



1. Copyright

© 2002 by Phenomedia AG, developed by Funatics Development GmbH. All rights reserved.
Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

ACHTUNG!!! Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWooD Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.

2. Endbenutzer-Lizenzvertrag

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt.
Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden.
Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch.
Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

Softwarereproduktlizenzen

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt:

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWooD Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen.

JoWooD Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als "Verkauf" der Software.

Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWooD Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWooD Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

JoWooD Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWooD Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWooD Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWooD nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWooD Productions Software AG zurückgegeben wird.

Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWooD Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen.

Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWooD Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWooD Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWooD Productions Software AG.

VERTRAGSENDE / KÜNDIGUNG

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWooD Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWooD Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

RECHTSWAHL

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

3. Risiken und Nebenwirkungen

3.1. ERGONOMISCHE HINWEISE

- 1) Halten Sie einen Abstand von mindestens 45 cm vom Bildschirm, um Ihre Augen nicht unnötig zu belasten.
- 2) Sitzen Sie aufrecht und stellen Sie die Stuhlhöhe so ein, dass Ihre Beine einen rechten Winkel bilden. Der Winkel zwischen Ober- und Unterarm sollte beim Sitzen mehr als 90 Grad betragen.
- 3) Grundsätzlich sollte die Oberkante Ihres Monitors in Augenhöhe oder tiefer liegen und der Monitor leicht nach hinten gekippt sein, um Verspannungen im Bereich der Halswirbelsäule zu vermeiden.
- 4) Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirmes, um den Kontrast herunterzusetzen und verwenden Sie möglichst einen flimmerfreien und strahlungsarmen Monitor.
- 5) Achten Sie darauf, dass Ihre Umgebung gut ausgeleuchtet ist.
- 6) Vermeiden Sie das Spielen, wenn Sie müde oder erschöpft sind und legen Sie (ständliche) Bewegungspausen ein, auch wenn's schwer fällt...

3.2. EPILEPSIE- WARNUNG

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel SOFORT abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

4. Inhaltsverzeichnis

1.	Copyrights	2
2.	Endbenutzer-Lizenzvertrag.....	2
3.	Risiken und Nebenwirkungen.....	4
3.1.	Ergonomische Hinweise	4
3.2.	Epilepsie- Warnung	4
4.	Inhaltsverzeichnis	5
5.	Vorwort	7
6.	Spielstart	8
6.1.	Systemvoraussetzungen	8
6.2.	Installation.....	8
6.3.	Cultures 2 starten	8
6.4.	Technischer Support	8
6.5.	Cultures im Internet	9
7.	Hauptmenü - Cultures 2 im Überblick	9
7.1.	Einzelspieler.....	9
7.2.	Mehrspieler	10
7.3.	Internet Lobby starten.....	12
7.4.	Introsequenz	12
7.5.	Die Macher	12
8.	Spielbeschreibung	12
8.1.	Worum geht es bei Cultures 2	12
8.2.	Was ist anders?	12
8.3.	Die Grundregeln.....	13
8.4.	Die ersten Schritte - Ein Minitutorial	14
8.5.	Ihre Wikinger	17
8.6.	Berufswahl	18
8.7.	Was Sie sonst noch über Ihre Wikinger wissen sollten.....	21
8.8.	Waren und Rohstoffe.....	25
8.9.	Gebäude	25
8.10.	Straßen und Wegweiser	28
8.11.	Landschaft	29
9.	Bedienung des Spiels.....	29
9.1.	Allgemeine Elemente	29
9.2.	Steuerung der Wikinger	30
9.3.	Das Figurenfenster	32
9.4.	Das Aktionsmenü.....	35
9.5.	Meldungen.....	38
9.6.	Die Menüleiste	39
9.7.	Gebäudeinformation /Gebäudefenster.....	44
9.8.	Die Fahrzeuge der Wikinger.....	47
9.9.	Das Militär	48
9.10.	Befestigungsanlagen	51
10.	Jeder spielt Cultures anders...	52

11.	Tipps & Tricks	52
12.	Anhang (Nützliches)	54
12.1.	Tastaturbelegung	54
12.2.	Haus- und Baukostenübersicht	57
12.3.	Waffeneffizienzübersicht	70
13.	Geschichte	71
14.	Stichwortverzeichnis	75
15.	Credits	77

5. Vorwort

Willkommen in einer Welt voller Leben und Abenteuer! Unsere Wikinger machen sich erneut auf den Weg ins Ungewisse und scheuen dabei keine Mühen und Strapazen, diese Fahrten für Sie zu dokumentieren – und mehr noch: Sie können daran teilnehmen und ihre Wege beeinflussen, ihre Geschickte lenken und kontrollieren.

Dieses Mal erkunden sie das mittelalterliche Europa bis zum Mittelmeer. Beeindruckt von den goldenen Dächern des alten oströmischen Kaiserreichs, dringen sie dann in den geheimnisvollen Orient vor. Dabei werden Ihre Wikinger in Probleme und Intrigen verwickelt, treffen auf die Kreuzritter, aber sie erleben im Morgenland auch fantastische Abenteuer mit Sirenen und Flaschengeistern, bis sie letztendlich mit all ihren gesammelten Erfahrungen ihr Ziel erreichen. Unser Team hat dabei keine Mühen gescheut, die Historie zu überprüfen und einzelne Episoden daraus mit einzubinden.

Die Geschichte von CULTURES 2 – DIE TORE ASGARDS knüpft an CULTURES – DIE ENDECKUNG VINLANDS an. Bjarni, der damals als kleiner Junge mit den Leuten seines Dorfes Amerika entdeckte, ist nun erwachsen und muss sich neuen gefährlichen Herausforderungen im Abendland, Morgenland und im Byzantinischen Reich stellen, um Ragnarök – das Ende der Welt – abzuwenden. Eine Vision, die ihm zuteil wurde, lässt auf einen Kampf von Giganten schließen.

Tauchen Sie ein in die knuddelige Welt Ihrer kleinen Gefährten und versuchen Sie, das Unheil von ihnen abzuwenden!

CULTURES 2 ist in seinen Grundprinzipien leicht zu erlernen, aber im weiteren Spielverlauf durch seine enorme Spieltiefe schwer zu beherrschen. Aber immer noch können Sie sich beim Spielen auch einfach mal zurücklehnen, um Ihre kleinen, netten Zöglinge zu beobachten, wie sie leben und lieben, heiraten und Kinder bekommen, Hunger haben und schlafen wollen, wie sie sich verlaufen und sich entwickeln, wie ihr Dorf wächst und sich verschönert, wenn Sie sich darum kümmern....

Die Lektüre dieses Handbuchs wird Ihnen bei der Erlernung des Spielprinzip und der Bedienung des Spiels helfen. Es enthält viele Tipps und Hinweise, wie Sie Ihre Wikinger besser in den Griff bekommen. Durch das Stichwortverzeichnis am Ende des Buches können Sie Sachverhalte schnell nachschlagen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und viel Erfolg beim Erforschen und Aufbauen ihrer Welten!

Ihr Funatics-Team

6. Spielstart

6.1. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit Sie CULTURES 2 spielen können, benötigen Sie einen Intel PC kompatiblen Computer mit den folgenden Systemvoraussetzungen:

Prozessor: Pentium II 450 MHz oder schneller
Hauptspeicher: 128 MB oder mehr
CD-ROM-Laufwerk
Soundkarte (empfohlen)
Maus
Betriebssystem: Windows 9x/2000
DirectX 8 oder höher

6.2. INSTALLATION

Unter Windows 9x/2000 startet die Installation automatisch, sobald Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

Ist die Autostart-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht aktiviert, klicken Sie auf das "Start"-Menü und wählen Sie "**Ausführen...**" In das sich öffnende Fenster geben Sie bitte ein: "E:\setup.exe", wenn "E" die Kennung Ihres CD-ROM-Laufwerkes ist. Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als E zugeordnet, geben Sie bitte diesen stattdessen ein (z.B. "D:\setup.exe").

Klicken Sie auf **OK** und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Hinweis:

CULTURES 2 - DIE TORE ASGARDS benötigt DirectX ab Version 8.0.

Das Installationsprogramm prüft automatisch, ob diese Programmbibliothek auf Ihrem PC installiert ist und installiert es gegebenenfalls für Sie.

6.3. CULTURES 2 STARTEN

Wurde **Cultures 2** einmal erfolgreich installiert, können Sie es entweder über START/ Programme/ JoWoD/ Cultures 2/ Cultures 2- Die Tore Asgards oder durch Einlegen der CD starten.

Achten Sie darauf, dass sich die Original-CD beim Spielen in Ihrem CD-ROM Laufwerk befindet!

6.4. TECHNISCHER SUPPORT

Technische Hilfe und Kundendienst

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Die Hotline Mitarbeiter von JoWoD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Technische Hotline: +49 - (0) 61 02 - 81 68 - 168

Spielehotline: +49 - (0) 61 02 - 81 68 - 068

6.5. CULTURES IM INTERNET

Informationen, Tipps & Tricks sowie die neuesten Informationen über CULTURES 2 - DIE TORE ASGARDS finden Sie im Internet unter den folgenden Adressen:

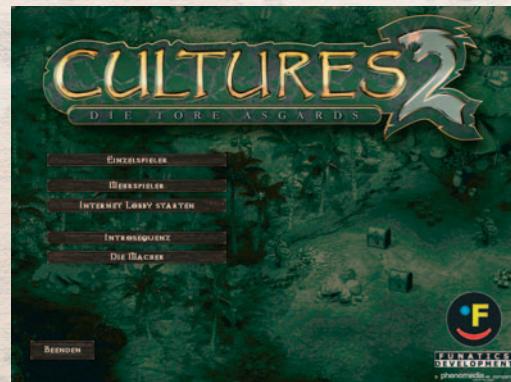
<http://www.cultures2.de>

<http://www.funatics.de>

<http://www.jowood.com>

7. Hauptmenü - Cultures 2 im Überblick

Sie haben in Cultures 2 die Möglichkeit, eine spannende Kampagne, einzelne Szenarien oder mit Freunden im Netzwerk und Internet zu spielen. Die einzelnen Bereiche sind im Hauptmenü auszuwählen und untenstehend näher erklärt.



Hinweis: Wenn Sie im Menü den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegen, erscheint unten ein erklärender Hinweistext.

7.1. EINZELSPIELER

EINZELNE SZENARIEN

Diese Szenarien sind einzelne, in sich geschlossene Episoden aus dem Abenteuerleben von Bjarni und seinen Wikinger. Jede Karte mit einer eigenen Aufgabe und einem eigenen Ziel. Sie müssen nicht mit der Erfüllung des Missionszieles aufhören, denn einige Karten sind so gestaltet, dass Sie quasi endlos spielen können.

Zu jedem Szenario sehen Sie beim Herüberfahren des Mauszeigers eine kleine Übersichtskarte. Der jeweilige Hinweistext beschreibt Ihnen kurz die einzelnen Missionen.

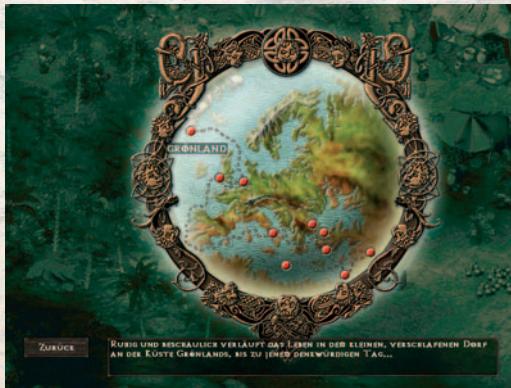
Sie starten ein Szenario, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Szenarionomennamen klicken.

KAMPAGNE

In 10 aufeinander folgenden Missionen erleben Sie die Geschichte von Bjarni, dem Sohn des berühmten Leif Eriksson, der zu Beginn der Geschichte mit seiner Sippe in einem Dorf in Grön-

land lebte. Sein Leben veränderte sich von dem Tage an, als ihm dort eine Vision zuteil wird. Er sah eine dunkle Bedrohung, Kämpfe und andere tapfere Helden, und ihn bedrängte das starke Verlangen, aufzubrechen und sich zusammen mit ein paar getreuen Gefährten seinem Schicksal zu stellen...

Auf der Landkarte sehen Sie die einzelnen Reisepunkte der Wikinger und welchen Weg sie beschriften haben. Wenn Sie die Kampagne beginnen, sehen Sie hier nur die erste Mission. Wenn Sie eine Mission erfolgreich erfüllen, wird die nächste Mission freigeschaltet und automatisch der nächste Reiseabschnitt auf der Landkarte angezeigt.



HINWEIS: Wenn Sie den Mauszeiger über die roten Wegpunkte der Landkarte bewegen, taucht eine kurze Beschreibung der gerade angewählten Mission unter der Karte auf.

Um eine Mission zu starten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den roten Punkt im entsprechenden Kartenabschnitt.

SPIEL FORTSETZEN

Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.

7.2. MEHRSPIELER

MEHRSPIELERMODUS

Unter diesen Menüpunkt können Sie über ein lokales Netzwerk oder eine TCP/IP - Verbindung mit bis zu fünf anderen Spielern zu einem Match antreten. Sie können manche Karten aber auch alleine, nur gegen Computergegner spielen. Dazu später mehr.

Namen eingeben

Hier können Sie festlegen, wie Sie im Spiel heißen werden.

Eröffnen oder Beitreten

Im nächsten Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, ein Spiel zu öffnen oder einem Spiel beizutreten.

Damit Sie mit mehreren Leuten spielen können, muss einer von ihnen das Spiel öffnen. Er ist der "Host". Der Host kann bestimmen, welche Karte gespielt werden soll, welcher Spieler welche Farbe bekommt, ob und wie viele Computergegner mitspielen sollen etc.

Die anderen Spieler müssen einem vom Host geöffneten Spiel dann nur noch beitreten. Sie sind die "Joiner".

Spiel eröffnen

Haben Sie ein Spiel geöffnet, können Sie durch die Auswahl der Karte zwischen verschiedenen Spielzielen wählen, oder einen Spielstand laden.

Karte wählen

Militärmacht

Der Kartename beginnt mit "Militär:". Das sind Missionen, bei denen am Ende der gewinnt, der sich mit militärischen Mitteln gegen die Mitspieler durchsetzen kann.

Wirtschaftsmacht

Der Kartename beginnt mit "Wirtschaft:". Bei diesen Missionen geht es mehr um den gezielten Aufbau des Dorfes und die schnelle Herstellung von Waren als um militärische Ziele.

Spezial

Der Kartename beginnt mit "Special:". Dahinter verbergen sich Ziele der besonderen Art. Bei "Capture The Flag" müssen Sie bestimmte Punkte auf der Karte besetzen, bei "Capture The Cow" streiten Sie sich mit den anderen Spielern um die Kühe auf der Karte, und bei "COOP" bekämpfen Sie zusammen mit einem Mitspieler einen gemeinsamen Feind."

Wenn Sie den Mauszeiger über den Szenarionomen bewegen, erscheint unter der Liste eine grobe Übersicht der Karte. Beachten Sie jeweils den Hinweistext.

Haben Sie sich für Militärmacht, Wirtschaftsmacht oder eine Spezialkarte entschieden, wählen Sie diese, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Szenarionomen klicken.

Spielstand laden

Damit laden Sie einen zuvor gespeicherten Mehrspieler-Spielstand.

Der Host kann weiterhin verschiedene Einstellungen vornehmen. Er kann festlegen, welcher Spieler welche Position im Spiel übernimmt, indem er auf der linken Seite dieses Fensters einen Spieler auswählt und ihn auf der rechten Seite einer Position zuweist. Er kann weiterhin Spieler rauswerfen / Computergegner dazunehmen, Farben der Spieler einstellen und das Spiel starten.

Spiel beitreten

Diesen Punkt müssen Sie anwählen, wenn Sie einem vom Host geöffneten Spiel beitreten wollen.

Verbindungsdaten

Sie werden nach der "IP-Adresse" des Hosts gefragt. Wenn Sie über Internet spielen, müssen Sie hier nun dessen IP-Adresse eintragen und dann mit den OK-Button bestätigen. Wenn Sie im lokalen Netzwerk spielen, können Sie das Feld leer lassen.

Offene Spiele

Hier erscheinen alle offenen Spiele. Wählen Sie hier das Spiel aus, dem Sie beitreten wollen. Nachdem Sie ein Spiel ausgewählt haben, wechseln Sie in den Startbildschirm.

Chatten

Sie können sich auch mit den anderen Spielern unterhalten. Tippen Sie dazu einfach den Text, den Sie mitteilen wollen, und schließen Sie Ihre Eingabe mit der RETURN-Taste ab.

In dem Fenster unter der Eingabezeile erscheinen sämtliche Meldungen. Sie können die Liste mit den Pfeiltasten rechts vor- und zurückblättern.

7.3. INTERNET LOBBY STARTEN

Verbindet Sie mit dem "CULTURES 2 Onlineserver". Dort können Sie andere Cultures- Spieler treffen und sich zu Spielen verabreden.

Dies geht natürlich nur, wenn Sie eine funktionierende Internetverbindung auf Ihrem PC installiert haben.

7.4. INTROSEQUENZ

Sie und Hollywood wollen sich den Vorspann noch mal anschauen? Klicken Sie einfach auf den Menüpunkt [Intro abspielen]

7.5. DIE MACHER

Unter diesem Menüpunkt und am Ende dieses Handbuchs befinden sich die Credits mit all den fleißigen Menschen, durch die das Spiel entstanden ist. ;)

8. Spielbeschreibung

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Spiellemente und Änderungen von Cultures 2 erklärt. Alles, was Sie wissen müssen, damit Sie Ihr Wikingervolk glücklich und Ihr Dorf groß und prächtig machen können. Es gibt viele tolle neue Features, die oftmals leicht und schnell über Tastaturkürzel anzuwenden sind. Die Tastaturbelegung am Ende des Buches gibt Ihnen darüber Auskunft.

8.1. WORUM GEHT ES BEI CULTURES 2

Die grundlegenden Spielprinzipien von Cultures 1 als Aufbausimulationsspiel mit Rollenspielementen wurden im Wesentlichen beibehalten. Auch in Cultures 2 kümmern Sie sich um das Wohlergehen und das Wachstum eines kleinen Stammes knuddeliger Wikinger. Sie sorgen dafür, dass es den Leuten gut geht, dass sie genug zu essen haben, eine Wohnung besitzen, einer Arbeit nachgehen und dass sie zufrieden sind.

Sie kümmern sich um den Nachwuchs und das Wachstum des Dorfes, treiben Handel mit fremden Völkern und besiedeln die Welt. Und wenn Feinde Ihren Vikingern das Leben schwer machen, Intrigen an der Tagesordnung sind und Bösewichte ihnen nichts Gutes wollen, rüsten Sie Soldaten aus und verteidigen Ihr Dorf oder ziehen in den Kampf und ... ganz nebenbei erleben Sie noch fantastische Abenteuer auf der Suche nach drei Helden, die Ihnen im Kampf gegen Ragnarök - das Ende der Welt zur Seite stehen sollen. Also retten Sie in Cultures 2 so ganz beifällig auch noch die Welt!

8.2. WAS IST ANDERS?

Bei Ihren Abenteuern stehen Ihnen neben Ihren Vikingern auch echte Helden zur Seite. Einer dieser Helden ist Bjarni - der Sohn des berühmten Leif Eriksson, Entdecker Amerikas. Helden sind stärker als die normalen Vikingen, haben keinen Hunger und müssen nicht schlafen. Ihr Aufklärungsradius ist deutlich größer, er entspricht dem eines Kundschafters.

Und was wäre ein Held ohne Abenteuer? Einzelne Missionen und Untermissionen führen Sie durch abwechslungsreiche Szenarien mit den unterschiedlichsten Aufgaben. Ebenso können in vielen geheimnisvollen Kisten wertvolle und nützliche Gegenstände gefunden werden, die zu dem Abenteuergehalt des Spieles beitragen.

Damit Sie sich besser auf den Ausbau ihres Dorfes konzentrieren können, ohne den Überblick zu verlieren, ist es nun möglich, mehrere Wikinger in einem Gebäude verschiedene Aufgaben ausführen zu lassen. So kann sowohl ein Konditor (ein erfahrener Bäcker) als auch ein Bäcker in der Konditorei arbeiten.

Die Gebäude können **ausgebaut** werden und ihr Dorf wird schöner und prächtiger, anstatt nur einfach größer.

Anders als bei Cultures 1 wurden die abbauenden Berufe, wie der Holzfäller oder der Lehmsammler, zusammengefasst und bilden den neuen Berufszweig der „**Abbauer**“. Ein frisch gewordener Abbauer kann beispielsweise direkt Holz, Lehm und Stein abbauen und auch Pilze sammeln. Wenn Sie es wünschen, sogar alles gleichzeitig.

Alle Berufe, die auf der direkten Weiterverarbeitung der gewonnenen Rohstoffe aufbauen, können nur erlernt werden, wenn der Wikinger die Vorkenntnisse erworben hat. In der holzverarbeiteten Industrie sieht das dann folgender Maßen aus: Ein Holz fällender Abbauer hat die Möglichkeit, Schreiner zu werden und je nach Entwicklungsstand verschiedene Waren (Holzwerkzeug, Möbel, Handkarren oder gar Handelsschiffe) zu bauen oder den Weg des Waffenbauers einzuschlagen, um Bögen oder Katapulte zu produzieren. Grundlegend unterscheidet man deshalb in Holzberufe, Lehmburufe, Erzberufe, Tierberufe, Berufe der Landwirtschaft usw.

Die Militäreinheiten (aber auch die zivile Bevölkerung) können in Cultures 2 mit **Tränken** und **Amuletten** ausgestattet werden, die ihre Fähigkeiten erweitern oder ihre Bedürfnisse stillen. Zivilisten und Frauen können nun übrigens auch kämpfen und sich verteidigen. Sie sind zwar im Vergleich zu ihren bewaffneten Kollegen schwächer, aber man sollte sie nie unterschätzen!

Des Weiteren stehen Ihnen nun neben vielen anderen Neuerungen auch **Katapulte** zur Verfügung, welche besonders effektiv im Angriff auf Gebäude einzusetzen sind.

Was wäre ein Wikinger ohne Schiff? In Cultures 2 gibt es nicht nur Schiffe, diesmal können Sie auch von besonders erfahrenen Vikingern hergestellt werden. Der **Schiffbau** ist ein spezieller Zweig, der aus der holzverarbeitenden Industrie und damit dem Schreiner hervorgeht. Anders als bei Cultures 1 können Sie die Schiffe auch beladen und mit einem Steuermann an Ihrer Seite die Tücken der Seefahrt auf sich nehmen.

8.3. DIE GRUNDREGELN

Um das Spiel gut zu meistern, sollten Sie auf einige Dinge besonders Rücksicht nehmen.

1.) Sorgen Sie als erstes immer für eine ausreichende Nahrungsversorgung für Ihre Leute. Anfangs reichen dazu noch Fischer und Jäger, aber später ist ein Bäcker für ein Dorf unabdingbar, um eine stabile Nahrungsversorgung zu erzielen.

2.) Am Anfang Ihres Dorfes sollte Sie immer darauf achten, dass es einen oder besser mehrere Abbauer gibt. Der Abbauer ist ein besonderer Berufszweig ohne eigenes Arbeitsgebäude, der von jedem Wikinger ausgeführt werden kann. Neben dem Pilzesammeln baut er anfangs nur Holz, Lehm und Stein ab, später dann aber Gold und Erz. Dies sind die Grundressourcen des Spieles und die Baustoffe für einfache Gebäude und werden zur Weiterverarbeitung dringend benötigt.

Da Bauwaren entscheidend für die Entwicklung Ihres Dorfes sind, sollten Sie auch Berufszweige in Ihrer Planung berücksichtigen, die solche höherwertigen Bauwaren herstellen (Töpfer, Steinmetz) 3.) Als nächstes sollten Sie auf die anderen Bedürfnisse ihrer Wikinger eingehen. Dazu gehört ein Dach über den Kopf, vielleicht ein netter Partner und genügend Schlaf, Nahrung und manchmal Religion.

8.4. DIE ERSTEN SCHRITTE – EIN MINITUTORIAL

Aber begleiten wir doch Bjarni und seine Wikinger in den ersten Tagen Ihrer Abenteuerreise, und starten wir mit der ersten Kampagne in GRÖNLAND:

Wählen Sie dazu im Hauptmenü die Schaltfläche **Einzelspieler**, dann **Kampagne**, dann **Grönland** mit jeweils einem linken Maustastenklick aus, und diese Kampagne wird gestartet.

Das Erste, was Sie im Spiel sehen, ist das **Missionsfenster**. Es gibt ihnen Auskunft über Ihren Auftrag, Ihre Ziele und den historischen Hintergrund der Kampagne. Hier können Sie jederzeit nachlesen was Sie tun sollten, um die Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Sie schließen dieses Fenster, wie jedes Fenster im Spiel, durch Klick mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche (im folgenden „Button“ genannt) mit dem "x" rechts oben in der Ecke oder durch Drücken der Esc - Taste.

Ihre erste Aufgabe besteht daran, mit Bjarni das Dorf zu erreichen. Dazu müssen Sie sich mit der **Steuerung** ihres Helden beschäftigen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Bjarni, es erscheint in der rechten, unteren Ecke das **Figurenfenster**, das Ihnen Auskunft über ihren selektierten Wikinger gibt. Unter Bjarni erscheint ein **Tooltip**. Bewegen Sie den Mauszeiger entlang der Straße, die das kleine Mädchen nahm. Im Tooltip erscheint: „Bjarni – Senden nach“. Mit einem Klick auf die **rechte Maustaste** macht sich Bjarni auf den Weg zu dem Punkt, wohin Sie geklickt haben.

AUSZUFÜHRENDE AKTIONEN LIEGEN IMMER AUF DER RECHTEN MAUSTASTE! MIT KLICK DER LINKEN MAUSTASTE KÖNNEN SIE EINEN BEFEHL WIEDER ABBRECHEN ODER EINE FIGUR ODER EIN OBJEKT AUSWÄHLEN.

Selektieren Sie Bjarni mit der **rechten Maustaste**, erscheint sowohl das Figurenfenster, als auch das **Aktionsmenü**. Mit dem Button unter Bjarni, können Sie ihn ebenfalls irgendwo hinschicken. Links neben ihm befinden sich die Angriffsmodi und mit dem Befehl rechts neben ihm, können Sie ihm ein Fahrzeug (zum Beispiel einem Schiff) zuweisen.

