

Die Völker II

Benutzerhandbuch

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Die Völker II“: www.dievoelker2.com

Copyright © 2001 by JoWooD Productions Software AG

Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWooD Productions Software AG.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Die Hotline-Mitarbeiter von Infogrames Deutschland und JoWooD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Hotline



Deutschland:
(0190)-771 882 (2,42 DM/Min) Technische Betreuung.
(0190)-771 883 (2,42 DM/Min) Spieltechnische Betreuung.

Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr
Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr



Schweiz:
(0900)-105 172 (2,50 CHF/Min) Technische Betreuung.
(0900)-105 173 (2,50 CHF/Min) Spieltechnische Betreuung.

Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr
Mo.-So. 14:00 - 21:00 Uhr



Österreich:
(06133)-84 30 19 (Normaltarif) Technische Betreuung.

Mo.-Do. 15:00 - 18:00 Uhr

Anregungen, Vorschläge, Wünsche ...

Lassen Sie uns wissen, was Sie von diesem Spiel halten.
Sie erreichen uns per E-mail unter:
office@jowood.com

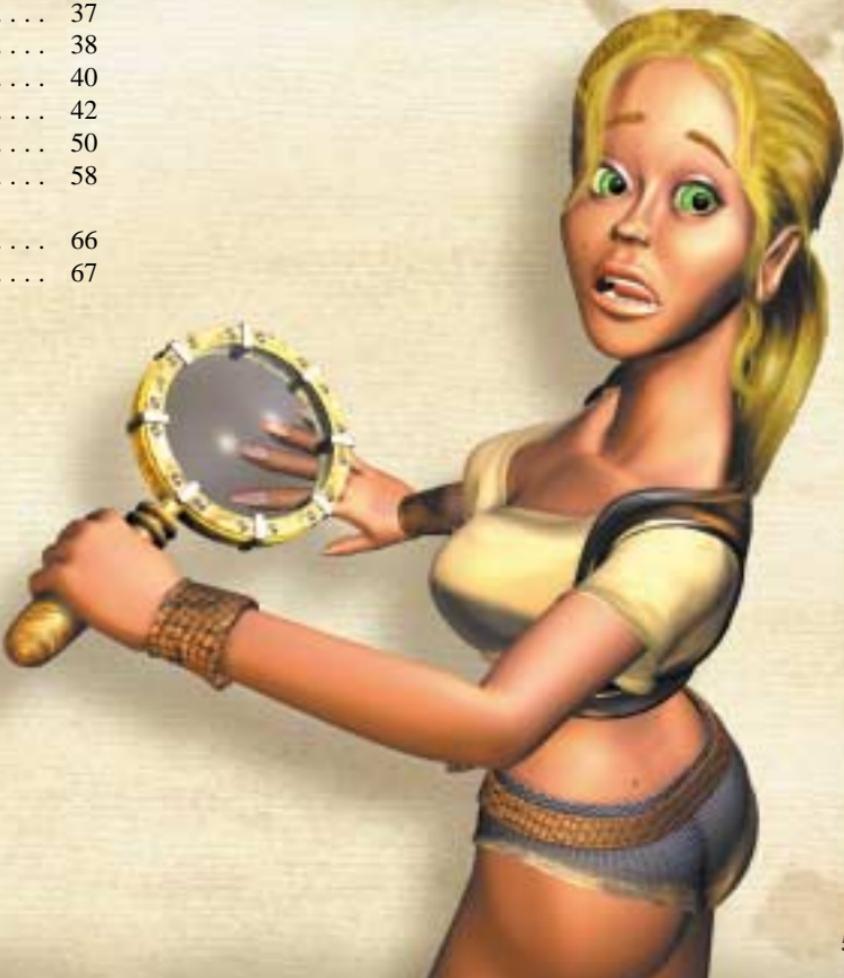
Neueste Informationen:

Besuchen Sie unsere Webseiten.
Dort finden Sie neueste Infos zu allen unseren Spielen:
www.jowood.com

Mitwirkende	6
Installation	7
Programme im Hintergrund	7
Willkommen	7
Spiel starten	8
Das Hauptmenü	8
Einspielermodus	10
Mehrspielermodus	12
LAN (Lokales Netzwerk)	12
Internet	12
Spieler wählen	12
Spiel laden	12
Der Spielablauf	14
Steuerung	14
Rohstoffabbau	14
Produktion	14
Forschung	15
Konsum	16
Stimmung	16
Konstitution	17
Götterwelt	17
Militär	18
Lebensweg	19
Tagesablauf	19
Handel	20
Diplomatie	20
Kriminalität	21
Tiere	21

Das Spielmenü	22
Entwicklungsmenü	24
Gebäudebaudialog	24
Ausbildungsdialog	25
Forschungsdialog	26
Wirtschaftsmenü	27
Handelsdialog	27
Diplomatiedialog	28
Lagerdialog	28
Gesprächsdialog	29
Regierungsmenü	29
Bürgerübersicht	29
Gebäudeübersicht	30
Ritter und Forscherdialog	30
Stimmungsdialog	31
Statistik	31
Götterdialog	31
Gesamtstatistik	32
Missionsziele	32
Die Spieldialoge	33
Nachrichten	33
Informationsdialog	34
Personeninformation	34
Ressourceninformation	35
Gebäudeinformation	35
Ritterinformation	36

Forschungsbaum	37
Tastenbelegungen	38
Die Völker	40
Die Pimmons	42
Die Sajikis	50
Die Amazonen	58
Technische Problemlösungen	66
Index	67



JoWoD Wien

Game Development:

Development Manager

Michael Paeck

Art Director

Thomas Schleischitz

Senior Programmers

Bernhard Gruber, Andreas Meissl, Rafael Ubl

Programmers

Thomas Alten, Nikolaus Gebhardt, Jürgen Königstätter, Sebastian Posch, Martin Weber

Senior Animator

Arnold Blüml

Senior Artists

Alexander Fukari, Christof Stanits

Digital Artists

Navid Firoozbakhsh, Steffen Gölles, Stefan M. Halegger, Simon Kaiser, Miguel Marn, Gloria Neumann, Andreas Werner

Mission Designer and Texter

Stefan Papp

Additional Mission Designer

Martin Kremecsek

QA

Martin Gosch

Manual:

Texter

Stefan Papp

Manual Designer

Arnold Blüml, Stefan M. Halegger, Alexander Fukari, Sabine Schmid (JoWoD Rottenmann)

Illustrators

Stefan M. Halegger, Alexander Fukari, Christof Stanits

Cover Designers

Thomas Schleischitz, Stefan M. Halegger

Text Editors

Christina Grabner, Gabriele Sammer

JoWoD Ebensee

Producer

Michael Kairat

QA-Manager

Norbert Landertshamer

Testers

Reinhard Gollowitsch, Jürgen Maier

JoWoD Rottenmann

Vice President of Publishing

Reiner Machauer

Production Director

Fritz Neuhofer

Music & SoundFX:

Jesper Kyd

Installation

Für das Spielen von **Die Völker II** benötigen Sie mindestens einen Pentium II 350 MHz-Prozessor mit 32 MB RAM Arbeitsspeicher, eine 3D-beschleunigte Grafikkarte, 4-fach-CD-ROM-Laufwerk, 300 MB freien Festplattenspeicher, ein DirectX 7.0-kompatibles System, eine Windows-kompatible Maus und eine Windows-kompatible Tastatur.

Um im Spiel Soundeffekte und Musik zu hören, benötigen Sie eine Windows-kompatible Soundkarte und Lautsprecherboxen.

Um das Spiel zu installieren starten Sie Ihren Computer und beenden alle anderen Programme. Legen Sie danach die **Die Völker II** CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und die Installation des Spiels beginnt innerhalb weniger Sekunden.

Sollten Sie Plug&Play deaktiviert haben, müssen Sie das CD-ROM-Symbol auf Ihrem Arbeitsplatz anklicken. Danach klicken Sie in dem erschienenen Fenster auf den Eintrag **Die Völker II**.

Um **Die Völker II** zu installieren, klicken Sie auf den Knopf mit der Bezeichnung „**Die Völker II** installieren“. Folgen Sie während des Installationsprozesses den Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Programme im Hintergrund

Bevor Sie **Die Völker II** starten, sollten Sie alle anderen Programme beenden. Manche Bildschirmschoner können kurzfristige Probleme beim Bildaufbau verursachen. Sollten Unregelmäßigkeiten nach dem Aktivieren eines Bildschirmschoners auftreten, empfehlen wir, diesen zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel starten.

Willkommen

Willkommen auf Lukkat, dem Heimatplaneten der Völker! Selbst wenn Sie mit den Gepflogenheiten von Pimmon und Co. bereits vertraut sein sollten, raten wir Ihnen dennoch einen kurzen Blick in diese Anleitung zu werfen. Denn seit der Ankunft dieser drei Völker, die unterschiedlicher gar nicht sein könnten, hat sich Vieles getan.

Während die gemütlichen Pimmons am Liebsten die Füße hochstrecken, um ein geruhiges Leben zu führen, liegt es wohl mehr an den beiden anderen Völkern, dass Lukkat ein Ort vieler Abenteuer ist.

Vor allem die naturverbundenen Amazonen bringen etwas Schwung in diese Welt. Auch wenn die Feste dieser schönen Damen dafür bekannt sind, etwas ausschweifend zu sein, ist in ihrer Mentalität auch der Wunsch nach Ordnung fest verankert.

Ordnung ist aber ein Wort, dass den lebenslustigen und manchmal etwas gehässigen Sajikis bereits in den Fühlern schmerzt. Denn es ist das höchste Ziel der Insektoiden für möglichst viel Chaos zu sorgen und Spaß zu haben. Je mehr dies auf Kosten Anderer geht - umso schöner!

Auch wenn die drei Völker keine Gelegenheit auslassen, um sich zu necken und den Anderen „eines auszuwischen“, sind sie doch nichts anderes als große Kinder und die kleinen Streitigkeiten sind bald vergessen.

Mittlerweile haben sich die Völker auch noch in Stämme geteilt, was nur für mehr Verwirrungen sorgt. Sie werden sich wundern mit welchen Problemen Sie es zu tun bekommen. Letztlich geht nicht nur darum, eine gute Wirtschaft aufzubauen oder Feinde zu bekämpfen. Vielmehr übernehmen Sie auch die Rolle einer väterlichen/mütterlichen Figur, wenn wieder einmal eines "Ihrer großen Kinder" vor Ihnen steht und Sie schon an den großen, unschuldig wirkenden Augen ablesen können, dass Sie wohl wieder einmal ein aus Leichtsinn begangenes Unheil geradebiegen müssen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen von **Die Völker II**.

Spiel starten

Wurde **Die Völker II** erfolgreich installiert, können Sie das Spiel entweder über den „START“-Knopf unter Programme/JoWooD/Die Völker II oder durch Einlegen der **Die Völker II**-Original-CD starten.

Die Original-CD muss während des ganzen Spielablaufs im CD-Rom-Laufwerk bleiben.

Nach dem Vorspann, den Sie durch Drücken der linken Maustaste oder auf ESC abbrechen können, gelangen Sie ins Hauptmenü.

Das Hauptmenü

In unserem Hauptmenü sehen Sie Mr. P. Pimmon. Dieser nette Pimmon, der keiner Fliege etwas zuleide tun könnte, wird für Sie die einzelnen Menüpunkte auswählen, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die verschiedenen Objekte im Fenster klicken.

Wenn Sie das erste Mal **Die Völker II** spielen, müssen Sie beim ersten Spielstart ein Benutzerprofil anlegen.

Wenn hierfür ein Dialog erscheint, geben Ihren Benutzernamen ein und klicken auf den Knopf „Bestätigen“. Näheres zur Spielerauswahl erfahren Sie im Abschnitt „Spieler Wählen“.

Einspielermodus

(Ein Haus auf der Landkarte):
Die Spielvariation für Sie, wenn Sie alleine spielen möchten. Klicken Sie auf das alleinstehende Haus auf der Landkarte!

Mehrspielermodus

(Zwei Häuser auf der Landkarte):
Wenn Sie diesen Modus wählen, können Sie mit bzw. gegen bis zu sieben Freunde über ein LAN-Netzwerk oder über das Internet spielen.

Spiel laden

(Zwei Bücher):
Wenn Sie zuvor ein Spiel gespeichert haben, können Sie es fortsetzen, wenn Sie auf die Bücher, die auf dem Tisch des Pimmons liegen, klicken.

Spieler wählen

(aufgestelltes Bild):
Wenn Sie auf das Bild auf dem Tisch klicken, können Sie ein Benutzerprofil auswählen, oder neu erstellen.

Vorspann

(Bild vom Storch):
Um den Vorspann noch einmal zu sehen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild mit dem Storch.

Das Team

(Bild mit den Pimmons):
Wenn Sie mit der Maus auf das Bild mit den vielen Pimmons klicken, können Sie Informationen zum Entwicklerteam von **Die Völker II** lesen.

Spiel verlassen

(Kerze):
Wenn Sie mit der Maus auf die Kerze klicken, verlassen Sie das Spiel und kehren auf die Windows Oberfläche zurück.

Das Hauptmenü



Einspielermodus

Mehrspielermodus

Spieler wählen

Vorspann

Das Team

Spiel laden

Einspielermodus

Tutorial:

Im Tutorial können Sie sich mit dem Spielablauf von **Die Völker II** vertraut machen. In jeder Einführungsmission werden verschiedene Spielzüge erklärt. Auch wenn Sie mit Computerspielen dieses Genres vertraut sind, raten wir Ihnen, diese Missionen auf jeden Fall der Reihe nach durchzuspielen.

Kampagne:

Sie beginnen eine Kampagne, wenn Sie bei der Völkerauswahl auf das jeweilige Portrait Ihres Volkes klicken und danach die erste Mission auswählen. Eine Kampagne enthält zehn chronologisch aufgebaute Missionen, in denen Sie je einem Volk bei verschiedenen Problemen helfen sollen. Für jedes Volk gibt es eine eigene Kampagne.

Der Ablauf und die Aufgaben der Missionen werden auch vom Charakter Ihrer Völker geprägt. Die Pimmons gelten als gemütlich und werden ihr Bestmögliches tun, damit sie möglichst oft „blau machen“ können. Gänzlich unterschiedlich verläuft das Leben der fleißigen Amazonen, ganz zu schweigen vom Dasein der Sajikis, die im Grunde nur Flausen im Kopf haben.

TIPP:

Spielen Sie zuerst die Pimmon-Kampagne, dann die Amazonen-Kampagne und zu guter Letzt die Sajiki-Kampagne.

Endlosspiel:

Im Endlosspiel wählen Sie, wie bei den Kampagnen, zu Beginn Ihr gewünschtes Volk aus. Danach können Sie die notwendigen Einstellungen für dieses Spiel setzen.

Einstellungen für das Endlosspiel

Landkarte:

Die Landkarten bestimmen die maximale Anzahl der Spieler. Berücksichtigen Sie dies in der Auswahl Ihrer Landkarte.

Anzahl/Art der Gegner:

Sie können mit maximal sieben Computergegnern spielen. Beachten Sie, dass die gewählte Karte auch die gewünschte Anzahl der Spieler unterstützen muss. Sie können die Völker, die Stämme und das Wappen ihrer Computergegner festlegen.

Erfindungen:

Wählen Sie hier die Entwicklungsstufe aus, mit der alle Spieler beginnen. Je niedriger die Entwicklungsstufe ist, desto weniger Erfindungen haben Sie zu Beginn des Spiels erforscht und desto länger werden Sie spielen müssen, um Ihre Kultur erblühen zu lassen.

Spielziel:

Sie können zwischen den folgenden drei Zielen wählen:

Zeitspiel in Tagen:

Wählen Sie die Anzahl der zu spielenden Spieltage aus. Nach dem letzten Spieltag ist das Spiel zu Ende.

Deathmatch:

In dieser Variante ist es Ihr Ziel, alle Gegner zu vernichten.

Anzahl an Gold:

In dieser Spielart hat der Spieler, der zuerst eine bestimmte Menge an Gold erwirtschaftet hat, gewonnen. Sie bestimmen wie viel Gold notwendig ist, um das Spiel zu gewinnen.

Einspielermodus

Spieler

Volk

Stamm

Wappen

Entwicklungsstufen

Spielziel

Karte



Mehrspielermodus

Wenn Sie mit mehreren Spielern spielen wollen, müssen sie sich für ein LAN- oder Internet-Spiel entscheiden.

LAN (Lokales Netzwerk)

Wichtig: Gehen Sie, bevor Sie Die Völker II starten, sicher, dass Ihr Netzwerk korrekt konfiguriert ist. Befolgen Sie hierbei die Anweisungen Ihres Systemadministrators.

Haben Sie „LAN“ ausgewählt, erscheint ein Dialog, in dem Sie alle aktiven Spiele sehen, in die Sie einsteigen können.

Sie können auch selbst ein Spiel gründen, indem Sie auf den Knopf mit der Aufschrift „Gründen“ klicken.

Wenn Sie ein Spiel gründen, müssen Sie die gleichen Einstellungen, wie im Endlosspiel berücksichtigen. Weiters können Sie einstellen, ob Sie gegen Computer- und menschliche Mitspieler spielen wollen.

Internet (FSGS-Server)

Wichtig: Gehen Sie, bevor Sie Die Völker II starten, sicher, dass Sie bereits mit dem Internet verbunden sind. Befolgen Sie hierbei die Anweisungen Ihres Internetproviders.

Um ein Internetspiel zu starten, müssen Sie eine Verbindung mit einem FSGS-Server herstellen. Haben Sie bereits einen FSGS-Account und ein Passwort, geben Sie Ihre Daten ein und drücken auf den „Weiter“ Knopf.

Haben Sie noch keinen FSGS-Account, dann klicken Sie auf den Knopf „Neu“, um einen neuen FSGS-Account anzulegen.

Sind Sie einmal mit dem FSGS-Server verbunden, dann ist der darauf folgende Ablauf gleich wie beim Spiel über das LAN.

