtungen, die auf diese Weise entstanden sind.


Die Lizenznehmer verpflichten sich, die Software und virtuellen Gegenstände nur für ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden und nicht für kommerzielle Zwecke oder als Gegenstand von Games, Wetten oder Wettparten. Die Lizenznehmer verpflichten sich, die Software und virtuellen Gegenstände nicht zu exportieren, zu verkaufen oder in irgendeiner Weise zu transferieren, um nicht genehmigte Transaktionen zu verhindern. Die Lizenznehmer sind verpflichtet, jegliche Informationen und Dokumente, die sich auf die Software und virtuellen Gegenstände beziehen, vertraulich zu behandeln und nicht an Dritte zu übergeben, ohne die schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers.

falls sie eine besitzen; und (4) eine eindeutige Formulierung, dass sie Streitfälle mit dem Unternehmen nicht durch Schlichtung klären wollen. Sie sind dafür verantwortlich, dass das Unternehmen Ihre Benachrichtigung erhält, damit wir die Sendung per Einschreiben zu schicken.


10. Dauerhaftes Inkrafttreten. Dieser Abschnitt zur bindenden individuellen Schlichtung bleibt auch dann gültig, wenn die Regelung oder Nutzungsvereinbarung zwischen Ihnen und dem Unternehmen beendet wird.

11. Unveränderbarkeit der Bedingungen. Das Unternehmen kann zwar die Endnutzer-Lizenzvereinbarung, die Datenschutzrichtlinie, die Nutzungsvereinbarung und andere Vereinbarungen nach eigenem Ermessen anpassen, die Regelungen zur Schlichtung eines Streitfalls dürfen aber nicht mehr verändert werden, sobald ein Streitfall aufgetreten ist.


ANWENDBARES RECHT


Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerzertifikatsvereinbarung.


TECHNISCHER KUNDENDIENST