Um dem Bildausschnitt mit Bjarni zu folgen, benutzen Sie die **Pfeil- oder die Ziffernblocktasten** oder Sie „scrollen“ in dem Bildausschnitt: Führen Sie dazu den Mauszeiger über eine beliebige Stelle auf der Landschaft. Halten Sie nun die mittlere Maustaste **gedrückt** und bewegen Sie die Maus. Der Bildausschnitt folgt nun Ihren Mausbewegungen.

Hinweis:

Im **Optionsmenü** können Sie auch einstellen, dass das Spiel immer dann scrollt, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen.

Nachdem Sie mit Bjarni in seinem Dorf, bei dem Druiden im Norden und bei dem Bootsbauer im Südosten waren, können Sie sich auf den Aufbau Ihres Dorfes konzentrieren. Ihr Ziel ist es, Met – ein alkoholisches Getränk der Wikinger – aus Honig und Wasser anzusetzen.

Kein Wikinger kann jedoch sofort ein Braumeister werden! Für diesen hochwertigen Beruf muss er vorher als Farmer, Müller und Bäcker tätig gewesen sein.

Deshalb müssen Sie die Arbeitsvoraussetzungen für diese Berufe schaffen: Sie müssen die Arbeitshäuser errichten. Um **Arbeitshäuser** zu bauen, brauchen Sie als erstes einen oder besser mehrere Bauarbeiter. Dazu selektieren Sie einen Zivilisten mit der rechten Maustaste.

Hinweis:

Zivilisten erkennen Sie, indem Sie mit dem Mauszeiger über die einzelnen Figuren fahren und den Tooltip lesen (wollen Sie die Tooltips aller Figuren auf einmal sehen, drücken Sie die TAB- Taste).

Das Aktionsmenü erscheint. Um den Zivilisten zum **Bauarbeiter** zu machen, wählen Sie bitte den Button mit den beiden Zahnrädern mit einem linken Maustastenklick aus. Es erscheint eine Liste mit den möglichen Berufen. Der aktuelle Beruf ist eingekennzeichnet, fahren Sie mit dem Mauszeiger über die anderen Buttons, leuchten diese auf. Wählen Sie den Button „**Bauarbeiter**“ mit einem linken Maustastenklick aus und Ihr Wikinger wechselt sofort seinen Beruf. Wiederholen Sie diese Prozedur mit einem weiteren Zivilisten.

Als nächstes sollten Sie eine Farm bauen. Klicken Sie dazu auf den obersten Button der **Menüleiste** am rechten Bildschirmrand (das Symbol mit dem Haus und dem Hammer). Es erscheint das **Bauauftragsfenster** mit einer Liste der Gebäude, die Sie schon bauen können. Wählen Sie die Farm mit einem linken Mausklick aus. Der Spieluntergrund verdunkelt sich und die Abbildung einer Farm folgt Ihrem Mauszeiger, wenn Sie ihn über die Karte bewegen. Suchen Sie nach einem hell erleuchteten Platz, denn nur auf diesen können Sie die Farm tatsächlich bauen.

Haben Sie ein geeignetes Plätzchen gefunden, klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf diese Stelle, eine Baustelle für die Farm erscheint und Ihre Bauarbeiter werden sich sofort an die Arbeit machen.

Falls die Baustellen im späteren Spielverlauf zu weit entfernt sind, kann es sein, dass Ihre Wikinger den Weg nicht finden... In diesem Fall müssen Sie ihnen den Weg zeigen (sie direkt senden) oder Ihnen mit einem Kundschafter **Wegweiser** zur Orientierung bauen.

Ist die Farm errichtet, weisen Sie einem Ihrer Wikinger über das Aktionsmenü den Beruf des Farmers und als Arbeitsstätte die Farm zu. Dazu können Sie auch einen beliebigen Wikinger selektieren und anschließend einfach mit der **rechten Maustaste auf die Farm klicken!**

Hat der Farmer genug Erfahrung gesammelt, wird für Ihr Volk der Bau einer Mühle freigeschaltet. Errichten Sie diese möglichst in der Nähe der Farm, denn weite Wege kosten Zeit und halten Ihre Leute von der Arbeit ab.

Ist die Mühle errichtet, weisen Sie Ihrem Farmer den Beruf des Müllers und die Arbeitsstätte Mühle zu, denn er ist der einzige, der genug **Erfahrung** besitzt, um diesen Beruf auszuführen. Damit die Farm nicht leer steht und weiterhin Weizen produziert wird, geben Sie einem anderen Wikinger den Beruf des Farmers.

Es kann dann eine Weile dauern, bis der Müller genug Erfahrung gesammelt hat und das nächste Gebäude, der Brunnen, freigeschaltet wird. Falls Ihnen die Zeit zu lang wird, können Sie die Handlungen aber auch beschleunigen, indem Sie auf den **Spielgeschwindigkeitsbutton** – das Uhrsymbol in der linken Menüleiste ganz unten – klicken.

Verfahren Sie nach demselben obigen Prinzip bei dem Bau des Brunnens, der Bäckerei, dem Bienenstock und der Brauerei und weisen jeweils die dazugehörigen Berufe zu.

Ist Ihre Brauerei gebaut und ein Braumeister arbeitet darin, können Sie sich zurücklehnen, bis Ihre fleißigen Wikinger genug Met produziert haben. Oder Sie erkunden mit Bjarni ein bisschen die Gegend.

Ist schließlich genug Met produziert, kann der **Tribut** bezahlt werden. Öffnen Sie dazu das **Diplomfenster**, indem Sie den Button mit den beiden sich berührenden Händen Linksklicken. Wählen Sie den Bootsbauer und klicken Sie dann auf die Tributforderung, um den Tribut zu bezahlen. Mit der Zahlung des Tributes erscheint ein Schiff mit einer blauen Markierung am Hafen. Auf ihm befindet sich sogar schon ein Kommandant. Selektieren Sie Bjarni und weisen Sie ihm über das Aktionsmenü (oder indem Sie den Mauszeiger über das Schiff bewegen und dann rechts klicken) das **Fahrzeug** zu.

Hinweis:

Das Schiff muss immer, bevor ein Wikinger an Bord gehen kann, angedockt sein. Selektieren Sie dazu das Schiff mit der rechten Maustaste und wählen den Menüpunkt andocken. Suchen sie sich dann eine geeignete Anlegestelle an Land und bestätigen sie ihre Auswahl mit einem Rechtsklick.

Das **Boot steuern** Sie ähnlich wie Ihre Wikinger. Sie selektieren es mit einem Rechtsklick und drei Menüpunkten erscheinen (senden nach, andocken und entladen). Wählen Sie den obersten an und setzen Sie Ihren Zielpunkt durch einen Klick mit der rechten Maustaste irgendwo auf See. Um Ihre Wikinger von Bord zu lassen, wählen Sie zuerst den Menüpunkt **andocken** und dann **entladen**.

Die Mission ist gewonnen, wenn Sie die Nornen auf der Insel Norland gefunden haben. Dann wird auch die zweite Mission freigeschaltet: Die NORMANDIE.

Dort starten Sie mit geheimnisvollen **Kisten**. Geschenke der Nornen, die Ihnen den Hausbau für diese Mission erleichtern. Öffnen Sie diese Kisten mit einem beliebigen Wikinger, indem Sie ihn selektieren und mit dem Mauszeiger über die Kisten fahren bis im Tooltip „Öffne Truhe“ erscheint. Bestätigen Sie diesen Befehl mit einem rechten Mausklick.

Am oberen Bildschirmrand erscheinen **Fähnchen**, die Ihnen im Tooltip anzeigen, welchen Inhalt die Kisten in sich bargen. Es handelt sich hierbei um wertvolle **Hausbaubriefe**, mit denen Sie Gebäude schnell und ohne Rohstoffverbrauch bauen können. Öffnen Sie dazu in der Menüleiste mit Klick auf das Kistensymbol das Fenster „**Extras**“. Es erscheinen in der Rubrik Briefe Buttons, mit denen Sie die jeweiligen Häuser mit Linksklick auswählen können. Benutzen Sie einen Brief ebenfalls mit einem Linksklick und setzen Sie das Gebäude dann mit einem Rechtsklick auf den gewünschten Platz.

Am Ufer warten Ihre fleißigen Wikinger schon darauf, den entsprechenden **Arbeitsstätten zugewiesen** zu werden. Schauen Sie in den Tooltip der einzelnen Figuren, welchen Beruf sie haben und weisen Sie sie den entsprechenden Arbeitsstätten zu.

Hinweis:

*Ganz wichtig für alle Ihre weiteren Missionen sind die **Abbauer**. Sie bauen Robstoffe (Holz, Lehm, Stein...) ab und bilden damit die Grundlage für jedes Bauvorhaben. Einem Abbauer müssen Sie sagen, was er abbauen soll. Dazu wählen Sie im Arbeitsregister des Figurenfensters den oder die entsprechenden Robstoffe aus....*

Soweit unsere kleine Einstieghilfe... Falls Sie noch Fragen haben benutzen Sie das Hilfe-System im Spiel (F1 oder den Button in der Menüleiste mit dem Fragezeichen), oder schauen Sie in diesem Handbuch nach. Das Stichwortverzeichnis am Ende des Buches ermöglicht Ihnen ein schnelles Nachschlagen verschiedener Sachverhalte.

Aber nun lassen Sie uns das Spiel und Ihre Gefährten noch etwas näher beschreiben:

8.5. IHRE WIKINGER

Ihre Wikingerfrauen, Männer und Kinder haben verschiedene Aufgabenbereiche bekommen, damit die Kontrolle über das Dorfleben für Sie als Spieler nicht zu kompliziert und undurchschaubar wird.

FRAUEN

Wikingerfrauen wollen im Gegensatz zu den Männern keinen Beruf ergreifen, denn sie kümmern sich viel lieber um den Zusammenhalt und das Allgemeinwohl der Familie und des Dorfes. Wenn sie in einem Haus wohnen, holen sie im Lager oder direkt bei einem Nahrungsproduzenten Verpflegung und füllen damit den Vorrat im Haus auf. Sie besorgen Möbel und Geschirr und richten sich dann häuslich ein und ab und zu unterhalten sich auch mal ganz gerne mit den Leuten aus dem Dorf.

Wohl dem Wikinger, der eine Frau hat! Kommt er zu ihr nach Hause, kocht sie ihm eine leckere Mahlzeit, (die ihm viel besser mundet, als die Beeren von unterwegs)

er erfährt von ihr das Neueste aus dem Dorf und kann sich danach gemütlich ausschlafen. Manche Bonusgegenstände sind ohne eine Frau im Haus für die Wikinger gar nicht zu erlangen. Da Frauen ihre entscheidende unterstützende Funktion aber nur ausüben, wenn sie eine Wohnung haben, sollten Sie stets zusehen, dass Ihre Frauen gut untergebracht sind und in jedem Wohngebäude auch mindestens eine Frau wohnt.

➤ **WOHNT EINE FRAU IN EINEM HAUS, EGAL, OB SIE VERHEIRATET IST ODER ALLEINSTEHEND, KÜMMERT SIE SICH UM DAS ESSEN UND UM DEN HAUSHALT. DIES MACHT SIE NICHT NUR FÜR SICH SELBST ODER IHRE FAMILIE, SONDERN IM FALLE VON MEHRFAMILIENHÄUSERN AUCH FÜR ALLE ANDEREN MITBEWOHNER.**

Das Aufgabengebiet einer Frau umfasst im Einzelnen folgende Tätigkeiten:

Nahrungsbeschaffung- Eine Frau holt Nahrung aus Lagern oder vom Bäcker, Jäger oder Fischer und bringt sie ins Wohnhaus. Von dem angesammelten Vorrat profitieren alle Bewohner des Wohngebäudes. Im Falle eines Mehrfamilienhauses also auch alle anderen Mitbewohner.

Kochen - Eine Frau besorgt Geschirr und kocht damit leckeres Essen. Die Menge der Nahrung wird dadurch verdoppelt! Auch hiervon profitieren alle Bewohner des Hauses.

Einrichten des Hauses - Sie holt Möbel beim Schreiner und richtet damit das Haus ein. Dadurch schlafen alle Bewohner besser und ihr Schlafbedarf wird vollständig gedeckt.

Unterhaltung - Ist sie verheiratet, unterhält sie auch ihren Ehemann, wenn dieser nach Hause kommt. Sein Bedarf an Unterhaltung wird damit vollständig gedeckt.

Kinder bekommen und aufziehen - Zudem haben Frauen noch eine weitere, ganz besonders wichtige Rolle - sie können Kinder bekommen und ziehen diese in ihrer führsorglichen Art auf.

KINDER

Kinder können ihr Leben frei genießen. Sie spielen, tollen mit Hunden, fangen Schmetterlinge und beobachten die Gegend. Erst wenn sie erwachsen sind, warten anstrengendere Aufgaben auf sie.

MÄNNER

Erwachsene Wikingermänner haben in der Regel einen Beruf und stellen Dinge her, die für das tägliche Leben im Dorf wichtig sind. Sie können aber auch als Kundschafter oder Krieger eingesetzt werden, um die Gegend zu erforschen, das Dorf zu verteidigen oder gegen Feinde zu kämpfen.

Die Wikingermänner sind dafür zuständig, dass Getreide angebaut, Holz geschlagen, Erz abgebaut

wird usw. Wenn ihr Dorf wachsen und gedeihen soll, dann müssen sie sich darum kümmern, dass es genug zu essen gibt, Rohstoffe, Werkzeuge und Waffen müssen hergestellt werden und vieles mehr. Sie sollten daher jedem Wikinger einen entsprechenden Beruf zuweisen.

HELDEN

Es gibt nicht allzu viele Helden auf der weiten Welt, aber einer begleitet Sie von Beginn an. Das ist **Bjarni** - der Sohn eines geachteten Wikingerkönigs der alten Zeit. Helden sind stärker als die normalen Wikinger, haben keinen Hunger und müssen nicht schlafen und üben auch keinen Beruf aus. Ihr Aufklärungsradius entspricht dem eines Kundschafters. Aber geben Sie Acht, denn stirbt ein Held, ist die Mission gescheitert!

8.6. BERUFSWAHL

Wenn ein Wikingermann irgend etwas Sinnvolles arbeiten soll, müssen Sie ihm als erstes einen Beruf zuweisen. Die Berufswahl ist abhängig von den individuellen Fähigkeiten des einzelnen Wikingers!

- **WENN EIN WIKINGER FÜR EINEN BERUF NICHT DIE DAFÜR NOTWENDIGE ERFAHRUNG BZW. AUSBILDUNG BESITZT, KANN ER IHN AUCH NICHT AUSÜBEN!**

Es gibt einige Berufe, die keine besonderen Fähigkeiten verlangen und die darum von jedem Wikinger ausgeübt werden können. Dazu gehören Berufe wie Abbauer für Holz, Lehm und Stein, Bauarbeiter, Jäger oder Farmer.

LEHRE UND AUSBILDUNG

- *Wenn ein Wikinger einen für ihn neuen Beruf ergreift, muss er dessen Ausübung zunächst einmal lernen. Immer wenn er arbeitet, sammelt er dabei Erfahrungen, die er sein ganzes Leben lang behält. Sobald er genügend Erfahrung besitzt, wird der nächste Beruf für ihn ergrifffbar.*

Zu Beginn einer Mission können Sie einem Wikinger nur einen dieser einfachen Berufe zuweisen, da ihm für die höherwertigeren Berufe das notwendige Wissen, die Basis, die Erfahrung fehlt. Ein erfahrener Arbeiter kann nicht nur höherwertige Berufe ergreifen, er arbeitet auch produktiver, d.h. er stellt in derselben Zeit aus derselben Menge Rohstoffe mehr Waren her als ein unerfahrener Lehrling. Die Produktivität kann durch die Verwendung von Holz- oder Eisenwerkzeugen auch noch weiter verbessert werden.

Im Spiel finden Sie einen **Technologiebaum**, anhand dessen Sie die einzelnen Berufe und das dafür nötige Wissen ablesen und die Zusammenhänge gut nachvollziehen können. Auf der untersten Ebene finden Sie dort die einfachen Berufe, die jeder Wikinger ergreifen kann, während für die Berufe oben zunehmend mehr Erfahrung mit den einzelnen Materialien oder Produktionsmethoden notwendig ist.

Der erste Abbauer für Holz schaltet zum Beispiel den Beruf des Schreiners frei. Er selbst könnte dann Schreiner werden, da er ja als Holzfäller genug Erfahrung dafür besitzt.

Ein anderer Wikinger jedoch, der beispielsweise die ganze Zeit als Abbauer für Stein gearbeitet hat und (nur) dort Erfahrung gesammelt hat, kann kein Schreiner werden, da ihm die Erfahrungen im dafür notwenigen Beruf des Holzabbaus fehlen. Er könnte dafür wiederum künftig als Steinmetz arbeiten.

LERNEN IN DER SCHULE

Die Schule ist ein wichtiges Instrument, um Wikinger in Berufen auszubilden, die sie ausüben

sollen, wofür sie sich die nötigen Vorkenntnisse und Erfahrungen aber noch nicht erarbeitet haben. Gelernt werden können alle Berufe, in denen bereits mindestens ein Wikinger Meister wurde - also genug Erfahrung gesammelt hat- und der damit sein Wissen für die Allgemeinheit symbolisch in der Schule hinterlegt hat.

Sobald Ihr Dorf eine Schule besitzt, können bis zu fünf Wikinger gleichzeitig einen neuen Beruf erlernen, egal, ob der Wikinger, den Sie in die Schule schicken, die normalerweise dafür nötigen Vorkenntnisse besitzt. Aber da dieses Schulwissen rein theoretischer Natur ist, erhält ihr Wikinger dafür auch keine Erfahrung.

Um einen Wikinger in die Schule zu schicken, müssen Sie ihm die Schule als **Lehrhaus** zuweisen.

ARBEITSPLATZ

Haben Sie einem Wikinger einen Beruf gegeben, müssen Sie ihm meist auch noch mitteilen, wo sein Arbeitsplatz sein soll. Für fast jeden Beruf gibt es dafür spezielle Arbeitsstätten - Gebäude, in denen nach Ihrer Wahl ein oder mehrere Wikinger arbeiten können und in denen spezielle Waren hergestellt werden. Solange Sie aber einem Arbeiter mit Arbeitsstätte den Arbeitsplatz nicht zugewiesen haben, wird er auch nicht arbeiten!

Achten Sie beim Zuweisen des Arbeitsplatzes darauf, dass die Wege zwischen Arbeitsstätte, Wohnung und gegebenenfalls einem Lagergebäude oder den Zulieferern so kurz wie möglich sind.

Im Kapitel "Gebäude" werden die Arbeitsstätten genauer erklärt. Hier sei nur angemerkt, dass Arbeitsstätten erst gebaut werden müssen, bevor jemand darin arbeiten kann. Es macht also keinen Sinn, zum Beispiel drei Bäcker zu besitzen, aber keine einzige Bäckerei. Ihre Bäcker werden dann nur faul in der Gegend herumstehen und die Zeit totschlagen.

- *Für fast jeden Beruf gibt es eine spezielle Art von Arbeitsstätte, wo ein oder mehrere Wikinger arbeiten können. Diese Gebäude können errichtet werden, sobald Sie die nötigen Bauwaren dafür haben und mindestens einen Wikinger, der den Beruf beherrscht.*

ARBEITER

- *Alle Wikinger, die einem Beruf nachgehen, außer den Soldaten und den Helden, zählen zu den Arbeitern.*

Jeder Beruf stellt andere Anforderungen an einen Arbeiter, dennoch sind einige Arbeitsabläufe ähnlich.

Wenn für die Herstellung einer Ware Rohstoffe benötigt werden, so muss der Arbeiter zunächst die nötige Menge **Rohstoffe holen**. Braucht der Bäcker Sven zum Beispiel für das Backen von Brot Wasser und Mehl, besorgt er sich zunächst Mehl vom Müller und Wasser vom Brunnen oder er besorgt die Rohstoffe aus einem nahen Lager.

Sind alle nötigen Rohstoffe vorhanden, erfolgt das **Herstellen der Ware**. Der Produktionsvorgang dauert je nach Beruf, Erfahrung und Ausrüstung unterschiedlich lang.

Dann erfolgt die **Einlagerung der fertigen Ware** im Vorratslager der Arbeitsstätte oder dem nächsten Lager, falls die Kapazität des ersten ausgeschöpft ist.

Optimierungsmöglichkeiten

Durch das Holen und Wegbringen von Waren wird ein Arbeiter von seiner eigentlichen Aufgabe abgehalten.

- *In allen Arbeitsstätten können neben dem eigentlichen Arbeiter auch Träger arbeiten.*

Ein Träger hat die Aufgabe, dem Arbeiter alle Rohstoffe zu besorgen, die er für seine Arbeit braucht.

Außerdem kümmert er sich darum, dass fertige Waren aus dem Vorratslager der Arbeitsstätte ins nächste Lagergebäude gebracht werden.

Im Anhang finden Sie eine Hausliste, der Sie unter anderem auch die jeweilige Anzahl Arbeiter und Träger pro Arbeitshaus entnehmen können.

- *An einigen Arbeitsplätzen können auch mehrere Arbeiter gleichzeitig arbeiten. Dadurch helfen sie sich gegenseitig und sind damit insgesamt produktiver.*

Einstellen von Produktionsmengen

Sie können jedem Arbeiter sagen, wie viele Waren er produzieren soll. Als Vorgabe steht die Produktion auf unendlich, d.h. hier wird unablässig produziert.

Wenn Sie aber wollen, dass nur eine bestimmte Anzahl Waren produziert wird, da Sie zum Beispiel den Arbeiter danach für andere Aufgabe einsetzen wollen, können Sie einen Wert zwischen einer und zehn Waren einstellen. Ist die gewünschte Menge Waren erreicht, beendet der Arbeiter seine Tätigkeit und teilt Ihnen mit, dass er fertig ist.

Arbeitsbereiche

Für die meisten Berufe können Sie den Mittelpunkt des Arbeitsbereichs ganz gezielt festlegen. Jeder Arbeiter hat für seinen Beruf einen geografischen Arbeitsbereich. Das ist jene Gegend auf der Karte, in welcher er seinen Beruf ausübt.

Für einen Holzabbauer zum Beispiel ist das die Gegend, in der er nach Bäumen sucht und diese fällen wird. Bei seiner Suche geht er dabei immer vom **Mittelpunkt** seines Arbeitsbereiches aus. Von dort aus sucht er sich den nächsten Baum. Wenn Sie also den Mittelpunkt in die Nähe eines bestimmten Baumes setzen, ist es sehr wahrscheinlich, dass er diesen demnächst fällen wird.

Für einen Träger gibt der Mittelpunkt des Arbeitsbereichs an, von wo er Waren holen soll. Wenn Sie zum Beispiel für einen Träger, der in einem Lagerzelt arbeitet, den Mittelpunkt seines Arbeitsbereiches genau vor eine Bäckerei setzen, wird er bevorzugt erst mal von dort das fertige Brot ins Lagerzelt bringen.

SPEZIALBERUFE

Es gibt einige Professionen, die sich in ihrer Funktion von den produzierenden Berufen unterscheiden. Dies sind Berufe ohne eigene Arbeitssättte (ohne spezielles Gebäude): Ein frisch gewordener Abbauer kann beispielsweise direkt Holz, Lehm und Stein abbauen und auch Pilze sammeln. Wenn Sie es wünschen, sogar alles gleichzeitig.

Abbauer

Abbauer bilden die Grundlage für alle Bauvorhaben. Am Anfang sammeln sie Lehm, Holz, Pilze oder Stein. Mit der nötigen Erfahrung können sie aber auch Gold oder Erz abbauen.

Bauarbeiter

Bauarbeiter sind für den Bau von Gebäuden, Straßen, Toren und Pallisaden zuständig. Sie können außerdem beschädigte Gebäude reparieren und vorhandene Gebäude ausbauen. Sie holen selbstständig die nötigen Baumaterialien aus Lagern, Produktionsstätten oder aus der Umgebung. Sie können einem einzelnen Bauarbeiter auch eine spezielle Baustelle als Arbeitsplatz zuweisen, wenn Sie bestimmte Bauvorhaben zuerst oder mit höherer Priorität durchführen wollen oder wenn ein Gebäude nach einem Angriff repariert werden soll, denn dies erkennen Bauarbeiter nicht von alleine.

- *BAUARBEITER ERKENNEN IN DER REGEL VON SELBST, WO IHRE ARBEITSKRAFT GEBRAUCHT WIRD, IHMEN KÖNNEN ABER AUCH SPEZIELLE BAUSTELLEN ZUGEWIESEN WERDEN.*

Händler

Händler transportieren mit ihren Handkarren bis zu zehn Waren, mit ihren Ochsenkarren bis zu 20 Waren gleichzeitig zwischen zwei Gebäuden (dies müssen nicht zwangsläufig Lager sein, sondern Sie können Händler auch Arbeitsstätten zuweisen!). Sie versuchen dabei, jene Waren in ein Gebäude zu bringen, welche dort am nötigsten gebraucht oder gerade angefordert werden.

Händler können auch mit fremden Völkern handeln. Voraussetzung dafür ist, dass diese Ihren Wikinger **freundlich** gesinnt sind. Beim Handel mit fremden Völkern sind die Handelsangebote einstellbar.

- *Ein Händler transportiert Waren immer zwischen genau zwei lagern, seinen beiden Handelsposten. Wenn Sie einen Warenaustausch zwischen mehreren Lagern haben wollen, müssen Sie mehrere Händler einsetzen.*

Kundschafter

Kundschafter haben auch in CULTURES 2 mehrere wichtige Funktionen. Sie sind leicht an ihrer Bärenkappe zu erkennen. Ihre wichtigste Funktion ist, wie sollte es auch anders sein, das **Erkunden der Gegend**. Zu Beginn einer Mission können Sie meist nur einen kleinen Ausschnitt der Karte sehen, da viele Gebiete noch unerforscht sind. Wenn Ihre Wikinger zum Rand dieses schwarzen Bereichs laufen, weicht dieser Stück für Stück zurück. Ein Kundschafter kann sich weit in diese Gebiete vorwagen und damit schnell große Teile des Schleiers heben. Ist eine Gegend einmal aufgeklärt worden, bleibt sie dies auch.

Da der Orientierungssinn der Wikinger begrenzt ist, sollte ein Kundschafter in regelmäßigen Abständen **Wegweiser bauen**, an denen sich die Leute orientieren können.

Träger

Träger kümmern sich allgemein um den Transport von Waren. Sie bringen Rohstoffe in das Gebäude, in dem sie arbeiten und tragen fertig produzierte Waren von dort in das nächste Lagergebäude. Arbeitet ein Träger in einem Lagergebäude oder Hauptlager, holt er die fertigen Waren der umliegenden Arbeitsstätten und der Umgebung ab.