Spieler wählen

Jeder Spieler hat ein Benutzerprofil. Diesem Benutzerprofil sind ein Name und etwaige abgespeicherte Spielstände zugeteilt. Somit können zu verschiedenen Zeitpunkten mehrere Benutzer das Spiel verwenden und ihre persönlichen Daten speichern.

Spiel laden

Unter der Option „Spiel laden“ können Sie Spielstände, die Sie gespeichert haben, fortsetzen, oder Spielstände löschen.

Die Spielstände mit den Namen „Automatische Speicherung“ und „Schnellspeicherung“ sind vom Programm generierte Spielstände, denen Sie keinen Namen geben können. Bei der „automatischen Speicherung“ wird in regelmäßigen Abständen der Spielstand gesichert.

TIPP:

Den Spielstand „Schnellspeicherung“ können Sie im Spiel durch Drücken der Taste **F12** speichern, ohne das Speichern-Menü aufrufen zu müssen.

Mehrspielermodus



Entwicklungsstufen

Spielziel

Karte

Der Spielablauf

Steuerung:

In **Die Völker II** steuern Sie Ihre Untertanen indirekt. Anstatt Einzelpersonen zu befehlen, was sie zu tun haben, bestimmen Sie, was in Ihrem Dorf zu tun ist und was besser unterlassen werden sollte.

Beispiel:

Sie können Ihrem Holzfäller Gork nicht befehlen, dass er einen bestimmten Baum fällen soll. Sie können aber die Anweisung geben, dass ein bestimmter Baum bevorzugt gefällt werden soll. Irgendein Holzfäller, sei es Gork oder ein anderer Holzfäller Ihres Dorfes, wird sich darum kümmern, dass dieser Baum gefällt wird. Natürlich können Sie auf der anderen Seite auch bestimmen, dass Ihre Holzfäller einen bestimmten Baum nicht fällen dürfen.

Der Ritter ist als einzige Spielfigur von der indirekten Steuerung ausgenommen.

Rohstoffabbau:

Auf dem Spielfeld sind verschiedene Rohstoffe verteilt: Steine, Bäume, Sträucher, etc. Manche dieser Rohstoffe kann Ihre Bevölkerung abbauen und verwerten. Holz und Stein werden beispielsweise zum Gebäudebau verwendet. Mit eingesammelten Früchten ernähren Sie Ihre Bevölkerung im Wirtshaus.

Normalerweise bauen die Bewohner Ihres Dorfes die Rohstoffe selbstständig ab. Die einzige Voraussetzung ist, dass Sie einen entsprechenden Arbeiter in Ihren Reihen haben.

Beispiel:

Ein Holzfäller fällt Bäume, aber er wird nicht Steine klopfen. Hierfür ist der Steinmetz zuständig.

TIPP:

Sie können jederzeit die Anweisung geben, Arbeiter auszubilden, vorausgesetzt, es befinden sich genügend Jugendliche oder unausgebildete Erwachsene in Ihrer Bevölkerung.

Produktion:

Im späteren Spielverlauf können Sie Ressourcen auch weiterverarbeiten. Hierfür müssen Sie ein passendes Produktionsgebäude bauen und den Betreiber dazu ausbilden lassen.

Beispiel:

Der arme Träger Huzzlak muss schwer schleppen, um seine Waren abzuliefern. Eines Tages wird eine Tischlerei erfunden, in der Schubkarren gefertigt werden können. Sie bilden einen Tischler aus und bauen eine Tischlerei. Nun können Sie in der Tischlerei einen Schubkarren fertigen und dem Träger über den Informationsdialog diesen abholen lassen. Danach muss Huzzlak nicht mehr so schwer schleppen und kann sogar noch mehr Güter transportieren.

Bitte beachten Sie, dass Sie nur Gebäude bauen lassen können, die Sie bereits erforscht haben. Ebenso können Ihre Untertanen nur Berufe erlernen, die schon erforscht sind.

TIPP:

Um Ihren Trägern die Arbeit weiter zu erleichtern, können Sie Straßen bauen. Auf einer Straße kommt eine Spielfigur rascher vorwärts. Für den Bau von Straßen werden Steine benötigt.

Forschung

Um Forschen zu können, brauchen Sie einen Forscher. Der Forscher ist eine besondere Spielfigur, die erst dann in Ihre Dienste tritt, wenn er Platz in einem Labor findet (In einem Labor hat ein Forscher Platz).

Es stehen Ihnen drei Forschungsbereiche zur Verfügung:



Militär



Zivil



Produktion

TIPP:

Achten Sie darauf, dass Ihre Forscher immer beschäftigt sind. Sie können zur selben Zeit nur in einem Bereich forschen. Wenn Sie eine Forschung beendet haben, steht es Ihnen aber frei, in einem anderen Gebiet einen weiteren Forschungsauftrag zu vergeben.

Ihr Volk durchläuft Entwicklungsstufen, die seinen momentanen technischen Entwicklungsgrad wiederspiegeln. Im Gesamten gibt es drei Entwicklungsstufen (I, II, III).

Sobald Sie eine gewisse Anzahl an Forschungsprojekten vollendet haben und eine ausreichende Infrastruktur besitzen, können Sie über den Forschungsdialog in eine neue Entwicklungsstufe aufsteigen.

Beim Aufstieg in eine höhere Entwicklungsstufe wird das Rathaus und die Burg mit zusätzlichen Bauten versehen. In der niedrigsten Entwicklungsstufe lebt Ihre Bevölkerung in einer Siedlung, in der zweiten Entwicklungsstufe in einem Dorf und in der dritten und letzten Entwicklungsstufe in einer Stadt.

In einer höheren Entwicklungsstufe erhöhen sich jedoch auch die Ansprüche der Bürger. So werden diese mehr Luxusgüter verlangen, die am Markt abgeholt werden können. Aber auch die Götter verlangen von den Bürgern einer höheren Entwicklungsstufe mehr Huldigung und reagieren demzufolge missmutiger auf die Vernachlässigung des Gottesdienstes.

Es gibt im Spiel drei Kategorien von Forschern:

- Gelehrter,
- Magister,
- Doktor.

Gelehrter

Er hat seine Grundausbildung hinter sich. Seine Forschungskünste sind zwar nur durchschnittlich, dafür verlangt er auch wenig Lohn.

Magister

Er hat eine höhere Ausbildung hinter sich und forscht deswegen auch dementsprechend schnell. Aus diesem Grund verlangt er auch mehr Lohn als ein Gelehrter.

Doktor

Dieser geniale Kopf hat sein Titel nicht umsonst, denn seine Forschungskünste sind legendär. Sein Lohn ist dementsprechend hoch.

Hinweis: Beachten Sie, dass Sie nur Bereiche erforschen können, die der momentanen Entwicklungsstufe Ihres Volkes entsprechen.

Konsum

Der Aufstieg in eine neue Entwicklungsstufe bringt nicht nur Vorteile mit sich. Nachdem Ihr Volk nun „fortgeschritten“ ist, stellen die Bürger auch höhere Ansprüche an das Leben und bringen Ihre Bedürfnisse stärker zum Ausdruck. Vor allem der Konsum an Luxusgütern wird, je weiter Ihr Volk entwickelt ist, immer bedeutender.

Grundsätzlich unterscheiden wir bei den Konsumgütern:

Grundnahrungsmittel:



Wasser Früchte Brot Fisch Fleisch

Nahrung wird immer von Ihrem Volk benötigt und im Wirtshaus konsumiert. Jedes Grundnahrungsmittel hat einen Nährwert, der angibt, wie vielen Nahrungseinheiten es entspricht. Die Nährwerte können Sie abfragen, wenn Sie das Wirtshaus mit linker Maustaste anklicken.

Luxusgüter:



Diese Luxusgüter werden am Marktplatz konsumiert. Wird Ihre Bevölkerung nicht ausreichend mit Luxusgütern versorgt, wirkt sich das negativ auf die Stimmung und Gesundheit der Betroffenen aus.

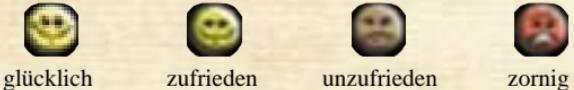
TIPP:

Nicht jedes Luxusgut kann von jedem Volk produziert werden. Die fehlenden Luxusgüter können Sie nur durch den Handel erwerben.

Stimmung

Jede Familie hat eine bestimmte Stimmung, die in Prozentwerten von 0 bis 100 Prozent angegeben, und durch die Situation in Ihrem Dorf beeinflusst wird. Eine mögliche Auswirkung einer schlechten Stimmung ist, dass eine Familie, die äußerst unzufrieden ist, auswandert, oder ihr Familienoberhaupt kriminell wird.

Es gibt vier Stimmungszustände:



Im Personen-Informationsdialog des Familienoberhaupts können Sie den Stimmungszustand der Familie und dessen Ursachen sehen.

Folgendes beeinflusst die Stimmung einer Familie:

- Hat das Familienoberhaupt eine Beschäftigung?
- Hat die Familie ein Wohnung?
- Hat die Familie zu essen bekommen?
- Wütet ein wildes Tier in der Stadt?
- Befindet sich Ihr Volk im Krieg?
- Sind Luxusgüter am Markt vorhanden?
- Hat die Einheit gut geschlafen?
- etc.

Konstitution

Eine Person hat zwei körperliche Zustände, welche in Prozentwerten von 0 bis 100 Prozent dargestellt werden.



Lebenskraft



Gesundheit

Lebenskraft

Die Lebenskraft wird nur bei Attacken von feindlichen Einheiten, Kriminellen oder Raubtieren verringert. Verletzte Einheiten regenerieren in der Nacht einen Teil ihrer Lebenskraft.

Gesundheit

Die Gesundheit einer Person wird durch deren Hygiene und Lebenskraft beeinflusst. Bei hoher Lebenskraft steigt die Gesundheit, bei niedriger Lebenskraft sinkt sie.

Die Gesundheit kann auch durch die Einnahme von Heiltränken verbessert werden.

Sinkt die Gesundheit einer Einheit unter 50%, ist sie krank. Kranke Einheiten gehen nicht zur Arbeit. Erreicht eine Spielfigur eine Lebenskraft oder Gesundheit von 0%, stirbt sie.

Die Hygiene definiert sich durch die Verfügbarkeit von Wasser und Seife. Bei niedriger Hygiene sinkt die Gesundheit einer Person.

TIPP:

Hygiene spielt erst in höheren Entwicklungsstufen eine Rolle.

Götterwelt

Je nachdem, wie hoch ihr Volk in der Gunst der Götter steht, ist es möglich um göttliche Gaben zu bitten.

Es gibt drei Wunder, um die Ihr Volk die Götter bitten kann:



Götterschlag



Goldregen



Göttliche Heilung

Götterschlag

Die Götter entladen ihren heiligen Zorn über einen von Ihnen ausgewählten Feind. Dieser erleidet dadurch einen hohen Schaden.

Goldregen

Die Götter verdoppeln den Goldbestand Ihres Lagers.

Göttliche Heilung

Die Gesundheit und Lebenskraft Ihrer Bevölkerung wird auf das Maximum gesetzt.

Betet Ihre Bevölkerung zu wenig zu den Göttern, könnte es passieren, dass die Götter ihren heiligen Zorn, anstatt gegen Ihre Feinde, gegen Ihr Volk selbst richten!

Nach einem Eingriff der Götter ist deren Stimmung wieder neutral.

TIPP:

Sie können die Stimmung der Götter heben, wenn Ihre Bewohner im Tempel zu ihnen beten. Falls Ihr Volk in höheren Entwicklungsstufen nicht beten geht, verschlechtert sich dadurch die Stimmung der Götter.

Militär

Ritter:

Der Ritter ist die offensive Militäreinheit im Spiel. Mit seinem Gefolge kann er feindliche Einheiten und Gebäude angreifen, Wege patrouillieren und eigene Gebäude beschützen.

Der Ritter ist wie der Forscher ein Söldner, der Ihrem Volk seine Dienste anbietet, wenn ein Arbeitsplatz (eine Burg) vorhanden ist. In einer Burg hat ein Ritter samt Gefolge Platz.

Bei seinem Arbeitsantritt verlangt der Ritter eine einmalige Einstellgebühr. Danach müssen Sie ihm täglich einen Sold bezahlen, der aus Gold und Luxusgütern besteht. Die Höhe der Besoldung ist von Ritter zu Ritter verschieden. Kann der Ritter zwei Tage lang nicht bezahlt werden, kündigt er seine Dienste auf.

TIPP:

Achten Sie darauf, dass dem Ritter immer genügend Sold zur Verfügung steht. Bleibt der Sold einen Tag lang aus, kündigt der Ritter zwar nicht, dafür verschlechtert sich aber der Ruf Ihres Volkes.

Wenn Sie einen Ritter einstellen, wandert er vom Rathaus zu einer freien Burg. Erst wenn er Quartier bezogen hat, können Sie über ihn verfügen.

Der Ritter ist die einzige Einheit im Spiel, die direkt gesteuert werden kann. Ist der Ritter als aktive Einheit ausgewählt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielfläche und er wird versuchen diesen Punkt zu erreichen.

TIPP:

Solange der Ritter an Bord eines Frachtschiffs ist, können Sie das Schiff wie den Ritter zu Land steuern. Wenn der Ritter auf ein anderes Ufer übersetzen will und keines Ihrer Frachtschiffe in der Nähe ist, klicken Sie (wenn der Ritter aktiv ausgewählt ist) mit der rechten Maustaste auf das Wasser. Das nächstgelegene Frachtschiff wird ihn abholen.

Es gibt drei Klassen von Rittern, die sich in ihrer Kampfkraft, in der Anzahl ihrer Gefolgsleute und der Höhe ihrer Kosten unterscheiden. Welche Ritterklassen sich bei Ihnen vorstellen, hängt von der Höhe der Entwicklungsstufe Ihres Volkes ab. Ebenso beeinflusst ein guter Ruf, ob stärkere Ritter bei Ihnen arbeiten wollen.

Es gibt drei Arten von Gefolgsleuten

- Nahkämpfer
- Fernkämpfer
- Belagerungswaffenträger

Nah- und Fernkämpfer attackieren feindliche Einheiten, beschädigen aber keine Gebäude. Der Belagerungswaffenträger richtet bei Gebäuden enormen Schaden an, kann aber keine feindlichen Einheiten attackieren.

Ist ein Gefolgsmann des Ritters gestorben, können Sie in der Burg des Ritters Ersatz anfordern. Im Informationsdialog der Burg sehen Sie, was für einen neuen Gefolgsmann benötigt wird. Klicken Sie auf den Knopf "Produktion starten", so werden die benötigten Güter in die Burg gebracht, und am nächsten Tag steht der neue Gefolgsmann zur Verfügung. Sie können einem Ritter nicht mehr Gefolgsleute zuweisen, als er bei seinem Arbeitsbeginn hatte.

TIPP:

Achten Sie darauf, dass Ihr Ritter nicht stirbt. Bei seinem Ableben gehen all seine Gefolgsleute aus Loyalität mit in den Tod!

Aufgrund des Lukkat'schen Gesetzes der Ethik ist es einem Ritter verboten, folgende Einheiten zu attackieren:

- Könige
- Frauen (Männer bei den Amazonen)
- Kinder
- Jugendliche
- Schiffe
- Kriminelle.

Die Ritter der einzelnen Völker unterscheiden sich. Ritterinnen der Amazonen verfügen über effektivere Waffen, sind aber körperlich schwächer. Pimmons langen zwar kräftig zu, sind aber beim Angreifen etwas langsamer. Die Sajiki-Ritter attackieren schnell, verursachen dabei aber weniger Schaden.

Gardisten:

Gardisten sind die defensiven Militäreinheiten im Spiel. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Stadt gegen Angreifer zu verteidigen. Sie können Gardisten in einer Kaserne ausbilden lassen. Um eine Ausbildung zu starten, muss eine Waffe für den Gardisten bereitstehen.

Gardisten arbeiten in Türmen, deren Aufnahmekapazität mit sechs Gardisten pro Turm beschränkt ist. In den Türmen können Sie jederzeit Plätze für Gardisten reservieren bzw. Reservierungen stornieren. Sobald ein Gardist fertig ausgebildet ist, besetzt er eine reservierte Stelle. Sind keine Reservierungen gesetzt, sucht sich der Gardist selbst einen Turm aus.

Ist der Turm mit Mauern verbunden, patrouilliert der Gardist auf ihnen. Ansonsten patrouilliert er um den Turm.

TIPP:

Eine Mauer bietet dem Gardisten Schutz vor Nahkämpfern und er erleidet auch weniger Schaden bei Treffern von Fernwaffen. Einem Gardisten brauchen Sie keinen Wohnplatz zuweisen, da sein Arbeitsplatz gleichzeitig sein Wohnort ist.

Lebensweg

Kinder können im Spiel das Leben genießen, da sie von allen Verpflichtungen befreit sind. Sind die Kinder zu Jugendlichen herangewachsen, beginnt für die männliche Jugend der Ernst des Lebens – sie können in die Ausbildung geschickt werden.

Haben die Knaben in ihrer Jugend keine Ausbildung genossen, so werden sie zu unausbildeten Erwachsenen, und ihre Stimmung sinkt wegen ihrer Arbeitslosigkeit.

Hat eine Einheit ihre Ausbildung abgeschlossen, versucht sie Arbeit und eine Wohnung möglichst nahe beieinander zu finden. Ein Unausbildeter sucht nur eine Wohnung.

Hat die Einheit einen Wohnsitz gefunden, zieht sie ein und versucht eine Frau zu heiraten, mit der sie fortan die gemeinsame Wohnung teilt. Ab diesem Zeitpunkt kann die Familie Kinder bekommen. Eine Familie kann gleichzeitig zwei Kinder haben.

Hinweis: Bei den Amazonen, wo die Frauen das Sagen haben, ist es natürlich umgekehrt.

Tagesablauf

Die Bürger haben einen geregelten Arbeitsablauf von 8:00 Uhr bis 18:00 Uhr.

08:00 Arbeitende Bürger gehen arbeiten. Frauen sammeln Früchte.