Wenn er in einer Produktionsstätte arbeitet, holt er die für die Herstellung der hier produzierten Ware nötigen Rohstoffe und entlastet damit den Arbeiter. Über das Einstellen des Mittelpunkts seines Arbeitsbereichs (siehe oben; Arbeitsbereiche) können Sie bestimmen, von wo der Träger bevorzugt diese Rohstoffe abholen soll. Außerdem trägt er fertige Waren in das nächstgelegene Lagergebäude.

Arbeitet ein Träger in einer Kaserne, holt er die dort gebrauchten Ausrüstungsgegenstände für die Soldaten von den Herstellern oder aus Lagergebäuden.

Arbeitet ein Träger auf einem Schiff, ist er auch dort für die Beladung oder Entladung der Waren zuständig.

Zivilisten

Zivilisten haben keinen Beruf. Sie leben in den Tag hinein und genießen ihr Leben.

Hinweis:

In diesem Handbuch wird der Begriff Zivilisten auch oft als Überbegriff für alle Nicht-Soldaten benutzt.

8.7. WAS SIE SONST NOCH ÜBER IHRE WIKINGER WISSEN SOLLTEN

EINZIGARTIGKEIT

Jeder Bewohner Ihres Dorfes ist einzigartig. Alle sehen unterschiedlich aus, haben eigene Namen, durchlaufen unterschiedliche Berufswege und haben individuelle Fähigkeiten und Bedürfnisse. Als Spieler können Sie - bis auf das Aussehen - all diese Dinge beeinflussen.

LEBENSENERGIE

Jeder ihrer Wikinger verfügt über ein bestimmtes Maß an Lebensenergie. Diese kann durch Hunger oder Kampfverletzungen verloren gehen. Sobald der Missstand aber behoben ist, regeneriert sie sich langsam von alleine wieder – vorausgesetzt natürlich, der Wikinger lebt noch.

Eines ist allen Bewohnern Ihres Dorfes gemeinsam: Von alleine oder aus Altersgründen stirbt keiner Ihrer Leute! Sie sterben nur dann, wenn etwas in Ihrem Dorf gravierend schief gelaufen ist und dies ist nur in zwei Fällen möglich:

Tod durch Hunger: Sie finden nichts zu essen und leiden Hunger. Wenn der Hunger lange anhält, nimmt die Lebensenergie der Wikinger nach und nach ab. Schließlich, wenn sie nichts zu essen finden, verhungern sie.

Tod durch Feinde oder wilde Tiere: Sie werden von feindlichen Soldaten oder wilden Tieren getötet.

BEDÜRFNISSE

Ihre Wikinger haben Bedürfnisse wie echte Menschen. Sie müssen essen, schlafen, miteinander reden und manche brauchen sogar Religion, um zufrieden zu sein. Wenn ein Dorfbewohner ein solches Bedürfnis verspürt, wird er alles stehen und liegen lassen, um es möglichst schnell zu befriedigen. Hat er zum Beispiel Hunger, beendet er seine Arbeit und sucht sich in der Nähe irgendwas zu essen. Wenn er etwas findet, geht er dorthin und isst. Erst wenn er satt ist, geht er wieder zurück an die Arbeit.

Diese Bedürfnisse selbst können Sie als Spieler nicht beeinflussen. Wohl aber die Häufigkeit und Dauer einer dadurch verursachten Arbeitsunterbrechung.

➤ **SOBALD EIN WIKINGER EIN BEDÜRFNIS VERSPÜRT, WIRD ER ALLES STEHEN UND LIEGEN LASSEN UND SEINE ARBEIT UNTERBRECHEN, BIS ABHILFE GESCHAFFEN IST?**

Nahrung

Wenn ein Wikinger gerade nichts zu tun hat und nur herumsteht, verbraucht er nur sehr wenig Energie. Je mehr er aber durch die Gegend läuft oder arbeitet, desto mehr Energie wird verbraucht und desto hungriger wird er (oder sie) werden.

Wenn der Hunger groß genug ist, unterbricht der Wikinger seine Arbeit und schaut sich um, wo er in der Nähe etwas Essbares finden kann.

Zuerst wird er prüfen, ob es in seiner Wohnung etwas zu essen gibt. Dies kann aber nur dann der Fall sein, wenn er selbst verheiratet ist oder in einem Mehrfamilienhaus wohnt, in dem auch eine Frau lebt. Denn in diesem Fall kümmert sich die Frau um die Nahrungsbeschaffung. Sie besorgt Nahrung und kocht dann für ihren Mann und die anderen Hausbewohner etwas Feines.

Hat er keine Wohnung oder gibt es dort nichts zu essen, dann sucht der Wikinger nach einer der folgenden Nahrungsquellen. Er wird zu derjenigen gehen, die er am schnellsten erreichen kann und dort seinen Hunger stillen:

- Reife **Beerenbüsche**, die oft in der Umgebung wachsen. Die Menge der Beeren pro Busch ist begrenzt, aber sie wachsen langsam wieder nach.
- Ein **Lagergebäude** (Hauptlager oder Lagerhaus), in dem Nahrung eingelagert ist.
- Ein **Nahrungsproduzent** (Fischer, Jäger, Bäckerei etc.), der in seinem Arbeitsbereich noch Vorräte hat.

Schlaf

Wie jeder Mensch werden unsere Wikinger einmal müde. Ähnlich wie bei der Nahrung gilt: je anstrengender die Tätigkeit ist, die ein Wikinger ausübt, desto schneller wird er müde werden. Wenn ihm dann die Augen schon fast zufallen, sucht er sich ein geeignetes Plätzchen für sein Nickerchen.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Er sucht sich in der Nähe einen halbwegs annehmbaren Platz – meist unter einem Baum, legt sich dort auf den **Boden** und schläft.
- Hat er jedoch ein **Zuhause**, geht er zum Schlafen, sofern er kein Soldat ist, immer heim

Unterhaltung

Je nach Art und Anspruch des Berufes, den ein Wikinger ausübt, will er sich von Zeit zu Zeit ein bisschen mit seinen Freunden aus dem Dorf unterhalten. Dazu sucht er sich jemanden in der näheren **Umgebung**, der gerade nicht allzu viel zu tun hat, und plaudert mit ihm oder ihr ein wenig.

Wenn er verheiratet ist, eine **Wohnung** hat und zum Essen oder Schlafen eh nach Hause geht, unterhält er sich dort mit seiner Frau und befriedigt damit gleich auch noch seinen Unterhaltungsbedarf.

Frauen nutzen ihre freie Zeit ebenfalls gerne für das eine oder andere Schwätzchen. Da sie jedoch keinen Beruf ausüben und damit über wesentlich mehr freie Zeit verfügen als Männer, können sie ihren Unterhaltungsbedarf meist problemlos decken.

Religion

Gilt nur für Männer - Es gibt einige Waren, für deren fachgerechte Herstellung die Wikinger den Segen der Götter erbitten. Derjenige, der eine solche Ware herstellt, geht dafür regelmäßig an geweihte Stätten, um zu beten. Im Dorf kann es mehrere geweihte Stätten geben. Sie sind daran zu erkennen, dass vor einer geweihten Stätte ein blaues Feuer in einer Metallschale brennt – das so genannte Heilige Feuer.

Geweihte Stätten können sein:

- Das **Haupthaus**, das zu Beginn jeder Mission vorhanden ist.
 - Ein oder mehrere **Tempel**, die Ihre Dorfbewohner bauen können.
 - **Wohnhäuser**. Diese allerdings nur dann, wenn eine Frau die Metallschale vor dem Haus mit Öl gefüllt und daran das Heilige Feuer entzündet hat.
- **BEDENKEN SIE, DASS EIN WIKINGER JEDES MAL, WENN ER EIN BEDÜRFNIS VERSPÜRT, SEINE ARBEIT UNTERBRICHT, UM ES ZU BEFRIEDIGEN. JE SELTENER DAS ABER DER FALL IST, DESTO MEHR ARBEITET ER UND DESTO PRODUKTIVER IST ER LETZTLICH.**

Erfahrung und Ausrüstung/Bonusgegenstände

Ein erfahrener und gut ausgerüsteter Wikinger ist in seinem Beruf wesentlich produktiver und damit ungleich wichtiger für Wachstum und Erfolg des ganzen Dorfes als mehrere unerfahrene Leute, die der gleichen Tätigkeit nachgehen. Es lohnt sich also eher, wenige Meister-Arbeiter zu haben, die hervorragend ausgerüstet sind, als viele, die unerfahren sind und denen wichtige Dinge fehlen. Ausrüsten können Sie ihre Wikinger individuell.

Bonusgegenstände

Es gibt auch Dinge außer Wohnhäuser und Ehepartner, mit denen sich ein Wikinger ausrüsten kann und die direkten Einfluss auf seine Bedürfnisbefriedigung, seine Produktivität oder seine Fähigkeiten haben – die so genannten Bonusgegenstände.

➤ **BONUSGEGENSTÄNDE ERHÖHEN DIE PRODUKTIVITÄT UND QUALITÄT DER BEDÜRFNISBEFRIEDIGUNG EINES WIKINGERS!**

Die meisten Bonusgegenstände zeichnen sich dadurch aus, dass sie erst hergestellt werden müssen und sich durch ihre Benutzung langsam verbrauchen und erneuert werden müssen. Es gibt aber auch Bonusgegenstände, die Ihre Wikinger durch andere Völker erhalten oder auf ihrer Reise entdecken.

AMULETTE

Amulette können nicht hergestellt, nur gefunden oder im Tausch mit anderen Völkern erworben werden. Alle männlichen Wikinger, bis auf Helden, können mit Amuletten ausgestattet werden. Sie verleihen dem Träger bestimmte Eigenschaften und verbrauchen sich nie. Es gibt verschiedene Arten der Amulette:

Ein **Sättigungsamulett** schützt den Träger vor Hunger.

Ein **Wachbleibamulett** schützt den Träger vor Müdigkeit.

Ein **Stärkeamulett** verleiht den Träger Mut und Tapferkeit und erhöht die Stärke des Trägers beim Angriff um 50 Prozent.

Ein **Verteidigungsamulett** schwächt Angriffe wilder Tiere und feindlicher Völker ab und schützt damit die Gesundheit des Trägers.

Ein **Trefferamulett** verstärkt mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 Prozent die Stärke des Trägers bei Angriffen auf wilde Tiere und Feinde um 100 Prozent.

Ein **Windamulett** verleiht dem Träger Geschwindigkeit und er kann sich somit schneller fortbewegen.

TRÄNKE

Tränke müssen vom Druiden in der großen Alchemistenhütte hergestellt werden. Für die Herstellung dieser werden nicht nur Pilze und Öl gebraucht, sondern auch Wasser, Kräuter, Pilze und geheime Zutaten. Für die geheimen und höchst seltenen Zutaten benötigt der Druide zusätzlich Gold. Alle Wikinger, bis auf Frauen und Helden können mit diesen Versorgungs-, Heil- und Kampftränken ausgestattet werden. Die kleinen Tränke können sie 2-mal benutzen, die großen Tränke 5-mal. Danach sind sie verbraucht.

Satptränke: Die Träger, die mit diesen Tränken ausgerüstet sind, benutzen sie automatisch, wenn ihr Magen knurrt, und können somit längere Strecken ohne Nahrung auskommen.

Wachtränke: Die Soldaten, die mit diesen Tränken ausgerüstet sind, benutzen sie automatisch, wenn sie die Müdigkeit überkommt und können somit längere Zeit wach und damit aktiv bleiben.

Heiltränke: Die Soldaten, die mit diesen Tränken ausgerüstet sind, benutzen sie automatisch, wenn sie im Kampf mit wilden Tieren oder Gegnern verletzt werden.

KISTEN

Es gibt Kisten, die von jedem Wikinger - ob Mann oder Frau - geöffnet werden können und so genannte magische Kisten, die nur einem Druiden zugänglich sind.

Kisten beinhalten meist seltene und sehr nützliche Dinge, wie Tränke und Amulette. In manchen Fällen verbergen sich auch mächtige Hausbaubriefe in den Kisten. Und man hat schon von Kisten gehört, aus denen wilde Tiere gesprungen sind...

Um eine Kiste zu öffnen, müssen sie einen Wikinger ausgewählt haben und mit dem Mauszeiger über die Kiste fahren. Erscheint ein Hinweistext „Truhe öffnen“, bestätigen sie diesen mit einem Rechtsklick.

MÖBEL

Sind Möbel (Betten) in der Wohnung, schlafen die Bewohner wesentlich besser. Ihr Schlafbedarf wird vollständig gedeckt! Möbel werden vom Schreiner hergestellt und von den Frauen ins Wohnhaus gebracht.

GESCHIRR

Mit Geschirr können Frauen das Essen verfeinern und aus einem Essen zwei machen! Geschirr wird vom Töpfer hergestellt.

ÖL (Heiliges Feuer)

Außen an jedem Wohngebäude befindet sich eine Metallschale, die eine Frau mit Öl füllen und daran das Heilige Feuer entzünden kann. Wenn diese bläuliche Flamme brennt, kann der Mann zu Hause beten. Sein Bedarf an Religion wird dort vollständig gedeckt! Öl wird vom Druiden hergestellt.

HOLZWERKZEUG

Erhöhung der Produktivität eines Arbeiters. In derselben Zeit wird er mit einem Holzwerkzeug aus derselben Menge Rohstoffe mehr Waren herstellen als ohne Holzwerkzeug. Holzwerkzeuge werden vom Schreiner hergestellt und von den Frauen ins Wohnhaus gebracht.

EISENWERKZEUG

Eisenwerkzeuge steigern die Produktivität eines Arbeiters noch stärker als Holzwerkzeuge. Sprich, der Output ist damit noch höher. Eisenwerkzeuge werden vom Schmied hergestellt.

SCHUHE

Jeder barfüßige Wikinger freut sich über ein paar Schuhe, denn diese machen das Laufen angenehmer. Ein Wikinger mit Schuhen läuft schneller und verliert beim Laufen weniger Energie, sodass er nicht so schnell hungrig bzw. müde wird. Schuhe werden in der Näherei hergestellt.

8.8. WAREN UND ROHSTOFFE

In CULTURES 2 gibt es 55 verschiedene Waren. Ein Großteil davon wird aus anderen Waren/Rohstoffen hergestellt, so wie zum Beispiel Brot aus Mehl und Wasser, Ziegel aus Lehm, Steinblöcke aus Stein usw.

Manche Waren finden Ihre Wikinger direkt in der Landschaft, so wie Lehm, Stein, Gold, Eisenerz etc. Diese Waren sind nicht reproduzierbar. Wenn also die Vorräte davon erschöpft sind, müssen Sie nach neuen Vorräten Ausschau halten oder versuchen, diese Waren zu erhandeln. Andere Waren, wie zum Beispiel Holz, Weizen oder Kräuter, wachsen nach und stehen damit quasi unbegrenzt zur Verfügung.

➤ BEHALTEN SIE DIE NATÜRLICHEN RESSOURCEN IM AUGE, DAMIT IHNEN NICHT PLÖTZLICH WICHTIGE ROHSTOFFE FEHLEN.

8.9. GEBÄUDE

Am Anfang einer Mission starten Sie oft nur mit einem Hauptlager, in dem ein gewisser Vorrat an

Waren und Rohstoffen gelagert ist. Alle weiteren Gebäude müssen Ihre Bauarbeiter selbst bauen, es sei denn, Sie finden sie in Kisten.

Ein jedes Gebäude benötigt einen gewissen Platz, um gebaut zu werden. Je größer das Gebäude, desto größer der Platzbedarf. Wenn Bäume, Felsen, Bäche, Hügel etc. im Weg sind, können Sie größere Gebäude oft nicht bauen. Achten Sie darauf, dass Sie Gebäude, die sich gegenseitig bedingen (z.B. Farm, Bäcker, Mühle ...) auch nah beieinander gebaut sind, um die Wege so kurz wie möglich zu halten.

- **GEBÄUDE BENÖTIGEN BESTIMMTE ROHSTOFFE UND EINEN GEWISSEN PLATZ, UM VON DEN BAUARBEITERN ERRICHTET WERDEN ZU KÖNNEN. EINE DETAILLIERTE HAUSLISTE UND BAUKOSTENÜBERSICHT FINDEN SIE IM ANHANG.**

AUSBAU VON GEBÄUDEN

Um Ihr Dorf wachsen zu lassen, müssen Sie nicht jedes Gebäude neu errichten, sondern Sie können und sollten die Gebäude ausbauen. Ob ein Gebäude ausgebaut werden kann, sehen Sie, indem Sie dieses selektieren. Es erscheint im Gebäudefenster ein Button „Ausbau“ mit den erforderlichen Bauwaren.

Sie können ein Haus nur ausbauen, wenn sie die nötigen Bauwaren tatsächlich besitzen.

Die Baukosten für den Neubau eines erweiterbaren Gebäudes ergeben sich aus den Baukosten für den Bau der niederen Gebäudestufe (bspw. Wohnhaus 1) zusammen mit den Baukosten für jede weitere zusätzliche Ausbaustufe.

Mit dem Ausbau ist es nun möglich, mehrere Wikinger mit ähnlichen Professionen in einem Gebäude arbeiten zu lassen. So kann sowohl ein Konditor (ein erfahrener Bäcker), als auch ein Bäcker in der Bäckerei 2 arbeiten und Sie können sich besser auf den Ausbau ihres Dorfes konzentrieren, ohne den Überblick zu verlieren. Für den Ausbau sind immer bestimmte Waren erforderlich und natürlich macht es auch erst Sinn, ein Haus auszubauen, wenn ein berufstätiger Wikinger in seiner Produktion erfahrener geworden ist.

ABREISSEN VON GEBÄUDEN

Normalerweise bauen Sie in CULTURES 2 eher Gebäude, anstatt Sie kaputtzumachen, aber trotzdem kann es sinnvoll sein, Gebäude auch wieder abzureißen. Zum Beispiel: wenn Sie Platz für andere Bauwerke schaffen wollen oder Sie dringend Rohstoffe benötigen.

- **WENN SIE EIN GEBÄUDE ABREIßEN, BLEIBT DIE HÄLFTE DER URSPRÜNGLICHEN BAUKOSTEN SOWIE DER LAGERINHALT DES GEBÄUDES AUF DER KARTE ALS WIEDERVERWERTBARE WARE ZURÜCK.**

Zu den wichtigsten Gebäudearten folgen nun einige Erläuterungen:

WOHNHÄUSER

Wikinger sind ungern obdachlos. Weisen Sie deshalb am besten jedem Wikinger eine Wohnung zu. Lebt ein Wikinger in einem Wohnhaus, so geht er zum Schlafen, Essen, Unterhalten und zur Ausübung seiner Religion stets nach Hause.

Ein Wohnhaus 1 besteht aus einer, ein Wohnhaus 2 aus zwei Wohnungen. Insgesamt können bis zu fünf Familien Platz in einem Wohnhaus 5 finden. Aber beachten Sie, dass in einer Wohnung maximal eine Familie, also ein Wikinger mit seiner Frau und ihrem gemeinsamen Kind leben kann. Wohnen also ein alleinstehender Mann und eine alleinstehende Frau in einem Zweifamilienhaus, belegen diese bereits beide Wohnungen. Wohnhäuser muss man nicht neu errichten, man kann sie auch ausbauen.

Sobald jemand eingezogen ist, weht vor dem Wohnhaus **eine rechteckigen Fahne** in der Farbe ihres Wikingerstamms (im Einzelspielerspiel stets Blau) für jede belegte Wohnung. Wohnt eine allein-

stehende Person in der Wohnung, ist die Fahne einfarbig. Wohnt ein Ehepaar darin, zeigt die Fahne zwei verbundene Ringe. Hat die Familie ein Kind, sind die Ringe doppelt gefasst.

Jedes Wohnhaus verfügt über eine gewisse Lagerkapazität für Nahrung. Wohnt eine Frau im Haus, holt sie soviel Nahrung, bis dieser Vorrat aufgefüllt ist.

- **VON DEN VORRÄTEN EINES MEHFAMILIENHAUSES ZEHREN ALLE BEWOHNER DES HAUSES, NICHT NUR DIE FAMILIE DER FRAU.**

Außerdem kann eine Frau ein Wohnhaus mit **Geschirr, Möbel und Öl** ausstatten. Dies holt sie direkt von einem Töpfer, Schreiner, bzw. Druiden oder aus einem Lager. Ist Geschirr im Haus, kocht die Frau das Essen und verdoppelt damit seine Menge!

- **VON DEN VORTEILEN VON MÖBELN UND GESCHIRR PROFITIEREN ALLE BEWOHNER DES HAUSES.**

Wenn ein Wohngebäude mit **Heiligem Feuer** ausgestattet ist, können die Wikinger ihrer Religion zu Hause nachgehen. Dies erkennen Sie daran, dass in der Metallschale vor dem Gebäude ein bläuliches Feuer brennt.

ARBEITSSTÄTTEN

Arbeitsstätten sind Gebäude, in denen die Wikinger arbeiten können. Für fast jeden Beruf gibt es dafür ein eigenes Gebäude. So hat der Bäcker seine Bäckerei, der Farmer seine Farm oder der Drude seine Alchemistenhütte.

Pro Arbeitsstätte können eine oder mehrere Arbeiter, ein oder mehrere Träger, sowie bei manchen Arbeitsstätten auch zusätzlich Abbauer arbeiten (siehe Anhang; *Hausliste und Baukostenübersicht*).

Wenn in einem Arbeitshaus jemand arbeitet, wird vor dem Arbeitsgebäude ein **Schild** in den Boden gesteckt. Für jeden hier tätigen Arbeiter ein rundes Schild mit einer Axt, für jeden Träger erscheinen symbolisch ein paar Schuhe vor dem Haus. Die Schilder haben immer die Farbe Ihres Wikingerstamms.

Fast jede Arbeitsstätte verfügt über ein kleines Eingangslager für die Lagerung der Rohstoffe, bis sie weiter verarbeitet werden können, und über ein kleines Ausgangslager pro hergestellter Ware. Von hier können sie dann von Wikingern, die diese Waren brauchen, abgeholt werden. Ist dieses Lager voll, trägt der Arbeiter (oder ein Träger) die Waren ins nächste Lager, um für die weitere Produktion Platz zu schaffen.

Eine Bäckerei besitzt zum Beispiel ein kleines Eingangslager für Wasser und Mehl, da diese Rohstoffe gebraucht werden, um daraus Brot zu backen. Außerdem gibt es ein Ausgangslager, in dem der Bäcker die fertigen Brote ablegt.

LAGERGEBAUDE

Es gibt zwei Sorten Lagergebäude: die Lagerhäuser und das Haupthaus. Dort verstauen die Wikinger überschüssige Waren, und sie holen sich auch Waren von dort ab, wenn sie etwas brauchen.

Ein **Träger**, der hier arbeitet, holt von nahe gelegenen Arbeitsstätten fertige Waren und lagert sie hier ein. Wenn Sie Überschuss- oder Mangelwaren von einem Lagergebäude zu einem anderen transportieren wollen, kann das ein **Händler** für Sie erledigen.

Wollen Sie das Dorf Ihrer Wikinger vergrößern, sollten Sie darauf achten, dass in regelmäßigen Abständen Lager gebaut werden. Denn wie bereits erwähnt, bringen Arbeiter ihren Überschuss an

fertigen Waren in das nächstgelegene Lagergebäude. Ist das weit entfernt, dann sind die Arbeiter sehr lange unterwegs und damit unproduktiv.

Mit einem geschickt aufgebauten Netz von Lagern und Händlern können Sie kleine **Dorf- und Produktionszentren** bilden. Diese kümmern sich beispielsweise jeweils nur um die Produktion ganz bestimmter Waren, werden aber mit anderen notwendigen Dingen durch Händler versorgt.

Lagerhäuser

Lagerhäuser gibt es in drei verschiedenen Ausführungen: ein kleines, ein mittleres und ein großes Lagergebäude. Sie fassen nach Größe 25, 50, oder 100 Einheiten pro Ware.

Hauptquartier

In fast jeder Mission gibt es ein Hauptquartier, von dem aus Ihre Wikinger den Aufbau des Dorfes starten. Das ist manchmal ein riesiges Haupthaus, aber manchmal ist es das Schiff der Sippe, welches die Wikinger an Land gezogen und befestigt haben.

Das Hauptquartier ist ein besonderes Haus, das nicht gebaut werden kann, mit den Funktionen eines Lagerhauses, aber höheren Kapazitäten und einer zusätzlichen unerschöpflichen Religionsquelle, was am blauen Heiligen Feuer davor zu erkennen ist.

Ein Lager "erkennt", mit welcher Dringlichkeit Waren von den umliegend lebenden Wikingern gebraucht werden. Ein Händler, der das Lager von außerhalb beliefert, wird vorrangig versuchen, diese Waren von seinem anderen Lager herzubringen.

Erläuterungen zu allen anderen Gebäuden finden Sie in der Haus- und Baukostenübersicht bzw. an geeigneter Stelle. So wurde die Schule bereits in der Ausbildung erklärt, die Kaserne und die Verteidigungstürme finden Sie im Bereich des Militärs. Nutzen Sie das Stichwortverzeichnis am Ende des Buches, um schnell Informationen über das Gebäude zu erlangen.

8.10. STRASSEN UND WEGWEISER

Die **Bauarbeiter** Ihres Dorfes können aus Steinen **Straßen bauen**, auf denen die Wikinger wesentlich schneller vorankommen, als wenn sie über Stock und Stein laufen müssen.

➤ **WIKINGER SUCHEN SICH IHREN WEG IMMER VON SELBST. WENN SIE ABER DIE MÖGLICHKEIT HABEN, STRÄßen ZU NUTZEN, MACHEN SIE DIES AUTOMATISCH.**

Der Orientierungssinn Ihrer Wikinger ist recht beschränkt. Sie haben nur einen gewissen Bereich um sich herum, in dem sie sich auskennen und Dinge, wie Gebäude oder Waren finden. Suchen sie etwas, das zu weit weg ist, melden sie sich in ihrer Hilflosigkeit bei Ihnen. Wegweiser schaffen dem Abhilfe.

➤ **EIN KUNDSCHAFTER KANN IN REGELMÄßIGEN ABSTÄNDEN WEGWEISER BAUEN, DIE DEN WIKINGERN ALS ORIENTIERUNGSPUNKT DIENEN.**

Durch ein gut aufgebautes Netz von Wegweisern können Sie den Suchbereich der Wikinger immens vergrößern. Sie müssen allerdings darauf achten, dass die Wegweiser untereinander auch **verbunden** sind. Wird ein Wegweiser gebaut, wird er automatisch mit allen Wegweisern im näheren Umkreis verbunden. Sie erkennen das an einem Schild, welches in die jeweilige Richtung zeigt. Erscheint dieses Schild nicht, weil der nächste Wegweiser zu weit weg ist, muss der Kundschafter zwischen den beiden noch einen bauen. Da Wegweiser aber für den Bau keine Rohstoffe brauchen und damit umsonst sind, sollte das kein Problem darstellen.

➤ **ÜBER DIE WEGWEISER FINDEN DIE WIKINGER NICHT NUR IHRE ARBEITSPLÄTZE UND WOHNUNGEN WIEDER, SONDERN SIE SUCHEN DARÜBER AUCH NACH NAHRUNG UND WAREN!**

Jeder Wegweiser ist am Fuß mit einem Markierungsring in der Stammesfarbe markiert (im Einzelspielerspiel stets in der Farbe Blau). Nur Leute dieses Stammes können einen Wegweiser benutzen.

8.11. LANDSCHAFT

Die Gebiete, in die ihre Wikinger in Cultures 2 vordringen, sind noch abwechslungsreicher und lebendiger gestaltet als in Cultures 1. Dies wirkt sich sowohl auf das Tier- als auch auf die Pflanzenwelt aus:

Die **Tierwelt** in Cultures 2 ist sehr lebendig. Hühner gackern auf der Dorfwiese, Hasen hoppeln über die Weiden, Fische beleben die Gewässer und Schmetterlinge erfreuen die kleinen Kinder. Dabei sind Tiere meist friedlich. Selbst wenn die Wikinger auf Bären treffen, so müssen sie vor ihnen keine Angst haben, solange die Wikinger die Bären nicht ärgern... ;0)

Sie sind so zahm, dass nicht nur durch die Wälder, sondern sogar inmitten der Siedlungen der Menschen umherlaufen.

Allerdings gibt es auch gefährliche Wölfe und Löwen, vor denen sich unbewaffnete Wikinger schon in Acht nehmen sollten...

Auch die **Pflanzenwelt** ist natürlich. Bäume vermehren sich und wachsen ebenso nach wie Gräser, Schilf, Seerosen und andere Pflanzen.

Es gibt fruchtbare **Böden**, auf denen Ihre Wikinger zum Beispiel Getreide anbauen können. Diese sind saftig grün und oft mit Gras bewachsen. Andere Untergründe sind dagegen landwirtschaftlich ungeeignet. Welche das sind, werden Sie leicht von alleine erkennen. Es ist wie im echten Leben – oder würden Sie in der Wüste, auf Schnee oder Geröll Weizen aussähen?

Rohstoffe liegen in CULTURES immer frei in der Gegend herum. Wenn Sie die Maus über die Landschaft bewegen erscheint der Name des Rohstoffes als Tooltip am Mauszeiger.

9. Bedienung des Spiels

In diesem Kapitel werden die Bedienelemente im Spiel selbst erklärt. Sie können es auch als Nachschlagewerk benutzen, wenn Sie zu den einzelnen Funktionen Fragen haben.

9.1. ALLGEMEINE ELEMENTE

Wie schon erwähnt gibt es viele tolle neue Features, die oftmals leichter und schneller über Tastaturkürzel anzuwenden sind. Die Tastaturbelegung am Ende des Buches gibt Ihnen darüber Auskunft.

PAUSE

Sie können das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste "P" anhalten und wieder fortsetzen.

SPIELGESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN

Drücken Sie im Spiel die Taste "I", um die Spielgeschwindigkeit zu verdoppeln. Drücken Sie nochmals "I" um die Spielgeschwindigkeit zu verdreifachen, und nochmals um die normale Geschwindigkeit wieder herzustellen. Sie können dazu auch den Spielgeschwindigkeitsbutton in der Menüleiste benutzen.

DIE TORE ASGARDS

HINWEISTEXTE (TOOLTIPS)

Wenn Sie den Mauszeiger auf ein wichtiges Element bewegen, wie z.B. über einen Button oder einen besonderen Gegenstand auf der Karte, erscheint am Mauszeiger ein kleiner Informationstext, ein so genannter **Tooltip**. Dieser gibt Ihnen einen Hinweis über die Bedeutung und manchmal auch die Bedienung des Elementes. (z.B. Kisten öffnen)

INTELLIGENTER TOOLTIP

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Ihrer Wikinger bewegen, blinkt dessen Umriss hell auf. Außerdem blinken alle Dinge, die mit der Figur in Zusammenhang stehen. Wohnung, Ehepartner, Arbeitsplatz, Kinder. Somit sehen Sie auf einen Blick, was zu dieser Figur gehört, wo sie wohnt und arbeitet, und damit auch, welche Wege sie zurücklegen muss. Unter dem Mauszeiger erscheinen darüber hinaus der Name, der aktuelle Beruf und der Erfahrungsstatus der Figur (nur, falls er gerade einen Beruf erlernt).

Den gleichen Effekt sehen Sie, wenn Sie den Mauszeiger über ein Gebäude bewegen. Dann blinken auch alle Figuren, die in dem Gebäude leben oder arbeiten.



VERSCHIEBEN DES BILDAUSSCHNITTES

Sie können den aktuellen Bildausschnitt auf drei Arten verschieben (scrollen).

Welche Sie davon bevorzugen, können Sie im Optionsmenü im Spiel einstellen (siehe unten; Optionsmenü)

Scrollen mit mittlerer Maustaste: Führen Sie den Mauszeiger über eine beliebige Stelle auf der Landschaft. Halten Sie nun die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Der Bildausschnitt folgt nun Ihren Mausbewegungen.

Diese Funktion können Sie natürlich nur dann nutzen, wenn Ihre Maus auch eine mittlere Maustaste besitzt.

Scrollen am Bildschirmrand: Der Bildausschnitt verschiebt sich automatisch, wenn Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegen.

Scrollen mit den Pfeiltasten: Benutzen Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um zu scrollen.

FENSTER SCHLIESSEN

Sie schließen alle Fenster durch Drücken des Esc - Buttons, durch Klick mit der linken Maustaste auf den Button mit dem "x" rechts oben in der Ecke oder durch erneutes Betätigen des Menübuttons.

9.2. STEUERUNG DER WIKINGER

EINE FIGUR SELEKTIEREN UND STEUERN

Um eine Figur anzuwählen, klicken Sie einfach mit der **linken** Maustaste darauf. Die Figur fängt an, leicht zu blinken, und es erscheint das Figurenfenster am rechten Bildschirmrand.

Wenn Sie Ihren Wikingers Anweisungen geben wollen, machen Sie das, indem Sie eine Figur mit einem **rechten** Maustastenklick anwählen und ihr dann den gewünschten Auftrag erteilen. Oder Sie haben die Figur(en) selektiert und drücken dann die **Leertaste**, um das Aktionsmenü zu öffnen.

Mit einem Linksklick auf die Aktionen entscheiden Sie dann, ob Sie wollen, dass ein Wikinger einen neuen Beruf ausüben, heiraten, eine Wohnung beziehen, in die Schule gehen oder den Arbeitsplatz wechseln soll.

Sie können allerdings Befehle auch schneller und direkter erteilen:

Indem Sie mit einem ausgewählten Wikinger einen **Rechtsklick** auf ein Arbeitsgebäude ausführen, beginnt er in diesem Gebäude zu arbeiten und übernimmt auch automatisch den entsprechenden Beruf, sofern er die Fähigkeit besitzt ihn auszuführen. Klicken Sie mit rechts auf ein Wohngebäude, wird ihr Wikinger sich dort einquartieren,

insofern eine Wohnung frei ist. Wählen Sie mit einem Rechtsklick eine unbebaute Stelle, läuft ihr Zögling direkt dort hin. Die Tooltips geben Ihnen Rückkopplung über die entsprechende Aktion.

- **ALLE AKTIONEN LIEGEN AUF DER RECHTEN MAUSTASTE!**
- **SIE KÖNNEN EINEN BEFEHL MIT KLICK DER LINKEN MAUSTASTE WIEDER ABBRECHEN.**

EINE FIGUR DESELEKTIEREN

Deselektieren können Sie eine Figur, indem Sie mit der **linken** Maustaste auf eine beliebige leere Stelle auf der Landschaft drücken.

- **MIT DER LINKEN MAUSTASTE KÖNNEN SIE WIKINGER DESELEKTIEREN ODER EINE EINFACHE AUSWAHL (OHNE AKTION)VORNEHMEN.**

MEHRERE FIGUREN SELEKTIEREN

Sie können mehrere Figuren gleichzeitig selektieren, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte klicken, die linke Maustaste gedrückt halten und dann mit dem Mauszeiger einen Rahmen um die auszuwählenden Figuren ziehen.

Über einen **Doppelklick** auf eine Figur mit der linken Maustaste selektieren Sie alle Figuren, die denselben Beruf ausführen.

Praktischer Weise können Sie auch alle Wikinger einer Sparte (z.B. alle Obdachlosen, alle Schreiner oder alle Soldaten...) über den **Selektionsbutton** in der rechten unteren Ecke im Untertanenfenster aus der jeweiligen aktiven, angezeigten Liste auswählen.

Sie können die Gruppe auch zusammenstellen, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, die gewünschten Wikinger (auf der Karte oder aus jedem beliebigen Fenster) mit der linken Maustaste einzeln anklicken und somit der Gruppe hinzufügen.

Mit dem Drücken der STRG-Taste können Sie einzelne Wikinger wieder aus ihrer Auswahl entfernen.

GRUPPEN FESTLEGEN

Haben Sie eine Gruppe selektiert, die Sie vielleicht öfters benötigen (eine Gruppe Bauarbeiter, einen Trupp Soldaten, ein gemischte Gruppe für eine längere Reise...) so können Sie diese mit der STRG-Taste und einer Zahlentaste von 0-9 speichern. Zur Wiederauswahl dieser Gruppe drücken Sie dann einfach die entsprechende Zahlentaste erneut.

ALLGEMEINES

Ihre Wikinger sind ein störrisches Völkchen und entscheiden gerne selbst, was sie machen wollen. Wenn Sie jemandem einen Auftrag geben, kann es manchmal eine Weile dauern, bis er auch tatsächlich ausgeführt wird und einem schlafenden Wikinger etwas mitteilen zu wollen, macht eher selten Sinn...

Aber wenn die Bedürfnisse ihrer Wikinger ausgeglichen sind und Sie ihnen dann noch Wegweiser zur Orientierung setzen, leisten sie Ihnen Anweisungen bald Folge.

Beachten Sie: für alle Aufträge und Arbeiten verfolgen die Wikinger stets das Prinzip des kürzesten Weges: will bspw. ein Holzabbauer einen Baum fällen, sucht er sich den heraus, der am nächsten ist. Bekommt er Hunger, sucht er sich von seiner momentanen Position aus die nächste Nahrungsquelle. Braucht er eine Ware, holt er sie von dort, wo der Weg am kürzesten ist.

Die Entscheidung fällt in dem Moment, da der Wikinger losläuft. Unterwegs macht er sich dann keine Gedanken mehr, ob sich vielleicht inzwischen die Situation geändert hat und er besser woanders hinlaufen könnte. Auch bekommt er nicht mit, wenn sich jemand anderes sein Zielobjekt unter den Nagel reißt, bevor er ankommt.

9.3. DAS FIGURENFENSTER



Kindes...)

Die Fenster sind unterteilt in verschiedene Register für generelle Infos, Arbeit, Ausrüstung, Erfahrung und Verschiedenes. Grundsätzlich werden alle Register geöffnet angezeigt, Sie können aber jedes Register durch Drücken des Minimierbuttons verkleinern und durch Drücken des Maximierbuttons wieder vergrößern. Diese Einstellungen bleiben erhalten, d.h. wenn Sie das nächste Mal das Figurenfenster eines Wikingers öffnen, sehen Sie genau die Informationen, die Sie für wichtig halten.

GENERELLE INFORMATIONEN

In der **Miniansicht** links oben im Figurenfenster sehen Sie die Figur verkleinert bei ihrer momentanen Beschäftigung. Der Bildausschnitt springt zur Figur, sodass diese zentriert in der Bildschirmmitte dargestellt wird, wenn Sie den „**Springe zu Figur**“-Button benutzen oder Sie mit der linken Maustaste auf die Miniansicht klicken.

Wenn Sie die Funktion „**Beobachte Figur**“ aktivieren, wird die Figur immer zentriert in der Bildmitte dargestellt. Wenn sich die Figur bewegt, bewegt sich der ganze Bildausschnitt.

- **MIT KLICK DER RECHTEN MAUSTASTE AUF DIE MINIANSICHT ÖFFNEN SIE DAS AKTIVATIONSMENÜ DER FIGUR (SIEHE AKTIONSMENÜ).**

Rechts neben der Miniansicht sehen Sie den **Namen** der Wikinger, darunter die **derzeitige Profession** (bei Kindern: das Geschlecht und das Alter)

- **IHRE WIKINGER BEKOMMEN SCHON BEI IHRER GEBURT EINEN NAMEN. SIE KÖNNEN ABER JEDER FIGUR AUCH EINEN EIGENEN NAMEN GEBEN, UM IHN LEICHT ZU IDENTIFIZIEREN. KLICKEN SIE MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF DEN NAMENS-BUTTON IM FIGURENFENSTER. ES ERSCHEINT EIN EINGABEFELD, IN DEM SIE DEN NAMEN ÄNDERN KÖNNEN.**

Die Balken darunter symbolisieren die **Lebensenergie** und die **Bedürfnisse** (Hunger, Schlaf, Unterhaltung, Religion) des ausgewählten Wikingers. Je ausgefüllter der Balken, desto besser geht es ihrem Zögling. Erreicht der Balken den roten Bereich, verspürt der Wikinger das Bedürfnis und wird versuchen, es schnellstmöglich zu stillen. Ist einer der Balken auf null, sinkt auch der Balken der Lebensenergie. Ist die Lebensenergie auf null, stirbt Ihr Dorfbewohner.

- **DIE LEBENSENERGIE EINES WIKINGERS STEIGT LANGSAM VON ALLEINE WIEDER, WENN DER FÜR DAS ABSINKEN VERANTWORTLICHE MISSTAND BESEITIGT IST (HUNGER ODER ANGREIFER). GÖNNEN SIE DEM WIKINGER DANN EINE KLEINE ERHOLUNGSPAUSE.**
- **WENN EINE FIGUR KEINE BEDÜRFNISSE HAT, WIE ETWA DIE HELDEN, WERDEN DIESE AUCH NICHT ANGEZEIGT.**

Unter der Miniansicht sehen Sie in Symbolform, wie es um die persönliche Situation des Wikingers bestellt ist, ob er verheiratet ist und in einer Wohnung lebt.

ARBEIT

In diesem Teil des Figurenfensters sehen Sie die Arbeitstätte und das Arbeitszentrum ihres Wikingers. Auch stellen Sie hier die **Produktion der Ware** ein:

verringert die Produktion in Einzelschritten

erhöht die Produktion in Einzelschritten

setzt Produktion auf null

setzt Produktion auf unendlich

Sollen mehrere Waren produziert werden, stellt der Arbeiter abwechselnd der Reihe nach von jeder Ware eine Einheit her und beginnt dann von vorne. Solange, bis alles fertig ist.

AUSRÜSTUNG

In dem Bereich darunter sehen Sie in Symbolform, über welche Bonusgegenstände er verfügt (siehe oben; Bonusgegenstände). Sie können einen Wikinger mit Schuhen, Werkzeug, Met, Tränken und Amulette ausrüsten. Dazu benutzen Sie die jeweiligen Handbuttons und es öffnet sich eine Liste mit den Gegenständen, die in erreichbarer Nähe ausrüstbar sind. Wenn der Wikinger einen Gegenstand besitzt, ist er als kleine Grafik dargestellt. Im Tooltip sehen Sie eine Beschreibung dazu. Bei Bonusgegenständen, die sich im Lauf der Zeit abnutzen, sehen Sie daneben auch eine Prozentzahl, die Ihnen den Grad der Abnutzung anzeigen.

➤ SIE KÖNNEN HIER AUF EINEN BLICK DIE SITUATION EINES WIKINGERS ABSCHÄTZEN. JE MEHR SYMBOLE ERLEUCHTET SIND, DESTO BESSER IST ES UM DEN WIKINGER BESTELLT.

In der Liste mit den Ausrüstungsgegenständen haben Sie die Optionen **ausrüsten** und **weglegen**, um Gegenstände mit denen ihr Wikinger bereits ausgerüstet ist, wieder abzulegen. Wählen Sie einen Slot, der bereits belegt ist und rüsten den Wikinger mit einem neuen Gegenstand aus, legt er den alten automatisch zur Seite.

Angebrochene Gegenstände (Tränke, Schuhe..), die abgelegt werden, sind verloren.
Unbenutzte Sachen, Waffen, Rüstungen und Amulette hingegen können wiederverwendet werden.

ERFAHRUNG

Diese Rubrik zeigt die Erfahrung des Arbeiters in seinem Beruf und der Herstellung der Waren an. Je mehr Erfahrung der Wikinger in den einzelnen Professionen hat, desto höher die Prozentzahl.

HANDEL (NUR BEIM HÄNDLER)

Sie können Handelswaren innerhalb Ihres Dorfes, aber auch außerhalb Ihres Dorfes zum Tausch anbieten. Zuständig ist dafür natürlich der Händler, der die Waren zwischen Produktionsstätten, Lagerhäusern und Hauptquartieren transportiert. Mit der Auswahl des Händlers öffnet sich in dessen Figurenmenü das Register Handel, womit Sie alle Handelseinstellungen vornehmen können.

Als erstes müssen Sie die beiden **Handelsstätten zuweisen**. Wählen Sie dazu für jedes Handelshaus im Aktionsmenü des Händlers den Button (mit der Waage) „Handelshaus zuweisen“ und klicken Sie auf die gewünschte Handelstätte.

Der Handel ist im eigenen Volk zwischen allen Gebäuden mit entsprechendem Lager, also auch zwischen den Produktionsstätten möglich.

Zum **Fernhandel** mit einem anderen ihnen **freundlich** gesonnenen Volk brauchen Sie einen gültigen Handelsvertrag und das Volk muss ein Lagerhaus besitzen.

Wollen Sie ein anderes Handelshaus auswählen, wählen Sie den Button **Handelshaus wegnehmen** und klicken Sie auf den unerwünschten Handelspartner, um ihn zu deseletieren.

Haben Sie sich für die beiden Handelstellen entschieden, müssen Sie den **Händler einstellen**, also ein **Handelsangebot wählen**. Klicken Sie dazu den entsprechenden Button. Es erscheint ein Fenster, in welchem die Handelstellen zu erkennen sind.

Handeln Sie innerhalb Ihres Volkes, ist in der Mitte eine Liste mit den Waren, die gehandelt werden können. Klicken Sie nichts an, versucht der Händler, alle diese Waren von dem einen Gebäude in das andere zu befördern. Die Pfeile neben der Liste symbolisieren einerseits die Richtung, in welche die Ware gebracht wird, andererseits wählen Sie damit auch Ihre Waren aus. Klicken Sie mit einem Linksklick auf einen oder mehrere Pfeile, werden nur noch die Waren transportiert, deren Richtungspfeile aktiv, also hell sind.

Handeln Sie mit einem Fremdvolk, können Sie aus einem oder mehreren Angeboten Ihres Handelspartners wählen, welche Waren Ihr Händler tauschen soll. Die linke Seite zeigt dabei an, welche Waren der befriedete Stamm anbietet. Die rechte Seite zeigt an, was er dafür haben will. Im Tooltip sehen Sie die Beschreibung der Ware.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zeile mit dem gewünschten Angebot. Ihr Händler wird dann versuchen, diese Waren zu handeln.

Ein Händler kann einem Handelsabkommen mit einem befriedeten Stamm nur dann nachkommen, wenn die Waren, die er dem Handelspartner bringen soll, auch in seinem Heimatlager vorhanden sind. Dafür müssen dann Träger oder weitere Händler sorgen.

9.4. DAS AKTIONSMENÜ

Um einer Figur eine Anweisung zu erteilen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Sie können die Figur mit einem linken Maustastenklick selektieren und dann die **rechte Maustaste** oder die **LEERTASTE** drücken. Sie können zum anderen direkt mit der **rechten Maustaste** auf die Figur oder aber auch im Figurenfenster auf die Miniansicht oder der Darstellung in der Untertanenliste klicken. Es erscheint das **Aktionsmenü**, eine Anordnung mehrere Buttons um die Figur.



Im Aktionsmenü werden immer nur jene Buttons angezeigt, die momentan für die angewählte Figur zur Verfügung stehen.

Im Folgenden wird zuerst das übliche Aktionsmenü eines berufstätigen Wikingers beschrieben, danach einige zusätzliche Möglichkeiten, die es sonst noch gibt.



Wechsle Beruf

Hiermit können Sie dem Wikinger einen neuen Beruf zuweisen. Es erscheint eine Liste aller für ihn anwählbarer Berufe. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Beruf. Der Wikinger weiß nun, welchen Beruf er ergreifen soll.

Als nächstes werden Sie bei den meisten Berufen nun noch automatisch aufgefordert, den neuen Arbeitsplatz zuzuweisen (siehe oben; Arbeitsplatz zuweisen).



Wechsle Ausrüstung

Hiermit können Sie dem Wikinger eine neue Ausrüstung zukommen lassen. Es erscheint eine Liste aller für ihn verfügbaren Ausrüstungsgegenstände.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Gegenstand und er wird ihn sich an der nächstmöglichen Stelle abholen.



Setze Arbeitsbereich

Hier können Sie den Mittelpunkt des Arbeitsbereiches der Figur setzen. Von dieser Stelle ausgehend geht er seiner Arbeit nach.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Stelle, und der Mittelpunkt wird hier neu gesetzt.

Zeige Arbeitsbereich

Damit können Sie sich den momentanen Arbeitsbereich der Figur anzeigen lassen. Dieser wird erhellert dargestellt, der Mittelpunkt des Arbeitsbereichs wird als blinkender Pfeil angezeigt.

Ein Arbeitsbereich eines Freiluftarbeiters dreht sich stets um das blaue Fähnchen.

Lehrhaus zuweisen

Zu den reinen Ausbildungsstätten gehören in Cultures 2 die Schule und die Kaserne.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eines dieser Gebäude, um den Wikinger zur Erlernung eines Berufes in die Schule zu schicken oder in die Kaserne, um ihn dort zum Soldat auszubilden.

- **MIT DIESER FUNKTION SCHICKEN SIE EINEN WIKINGER IN EINE SCHULE ZUR AUSBILDUNG ODER IN EINE KASERNE ZUR REKRUTIERUNG.**

Arbeitsplatz wegnehmen

Damit machen Sie einen Arbeiter arbeitslos.

Arbeitsplatz zuweisen

Damit weisen Sie dem Arbeiter einen neuen Arbeitsplatz zu. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Gebäude hell auf. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines dieser Gebäude, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Fahrzeug zuweisen (Schiff, Handkarren, Ochsenkarren, Katapult)

Damit weisen Sie einem Wikinger ein Vehikel zu. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren, Katapult) hell auf.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines dieser Fahrzeuge, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Wohnung zuweisen

Damit teilen Sie einem Wikinger eine freie Wohnung zu. Mit dem Wikinger zieht immer auch seine ganze Familie mit ein. Wohngebäude mit freien Wohnungen leuchten hell auf. Mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude Ihrer Wahl teilen Sie die Wohnung zu.

- **ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE WOHNUNG NICHT ALLZU WEIT WEG VOM ARBEITSPLATZ DES MANNES IST. SONST MUSS ER STETS SEHR LANGE WEGE ZURÜCKLEGEN, WAS SEINER PRODUKTIVITÄT ABTRÄGLICH WÄRE.**

Senden nach

Damit schicken Sie die Figur an eine bestimmte Stelle im näheren Umfeld. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Stelle auf der Karte und die Figur wird dorthin laufen.

Zusätzlich können Sie einer selektierten Figur auch durch einfachen Klick mit der rechten Maustaste auf eine beliebige (bereits aufgeklärte) Stelle auf der Karte sagen, dass er oder sie dorthin laufen soll. Dieser Befehl ist sehr sinnvoll, wenn sich einer Ihrer Wikinger verlaufen hat oder etwas nicht findet. Dann können Sie ihm helfen, indem Sie ihn in die richtige Richtung schicken.



Iss

Damit teilen Sie dem Wikinger mit, dass er essen soll. Haben Sie mit der linken Maustaste den Button betätigt, suchen sich die Wikinger automatisch etwas zu essen.



Schlaf

Sagt dem Wikinger, dass er schlafen soll. Am liebsten schlafen die Wikinger zu Hause, aber wenn sie kein zu Hause haben, suchen sie sich meist einen schönen Baum, in dessen Schatten sie schlummern können.



Rede

Damit es Ihren Wikingern nicht zu langweilig ist, sollten sie sich ab und zu unterhalten. Dies tun die gesprächigen Gesellen von Natur aus alleine, aber nur wenn sie jemanden finden, der sich auf einen Plausch einlässt. Manchmal muss man ihnen eben auch ein Gespräch aufdrängen...



Bete

Auch ihrer Religion gehen die Wikinger von alleine nach. Da sie aber so geschäftig sind, muss man sie ab und zu daran erinnern.



Heirate

Mit diesem Button können Sie einen Wikinger oder eine Wikingerfrau anweisen, sich einen Partner zu suchen. Wenn jemand in der Nähe ist, der noch nicht verheiratet ist und unserem Wikinger gefällt, zieht er (oder sie) los und gibt sein Bestes, um die Aufmerksamkeit des- oder derjenigen auf sich zu ziehen. Wenn die beiden sich gut verstehen, ertönt alsbald ein kleiner Tusch, der die Heirat des jungen Paares verkündet. Eine Wikingerehe hält übrigens solange, bis dass der Tod sie scheidet.

Greife an

Mit diesen Befehlen sagen Sie Ihrem Wikinger, er soll Feinde, Gebäude, Tiere, Fahrzeuge oder Positionen angreifen.



AKTIONSMENÜ EINER FRAU (ZUSÄTZLICH)

 **Bekomme einen Jungen:** Diese Anweisung können Sie nur geben, wenn die Frau verheiratet ist und mit ihrem Mann in einer Wohnung lebt.

Damit können Sie einer Wikingerfrau mitteilen, dass sie sich einen kleinen Wikingergesellen wünschen soll, der bald tatkräftig den Aufbau des Dorfes unterstützt.