11:30 Beginn der Mittagspause. Familienoberhäupter gehen ins Wirtshaus, um zu essen und zu trinken. Es können sich nur so viele Personen ernähren, wie Platz im Wirtshaus und Nahrung vorhanden ist.

12:30 Ende der Mittagspause. Frauen gehen zum Marktplatz Luxusgüter einkaufen. Es können nur so viele Frauen einkaufen, wie Platz am Marktplatz ist und Luxusgüter vorhanden sind.

16:30 Frauen gehen in den Tempel, um zu beten. Es können nur so viele Personen beten, wie Platz im Tempel ist.

17:30 Die Bürger beenden Ihre Arbeit und gehen nach Hause.

18:00 Der Tag ist zu Ende und die Nachtruhe beginnt.

Hinweis: Bei den Amazonen, wo die Frauen das Sagen haben, ist es natürlich umgekehrt.

Handel

Ihr Volk kann mit allen befreundeten Stämmen und dem fliegenden Händler Handel betreiben. Der Warenaustausch findet immer über den fliegenden Händler statt, auch wenn Sie den Handel nicht mit ihm abgeschlossen haben. Beim Handelsangebot legen Sie fest, welches Gut Sie gegen welches in welcher Menge tauschen wollen. Nach einer Angebotslegung bekommen Sie entweder die Zustimmung eines Handelspartners oder ein Gegenangebot, das Sie annehmen können.

TIPP:

Die Preise des fliegenden Händlers sind mit einem Aufschlag versehen und es ist ratsam, vorerst auf die Angebote der Mitspieler zu achten. Weiters werden die Preise des fliegenden Händlers von Angebot und Nachfrage bestimmt. Verkaufen Sie oft das gleiche Produkt, wird dessen Wert sinken, bzw. wird der Preis eines Gutes, dass Sie oft kaufen, erhöht.

Diplomatie

Es herrschen zwei diplomatische Zustände zwischen Stämmen:



Krieg



Frieden.

Krieg

Im Krieg greifen militärischen Einheiten jede feindliche Einheit in ihrer Reichweite an. Handel mit dem Feind ist nicht möglich.

Sie können dem Kriegsgegner den Frieden anbieten. Hierfür gibt es drei Möglichkeiten:



Ohne Bedingungen



Für den Frieden Güter verlangen



Für den Frieden Gütern anbieten

TIPP:

Richten Sie Ihre Vorgehensweise darauf aus, wie stark Ihr Gegner im Verhältnis zu Ihnen ist. Ist sein Volk schwächer als Ihres, wird er geneigt sein für den Frieden zu bezahlen. Ansonsten wird er eher dazu neigen Gold zu verlangen.

Frieden

Im Frieden können Sie befreundeten Parteien Güter schenken. Ihr Volk kann auch ohne Kriegserklärung eine befreundete Partei angreifen. Allerdings sinkt dabei der Ruf Ihres Volkes, und der diplomatische Zustand wechselt auf Krieg.

TIPP:

Geschenkte Güter wirken wie eine Entwicklungshilfe. Schenken Sie Ihrem Freund vor allem Güter, wenn Sie ihn gegen einen gemeinsamen Feind stärken wollen.

Ruf

Der Ruf Ihres Volkes ist in Prozentwerten von 0 bis 100 angegeben. Der Ruf wirkt sich darauf aus, welche Ritter und Forscher sich bei Ihrem Volk vorstellen. Ebenso wird die Wirksamkeit der Friedensangebote durch den Ruf beeinflusst.

Der Ruf wird unter anderem durch folgende Aktionen beeinflusst:

- Angriff ohne Kriegserklärung auf eine befreundete Partei
- Ein Ritter oder Forscher wurde nicht bezahlt
- Das Vorhandensein von Weltwundern
- Krieg bzw. Frieden

TIPP:

Achten Sie darauf, mit wem Sie Frieden bzw. Krieg haben. Bei Krieg mit Parteien mit schlechtem Ruf, steigt Ihr Ansehen.

Kriminalität

Wenn die Stimmung eines Bürgers "zornig" ist, kann es passieren, dass er kriminell wird. Er verliert seine Familie und besetzt eine Wohnung.

Er begeht folgende kriminelle Handlungen:

- Diebstahl aus einem Lager
- Angriff auf einen Bürger
- Beschädigung von Gebäuden

Kriminelle können nur durch die Polizei bekämpft werden. Wenn ein Polizist den Kriminellen auf frischer Tat ertappt, versucht er ihn zu fangen. Ist eine Polizeistation vorhanden, wird der gefangene Kriminelle dort hingebracht und auf die Wiedereingliederung in die Gesellschaft vorbereitet. Ist keine Polizeistation vorhanden, wird der Kriminelle getötet. Sobald der Kriminelle wieder in die Gesellschaft eingegliedert werden kann, verlässt er als Unausbildeter die Polizeistation.

Tiere

Sie können Tiere erlegen bzw. Fische fangen lassen, um zu Nahrung zu kommen.

Neben den Jagdtieren gibt es aber auch Raubtiere (Wolf und Schlange), die Ihre Bürger attackieren. Achten Sie darauf, dass Sie einen Jäger haben, der diese Tiere für Sie erlegt, da Angriffe von Raubtieren die Stimmung Ihrer Bevölkerung senken.

Das Spielmenü

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü finden Sie die Landkarte, die Zoomfunktion und das Optionenmenü. Weiters gliedert sich das Hauptmenü in mehrere Untermenüs, in denen Sie die wichtigsten Spielzüge tätigen können.

Entwicklungsmenü

- Gebäudebaudialog
- Ausbildungsdialog
- Forschungsdialog

Wirtschaftsmenü

- Handelsdialog
- Diplomatiadialog
- Lagerdialog
- Gesprächsdialog

Regierungsmenü

- Bürgerübersicht
- Gebäudeübersicht
- Ritter & Forscherdialog
- Stimmungsdialog

Statistikdialog

- Götterdialog
- Gesamtstatistik
- Missionsziel

Landkarte

Mit einem linken Mausklick auf den Knopf "Landkarte aufrufen" öffnen Sie die Landkarte, wo Sie sich einen Überblick über das Spielfeld verschaffen können. Mit einem linken Mausklick auf die Landkarte, zentriert sich das Spielfeld auf diesen Punkt.

Zoomfunktion

Mit einem linken Mausklick auf den Knopf "Plus" bzw. "Minus" zoomen Sie in das Spielfeld hinein bzw. heraus. Mit einem linken Mausklick auf den Knopf "Lupe" wird die Standardansicht wieder hergestellt.

Optionenmenü

Ein linker Mausklick auf das Optionenmenü pausiert das Spiel. Im Optionenmenü können Sie Spielstände speichern und laden. Ebenso können Sie Einstellungen zur Anzeige und dem Sound vornehmen. Sie können dort auch die aktuelle Mission beenden oder das Spiel verlassen.

Tag und Zeit auf Lukkat

Hier wird Tag und Zeit im Spiel angezeigt. Die Zeit wird in 15 Minuten Intervallen aktualisiert. Es gibt einen Knopf "Spielgeschwindigkeit", mit dem Sie jederzeit die Spielgeschwindigkeit einstellen können.

Nachrichten

In diesem Bereich erhalten Sie Nachrichten, die an Sie gerichtet sind und wichtige Informationen zu den Spielerläufen enthalten.

Informationsdialog

Der Informationsdialog enthält Detailinformationen zu Einheiten, Gebäuden, Ressourcen, Baustellen, etc.

Minikamera

Mit der Minikamera behalten Sie einzelne Einheiten im Auge.

Spieldorf

Auf dem Spieldorf sehen Sie die Landschaft auf der das eigentliche Spiel abläuft. Sie können mit der linken Maustaste auf Einheiten, Gebäude, Tiere, Pflanzen, etc. klicken, um den Informationsdialog zu öffnen.

Das Spielmenü

Tag und Zeit auf Lukkat

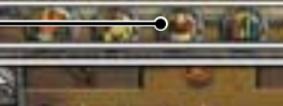


Spielgeschwindigkeit

Nachrichten



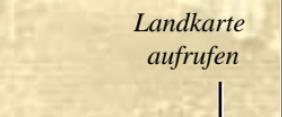
Hauptmenü



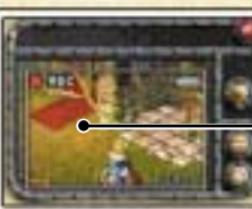
Untermenü



Optionenmenü



Landkarte aufrufen



Minikamera



Informations-Dialog

Spieldorf

Informations-Dialog

Gebäudebaudialog (Entwicklungs menü)

Voraussetzungen für den Bau eines Gebäudes:

- Das zu bauende Gebäude muss bereits erfunden sein.

Vorgehensweise:

Über die drei Schaltflächen im Gebäudebaudialog können Sie eine Gebäude-Kategorie auswählen (Militärische Gebäude, Zivilgebäude, Produktionsgebäude). Sie erhalten auf der Schaltfläche eine Auflistung aller bereits erforschten Gebäude der ausgewählten Kategorie.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das zu bauende Gebäude. Sie können nun mit der Maus auf dem Spielfeld einen geeigneten Ort auf der Karte auswählen. Wenn Teile der Setzfläche auf dem Untergrund rot aufleuchten, können Sie an dieser Stelle nicht bauen.
2. Wenn Sie den Bauort fixieren wollen, klicken Sie auf die linke Maustaste.

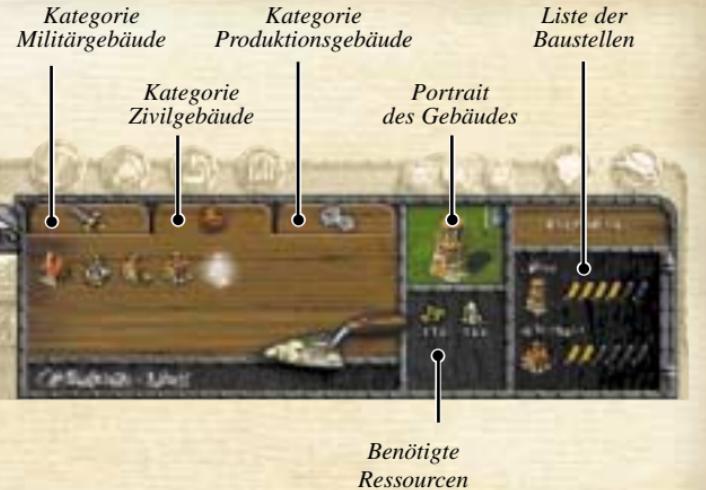
Resultat:

Sie haben die Anweisung gegeben, dass an der gewünschten Stelle ein bestimmtes Gebäude errichtet werden soll. Es kann einige Zeit dauern, bis es fertig gestellt ist. Den Baufortschritt Ihrer Baustellen können Sie in der Liste der Baustellen einsehen. Wenn das Gebäude vom Baumeister fertig gestellt wurde, werden Sie durch eine Nachricht am linken Bildschirmrand informiert.

TIPP:

Wenn Sie im Forschungsdialog neue Forschungsaufträge erteilen, dann werden Sie unter anderem auch neue Gebäude erfunden.

Durch einen linken Mausklick auf eine Baustelle, zentriert sich das Spielfeld über diese Baustelle.



Ausbildungsdialog (Entwicklungs menü)

Voraussetzung für die Ausbildung:

- Sie brauchen eine Schule.
- Sie brauchen zumindest einen freien Schüler.

TIPP:

Falls Sie noch keine Schule errichtet haben, können Sie im Gebäudebaudialog jederzeit den Bau einer Schule beauftragen.

Vorgehensweise:

1. Fahren Sie mit der Maus über ein Berufssymbol. Wenn Sie mit der Maus längere Zeit auf dem Symbol der jeweiligen Einheit verweilen, erscheint eine Textzeile, die Informationen zum dazugehörigen Beruf ausgibt.
2. Wenn Sie eine Einheit im gewählten Beruf ausbilden wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol.

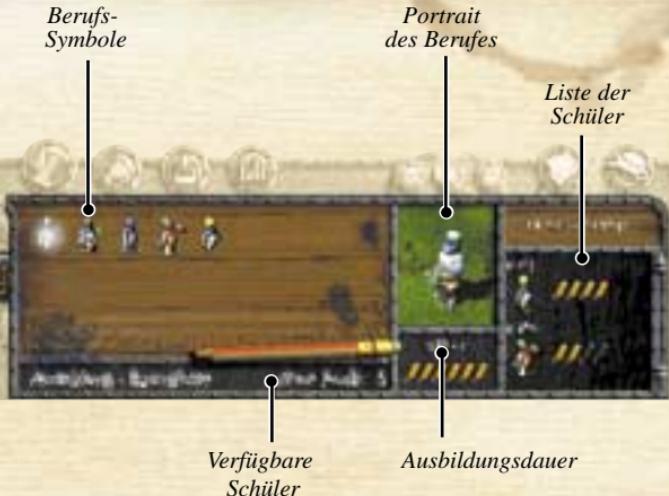
Resultat:

Eine Einheit wird nun ausgebildet. Bis Sie ihre Ausbildung abgeschlossen hat, wird aber noch ein wenig Zeit vergehen. Die Zeit, die dafür benötigt wird, können Sie anhand der Fortschrittsbalken in der Liste der Schüler sehen. Sie können so viele Einheiten gleichzeitig ausbilden lassen, wie Sie freie Schüler haben.

Als Schüler stehen Ihnen die männlichen Jugendlichen (bzw. die weiblichen Jugendlichen bei den Amazonen) bzw. Unausbildete zur Verfügung.

TIPP:

Achten Sie darauf, dass Sie immer eine ausreichende Reserve an freien Schülern zur Verfügung haben.



Durch einen linken Mausklick auf einen Schüler in der Liste der Schüler, zentriert sich das Spielfeld über diesen Schüler.

Haben Sie keinen freien Schüler mehr, so warten Sie am besten bis Kinder in ein ausbildungsfähiges Alter kommen.

Hinweis: Wenn eine bestimmte Berufsgruppe im Ausbildungsdialog nicht aufscheint, bedeutet das, dass Ihr Stamm das jeweilige Handwerk noch nicht erfunden hat. Im Forschungsdialog können Sie einen neuen Forschungsauftrag vergeben, wodurch Sie auch zu neuen Handwerken kommen werden.

Forschungsdialog (Entwicklungs menü)

Voraussetzung für eine Forschung:

- Zumindest ein Labor.
- Ein Forscher muss in Ihre Dienste getreten sein.

Vorgangsweise:

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen der drei Kategorieköpfe, um ein Forschungsprojekt in Auftrag zu geben.

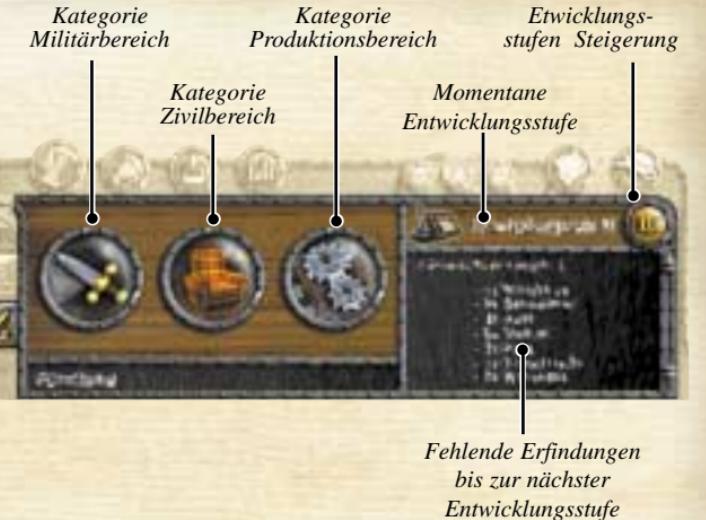
Resultat:

Sie haben ein Forschungsprojekt vergeben. Anhand des nun erschienenen Fortschrittsbalkens sehen Sie das Vorkommen Ihres Forschungsauftrages. Sie können zur selben Zeit nur ein Forschungsprojekt in Auftrag geben.

TIPP:

Wagen Sie den Schritt in eine neue Entwicklungsstufe erst, wenn Sie sicher sind, dass Sie deren neuen Anforderungen gerecht werden.

Hinweis: Wenn man alle Erfindungen einer Entwicklungsstufe hat, kann man durch Drücken des Knopfes "Entwicklungsstufen Steigerung" in die nächste Entwicklungsstufe aufsteigen.



Handelsdialog (Wirtschafts menü)

Vorgangsweise um ein Angebot auszusenden:

1. Aktivieren Sie die Schaltfläche „Eigene Angebote“ und klicken Sie auf den Knopf „Angebot erstellen“.

Sie kommen in den Angebotsdialog. Sie sehen alle Handelsgüter aufgelistet.

2. Mit dem ersten Mausklick auf ein Gut wählen Sie die Ware, die Sie anbieten. Bei einem nochmaligen Klick auf ein Gut, wählen Sie die Ware, die Sie erwerben wollen.
3. Sie können die Mengen, d.h. wie viel sie für wie viel tauschen wollen, mittels den Plus- und Minusknöpfen abstimmen.
4. Um das Angebot abzuschicken, klicken Sie auf den Knopf „Bestätigen“! Jeder Mitspieler wird Ihr Angebot erhalten.

Vorgangsweise um ein Angebot eines anderen Spielers anzunehmen:

1. Wählen Sie im Handelsdialog die Schaltfläche „Fremdangebote“ aus.
2. Wählen Sie auf der Angebotsliste ein Angebot aus, das Ihnen zusagt.
3. Sie können durch den Knopf „Bestätigen“ den Handel fixieren bzw. gibt Ihnen der Knopf „Gegenangebot erstellen“ die Möglichkeit um die Ware zu feilschen.

In der Schaltfläche „schwebender Handel“ können Sie die noch nicht angenommenen Angebote sehen bis sie vom Gegenspieler bestätigt oder abgelehnt werden.



Handelsdialog



Angebotsdialog

Diplomatedialog (Wirtschaftsmenü)

In der Auflistung der Spieler finden Sie Volkszugehörigkeit, Name des Stammesoberhauptes, diplomatischen Zustand und Stammesnamen der Mitspieler. Wenn Sie mit der linken Maustaste einen Spieler auswählen, können Sie im Diplomatzustandsfenster weitere Informationen ansehen.