Wikinger sind ein kinderliebes Völkchen und werden Ihrem Wunsch gerne nachkommen. Bevor jedoch der neue Dorfbewohner jugendfrei gezeugt und vom Storch gebracht wird, muss genügend Proviant für den Neuankömmling im Haus vorhanden sein. Wenn dort nicht mindestens fünf Einheiten Nahrung gelagert sind, begibt sich die Frau auf Nahrungssuche. Solange, bis die erforderliche Menge vorhanden ist und wartet dann, bis der Mann nach Hause kommt.



Bekomme ein Mädchen: Wie oben, nur dass Sie sich hier ein kleines, süßes Wikingermädchen wünschen können.

AKTIONSMENÜ EINES KUNDSCHAFTERS (ZUSÄTZLICH)

Baue Wegweiser

Gibt ihm den Auftrag, einen Wegweiser zu bauen. Alle möglichen Stellen erscheinen hell erleuchtet. Klicken Sie auf die gewünschte Position, und der Kundschafter wird dort einen Wegweiser setzen.

Prüfen Sie jedoch, ob der Wegweiser auch automatisch mit benachbarten Wegweisern verbunden wird (zu erkennen an Schildern, die in die entsprechende Richtung zeigen). Denn nur dann dient er den Wikingern auch als Orientierungshilfe. Ist dies nicht der Fall, sollten Sie den Kundschafter einen weiteren Wegweiser auf halber Strecke bauen lassen.



Kläre Gegend auf

Kundschafter sind darauf trainiert, sich in unbekannte Gegenden vorzuwagen und diese zu erkunden. Daher können Sie auch über größere Entfernungen geschickt werden als ein normaler Zivilist.

Haben Sie einen Kundschafter selektiert, können Sie ihm, zusätzlich zum "Senden nach"-Button auch durch einfachen Klick mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle auf der Karte sagen, dass er dorthin laufen soll. Egal, ob diese bereits aufgeklärt ist oder nicht.

Sie können ebenfalls mit der rechten Maustaste direkt auf der Übersichtskarte auf eine Stelle klicken. Wenn die Stelle für den Kundschafter irgendwie erreichbar ist, läuft er los.

Haben Sie ihn jedoch beispielsweise mitten in einen See geschickt, macht er sich gar nicht erst auf den Weg. Er würde sein Ziel eh nie erreichen können...

AKTIONSMENÜ EINES HÄNDLERS (ZUSÄTZLICH)



Handelshaus zuweisen

Sie können und sollten jedem Händler zwei Handelshäuser zuweisen, zwischen denen er Waren hin- und hertransportiert. Als Handelposten können Sie ein beliebiges Gebäude (ob Lagerhaus, Wohnhaus oder Arbeitsstätten) wählen.

SOLDATENMODI (ZUSÄTZLICH)

Diese befinden sich neben der Angriffsleiste und werden im Militärbereich näher erklärt.

9.5. MELDUNGEN

Wenn einer Ihrer Wikinger ein Problem hat, Ihnen etwas mitteilen will, Sie um Hilfe bittet oder wenn etwas Wichtiges passiert ist, bekommen Sie eine Meldung. Sie erscheint am Bildschirm links oben als kleines Fähnchen. Gleichzeitig erkennen Sie an einem Ausrufezeichen über einer Figur, ob diese Ihnen etwas mitzuteilen hat.

Um eine Meldung zu lesen, bewegen Sie einfach die Maus über das entsprechende Fähnchen. Sie sehen im Tooltip bereits die Meldungen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Fähnchen, wird der Bildausschnitt auf die Person oder das Gebäude, von dem die Meldung kommt, zentriert, die Person oder das Gebäude selektiert und das zugehörige Informationsfenster geöffnet. Mit einem Rechtsklick auf dieses Fenster, das Fähnchen oder mit einem linken Mausklick auf den „Lösche Nachricht“ Button löschen Sie die Nachricht.

Sie können die eingehenden **Meldungen** auch filtern. Dafür gibt es ein Briefsymbol links neben den Meldungen. Standardmäßig werden alle Nachrichten angezeigt, zu erkennen an dem grünen, geben und roten Punkt. Wenn Sie einmal auf dieses Symbol mit der linken Maustaste drücken, verschwindet der grüne Punkt und unwichtige Nachrichten werden nicht mehr angezeigt. Beim erneuten Klick verschwindet der gelbe Punkt und nur noch die sehr wichtigen Nachrichten werden angezeigt. Ein nochmaliger Klick zeigt wieder alle Punkte und folglich auch alle Nachrichten.

Sehr wichtige Nachrichten sind bspw.: Angriff, Erwachsenwerden, Erfahrung/ Freischaltung von Waren und Gebäuden, Gegenstand gefunden, Tod, Ware nicht gefunden...

Zu den **wichtigen Nachrichten** gehören: Hunger, Langeweile
Unwichtige Nachrichten sind bspw.: Leute ohne Auftrag etc.

Nachrichten verschwinden automatisch nach 2 Minuten.

9.6. DIE MENÜLEISTE

 Die Menüleiste ist die Buttonleiste mit den goldenen Symbolen am linken Bildschirmrand. Diese Buttons (Schaltflächen) leuchten in Cultures 2 sofort auf, sobald Sie die Maus darüber bewegen.

Wenn Sie auf einen dieser Buttons klicken, erscheinen Fenster, die folgende Funktionen gemeinsam haben:

ALLGEMEINE FUNKTIONEN

Fenster schließen

Sie können jedes Fenster, wie schon erwähnt, durch Drücken der "ESC"-Taste schließen. Zusätzlich befindet sich in der rechten oberen Ecke des Fensters ein Button mit einem "x". Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, wird das Fenster ebenfalls geschlossen.

Fenster verschieben

Drücken Sie auf die Bezeichnung des Fensters mit der linken Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Wenn Sie nun die Maus bewegen, verschieben Sie das Fenster.

Verweise

Die Button der Fenster sind oftmals untereinander verlinkt, d.h. Sie können in den Listen der Fenster problemlos eine Auswahl sofort tätigen oder sich Informationen zu bestimmten Dingen anzeigen lassen.

BAUAUFRAGSFENSTER (TASTATURKÜRZEL: b)

Damit können Sie allen Bauarbeitern einen Bauauftrag geben. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den Button klicken, erscheint ein Fenster mit allen Gebäuden, die Ihre Wikinger momentan bauen können sowie die dazugehörigen Bauwaren. Über den Informationsbutton „i“ neben den Bauwaren gelangen Sie in die Ingame-Hilfe, die Ihnen Auskunft über den entsprechenden Haustyp gibt.

Sie können die Auswahl der Gebäude auch nach **Arbeits-, Lager-, Wohn** und **Militärgebäuden** filtern.

Wählen Sie mit einem Linksklick das gewünschte Gebäude aus. Die Stellen auf der Karte, an der das Gebäude errichtet werden kann, werden nun heller dargestellt, die ungeeigneten dunkler. Wenn Sie die Maus bewegen, folgt ein Bild des gewünschten Hauses Ihrem Mauszeiger. Haben Sie einen geeigneten Platz gefunden, erteilen Sie mit Klick auf die rechte Maustaste den Bauauftrag.

Beachten Sie, dass Sie ein Gebäude nur dort bauen können, wo sich zum Zeitpunkt des Bauauftrags mindestens einer Ihrer Wikinger in der Nähe aufhält. Sonst würde Ihren Wunsch keiner im Dorf mitbekommen und Ihre Bemühungen wären umsonst.

Sie können mit diesem Befehl auch den Auftrag zum **Bau einer Straße oder eines Palisadenwalls** geben. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Button im Menü. Nun können Sie innerhalb des erleuchteten Bereiches zuerst den Startpunkt, dann den Endpunkt der Straße/ der Pallisade setzen, indem Sie auf die gewünschte Position mit der rechten Maustaste klicken. Dem Verlauf der künftigen Straße/ Pallisade folgend erscheinen nun kleine Markierungssteine auf

dem Boden. Die Markierungen für Straßenbau können Sie auch wieder löschen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf eine Markierung. In dem nun erscheinenden Fenster wählen Sie den Button "Markierung entfernen". Der Bauauftrag wird dann nicht ausgeführt.

Mit „**Baue Tor**“ erteilen Sie einen Bauauftrag für ein Tor. Diese sind notwendig, wenn Sie ihr Dorf mit Palisadenwällen gegen Feinde sichern, aber ihre Wikinger noch nach draußen gelangen sollen. Sie können nur an den Stellen gesetzt werden, wo vorher ein Palisadenwall errichtet wurde und wo dieser einigermaßen geradlinig verläuft.



EXTRAS-FENSTER

Im Extras-Fenster verborgen sich die eingesammelten **Briefe**, die sie in Kisten finden und eine Option: **Extras für Alle!**, womit sie ihren Wikingen Schuhe, Werkzeuge und Met zuweisen können. Die Gegenstände holen sie sich dann automatisch, sofern sie diese finden.



OPTIONSFENSTER (F2)

Öffnet das Optionsfenster, in dem Sie einen Spielstand laden (F3), speichern (F4), das Spiel beenden, neu starten oder verschiedene andere Einstellungen (unter anderem zur Musik und Grafik) vornehmen können.

Generell

Sie haben die Auswahl zwischen **SPIEL BEENDEN** und **LAUFENDES SPIEL NEU STARTEN**

GUI

Hier stellen Sie ein, wie schnell sich im Spiel der Bildausschnitt verschieben (scrollen) lässt, den Scrollmodus, und ob Tooltips angezeigt werden sollen oder nicht.

Grafik

Hier stellen Sie die Bildschirmauflösung sowie die Farbtiefe ein (16 Bit für rund 65.000 Farben). Höhere Auflösungen mit mehr Farbtiefe sollten nur auf PCs mit einem schnellen Prozessor gewählt werden.

Auf langsameren PCs sollten Sie eine niedrigere Detailstufe wählen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Auch können Sie hier zwischen Hardwaremauszeiger und Softwaremauszeiger wählen.

Musik

Hier stellen Sie die Tonqualität und die Lautstärke von Hintergrundgeräuschen und der Sprachausgabe ein. Weiterhin können Sie die Jingles und die Musik ein- bzw. ausschalten.



MISSIONSFENSTER

Hier können Sie sich alle Missionsmeldungen und Ihre **Missionsziele** nochmals anzeigen lassen. Jedes einzelne Missionsziel hat vorne ein kleines Kästchen. Ist ein Ziel erfüllt, erscheint ein Kreuz.

Unter dem Punkt **Geschichte** verbirgt sich in kurzen Geschichtstafeln der historische Hintergrund der Kampagne.



DIPLOMATIE (F5)

Beim Öffnen des Diplomatenfensters erscheint eine generelle Übersichtskarte. Befinden sich mehrere Völker auf der Karte, können Sie hier sehen, ob diese Ihren Wikinger feindlich, neutral oder freundlich gesinnt sind und Ihre eigene Sichtweise einstellen. Beides kann durchaus unterschiedlich sein, denn wenn jemand Ihnen gegenüber freundlich gesinnt ist, heißt das noch lange nicht, dass Sie ihn auch mögen müssen.

Wenn Ihnen Wikingern gegenüber jemand **feindlich** gesinnt ist, wird er sofort Ihre Wikinger oder Gebäude angreifen. Ebenso wie auch ihre Wikingersoldaten ihn angreifen, sobald seine Leute in greifbarer Nähe sind.

Wenn jemand angegriffen wird, wechselt sein Status quo gegenüber dem Angreifer sofort auf feindlich. Egal, ob man vorher befriedet war oder nicht.

Neutral bedeutet, dass jeder zufrieden vor sich hin lebt. Ohne Streit und Händel, aber auch ohne sich gegenseitig durch Handel zu unterstützen.

Nur, wenn Ihnen gegenüber jemand **freundlich** gesinnt ist, können Sie mit ihm Handel betreiben (siehe **Händler**). Mit Feinden oder neutralen Stämmen geht das nicht.

Diplomatzustände können Sie nur zu Völkern einstellen, die Sie auch schon entdeckt haben. Klicken Sie dazu auf den Farbbutton des jeweiligen Volkes und stellen Sie Ihre Sichtweise ein oder bezahlen Sie einen Tribut:

Tributzahlungen

Wenn Ihnen der Stamm feindlich oder neutral gesinnt ist, kann es möglich sein, dass er bereit ist, sich durch Tributzahlungen von Ihren Wikingern umstimmen zu lassen.

Ist das der Fall, erscheinen in dem Diplomatenfenster die entsprechenden Tributforderungen je nach gewünschter Statusänderung.

Haben Sie alle geforderten Waren in Ihren Lagergebäuden, können Sie den entsprechenden Button mit der linken Maustaste drücken. Die Waren werden dann sofort aus Ihren Lagern entfernt und an den Stamm ausbezahlt. Der Status des Stammes Ihnen gegenüber wechselt ebenfalls sofort.

(Für die Berechnung, ob Sie den Tribut leisten können, werden alle Waren zusammengerechnet, die sich in Ihren Lagergebäuden befinden. Es werden jedoch keine Waren mit hinzugerechnet, die sich in Wohnhäusern oder Arbeitsstätten befinden!)



STATISTIKEN (F6)

Anhand zahlreicher Statistiken können Sie sich die Entwicklung Ihres Dorfes jederzeit grafisch vor Augen führen. In der oberen Zeile können Sie verschiedene Themenbereiche anwählen. Wählen Sie diesen Themenbereich durch Klick mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Button an.



Die Spalte „**Leute**“ gibt Ihnen einen Überblick, wie sich die Anzahl Ihrer Wikinger im Lauf des Spiels entwickelt hat.

Die Rubrik „**Berufe**“ zeigt Ihnen in Form einer Liste an, welche Berufe gerade ausgeübt werden.

„**Häuser**“ zeigt, wie sich die Anzahl Gebäude entwickelt hat.

Die „**Häuserliste**“ zeigt eine Liste der aktuell vorhandenen Gebäude. Steht dort ein Wert in Klammern, bedeutet dies, dass die entsprechende Anzahl dieser Gebäude sich im Bau befindet.

Die Rubrik „**Waren**“ zeigt in grafischer Form an, wie sich die Produktion der einzelnen Waren entwickelt hat. Behalten Sie hier immer den Punkt „Nahrung“ im Auge! Wenn diese Kurve fällt, droht Ihrem Dorf über kurz oder lang eine Hungersnot!



„Verschiedenes“ zeigt die Entwicklung von Hochzeiten, Geburten und Todesfällen.
Der „Friedhof“ birgt die Ahngalerie der verstorbenen Helden Ihres Dorfes.

Links in den grafischen Fenstern sehen Sie die unterschiedlichen Werte, die Sie sich anzeigen lassen können. Grundsätzlich werden Ihnen alle Werte angezeigt. Wollen Sie nur eine Auswahl sehen, dann deseletieren Sie die unerwünschten Bereiche mit einem Linksklick. Die farbliche Zuordnung der Anzahl der Menschen/ Waren stimmt mit der grafischen, farblichen Kurve im Schaubild überein. Rechts neben jedem Bereich und neben jeder Kurve steht der gerade aktuelle Wert. Im linken oberen Eck des Schaubilds sehen Sie die bisherige Spielzeit in Stunden, Minuten und Sekunden. Unter dem Schaubild können Sie den Zeitraum einstellen, den Sie betrachten sollen. Sie können zwischen einer, zwei, fünf oder zehn Stunden wählen.

FIGURENLISTE (F7)

Die Figurenliste ist eine Übersicht über alle Bewohner Ihres Dorfes alphabetisch nach Namen sortiert bei ihrer momentanen Beschäftigung. Sie können sich alle Bewohner gleichzeitig anzeigen lassen, aber auch nach den verschiedensten Kriterien suchen und aussortieren.

Im oberen Bereich sind Buttons, über welche Auswahlkriterien (Filter) aktiviert werden können. Diese Filter zeigen dann **Männer**, **Frauen**, **Kinder**, **Soldaten**, **Arbeiter**, **Wohnungslose** in einer separaten Liste an. Sie können aber auch ihre Wikinger nach **aktuellen Berufen** oder **möglichen Berufen** durchsuchen lassen.

- **ÜBER DIE FIGURENLISTE KÖNNEN SIE MÄNGEL, WIE OBDACHLOSIGKEIT ODER ARBEITSLOSIGKEIT SCHNELL HEREAUSFILTERN.**
- **WENN SIE MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF EINE FIGUR KLICKEN, WIRD SIE AUTOMATISCH ANGEWÄHLT. DIE FIGURENLISTE WIRD GESCHLOSSEN UND DER BILD-AUSSCHNITT SO GEWÄHLT, DASS DIE FIGUR IM MITTELPUNKT DES BILDSCHIRMS STEHT.**

TECHNOLOGIEBAUM (F8)

Im Technologiebaum sehen Sie, welche Berufe Ihre Wikinger bereits ausüben können und welche Gebäude gebaut werden können.



Angezeigt werden alle Gebäude und Berufe, die in der aktuellen Mission möglich sind. Bereits verfügbare Berufe/ Gebäude sind hell, noch nicht freigeschaltete sind dunkel dargestellt.

Anhand dieses Technologiebaums können Sie auch gut erkennen, welche Berufe Ihre Wikinger nach und nach lernen müssen, um einen bestimmten höherwertigen Beruf ausüben zu können.

- **WENN SIE IM TECHNOLOGIEBAUM MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF EINEN BERUF ODER EIN GEBAUDE KLICKEN, ERSCHEINT EIN HINWEISTEXT ZU DER ENTSPRECHENDEN WARE, DEM BERUF ODER DEM GEBAUDETYP. EBENSO ERSCHEINT EIN INFORMATIONSBUTTON, MIT DEM SIE INS HILFESFENSTER GELANGEN UND WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER DIE ARBEITSSTÄTTE UND DEN BERUF ERHALTEN.**

Unter jedem Gebäude wird auch die Ware dargestellt, die in diesem Gebäude produziert werden kann. Klicken Sie auf die Ware, erhalten Sie Information darüber, ob sie verfügbar ist. Der Button neben dieser Ware führt Sie direkt ins Hilfesystem, wo Sie noch weitere Auskünfte über die Ware erhalten können.

HILFE (F1)

Die Hilfe zu CULTURES 2 – DIE TORE ASGARDS ist untergliedert in **allgemeine Hinweise**, Hinweise zu den **Häusern**, zu den **Waren** und zu **Verschiedenes**.

Die allgemeinen Hinweise verbergen eine Auflistung der Tasturbefehle. In den anderen Sparten können Sie schnell und unkompliziert nachschlagen, wofür man die Waren und Häuser braucht und wie man sie erhält. Mit den Buttons am unteren Rand des Fensters können Sie zurück zur Liste oder sich das nächste Gebäude bzw. die nächste Ware anzeigen lassen. Die Listen sind alphabetisch geordnet.

BEOBACHTUNGSFENSTER (O)

Beobachtungsfenster zeigen nur einen kleinen Bereich der Landschaft und sind hilfreich, wenn Sie bestimmte Wikinger, Gegenden oder Gebäude im Auge behalten wollen.

Sie öffnen es über dem Augenbutton im Figurenfenster oder mit „o“ für eine vorher selektierte Figur oder Gebäude.

Sie können mehrere Fenster gleichzeitig öffnen, mit dem x-Button wieder schließen und sie wie die anderen Fenster verschieben.

Ist im Beobachtungsfenster einer Ihrer Wikinger oder eines Ihrer Gebäude zu sehen, können Sie es dort mit der linken Maustaste anklicken und damit selektieren.

KLEINE ÜBERSICHTSKARTE (F10)

Die kleine Übersichtskarte in der linken unteren Ecke bietet neben der Anzeige der gesamten aufgeklärten Gebiete zusätzlicher Funktionen:

Die Position des **aktuell sichtbaren Bildausschnitts** erkennen Sie an einem gelben Rahmen auf der Übersichtskarte. Durch einfache Klick mit der linken Maustaste können Sie den Bildausschnitt zu einer bestimmten Position auf der Karte springen lassen. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus über die Übersichtskarte bewegen, folgt der gelbe Rahmen Ihrem Mauszeiger und Sie verschieben damit den gesamten Bildausschnitt.

Der zweite Button von oben, rechts neben dem Fenster, ist ein **Filterbutton**: Standardmäßig sehen Sie eine verkleinerte Darstellung der Landschaft mit allen Untergründen, Gebäuden und Details der Völker, symbolisiert durch farbige Punkte.

Betätigen Sie diesen Button mit der linken Maustaste, sehen Sie nur noch die **Militäreinheiten**, symbolisiert durch farbige Punkte des jeweiligen Volkes/Spielers.

Ein weiterer Klick stellt wieder die gesamten Bestandteile des **Volkes** dar, allerdings mit vereinfachten Untergründen, und ein weiterer schaltet die **Untergründe** komplett aus, um besser nahende Angreifer erkennen zu können.

Durch einen weiteren Mausklick kehren Sie in die Standardeinstellung zurück.

Mit den **Zoomfunktionen** darunter können Sie sich einzelne Gebiete näher betrachten (+) oder für einen besseren Überblick herauszoomen (-).

Ein weißer, blinkender Kreis zeigt das aktuell angewählte Objekt (Figur oder Gebäude). Ein weißer, pulsierender Kreis zeigt kurz den Zielpunkt an, wenn Sie eine Figur irgendwo hingeschickt haben, oder wenn ihre Wikinger Probleme haben und Sie auf sich aufmerksam machen wollen.

GROSSE ÜBERSICHTSKARTE (STRG F3)

Diese Karte öffnen Sie durch einen Linksklick auf das Weltsymbol neben der kleinen Übersichtskarte.

In der **großen Übersichtskarte** haben Sie noch eine Reihe zusätzlicher Filterfunktionen, die Sie durch das Betätigen der Buttons am linken Fensterrand an- oder ausschalten können:

Sind die Buttons aktiviert (hell), sehen Sie die entsprechende Auswahl, ist der Button deaktiviert (dunkel), wird die Auswahl auf der Übersichtskarte nicht mehr angezeigt. Folgende Filterungen können Sie vornehmen:

Leute an/aus
Soldaten an/aus
Tiere an/aus
Gebäude an/aus
Straßen an/aus
Wegweisersystem an/aus
Pallisade an/aus
Untergrund an/aus
Schafe an/aus
Rinder an/aus
Kisten an/aus

Mit den **Zoomfunktionen** darunter können Sie sich einzelne Gebiete näher betrachten (+) oder für einen besseren Überblick herauszoomen (-).

Auch hier zeigen die blinkenden und pulsierenden Kreise auf der Karte Handlungsorte, wie bei der kleinen Übersichtskarte an.

9.7. GEBÄUDEINFORMATION /GEBÄUDEFENSTER

INTELLIGENTER TOOLTIP

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Gebäude bewegen, blinken dessen Umriss sowie der Umriss aller Leute, die dort wohnen und arbeiten, hell auf.

Unter dem Mauszeiger erscheint darüber hinaus der Name des Gebäudes sowie ggf. der Inhalt seines Eingangs- ("<") und Ausgangslagers (">").

EIN GEBÄUDE SELEKTIEREN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Gebäude, um es zu selektieren und das **Gebäudefenster** zu öffnen. Hier finden Sie, wie bei dem Figurenfenster, alle wichtigen Informationen zu dem einzelnen Gebäude unterteilt in verschiedene Register für generelle Infos, Lager, Besucher und Verschiedenes.

Grundsätzlich werden alle Register geöffnet angezeigt, Sie können aber jedes Register durch Drücken des Minimierbuttons verkleinern und durch Drücken des Maximierbuttons vergrößern. Diese

Einstellungen bleiben Ihnen erhalten, d.h. wenn Sie das nächste Mal dieses Gebäudefenster öffnen, sehen Sie genau die Informationen, die Sie für wichtig halten:

GENERELLE INFORMATIONEN

In der **Miniansicht** links oben im Gebäudefenster sehen Sie das Gebäude verkleinert.

Da es unterschiedliche Typen von Gebäuden gibt, haben die zugehörigen Fenster auch jeweils eine leicht unterschiedliche Funktionalität, wobei die allgemeinen Bedienelemente für alle Gebäudefenster Gültigkeit haben.

Zu den generellen Infos gehören der **Name des Gebäudes** und darunter die **Schadensanzeige**, die den Zustand des Gebäudes beschreibt. Unter dem Namen und Zustand eines Lagers wird zusätzlich noch die Kapazität angezeigt. Der Wert gibt an, wie viele Stück pro Ware das Lager aufnehmen kann.

Weiterhin kann man hier direkt auf die folgenden Funktionen zugreifen:

Ausbau - startet den Hausabbau. Alle dafür nötigen Waren werden angezeigt.

Abreißen - macht das Gebäude dem Erdboden gleich! Auch wenn sich Leute im Gebäude aufhalten, wird bei einer solchen Abrissaktion niemand verletzt.

Zentrieren - zentriert das Gebäude im Bildausschnitt

Arbeiter - springt automatisch in das Untertanenfenster und listet alle Wikinger auf, die in dem Gebäude arbeiten könnten.

Hilfe - öffnet das Hilfenfenster mit weiteren Informationen zu den jeweiligen Haus

BAUSTELLE

Ist das Gebäude im Aus- oder Aufbau, erscheint diese Rubrik an zweiter Stelle. Sie gibt Auskunft über die Bauwaren, die für die Errichtung dieses Gebäudes notwendig sind.

Die erste Zahl hinter den einzelnen Waren gibt an, wie viele Waren für den Bau benötigt werden, die zweite gibt an, wie viele Waren sich davon schon auf der Baustelle befinden und die dritte gibt an wie viele Waren schon verbaut worden sind.

LAGER

Jede Arbeitsstätte verfügt über ein kleines Eingangslager für die Lagerung der Rohstoffe, bis sie weiterverarbeitet werden können und über ein kleines Ausgangslager für die hergestellten Waren. Diese werden mit ihren Waren in diesem Bereich angezeigt.

- *IST EIN EINGANGLAGER LEER, MUSS DER ARBEITER ODER EIN HIER TÄTIGER TRÄGER DEN FEHLENDEN ROHSTOFF ERST BESORGEN, BEVOR DIE PRODUKTION STARTEN KANN*
- *IST DAS AUSGANGLAGER VOLL, MUSS DER ARBEITER ODER EIN HIER TÄTIGER TRÄGER ERST EINIGE WAREN VON DORT IN DAS NÄCHSTE LAGERGEBÄUDE BRINGEN, BEVOR WEITER PRODUZIERT WERDEN KANN.*

Damit Sie den Ausgang der Waren besser kontrollieren können, ist es möglich, in jeder Arbeitsstätte mit Ausgangslager und jedem Lager eine minimale **Warenmenge** festzulegen.

LEUTE

Sollten Leute in dem Haus leben oder arbeiten oder auch nur zu Besuch sein, sehen Sie diese in dieser Rubrik.

- *SIE KÖNNEN EINE DIESER FIGUREN DIREKT ANWÄLLEN: INDEM SIE MIT DER LINKEN MAUSTASTE DARAUFKLICKEN, ÖFFNET SICH DAS FIGURENFENSTER. MIT DER RECHTEN MAUSTASTE ÖFFNET SICH DAS AKTIONSMENÜ UND DAS FIGURENFENSTER.*

Im Wohnhaus sind die Wikinger nach Wohnungen sortiert. Zuerst alle, die zu Wohnung eins gehören, dann ggf. Wohnung zwei etc. Zuerst immer der Mann, dann die Frau und - falls vorhanden - am Ende der Spross der Familie. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Figuren, und als Tooltip sehen Sie, wer zu welcher Wohnung gehört und wer verheiratet ist (zu erkennen an den beiden Ringen).

VERSCHIEDENES

Gibt kurze Auskunft über die jeweiligen Bewohner und Arbeiter bei ihrer derzeitigen Tätigkeit.

AUSSTATTUNG (BEI WOHNGBÄUDEN)

Bei den Wohnhäusern ist diese Ausstattungsrubrik an zweiter Stelle. Sie erkennen hier, womit das Haus momentan ausgestattet ist (Geschirr, Möbel und Öl) und wie sehr diese Bonusgegenstände bereits abgenutzt sind. Außerdem erkennen Sie darin die Anzahl der dort lebenden und möglichen Familien.

LAGER IN REGISTERFORM (ZUSÄTZLICH: LAGERGEBAUDE, SCHIFF)

Dieses nach Waren sortiertes Lagerregister ist nur im Hauptquartier, in Lagerhäusern und in Schiffen vorhanden. Bewegen Sie ihre Maus über die einzelnen Symbole der Register, erscheint ihre Bezeichnung im Tooltip. Mit einem Linksklick auf das entsprechend Ikon öffnen sich die einzelnen Register. Sie gliedern sich folgendermaßen:

Größter Bestand: Eine Liste und die Anzahl der Waren, die oft in diesem Lager vorhanden sind.

Nahrung: Eine Liste und die Anzahl aller Nahrungswaren, die in diesem Lager vorhanden sind.

Bauwaren: Eine Liste und die Anzahl aller Bauwaren, die in diesem Lager vorhanden sind.

Ressourcen: Eine Liste und die Anzahl aller Rohstoffe, die in diesem Lager vorhanden sind.

Waffen: Eine Liste und die Anzahl aller Waffen und Rüstungen, die in diesem Lager vorhanden sind.

Bonusgegenstand: Eine Liste und die Anzahl aller Bonusgegenstände, die in diesem Lager vorhanden sind.

Wählen sie eine Ware aus sehen sie unter der Warenliste, wie oft nach ihr verlangt wurde. Danebenkönnen sie für jede Ware einen Mindestbestand einstellen. Dafür dienen die beiden Felder mit den "-" und "+"-Buttons.

BESONDRE GEBÄUDE

Tempel: Der Tempel dient der religiösen Motivation. Er ist das einzige Gebäude, welches die Magie des heiligen Feuers an die Umgebung abstrahlt und sollte folglich in der Nähe von Berufsstätten gebaut werden, die auf dies Motivation angewiesen sind, also in die Nähe von Waffenbauer und Schmied.

Außerdem erholen sich verwundete Wikinger in der Nähe eines Tempels schneller.

Einen Arbeiter benötigt der Tempel nicht.

Schule: Um einen Wikinger in die Schule zu schicken, müssen Sie ihm die Schule als **Lehrhaus** zuweisen und aus einer Liste jenen Beruf wählen, der erlernt werden soll.

Selektieren Sie den Wikinger, den Sie ausbilden wollen, mit der linken Maustaste. Rechts erscheinen dann die Berufe. Klicken Sie nun in der Berufsliste jenen Beruf an, den der Wikinger erlernen soll. Unter ihm erscheint dann ein Fortschrittsbalken. Ist dieser zu 100% gefüllt, ist die Ausbildung abgeschlossen und der Wikinger meldet sich bei Ihnen.

WEGWEISER

Mit einem linken Maustastenkllick selektieren Sie einen Wegweiser. Sein Fenster erscheint in der rechten unteren Ecke des Bildschirmes mit folgenden Inhalten:

Zentrieren - Zeigt den selektierten Wegweiser zentriert auf dem Bildschirm.

Abreißen- Wenn Sie diesen Button betätigen, reißen Sie den Wegweiser ab.

Waren im Umkreis in dem Wegweiserfenster finden Sie eine Darstellung aller Waren, die ein Wikinger im Umkreis dieses Wegweisers finden kann. Wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen, sehen Sie im Tooltip die Anzahl der jeweiligen im Umkreis verfügbaren Rohstoffe.

Miteinander verbundene Wegweiser geben dem Wikinger die nötige Orientierungshilfe, ohne die sie oftmals Waren nicht finden können. Maximal sieben Verbindungen an einem Wegweiser sind möglich. Die Verbindungen werden automatisch gesetzt, wenn sich zwei Wegweiser in geringer Entfernung befinden.

9.8. DIE FAHRZEUGE DER WIKINGER

Ihren Wikingern stehen nun in *Cultures 2* auch bestimmte Fahrzeuge für den Transport von Waren zur Verfügung. Es gibt Handkarren, Ochsenkarren und Schiffe. Ihre Wikinger sind in der Seefahrt außerordentlich gut, denn jeder Wikinger kann ein Schiff steuern...

SCHIFFE

Die Produktionsstätte für Schiffe ist die Schreinerei 4. Diese muss allerdings in Strandnähe gebaut sein, damit der Schreiner das Schiff direkt am Wasser bauen kann.

Um ein Schiff zu **beladen**, muss ihm immer ein **Träger** zugewiesen sein. Die Schiffagerverwaltung funktioniert wie eine normale Lagerverwaltung über die einzelnen, in Warengruppen untergliederten Register (siehe oben; Lager).

Steuern kann ein Schiff, wie schon erwähnt, jeder erwachsene Wikinger, dem Sie das Schiff als Fahrzeug zugewiesen haben. Dies geschieht über den Aktionsbutton „**Fahrzeug zuweisen**“. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren) hell auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Schiff, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Hinweis:

Sie können ein Schiff einem Wikinger auch über die Tooltip-Option direkt mit rechtem Mausklick als Fahrzeug zuweisen.

Sie steuern das Schiff wie einen Ihrer Wikinger über den „Senden nach“ Befehl.

Wollen Sie irgendwo mit dem Schiff anlegen, müssen Sie das Schiff zuerst andocken. Wählen Sie dazu das Schiff aus und drücken Sie die LEERTASTE, mit denen die aktuellen Aktionen des Schiffes angezeigt werden. Wählen Sie den Punkt „Andocken“ aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der aufleuchtenden Stellen am Ufer.

➤ **NUR IM ANGEDOCKTEN ZUSTAND KÖNNEN IHRE WIKINGER AN UND VON BORD GEHEN UND EBENFALLS NUR IN DIESEM ZUSTAND KANN IHR SCHIFF BE- UND ENTLADEN WERDEN!!!**

Ein Schiff hat zwar ein eigenes Lager, ähnlich dem Haupthaus und den Lagerhäusern, allerdings ist ein Schiff ein Transportmittel und kein Haus. Ein Handel direkt vom Schiff herunter ist also nicht möglich, sondern Sie brauchen dazu eine feste Handelsstation. Diese **Handelsstation** ist nichts anderes als ein Lagerhaus.

Wollen Sie also über Seewege hinweg Handel treiben, müssen Sie an der Küste Ihres Handelspartners ein eigenes Lager bauen, in das Ihre Leute die mit dem Schiff angelieferten Waren erst einlaufen. Zwischen diesem Lager und einem Lager Ihres Handelspartners können Sie dann wie gewohnt Handel treiben.

HANDKARREN

Handkarren sind von großem Vorteil für die Träger und Händler, denn mit ihnen können bis zu 10 Waren gleichzeitig transportiert. Damit arbeitet ein Händler wesentlich effektiver. Um den Handkarren zu benutzen, muss ein Träger bzw. Händler dem Fahrzeug zugewiesen werden, erst dann ist es steuerbar.

Dies geschieht über den Aktionsbutton „**Fahrzeug zuweisen**“. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren) hell auf. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Handkarren, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Hinweis:

Sie können einen Handkarren einem Wikinger auch über die Tooltip-Option direkt mit rechtem Mausklick als Fahrzeug zuweisen.

OCHSENKARREN

Ochsenkarren sind für die Träger und Händler noch effektiver als Handkarren, denn mit einem Ochsenkarren können bis zu 20 Waren gleichzeitig transportiert werden.

Um einen Ochsenkarren zu benutzen, muss ein Träger bzw. Händler dem Fahrzeug zugewiesen werden, erst dann ist es steuerbar. Dies geschieht über den Aktionsbutton „**Fahrzeug zuweisen**“. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren) hell auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Ochsenkarren, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Hinweis:

Sie können einen Ochsenkarren einem Wikinger auch über die Tooltip-Option direkt mit rechtem Mausklick als Fahrzeug zuweisen.

9.9. DAS MILITÄR

Ihr Wikingervölkchen ist aus Prinzip äußerst friedliebend. Doch wenn feindliche Stämme ihnen das Leben schwer machen, wissen sie sich wohl zu wehren....

Grundsätzlich sind alle Ihre Wikinger verteidigungsfähig. Selbst die Frauen können sich gegen nahende Gegner mit Fausthieben zur Wehr setzen. Wenn Sie allerdings in Kriegshandlungen verwickelt oder von einer Übermacht angegriffen werden, brauchen Sie eine schlagkräftige Truppe tapferer Helden.

DIE KASERNE

Wenn sich Ihre Wikinger effektiv verteidigen müssen oder Sie einen Angriff planen, dann brauchen Sie Soldaten. Soldaten müssen in einer Kaserne rekrutiert und ausgebildet werden.

Die Kaserne muss wie jedes Gebäude von Ihren Bauarbeitern gebaut werden.

SOLDATEN

Soldaten sind die effektive Streit- und Verteidigungsmacht Ihrer Wikinger.

Sie unterscheiden sich von der Zivilbevölkerung vor allem durch ihre Kampf- und durch ihre Verteidigungsfähigkeit.

Anders als bei Cultures 1 definieren sich die Soldaten über die **Ausrüstung** und ihre Erfahrung. Es gibt trotzdem grundsätzlich drei Arten von Soldaten, die sich in der Effizienz ihrer Waffen unterscheiden.

Speerträger

Speerträger kämpfen mit einem mächtigen Holz- oder Eisenspeer.

Speerträger sind eine reine Nahkampfeinheit und am erfolgreichsten, wenn mehrere gemeinsam ein Ziel bekämpfen. Ihre Reichweite ist größer als die eines Schwertkämpfers.

Bogenschützen

Bogenschützen kämpfen mit Pfeil und Bogen. Sie können mit **Kurzbogen** oder **Langbogen** ausgestattet sein. Ihr Vorteil liegt in der großen Reichweite ihrer Pfeile. Deshalb sind sie effektiv, wenn sie aus sicherer Entfernung ihr Ziel bekämpfen können. Einem Nahkampf sollten sie aber besser aus dem Weg gehen.

Schwertkämpfer

Schwertkämpfer kämpfen mit einem mächtigen **Kurz** oder **Langschwert**. Sie sind eine gefährliche und ausdauernde Nahkampfeinheit, die auch gegen feindliche Gebäude einiges ausrichten kann.

Rüstungen

Ihre Soldaten können zu ihrem Schutz mit Rüstungen ausgestattet sein. Davon gibt es in Cultures 2: Wollrüstungen, Lederrüstungen, Kettenpanzer und Plattenpanzer. Nicht jede Rüstung ist gegen jede Waffe sinnvoll. Ein Langschwert kann einem Plattenpanzer zum Beispiel kaum etwas anhaben, ist aber sehr effektiv gegen Wollrüstungen. Eine Übersicht, welche Waffe gegen was sinnvoll ist, finden Sie im Anhang des Buches.

Katapulte

In Cultures 2 stehen Ihnen neben vielen anderen Neuerungen auch **Katapulte** zur Verfügung, welche besonders effektiv im Angriff auf Gebäude einzusetzen sind. Sie werden in der Waffenbüttle 2 hergestellt. Ein Soldat oder Held muss dem Fahrzeug zugewiesen sein, erst dann ist es steuerbar.

Sie weisen einem Wikinger mit den Aktionsbutton **Fahrzeug zuweisen** ein Katapult zu. Wenn Sie den Button betätigten haben, leuchten die möglichen Katapulte hell auf. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Katapult, um dem Wikinger Ihre Wahl mitzuteilen.

Rekrutieren

Jedem Wikinger, außer Trägern und Helden, können Sie eine Kaserne als **Lehrhaus zuweisen** und sie damit dort ausbilden lassen. Ist ein Wikinger in der Kaserne angekommen, wird er automatisch zum Soldat ausgebildet.

Er verlässt als ausgebildeter Soldat die Kaserne, allerdings ohne Waffen und Rüstung. Diese müssen Sie ihm zuerst zuweisen (über das Aktionsmenü: wechsle Ausrüstung, oder über sein Ausrüstungsregister)

Schicken Sie Soldaten erneut in die Kaserne, werden diese trainiert.

Jeder Soldat kann beliebig oft **trainiert** werden. Für jedes Training in der Kaserne müssen Sie eine Münze aus der Kaserne bezahlen und der Soldat erhält fünf Erfahrungspunkte hinzu. Je zahlreicher die Erfahrungspunkte, desto stärker und gefährlicher der Soldat.

Günstig ist es, rechtzeitig alle nötigen **Ausrüstungsgegenstände** (Waffen, Rüstungen, Tränke und Gold) in dem großen Kasernenlager unterzubringen, damit Sie im Ernstfall Ihre Wikinger schnell ausbilden und bewaffnen können. Dafür sollten Sie der Kaserne mindestens einen Träger zuweisen, der die Sachen besorgt.

Hinweis:

Wenn Sie einen Träger, Kundschafter oder Händler rekrutieren wollen, müssen Sie ihm zuerst einen anderen Beruf geben (zum Beispiel Zivilist), bevor Sie ihn in die Kaserne schicken. Sonst denkt er, dass er dort arbeiten und nicht lernen soll.

Ein einmal ausgebildeter Soldat kann, auch wenn er zwischenzeitlich wieder einen zivilen Beruf ausübt, jederzeit problemlos wieder in seinen Soldatenberuf („Wechsle Beruf“) zurückkehren. Allerdings müssen Sie ihm dann eine neue Ausrüstung zuweisen, da er diese bei seiner Re-Zivilisierung abgelegt hat.

- WIRD EIN SOLDAT WIEDER ZIVILIST ODER ÜBT EINEN ANDEREN BERUF AUS, LEGT ER SEINE AUSRÜSTUNG IN DER KASERNE, IN VERTEIDIGUNGSTÜRMEN, IN EINEM LAGER ODER IN DER LANDSCHAFT AB, DAMIT SIE WIEDER VERWENDET WERDEN KANN.

Sie können jeden Soldaten mit Tränken, Met und Amulette **ausrüsten**. Mit Nahrungstränken und dem Met kann er unterwegs seinen Hunger mehrfach stillen und muss nicht so oft auf Nahrungs suche gehen.

Manche Amulette schrauben die Bedürfnisse völlig zurück oder verleihen ihm andere wertvolle Eigenschaften. Z.B. muss ein Soldat mit einem Wachbleibamulett gar nicht mehr schlafen.

MEHRERE SOLDATEN SELEKTIEREN

Sie können mehrere Soldaten (oder auch andere Figuren) gleichzeitig selektieren, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte klicken, die linke Maustaste gedrückt halten und dann mit dem Mauszeiger einen Rahmen um die auszuwählenden Figuren ziehen.

Über einen **Doppelklick** auf einen Soldaten mit der linken Maustaste selektieren Sie alle Soldaten des gleichen Typs. Mit einem Doppelklick auf einen Speerträger selektieren Sie also beispielsweise alle Ihre Speerträger in einem gewissen Umkreis.

Auch können Sie über den **Selektionsbutton** in der rechten unteren Ecke im Untertanenfenster alle angezeigten Soldaten auswählen.

Sie können die Gruppe auch zusammenstellen, indem Sie die **SHIFT-Taste** gedrückt halten, die gewünschten Wikinger (auf der Karte oder aus jedem beliebigen Fenster) mit der linken Maustaste einzeln anklicken und somit der Gruppe hinzufügen.

Mit dem Drücken der **STRG-Taste** können Sie einzelne Wikinger wieder aus ihrer Auswahl entfernen.

SOLDATENGRUPPEN BILDEN

Haben Sie mehrere Soldaten selektiert, können Sie diese durch Gedrückthalten der Taste STRG und gleichzeitigem Drücken einer Zahl von 0 bis 9 zur Gruppe mit der Nummer 0 bis 9 zusammenschließen.

Zur Wiederauswahl dieser Gruppe drücken Sie dann einfach die entsprechende Zahlentaste erneut. Eine im Kampf äußerst hilfreiche Funktion!

- BEI EINEM EINZELNEN SOLDATEN ÖFFNEN SIE DAS AKTIONSMENÜ WIE GEWOHNT. HABEN SIE JEDOCH MEHRERE SOLDATEN SELEKTIERT, DRÜCKEN SIE DAZU DIE LEERTASTE. DAS NUN NEBEN DEM MAUSZEIGER ERSCHENENDE AKTIONSMENÜ GILT FÜR ALLE SELEKTIERTEN SOLDATEN.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Feind oder ein feindliches Gebäude, werden die selektierten Soldaten den Feind bzw. das Gebäude angreifen. Beachten Sie: um jemanden als Feind zu erkennen, müssen Sie Ihren Diplomatiestatus ihm gegenüber zuerst auf feindlich stellen. Sonst werden Ihre Soldaten ihn auch nicht angreifen.

SOLDATENMODI



Soldatenmodus Angriff: Angreifen können Ihre Soldaten nur jemanden, dem Sie selbst feindlich gesint sind (siehe oben; Diplomatie).

Kommt ein Feind in die Nähe Ihrer Soldaten, werden sie ihn ggf. solange verfolgen und bekämpfen, bis er entweder außer Reichweite oder der Kampf entschieden ist.



Soldatenmodus Verteidigung: Soldaten greifen Feinde, die in ihre Nähe kommen, automatisch an. Auch verteidigen sie sich selbstständig, sobald sie angegriffen werden. Und wenn Kampfhandlungen in der Nähe stattfinden, laufen sie hin, um ihre Kameraden tatkräftig zu unterstützen.



Soldatenmodus Ignorant: Mit dieser Funktion halten die Soldaten ihre Stellung, komme was da wolle! Ob sie nun Hunger bekommen oder Freunde attackiert werden, sie weichen keinen Schritt zur Seite.

Erlaube Regeneration: Diese Funktion erlaubt es den Soldaten seine Bedürfnisse (wie Hunger und Schlaf) zu befriedigen.

Verbiete Regeneration: Mit dieser Funktion wird ein Soldat weder essen noch schlafen.

Hinweis:

Mit dem Aktionsbutton: **Arbeitsplatz zuweisen** können Sie Soldaten in eine Kaserne schicken oder Bogenschützen in einem verteidigungsfähigen Gebäude (Verteidigungsturm oder Hauptlager) postieren. Sie werden dann dieses Gebäude im Falle eines Angriffs verteidigen. Anstatt den Button zu benutzen, können Sie auch direkt mit Klick der rechten Maustaste auf das entsprechende Gebäude einen selektierten Soldaten in ein Gebäude schicken.

SÖLDNER

Im Lauf des Spiels können Sie auch manchmal Unterstützung von anderen Völkern anfordern, die Ihnen freundlich gesint sind. Gegen die Zahlung eines Tributes oder zur Unterstützung können Sie oftmals eine bestimmte Anzahl tapferer Kämpfer anheuern. Die Steuerung der Söldner ist mit der Steuerung Ihrer eigenen Soldaten absolut identisch.

Öffnen Sie das Diplomatenfenster, indem Sie den Button am linken Bildschirmrand oder die F5-Taste drücken. Auf der Übersichtskarte sehen Sie alle von Ihnen bereits entdeckten Völker. An der Stelle, an der auch Tributforderungen angezeigt werden, erscheinen nun ggf. die Warenwünsche für das Anheuern von Söldnern.

Haben Sie die geforderten Waren in Ihren Lagergebäuden, können Sie den entsprechenden Button mit der linken Maustaste drücken. Und schon ist Ihre Armee um einige tapfere Krieger gewachsen!

9.10. BEFESTIGUNGSANLAGEN

Um Ihr Dorf zu schützen, können Sie mächtige Verteidigungstürme, Pallisade und Tore von den Bauerbeitern errichten lassen.

VERTEIDIGUNGSTÜRME

Hierbei handelt es sich um ein reines Verteidigungsgebäude. Ein Verteidigungsturm kann mit mehreren Soldaten besetzt werden, die das Umfeld gegen Angreifer sichern. Je mehr Soldaten einen Turm besetzen, desto besser die Verteidigungskraft.

Ein kleiner Verteidigungsturm kann mit maximal 3 Lang- und 3 Kurzbogenschützen, ein großer Verteidigungsturm mit maximal 4 Lang- und 4 Kurzbogenschützen besetzt werden.

PALLISADE

Die mannhohen Zäune sind nicht nur gut gegen Angreifer, auch sind sie ein wirksamer Schutz gegen wilde Tiere.

TORE

Tore ermöglichen Ihren Wikinger das problemlose Verlassen eines mit Pallisaden befestigten Dorfes. Sie können nur an den Stellen gesetzt werden, wo vorher ein Palisadenwall errichtet wurde und wo dieser einigermaßen geradlinig verläuft.

10. Jeder spielt Cultures anders...

Es gibt keine Universalanleitung, wie man Cultures2 unbedingt spielen muss, denn letzten Endes ist es ja Ihr Volk, dem sie friedlich oder kämpferisch zum Sieg oder zur Niederlage verhelfen. Die Vielfalt der Spielmöglichkeiten führt oftmals zu verblüffenden Ergebnissen. Eine große Anzahl an Entscheidungen liegt dabei allein in Ihren Händen...

Hier soll aber nun zusammenfassend beschrieben werden, wie Sie Ihre Wikinger im einzelnen glücklich machen können, was den Grundstein für erfolgreiche Missionen bildet. Den Glücklichen nennen wir der Einfachheit halber im Folgenden Sven...

Svens Arbeitsplatz liegt in der Nähe eines Lagerhauses. Von dort holt Ralf, von Beruf Träger, die Rohstoffe, die Sven braucht, um seine Waren herzustellen und Ralf bringt auch die von Sven hergestellten Waren mit seinem nagelneuen Handkarren ins Lager.

Sven ist schon längst Meister seines Fachs und ist zufrieden mit seiner Arbeit. Er hat bereits sehr viel Erfahrung gesammelt und ist so produktiv, dass er sogar in der Arbeitsstätte nebenan aushelfen könnte.

Zu seiner Ausrüstung gehört immer ein gutes Werkzeug. Werkzeuge gibt es im Lager, sodass Sven immer bestens versorgt ist. Auch gibt es dort bequeme Schuhe, die Svens Füße warm halten und mit denen er schneller laufen kann. Zusätzlich hat er verschiedene Tränke und Amulette in seiner Ausrüstung.

Svens Wohnung ist nur einen Steinwurf weit von seiner Arbeitsstätte entfernt. Dort lebt er mit seiner kleinen Tochter und seiner Frau, die sich fürsorglich um den Haushalt kümmert. Im Haus gibt es Möbel und Geschirr, und auch zu Essen ist stets genug vorhanden. Svens Nachbar ist übrigens Ralf, der Träger. Auch er hat eine Wohnung, sogar im selben Haus wie Sven.

Vor dem Haus hat Svens Frau in den silbernen Metallschalen das Heilige Feuer entzündet. Zwischen Svens Wohnung, seiner Arbeitsstätte und dem Lagerhaus wurden vor kurzem breite Straßen mit Wegweisern angelegt. Somit kommt Sven in kürzester Zeit wohin er will und verläuft sich nie...

11. Tips & Tricks

In diesem Kapitel finden Sie einige nützliche Tipps und Tricks zu Cultures 2. Wenn Sie im Spiel mal nicht weiterwissen, finden Sie hier vielleicht einen Hinweis, was Sie besser machen könnten.

Aufklärung

Klären Sie gleich zu Beginn des Spiels mit einem Kundschafter oder Ihren Helden und Soldaten, sofern Sie welche besitzen, die nähere Umgebung auf. Dann wissen Sie, welche Landschaft und welche Rohstoffe Sie vorfinden und können so den Aufbau des Dorfes besser planen.

Wegweiser

Errichten Sie früh mit Wegweisern ein Wegenetz zu wichtigen Punkten, wie zum Beispiel Gegenden mit vielen Rohstoffen, Lagerhäusern etc. Damit erleichtern Sie Ihren Wikingern die Suche und Orientierung.

Nahrungsversorgung

Starten Sie Ihre Nahrungsversorgung zu Beginn einer Mission mit einem Jäger und/oder einem Fischer. Diese werden normalerweise genug Nahrung produzieren, bis die reproduzierbare Nahrungsproduktion mit Farmer, Müller und Bäcker steht.

Bonusgegenstände

Sorgen Sie früh dafür, dass Ihre Wikinger zumindest mit Holzwerkzeugen arbeiten können und die Frauen Geschirr haben. Mit den Werkzeugen steigern Sie die Produktivität der Arbeiter, während das Geschirr in den Häusern, wo eine Frau wohnt, indirekt die Nahrung verdoppelt.

Wohnhäuser und Frauen

Bauen Sie Mehrfamilienhäuser und sorgen Sie dafür, dass dort immer mindestens eine Frau lebt. Diese versorgt dann alle Bewohner des Hauses. Egal, ob verheiratet oder nicht. Außerdem sparen Mehrfamilienhäuser im Verhältnis zu den Bewohnern Platz und der Verbrauch von Bonusgegenständen ist geringer.

Kurze Wege

Achten Sie stets darauf, dass die Wikinger nur kurze Wege zurücklegen müssen. Besonders zu beachten sind die Wege zwischen Wohnung, Arbeitsstätte und Lagergebäude.

Träger

Brauchen Sie eine Ware dringend und kommt der Produzent der Ware nicht nach, geben Sie ihm Hilfe an die Hand, indem Sie zusätzlich einen oder mehrere Träger in seiner Arbeitsstätte arbeiten lassen. Bei Arbeitsstätten, in denen keine Träger arbeiten können, kann stattdessen ein Wikinger mit demselben Beruf aushelfen.