Je nach Diplomatzustand können Sie diplomatische Handlungen treffen:



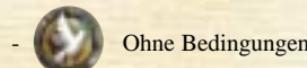
Im Frieden:

Sie können durch Schenkung den Frieden weiter sichern oder Ihren Mitspielern den Krieg erklären.

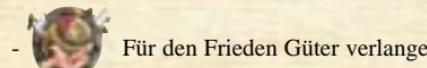


Im Krieg:

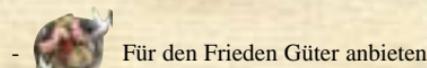
Sie haben drei Möglichkeiten den Frieden anzubieten.



Ohne Bedingungen



Für den Frieden Güter verlangen

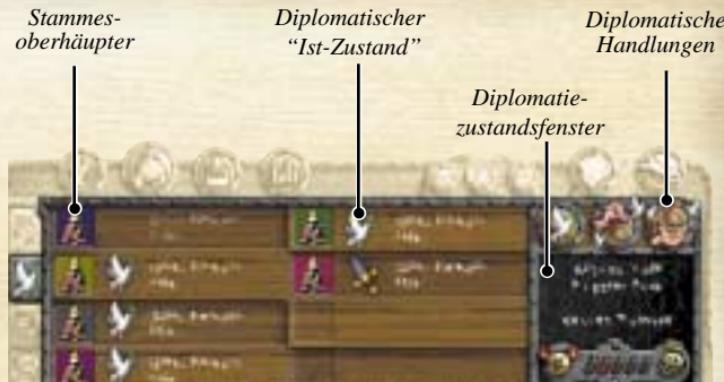


Für den Frieden Güter anbieten

Lagerdialog (Wirtschaftsmenü)

In diesem Dialog sind die Güter Ihres Volkes aufgelistet.

Wenn Sie an der Anzahl der Rohstoffe in einem bestimmten Lager interessiert sind, klicken Sie mit der linken Maustaste in der Liste der Lager auf ein Lagersymbol.



Diplomatedialog



Lagerdialog

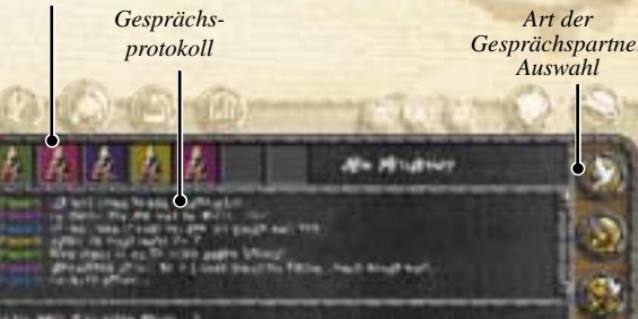
Gesprächsdialog (Wirtschaftsmenü)

Wenn Sie eine Nachricht abschicken wollen, können Sie auswählen, ob Sie diese an freundliche, feindliche oder an alle Mitspieler schicken wollen. Sie können die Adressaten durch einen Klick auf die Kategorieknöpfe „An Freunde“, „An Feinde“ oder „An alle“ bestimmen.

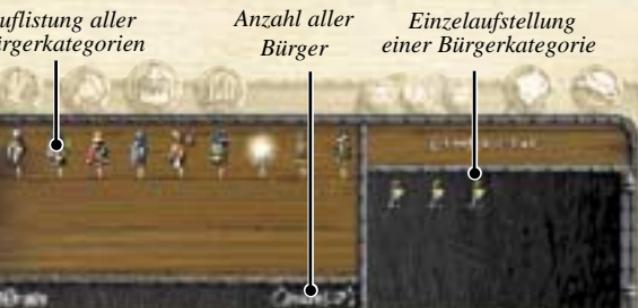
Geben Sie nun die Nachricht ein und drücken Sie „Enter“ (Eingabetaste), um die Nachricht abzuschicken.

Der Gesprächsdialog kann nur im Mehrspielerpiel verwendet werden.

Mitspielerliste



Gesprächsdialog



Bürgerübersicht

Bürgerübersicht (Regierungsmenü)

Sie erhalten eine Liste Ihrer Bürger sortiert nach Bürgerkategorien. Durch einen linken Mausklick auf eine Bürgerkategorie, erhalten Sie eine Auflistung der dazugehörigen Einzelpersonen.

Durch einen linken Mausklick auf eine Einzelperson in der Einzelaufstellung einer Bürgerkategorie, zentrieren Sie den Landschaftsausschnitt auf diese Figur und erhalten genaue Informationen über den Bürger

Art der Gesprächspartner Auswahl

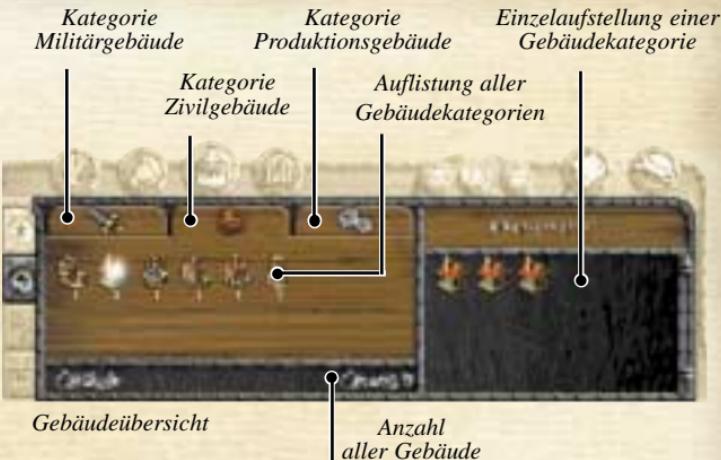
29

Gebäudeübersicht (Regierungsmenü)

Über die drei Kategorieschaltflächen in der Gebäudeübersicht können Sie sich eine Gebäudekategorie auswählen (Militärgebäude, Zivilgebäude und Produktionsgebäude). Sie erhalten eine Liste Ihrer Gebäude aus der jeweiligen Gebäudekategorie.

Durch einen linken Mausklick auf eine Gebäudekategorie erhalten Sie eine Auflistung der dazugehörigen Einzelgebäude.

Durch einen linken Mausklick auf ein Einzelgebäude in der Einzelauflistung einer Gebäudekategorie, zentrieren Sie den Landschaftsausschnitt auf dieses Gebäude und öffnen dessen Informationsdialog.

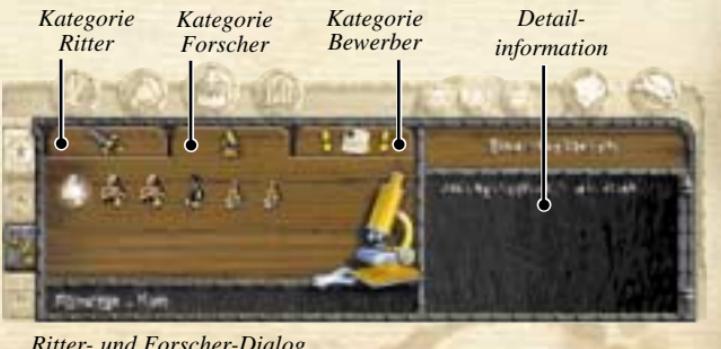


Ritter und Forscherdialog (Regierungsmenü)

Über die Kategorieschaltflächen Ritter, Forscher und Bewerber erhalten Sie eine Übersicht über die schon in Ihrem Dienst stehenden Ritter und Forscher bzw. über Bewerber, die in Ihren Dienst treten wollen.

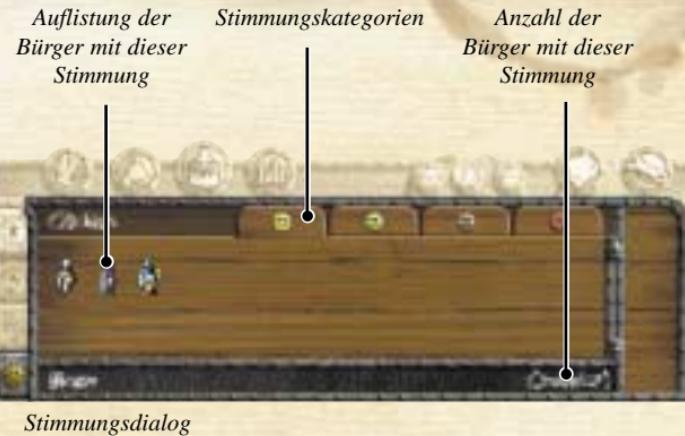
Durch einen linken Mausklick auf die Personensymbole in den Kategorien „Ritter“ bzw. „Forscher“, zentrieren Sie den Landschaftsausschnitt auf die jeweilige Einheit und wählen Sie aus.

In der Kategorie „Bewerber“ erhalten Sie per linken Mausklick die Möglichkeit in einem weiteren Dialog den Bewerber anzustellen.



Stimmungsdialog (Regierungsmenü)

In den vier Schaltflächen sind alle Ihre Bürger aufgelistet, geordnet nach ihrer Stimmung. Durch einen linken Mausklick auf eine Person, zentrieren Sie den Landschaftsausschnitt auf diese Einheit und erhalten weitere Informationen.

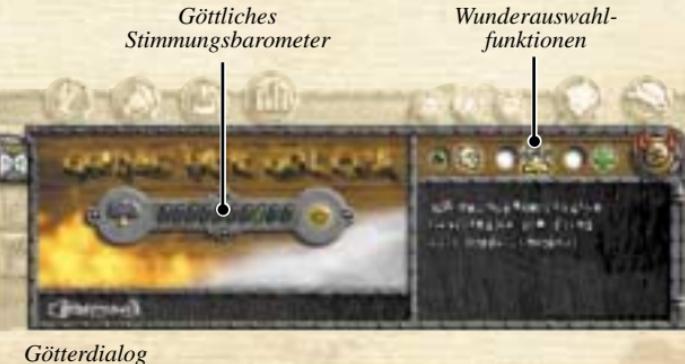


Götterdialog (Statistikmenü)

Im „Göttlichen Stimmungsbarometer“ sehen Sie die momentane Gunst der Götter.

Je weiter die Anzeige nach rechts wandert, desto sonniger wird das Gemüt der Götter und desto mehr kommen sie in Wunderlaune. Bewegt sich die Anzeige nach links, werden die Götter unzufriedener und Seuchen und Katastrophen bahnen sich an.

Wenn die Götter in Wunderlaune sind, können Sie aus drei möglichen Wundern auswählen. Über den Knopf „Wunder erbitten“ können Sie Ihren Wunsch bei den Göttern vorbringen.



Informationsdialog

Wenn Sie auf ein Objekt (eine Person, abbaubare Ressource oder ein Gebäude) klicken, erscheint der dazugehörige Informationsdialog.

Personeninformation

Körperlicher Zustand und Stimmung

Um die Lebenskraft, Gesundheit und momentane Stimmung der Person abzufragen, fahren Sie mit der Maus über das jeweilige Symbol.

Stimmungsprotokoll

Hier sehen Sie die Ursachen seiner Stimmungsschwankungen.

Minikamera

Hier können Sie die Einheit in einem eigenen Fenster im Auge behalten.

Wohnhaus

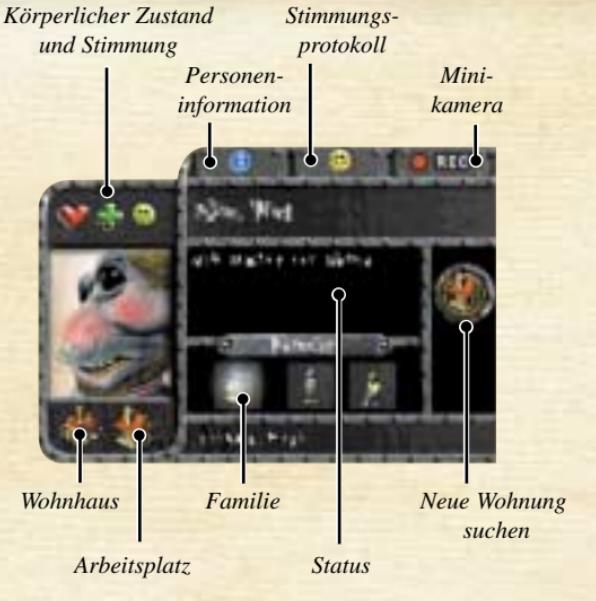
Durch einen linken Mausklick auf das Symbol "Wohnhaus", zentriert sich das Spielfeld auf das Wohnhaus.

Arbeitsplatz

Durch einen linken Mausklick auf das Symbol "Arbeitsplatz", zentriert sich das Spielfeld auf den Arbeitsplatz.

Familie

Durch einen linken Mausklick auf das Symbol einer Figur, zentriert sich das Spielfeld auf diese Figur.



Status

Hier steht, was die Person gerade macht.

Neue Wohnung suchen

Durch das Drücken mit der linken Maustaste auf den Knopf "Neue Wohnung suchen", zieht die Einheit mit seiner Familie aus ihrer Wohnung aus, und begibt sich auf erneute Wohnungssuche. Die Einheit ist bestrebt sich eine Wohnung zu suchen, die möglichst nahe beim Arbeitsplatz liegt.

Ressourceninformation

Rohstoffmenge

Die Rohstoffmenge gibt an, wie viele Einheiten an Rohstoffen aus der Ressource gewonnen werden.

Abbaupriorität

Mit der Abbaupriorität legen Sie fest, ob eine Ressource bevorzugt, normal oder nicht abgebaut werden soll.

Gebäudeinformation

Gebäudezustand

Fahren Sie mit der Maus über das Gebäude, um dessen Zustand zu sehen.

Gebäude abreißen

Mit einem linken Mausklick auf den Knopf, veranlassen Sie, dass das Gebäude abgerissen wird.

Betreiber

Durch einen linken Mausklick auf das Symbol des Betreibers, zentriert sich das Spielfeld auf diese Einheit.

Zulieferungspriorität

Hier können Sie einstellen, mit welcher Priorität das Gebäude mit Gütern beliefert wird.

Gebäudebezogene Einstellungen

Je nach Gebäude können Sie Informationen zu dem Gebäude sehen, wie z.B. die eingelagerte Menge an Gütern oder den Baufortschritt bei Baustellen.

Bei einem Produktionsgebäude können Sie entscheiden, welche Art von Waren produziert werden sollen.



Ritterinformation

Lebenskraft

Fahren Sie mit der Maus über das Symbol Herz, um die Lebenskraft des Ritters zu sehen.

Kampfeinstellung

Bei der Kampfeinstellung können Sie bestimmen, wie energisch der Ritter angreift. Greift er aggressiver an, richtet er mehr Schaden an. Gleichzeitig ist er aber auch verwundbarer, wenn er angegriffen wird. Bei einer defensiven Kampfeinstellung ist es umgekehrt.

TIPP:

Wählen Sie die Aggressivität je nach Kampfsituation. Müssen Sie verteidigen, ist es ratsam defensiv kämpfen zu lassen. Sind Sie in der Überzahl, agieren Sie aggressiver.

Formation

Über den Knopf "Formationen" richten Sie die Formation der Gefolgsleute aus.

Entlassen

Klicken Sie auf den Knopf "Entlassen", um sich der Dienste des Ritters zu entledigen.

Militärischer Einsatz

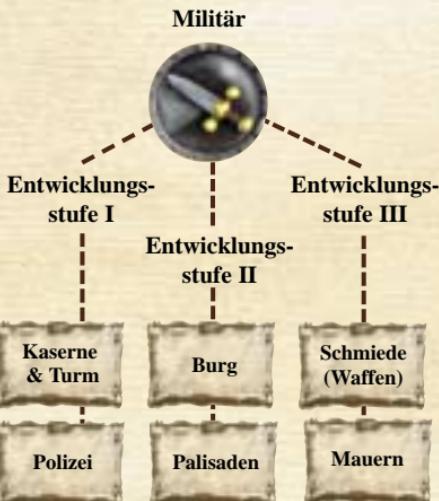
Mit "Beschützen/Patrouillieren" bestimmen Sie, ob der Ritter zu einer bestimmten Stelle patrouillieren soll bzw. ob er ein Objekt beschützen soll, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Spielfeld klicken.

Gefolgsleute

Auf dem Feld Gefolgsleute sehen Sie Art und Anzahl der Gefolgsleute des Ritters.



Forschungsbaum



Tastenbelegungen

Taste	Funktion	Taste	Funktion
F1	<i>Hilfe</i>	ESC	<i>Optionen</i>
F2	<i>Spiel speichern</i>	N	<i>Nächste Nachricht öffnen</i>
F3	<i>Spiel laden</i>	B	<i>Gebäudebaudialog</i>
F5	<i>Normale Spielgeschwindigkeit</i>	S	<i>Ausbildungsdialog</i>
F6	<i>Doppelte Spielgeschwindigkeit</i>	F	<i>Forschungsdialog</i>
F7	<i>Vierfache Spielgeschwindigkeit</i>	H	<i>Handelsdialog</i>
F8	<i>Menü anzeigen an/aus</i>	D	<i>Diplomatiedialog</i>
F10	<i>Spiel beenden</i>	L	<i>Lagerdialog</i>
F11	<i>Mission neu beginnen</i>	C	<i>Gesprächsdialog</i>
F12	<i>Schnellspeicherung</i>	I	<i>Bürgerübersicht</i>
Pause	<i>Spiel pausieren</i>	V	<i>Gebäudeübersicht</i>
Pos1	<i>Maximale Vergrößerung</i>	K	<i>Ritter und Forscherdialog</i>
Ende	<i>Maximale Verkleinerung</i>	M	<i>Stimmungsdialog</i>
+	<i>Ansicht vergrößern</i>	G	<i>Götterdialog</i>
-	<i>Ansicht verkleinern</i>	O	<i>Gesamtstatistik</i>
*	<i>Standardansicht (1:1)</i>	Z	<i>Missionsziele</i>



Aus der Dissertation des Doktor Bomp, eines bedeutenden Philologen der Pimmons:

"... Die Sprache der Sajikis stellt der Wissenschaft der Pimmons viele Rätsel. Einerseits besteht ihre Linguistik aus unzähligen Zischlauten und pränatal wirkenden Ausdrucksformen, die wir beim besten Willen nicht phonetisch realisieren könnten, andererseits ist ihre Begriffsbildung im Wesentlichen derjenigen unserer Sprache nicht unähnlich.

In erster Linie wollen wir auf die erstaunlich hohe Anzahl an Ausdrücken im Bereich des Iukullischen Genusses hinweisen. Alleine in den Ausdrücken zum Akt des Essens selbst gebrauchen die Sajikis über hundert verschiedene Termini, welche die Umstände des Vorgangs in verschiedenster Weise kategorisieren. "Morgen Ham-Ham, Stopffutter, Schnellfress, etc." sind nur ein paar wenige ausgewählte Beispiele dazu, auf die wir im folgenden Kapitel noch genauer eingehen werden..."

Aus einer Rede der Hohepriesterin Mariella über die Religion der Amazonen:

"Wir Amazonen dienen der Muttergöttin. Genauer gesagt, dienen wir ihr nicht, sondern wir sind eins mit ihr, denn sie liebt uns und wir lieben sie. Wir ehren sie in unseren acht Festen der Natur, welche Feste der Liebe, Erfüllung und Glückseligkeit sind und niemals durch Gefühle wie Hass, Zerstörung und Neid gestört werden dürfen.

Die Muttergöttin ist der Anbeginn allen Lebens. Am Anfang war nur sie allein, doch durch ihre Liebe gebar sie Lukkat und danach ihre erste Schöpfung: Die Amazonen.

Die Muttergöttin ist die vollendete Schönheit, doch jede Amazone ist ein Teil dieser Schönheit, jede Amazone repräsentiert einen Teil ihres perfekten Antlitzes ..."

Aus dem Lukkatkurier, der Tageszeitung der Völker:

Zlazz, der Orgienmeister der Sajikis: Aus seiner Eröffnungsrede bei Zechane:

"Ich will mich kurz fassen. Wie die Amazonen ihre Feste und ihr Herumgehopse lustig finden können, ist und bleibt mir ein Rätsel. Was an dieser schwammigen Musik ohne Aggression, die in den Fühlern weh tut, so Besonderes sein soll, wird wohl kein Sajiki jemals auch nur ansatzweise verstehen.

Das Schlimmste an ihren Festen aber ist, dass sie versuchen "lieb" zueinander zu sein. Alleine über das Wort "lieb" könnte ich schon stundenlang Hasstiraden ablassen. Nicht umsonst ziehen wir einem jeden, der dieses Wort bei uns in den Mund nimmt, die Fühler lang.

Doch auch das faule Herumsitzen der Pimmons bei ihren Festen ist uns ein Gräuel. Ich kann gar nicht oft genug betonen, dass die einzige richtige Art zu feiern die ist, so lange Tequila in sich hineinzugießen, bis man eine rasende Wildsau ist! Wer bei einem Sajikifest nicht nach einer Stunde so betrunken ist, dass er beim Gehen herumwankt, dem flöße man den Kaktussaft mit Gewalt ein!"

Götterwunder für einen Schamanen!

Pilzheim. - Wie wir erst vor kurzem erfahren haben, ist dem Schamanen Korn kürzlich ein wahres Wunder geglückt. Nachdem er den Göttern viele Opfer gebracht hatte, wurde er von ihnen mit einem Pilzschnapsregen belohnt! Unbestätigten Gerüchten zu Folge soll es ihm zuvor schon gelungen sein, die Götter dazu zu bewegen, Wasser in Pilzschnaps zu verwandeln.

"Allerdings", so betont Korn, "bedarf es großer Opfergaben, um die Götter zu Wundern zu bewegen." Korn erklärte sich großzügigerweise auch dazu bereit, in einsamer Abgeschiedenheit für alle Völker um Wunder zu bitten. Die dafür notwendigen Opfergaben müssen direkt an Korn gerichtet werden.



Ein Trank, der übermenschliche Kräfte verleiht?

Nicht nur die Pimmonschamanen können Erfolge vorweisen. Der Sajikischamane Flixx berichtete uns davon, einen Krafttrank gebraut zu haben, der angeblich übermenschliche Kräfte verleiht. Die Klage eines in seltsame weiße Gewänder gekleideten Mannes, dass der Schamane das Rezept gestohlen habe, wies Flixx prompt zurück und beteuerte, "In Wirklichkeit weiß jeder, dass nur ein einziger Schamane in einem kleinen Dorf voller unbeugsamer Sajikis das Geheimnis dieses Tranks kennt." Flixx kündigte daraufhin eine Verleumdungsklage an, die er zusätzlich zu einer Klage wegen Urheberrechtsverletzung vorbringen will.

Das Mysterium "Teufelswurz"

Wir wollen heute ein besonders scharfes Kraut vorstellen: Das *Craudum Diabolicus*, oder besser bekannt als die **Teufelswurz**.

Den Namen erlangte dieses Kraut durch seine sprichwörtliche Schärfe, denn auf ganz Lukkat gibt es wohl kein Gewürz, das den Speisen einen feurigeren Beigeschmack verleiht. Nur ein kleiner, geriebener Teil dieser Wurz verleiht den Speisen eine kulinarische Schärfe, die einem, bereits in Mini-Dosen verwendet, Tränen in die Augen treibt. Von Schamanen wird es oft als Heilkraut angewandt, da allein schon sein scharfer Geruch bei verstopften Nasen befriedigend wirkt.

Mit dem Hobelpreis ausgezeichnet wurde der Pimmonforscher Bomp. Für seinen berühmten Trinkbecher, den man am Kopf befestigen kann und aus dem man dann mit Schläuchen trinkt, wurde dem begnadeten Wissenschaftler dieser begehrte Preis verliehen.

Die Pimmons



Die Bräuche

Bei den Pimmons genügt es zu sagen, dass die Schlemmerei Ritual genug ist, und sie deswegen auf sonstige feierliche Gesten freiwillig verzichten.

Die Heirat bei den Pimmons

Bei den Pimmons wählt man den Ehepartner oft entsprechend der Mitgift, die er von seinen Eltern bekommt, aus. Nicht umsonst müssen manche Eltern ein großes Nahrungsmittelager aufweisen,

damit sich jemand für ihr Kind interessiert.

Problematisch wird dies meist bei den Stammesoberhäuptern, da die Wahl ihrer Ehepartner deswegen aufgrund dessen eingeschränkt ist.

Über das andere Geschlecht

Offiziell hätten die Pimmon-Männer im Haus das Sagen. Wenn aber auch beim Wirt noch so herumgeprahlt wird, sobald die "Helden der Schöpfung" über die Türschwelle ins familiäre Heim treten, ändert sich meist alles.

Pimmon-Frauen sind aber keine Xanthippen, die ihren Männern, wenn sie betrunken nach Hause wanken, "den Besen überbraten". Die treuen Ehegattinnen kennen den Drang ihrer Männer nach einem gemütlichen Dasein und wissen, dass Pimmon-Männer wie großgewachsene Kinder sind, die oft ein wenig unbeholfen von einem Missgeschick ins andere stolpern. Wenn ihre vernünftigen Frauen nicht so manches Unheil wieder zurechtbiegen würden, käme so manches Chaos auf.

Auch wenn Pimmon-Männer sich manchmal "einen zu viel hinter die Löffel kippen", lieben die Pimmon-Frauen ihre Männer so, wie sie sind, und sind um deren Glück bemüht. Wenn der Mann am Abend nach Hause kommt, schwatzt er anfänglich viel und freudig. Nachdem die Frau ihm eine gute Mahlzeit serviert und ihm zärtlich den Kopf gekrault hat, kehrt schnell Ruhe ein, da der Pimmon-Mann, friedvoll wie ein kleines Kind, im Schoß seiner Frau die Augen schließt und sorglos einschlummert.

Die Siedlungsgebiete der Pimmons

Die Pimmons ziehen tiefe Täler vor, wo sie vor allem in den Sumpfregionen Pilze für ihren Lieblingsschnaps züchten können. Es ist somit kein Wunder, dass sie unter Höhenangst leiden und sie "keine zehn Saurier auf einen Berg bringen".

Über die Religion der Pimmons

Die Pimmons glauben an mehrere Götter, wobei jeder Stamm einen Hauptgott hat. Bei den Stjus ist es Hamm, der Gott der Nahrung. Die Magnaten verehren Gats, den Gott des Wohlstands, und die zutiefst religiösen Murlochs glauben vorwiegend an Drunk, den Gott der Vorhersehung.

Über das Pimmon'sche Schönheitsideal

Während Amazonen tunlichst darauf achten, dass kein Gramm Fett zu viel an ihren Körpern ist, gilt ein wohlgenährtes Aussehen bei den Pimmons als Schönheitsideal. Schon im Pilztext, einer heiligen Schrift der Pimmons, steht geschrieben, dass "nur ein runder Bauch ein tatsächliches Anzeichen dafür ist, dass es sich der Pimmon auch wirklich gut gehen lässt."

Über die Essenskultur der Pimmons

Das Schlemmen wird in der Pimmonkultur hoch bewertet, und so richtet sich auch der Tagesablauf nach den Mahlzeiten. Wenn die Pimmons von der Uhrzeit reden, geben sie an, wie viele Stunden es noch bis zum nächsten Gaumengenuss sind.

Obwohl sie das Mampfen genießen, sagt man einem Pimmon nach, mehr ein Gourmand als ein Gourmet zu sein. Hauptmahlzeiten gibt es bei den Pimmons fünf. Dennoch lassen sie keine deftige Jause dazwischen aus und essen somit gerne mehr, als in einen Magen, unter normalen Umständen, hineinpassen würde.

Sprichwörter

"Es gibt nur ein Rätsel der Anatomie, dass die Wissenschaft nie klären wird - Den Magen eines Pimmons."

HAUPTFIGUREN

KORN, DER SCHAMANE

Korn gilt selbst unter den Schamanen der Pimmons als besonderer Visionär. Seine Gabe des "zweiten Gesichts" und Kunst des Prophezeiens führt er darauf zurück, dass seine Mutter, als er noch ein Baby war, sein Fläschchen mit Pilzschnaps verdünnte. Über viele Jahre hindurch gelten Korns Visionen als legendär. Nicht nur wegen seiner Prophezeiungen, dass die Pimmons die kommenden Jahre keinen Mangel an leiblichen Genüssen haben werden, schätzt man ihn sehr. Egal, wo Korn hinkommt, er kann die Wünsche der Pimmons von ihren Augen ablesen und verkündet oft genau das, was seine Bewunderer hören wollen.



GONK, DAS STAMMESOBERHAUPT DER STJUS

Gonk stellt sich besonders hingabevoll den Aufgaben seines schwierigen Berufs. Kein anderes Stammesoberhaupt vor ihm eröffnete derart viele Büffets und auch die vergnügliche Pflicht eines Stammesoberhauptes die neuen Jahrgänge des Pilzschnapses zu kosten, bewältigt Gonk meisterhaft.

Alles in allem lieben seine Untertanen ihren gemütlichen Anführer, wenn man ihn auch selten außerhalb des herrschaftlichen Speisesaals zu sehen bekommt.

Die Stämme der Pimmons

Die Stjus

Generelle Information

Die Stammesmitglieder der Stjus gelten als die Gemütlichsten unter den Pimmons und halten sich immer noch in ihren ursprünglichen Siedlungsgebieten auf, da sie die Völkerwanderung verschlafen haben.

Manche vergleichen diese gemütlichen Gesellen gerne mit Bären, die eigentlich nur von Honigtöpfen naschen wollen, um hernach ein wohliges Nickerchen unter einem Baum zu machen. Ein Stju, der ausreichend zu schlemmen und trinken bekommt, würde sich nie über irgendetwas beschweren, geschweige denn, sich zu irgendwelchen unnötigen kriegerischen Handlungen hinreißen lassen.

Aber wehe dem, der einen Stju bedroht. Wenn ihr unbesorgtes Dasein in Gefahr ist, ist es aus mit der Gemütlichkeit, und ein Stju kann zu einem wahren Berserker werden.

Wichtige Figuren:

- Stammesoberhaupt Gonk, der Vielfraß

Die Murlochs

Generelle Information

Die tiefreligiösen Murlochs folgten einst der Weisung ihres Schamanen und wanderten in den Norden von Lukkat, um dort eine bessere Vegetation zu finden. Doch sie kamen nicht in das erhoffte Land, in dem angeblich Milch und Honig fließen.

Da diese Pimmons an die Visionen ihres Schamanen glaubten, sahen sie ihr neues Siedlungsgebiet als eine Fügung, die nur die Götter zu deuten wussten, und entschlossen sich, in ihrer neuen, wenn auch etwas kargeren und trockeneren, Heimat zu bleiben.

In seinen neuen Siedlungsgebieten musste dieser Stamm seine hohen Bedürfnisse etwas zurückschrauben, um sich in dieser harten Vegetation zurecht zu finden. Der hohe Arbeitsaufwand, der zum Überleben nötig war, verankerte sich in ihrer Mentalität. Sie lernen, mit weniger auszukommen und gelten heute als die Puritaner unter den Pimmons.

Doch wären die Murlochs keine Pimmons, wenn nicht doch ein gewisser Grad an Gemütlichkeit Pflicht für sie wäre. Nach einem harten Arbeitstag werden die Füße hochgelegt, der Pilzschnaps entkorkt, und dann kann auch einen Murloch nichts mehr davon abhalten, den Abend in einer lustigen Runde zu genießen.

Wichtige Figuren:

- Stammesoberhaupt Mork, der Bescheidene
- Schamane Korn

Die Magnaten

Generelle Information

Während die Einen nicht einmal im Traum daran dachten, sich von ihren ursprünglichen Siedlungsgebieten weg zu bewegen, und die Anderen in den Norden zogen, studierten die Magnaten sehr genau, ob es ratsam sei, in ein neues Gebiet zu ziehen.

Sie wiesen die Visionen der Schamanen über ertragreiche Gebiete zurück und sandten Pioniere aus, die die umliegenden Gebiete auf ihre Wirtschaftlichkeit hin untersuchen sollten.

Nachdem diese Pimmons den Weisungen ihrer Kundschafter mehr Bedeutung als den Visionen eines Schamanen beigemessen hatten, beschlossen sie, auch künftig der rationalen Überzeugung den Vorzug vor intuitiven Weissagungen zu geben.

Heute sind die Magnaten als die Kapitalisten unter den Pimmons bekannt. Ihr ausgeprägtes Verhandlungsgeschick und wirtschaftliches Denken führte sie zu einer expansionistischen Politik. Sie halten sich an den Grundsatz, dass man jeden Konflikt nur so lange meiden sollte, so lange die eigenen Interessen nicht gefährdet sind.

Wichtige Figuren

- Stammesoberhaupt Bilg, der Geizhals



Die Stjus

Die Magnaten

Die Murlochs

DIE GEBÄUDE DER PIMMONS

Rathaus



Das Hauptgebäude der Stadt fungiert auch als Lager. Von hier aus wird das gesamte Leben der Stadt geregelt. In höheren Entwicklungsstufen wird es zum Schloss und Palast aufgewertet.

Schule



In einer Schule können die Jugendlichen und Unausbildeten unterrichtet werden. Sie erlernen dort die verschiedensten Berufe.

Polizeistation



Von hier aus wird für Recht und Ordnung gesorgt. Kriminelle werden ins hausinterne Gefängnis gesteckt und wieder in die Gesellschaft eingegliedert.

Betreiber: Polizist

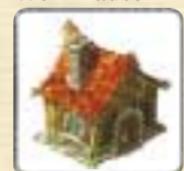
Lager



Das Lager dient zur vorübergehenden Aufbewahrung von Gütern.



Wohnhäuser



Hier wohnen die Familien der Stadt. Es gibt:

- Zweifamilienhäuser
- Vierfamilienhäuser
- Sechs familienhäuser

Wirtshaus



In einem Wirtshaus erfreuen sich die Bewohner an den kulinarischen Genüssen des Lebens, d.h. sie essen und trinken ausschließlich dort.

Betreiber: Wirt

Brunnen



Die Bewohner einer Stadt beziehen sich aus dem Brunnen Wasser. Dieses wird von Trägern ins Wirtshaus gebracht.

Burg



Sie ist die Behausung für Ritter und ihr Gefolge. In höheren Entwicklungsstufen wird die Burg zur Festung ausgebaut.

Palisade



Palisaden schützen die Stadt vor wilden Tieren und Angreifern. Diese schützenden Bauten sind nicht leicht niederzureißen.

Kompostsilo



In einem Kompostsilo entsteht Dünger. Dieser fördert das Wachstum von Korn auf den Bauernhöfen.

Betreiber: Kompostierer

Hafen



Im Hafen können Frachtschiffe gebaut werden. Sie dienen zum Transport von Einheiten, die nur auf dem Wasserweg erreichbar sind.

Schule



In einer Schule können die Jugendlichen und Unausbildeten unterrichtet werden. Sie erlernen dort die verschiedensten Berufe.

Labor



In einem Labor wird geforscht, um einige der vielen Geheimnisse zu entschlüsseln, die das Leben der Bevölkerung erleichtern.

Betreiber: Forscher

Kaserne



Hier können Jugendliche und Unausbildete zu Gardisten geschult werden.

Betreiber: Gardist (auch mehrere)

Turm



Die Türme dienen zur Verteidigung der Stadt und erhöhen die Sicherheit.

Betreiber: Gardist (auch mehrere)

Heldendenkmal



Das Heldendenkmal soll an Gonk den Vielfrau erinnern, der zehn Sajikidörfer ausraubte, um seinen Hunger zu stillen und auch dann noch nicht satt war. Dieses Vorbild motiviert die Einwohner.

Fischerhütte



Von hier aus unternimmt der Fischer mit seinem Boot seine Fischzüge in die angrenzenden Gewässer.

Betreiber: Fischer

Viehzucht



In diesem Gebäude wird Vieh gehalten und großgezogen, das beim Metzger geschlachtet und weiterverarbeitet wird.

Betreiber: Bauer

Metzgerei



Hier wird das Vieh aus der Viehzucht gebracht, um es zu schlachten. Es kann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeitet werden.

Betreiber: Metzger

Marktplatz



Auf einem Marktplatz wird die Bevölkerung mit Luxusgütern versorgt.

Schamanenhütte



Der Schamane braut hier aus allerlei Kräutern seine Heiltränke, um die Krankheiten der Bevölkerung zu behandeln.

Betreiber: Schamane

Tempel



Die Bevölkerung sucht in einem Tempel Seelenheil und religiöse Erfüllung. Dies stimmt die Götter gnädig und kann für so manches Wunder sorgen.

Betreiber: Priester

Steinbruch



Hier wird Stein in großem Stil gewonnen, was mehr Ausbeute bringt, als einzelne Felsen abzubauen.

Eisenmine



Das wertvolle Eisenerz wird hier abgebaut und zu Eisen weiterverarbeitet, das den Schmieden als Rohstoff dient.

Schmiede



In einer Schmiede wird Eisen zu Baustahl oder Waffen weiterverarbeitet.

Betreiber: Schmied

Mauern



Die Mauern sind stabiler als die alten Palisaden. Auf ihnen können zusätzlich Gardisten patrouillieren, um die Stadt besser zu schützen.

Tischlerei



In einer Tischlerei werden Bretter oder Schubkarren gefertigt. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet, Schubkarren dienen zur schnelleren Beförderung.

Betreiber: Tischler

Bauernhof



Um einen Bauernhof herum wird Korn angebaut. Korn ist die Grundlage um Brot und Gebäck zu backen.

Betreiber: Bauer

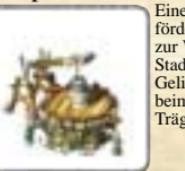
Bäckerei



Eine Bäckerei versorgt die Bevölkerung mit frischem Gebäck und nahrhaftem Brot. Hierfür wird Korn benötigt.

Betreiber: Bäcker

Pumpe



Eine Wasserpumpe fördert mehr Wasser zur Versorgung der Stadt als der Brunnen. Geliefert wird es, wie beim Brunnen, von Trägern ins Wirtshaus.

Pilzturm



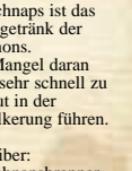
Der Pilzturm symbolisiert die vom Pilz herührende Größe Weisheit der Pimmons. Aufgrund dieses religiösen Denkmals sind die Götter dem Volk noch besser gesinnt.

Goldmine



In einer Goldmine wird kostbares Gold abgebaut. Es stellt eine wichtige Handelsware auf dem Planeten Lukkat dar.

Pilzschnapsbrennerei



Pilzschnaps ist das Volkstrank der Pimmons. Ein Mangel daran kann sehr schnell zu Unmut in der Bevölkerung führen.

Betreiber: Pilzschnapsbrenner

die einheiten der pimmons

König



Der König ist der oberste Herrscher eines Stammes. Als die wichtigste Person im Ort ist es seine Pflicht, sich in seinem Rathaus, Schloss oder Palast bei guter Gesundheit zu halten.

Träger



Ein Träger ist für viele Transportarbeiten verantwortlich. Er kann später auch mit einem Schubkarren ausgerüstet werden, wonach er seine Arbeit noch schneller verrichtet.

Baumeister



Die Aufgabe des Baumeisters besteht darin, Gebäude zu errichten. Mit Leidenschaft und Hingabe verrichtet er diese Tätigkeit, solange er genügend Rohstoffe an die Baustelle geliefert bekommt.

Holzfäller



Er zieht mit seiner Axt in die Wälder hinaus, um Bäume zu fällen. Das gewonnene Holz wird zum Gebäudebau verwendet oder in der Tischlerei weiterverarbeitet.

Jäger



Der Jäger bringt nicht nur Jagdbeute ins Dorf, zumal ja seine Dienste auch dafür benötigt werden, die Bevölkerung vor wilden Tieren zu schützen.

Tischler



Dieser fleißige Handwerker fertigt Bretter und Schubkarren. Letztere dienen Trägern zur besseren und schnelleren Beförderung von Gütern. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet.

Bauer



Der Bauer kann auf einem Bauernhof, wo er Korn produziert, oder in einer Viehzucht, wo er Tiere großzieht, eingesetzt werden.

Bäcker



Ein Bäcker versorgt die Bevölkerung mit frischem Brot und Gebäck. Kein Wunder, dass er ein überall gern gesuchter Geselle ist.

Steinmetz



Seine Aufgabe ist es, von riesigen Steinblöcken handliche Brocken abzutragen, damit man dieses massive Material beim Gebäudebau verwenden kann.

Wirt



Der Wirt bietet in seinem Wirtshaus nicht nur Getränke und Essen an, sondern ist auch ein geselliger Zeitgenosse, mit dem die Bewohner gerne über vieles quatschen.

Forscher



Er zieht herum und lässt sich dort nieder, wo man ihn anheuert. In einem Labor kann er sich ganz seiner Leidenschaft, dem Forschen, widmen. Natürlich gibt es unter den Forschern mehr oder weniger Begabte.

Frau



Sie ist das Rückgrat einer Familie. Sie sammelt Obst und geht auf den Marktplatz einkaufen. Natürlich kümmert sie sich auch um die Erziehung der kleinen Sprösslinge.

Krimineller



So mancher gerät auf die schiefe Bahn und hat dann nur noch Schlechtes im Sinn. Er verletzt Bürger, stiehlt aus Lägern und beschädigt Gebäude.

Ritter



Dieser tapfere Mann zieht herum, bis ihn ein Stamm anheuert, für den er dann mit seiner ganzen Ehre und Kraft einsteht. Auch eine gewisse Anzahl von Gefolgsmännern führt er mit sich.

Nahkämpfer



Der Spezialist für Zweikämpfe unter den Gefolgsmännern eines Ritters.

Axtwerfer



Dieser wackere Kämpfer ist vor allem für die Bekämpfung eines Feindes auf Distanz geeignet.

Kind



Die Kinder sind die Einzigsten in einem Dorf, die völlig unbeschwert ihrem Spieldrang nachgehen können und sich um nichts kümmern müssen. Doch bald schon werden sie zu Jugendlichen...

Jugendliche



Diese blühende Schönheit ist frei und sorglos, bis eines Tages einen Mann heiratet und die Verantwortung für eine Familie übernimmt.

Jugendlicher



Der Jugendliche ist den Kinderschuhen bereits entwachsen und wartet begierig darauf, einen Beruf zu erlernen.

Uunausbildeter



Uunausbildete können entweder Jugendliche, die ohne Ausbildung heranwachsen, sein oder ehemalige Kriminelle, die wieder auf den Pfad der Tugend geführt wurden.

Rammer



Dieser mächtigen Waffe und seinem Benutzer können selbst gut befestigte Anlagen nur schwer trotzen.

Siloarbeiter



Er betreibt den Kompoststilo. Der gewonnene Dünger fördert das Wachstum von Korn auf den Bauernhöfen.

Frachtschiff



Dieses seetüchtige Gefährt wird eingesetzt, um Einheiten in Gebiete zu transportieren, die nur über Wasser erreichbar sind. Der Traum so manches Jugendlichen ist es, Seemann zu werden.

Fischer



Frühmorgens bricht der Fischer auf, um Jagd auf die schmackhaften Wassertiere zu machen.

Er benutzt dazu sein Fischerboot, um auch in entlegene Fischgründe vorzudringen.

Gardist



Der Gardist wird in der Kaserne ausgebildet und kann die Stadt vom Turm aus verteidigen. Sind Mauern vorhanden, so kann er selbstverständlich auch dort patrouillieren.

Polizist



Er beschützt die Stadt vor den Kriminellen. Diese kann er in einer Polizeistation (wenn vorhanden) verwahren, bis sie wieder in die Gesellschaft eingegliedert werden können.

Schamane



Der Schamane spricht mit den Geistern seiner Vorfahren und empfängt Visionen. Seine Hauptaufgabe ist aber die Produktion von Heiltränken aus selbstgepflanzten Kräutern.

Priester



Er liest seine Messen im Tempel. Ohne ihn wären religiöse Zeremonien undenkbar. Nur durch die Ausübung der Religion werden die Götter wohl gestimmt.

Metzger



Die Aufgabe des Metzgers ist es, das Vieh aus der Viehzucht zu schlachten. Wahlweise kann man es dann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeiten.

Schmied



Dieser kräftige Handwerker fertigt aus Eisen robusten Baustahl für die Errichtung von Gebäuden oder scharfe Waffen, mit denen der Feind leichter bezwungen werden kann.

Pilzschnapsbrenner



Pilzschnaps ist das Volksgetränk der Pimmons. Kein Wunder, dass ein Pilzschnapsbrenner, neben dem König, als einer der wichtigsten Männer im Dorf gilt.

Fliegender Händler



Diese Händler ohne spezielle Volksgesetzhörigkeit übernehmen die gesamte Logistik beim Handel mit anderen Völkern und Stämmen. Sie sorgen dafür, dass der Warenfluss nicht zum Erliegen kommt.

Die Sajikis



beginnen und die Amazonen lieblich tanzen, liegen die Sajikis bereits sternhagelvoll unter dem Tisch.

Die Bräuche

Ein Brauch, der bei den Sajikis üblich ist, ist das Spucken bei Gegenwind, zu dem sich die Bewerber hintereinander aufstellen. Wer sich zu langsam duckt, hat verloren.

Die Heirat bei den Sajikis

Bei den Sajikis wird die Heiratszeremonie äußerst kurz gehalten. Der Ehemann spendiert dem Brautvater einen Tequila, und damit ist das Ritual vollzogen.

Über das andere Geschlecht

Bei diesem patriarchalischen Volk geht es hart auf hart zu. Eigentlich spricht niemand so richtig von der Unterdrückung der Frau, aber bei den Sajikis herrscht nun einmal das Faustrecht, und so kommt es oft vor, dass sich manche Frauen auf den untersten Rängen in der Stammes-Hierarchie wiederfinden. Das heißt aber noch lange nicht, dass Sajiki-Frauen nicht genauso viel Flausen im Kopf haben wie ihre Männer. Im Gegenteil: Die scharfe Zunge einer Sajiki-Frau übertrifft die vieler Sajiki-Männer, und es heißt nicht umsonst, dass hinter jedem gemeinen Sajiki-Mann eine gemeine Sajiki-Frau steht.

Die Siedlungsgebiete der Sajikis

Die Sajikis berufen sich bei der Wahl ihrer Siedlungsgebiete auf ein altes Sprichwort: "Gibt's genug zu zechen, dann will ich nicht aufbrechen!" Bald zeigte sich, dass die Wüstengebiete, wo Kakteen für den Tequila gedeihen, ein ideales Siedlungsgebiet für dieses trinkfreudige Volk sind.

Über die Religion der Sajikis

Die Sajikis glauben, dass die Götter nur eines im Sinn haben, nämlich, möglichst gemein zu sein und sich daran zu erfreuen, ihre Untertanen zu necken. Die Götterwelt der Sajikis umfasst tausende Gottheiten, wobei die meisten Gottheiten dem Rausch und der Ekstase zugeordnet sind. Sajikis, die in ihrem Leben Besonderes vollbracht haben, dürfen nach ihrem Ableben an der göttlichen Orgie teilnehmen.

Schönheit

Das Aussehen ist einem Sajiki völlig egal. "Schönheit kann man weder essen, noch kann man sich etwas darum kaufen.", sagte einst ein berühmter Sajiki. Vielmehr ist es wichtig, mit blumiger Überredungskunst aufwarten zu können, um verschiedene Personen zu so manchem Unsinn überreden zu können.

Der Krafttrank

Bis heute weiß keiner wirklich, ob der Krafttrank der Sajikis wirklich, wie der Schlangenmeister behauptet, hohe Kampfkraft verleiht. Diejenigen, die ihn getrunken haben, sind wenigstens der Meinung, dass er so scheußlich schmeckt, dass er einfach kraftfördernd sein muss.

Dank des hohen Preises kann sich nicht jeder Ritter dieses teure Getränk leisten, wonach, zur Freude der reicherer Ritter, man als jemand Besonderer gilt, wenn man dieses Elixier "kippen" kann. Zur noch größeren Freude der Schlangenmeister, die dieses ominöse Gesöff brauen, ist die Nachfrage, durch den Ruf dieses Trankes, etwas Exquisites zu sein, nicht gerade gering.

Sprichwörter

"Auch den Pilzschnaps mag ich sehr, hab ich ihn geklaut, geb' ich ihn nicht mehr her!"

"Springt dir wer auf den Zeh, dann beiss ihm in die Nase"

"Wer viel redet, kann weniger futtern"

HAUPTFIGUREN

Zlakk

Zlakk gilt selbst unter den Sajikis als besonders gemein. Schon während seiner Schulzeit zeichnete er sich dadurch aus, dass kein Anderer so oft in der Ecke stehen musste wie er. Er war auch der Einzige, der seine hart gesotterten Lehrer zur Weißglut treiben konnte.



Doch aus dem allseits geachteten Rebellen wurde ein großes Vorbild für all jene, die gemein waren oder es noch werden wollten. Viele Sajikis fragen sich, wie aus nur einem Sajikhirn derart viele geniale Streiche entstehen können. Auch wenn Zlakk nicht bereit ist, seine Geheimnisse weiter zu geben, weiß man schon jetzt: Er beherrscht die Gemeinheiten wie kein Anderer, und man sagt ihm eine große Zukunft bei den Sajikis voraus.

Zlisch

Besondere Vorsicht sollte man bei diesem Ritter walten lassen. Zlisch, aus dem Stamm der Brakari, gilt als jemand, der nur wenig Spaß versteht. Es bleibt zu hoffen, dass dieser ehrgeizige Kämpfer niemals die nötigen Anhänger findet, denn sein Plan die anderen Völker auf Lukkat zu unterwerfen, klingt äußerst gefährlich.

Die Brakari

Generelle Information

Die Brakari-Sajikis werden selbst von den anderen Sajikis als besonders streitsüchtig empfunden. Man kann sich vorstellen, dass niemand gerne neben Leuten siedelt, die, sobald ihnen langweilig ist, Nachbarsdörfer plündern gehen.

Doch Streitigkeiten gibt es nicht nur mit den anderen Völkern. Auch innerhalb der Brakari-Sajikis kommt es oft zu schweren Rivalitätskämpfen, die letztlich nur dadurch beendet werden können, dass der Stärkste einmal "ordentlich auf den Putz haut". Wenn jedoch die Brakari unter einem starken Anführer geeint sind, sind sie kaum aufzuhalten. Vor allem deswegen, weil sie sich alle in einem Punkt einig sind: Sie wollen die Herren auf Lukkat sein.

Wichtige Figuren

- Stammesoberhaupt Azzlu, der Widerliche
- Ritter Zlisch, der Schlächter

Die Fukari

Generelle Information

Die Fukari-Sajikis sind vielleicht nicht so angriffslustig wie die anderen Sajiki-Stämme, dafür aber umso lauter. Ihr feuchtfröhliches Leben dreht sich hauptsächlich um Rausch, Feiern und Ekstase. Sie ziehen mit Stolz lärmend durch das Leben und lassen keine Gelegenheit aus, Radau zu schlagen.

Das wilde Leben beginnt und endet beim Stammesfürsten. Mit seiner einzigen Herrschaftsphilosophie "En Tequila Veritas. - Im Tequila liegt die Wahrheit." begründet er seinen Anspruch darauf, stets betrunken sein zu dürfen, um die richtigen Entscheidungen für seinen Stamm zu treffen. Bei den Fukari wird stets der zum Oberhaupt gewählt, der am lautesten schreien oder am meisten trinken kann.

Große Konflikte gibt es bei ihnen meist, wenn ihr Alkoholvorrat bedroht ist. Dann können die Fukari eine echte Gefahr für die umliegenden Siedlungen werden. Doch im Grunde beschränken sich ihre Fehden darauf, dass sie die gemütlichen Pimmons durch ihr ständiges, lautes Getobe stören. Politische Probleme des Stammesoberhauptes der Fukari sind eher solche der Art, dass man Fehlentscheidungen betrunkenen Städteplaner wieder korrigieren muss oder nach einem Fukari-Fest vor einem total verwüsteten Dorf steht.

Wichtige Figuren

- Stammesoberhaupt Fuki, der Lasterhafte

Die Vikari

Generelle Information

Auf Lukkat gibt es ein Sprichwort: "Wenn die politische Situation derart verworren ist, dass jeder gegen jeden ist, wenn selbst die Ältesten nicht mehr wissen, wer mit einem Streit begonnen hat und selbst beste Freunde einander misstrauen, dann hat mit Sicherheit ein Vikari seine Hand im Spiel gehabt."

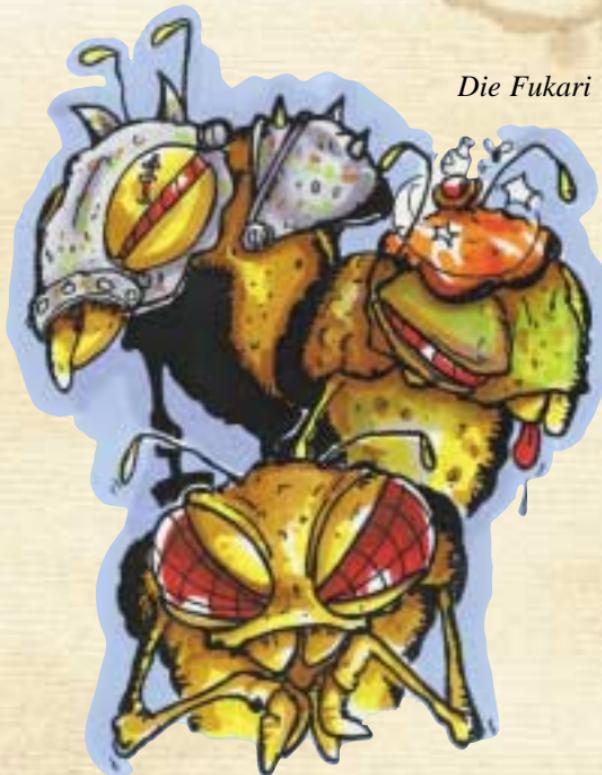
Die Vikari-Sajikis sind bekannt für ihre Vorliebe bösartige Intrigen zu schmieden und Unheil zu verbreiten. Es ist gar erstaunlich, mit welcher Freude sie Unwahrheiten verbreiten, Unfrieden stiften und falsche Anschuldigungen von sich geben. Manche meinen gar, dass der daraus resultierende persönliche Vorteil für einen Vikari nur ein schöner Nebeneffekt sei, vielmehr erlebt er bereits den Akt des Intrigierens als wahren Genuss.

Die Intrigenschmiede der Vikari hat aber auch einen wesentlichen Nachteil für die Vikari selbst. Da sie zu jedem gemein sind, gibt es kaum mehr jemanden, der ihnen vertraut.

Wichtige Figuren

- Stammesoberhaupt Reizza, der Hinterhältige

Die Brakari



Die Fukari

Die Vikari

Die Gebäude der Sajikis

Rathaus



Das Hauptgebäude der Stadt fungiert auch als Lager. Von hier aus wird das gesamte Leben der Stadt geregelt. In höheren Entwicklungsstufen wird es zum Schloss und Palast aufgewertet.

Schule



In einer Schule können die Jugendlichen und Unausbildeten unterrichtet werden. Sie erlernen dort die verschiedensten Berufe.

Polizeistation



Von hier aus wird für Recht und Ordnung gesorgt. Kriminelle werden ins hausinterne Gefängnis gesteckt und wieder in die Gesellschaft eingegliedert.

Betreiber: Polizist

Lager



Das Lager dient zur vorübergehenden Aufbewahrung von Gütern.

Wohnhäuser

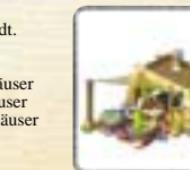


Hier wohnen die Familien der Stadt. Es gibt:
- Zweifamilienhäuser
- Vierfamilienhäuser
- Sechsfamilienhäuser

Wirtshaus

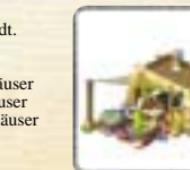


Kaserne



Hier wohnen die Familien der Stadt. Es gibt:
- Zweifamilienhäuser
- Vierfamilienhäuser
- Sechsfamilienhäuser

Brunnen



In einem Wirtshaus erfreuen sich die Bewohner an den kulinarischen Genüssen des Lebens, d.h. sie essen und trinken ausschließlich dort.

Betreiber: Wirt

Schule



Labor



In einem Labor wird geforscht, um einige der vielen Geheimnisse zu entschlüsseln, die das Leben der Bevölkerung erleichtern.

Betreiber: Forscher

Polizeistation



Marktplatz



Auf einem Marktplatz wird die Bevölkerung mit Luxusgütern versorgt.

Tischlerei



Bauernhof



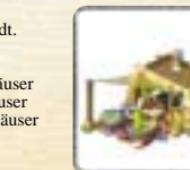
In einer Tischlerei werden Bretter oder Schubkarren gefertigt. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet, Schubkarren dienen zur schnelleren Beförderung.

Betreiber: Tischler

Wirtshaus



Brunnen



In einem Wirtshaus erfreuen sich die Bewohner an den kulinarischen Genüssen des Lebens, d.h. sie essen und trinken ausschließlich dort.

Betreiber: Wirt

Schule



Burg



Die Bewohner einer Stadt beziehen aus dem Brunnen Wasser. Dieses wird von Trägern ins Wirtshaus gebracht.

Betreiber: Wirt

Schule



Burg



Sie ist die Behausung für Ritter und ihr Gefolge. In höheren Entwicklungsstufen wird die Burg zur Festung ausgebaut.

Betreiber: Wirt

Schule



Meister der Gemeinden



Kein anderer hat so viele Lebewesen mit bösen Streichen geärgert wie er. Seine Statue wird die Bevölkerung in ihrem Tun zusätzlich motivieren.

Betreiber: Wirt

Schule



Fischerhütte



Von hier aus unternimmt der Fischer mit seinem Boot seine Fischzüge in die angrenzenden Gewässer.

Betreiber: Fischer

Schule



Steinbruch



Hier wird Stein in großem Stil gewonnen, was mehr Ausbeute bringt, als einzelne Felsen abzubauen.

Betreiber: Wirt

Schule



Eisenmine



Das wertvolle Eisenerz wird hier abgebaut und zu Eisen weiterverarbeitet, das den Schmieden als Rohstoff dient.

Betreiber: Wirt

Schule



Schmiede



In einer Schmiede wird Eisen zu Stahl oder Waffen weiterverarbeitet.

Betreiber: Schmied

Schule



Goldmine



In einer Goldmine wird kostbares Gold abgebaut. Es stellt eine wichtige Handelsware auf dem Planeten Lukkat dar.

Betreiber: Goldmine

Schule



Tequilabrennerei



In der Tequilabrennerei wird aus Kakteen Tequila hergestellt. Dieser ist die Grundlage für die wilden Feste der Sajikis.

Betreiber: Tequilabrenner

Schule



Hafen



Im Hafen können Frachtschiffe gebaut werden. Sie dienen zum Transport von Einkäufen, die nur auf dem Wasserweg erreichbar sind.

Hafen



Hier wird das Vieh aus der Viehzucht gebracht, um es zu schlachten. Es kann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeitet werden.

Betreiber: Metzger

Schule



Metzgerei



Hier wird das Vieh aus der Viehzucht gebracht, um es zu schlachten. Es kann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeitet werden.

Betreiber: Metzger

Schule



Mauern



Die Mauern sind stabiler als die alten Palisaden. Auf ihnen können zusätzlich Gardisten patrouillieren, um die Stadt besser zu schützen.

Betreiber: Mauern

Schule



Tequilabrennerei



In der Tequilabrennerei wird aus Kakteen Tequila hergestellt. Dieser ist die Grundlage für die wilden Feste der Sajikis.

Betreiber: Tequilabrenner

Schule



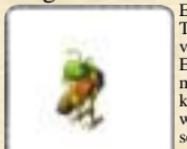
die einheiten der sajkis

König



Der König ist der oberste Herrscher eines Stammes. Als die wichtigste Person im Ort ist es seine Pflicht, sich in seinem Rathaus, Schloss oder Palast bei guter Gesundheit zu halten.

Träger



Ein Träger ist für viele Transportarbeiten verantwortlich. Er kann später auch mit einem Schubkarren ausgerüstet werden, wonach er seine Arbeit noch schneller verrichtet.

Baumeister



Die Aufgabe des Baumeisters besteht darin, Gebäude zu errichten. Mit Leidenschaft und Hingabe verrichtet er diese Tätigkeit, solange er genügend Rohstoffe an die Baustelle geliefert bekommt.

Holzfäller



Er zieht mit seiner Axt in die Wälder hinaus, um Bäume zu fällen. Das gewonnene Holz wird zum Gebäudebau verwendet oder in der Tischlerei weiterverarbeitet.

Jäger



Der Jäger bringt nicht nur Jagdbeute ins Dorf, zumal ja seine Dienste auch dafür benötigt werden, die Bevölkerung vor wilden Tieren zu schützen.

Tischler



Dieser fleißige Handwerker fertigt Bretter und Schubkarren. Letztere dienen Trägern zur besseren und schnelleren Beförderung von Gütern. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet.

Bauer



Der Bauer kann auf einem Bauernhof, wo er Korn produziert, oder in einer Viehzucht, wo er Tiere großzieht, eingesetzt werden.

Bäcker



Ein Bäcker versorgt die Bevölkerung mit frischem Brot und Gebäck.

Kein Wunder, dass er ein überall gern gesuchter Geselle ist.

Steinmetz



Seine Aufgabe ist es, von riesigen Steinblöcken handliche Brocken abzutragen, damit man dieses massive Material beim Gebäudebau verwenden kann.

Wirt



Der Wirt bietet in seinem Wirtshaus nicht nur Getränke und Essen an, sondern ist auch ein geselliger Zeitgenosse, mit dem die Bewohner gerne über vieles quatschen.

Forscher



Er zieht herum und lässt sich dort nieder, wo man ihn anheuert. In einem Labor kann er sich ganz seiner Leidenschaft, dem Forschen, widmen. Natürlich gibt es unter den Forschern mehr oder weniger Begabte.

Frau



Sie ist das Rückgrat einer Familie. Sie sammelt Obst und geht auf den Marktplatz einkaufen. Natürlich kümmert sie sich auch um die Erziehung der kleinen Sprösslinge.

Krimineller



So mancher gerät auf die schiefe Bahn und hat dann nur noch Schlechtes im Sinn. Er verletzt Bürger, stiehlt aus Lägern und beschädigt Gebäude.

Ritter



Dieser tapfere Mann zieht herum, bis ihn ein Stamm anheuert, für den er dann mit seiner ganzen Ehre und Kraft einsteht. Auch eine gewisse Anzahl von Gefolgsmenschen führt er mit sich.

Nahkämpfer



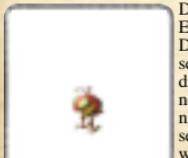
Der Spezialist für Zweikämpfe unter den Gefolgsmenschen eines Ritters.

Bolawerfer



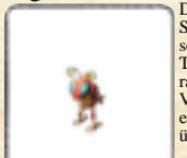
Dieser wackere Kämpfer ist vor allem für die Bekämpfung eines Feindes auf Distanz geeignet.

Kind



Die Kinder sind die Einzigsten in einem Dorf, die völlig unbeschwert ihrem Spieldrang nachgehen können und sich um nichts kümmern müssen. Doch bald schon werden sie zu Jugendlichen...

Jugendliche



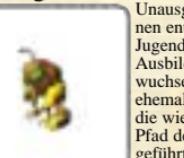
Diese blühende Schönheit ist frei und sorglos, bis eines Tages einen Mann heiratet und die Verantwortung für eine Familie übernimmt.

Jugendlicher



Der Jugendliche ist den Kinderschuhen bereits entwachsen und wartet begierig darauf, einen Beruf zu erlernen.

Uunausbildeter



Uunausbildete können entweder Jugendliche, die ohne Ausbildung heranwachsen, sein oder ehemalige Kriminelle, die wieder auf den Pfad der Tugend geführt wurden.

Rammer



Dieser mächtigen Waffe und seinem Benutzer können selbst gut befestigte Anlagen nur schwer trotzen.

Schlangenmeister



Der Schlangenmeister kennt das Geheimnis, wie man aus Schlangengift ein wertvolles Mittel braut, das Kraft und Energie verleiht.

Frachtschiff



Dieses seetüchtige Gefährt wird eingesetzt, um Einheiten in Gebiete zu transportieren, die nur über Wasser erreichbar sind. Der Traum so manches Jugendlichen ist es, Seemann zu werden.

Fischer



Frühmorgens bricht der Fischer auf, um Jagd auf die schmackhaften Wassertiere zu machen.

Er benutzt dazu sein Fischerboot, um auch in entlegene Fischgründe vorzudringen.

Gardist



Der Gardist wird in der Kaserne ausgebildet und kann die Stadt vom Turm aus verteidigen. Sind Mauern vorhanden, so kann er selbstverständlich auch dort patrouillieren.

Polizist



Er beschützt die Stadt vor den Kriminellen. Diese kann er in einer Polizeistation (wenn vorhanden) verwahren, bis sie wieder in die Gesellschaft eingegliedert werden können.

Schamane



Der Schamane spricht mit den Geistern seiner Vorfahren und empfängt Visionen. Seine Hauptaufgabe ist aber die Produktion von Heiltränken aus selbstgepflanzten Kräutern.

Priester



Er liest seine Messen im Tempel. Ohne ihn wären religiöse Zeremonien undenkbar. Nur durch die Ausübung der Religion werden die Götter wohl gestimmt.

Metzger



Die Aufgabe des Metzgers ist es, das Vieh aus der Viehzucht zu schlachten. Wahlweise kann man es dann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeiten.

Schmied



Dieser kräftige Handwerker fertigt aus Eisen robuste Baustahl für die Errichtung von Gebäuden oder scharfe Waffen, mit denen der Feind leichter bezwungen werden kann.

Tequilabrenner



Der Tequilabrenner ist sogar noch angesehener als der König. Wo doch die Freuden, die der Tequilabrenner bringt, nicht von der Hand zu weisen sind.

Fliegender Händler



Diese Händler ohne spezielle Volksgesetzhörigkeit übernehmen die gesamte Logistik beim Handel mit anderen Völkern und Stämmen. Sie sorgen dafür, dass der Warenfluss nicht zum Erliegen kommt.

Die Amazonen



Während die Pimmons am Abend gerne die Füße auf den Tisch legen, trinken und ausreichend schlemmen, würde sich eine Amazone auf einem Pimmonfest mit Sicherheit langweilen. Ein Fest ohne Musik und Tanz ist für die lebenslustigen Amazonen kein Fest. Dieses einzige matriarchalische Volk auf Lukkat ist für seine ausschweifenden Feierlichkeiten und nächtlichen Tänze um das Feuer bei Vollmond bekannt. Die Amazonen sind aber auch ein stolzes Volk. Niemals würden sie sich einem Feind unterwerfen, und so weiß man von diesen edlen Damen, dass sie ihre hohen Ziele bis zum bitteren Ende verfolgen. Ja nicht selten ist es dem Ehrgeiz dieser holden Maiden zuzuschreiben, dass sie in manchen Belangen den anderen Völkern um eine (süße) Nasenlänge voraus sind.

Die Bräuche

Die Amazonen hüten sich davor, irgendjemandem ihre Geheimnisse preiszugeben. Was sie bei ihren nächtlichen Tänzen um das Feuer oder während der acht Feste zur Ehrung der Muttergöttin so alles anstellen, ahnt daher niemand.

Die Heirat bei den Amazonen

Bei den Amazonen werden für Liebende lange und ausschweifende Feste in der Natur veranstaltet. Man bezeichnet diese Feste auch als den Abschied vom Junggesellenleben, und so mischt sich meist etwas Wehmut über die verlorene Freiheit mit der (wenn auch größeren) Freude über die künftige traute Zweisamkeit.

Über das andere Geschlecht

Die Männer der Amazonen gelten als äußerst zurückhaltend - ja fast schüchtern. Sie werden aber keinesfalls unterdrückt. Obwohl sie die passive Rolle in der Amazonengesellschaft übernehmen, haben sie keinerlei Ambitionen, mit Kommandos um sich zu werfen. Kommen die Frauen am Abend erschöpft von der Arbeit heim, sind es die Ehemänner, die ihre Gattinnen mit einer guten Mahlzeit und kleinen Massage wieder stärken.

Die Männer der Amazonen verehren ihre Frauen nahezu wie Götterinnen und tun alles, damit es ihnen gut geht, und die Frauen wissen dies durchaus zu würdigen.

Die Siedlungsgebiete der Amazonen

Wie die Pimmons, siedeln die Amazonen lieber in Tälern als auf Bergen. Vor allem aber nennen sie den Wald ihre Heimat. In den Lichtungen des Waldes, wo Beerenträucher wachsen, gewinnen sie die Zutaten für ihren köstlichen Beerenkuchen, der sich selbst bei den anderen Völkern sehr beliebt erfreut.

Über die Religion der Amazonen

Die naturverbundenen Amazonen beten zu der sogenannten Muttergöttin. Sie ist die oberste Göttin, doch verehren die Amazonen auch Janit, ihren Gemahl, der in den Bildern als geflügelter Jäger dargestellt wird und als der Beschützer der Amazonen gilt.

Das "schöne" Volk

Amazonen rühmen sich gerne, dass schöne Volk auf Lukkat zu sein. Manche der Amazonen betrachten diese Schönheit gar als ein Zeichen der Götter, dass sie von den Himmlischen auserwählt sind.

Über das Reinheitsgebot der Amazonen

Während die Sajikis sich daheim erst wohlfühlen, wenn sich ihr Körpergeruch merklich auch im Haus manifestiert hat, gelten Amazonen als Vorbild an Reinlichkeit. Keinem anderen Volk ist die abendliche Dusche so wichtig wie den Amazonen, und man berichtet von vielen Fällen, wo es gar zu Aufständen kam, wenn zu wenig Wasser oder Seife verfügbar war.

Sprichwörter

"Lebst du glücklich, lebst du lang!"

"Stiehlt man einer Stammesmutter den Spiegel, wird ihr Herz gebrochen"

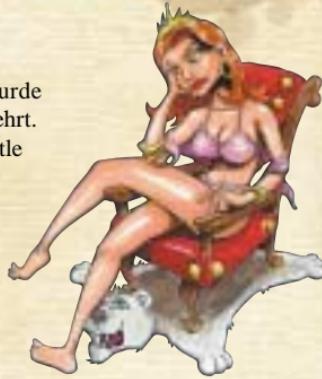
"Schönheit ist die Grazie des Morgenscheins"

"Ein Sonnenaufgang ist wie Schlußverkauf - Man kann einfach nicht genug davon kriegen!"

HAUPTFIGUREN

STAMMESMUTTER ARABELLA die schöne

Schon in ihren Jugendjahren wurde Arabella als besondere Schönheit verehrt. So ist es kein Wunder, dass die eitle Amazone ihr Regierungsgebäude mit vielen Spiegeln ausstatten ließ, als sie zur Stammesmutter der Aristokas gekürt wurde. Bislang wurde Arabella von ihren Untertanen in höchsten Tönen gelobt, da sie über viele Jahre hindurch das repräsentierte, was Amazonen eben gerne sehen: Stolz und Schönheit in einer Person. Arabella gilt als fähige Stammesmutter, wenngleich sie so mancher Übermut heimsucht, der von Vielen als etwas gefährlich gedeutet wird.



STAMMESMUTTER GABRIELLA die KATZENHAFTE

Ganz und gar nicht begeistert ist Arabella, die Schöne davon, dass bei vielen Gabriella, die Katzenhafte als die Schönste aller Amazonen gilt. Wegen ihres sonnigen Gemüts und verspielten Wesens gibt es wohl kaum jemanden, der nicht von dem Charme der Stammesmutter der Galadrianen beeindruckt ist.

Die Galadrianen

Generelle Information

Die Galadrianen bilden im wahrsten Sinne des Wortes einen schönen Stamm von Amazonen. Angesichts ihrer Anmut und Grazie, (v)erblasst so manche Schwester eines anderen Stammes, denn nicht umsonst gelten sie als die "Perlen von Lukkat".

Doch nicht nur ihr Antlitz ist von Lieblichkeit geprägt, sie tragen auch ein sonniges Gemüt in ihrem Herzen und erfreuen sich an den Schönheiten des Lebens. Diese holden Maiden feiern ihre bezaubernden Feste stets bei Vollmond, wo sie ihrer Liebe zu ihrer Muttergöttin und zur Natur Ausdruck verleihen.

Aufgrund ihrer herzensfrohen Art sind auch bei anderen Völkern, vor allem den Pimmons, sehr beliebt und pflegen gute Kontakte zu diesem gemütlichen Volk.

Wichtige Figuren

- Stammesmutter Gabriella, die Katzenhafte

Die Espadas

Generelle Information

Während die Galadrianen für ihre Offenheit bekannt sind, gelten die stolzen Espadas als fast unnahbar, denn sie stehen neuen Bekanntschaften meist skeptisch gegenüber.

Doch man sollte sich davor hüten, diese Damen als hartherzig zu bezeichnen, denn hat man einmal ihre raue Schale durchbrochen, wird man eines Besseren belehrt. Wer einmal Zugang zum Herzen dieser edlen Damen gewonnen hat, der kann auch sicher sein, dass sie viel Wert auf eine innige und treue Freundschaft legen.

Markantes Merkmal dieses ritterlich geprägten Amazonen-Stammes ist auch ihr Sinn für Verantwortung. Es ist ihnen ein hohes Anliegen, das Gute zu verbreiten, und so scheuen sie nicht einmal die Konfrontation mit anderen, aggressiven Völkern. Vor allem mit den Brakari-Sajikis kam es zu so manchem Konflikt, da diese das Gesetz der Liebe nicht achten und somit gegen den Willen der Muttergöttin handeln.

Wichtige Figuren

- Stammesmutter Gloria, die Heroische

Die Aristokas

Generelle Information

Selbst andere Amazonen bezeichnen die Aristokas oft als hochnäsig, arrogant und manchmal sogar unmöglich. Die Amazonen dieses Stammes sind der festen Überzeugung, dass sie die "Damen der Schöpfung" sind, und dies manifestiert sich merklich in ihrem Umgang mit den anderen Völkern.

Sie meiden es tunlichst mit den "faulen Blaubäuchen" oder "ekligen Käfern" diplomatische Beziehungen einzugehen. Nur, wenn der Nutzen klar auf ihrer Seite ist, sind sie bereit, kurzzeitig über ein gemeinsames Vorgehen zu verhandeln.

Nachdem sich aber kein Volk dazu bereit erklärt hat, die Aristokas als höherstehend zu akzeptieren, versuchen diese, möglichst ohne fremde Hilfe auf Lukkat zu leben. Allein der Stamm der Vikari-Sajikis pflegt gute Kontakte mit ihnen, wenngleich auch deren Schmeicheleien einen nicht ganz uneigennützigen Hintergrund haben.

Wichtige Figuren

- Stammesmutter Arabella, die Schöne

Die Espadas



Die Galadrianen

Die Aristokas

Die Gebäude der Amazonen

Rathaus



Das Hauptgebäude der Stadt fungiert auch als Lager. Von hier aus wird das gesamte Leben der Stadt geregelt. In höheren Entwicklungsstufen wird es zum Schloss und Palast aufgewertet.

Wohnhäuser



Hier wohnen die Familien der Stadt. Von hier aus wird das gesamte Leben der Stadt geregelt. In höheren Entwicklungsstufen wird es zum Schloss und Palast aufgewertet.

Wirtshaus



In einem Wirtshaus erfreuen sich die Bewohner an den kulinarischen Genüssen des Lebens, d.h. sie essen und trinken ausschließlich dort.

Brunnen



Die Bewohner einer Stadt beziehen Wasser aus dem Brunnen. Dieses wird von Trägern ins Wirtshaus gebracht.

Schule



In einer Schule können die Jugendlichen und Unausgebildete unterrichtet werden. Sie erlernen dort die verschiedensten Berufe.

Labor



In einem Labor wird geforscht, um einige der vielen Geheimnisse zu entschlüsseln, die das Leben der Bevölkerung erleichtern.

Kaserne



Hier können Jugendliche und Unausgebildete zu Gardistinnen geschult werden.

Turm



Die Türme dienen zur Verteidigung der Stadt und erhöhen die Sicherheit.

Burg



Sie ist die Behausung für Ritterinnen und ihr Gefolge. In höheren Entwicklungsstufen wird die Burg zur Festung ausgebaut.

Palisade



Palisaden schützen die Stadt vor wilden Tieren und Angreifern. Diese schützenden Bauten sind nicht leicht niederzurütteln.

Seifensiederei



Die Seifensiederei produziert Seife, die wichtig für die Hygiene der Stadtbewohner ist.

Betreiber: Seifensiederin

Hafen



Im Hafen können Frachtschiffe gebaut werden. Sie dienen zum Transport von Einheiten, die nur auf dem Wasserweg erreichbar sind.

Polizeistation



Von hier aus wird für Recht und Ordnung gesorgt. Kriminelle werden ins hausinterne Gefängnis gesteckt und wieder in die Gesellschaft eingegliedert.

Betreiber: Polizistin

Marktplatz



Auf einem Marktplatz wird die Bevölkerung mit Luxusgütern versorgt.

Schamanenhütte



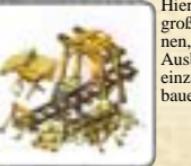
Die Schamanin braut hier aus allerlei Kräutern ihre Heiltränke, um die Krankheiten der Bevölkerung zu behandeln.

Tempel



Die Bevölkerung sucht in einem Tempel Seelenheil und religiöse Erfüllung. Dies stimmt die Götter gnädig und kann für so manches Wunder sorgen.

Steinbruch



Hier wird Stein in großen Stil gewonnen, was mehr Ausbeute bringt, als einzelne Felsen abzubauen.

Eisenmine



Das wertvolle Eisenerz wird hier abgebaut und zu Eisen weiterverarbeitet, das den Schmiedinnen als Rohstoff dient.

Schmiede



In einer Schmiede wird Eisen zu Stahl oder Waffen weiterverarbeitet.

Betreiber: Schmiedin

Mauern



Die Mauern sind stabiler als die alten Palisaden. Auf ihnen können zusätzlich Gardistinnen patrouillieren, um die Stadt besser zu schützen.

Lager



Das Lager dient zur vorübergehenden Aufbewahrung von Gütern.

Tischlerei



In einer Tischlerei werden Bretter oder Schubkarren gefertigt. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet, Schubkarren dienen zur schnelleren Beförderung.

Bauernhof



Um einen Bauernhof herum wird Korn angebaut. Korn ist die Grundlage um Brot und Gebäck zu backen.

Bäckerei



Eine Bäckerei versorgt die Bevölkerung mit frischem Gebäck und nahrhaftem Brot. Hierfür wird Korn benötigt.

Pumpe



Eine Wasserpumpe fördert mehr Wasser zur Versorgung der Stadt aus dem Brunnen. Geliefert wird es, wie beim Brunnen, von Trägerinnen ins Wirtshaus.

Statue der Daviana



Ihre unvergleichliche Schönheit entzückt nicht nur die Bevölkerung, sondern auch die Götter, die dem Volk dadurch sehr wohl gesonnen sind.

Goldmine



In einer Goldmine wird kostbares Gold abgebaut. Es stellt eine wichtige Handelsware auf dem Planeten Lukkat dar.

Konditorei



Sie dient zur Fertigung von köstlichen Beerenörtchen. Diese sind nicht nur bei den eigenen Bewohnern begehrt, auch als Handelsware eignen sie sich gut.

die einheiten der Amazonen

Königin

Die Königin ist die oberste Herrscherin eines Stammes. Als die wichtigste Person im Ort ist es ihre Pflicht, sich in ihrem Rathaus, Schloss oder Palast bei guter Gesundheit zu halten.



Steinmetzin

Ihre Aufgabe ist es, von riesigen Steinblöcken handliche Brocken abzutragen, damit man dieses massive Material beim Gebäudebau verwenden kann.



Trägerin

Wirtin

Eine Trägerin ist für viele Transportarbeiten verantwortlich. Sie kann später auch mit einem Schubkarren ausgerüstet werden, wonach sie ihre Arbeit noch schneller verrichtet.



Baumeisterin

Eine Baumeisterin ist für viele Transportarbeiten verantwortlich. Sie kann später auch mit einem Schubkarren ausgerüstet werden, wonach sie ihre Arbeit noch schneller verrichtet.



Die Aufgabe der Baumeisterin besteht darin, Gebäude zu errichten. Mit Leidenschaft und Hingabe verrichtet sie diese Tätigkeit, solange sie genügend Rohstoffe an die Baustelle geliefert bekommt.



Holzfällerin

Sie zieht mit ihrer Axt in die Wälder hinaus, um Bäume zu fällen. Das gewonnene Holz wird zum Gebäudebau verwendet oder in der Tischlerei weiterverarbeitet.



Jägerin

Die Jägerin bringt nicht nur Jagdbeute ins Dorf, zumal ja ihre Dienste auch dafür benötigt werden, die Bevölkerung vor wilden Tieren zu schützen.



Tischlerin

Diese fleißige Handwerkerin fertigt Bretter und Schubkarren. Letztere dienen Trägerinnen zur besseren und schnelleren Beförderung von Gütern. Bretter werden zum Gebäudebau verwendet.



Bäuerin

Die Bäuerin kann auf einem Bauernhof, wo sie Korn produziert, oder in einer Viehzucht, wo sie Tiere großzieht, eingesetzt werden.



Bäckerin

Eine Bäckerin versorgt die Bevölkerung mit frischem Brot und Gebäck. Kein Wunder, dass sie eine liberal gern gesetzte Frau ist.



Kind

Die Kinder sind die Einzigsten in einem Dorf, die völlig unbeschwert ihrem Spiel- drang nachgehen können und sich um nichts kümmern müssen. Doch bald schon werden sie zu Jugendlichen...



Jugendlicher

Dieser freche Zeitgenosse ist frei und sorglos, bis er eines Tages eine Frau heiratet und die Verantwortung für eine Familie übernimmt.



Jugendliche

Die Jugendliche ist den Kinderschuhen bereits entwachsen und wartet begierig darauf, einen Beruf zu erlernen.



Unausgebildete

Unausgebildete können entweder Jugendliche, die ohne Ausbildung herangewachsen, sein oder ehemalige Kriminelle, die wieder auf den Pfad der Tugend geführt wurden.



Kanonierin

Dieser mächtigen Waffe und seiner Benutzerin können selbst gut befestigte Anlagen nur schwer trotzen.



Seifensiederin

Sie betreibt die Seifensiederei und hat die wichtige Aufgabe, Seifen zu fertigen. Seifen sind ein wichtiges Gut, um die Hygiene des Volkes zu fördern.



Frachtschiff

Dieses seetüchtige Gefährt wird eingesetzt, um Einheiten in Gebiete zu transportieren, die nur über Wasser erreichbar sind. Der Traum so mancher Jugendlichen ist es, Seefrau zu werden.



Gardistin

Die Gardistin wird in der Kaserne ausgebildet und kann die Stadt vom Turm aus verteidigen. Sind Mauern vorhanden, so kann sie selbstverständlich dort auch patrouillieren.



Polizistin

Sie beschützt die Stadt vor den Kriminellen. Diese kann sie in einer Polizeistation (wenn vorhanden) verwahren, bis sie wieder in die Gesellschaft eingegliedert werden können.



Schamanin

Die Schamanin spricht mit den Geistern ihrer Vorfahren und empfängt Visionen. Ihre Hauptaufgabe ist aber die Produktion von Heiltränken aus selbstgepflanzten Kräutern.



Priesterin

Sie liest ihre Messen im Tempel. Ohne sie wären religiöse Zeremonien undenkbar. Nur durch die Ausübung der Religion werden die Götter wohl gestimmt.



Metzgerin

Die Aufgabe der Metzgerin ist es, das Vieh aus der Viehzucht zu schlachten. Wahlweise kann man es dann zu Wurst oder Fleisch weiterverarbeiten.



Schmiedin

Diese kräftige Handwerkerin fertigt aus Eisen robusten Baustahl für die Errichtung von Gebäuden oder scharfe Waffen, mit denen der Feind leichter bezwungen werden kann.



Konditorin

Eine Konditorin versorgt die Bevölkerung mit köstlichen Beerenörtchen, die auch bei anderen Völkern begehrt sein können. Sie ist daher bei jedem Kaffeekränzchen ein gern gesuchter Gast.



Fliegender Händler

Diese Händler ohne spezielle Völkerzugehörigkeit übernehmen die gesamte Logistik beim Handel mit anderen Völkern und Stämmen. Sie sorgen dafür, dass der Warenfluss nicht zum Erliegen kommt.



Technische Problemlösungen

Zu **Die Völker II** wird DirectX 8.0 mitgeliefert. Gehen Sie sicher, dass Sie DirectX 8.0 oder eine neuere Version auf Ihren Rechner installiert haben. Beenden Sie beim Spielen alle anderen Programme im Hintergrund. Beachten Sie, dass Sie die Mindestanforderungen an die Hardware, die im Kapitel Installation beschrieben sind, erfüllt sind. Idealerweise sollen Sie über folgendes System verfügen

Minimale Hardwareanforderung

- Windows 95/98 Betriebssystem,
- PII 350MHz Prozessor,
- 32 MB Ram,
- 3D Grafik
- 4xCD-Rom
- 300 MB freien Festplattenspeicher
- Windows-kompatible Soundkarte
- Maus

Empfohlene Hardwareanforderung

- Windows ME/2000 Betriebssystem,
- PII 500MHz Prozessor,
- 64 MB Ram,
- DirectX7/8 kompatible 3D Grafikkarte mit 32 MB Ram,
- 20x CD-Rom,
- 300 MB freien Festplattenspeicher,
- DirectX kompatible Soundkarte
- Maus

Wenden Sie sich an den Kundendienst, halten Sie folgende Informationen bereit:

- Eine detaillierte Beschreibung des Problems
- Unter welchen Bedingungen tritt das Problem regelmäßig auf?
- Die Marke Ihres PCs (z. B. Dell, Gateway, Compaq, IBM, ...)
- Die Marke und der Typ Ihres Prozessors (z. B. Pentium II 400MHz, AMD K7 500 MHz, ...)
- Die Marke und der Typ Ihrer 3D-Grafikkarte, sowie die Version Ihres 3D-Grafikkarten-Treibers (z.B Righteous 3DFX, Matrox Mystique, ...)
- Die Marke und der Typ Ihres CD-Rom Laufwerks (z. B. Panasonic 562 2-fach, ...)
- Motherboard (BIOS Version und Datum)
- Die Marke und der Typ Ihrer Soundkarte, sowie die Version Ihres Soundkarten-Treibers (z. B. Soundblaster LIVE)
- Die DirectX-Version auf Ihrem System(z. B. DirectX 8.0)
- Die Windows-Version auf Ihrem System (z. B. Windows 95, Windows 98, Windows 2000 oder Windows ME) Wenn Sie nicht alle genannten Informationen haben, können Sie sich selbstverständlich trotzdem an unseren Kundendienst wenden.



**Informationen zu den Grafikkarten erhalten
Sie in folgenden Internetseiten:**

- Riva TNT-, Riva TNT2-, GeForce-Grafikkarten:
<http://www.nvidia.com>
- ATI Grafikkarten:
<http://www.ati.com>
- 3DFx Grafikkarten:
<http://www.3dfx.com>
- Matrox Grafikkarten:
<http://www.matrox.com>
- Allgemeine Sammlung diverser Treiber:
<http://www.reactorcritical.com>

Index

Abbaupriorität	35	Heirat	19
Arabella die Schöne	59	Hygiene	17
Aristokas	61	Indirekte Steuerung	14
Ausbildungsdauer	25	Jugend	19
Baustelle	24	Kampagne	10
Betreiber	35	Kinder	19
Brakari	52	Korn	41, 43
Burg	18	Galadrianen	60
Direkte Steuerung	18	Gonk	43
Doktor	15	Landkarte	10, 22
Dorf	15	Lebenskraft	17
Endlosspiel	10	Lukkat	7
Entlassen	36	Luxusgüter	16
Entwicklungsstufe	15, 37	Magister	15
Espadas	60	Magnaten	45
Fliegender Händler	20	Marktplatz	20
Forschungsbereich	15	Mauer	19
Frachtschiff	18	Mindestanforderungen	7
Fukari	52	Mini Kamera	22
FSGS-Account	12	Murlochs	44
Gabriella die Katzenhafte	59	Nahrungseinheiten	16
Gebäude, abreissen	35	Ruf	21
Gefolgsleute	18	Schnellspeicherung	12
Gelehrter	15	Schubkarren	14
Gesundheit	17	Siedlung	15
Goldregen	17	Spielfeld	22
Götterschlag	17	Sold	18
Göttliche Heilung	17	Spielziel	10
Grundnahrungsmittel	16	Stadt	15
Stamm	7		
Stjus	44		
Straße	14		
Tageszeit	22		
Tempel	20		
Turm	19		
Tutorial	10		
Unausbildeter	19		
Vikari	53		
Wall	19		
Wirtshaus	20		
Wunder	17, 31		
Optionenmenü	22		
Zlakk	51		
Zlisch	51		
Zoomfunktion	22		



Original Soundtrack zum Spiel
DIE VÖLKER II

COLOSSEUM

Original Soundtrack
im Handel erhältlich

CD: CST 8084.2



Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc.
Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