Lager

Wenn das Dorf etwas größer geworden ist, empfiehlt es sich, weitere Lagergebäude zu errichten und diese mit Händlern zu verbinden. Dadurch verkürzen Sie die Wege für Produzenten, die Waren benötigen oder ihr eigenes Ausgangslager in der Arbeitsstätte leerstellen wollen.

Straßen

Bauen Sie Straßen auf viel begangenen Wegen. Vor allem zwischen Lagergebäuden und Produzenten, die sich gegenseitig beliefern. Das lohnt sich oft, da Ihre Wikinger auf Straßen deutlich schneller vorankommen.

Ein Arbeiter für mehrere Waren

In Cultures 2 kann ein Arbeiter oft mehrere Waren gleichzeitig produzieren. So kann ein Abbauer beispielsweise Holz, Steine und Lehm gleichzeitig abbauen und nebenbei auch noch Pilze sammeln.

Nutzen Sie diese Fähigkeiten aus, indem Sie ihn auch alle für Sie wichtigen Dinge gleichzeitig produzieren lassen (durch Einstellung der Produktion im Figurenfenster). Dadurch brauchen Sie weniger Leute und können sich auf den Ausbau Ihres Dorfes konzentrieren.

Reparieren

Werden Sie angegriffen und ist eines Ihrer Gebäude beschädigt, weisen Sie dieses einem oder mehreren Bauarbeitern als Arbeitsplatz zu. Diese werden dann versuchen, es rechtzeitig zu reparieren.

Tempel

Zu Beginn einer Mission ist oft der einzige Ort, an dem die Wikinger beten können, das Hauptlager. Da aber Arbeiter in höherrangigen Berufe von Zeit zu Zeit beten müssen, empfiehlt sich später der Bau eines Tempels. Er ist das einzige Gebäude, welches die Magie des heiligen Feuers an die Umgebung abstrahlt und sollte folglich in der Nähe von Berufsstätten gebaut werden, die auf diese Motivation angewiesen sind, also in die Nähe von Waffenbauer und Schmied.

Verteidigen

Sind Feinde in der Nähe, sollten Sie in Richtung des Feindes ein oder mehrere Verteidigungstürme errichten und diese mit Bogenschützen besetzen.

Eine weitere Taktik ist es, den Verteidigungsmodus der Hauptquartiere und Verteidigungstürme zu aktivieren. Dann strömen Ihre Wikinger in diese Gebäude und verteidigen mit Pfeilen gegen Angreifer.

Soldaten ausrüsten

Achten Sie vor allem bei Ihren Soldaten auf die richtige Ausrüstung und statthen Sie diese zusätzlich zu ihren Waffen mit Tränken und Amuletten aus, die ihre Bedürfnisse senken oder ihre Kampffesstärke erhöhen.

Angriffstaktiken

Nutzen Sie die Waffeneffizienzübersicht im Anhang, um sich Ihre Angriffstaktiken zurecht zu legen. Greifen Sie im Kampf auf weiter Ebene zuerst mit einem Trupp von Bogenschützen an, um dem Gegner früh Schaden zuzufügen. Schicken Sie erst dann Ihre Speerträger oder Schwertkämpfer ins Gefecht.

Gegen Gebäude richten Katapulte einen großen Schaden an.

12. Anhang (Nützliches)

12.1. TASTATURBELEGUNG

ALLGEMEIN



Pause



Spielgeschwindigkeit beschleunigen



Rein- und rauszoomen



Bauauftrag für Haus geben



Bauauftrag für Straße geben



Bauauftrag für Palisade geben



Bauauftrag für ein Tor in der Palisade



Zum Hauptquartier springen



Fenster schließen, Deselektion



Hilfe



Optionsmenü (Spieleinstellungen)



Spielstand laden



Spielstand speichern



Diplomatenfenster



Statistiken



Figurenliste



Technologiebaum



Schnellspeichern



Übersichtskarte ein/ ausblenden



Spiel beenden. Zurück zu Windows



Aktionsbuttons anzeigen



Sie sehen die Tooltips aller Figuren und Häuser gleichzeitig



Scrollen des Bildausschnitts



Scrollen des Bildausschnitts



Beobachtungsfenster



= Subtraktion der ausgewählten Objekte



= Addition der ausgewählten Objekte



der Kundschafter, der am nächsten steht, wird selektiert



der Zivilist, der am nächsten steht, wird selektiert

IST EINE FIGUR SELEKTIERT



Beruf wechseln



Wohnhaus zuweisen



Arbeitshaus zuweisen

IST EIN FREILUFTARBEITER SELEKTIERT



Zentrum des Arbeitsbereichs setzen

SIND EIN ODER MEHRERE FIGUREN, FAHRZEUGE, HÄUSER SELEKTIERT



alle momentan selektierten Figuren, Fahrzeuge, Häuser werden als Gruppe mit der entsprechenden Nummer definiert



alle momentan selektierten Figuren, Fahrzeuge, Häuser werden der Gruppe mit der entsprechenden Nummer hinzugefügt



0-9 die Gruppe mit der entsprechenden Nummer wird selektiert.

IM MEHRSPIELERSPIEL



Chat starten

12.2. HAUS- UND BAUKOSTENÜBERSICHT

ALCHEMISTENHÜTTE 1

Baukosten:
1 Bruchstein, 1 Steinblock, 1 Backstein
Ausbaukosten:
1 Ziegel, 1 Bruchstein, 1 Marmor
Benötigte Waren:
Pilze
Produzierte Waren:
Öl (für heiliges Feuer)
Lagerkapazität:
10 Pilze, 15 Öl
Arbeiter:
1 Druide
1 Träger
1 Abbauer



In der kleinen Alchemistenhütte braut ein Druide aus Pilzen besonderes Öl, welches Brennmittel für das heilige Feuer ist, das vor dem Hauptquartier und vor den Wohnhäusern der Wikinger entzündet werden kann. Ein Abbauer sollte die Umgebung nach wildwachsenden Pilzen absuchen und dem Druiden bringen, damit dieser arbeiten kann.

Das Gebäude sollte in der Nähe von wildwachsenden Pilzen errichtet werden.

ALCHEMISTENHÜTTE 2

2 Bruchstein, 1 Steinblock, 1 Backstein, 1 Ziegel, 1 Marmor
Pilze, Öl, später dann Wasser, Kräuter und Gold
Versorgungs- und Kampfränke
je 10 Pilze, Wasser, Gold, Kräuter
25 Öl
25 Tränke je Sorte
2 Druiden
1 Träger
2 Abbauer



Die große Alchemistenhütte ist nötig, um die Wikinger mit Versorgungs-, Heil-, und Kampftränken auszustatten. Für die Herstellung dieser werden nicht nur Pilze und Öl gebraucht, sondern auch Wasser, Kräuter und Gold.

BÄCKEREI 1

Baukosten:	2 Holz, 2 Weizen, 1 Bruchstein, 1 Steinblock
Ausbaukosten:	3 Backstein, 1 Ziegel, 1 Marmor
Benötigte Waren:	Mehl, Wasser
Produzierte Waren:	Nahrung (Brot)
Lagerkapazität:	15 Nahrung (Brot)
Arbeiter:	2 Bäcker
	1 Träger



In der Bäckerei wird leckeres Brot gebacken. Dazu verwendet der Bäcker Mehl vom Müller und Wasser, welches aus einem Brunnen herangeholt wird.

BÄCKEREI 2

Baukosten:	2 Holz, 2 Weizen, 1 Bruchstein, 1 Steinblock, 3 Backsteine, 1 Ziegel, 1 Marmor
Benötigte Waren:	Mehl, Wasser
Produzierte Waren:	Nahrung (Kuchen)
Lagerkapazität:	20 Nahrung (Kuchen)
Arbeiter:	2 Bäcker
	1 Träger



In der Bäckerei 2 wird leckerer Kuchen gebacken, der nicht nur satt macht, sondern auch noch gut für das Unterhaltungsbedürfnis der Wikinger ist. Süßes macht eben Laune.

Diese Bäckerei kann gebaut werden, wenn die Wikinger über die nötigen Technologien und Rohstoffe verfügen. Um Kosten und Bauplatz zu sparen, kann die Bäckerei 1 zur Bäckerei 2 ausgebaut werden.

BIENENSTOCK

Baukosten:	1 Holz, 1 Bruchstein, 1 Backstein
Benötigte Waren:	-
Produzierte Waren:	Honig
Arbeiter:	1 Träger



Im Bienenstock liefern fleißige Bienen Honig. Ein Träger kann den Honig zur Bäckerei oder in die Brauerei bringen, damit diese dann Kuchen und Met herstellen.

BRUNNEN

Baukosten:	1 Weizen, 1 Holz, 1 Bruchstein
Benötigte Waren:	-
Produzierte Waren:	Wasser
Arbeiter:	1 Träger



Der Brunnen produziert eigenständig Wasser. Ein dort zugewiesener Träger bringt es dann an die benötigte Arbeitsstelle, wie die Bäckerei, die Brauerei oder die Alchemistenhütte.

BRAUEREI

Baukosten:	3 Holz, 2 Bruchsteine, 1 Backstein, 2 Steinblöcke
Benötigte Waren:	Wasser, Honig
Produzierte Waren:	Met
Lagerkapazität:	10 Wasser
	10 Honig
	20 Met
Arbeiter:	max. 2 Braumeister
	1 Träger
Besonderheiten:	Dieses Gebäude braucht einen sehr großen Bauplatz



In der Brauerei wird würziger Met vom Braumeister angesetzt. Dazu benötigt er Honig und Wasser.

FARM

Baukosten:	2 Holz, 1 Lehm
Benötigte Waren:	-
Produzierte Waren:	Getreide
Lagerkapazität:	25 Weizen
Arbeiter:	max. 4 Farmer
	1 Träger



In der Nähe der Farm können ein oder mehrere Farmer auf fruchtbarem, grünem Boden Weizen anpflanzen. Man braucht das Getreide in der Mühle für die Herstellung von Mehl und als Bauware für die Dächer einiger Gebäude. Der Bauuntergrund für dieses Gebäude kann durchaus karg sein, aber die Felder der Farmer daneben verlangen nach saftigen, grünen Boden.

HAUPTQUARTIER 1

Baukosten:	-
Lagerkapazität:	50 Waren
Arbeiter:	max. 3 Träger
	max. 3 Abbauer
	max. 3 Fischer
	max. 3 Jäger
Besonderheiten:	Hauptquartiere sind besondere Häuser und können nicht gebaut, sondern nur gesetzt werden. Ein Hauptquartier kann gegen Angreifer verteidigt werden.



Ein Hauptquartier ist die Basis eines jeden Dorfes und dient der Lagerung von Waren sowie der religiösen Motivation. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikingern hier im Hauptlager abgeholt.

Pro Ware können Mindestvorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Hauptlager Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten Lagerbestand aufzufüllen.

Im Hauptquartier kann der Verteidigungsmodus aktiviert werden, damit die Wikinger es gegen Angreifer vereidigen.

Baukosten:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Besonderheiten:

Baukosten:
Benötigte Waren:

Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

In einer Kaserne können männliche Wikinger zu Soldaten verschiedener Kategorien rekrutiert werden. Dazu müssen sie nach Ihrer Ausbildung mit allen dafür nötigen Waffen und Rüstungen ausgerüstet werden.

Um die Ausrüstungsgegenstände in die Kaserne zu bekommen, muss dort mindestens ein Träger arbeiten.

Baukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Besonderheiten:

Ein Kräutersammler sucht die Umgebung der Kräutersammlerhütte nach wildwachsenden Pflanzen ab und wenn er keine findet, baut er besondere Kräuterpflanzen selbst an. Diese dienen als Grundlage für die Herstellung von Öl, welches Brennmittel für das Heilige Feuer ist.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Das Lagerhaus 1 ist das kleinste Lagerhaus und dient der Unterbringung von Waren. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikingern hier im Lagerhaus abgeholt. Pro Ware können Mindest-

HAUPTQUARTIER 2

-
50 pro Ware
max. 3 Träger
max. 3 Abbauer
max. 3 Fischer
max. 3 Jäger
siehe Hauptquartier 1



KASERNE

2 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchstein, 2 Backstein, 2 Steinblöcke
Je nach Militäreinheit, die erzeugt werden soll (Speere, Schwerter, Bögen)



-
100 Goldmünzen, 25 pro andere Ware,
max. 3 Träger
Eine Kaserne kann sich nicht verteidigen

KRÄUTERHÜTTE

1 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm
-
Kräuter
20 Kräuter
max. 3 Kräutersammler
1 Träger



Der Bauuntergrund für dieses Gebäude kann durchaus karg sein, aber die Gärten der Kräutersammler daneben verlangen nach saftigen, grünen Boden.

LAGERHAUS 1

1 Bruchstein, 1 Lehm, 2 Holz, 1 Weizen
1 Bruchstein, 1 Holz, 2 Steinblöcke
25 Stück Ware
max. 3 Träger
max. 3 Abbauer
max. 3 Fischer
max. 3 Jäger



vorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Lagerhaus Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten Lagerbestand aufzufüllen.

LAGERHAUS 2

2 Bruchstein, 1 Lehm, 3 Holz, 1 Weizen, 2 Steinblöcke
1 Bruchstein, 1 Steinblock, 1 Backstein
50 Waren
max. 3 Träger
max. 3 Abbauer
max. 3 Fischer
max. 3 Jäger



Das Lagerhaus 2 dient der Unterbringung von Waren. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikingern hier im Lagerhaus abgeholt. Pro Ware können Mindestvorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Lagerhaus Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten Lagerbestand aufzufüllen.

LAGERHAUS 3

3 Bruchstein, 1 Lehm, 3 Holz, 1 Weizen, 3 Steinblöcke,
1 Backstein
100 Waren
max. 3 Träger
max. 3 Abbauer
max. 3 Fischer
max. 3 Jäger



Das Lagerhaus 3 dient der Unterbringung von Waren. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikingern hier im Lagerhaus abgeholt. Pro Ware können Mindestvorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Lagerhaus Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten Lagerbestand aufzufüllen.

MÜHLE

2 Holz, 2 Bruchstein, 1 Weizen
Getreide
Mehl
10 Weizen, 20 Mehl
max. 2 Müller
1 Träger



In dieser vom Wind betriebenen Mühle wird aus Weizen Mehl gemahlen. Das fertige Mehl wird in Säcke gefüllt, vor der Mühle gelagert und bildet die Grundlage für die Herstellung von leckerem Brot.

MÜNZPRÄGE

2 Bruchstein, 2 Steinblöcke, 2 Ziegel, 2 Marmor, 1 Gold
Gold, Holz
Münzen
10 Holz, 10 Gold, 25 Münzen
2 Münzpräger
2 Abbauer
1 Träger



Ein Münzpräger kann hier aus Gold Münzen prägen. Um das Prägefeuer in Gang zu halten, wird ausreichend Holz benötigt.

NÄHEREI 1

Baukosten:	1 Weizen, 2 Holz, 1 Bruchstein
Ausbaukosten:	1 Holz, 1 Bruchstein, 2 Steinblöcke, 1 Backstein
Benötigte Waren:	Wolle, Leder
Produzierte Waren:	Schuhe
Lagerkapazität:	10 Wolle, 10 Leder 15 Schuhe
Arbeiter:	1 Näher 1 Träger



Jeder barfüßige Wikinger hätte gern ein paar Schuhe aus Leder. In der Näherei werden diese hergestellt. Mit Schuhen an den Füßen bewegen sich die Wikinger schneller fort.

NÄHEREI 2

Baukosten:	1 Weizen, 3 Holz, 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke,
1 Backstein	
Benötigte Waren:	Leder, Wolle
Produzierte Waren:	Lederrüstungen, Waffenrock
Lagerkapazität:	10 Wolle, 10 Leder, 20 Schuhe, 20 Waffenröcke, 20 Lederrüstungen
Arbeiter:	2 Näher 1 Träger



In der Näherei 2 werden Lederrüstungen und Waffenröcke aus Wolle und Leder hergestellt, die den Soldaten als Kleidung und zum Schutz dienen.

SCHMIEDE 1

Baukosten:	2 Holz, 1 Lehm, 1 Weizen, 1 Bruchstein, 1 Eisen
Ausbaukosten:	1 Bruchstein, 2 Backsteine, 2 Steinblöcke
Benötigte Waren:	Eisen, Holz, Holzspeer
Produzierte Waren:	Eisenwerkzeug, Eisenspeer, Kurzschwert
Lagerkapazität:	je 10 Eisen, Holz, Holzspeere
Arbeiter:	je 15 Eisenwerkzeuge, Eisenspeere, Kurzschwerter 1 Schmied 1 Abbauer 1 Träger



In der Schmiede 1 kann ein Schmied Eisenwerkzeuge herstellen, welche die Produktivität eines damit arbeitenden Wikingers erhöhen.

Aber auch Eisenspeere (veredelte Holzspeere) und Kurzschwerter werden hier für die Soldaten geschmiedet.

SCHMIEDE 2

Baukosten:	2 Holz, 1 Lehm, 1 Weizen, 2 Bruchstein, 1 Eisen, 2 Backsteine, 2 Steinblöcke
Benötigte Waren:	Holz, Eisen
Produzierte Waren:	Langschwert, Kettenhemd, Plattenrüstung
Lagerkapazität:	10 Eisen, Holz, Holzspeer
Arbeiter:	je 20 Eisenwerkzeuge, Eisenspeere, Kurzschwerter, Langschwerter, Eisenspeere, Kettenhemden, Plattenrüstungen 2 Schmiede 2 Abbauer 1 Träger



Ein Waffenschmied kann in der Schmiede 2 aus Eisen Schwerter schmieden. Um das Schmiedefeuer in Gang zu halten, wird ausreichend Holz benötigt. Hier werden auch eiserne Rüstungen hergestellt, die den Soldaten als Schutz im Kampf dienen.

SCHREINEREI 1

Baukosten:	1 Weizen, 2 Holz, 2 Lehm
Ausbaukosten:	1 Holz, 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke
Benötigte Waren:	Holz
Produzierte Waren:	Holzwerkzeuge
Lagerkapazität:	10 Holz, 15 Holzwerkzeuge
Arbeiter:	1 Schreiner 1 Träger 1 Abbauer



In der Schreinerei 1 kann ein Werkzeugschreiner aus Holz Holzwerkzeuge herstellen, welche die Produktivität eines damit arbeitenden Wikingers erhöhen.

SCHREINEREI 2

Baukosten:	1 Weizen, 3 Holz, 2 Lehm, 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke
Ausbaukosten:	2 Backsteine
Benötigte Waren:	Holz,
Produzierte Waren:	Holzwerkzeug + Möbel
Lagerkapazität:	10 Holz,
Arbeiter:	je 20 Holzwerkzeuge, Holzspeere, Möbel 2 Schreiner 1 Träger 1 Abbauer



In der Schreinerei 2 stellen ein oder mehrere Schreiner aus Holz Möbel für die Wohnhäuser der Wikinger her.

Baukosten:

Ausbaukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Hier in der Schreinerei 3 stellen ein oder mehrere Schreiner Holzspeere und Handkarren aus Holz her.

Baukosten:

steine, 2 Ziegel

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

je 20 Handkarren, Ochsenkarren, kleine Schiffe, Handelsschiffe

Arbeiter:

Besonderheiten:

Ochsenkarren und Handelschiffe können hier in der Schreinerei aus Holz hergestellt werden. Die Schreinerei muss für die Produktion von Handelsschiffen in Strandnähe gebaut werden.

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Träger:

Besonderheiten:

SCHREINEREI 3

1 Weizen, 3 Holz, 2 Lehm 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke, 2 Backsteine

2 Ziegel

Holz,

Holzwerkzeug + Möbel + Holzspeere + Handkarren



20 Werkzeuge, 20 Möbel, 20 Holzspeere, 20 Handkarren

3 Schreiner

1 Träger

1 Abbauer

Hier in der Schreinerei 3 stellen ein oder mehrere Schreiner Holzspeere und Handkarren aus Holz her.

SCHREINEREI 4

1 Weizen, 3 Holz, 2 Lehm 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke, 2 Back-

Holz, Wolle; Ochse

Werkzeug + Möbel + Holzspeere + Handkarren

Ochsenkarren + Handelsschiff

je 10 Holz, Wolle

je 20 Handkarren, Ochsenkarren, kleine Schiffe, Handelsschiffe

je 25 Möbel, Holzspeere, Holzwerkzeuge



3 Schreiner

1 Träger

1 Abbauer

Muss für die Produktion von Handelsschiffen in Strandnähe gebaut werden

Ochsenkarren und Handelschiffe können hier in der Schreinerei aus Holz hergestellt werden. Die Schreinerei muss für die Produktion von Handelsschiffen in Strandnähe gebaut werden.

SCHULE

2 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchstein, 2 Backsteine



Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Träger:

Besonderheiten:

Hier können Arbeiter neue Berufe erlernen.

In der Schule können Arbeiter neue Berufe erlernen.

STEINMETZHÜTTE 1

1 Weizen, 2 Holz, 1 Bruchstein

2 Backsteine, 1 Steinblock

Bruchstein

Steinblöcke

10 Bruchstein, 15 Steinblöcke

1 Steinmetz

1 Abbauer

1 Träger



Ein Steinmetz verarbeitet den vom Abbauer gehauenen Bruchstein in der Steinmetzhütte 1 zu Steinblöcken. Das Gebäude sollte deshalb in der Nähe von Steinvorkommen errichtet werden.

STEINMETZHÜTTE 2

1 Weizen, 2 Holz, 1 Bruchstein, 2 Backsteine, 1 Steinlock

Bruchstein

Marmor

15 Steinblöcke, 15 Marmor

2 Steinmetze

1 Abbauer

1 Träger



Ein oder mehrere Steinmetze veredeln den vom Abbauer gehauenen Bruchstein in der Steinmetzhütte 2 zu Marmor. Das Gebäude sollte deshalb in der Nähe von Steinvorkommen errichtet werden.

TEMPEL

1 Öl, 2 Bruchstein, 2 Steinblock, 2 Backsteine, 2 Marmor

-

-

-

-



Der Tempel dient der religiösen Motivation. Er ist das einzige Gebäude, welches die Magie des heiligen Feuers an die Umgebung abstrahlt und sollte folglich in der Nähe von Berufsstätten gebaut werden, die auf dies Motivation angewiesen sind, also in die Nähe von Waffenbauer und Schmied.

TÖPFEREI 1

1 Weizen 2 Holz, 1 Lehm

1 Weizen, 1 Holz, 2 Bruchstein, 1 Steinblock

Lehm, Holz

Backstein

je 10 Lehm, Holz

15 Backstein

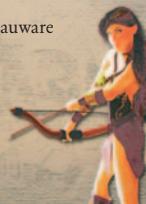
1 Töpfer

1 Träger

1 Abbauer



In der Töpferei 1 werden Backsteine aus Lehm geformt und gebrannt. Man benötigt sie als Bauware für viele Gebäude.



Baukosten:
Ausbaukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

TÖPFEREI 2

2 Weizen 3 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchstein, 1 Steinblock
1 Steinblock, 2 Backstein
Lehm, Holz,
Ziegel
je 10 Lehm, Holz
Je 20 Backstein, Dachziegel
2 Töpfer
1 Träger
2 Abbauer



Die Töpferei 2 ist für die Herstellung von Dachziegeln zuständig. Diese werden aus Lehm geformt und gebrannt. Man benötigt sie als Bauware für die Dächer vieler Gebäude.

Baukosten:
steine
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

TÖPFEREI 3

2 Weizen 3 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 2 Steinblöcke, 2 Backstein
Lehm, Holz, Backstein, Ziegel
Geschirr
je 10 Lehm, Holz
Je 25 Backstein, Dachziegel, Geschirr
3 Töpfer
1 Träger
2 Abbauer



In der Töpferei 3 wird aus Lehm kunstvoll in liebevoller Handarbeit Geschirr geformt und gebrannt. Mit Geschirr verdoppeln die Frauen die Menge an Nahrung in einem Haus.

Baukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

VIEHZÜCHTEREI

1 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchsteine, 1 Steinblöcke, 1 Backsteine, 1 Ziegel
Wasser, Weizen
Wolle, Fleisch, Leder
je 10 Wasser, Weizen
Je 20 Wolle, Fleisch, Leder, Ochsen, Schafe
max. 2 Viehzüchter
1 Träger
Um einen Grundbestand zur Züchtung zu erhalten, müssen Schafe oder Ochsen vom Kundschafter gefunden werden.



Ein Viehzüchter läuft von der Viehzüchterei aus zu Tieren, die in der Nähe des Hofes umherstreifen. **WICHTIG:** Um einen Grundbestand zur Züchtung zu erhalten, müssen Schafe oder Rinder vom Kundschafter gefunden werden (er muss in ihre Nähe kommen, um sie für den Spieler zu markieren). Die Schafe liefern Wolle und Fleisch, die Rinder liefern Leder und Fleisch.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Besonderheiten:

WACHTURM (KLEIN)

1 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchsteine
1 Holz, 1 Bruchsteine, 2 Backsteine, 2 Steinblöcke
-
-
10 Einheiten pro Ware
max. 3 Kurzbogenschützen
max. 3 Langbogenschützen
max. 3 Träger
Kann sich besetzt gegen Angreifer verteidigen



Ein mit Wikingern besetzter kleiner Verteidigungsturm verteidigt sich automatisch gegen nahe Feinde. Er kann mit maximal 3 Lang- und 3 Kurzbogenschützen besetzt werden, um Reichweite und Verteidigungskraft zu erhöhen.

Baukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Besonderheiten:

WACHTURM (GROSS)

1 Weizen, 3 Holz, 3 Bruchsteine, 2 Backsteine, 2 Steinblöcke
-
-
10 Einheiten pro Ware
max. 4 Kurzbogenschützen
max. 4 Langbogenschützen
max. 4 Träger
Kann sich besetzt gegen Angreifer verteidigen



Ein mit Wikingern besetzter großer Verteidigungsturm verteidigt sich automatisch gegen nahe Feinde. Er kann mit maximal 4 Lang- und 4 Kurzbogenschützen besetzt werden, um Reichweite und Verteidigungskraft zu erhöhen.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Benötigte Waren:
Produzierte Waren:
Lagerkapazität:
Arbeiter:

Ein Waffenbauer kann in der Waffenhütte 1 aus Holz Bogen und Langbogen herstellen.

WAFFENHÜTTE 1

2 Holz, 2 Ziegel
2 Marmor
Holz
Kurzbogen
10 Holz, 15 Kurzbogen
1 Waffenbauer
1 Abbauer
1 Träger



Baukosten:
Benötigte Waren:
Lagerkapazität:
Produzierte Waren:
Arbeiter:

In der Waffenhütte 2 kann ein Waffenbauer aus Holz Katapulte herstellen.

WAFFENHÜTTE 2

2 Holz, 2 Ziegel, 2 Marmor
Holz, Eisen
je 10 Holz, Eisen
je 20 Kurzbogen, Langbogen, Katapulte
Langbogen, Katapulte
1 Waffenbauer
1 Abbauer
1 Träger



Baukosten:
Ausbaukosten:
Ausstattung:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

Im Wohnhaus 1 kann höchstens eine Familie wohnen (Mann, Frau, Kind). Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Ausstattung:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

Im Wohnhaus 2 können höchstens zwei Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Ausstattung:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

Im Wohnhaus 3 können höchstens zwei Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

Baukosten:
Ausbaukosten:
Ausstattung:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

WOHNHAUS 1 (EINFAMILIENHAUS)

1 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm
1 Weizen, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock
Möbel, Geschirr, Öl,
max. 5 Nahrung, max. 5 Süßigkeiten



Ein hier lebendes, verheiratetes Paar kann Kinder bekommen.

WOHNHAUS 2 (ZWEIFAMILIENHAUS)

2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock
2 Backsteine
Möbel, Geschirr, Öl,
max. 10 Nahrung, max. 10 Süßigkeit



Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen

WOHNHAUS 3 (DREIFAMILIENHAUS)

2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchstein, 1 Steinblock,
2 Backsteine
2 Ziegel



Möbel, Geschirr, Öl,
max. 15 Nahrung, max. 15 Süßigkeit

Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen

Im Wohnhaus 4 können höchstens drei Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

WOHNHAUS 4 (VIERFAMILIENHAUS)

2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock,
2 Backsteine, 2 Ziegel
2 Marmor



Möbel, Geschirr, Öl,
max. 20 Nahrung, max. 20 Süßigkeit

Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen

Im Wohnhaus 4 können höchstens zwei Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

Baukosten:

Ausstattung:
Lagerkapazität:
Arbeiter:
Besonderheiten:

WOHNHAUS 5 (FÜNFFAMILIENHAUS)

2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock,
2 Backsteine, 2 Ziegel, 2 Marmor
Möbel, Geschirr, Öl,



max. 25 Nahrung, max. 25 Süßigkeit
-
Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen

Im Wohnhaus 2 können höchstens zwei Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient einem hier wohnenden Mann als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

WIKINGERSCHIFF

5 Leder, 10 Holz
insgesamt 50 Waren, 10 Wikinger, 1 Fahrzeug
max. 3 Träger
benötigt einen Kommandanten

Ein Schiff kann nur mit einem Kapitän in See stechen. Da die Wikinger alle erfahrene Seemänner sind, kann jeder Wikinger ohne große Schwierigkeiten das Schiff steuern, sobald er an Bord ist. Um das Lager eines Schiffes zu nutzen, müssen sie ihm einen Träger zuweisen.

HANDKARREN

3 Leder, 6 Holz
10 Waren
max. 3 Träger
Ein Träger/ Händler muss dem Fahrzeug zugewiesen werden. Erst dann ist es steuerbar.

OCHSENKARREN

3 Leder, 6 Holz
20 Waren
max. 3 Träger
Ein Träger/ Händler muss dem Fahrzeug zugewiesen werden. Erst dann ist es steuerbar.

KATAPULT

3 Leder, 6 Holz
-
max. 3 Soldaten
Ein Soldat muss dem Fahrzeug zugewiesen sein, erst dann ist es steuerbar.

12.3. WAFFENEFFIZIENZÜBERSICHT

Diese Tabelle gibt Ihnen Auskunft über die Wirksamkeit der Waffen, die von uneffektiv bis super effektiv reicht, wie Sie in der Legende untenstehend entnehmen können. Ein unbewaffneter Wikinger oder Soldat ist grundsätzlich ein Faustkämpfer.

	Keine Rüstung	Waffenrock	Leder-rüstung	Kettenhemd	Platten-rüstung	Vehikel	Gebäude
Holzspeer	o	-	-	-	-	-	-
Eisenspeer	+	o	o	o	-	-	-
Kurzschwert	+	o	o	-	-	+	o
Langschwert	++	++	+	-	-	++	+
Kurzbogen	o	--	--	-	-	--	--
Langbogen	o	--	--	-	-	-	-
Faust	-	--	--	-	--	--	--
Katapult	++	++	++	o	--	+	++
Bjarni (Kurzschwert)	++	+	+	o	-	+	o
Siegurd (Speer)	+	o	o	o	o	-	-
Cyra (Bogen)	+	-	-	-	o	-	-
Hatschi (Saber)	+	+	+	-	-	+	o
Werschlange	++	+	+	o	-	+	-
Wolf	--	--	--	--	--	--	--
Löwen	--	--	--	--	--	--	--

super effektiv ++
 sehr effektiv +
 effektiv o
 kaum effektiv -
 uneffektiv --

Legende:
 Reichweite der Schusswaffen:
 Kurzbogen = kurze Reichweite
 Langbogen = mittlere Reichweite
 Katapult = sehr große Reichweite

13. Geschichte

Die Basis für die Erkundung unserer Wikinger bildeten historische Hintergründe, die sehr oft auch für die Geschichten für die Kampagnen bereicherten. Diese historischen Tafeln können Sie sich auch im Spiel unter der Rubrik **Geschichte** im Missionsfenster anschauen.

WIKINGER IN EUROPA

Vom 8. bis ins 11. Jahrhundert hielten die Wikinger die Welt in Atem. Auf der Suche nach neuen Siedlungsgebieten, Abenteuern und Schätzen verließen sie als Krieger und Entdecker ihre Heimat. Von Norwegen, Schweden und Dänemark aus wanderten sie in ganz Europa ein. Wie aus dem Nichts tauchten ihre Drachenschiffe auf und ebenso schnell verschwanden sie wieder.

Aber die Wikinger waren mehr als nur "wilde Barbaren" aus dem Norden. Sie waren kluge Händler, geschickte Seefahrer, ausgezeichnete Handwerker und Schiffsbauer. Sie handelten Waren bis nach Bagdad und drangen auf der Seidenstraße bis nach China vor.

DIE BESIEDELUNG GRÖNLANDS

Seit dem späten 8. Jhd. breiteten sich Dänen und Norweger nach Westen aus: Island wurde im Jahre 870 entdeckt. Grönland 985. Leif Eriksson war wahrscheinlich der erste Europäer, der auf diesen Weg den amerikanischen Kontinent betrat (um 1000). Der aufmerksame Spieler wird bereits gemerkt haben, dass unser Held Bjarni der Sohn dieses berühmten Entdeckers ist ;o)

Die Wikinger waren die geschicktesten Bootsbauer und Seefahrer in der damaligen Zeit. Für ihre Raubzüge verwendeten sie auch Drachenschiffe genannte Langschiffe.

Mehrere hundert Jahre lebten die Wikinger zwischen der alten und der neuen Welt und unternahmen von dort aus abenteuerliche Fahrten, sowohl in den unbekannten Westen, als auch nach Europa, von denen die Alten dann im Winter am Herdfeuer in Liedern und Sagen zu berichten wussten. Eine der bekanntesten Volksmythen war die Saga des Kampfes der Götter gegen das Böse – RAGNARÖK.

DIE NORMANNEN IN FRANKREICH

Als „Normannen“ wurden vor allem die Wikinger aus Dänemark bezeichnet, die sich in der Mitte des 9. Jahrhunderts an der nordwestfranzösischen Küste niedergelassen hatten.

Nachdem die Wikinger jahrzehntelang immer wieder in Frankreich eingefallen waren und sogar mehrfach Paris eingenommen hatten, überließ Karl der Einfältigen, König der Westfranken, einem ihrer Anführer namens Rollo im Jahre 911 das Herzogtum Normandie, ein Gebiet an der unteren Seine. Dafür erkannte Rollo ihn als Lehnsherrn an, trat zum Christentum über und schützte Frankreich vor weiteren Einfällen der eigenen Landsleute.

Im Laufe von nur drei Generationen wurde die Normandie das mächtigste französische Fürstentum. Ein Grund für diese Entwicklung war die Anpassungsfähigkeit der Normannen: Sie machten sich bestehende Einrichtungen und Systeme zu eigen, wandelten sie geringfügig ab, bauten sie aus und verbesserten sie.

ÜBERFÄLLE IN ENGLAND UND DIE SCHLACHT BEI HASTINGS

Der Überfall auf das Kloster Lindisfarne an der Ostküste Englands 793 markiert den ersten belegten Angriff der Wikinger in Europa. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der gesamten christlichen Welt und erregte überall Furcht und Schrecken.

Aber Angriff auf Lindisfarne war nur das Vorspiel gewesen. Die dänischen Wikinger überfielen in den nächsten Jahrhunderten die englischen Küsten, drangen aber auch ins Landesinnere vor und besiedelten nach und nach weite Gebiete Englands.

Ein ganzer Landstrich weiter nördlich bekam bei der Kolonisation den Namen Danelaw.

Um 990 wurde England schließlich Teil des Königreiches Dänemark.

1066 n. Chr., setzt ein großes Invasionsheer aus der Normandie in Drachenschiffen über den Ärmelkanal. "Wilhelm dem Eroberer" schlägt am 14. Oktober 1066 in der Schlacht von Hastings die Angelsachsen. Die Normannen beherrschten von nun an die gesamte Insel.

DIE NORMANNEN IN SIZILIEN

Während England sich auf seine neuen Herrscher einstellte, errichteten andere Normannen im Süden Europas weitere Fürstentümer. Von 1017-1061 besiedelten sie weit entfernt von ihrer Heimat weite Teile Süditaliens und befuhren das Mittelmeer, welches zur damaligen Zeit die Hochburg muslimischer Piraten war.

Vor allem das reiche Sizilien, bereits seit mehr als 200 Jahren unter der Herrschaft der Sarazenen, zog die Wikinger und Normannen an. 1017 bereits, tauchten die ersten Wikinger als Söldner auf, von in ständigen Auseinandersetzungen zwischen 1060-1091entreißen die Normannen den Sarazenen schließlich die ganze Insel. Von den Einheimischen Griechen und Byzantinern wurden sie anfänglich als Befreier vom muslimischen Joch gefeiert.

Das normannische Königreich Sizilien wird gegründet, eines blühendes, wohlgeordneten Reich, in dem zum ersten und letzten Mal in der Geschichte die drei großen mediterranen Kulturen, die westliche, byzantinische und arabische, in relativer Harmonie nebeneinander existierten.

BYZANZ- ANKUNFT IN MIKLAGARD

In zahlreichen skandinavischen Sagas taucht der Name "Miklagard" auf, was "große Stadt" bedeutet. Gemeint ist damit Byzanz (Konstantinopel), die damalige Hauptstadt des oströmischen Reiches, ein unglaublich bedeutungsvolles Macht- und Handelszentrum.

Die Wikinger, die auf ihren weiten Handelsreisen vor Byzanz eintreffen, wurden mit einer völlig fremdartigen, prunkvollen und - im Gegensatz zu der ihren- hochentwickelten Zivilisation konfrontiert. Es sind zwei Verträge aus dieser Zeit bekannt, welche die Rechte und Pflichten der skandinavischen Kaufleute in Byzanz festlegten. Da man diese Händler durchaus in der Stadt benötigte, erhielten sie zahlreiche Vergünstigungen, wie zum Beispiel kostenlos zur Verfügung gestellte Nahrung und Bäder. Allerdings mussten die Wikinger Byzanz ohne Waffen betreten, durften nur in einem bestimmten Stadtteil wohnen und mussten sich bei der Stadtverwaltung registrieren lassen.

Noch heute weisen zahlreiche in Skandinavien gefundene byzantinische Münzen und Runensteinen auf die Reisen nach Miklagard hin. Heute gehört Byzanz zur Türkei und heißt Istanbul.

BILD: Prunkvolle Stadt

DIE WARÄGERGARDE

Nicht nur durch den Handel konnte man in Byzanz etwas verdienen: Der Kaiser hatte einen ständigen Bedarf an Soldaten, und die kampfgewohnten Skandinavier kamen ihm dabei gerade recht. In der sogenannten "Warägergarde" dienten viele berühmte Wikinger als Söldner, unter anderem Harald Hardradi (1015-1066 n.Chr.), der sich als Kommandant der Leibgarde des Kaisers einen Namen machte, später König von Norwegen wurde und im Kampf in England fiel.

Bekannt war diese Leibgarde vor allem für ihre riesigen Streitkräfte, bei deren Anblick jeder Feind das Fürchten lernte, ihre Tapferkeit und ihre unbedingte Treue dem Kommandanten und dem Kaiser gegenüber (und natürlich für ihre Trinkfestigkeit). Die Garde wurde auch bei zahlreichen Zeremonien und anderen offiziellen Anlässen eingesetzt, beispielsweise bei Hochzeiten oder dem Kirchgang der Kaiserfamilie. Dies zeigt, welch hohes Ansehen die Skandinavier bei den byzantinischen Kaisern genossen.

BYZANTINISCHE INTRIGEN UND GEFECHTE DER GARDE

Byzanz war eine alte, zentralistische Beamtenmonarchie. Korruption, Bestechlichkeit und innere Machtkämpfe gehörten zum Alltag im Reich. Adelige und Hofbeamte schachten um Posten und Privilegien und versuchten durch Meineid und Intrigen auf den Thron zu gelangen. Eine oft entscheidende Rolle spielte dabei die Warägergarde. Auf welcher Seite sie stand, konnte den Ausgang so manches Umsturzversuches beeinflussen.

Ein berühmter General der Warägergarde war Harald Hardradi von Norwegen. Er unternahm jahrelang Feldzüge auf Sizilien, in Italien und Bulgarien und England. Der Sage nach soll Harald eine Affäre mit der Kaiserin gehabt haben, was zu einem schwerwiegenden Konflikt in der byzantinischen Politik führte.

ALEXANDRIA - ARABISCHE GELEHRTE

Im Unterschied zu den verhältnismäßig unzivilisierten Völkern West- und Mitteleuropas waren die Araber ein hoch entwickeltes Volk. Um 1000 erstreckte sich ihr gewaltiges Reich von Spanien über Nordafrika bis nach Indien. Sie achteten die Kultur fremder Völker und waren darüber hinaus bestrebt, sich deren wissenschaftlichen Erkenntnisse anzueignen und sie zu nutzen. So hatten sie von den Griechen viele Kenntnisse, besonders in der Mathematik erworben, vor allem durch die Universität von Alexandria in Ägypten, und viele griechische Werke wurden ins Arabische übersetzt. Auf diesem Umweg kehrte die griechische Kultur nun nach Westeuropa zurück.

Während in Europa der Grossteil der Bevölkerung Analphabeten waren, brachten die arabischen Universitäten berühmte Ärzte, Erfinder, Geografen, Mathematiker und andere Wissenschaftler hervor. Aber auch Literatur und Poesie spielte bei den Arabern eine große Rolle und beim Volk waren Märchenerzählungen sehr beliebt. Die berühmte Sammlung "Märchen aus Tausend und einer Nacht" stammt ebenfalls zum größten Teil aus Arabien.

PALÄSTINA „DEUS IO VOLT“ - GOTT WILL ES

Im Jahr 1095 rief Papst Urban II. auf dem Konzil von Clermont zum Kreuzzug gegen den islamischen Orient und zur Befreiung des heiligen Landes auf. Damit gab er den Startschuss für die verschiedenen Wellen der Eroberung von Westen her, die zwei Jahrhunderte andauern sollten.

Das Versprechen auf vollkommenen Erlass aller Sünden, und nicht zuletzt die Hoffnung auf weltliche Reichtümer, schafften es große Massen für den Kreuzzug zu begeistern. Deus lo volt, Gott will es, wurde zum Ausruf des Kreuzzuges und sollte jede der vielen Gräueltaten im Laufe der Jahre rechtfertigen. Jerusalem selber wurde vier Jahre nach dem Aufruf des Papstes unter großen Verlusten und Entbehrungen von den Kreuzfahrern erobert. Man schrieb das Jahr 1099.

BAGDAD - AUF NACH SÄRKLAND

Nach Osten zogen die Wikinger vor allem als Kaufleute. Sie befuhren die großen russischen Flüsse und gelangten nicht nur bis nach Byzanz, sondern auch zu den großen arabischen Märkten am Kaspischen Meer und sogar nach Bagdad, dem Hauptsitz des Abbasidenkalifats.

Die sagenhaft reichen Kalifen von Bagdad machten ihre Stadt zu einer der blühendsten Metropolen der damaligen Zeit und zum kulturellen Mittelpunkt der arabischen Welt und lieferten den Grundstein für viele der märchenhafte Erzählungen.

Die Wikinger zapften arabischen Silberquellen an und dies wurde ihr wichtigstes Edelmetall. Sie „kaufen“ das Silber im Tausch gegen ähnliche Waren, wie in Byzanz (Pelze, Sklaven, Falken, Honig, Wachs, Walrossbein und starke Stahlschwerter).

Das abbasidische Kalifat, wie das Gebiet südlich des Kaspischen Meeres genannt wurde, hieß bei den Wikingern auch Särkland.

DER MYTHOS UM RAGNARÖK UND DIE MIDGARDSCHLANGE

Der altnordische Mythos von Ragnarök findet sich vor allem in der germanischen Völluspa, dem einleitenden Lied der Edda. Sie beschreibt Ragnarök als Ausbruch der zerstörenden und dunklen Kräfte.

Im Kampf gegen diese fallen die Götter: der Wolf Fenrir verschlingt Odin, Thor erschlägt die Midgardschlange, stirbt aber durch ihren giftigen Hauch auf Wigrids weiter Ebene, der Riese Surtur tötet Freyr, Midgard bricht in Sturmfluten und Feuersbrünsten auseinander, Gestirne stürzen ins Meer. Die Sonne wird schwarz, die Erde versinkt, zurück in den Urzustand des Chaos. Doch aus ihm entsteht ein neuer Kosmos. Diese Welt ist schön und rein, hell und fruchtbar, die Welt eines neuen Anfangs. Aber auch sie trägt den Keim des Verderbens in sich. Ein neuer Kreislauf beginnt.

Die Midgardschlange (Jörmungand) ist das Zeichen der ständigen Wiederholung und der Wiederkehr der nordischen Mythologie. Sie ist eine dämonische Riesenschlange und eine Verkörperung des die Landmassen umschlingenden Weltmeeres. Wenn sie sich im Wasser wälzt, verursachen ihre Bewegungen gewaltige Sturmfluten.

Mit der Christianisierung beginnt die Gleichsetzung der Midgardsomr mit dem jüdischen Leviathan.

14. Stichwortverzeichnis

A

Abbauer	20
Alchemistenhütte	57
Amulette	24
Arbeiter	19
Arbeitsbereich	35
Arbeitsbereiche	20
Arbeitsplatz	19
Arbeitstätten	27
Aufklärung	38, 53
Ausbau	26, 45
Ausrüstung	23

B

Bäckerei	58
Bauarbeiter	20
Bauauftragsfenster	39
Baukostenübersicht	57
Baustelle	45
Bedürfnisse	22
Befestigungsanlagen	51
Beobachtungsfenster	43
Berufswahl	18
Bienenstock	58
Bogenschützen	49
Bonusgegenstände	23, 53
Brauerei	59
Brunnen	58

C

Chatten	11
Credits	11, 77

D

Diplomatie	40
------------------	----

E

Einstellungen Grafik	40
Einstellungen Sound	40
Einzelnes Szenarien	9
Einzelspieler	9
Einzigartigkeit	21
Eisenwerkzeug	25
Erlaube Regeneration	51

F

Fahrzeuge	47
Fenster schließen	39
Figur selektieren	30
Figurenfenster	32
Figurenliste	42
Frauen	17, 42

G

Gebäude	25, 44
Ausbau	26
Geschichte	71
Geschirr	25
Grundregeln	13

H

Handel	34
Handkarren	36, 48
Händler	21, 38
Hauptmenü	9
Hauptquartier	59, 60
Heirate	37
Helden	18
Hilfe	43
Hinweistexte	30
Holzwerkzeug	25

I

Installation	8
Internet Lobby	12
Intro abspielen	12
Iss	37

K

Kampagne	9
Karte wählen	11
Kaserne	48, 60
Kinder	17
Kisten	24
Kräutersammlerhütte	60
Kundschafter	21
KUNDSCHAFTERS	37

L

Lager	45, 46
Lagergebäude	27
Lagerhaus	60, 61
Lebensenergie	22
Lehrhaus zuweisen	36

M

Männer	17
Mehrspieler	10
Mehrspielermodus	10
Meldungen	38
Menüleiste	39
Militär	48
Militärmacht	11
Missionsfenster	40
Möbel	25
Mühle	61
Münzpräge	61

N	
Näherei.....	62
Nahrung.....	17, 22, 53
Namen der Mitspieler.....	10
der Wikinger.....	33
O	
Ochsenkarren.....	36, 48
Offene Spiele.....	11
Ö	
Öl.....	25
O	
Optionsfenster	40
P	
Pallisade	20
Pause.....	29
Produktion der Ware.....	33
Produktionsmengen	20
R	
Rekrutieren	49
Religion	23
Rohstoffe	25
S	
Schiff.....	36, 46
Schiffe	47
Schild	27
Schlaf	22, 37
Schmiede.....	62, 63
Schreinerei.....	63
Schuhe	25
Schule	18, 46, 64
Schwertkämpfer	49
Scrollen	30
Senden nach	36
Soldaten	48
Soldatengruppen	50
Soldatenmodi	51
Söldner	51
Speerträger	49
Spezial	11
Spiel beitreten	11
Spiel eröffnen	11
Spiel fortsetzen	10
Spielbeschreibung	12
Spielgeschwindigkeit	29
Spielstand laden	11
Statistiken	41
Steinmetzhütte	65
Steuerung.....	30
Straßen	28
Systemvoraussetzungen	8

T	
Tastaturbelegung	54
Technologiebaum	18, 42
Tempel	46, 54, 65
Tod	22
Tooltip.....	30, 44
Tooltips	30
Töpferei	65, 66
Tore	52
Träger	21
Tränke.....	24
Tributzahlungen	41
Tutorial	14
Ü	
Übersichtskarte	43, 44
U	
Unterhaltung	17, 23
V	
Verbiete Regeneration	51
Verbindungsdaten	11
Verteidigungstürme	52
W	
Waffen	70
Waren	25
Warenmenge	45
Wegweiser	28, 37, 46, 53
Wikinger	17
Wirtschaftsmacht	11
Wohnhaus.....	26, 68
Wohnung zuweisen	36
Z	
Zivilisten	21
Zoom	44

15. Credits

CREDITS

SPIELIDEE

Thomas Friedmann
Thomas Häuser
Thorsten Knop

SPIELDESIGN

Funatics Development

PROJEKTLEITUNG

Thomas Friedmann

PROGRAMMIERUNG

Thomas Häuser
Robert Heinrich
Ralf Petry
Peter Sprys

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG

Lars Hammer

ART DIRECTOR

Thorsten Knop

GEBAUDE

Miguel Ligero Nieto

ZUSÄTZLICHE GEBAUDE

eConsult IT, Leipzig
Tobias Frin
Frank Hoffmeister

FIGURENDESIGN UND MODELLING

Sven Denda

FIGURENANIMATIONEN

Ralf Angerbauer

LANDSCHAFTSGRAFIKEN

Sven Denda
Frank Hoffmeister
Thorsten Knop
Miguel Ligero Nieto

OBERFLÄCHEN

Thorsten Knop

KAMPAGNENDESIGN UND STORY

Tobias Frin
Yvonne Kneisel

ZUSÄTZLICHES MISSIONSDESIGN

Peter Sprys

KARTENDESIGN UND LEVEL

Frank Hoffmeister

ZUSÄTZLICHE LEVEL

Thomas Friedmann
Peter Sprys
Stefan Wegener

ZEICHNUNGEN

Miguel Ligero Nieto

SOUNDDESIGN UND MUSIKALISCHE LEITUNG

Lars Hammer

MUSIKEN

Fabian Del Priore

ZUSÄTZLICHE MUSIKEN

Thomas Herrmann
Lars Hammer

SPRACHAUFNAHMEN

effective Media
Peter Richter
Michaela Steiner
G+G Tonstudios

SPRECHER

Sascha Blättgen
Sonngard Dressler
Anne Georgio
Andreas Gröber
Rolf Idler
Claudia Kraus
Michael Lucke
Martin Schäfer
Karl-Heinz Tafel

SPECIAL VOICE TALENT

Sascha Blättgen

HISTORISCHE TAFELN

Tobias Frin
Yvonne Kneisel

3D-FILMSEQUENZEN

Virgin Lands

LOGOSEQUENZ

Yvonne Bergmann
Martin Fiedler

HANDBUCH
Yvonne Kneisel

COVER UND ANZEIGENDESIGN
Heiko Höpfner

COVER ARTWORK
Virgin Lands

TESTING UND QA
Ralf Angerbauer
Sven Denda
Patrick Dinnups
Marina Helmer
Christoph Muchalla
Christian Siecora
Fabian aus dem Siepen

TINCAT LOBBY:

LEAD PROGRAMMER
Lukas John

PROGRAMMER
Pierre Flick
Jörg Rüppel

GFX ARTIST
Harald Galbierz

QA
Clemens Schmitz
Jörg Theirich

BEST BOY ;o)
Annette Zons

BESONDEREN DANK AN...

Andi.
J. Goeldern, Stefan,
Daniela, Mirco und Max,
Tim und Simon,
Ruth und Jochen;
Jessica und Stefanie Denda,
Floppi und Smurf;
Manuela und Susanne;
Jörg "Herkules" Plewe;
Lothar und Gabi.

EINEN BESONDEREN DANK
auch an alle unsere Familien,
Freunde und an alle,
die sich gewundert haben, wo wir
die ganze Zeit gesteckt haben ;o)

HEY! Wir leben noch! ;o)

JoWooD Productions Software AG, Austria

Head of Development
Erik Simon

International Production &
Purchasing Director
Fritz Neuhofer

International Marketing
Manager
Georg T. Klotzberg

Product Manager
Kay Gruenwoldt

Graphic Artist
Sabine Schmid

Localisation Manager
Nikolaus Gregorcic

JoWooD Team Deutschland

Production Supervisor
Boris Kunkel

Executive Producer
Ralf Adam

Associate Producer
Oliver Staude Müller

Development Marketing
Manager
Reinhard Döpfer

QA Manager
Gregor Wilkenloh

Marketing & PR Manager
Esther Manga

Product Manager
Viola Klammer

PR Assistant
Jürgen Kroder



©2002 by Phenomedia AG,
developed by Funatics Development,
published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria.