

# CULTURES

## DIE SAGA



FUNATICS  
SOFTWARE

SPIELANLEITUNG



FUNATICS  
SOFTWARE

## 1. COPYRIGHTS

© 2003 Funatics Software GmbH. All rights reserved.

Published by © 2003 Funatics Software GmbH

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

Jede Zuwiderhandlung wird von Funatics Software GmbH strafrechtlich verfolgt!

## 2. RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

### ERGONOMISCHE HINWEISE

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

### EPILEPSIE- WARNUNG

Bei einigen Menschen, die Lichtreizen ausgesetzt sind, kann es zu Bewusstseinsstörungen oder gar epileptischen Anfällen kommen. Falls in deiner Familie Epilepsie bekannt ist, oder du selbst davon betroffen bist, konsultiere bitte einen Arzt, bevor du dieses Spiel benutzt.

Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Wahrnehmungsstörung, Augen- oder Muskelzucken, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilliger Bewegung oder Krämpfe auftreten, schalte das Gerät bitte SOFORT ab und konsultiere einen Arzt, bevor du das Spiel erneut startest.

## 3. INHALTSVERZEICHNIS

1. COPYRIGHTS	2
2. RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN	2
3. INHALTSVERZEICHNIS	3
4. GESCHICHTE	4
5. SPIELSTART	5
5.1. Systemvoraussetzungen	5
5.2. Installation	5
5.3. Spiel starten	5
5.4. Technischer Support	5
5.5. „CULTURES – DIE SAGA“ im Internet	6
6. NEUERUNGEN	6
6.1. Der Assistent	6
6.2. Ägypter	7
6.3. Drachen	7
6.4. Heldenauswahl	7
7. UND LOS GEHT'S! – DAS HAUPTMENU	7
7.2. Mehrspieler	9
7.3. Introsequenz	11
7.4. Die Macher	11
8. SPIELBESCHREIBUNG	11
8.1. Worum geht es in „Cultures – Die Saga“?	11
8.2. Die Grundregeln	11
8.3. Deine Wikinger	12
8.4. Berufswahl	13
8.5. Was du sonst noch über deine Wikinger wissen solltest	17
8.6. Waren und Rohstoffe	21
8.7. Gebäude	21
8.8. Straßen und Wegweiser	23
8.9. Landschaft	24
9. BEDIENUNG DES SPIELS	25
9.1. Allgemeine Elemente	25
9.2. Steuerung der Wikinger	26
9.3. Das Figurenfenster	28
9.4. Das Aktionsmenü	30
9.5. Meldungen	33
9.6. Die Menüleiste	34
9.7. Gebäudeinformation / Gebäudefenster	40
9.8. Die Fahrzeuge der Wikinger	43
9.9. Das Militär	44
8.10. Befestigungsanlagen	48
9. JEDER SPIELT ANDERS	48
10. TIPPS & TRICKS	49
11. ANHANG (NÜTZLICHES)	51
11.1. Tastaturlayout	51
11.2. Haus- und Baukostenübersicht	53
11.3. Waffeneffizienzübersicht	69
12. STICHWORTVERZEICHNIS	70
13. CREDITS	72

## 4. GESCHICHTE

Die **Cultures- Saga** erzählt die Geschichte von Bjarni, einem tapferen Wikinger, der im Lauf seines Heldenlebens zahlreiche spannende Abenteuer erlebt.

"Cultures - Die Entdeckung Vinlands" (Spiel-CD1), erster Teil der Saga, spielt in der Jugend von Bjarni. Als eines Tages für die Wikinger die Sonne vom Himmel fällt, begleitet er seine Sippe auf einer aufregenden Reise über den Rand der bekannten Welt hinaus. Dort stoßen sie auf einen unbekannten Kontinent und auf Völker, welche die Welt noch nicht gesehen hat...

Jahre später treffen wir Bjarni im fernen Orient wieder. Ruhelos und getrieben von furchtbaren Visionen hatte Bjarni ganz Europa durchreist und dabei treue Weggefährten gefunden, die ihm halfen, die furchtbare Midgardschlange zu besiegen und damit die Welt vor dem Untergang zu bewahren. In der Kampagne "Reise nach Nordland" nun wird Bjarni mit seinen neuen Freunden und seiner geliebten Prinzessin Cyra in eine hinterhältige Intrige zwischen den nordischen Gottheiten verstrickt. Im Glauben, einem Kameraden zu helfen, durchqueren sie Europa und steuern immer mehr auf ein unheilvolles Schicksal zu...

"Das achte Weltwunder" spielt einige Jahre nach dem Ende von "Reise nach Nordland". Unsere Helden haben sich nach dem letzten Abenteuer zur Ruhe gesetzt und gehen den Dingen des alltäglichen Lebens nach.

Doch langsam und schlechend beginnt eines Tages die Dunkelheit und das Böse sich über die Welt auszubreiten. Anfangs von niemandem bemerkt und beachtet, stellen die Menschen bald fest, dass Argwohn, Hass, Krieg und Unheil über die Menschheit hereinbrechen. Als das Ende nah scheint und die Welt im Chaos zu versinken droht, tritt der Rat der Völker zusammen, in dem die Oberhäupter aller Länder versammelt sind. Einer der Weisen stößt bald bei seinen Nachforschungen auf alte Schriften, in denen es heißt, dass nur dann, wenn die acht Weltwunder wieder errichtet werden, die Dunkelheit verbannt und das Böse geschlagen werden kann – eine Aufgabe für die größten Helden der damaligen Zeit....

CULTURES – DIE SAGA ist in seinen Grundprinzipien leicht zu erlernen, aber im weiteren Spielverlauf durch seine enorme Spieltiefe schwer zu beherrschen. Manchmal kannst du dich beim Spielen auch einfach mal zurücklehnen, um deinen kleinen, netten Zöglinge zu beobachten, wie sie leben und lieben, heiraten und Kinder bekommen, Hunger haben und schlafen wollen, wie sie sich verlaufen und sich entwickeln, wie ihr Dorf wächst und sich verschönert, wenn du allein dich darum kümmertest ....

Dieses Handbuch beschreibt die Spielfunktionen von CULTURES – DIE SAGA. Seine Lektüre wird dir bei der Erlernung des Spielprinzip und der Bedienung des Spiels helfen. Es enthält viele Tipps und Hinweise, wie du deine Wikinger besser in den Griff bekommst. Durch das Stichwortverzeichnis am Ende des Buches kannst du Sachverhalte schnell nachschlagen.

Das Handbuch zu "Cultures – Die Entdeckung Vinlands" findest du auf der "Cultures"-Spiel-CD.

Wir wünschen dir viel Spaß und viel Erfolg beim Erforschen und Aufbauen deiner ganz eigenen Welten!

Dein Funatics-Team

## 5. SPIELSTART

### 5.1. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit du „CULTURES – DIE SAGA“ spielen kannst, benötigst du einen Intel PC kompatiblen Computer mit den folgenden Systemvoraussetzungen:

Prozessor: Pentium II 500 MHz oder schneller

Hauptspeicher: 128 MB oder mehr

CD-ROM-Laufwerk

Soundkarte (empfohlen)

Maus

Betriebssystem: Windows 9x/ME/2000/XP

DirectX 8 oder höher

### 5.2. INSTALLATION

Unter Windows 9x/ME/2000/XP startet die Installation automatisch, sobald sich die CD-ROM in dem CD-ROM-Laufwerk befindet.

Ist die Autostart-Funktion deines CD-ROM-Laufwerks nicht aktiviert, klicke auf das „Start“-Menü und wähle „Ausführen...“. In das sich öffnende Fenster gib bitte ein: „E:\setup.exe“, wenn „E“ die Kennung deines CD-ROM-Laufwerkes ist. Ist dein CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als E zugeordnet, gib bitte diesen stattdessen ein (z.B. „D:\setup.exe“).

Klicke dann auf OK und folge den Anweisungen des Installationsprogramms.

#### Hinweis:

CULTURES – DIE SAGA benötigt DirectX ab Version 8.0.

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

### 5.3. SPIEL STARTEN

Wurde CULTURES – DIE SAGA einmal erfolgreich installiert, kannst du es entweder über START/ Programme/ Saga oder durch Einlegen der CD starten.

Achte darauf, dass sich die Original-CD beim Spielen in deinem CD-ROM Laufwerk befindet!

### 5.4. TECHNISCHER SUPPORT

#### Technische Hilfe und Kundendienst

Hast du technische Probleme beim Installieren der Software oder steckst du mitten im Spiel fest und weißt nicht weiter?

Unter folgenden Telefonnummern findest du Hilfe:

Für Deutschland: (0190) 706 109 (EUR 1,24 pro Minute)

Für Österreich: (0900) 400 677 (EUR 1,35 pro Minute)

Für Schweiz: (0901) 900 995 (CHF 2,50 pro Minute)

## 5.5. „CULTURES – DIE SAGA“ IM INTERNET

Informationen, Tipps & Tricks sowie die neuesten Informationen über CULTURES – DIE SAGA und seine Kampagnen findest du im Internet unter den folgenden Adressen:

<http://www.nordland.funatics.de>  
<http://weltwunder.funatics.de>  
<http://www.funatics.de>

## 6. NEUERUNGEN

Fans der „Cultures“-Reihe, die „Cultures 2“ oder „Reise nach Nordland“ bereits kennen, finden hier in Kürze die wichtigsten Neuerungen in CULTURES – DIE SAGA. Allen anderen empfehlen wir die Lektüre des kompletten Handbuchs.

### 6.1. DER ASSISTENT

Der Assistent kann dir einige Dinge abnehmen, die normalerweise mehrere Arbeitsschritte erfordern würden. Du öffnest den Assistenten über den Button „Extras“ in der Menüleiste.

Nun kannst du einstellen, was der Assistent für dich tun soll. Betätige dafür einfach die entsprechenden Buttons. So kannst du dem Assistenten beispielsweise sagen, dass du zwei Jungen und ein Mädchen bekommen möchtest. Oder dass er an alle Zivilisten Schuhe verteilen soll – wenn denn auch Schuhe in deinem Dorf vorhanden sind. Oder dass er alle Zivilisten mit Werkzeug ausrüsten soll. Und so weiter.

Hast du dem Assistenten einen Auftrag gegeben, gibt er diese Befehle an die Bewohner deines Dorfes weiter.

Als Beispiel: Sagst du dem Assistenten, dass du zwei Jungen bekommen möchtest, sucht er nach einer verheiratenen Frau, die in einem Wohnhaus lebt und somit die Bedingung erfüllt, um Kinder bekommen zu können. Auf Wunsch des Assistenten wird sie nun für männlichen Nachwuchs sorgen.

Sagst du dem Assistenten, dass du mehr Soldaten brauchst, schaut er, ob in deinem Dorf ausreichend männliche Zivilisten ohne Arbeit leben. Wenn ja, schickt er diese zur Ausbildung in die Kaserne (sofern vorhanden). Wenn nicht, kümmert er sich vorher noch um männlichen Nachwuchs. Ist dieser dann erwachsen, wird er in der Kaserne ausgebildet. Hast du dich bei der Beauftragung für eine bestimmte Soldatenart entschieden, rüsten sich die ausgebildeten Soldaten auch gleich mit den entsprechenden Waffen aus.

#### Wichtig!

Voraussetzung für ein erfolgreiches Ausführen der Aufträge an den Assistenten ist stets, dass gegebenenfalls die nötigen Waren vorhanden und nötige Grundbedingungen erfüllt sind. Ohne eine verheiratete Frau, die in einem Wohnhaus lebt, wird er z.B. nicht für Nachwuchs sorgen können. Ohne eine Kaserne sind keine Soldaten möglich. Und so weiter.



Hat der Assistent einen Auftrag, übernimmt er eventuell die Kontrolle über manche deiner Spielfiguren. Das erkennst du an dem Blitz-Symbol über dem Kopf einer Spielfigur. Du kannst der Figur natürlich dennoch anders lautende Befehle geben. Deine Kommandos gehen stets vor denen des Assistenten vor!



### 6.2. ÄGYPTER

Die Ägypter sind ein fleißiges Völkchen. Ihre Soldaten zeichnen sich besonders durch ihre Geschwindigkeit und ihre Schlagkraft im Nahkampf aus.

### 6.3. DRACHEN

Im Spiel wirst du auf mächtige und furchterregende Drachen treffen. Ihrem Feueratem hält kein Gebäude lange stand, jedoch sind sie keine sonderlich guten Kämpfer, wenn es gegen bewaffnete Soldaten geht.

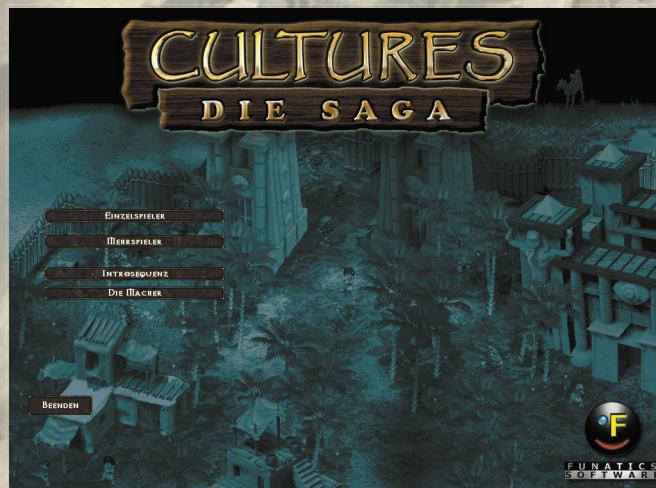
### 6.4. HELDENAUSWAHL

Im Untertanen-Fenster gibt es einen neuen Button, mit dem du dir alle Helden anzeigen lassen kannst. Helden werden stets mit einem blauen Leuchteffekt hervorgehoben, damit du diese wichtigen Figuren leichter finden kannst.



## 7. UND LOS GEHT'S! – DAS HAUPTMENÜ

CULTURES – DIE SAGA bietet die Möglichkeit, mehrere spannende Kampagne zu spielen, einzelne Szenarien anzuwählen oder mit Freunden im Netzwerk und Internet zu spielen. Die einzelnen Bereiche sind im Hauptmenü auszuwählen und untenstehend näher erklärt.



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

## 7.1. EINZELSPIELER

### TUTORIAL

Die Einführungsmissionen (Tutorials) geben dir in 7 einzelnen Kapiteln einen kleinen Einstieg in die Bedienung von CULTURES – DIE SAGA. Von der Steuerung deiner Figuren und andere wesentliche Funktionen über den Technologiebaum zum Handel und zur Schifffahrt bis hin zum Kampf und Diplomaticsystem wird dir dort alles erklärt. Am besten du spielst die Tutorials von 1-7 der Reihe nach durch, dann sollte im Spiel nichts mehr schief gehen! Du kannst aber auch jederzeit ein einzelnes Tutorial später nachholen und dein Wissen auffrischen. Aufgrund der vielen Möglichkeiten und der hohen Spieltiefe, die dir das Spiel bietet, kann und soll das Tutorial jedoch dieses Handbuch nicht ersetzen.

### FREIES SPIEL

Diese Szenarien sind einzelne, in sich geschlossene Episoden aus dem Abenteuerleben von Bjarni und seinen Wikinger. Jede Karte mit einer eigenen Aufgabe und einem eigenen Ziel. Du musst nicht mit der Erfüllung des Missionsziels aufhören, denn einige Karten sind so gestaltet, dass du sie quasi endlos spielen kannst. Hier kannst du auch die Mehrspielerkarten alleine Probespielen.

Zu jedem Szenario siehst du beim Herüberfahren des Mauszeigers eine kleine Übersichtskarte. Der jeweilige Hinweistext beschreibt dir kurz die einzelnen Missionen.

Du startest ein Szenario, indem du mit der linken Maustaste auf den Szenarionomen klickst.

### ‘NORDLAND’-KAMPAGNE

Diese Kampagne spielt einige Jahre nach „Cultures – Die Entdeckung Vinlands“. In acht aufeinander folgenden Missionen erlebst du, wie Bjarni, der inzwischen zu einem prächtigen jungen Mann herangewachsen ist und sich nach seinem letzten Abenteuer am Hof der bezaubernden Byzantiner-Prinzessin Cyra im fernen Orient aufhält, in eine Intrige zwischen den nordischen Gottheiten gerät. Im Glauben, einem Kameraden zu helfen, durchqueren die Freunde ganz Europa und steuern immer mehr auf ein unheilvolles Schicksal zu...

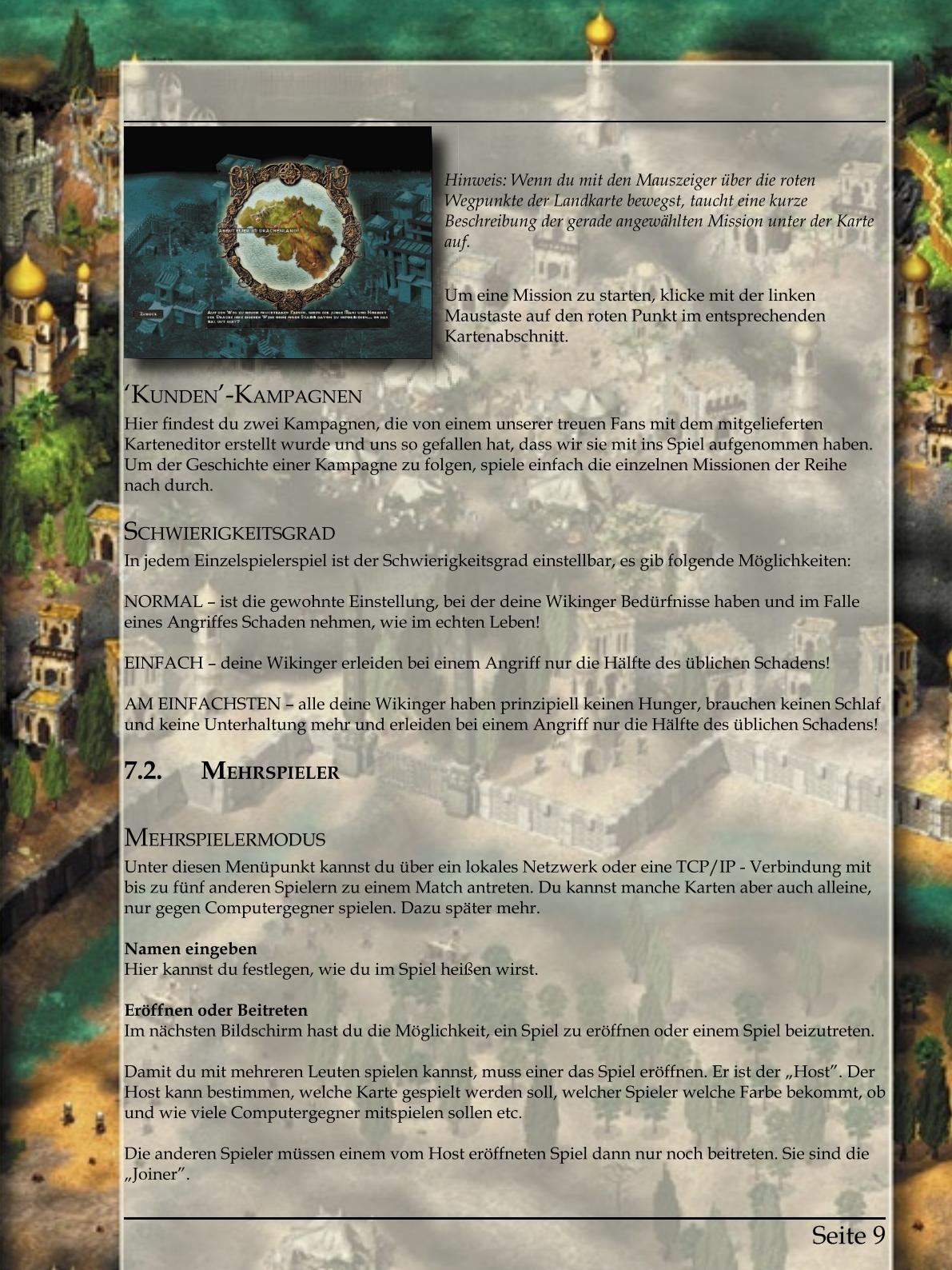
### ‘WELTWUNDER’-KAMPAGNE

Jahre später werden Bjarni und seine Freunde wieder um Hilfe gebeten, als das Böse sich über die Erde ausbreitet und es nur noch wenig Hoffnung für die Menschheit gibt. Doch in alten Schriften hatte man einen Hinweis gefunden, dass den antiken acht Weltwundern mächtige Kräfte inne wohnen, deren Macht das Böse besiegen und somit die Welt retten kann. Es gibt da nur ein klitzekleines Problem – die Weltwunder sind fast alle zerstört und müssen wieder neu aufgebaut werden! Eine Aufgabe für wahre Helden...

### ‘SAGA’-KAMPAGNE

Jahre später spielt Mani, der kleine Sohn von Bjarni und der hübschen Prinzessin Cyra, eine wichtige Rolle in einem Abenteuer, von dem man Jahre später noch erzählen wird! Sein kleiner Drachen-Freund Norbert fühlt sich als einziger Drache unter den Menschen sehr einsam, und so büchslen Mani und Norbert aus, um nach Verwandten des Drachenjungen zu suchen. Ein Vorhaben, dass sich zu einer aufregenden Reise in das Land der Drachen entwickeln wird...

Hast du eine dieser Kampagnen gewählt, siehst du auf der Landkarte die einzelnen Reisepunkte der Wikinger und welchen Weg sie beschritten haben. Wenn du die Kampagne beginnst, siehst du hier nur die erste Mission. Wenn du aber eine Mission erfolgreich erfüllst, wird die nächste Mission freigeschaltet und automatisch der nächste Reiseabschnitt auf der Landkarte angezeigt.



Hinweis: Wenn du mit den Mauszeiger über die roten Wegpunkte der Landkarte bewegst, taucht eine kurze Beschreibung der gerade angewählten Mission unter der Karte auf.

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

### ‘KUNDEN’-KAMPAGEN

Hier findest du zwei Kampagnen, die von einem unserer treuen Fans mit dem mitgelieferten Karteneditor erstellt wurde und uns so gefallen hat, dass wir sie mit ins Spiel aufgenommen haben. Um der Geschichte einer Kampagne zu folgen, spiele einfach die einzelnen Missionen der Reihe nach durch.

### SCHWIERIGKEITSGRAD

In jedem Einzelspielerspiel ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar, es gib folgende Möglichkeiten:

NORMAL – ist die gewohnte Einstellung, bei der deine Wikinger Bedürfnisse haben und im Falle eines Angriffes Schaden nehmen, wie im echten Leben!

EINFACH – deine Wikinger erleiden bei einem Angriff nur die Hälfte des üblichen Schadens!

AM EINFACHSTEN – alle deine Wikinger haben prinzipiell keinen Hunger, brauchen keinen Schlaf und keine Unterhaltung mehr und erleiden bei einem Angriff nur die Hälfte des üblichen Schadens!

## 7.2. MEHRSPIELER

### MEHRSPIELERMODUS

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

#### Namen eingeben

Hier kannst du festlegen, wie du im Spiel heißen wirst.

#### Eröffnen oder Beitreten

Im nächsten Bildschirm hast du die Möglichkeit, ein Spiel zu eröffnen oder einem Spiel beizutreten.

Damit du mit mehreren Leuten spielen kannst, muss einer das Spiel eröffnen. Er ist der „Host“. Der Host kann bestimmen, welche Karte gespielt werden soll, welcher Spieler welche Farbe bekommt, ob und wie viele Computergegner mitspielen sollen etc.

Die anderen Spieler müssen einem vom Host eröffneten Spiel dann nur noch beitreten. Sie sind die „Joiner“.



## Spiel eröffnen

Hast du ein Spiel eröffnet, kannst du durch die Auswahl der Karte zwischen verschiedenen Spielzielen wählen, oder einen Spielstand laden.

## Karte wählen

### Militärmacht

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

### Wirtschaftsmacht

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

### Spezial

Der Kartenname beginnt mit „Special:“. Dahinter verbergen sich Ziele der besonderen Art. Bei „Capture The Flag“ musst du bestimmte Punkte auf der Karte besetzen, bei „Capture The Cow“ sollst du vor deinen Kontrahenten Kühe und Schafe einfangen, und bei „COOP“ bekämpfst du zusammen mit einem Mitspieler einen gemeinsamen Feind.

Wenn du den Mauszeiger über den Szenarionomen bewegst, erscheint unter der Liste eine grobe Übersicht der Karte. Beachte jeweils den Hinweistext.

Hast du dich für eine Militärmacht, Wirtschaftsmacht oder eine Spezialkarte entschieden, wählst du diese, indem du mit der linken Maustaste auf den Szenarionomen klickst.

## Spielstand laden

Damit lädst du einen zuvor gespeicherten Mehrspieler-Spielstand.

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

## Spiel beitreten

Diesen Punkt musst du anwählen, wenn du einem vom Host eröffneten Spiel beitreten willst.

## Verbindungsdaten

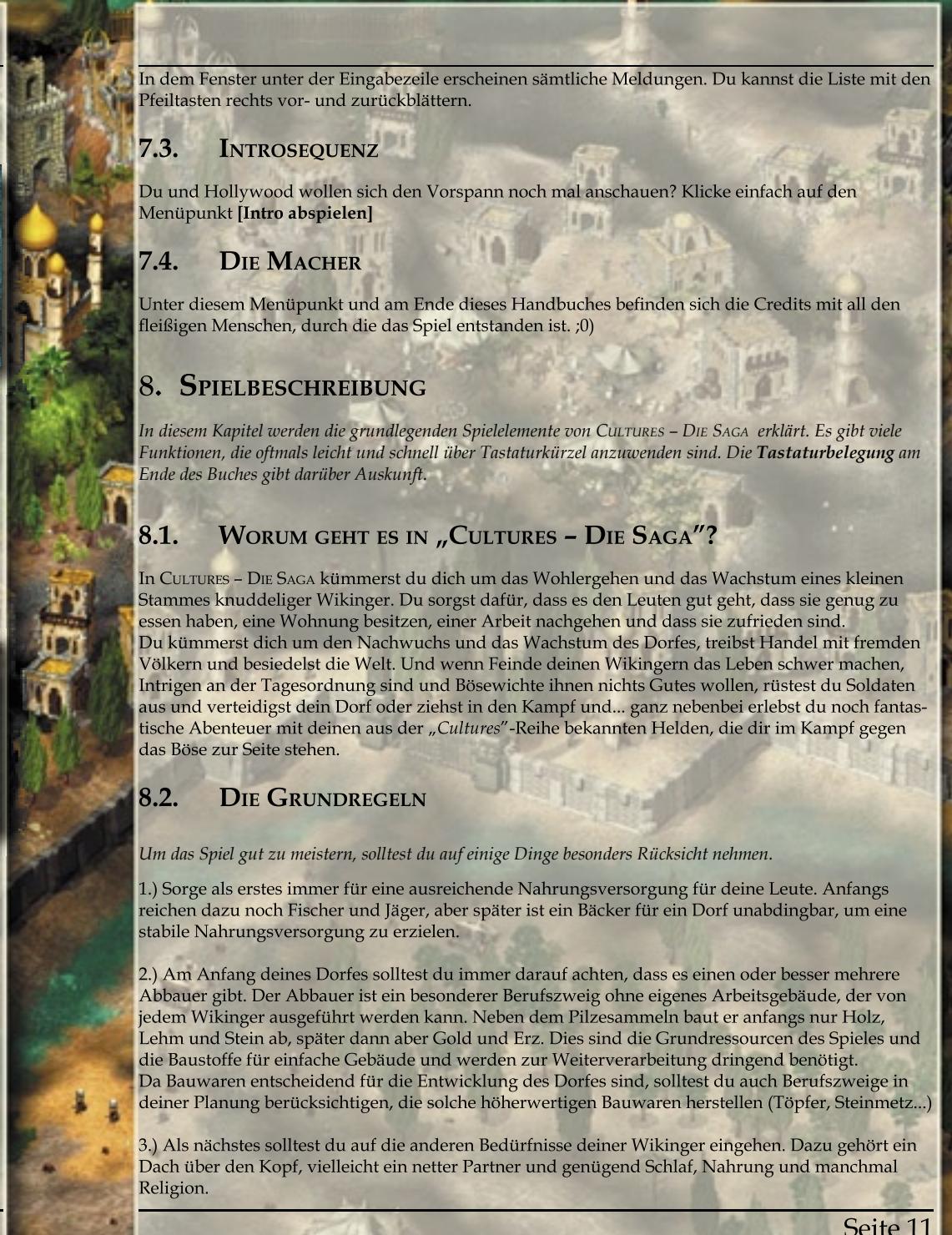
Du wirst nach der „IP-Adresse“ des Hosts gefragt. Wenn du über Internet spielst, musst du hier nun dessen IP-Adresse eintragen und dann mit den OK-Button bestätigen. Wenn du im lokalen Netzwerk spielst, kannst du das Feld leer lassen.

## Offene Spiele

Hier erscheinen alle offenen Spiele. Wähle hier das Spiel aus, dem du beitreten willst. Nachdem du ein Spiel ausgewählt hast, wechselst du in den Startbildschirm.

## Chatten

Du kannst dich auch mit den anderen Spielern unterhalten. Tippe dazu einfach den Text, den du mitteilen willst, und schließe deine Eingabe mit der RETURN-Taste ab.



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

## 7.3. INTROSEQUENZ

Du und Hollywood wollen sich den Vorspann noch mal anschauen? Klicke einfach auf den Menüpunkt **[Intro abspielen]**

## 7.4. DIE MACHER

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

## 8. SPIELBESCHREIBUNG

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Spielemente von **CULTURES – DIE SAGA** erklärt. Es gibt viele Funktionen, die oftmals leicht und schnell über Tastaturskürzel anzuwenden sind. Die **Tastaturbelegung** am Ende des Buches gibt darüber Auskunft.

## 8.1. WORUM GEHT ES IN „CULTURES – DIE SAGA“?

In **CULTURES – DIE SAGA** kümmert du dich um das Wohlergehen und das Wachstum eines kleinen Stammes knuddeliger Wikinger. Du sorgst dafür, dass es den Leuten gut geht, dass sie genug zu essen haben, eine Wohnung besitzen, einer Arbeit nachgehen und dass sie zufrieden sind.

Du kümmert dich um den Nachwuchs und das Wachstum des Dorfes, treibst Handel mit fremden Völkern und besiedelst die Welt. Und wenn Feinde deinen Wikinger das Leben schwer machen, Intrigen an der Tagesordnung sind und Bösewichte ihnen nichts Gutes wollen, rüstest du Soldaten aus und verteidigst dein Dorf oder ziehst in den Kampf und... ganz nebenbei erlebst du noch fantastische Abenteuer mit deinen aus der „Cultures“-Reihe bekannten Helden, die dir im Kampf gegen das Böse zur Seite stehen.

## 8.2. DIE GRUNDREGELN

Um das Spiel gut zu meistern, solltest du auf einige Dinge besonders Rücksicht nehmen.

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

2.) Am Anfang deines Dorfes solltest du immer darauf achten, dass es einen oder besser mehrere Abbauer gibt. Der Abbauer ist ein besonderer Berufszweig ohne eigenes Arbeitsgebäude, der von jedem Wikinger ausgeführt werden kann. Neben dem Pilzesammeln baut er anfangs nur Holz, Lehm und Stein ab, später dann aber Gold und Erz. Dies sind die Grundressourcen des Spieles und die Baustoffe für einfache Gebäude und werden zur Weiterverarbeitung dringend benötigt. Da Bauwaren entscheidend für die Entwicklung des Dorfes sind, solltest du auch Berufszweige in deiner Planung berücksichtigen, die solche höherwertigen Bauwaren herstellen (Töpfer, Steinmetz...).

3.) Als nächstes solltest du auf die anderen Bedürfnisse deiner Wikinger eingehen. Dazu gehört ein Dach über den Kopf, vielleicht ein netter Partner und genügend Schlaf, Nahrung und manchmal Religion.

## 8.3. DEINE WIKINGER

Deine Wikingerfrauen, ~Männer und Kinder haben verschiedene Aufgabenbereiche bekommen, damit die Kontrolle über das Dorfleben nicht zu kompliziert und undurchschaubar wird.

### FRAUEN

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

Wohl dem Wikinger, der eine Frau hat! Kommt er zu ihr nach Hause, kocht sie ihm eine leckere Mahlzeit (die ihm viel besser mundet, als die Beeren von unterwegs!), er erfährt von ihr das Neueste aus dem Dorf und kann sich danach gemütlich ausschlafen.

Manche Bonusgegenstände sind ohne eine Frau im Haus für die Wikinger gar nicht zu erlangen. Da Frauen ihre entscheidende unterstützende Funktion aber nur ausüben, wenn sie eine Wohnung haben, solltest du stets zusehen, dass deine Frauen gut untergebracht sind und in jedem Wohngebäude auch mindestens eine Frau wohnt.

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

Das Aufgabengebiet einer Frau umfasst im Einzelnen folgende Tätigkeiten:

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

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

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

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

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

### KINDER

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

### MÄNNER

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

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

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

### HELDEN

Es gibt nicht allzu viele Helden auf der weiten Welt, aber zwei begleiten dich von Beginn an:

 **Bjarni** - der Sohn der berühmten Leif Eriksson und

 **Cyra** - eine schöne und kluge Byzantinerprinzessin, die sich wie niemand sonst auf das Bogenschießen versteht.

Helden sind stärker als die normalen Wikinger, haben keinen Hunger und müssen nicht schlafen und üben auch keinen Beruf aus. Ihr Aufklärungsradius entspricht dem eines Kundschafters. Aber gib Acht, denn stirbt ein Held, ist die Mission gescheitert!

## 8.4. BERUFSWAHL

Wenn ein Wikingermann irgendetwas Sinnvolles arbeiten soll, musst du ihm als erstes einen Beruf zuweisen. Die Berufswahl ist abhängig von den individuellen Fähigkeiten des einzelnen Wikingers!

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

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

### LEHRE UND AUSBILDUNG

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

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

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

Der erste Abbauer für Holz schaltet zum Beispiel den Beruf des Schreiners frei. Er selbst könnte dann Schreiner werden, da er ja als Holzfäller genug Erfahrung dafür besitzt. Ein anderer Wikinger jedoch, der beispielsweise die ganze Zeit als Abbauer für Stein gearbeitet hat und (nur) dort Erfahrung gesammelt hat, kann kein Schreiner werden, da ihm die Erfahrungen im dafür notwenigen Beruf des Holzabbauers fehlen. Er könnte dafür wiederum künftig als Steinmetz arbeiten.

## LERNEN IN DER SCHULE

Die Schule ist ein wichtiges Instrument, um Wikinger in Berufen auszubilden, die sie ausüben sollen, wofür sie sich die nötigen Vorkenntnisse und Erfahrungen aber noch nicht erarbeitet haben.

Gelernt werden können alle Berufe, in denen bereits mindestens ein Wikinger Meister wurde - also genug Erfahrung gesammelt hat- und der damit sein Wissen für die Allgemeinheit symbolisch in der Schule hinterlegt hat.

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

Um einen Wikinger in die Schule zu schicken, musst du ihm die Schule als **Lehrhaus** zuweisen.

## ARBEITSPLATZ

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

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

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

- Für fast jeden Beruf gibt es eine spezielle Art von Arbeitsstätte, wo ein oder mehrere Wikinger arbeiten können. Diese Gebäude können errichtet werden, sobald die nötigen Bauwaren dafür existieren und mindestens ein Wikinger diesen Beruf erlernen könnte.

## ARBEITER

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

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

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

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

Nach Fertigstellung erfolgt die **Einlagerung der fertigen Ware** im Vorratslager der Arbeitsstätte oder dem nächstgelegenen Lager, falls die Arbeitsstätte schon voll ist.

### Optimierungsmöglichkeiten

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

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

Ein **Träger** hat die Aufgabe, dem Arbeiter alle Rohstoffe zu besorgen, die er für seine Arbeit braucht. Außerdem kümmert er sich darum, dass fertige Waren aus dem Vorratslager der Arbeitsstätte ins nächste Lagergebäude gebracht werden. Damit nimmt er dem Arbeiter viel Arbeit ab und spart ihm Zeit, so dass er viel schneller produzieren kann.

Im Anhang findest du eine Hausliste, der du unter anderem auch die jeweilige Anzahl Arbeiter und Träger pro Arbeitshaus entnehmen kannst.

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

### Einstellen von Produktionsmengen

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

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

### Arbeitsbereiche

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

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

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

### SPEZIALBERUFE

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

### Abbauer

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

### Bauarbeiter

Bauarbeiter sind für den Bau von Gebäuden, Straßen, Toren und Palisaden zuständig. Sie können außerdem beschädigte Gebäude reparieren und vorhandene Gebäude ausbauen. Sie holen selbstständig die nötigen Baumaterialien aus Lagern, Produktionsstätten oder, wenn die Sachen rumliegen, auch aus der näheren Umgebung.

Du kannst einem einzelnen Bauarbeiter auch eine spezielle Baustelle als Arbeitsplatz zuweisen, wenn du bestimmte Bauvorhaben zuerst oder mit höherer Priorität durchführen willst oder wenn ein Gebäude nach einem Angriff repariert werden soll, denn dies erkennen Bauarbeiter nicht von alleine.

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

### Händler

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

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

- EIN HÄNDLER TRANSPORTIERT WAREN IMMER ZWISCHEN GENAU ZWEI LAGERN, SEINEN BEIDEN HANDELSPOSTEN. WENN DU EINEN WARENAUSTAUSCH ZWISCHEN MEHREREN LAGERN HABEN WILLST, MUSST DU MEHRERE HÄNDLER EINSETZEN.

### Kundschafter

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

### Träger

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

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

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

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

### Zivilisten

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

#### Hinweis:

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

## 8.5. WAS DU SONST NOCH ÜBER DEINE WIKINGER WISSEN SOLLTEST

### EINIGARTIGKEIT

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

### LEBENSENERGIE

Jeder deiner Wikinger verfügt über ein bestimmtes Maß an Lebensenergie. Diese kann durch Hunger oder Kampfverletzungen verloren gehen. Sobald der Missstand aber behoben ist, regeneriert sie sich langsam von alleine wieder – vorausgesetzt natürlich, der Wikinger lebt noch! Eines ist allen Bewohnern des Dorfes gemeinsam: Von alleine oder aus Altersgründen stirbt keiner! Sie sterben nur dann, wenn etwas in Ihrem Dorf gravierend schief gelaufen ist und dies ist nur in zwei Fällen möglich:

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

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

### BEDÜRFNISSE

Deine Wikinger haben Bedürfnisse wie echte Menschen. Sie müssen essen, schlafen, miteinander reden und Wikinger, die in der Waffen- oder Rüstungsproduktion tätig sind, müssen sogar regelmäßig beten, um Gott Odin gewogen zu stimmen. Wenn ein Dorfbewohner ein solches Bedürfnis verspürt, wird er alles stehen und liegen lassen, um es möglichst schnell zu befriedigen. Hat er zum Beispiel Hunger, beendet er seine Arbeit und sucht sich in der Nähe irgendwas zu essen. Wenn er etwas findet, geht er dorthin und isst. Erst wenn er satt ist, geht er wieder zurück an die Arbeit. Die Häufigkeit und Dauer einer Arbeitsunterbrechung kannst du somit über kluge Planung steuern. Einige Bedürfnisse kannst du durch geheimnisvolle Amulette stark beeinflussen. Dazu später mehr...

- SOBALD EIN WIKINGER EIN BEDÜRFNIS VERSPÜRT, WIRD ER ALLES STEHEN UND LIEGEN LASSEN UND SEINE ARBEIT UNTERBRECHEN, BIS ABHILFE GESENKT IST!
- IM SCHWIERIGKEITSGRAD „AM EINFACHSTEN“ SIND SÄMTLICHE BEDÜRFNISSE DER WIKINGER AUSGESCHALTET. DU MUSST DICH DANN AUCH NICHT MEHR UM DEREN BEFRIEDIGUNG UND DAMIT UM DIE GRUNDVERSORGUNG DER WIKINGER KÜMMERN.

### Nahrung

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

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

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

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

- Reife **Beerenbüschle**, die oft in der Umgebung wachsen. Die Menge der Beeren pro Busch ist begrenzt, aber sie wachsen langsam wieder nach.
- Ein **Lagergebäude** (Hauptlager oder Lagerhaus), in dem Nahrung eingelagert ist.
- Ein **Nahrungsproduzent** (Fischer, Jäger, Bäcker etc.), wenn dort noch Vorräte sind.

#### Schlaf

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

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

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

#### Unterhaltung

Je nach Art und Anspruch des Berufes, den ein Wikinger ausübt, will er sich von Zeit zu Zeit ein bisschen mit seinen Freunden aus dem Dorf unterhalten. Dazu sucht er sich jemanden in der näheren **Umgebung**, der gerade nicht allzu viel zu tun hat, und plaudert mit ihm oder ihr ein wenig. Wenn er verheiratet ist, eine **Wohnung** hat und zum Essen oder Schlafen eh nach Hause geht, unterhält er sich dort mit seiner Frau und befriedigt damit gleich auch noch seinen Unterhaltungsbedarf.

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

#### Religion

Gilt nur für Männer – Für die Herstellung von Rüstungen und Waffen benötigen die Wikinger den Segen der Götter. Derjenige, der eine solche Ware herstellt, geht dafür regelmäßig an geweihte Stätten, um zu beten. Im Dorf kann es mehrere geweihte Stätten geben. Sie sind daran zu erkennen, dass vor einer geweihten Stätte ein blaues Feuer in einer Metallschale brennt – das so genannte Heilige Feuer.

Geweihte Stätten können sein:

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

#### Erfahrung und Ausrüstung/Bonusgegenstände

Ein erfahrener und gut ausgerüsteter Wikinger ist in seinem Beruf wesentlich produktiver und damit ungleich wichtiger für Wachstum und Erfolg des ganzen Dorfes als mehrere unerfahrene Leute, die der gleichen Tätigkeit nachgehen. Es lohnt sich also eher, wenige Meister-Arbeiter zu haben,

die hervorragend ausgerüstet sind, als viele, die unerfahren sind und denen wichtige Dinge fehlen. Ausrüsten kannst du deine Wikinger individuell.

#### Bonusgegenstände

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

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

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

#### AMULETTE

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

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

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

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

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

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

Ein **Windamulett** verleiht dem Träger mehr Geschwindigkeit. Er kann sich somit schneller fortbewegen.

#### TRÄNKE

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

**Nahrungstränke** Die Wikinger, die mit diesen Tränken ausgerüstet sind, benutzen sie automatisch, wenn ihr Magen knurrt, und können somit längere Zeit ohne sonstige Nahrung auskommen.

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

**Heiltränke** Die Wikinger, die mit diesen Tränken ausgerüstet sind, benutzen sie automatisch, wenn sie im Kampf mit wilden Tieren oder Gegnern verletzt werden, um ihre Lebensenergie schnell aufzufüllen.

#### KISTEN



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

Kisten beinhalten meist seltene und sehr nützliche Dinge, wie

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

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

#### MÖBEL



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

#### GESCHIRR



Mit Geschirr können Frauen das Essen verfeinern und aus einem Essen zwei machen!

Geschirr wird vom Töpfer hergestellt.

#### ÖL (HEILIGES FEUER)



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

#### HOLZWERKZEUG



Erhöhung der Produktivität eines Arbeiters. In derselben Zeit wird er mit einem Holzwerkzeug aus derselben Menge Rohstoffe mehr Waren herstellen als ohne Holzwerkzeug. Holzwerkzeuge werden vom Schreiner hergestellt.

#### EISENWERKZEUG



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

#### SCHUHE



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

## 8.6. WAREN UND ROHSTOFFE

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

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

- BEHALTE DIE NATÜRLICHEN RESSOURCEN IM AUGE, DAMIT DIR NICHT PLOTZLICH WICHTIGE ROHSTOFFE FEHLEN.

## 8.7. GEBÄUDE

Am Anfang einer Mission startest du oft nur mit einem Hauptlager, in dem ein gewisser Vorrat an Waren und Rohstoffen gelagert ist. Alle weiteren Gebäude müssen deine Bauarbeiter selbst bauen, es sei denn, du findest sie in Kisten.

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

- GEBÄUDE BENÖTIGEN BESTIMMTE ROHSTOFFE UND EINEN GEWISSEN PLATZ, UM VON DEN BAUARBEITERN ERICHTET WERDEN ZU KÖNNEN. EINE DETAILLIERTE HAUSLISTE UND BAUKOSTENÜBERSICHT FINDEST DU IM ANHANG.

#### AUSBAU VON GEBÄUDEN

Um dein Dorf wachsen zu lassen, musst du nicht jedes Gebäude neu errichten, du kannst und solltest die Gebäude nach und nach ausbauen. Ob ein Gebäude ausgebaut werden kann, siehst du, indem du dieses anwählst. Es erscheint im Gebäudefenster ein Button „Ausbau“ mit den erforderlichen Bauwaren. Du kannst ein Haus nur ausbauen, wenn deine Wikinger die nötigen Bauwaren tatsächlich besitzen. Die Baukosten für den Neubau eines erweiterbaren Gebäudes ergeben sich aus den Baukosten für den Bau der niederen Gebäudestufe (bspw. Wohnhaus 1) zusammen mit den Baukosten für jede weitere zusätzliche Ausbaustufe.

Mit dem Ausbau ist es nun möglich, mehrere Wikinger mit ähnlichen Berufen in einem Gebäude arbeiten zu lassen. So kann sowohl ein Konditor (ein erfahrener Bäcker) als auch ein Bäcker in der Bäckerei 2 arbeiten. Du kannst dich so besser auf den Ausbau deines Dorfes konzentrieren, ohne den Überblick zu verlieren. Für den Ausbau sind immer bestimmte Waren erforderlich und natürlich macht es auch erst Sinn, ein Haus auszubauen, wenn ein Wikinger die dafür nötige Erfahrung gesammelt hat.

#### ABREISSEN VON GEBÄUDEN

Normalerweise baust du in diesem Spiel eher Gebäude, anstatt sie kaputtzumachen. Aber trotzdem kann es sinnvoll sein, Gebäude auch wieder abzureißen. Zum Beispiel: wenn du Platz für andere Bauwerke schaffen willst oder du dringend Rohstoffe benötigst.

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

Zu den wichtigsten Gebäudearten folgen nun einige Erläuterungen:

## WOHNHÄUSER

Wikinger sind ungern obdachlos. Weise deshalb möglichst vielen Wikingern eine Wohnung zu. Lebt ein Wikinger in einem Wohnhaus, so geht er zum Schlafen, Essen, Unterhalten und zur Ausübung seiner Religion stets nach Hause. Das ist deutlich erholsamer und ungleich effektiver als wenn er seine Bedürfnisse woanders befriedigen müsste.

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

Sobald jemand eingezogen ist, weht vor dem Wohnhaus **eine rechteckige Fahne** in der Farbe deines Wikingerstamms (im Einzelspielerspiel stets Blau) für jede belegte Wohnung. Wohnt eine alleinstehende Person in der Wohnung, ist die Fahne einfarbig. Wohnt ein Ehepaar darin, zeigt die Fahne zwei verbundene Ringe. Hat die Familie ein Kind, sind die Ringe doppelt gefasst.

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

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

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

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

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

## ARBEITSSTÄTTEN

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

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

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

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

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

## LAGERGEBAUDE

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

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

Willst du das Dorf deiner Wikinger vergrößern, solltest du darauf achten, dass in regelmäßigen Abständen Lager gebaut werden. Denn wie bereits erwähnt, bringen Arbeiter ihren Überschuss an fertigen Waren in das nächstgelegene Lagergebäude. Ist das weit entfernt, dann sind die Arbeiter sehr lange unterwegs und damit unproduktiv.

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

### Lagerhäuser

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

### Hauptquartier

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

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

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

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

## 8.8. STRASSEN UND WEGWEISER

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

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

Der Orientierungssinn deiner Wikinger ist recht beschränkt. Sie haben nur einen gewissen Bereich

um sich herum, in dem sie sich auskennen und Dinge, wie Gebäude oder Waren finden. Suchen sie etwas, das zu weit weg ist, melden sie sich in ihrer Hilflosigkeit bei dir. Wegweiser schaffen da Abhilfe.

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

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

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

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

## 8.9. LANDSCHAFT

Die Gebiete, in die deine Wikinger in CULTURES – DIE SAGA vordringen sind abwechslungsreich und lebendig gestaltet. Dies wirkt sich sowohl auf die Tier- als auch auf die Pflanzenwelt aus:

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

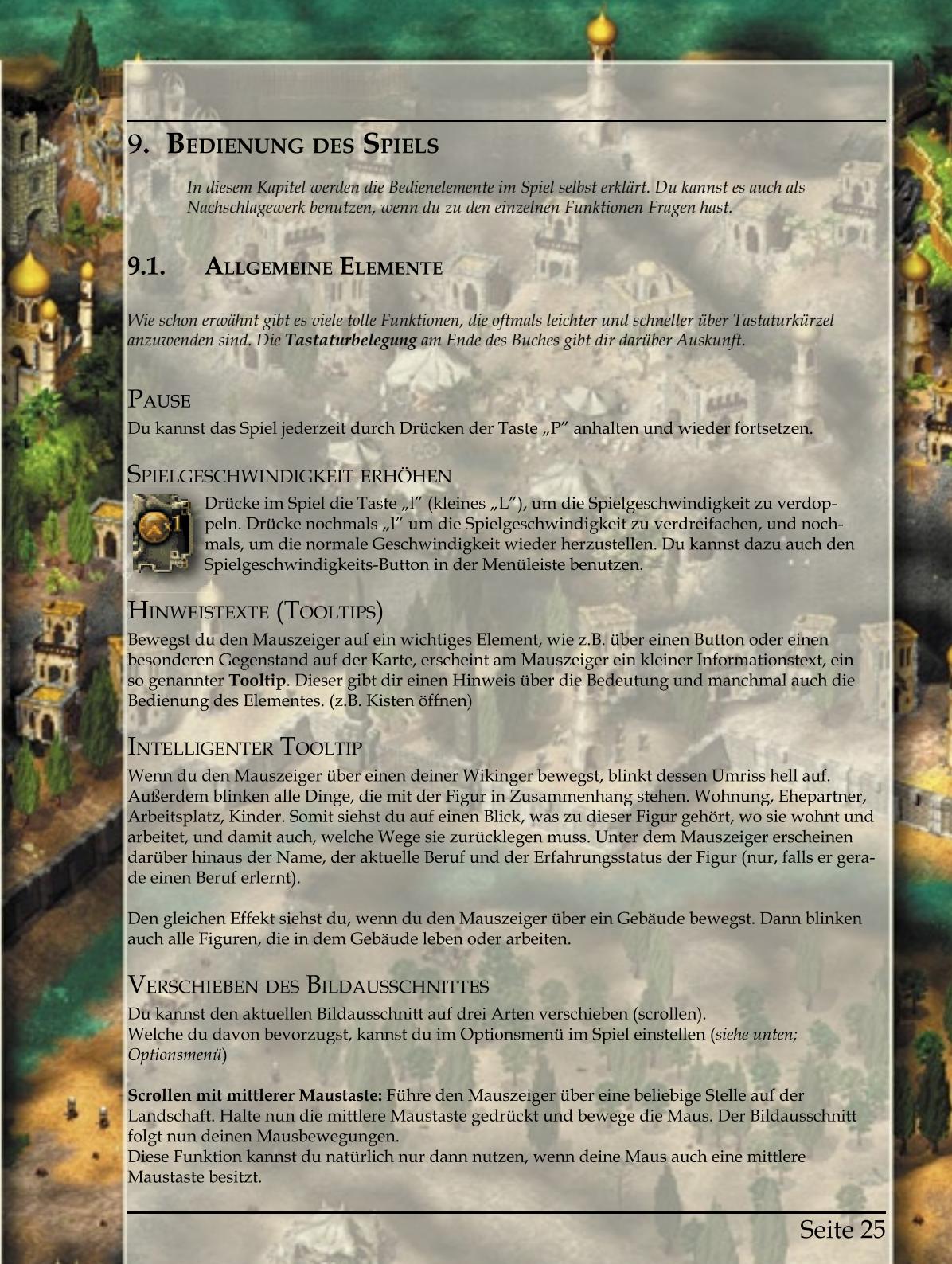
Sie sind so zahm, dass nicht nur durch die Wälder, sondern sogar inmitten der Siedlungen der Menschen umherlaufen.

Allerdings gibt es auch gefährliche Wölfe und Löwen, vor denen sich unbewaffnete Wikinger hüten sollten...

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

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

**Rohstoffe** liegen frei in der Gegend herum und müssen für den Gebrauch abgebaut werden. Wenn du die Maus über die Landschaft bewegst, erscheint der Name des Rohstoffes als Tooltip am Mauszeiger.



## 9. BEDIENUNG DES SPIELS

In diesem Kapitel werden die Bedienelemente im Spiel selbst erklärt. Du kannst es auch als Nachschlagewerk benutzen, wenn du zu den einzelnen Funktionen Fragen hast.

### 9.1. ALLGEMEINE ELEMENTE

Wie schon erwähnt gibt es viele tolle Funktionen, die oftmals leichter und schneller über Tastenkürzel anzuwenden sind. Die **Tastaturbelegung** am Ende des Buches gibt dir darüber Auskunft.

#### PAUSE

Du kannst das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste „P“ anhalten und wieder fortsetzen.

#### SPIELGESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN



Drücke im Spiel die Taste „l“ (kleines „L“), um die Spielgeschwindigkeit zu verdopeln. Drücke nochmals „l“ um die Spielgeschwindigkeit zu verdreifachen, und nochmals, um die normale Geschwindigkeit wieder herzustellen. Du kannst dazu auch den Spielgeschwindigkeits-Button in der Menüleiste benutzen.

#### HINWEISTEXTE (TOOLTIPS)

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

#### INTELLIGENTER TOOLTIP

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

Den gleichen Effekt siehst du, wenn du den Mauszeiger über ein Gebäude bewegst. Dann blinken auch alle Figuren, die in dem Gebäude leben oder arbeiten.

#### VERSCHIEBEN DES BILDAUSSCHNITTES

Du kannst den aktuellen Bildausschnitt auf drei Arten verschieben (scrollen). Welche du davon bevorzugst, kannst du im Optionsmenü im Spiel einstellen (*siehe unten; Optionsmenü*)

**Scrollen mit mittlerer Maustaste:** Führe den Mauszeiger über eine beliebige Stelle auf der Landschaft. Halte nun die mittlere Maustaste gedrückt und bewege die Maus. Der Bildausschnitt folgt nun deinen Mausbewegungen.  
Diese Funktion kannst du natürlich nur dann nutzen, wenn deine Maus auch eine mittlere Maustaste besitzt.

**Scrollen am Bildschirmrand:** Der Bildausschnitt verschiebt sich automatisch, wenn du den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegst.

**Scrollen mit den Pfeiltasten:** Benutze die Pfeiltasten deiner Tastatur, um zu scrollen.

#### FENSTER SCHLIESSEN

 Du schließt alle Fenster durch Drücken des ESC - Buttons, durch Klick mit der linken Maustaste auf den Button mit dem „x“ rechts oben in der Ecke oder durch erneutes Betätigen des Menübuttons.

## 9.2. STEUERUNG DER WIKINGER

#### EINE FIGUR SELEKTIEREN UND STEUERN

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



Wenn du deinen Vikingern Anweisungen geben willst, machst du das, indem du eine Figur mit einem **rechten Maustastenklick** anwählst und ihr dann den gewünschten Auftrag erteilst.  
Oder du hast die Figur(en) selektiert und drückst dann die **Leertaste**, um das **Aktionsmenü** zu öffnen.

Mit einem Linksklick auf die Aktionen entscheidest du dann, ob ein Viking einen neuen Beruf ausüben, heiraten, eine Wohnung beziehen, in die Schule gehen oder den Arbeitsplatz wechseln soll.

Du kannst allerdings Befehle auch schneller und direkter erteilen:

Indem du mit einem ausgewählten Viking einen **Rechtsklick** auf ein Arbeitsgebäude ausführst, beginnt er in diesem Gebäude zu arbeiten und übernimmt auch automatisch den entsprechenden Beruf, sofern er die Fähigkeit besitzt ihn auszuführen. Klickst du mit rechts auf ein Wohngebäude, wird dein Viking sich dort einquartieren, insofern eine Wohnung frei ist. Wählst du mit einem Rechtsklick eine unbebaute Stelle, läuft ihr Zögling direkt dort hin. Die Tooltips geben dir Rückkopplung über die entsprechende Aktion.

- ALLE AKTIONEN LIEGEN AUF DER RECHTEN MAUSTASTE!
- DU KANNST EINEN BEFEHL MIT KLICK DER LINKEN MAUSTASTE WIEDER ABBRECHEN.

#### EINE FIGUR DESELEKTIEREN

Deselektieren kannst du eine Figur, indem du mit der **linken Maustaste** auf eine beliebige leere Stelle auf der Landschaft drückst.

- MIT DER LINKEN MAUSTASTE KANNST DU WIKINGER DESELEKTIEREN ODER EINE EINFACHE AUSWAHL (OHNE AKTION)VORNEHMEN.

#### MEHRERE FIGUREN SELEKTIEREN

Du kannst mehrere Figuren gleichzeitig selektieren, indem du mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte klickst, die linke Maustaste gedrückt hältst und dann mit dem Mauszeiger einen Rahmen um die auszuwählenden Figuren ziehest.

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

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

Du kannst die Gruppe auch zusammenstellen, indem du die **SHIFT-Taste** gedrückt hältst, die gewünschten Vikinge (auf der Karte oder aus jedem beliebigen Fenster) mit der linken Maustaste einzeln anklickst und somit der Gruppe hinzufügst.

Mit dem Drücken der **STRG-Taste** kannst du einzelne Vikinge wieder aus ihrer Auswahl entfernen.

#### GRUPPEN FESTLEGEN

Hast du eine Gruppe selektiert, die du vielleicht öfters benötigst (eine Gruppe Bauarbeiter, einen Trupp Soldaten, eine gemischte Gruppe für eine längere Reise...) so kannst du diese mit der **STRG-Taste** und einer Zahlentaste von 0-9 speichern. Zur Wiederauswahl dieser Gruppe drücke dann einfach die entsprechende Zahlentaste erneut.

#### ALLGEMEINES

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

Aber wenn die Bedürfnisse deiner Vikinge ausgeglichen sind und du ihnen dann noch Wegweiser zur Orientierung setzt, leisten sie deinen Anweisungen bald Folge.

Beachte: für alle Aufträge und Arbeiten verfolgen die Vikinge stets das Prinzip des kürzesten Weges: will bspw. ein Holzabbauer einen Baum fällen, sucht er sich den heraus, der am nächsten ist. Bekommt er Hunger, sucht er sich von seiner momentanen Position aus die nächste Nahrungsquelle. Braucht er eine Ware, holt er sie von dort, wo der Weg am kürzesten ist. Die Entscheidung fällt in dem Moment, da der Viking losläuft. Unterwegs macht er sich dann keine Gedanken mehr, ob sich vielleicht inzwischen die Situation geändert hat und er besser woanders hinlaufen könnte. Auch bekommt er nicht mit, wenn sich jemand anderes sein Zielobjekt unter den Nagel reißt, bevor er ankommt.

## 9.3. DAS FIGURENFENSTER



Das Figurenfenster enthält alle Informationen über den selektierten Wikinger und öffnet sich automatisch bei dessen Auswahl (**linker oder rechter Mausklick**). Im Folgenden werden alle Informationen beschrieben, die in einem Fenster enthalten sein können. Da nicht für jeden Wikinger alle Informationen notwendig sind, weichen die Fenster voneinander ab. (Sie benötigen z.B. keine Informationen zu der Arbeitsstätte eines Kindes...).

Die Fenster sind unterteilt in verschiedene Register für generelle Infos, Arbeit, Ausrüstung, Erfahrung und Verschiedenes.

Grundsätzlich werden alle Register geöffnet angezeigt, du kannst aber jedes Register durch Drücken des Minimierbuttons verkleinern und durch Drücken des Maximierbuttons wieder vergrößern. Diese Einstellungen bleiben erhalten, d.h. wenn du das nächste Mal das Figurenfenster eines Wikingers öffnest, siehst du genau die Informationen, die du für wichtig hältst.

### GENERELLE INFORMATIONEN

In der **Miniansicht** links oben im Figurenfenster siehst du die Figur verkleinert bei ihrer momentanen Beschäftigung. Der Bildausschnitt springt zur Figur, sodass diese zentriert in der Bildschirmmitte dargestellt wird, wenn du den „**Springe zu Figur**“- Button (☞) benutzt oder du mit der linken Maustaste auf die Miniansicht klickst.

Wenn du die Funktion „**Beobachte Figur**“ (☞) aktivierst, wird die Figur immer zentriert in der Bildmitte dargestellt. Wenn sich die Figur bewegt, bewegt sich der ganze Bildausschnitt.

- *MIT KLICK DER RECHTEN MAUSTASTE AUF DIE MINIANSICHT ÖFFNETS DU DAS AKTIONSMENÜ DER FIGUR (SIEHE AKTIONSMENÜ).*

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

- *DEINE WIKINGER BEKOMMEN SCHON BEI IHRER GEBURT EINEN NAMEN. DU KANNST ABER JEDER FIGUR AUCH EINEN EIGENEN NAMEN GEBEN, UM IHN LEICHZU IDENTIFIZIEREN. KLIKE MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF DEN NAMENSBUTTON IM FIGURENFENSTER. ES ERSCHIEBT EIN EINGABEFELD, IN DEM DU DEN NAMEN ÄNDERN KANNST.*

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

- *DIE LEBENSENERGIE EINES WIKINGERS STEIGT LANGSAM VON ALLEINE WIEDER, WENN DER FÜR DAS ABSINKEN VERANTWORTLICHE MISSTAND BESEITIGT IST (HUNGER ODER ANGREIFER). GÖNNEN DEM WIKINGER DANN EINE KLEINE ERHOLUNGSPAUSE. ;)*

- *WENN EINE FIGUR KEINE BEDÜRFNISSE HAT, WIE ETWA DIE HELDEN, WERDEN DIESSE AUCH NICHT ANGEZEIGT.*

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

### ARBEIT

In diesem Teil des Figurenfensters siehst du die Arbeitsstätte und das Arbeitszentrum deines Wikingers. Auch stellst du hier die **Produktion** der Ware ein:



- verringert die Produktion in Einzelschritten
- erhöht die Produktion in Einzelschritten
- setzt Produktion auf null
- setzt Produktion auf unendlich

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

### AUSRÜSTUNG

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

- *DU KANNST HIER AUF EINEN BLICK DIE SITUATION EINES WIKINGERS ABSCHÄTZEN. JE MEHR SYMbole ERLEUCHTET SIND, DESTO BESSER IST ES UM DEN WIKINGER BESTELLT.*

In der Liste mit den Ausrüstungsgegenständen hast du die Optionen **ausrüsten** und **weglegen**, um Gegenstände mit denen dein Wikinger bereits ausgerüstet ist, wieder abzulegen. Wählst du einen Slot, der bereits belegt ist und rüsstest den Wikinger mit einem neuen Gegenstand aus, legt er den alten automatisch zur Seite.

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

### ERFAHRUNG

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

### HANDEL (NUR BEIM HÄNDLER)

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

Als erstes musst du die beiden **Handelsstätten zuweisen**. Wähle dazu für jedes Handelshaus im Aktionsmenü des Händlers den Button (mit der Waage) „Handelshaus zuweisen“ und klicke auf die gewünschte Handelstätte.

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

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

Willst du ein anderes Handelshaus zuweisen, wähle den Button **Handelshaus wegnehmen** und klicke auf den unerwünschten Handelspartner, um ihn zu deseletieren.

Hast du dich für die beiden Handelsposten entschieden, musst du den **Händler einstellen**, also ein **Handelsangebot wählen**. Klicke dazu den entsprechenden Button. Es erscheint ein Fenster, in welchem die Handelsposten zu erkennen sind.

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

**Handelst du mit einem Fremdvolk**, kannst du aus einem oder mehreren Angeboten deines Handelspartners wählen, welche Waren dein Händler tauschen soll. Die linke Seite zeigt dabei an, welche Waren der befreundete Stamm anbietet. Die rechte Seite zeigt an, was er dafür haben will. Im Tooltip siehst du die Beschreibung der Ware.

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

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

## 9.4. DAS AKTIONSMENÜ

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



Im Aktionsmenü werden immer nur jene Buttons angezeigt, die momentan für die angewählte Figur zur Verfügung stehen. Im Folgenden wird zuerst das übliche Aktionsmenü eines berufstätigen Wikingers beschrieben, danach die zusätzlichen Möglichkeiten, die es sonst noch gibt.

### Wechsle Beruf

Hiermit kannst du dem Wikinger einen neuen Beruf zuweisen. Es erscheint eine Liste aller für ihn anwählbarer Berufe. Klicke mit der linken Maustaste auf den gewünschten Beruf. Der Wikinger weiß nun, welchen Beruf er ergreifen soll. Als nächstes wirst du bei den meisten Berufen aufgefordert, den neuen Arbeitsplatz zuzuweisen (siehe: *Arbeitsplatz zuweisen*).

### Wechsle Ausrüstung

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

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

### Setze Arbeitsbereich

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

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

### Zeige Arbeitsbereich

Damit kannst du den momentanen Arbeitsbereich der Figur anzeigen lassen. Dieser wird erhellt dargestellt, der Mittelpunkt des Arbeitsbereichs wird als blinkender Pfeil angezeigt. Ein Arbeitsbereich eines Freiluftarbeiters dreht sich stets um das blaue Fähnchen.

### Lehrhaus zuweisen

Zu den reinen Ausbildungsstätten gehören die Schule und die Kaserne.

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

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

### Arbeitsplatz wegnehmen

Damit machst du einen Arbeiter arbeitslos.

### Arbeitsplatz zuweisen

Damit weist du dem Arbeiter einen neuen Arbeitsplatz zu. Wenn du den Button betätigst hast, leuchten die möglichen Gebäude hell auf. Klicke mit der rechten Maustaste auf eines dieser Gebäude, um dem Wikinger deine Wahl mitzuteilen.

### Fahrzeug zuweisen (Schiff, Handkarren, Ochsenkarren, Katapult)

Damit weist du einem Wikinger ein Vehikel zu. Wenn du den Button betätigst hast, leuchten die möglichen Fahrzeuge (**Schiff**, **Hand- oder Ochsenkarren**, **Katapult**) hell auf. Klicke mit der rechten Maustaste auf eines dieser Fahrzeuge, um dem Wikinger deine Wahl mitzuteilen.

### Wohnung zuweisen

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

➤ ACHTE DARAUF, DASS DIE WOHNUNG NICHT ALLZU WEIT VOM ARBEITSPLATZ DES MANNES IST. SONST MUSS ER STETS SEHR LANGE WEGE ZURÜCKLEGEN, WAS SEINER PRODUKTIVITÄT ABTRÄGLICH WÄRE.



#### Senden nach

Damit schickst du die Figur an eine bestimmte Stelle im näheren Umfeld. Klicke mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Stelle auf der Karte und die Figur wird dorthin laufen.

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



#### Iss

Damit teilst du dem Wikinger mit, dass er essen soll. Hast du mit der linken Maustaste den Button betätigt, suchen sich die Wikinger automatisch etwas zu essen.



#### Schlaf

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



#### Rede

Ein kleines Schwätzchen ist gut für die Stimmung deiner Wikinger, damit es ihnen nicht zu langweilig wird. Unterhalten tun sich die gesprächigen Gesellen von Natur aus alleine, aber nur wenn sie jemanden finden, der sich auf einen Plausch einlässt. Manchmal muss man ihnen eben auch ein Gespräch aufdrängen...



#### Bete

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



#### Heirate

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



#### Greife an

Mit diesen Befehlen sagst du deinem Wikinger, er soll Feinde, Gebäude, Tiere, Fahrzeuge oder Positionen angreifen.

### AKTIONSMENÜ EINER FRAU (ZUSÄTZLICH)



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

Damit kannst du einer Wikingerfrau mitteilen, dass sie sich einen kleinen Wikingerjungen wünschen soll, der bald tatkräftig den Aufbau des Dorfes unterstützt.

Wikinger sind ein kinderliebes Völkchen und werden deinem Wunsch gerne nachkommen. Bevor jedoch der neue Dorfbewohner jugendfrei gezeugt und vom Storch gebracht wird, muss genügend

Proviant für den Neuankömmling im Haus vorhanden sein. Wenn dort nicht mindestens zwei Einheiten Nahrung gelagert sind, begibt sich die Frau auf Nahrungssuche. Solange, bis die erforderliche Menge vorhanden ist und wartet dann, bis der Mann nach Hause kommt.



**Bekomme ein Mädchen:** Wie oben, nur dass du dir hier ein kleines, süßes Wikingermädchen wünschen kannst.

### AKTIONSMENÜ EINES KUNDSCAFTERS (ZUSÄTZLICH)

#### Baue Wegweiser

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

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



#### Kläre Gegend auf

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

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

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

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

### AKTIONSMENÜ EINES HÄNDLERS (ZUSÄTZLICH)



#### Handelshaus zuweisen

Du kannst und solltest jedem Händler zwei Handelshäuser zuweisen, zwischen denen er Waren hin- und hertransportiert. Als Handelsposten kannst du ein beliebiges Gebäude (ob Lagerhaus, Wohnhaus oder Arbeitsstätten) wählen.

### SOLDATENMODI (ZUSÄTZLICH)

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

### 9.5. MELDUNGEN



Wenn einer deiner Wikinger ein Problem hat, dir etwas mitteilen will, dich um Hilfe bittet oder wenn etwas Wichtiges passiert ist, bekommst du eine Meldung. Sie erscheint am Bildschirm links oben als kleines **Fähnchen**. Gleichzeitig erkennst du an einem Ausrufezeichen über einer Figur, ob diese dir etwas mitzuteilen hat.

Um eine Meldung zu lesen, bewegst du einfach die Maus über das entsprechende Fähnchen. Du siehst im Tooltip bereits die Meldungen. Klickst du mit der linken Maustaste auf das Fähnchen, wird der Bildausschnitt auf die Person oder das Gebäude, von dem die Meldung kommt, zentriert, die Person oder das Gebäude selektiert und das zugehörige Informationsfenster geöffnet.

Mit einem Rechtsklick auf dieses Fenster, das Fähnchen oder mit einem linken Mausklick auf den „Lösche Nachricht“ Button löscht du die Nachricht.

Mit STRG und Rechtsklick löscht du alle momentan angezeigten Nachrichten!

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

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

Zu den **wichtigen Nachrichten** gehören: Hunger, Langeweile

**Unwichtige Nachrichten** sind bspw.: Leute ohne Auftrag etc.

Nachrichten verschwinden automatisch nach 2 Minuten.

## 9.6. DIE MENÜLEISTE

Die Menüleiste ist die Buttonleiste mit den goldenen Symbolen am linken Bildschirmrand. Diese Buttons (Schaltflächen) leuchten in CULTURES – DIE SAGA sofort auf, sobald du die Maus darüber bewegst.

Wenn du auf einen dieser Buttons klickst, erscheinen Fenster, die folgende Funktionen gemeinsam haben:

### ALLGEMEINE FUNKTIONEN

#### Fenster schließen

Du kannst jedes Fenster, wie schon erwähnt, durch Drücken der „ESC“-Taste, durch Klick mit der linken Maustaste auf den Button mit dem „x“ rechts oben in der Ecke des Fensters oder durch erneutes Betätigen des Menübuttons schließen.

#### Fenster verschieben

Drücke auf die Bezeichnung des Fensters (oberste Zeile) mit der linken Maustaste und halte diese gedrückt. Wenn du nun die Maus bewegst, verschiebst du das Fenster.

#### Verweise

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

### BAUAFTRAGSFENSTER (TASTATURKÜRZEL: b)

Damit kannst du allen Bauarbeiten einen Bauauftrag geben. Wenn du mit der linken Maustaste auf den Button klickst, erscheint ein Fenster mit allen Gebäuden, die deine Wikinger momentan bauen können, sowie die dazugehörigen Bauwaren. Über den Informationsbutton „i“ neben den Bauwaren gelangst du in die Ingame-Hilfe, die ihnen Auskunft über den entsprechenden Haustyp gibt.

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

Wähle mit einem Linksklick das gewünschte Gebäude aus. Die Stellen auf der Karte, an der das

Gebäude errichtet werden kann, werden nun heller dargestellt, die ungeeigneten dunkler. Wenn du die Maus bewegst, folgt ein Bild des gewünschten Hauses deinem Mauszeiger. Hast du einen geeigneten Platz gefunden, bestätigst du mit Klick auf die rechte Maustaste den Bauauftrag. Beachte, dass du ein Gebäude nur dort bauen kannst, wo sich zum Zeitpunkt des Bauauftrags mindestens einer deiner Wikinger in der Nähe aufhält. Sonst würde deinen Wunsch keiner im Dorf mitbekommen und deine Bemühungen wären umsonst.

Du kannst mit diesem Befehl auch den Auftrag zum **Bau einer Straße oder eines Palisadenwalls** geben. Klicke dazu mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Button im Menü. Nun kannst du innerhalb des erleuchteten Bereiches zuerst den Startpunkt, dann den Endpunkt der Straße/ der Wälle setzen, indem du auf die gewünschte Position mit der rechten Maustaste klickst.

Dem Verlauf der künftigen Straße/ Wälle folgend erscheinen nun kleine Markierungssteine auf dem Boden. Die Markierungen für Straßenbau kannst du auch wieder löschen. Klicke dazu mit der linken Maustaste auf eine Markierung. In dem nun erscheinenden Fenster wählst du den Button „Markierung entfernen“. Der Bauauftrag wird dann nicht ausgeführt.

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

### EXTRAS – FENSTER (e)

Im Extras- Fenster verbergen sich zum einen der **ASSISTENT** (A), der dir manche Arbeit abnehmen kann (siehe Kapitel 6. „Neuerungen“), als auch die eingesammelten **BRIEFE** (B), die man in Kisten finden kann.

### OPTIONSFENSTER (F2)

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

#### Generell

Du hast die Auswahl zwischen **SPIEL BEENDEN** und **LAUFENDES SPIEL NEU STARTEN**

#### GUI

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

#### Grafik

Hier stellst du die Bildschirmauflösung sowie die Farbtiefe ein (16 Bit für rund 65.000 Farben). Höhere Auflösungen mit mehr Farbtiefe sollten nur auf PCs mit einem schnellen Prozessor gewählt werden. Auf langsameren PCs sollten Sie eine niedrigere Detailstufe wählen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Auch kannst du hier zwischen Hardwaremauszeiger und Softwaremauszeiger wählen.

#### Musik

Hier stellst du die Tonqualität und die Lautstärke von Hintergrundgeräuschen und der Sprachausgabe ein. Weiterhin kannst du die Jingles und die Musik ein- bzw. ausschalten.

## MISSIONSFENSTER



Alle Missionsmeldungen und deine **Missionsziele** kannst du dir unter diesen Menüpunkt nochmals anzeigen lassen. Jedes einzelne Missionsziel hat vorne einen kleinen Kreis. Ist ein Ziel erfüllt, erscheint ein Kreuz.

## DIPLOMATIE (F5)



Beim Öffnen des Diplomatenfensters erscheint eine generelle Übersichtskarte. Befinden sich mehrere Völker auf der Karte, kannst du hier sehen, ob diese deinen Wikinger feindlich, neutral oder freundlich gesinnt sind und deine eigene Sichtweise einstellen. Beides kann durchaus unterschiedlich sein, denn wenn jemand dir gegenüber freundlich gesinnt ist, heißt das noch lange nicht, dass du ihn auch mögen musst! ;)

Wenn deinen Wikinger gegenüüber jemand **feindlich** gesinnt ist, wird er sofort deine Wikinger oder Gebäude angreifen. Ebenso wie auch deine Wikingersoldaten ihn angreifen, sobald seine Leute in greifbarer Nähe sind. Wenn jemand angegriffen wird, wechselt sein Status quo gegenüber dem Angreifer sofort auf feindlich. Egal, ob man vorher befreundet war oder nicht.

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

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

Diplomatzustände kannst du nur zu Völkern einstellen, die du auch schon entdeckt hast. Klicke dazu auf den Farbutton des jeweiligen Volkes und stelle deine Sichtweise ein oder bezahle einen Tribut:

### Tributzahlungen

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

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

Hast du alle geforderten Waren in deinen Lagergebäuden, kannst du den entsprechenden Button mit der linken Maustaste drücken. Die Waren werden dann sofort aus deinen Lagern entfernt und an den Stamm ausbezahlt. Der Status des Stammes dir gegenüber wechselt ebenfalls sofort.  
(Für die Berechnung, ob du den Tribut leisten kannst, werden alle Waren zusammengerechnet, die sich in Ihren Lagergebäuden befinden. Es werden jedoch keine Waren mit hinzugerechnet, die sich in Wohnhäusern oder Arbeitsstätten befinden!)

## STATISTIKEN (F6)



Anhand zahlreicher Statistiken kannst du dir die Entwicklung deines Dorfes jederzeit grafisch vor Augen führen. In der oberen Zeile kannst du verschiedene Themenbereiche, durch Klick mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Button, anwählen:



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

Die Rubrik „**Berufe**“ zeigt dir in Form einer Liste an, welche

Berufe gerade ausgeübt werden.

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

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

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

„**Verschiedenes**“ zeigt die Entwicklung von Hochzeiten, Geburten und Todesfällen.

Der „**Friedhof**“ birgt die Ahngalerie der verstorbenen Helden deines Dorfes.

Links in den grafischen Fenstern siehst du die unterschiedlichen Werte, die du dir anzeigen lassen kannst. Grundsätzlich werden dir alle Werte angezeigt. Willst du nur eine Auswahl sehen, dann deseletiere die unerwünschten Bereiche mit einem Linksklick. Die farbliche Zuordnung der Anzahl der Menschen/ Waren stimmt mit der grafischen, farblichen Kurve im Schaubild überein. Rechts neben jedem Bereich und neben jeder Kurve steht der gerade aktuelle Wert.

Im linken oberen Eck des Schaubilds siehst du die bisherige Spielzeit in Stunden, Minuten und Sekunden. Unter dem Schaubild kannst du den Zeitraum, den du betrachten willst, einstellen. Du kannst hierbei zwischen einer, zwei, fünf oder zehn Stunden wählen.

## FIGURENLISTE (F7)



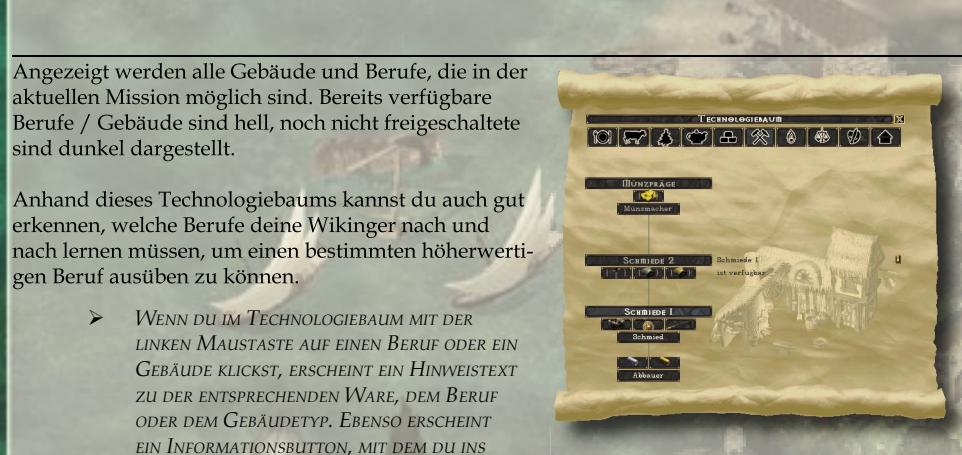
Die Figurenliste ist eine Übersicht über alle Bewohner deines Dorfes alphabetisch nach Namen sortiert bei ihrer momentanen Beschäftigung. Du kannst dir alle Bewohner gleichzeitig anzeigen lassen, aber auch nach den verschiedensten Kriterien suchen und aussortieren.

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

- **ÜBER DIE FIGURENLISTE KANNST DU MÄNGEL, WIE OBDACHLOSIGKEIT ODER ARBEITSLOSIGKEIT SCHNELL HERAUSFILTERN.**
- **WENN DU MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF EINE FIGUR KLICKST, WIRD SIE AUTOMATISCH ANGEWÄHLT. DIE FIGURENLISTE WIRD GESCHLOSSEN UND DER BILDAUSSCHNITT SO GEWÄHLT, DASS DIE FIGUR IM MITTELPOINTER DES BILDSCHIRMS STEHT.**
- **MIT DEM BUTTON „AUSWÄHLEN“ RECHTS UNTER IM FIGURENFENSTER SELEKTIERST DU JEDEN WIKINGER, DER ZU DIESEM ZEITPUNKT IN DER FIGURENLISTE AKTIV, DH. ANGEZEIGT WIRD.**

## TECHNOLOGIEBAUM (F8)

Im Technologiebaum siehst du, welche Berufe deine Wikinger bereits ausüben können und welche Gebäude gebaut werden können.



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

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

- WENN DU IM TECHNOLOGIEBAUM MIT DER LINKEN MAUSTASTE AUF EINEN BERUF ODER EIN GEBÄUDE KLIKST, ERSCHEINT EIN HINWEISTEXT ZU DER ENTSPRECHENDEN WARE, DEM BERUF ODER DEM GEBÄUDETYP. EBENSO ERSCHEINT EIN INFORMATIONSBUTTON, MIT DEM DU INS HILFENFENSTER GELANGEN UND WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER DIE ARBEITSSTÄTTE UND DEN BERUF ERHÄLST.

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

## HILFE (F1)

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

Die allgemeinen Hinweise beinhalten auch eine Auflistung der **Tastaturlbefehle**.

In den anderen Sparten kannst du schnell und unkompliziert nachschlagen, wofür man die Waren und Häuser braucht und wie man sie erhält. Mit den Buttons am unteren Rand des Fensters kannst du zurück zur Liste oder dir das nächste Gebäude bzw. die nächste Ware anzeigen lassen. Die Listen sind alphabetisch geordnet.

## BEOBACHTUNGSFENSTER (O)

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

Du öffnest es über dem Augenbutton im Figurenfenster oder mit „o“ für eine vorher selektierte Figur oder ein vorher selektiertes Gebäude.

Du kannst auch mehrere Fenster gleichzeitig öffnen, mit dem x- Button wieder schließen und sie wie die anderen Fenster verschieben.

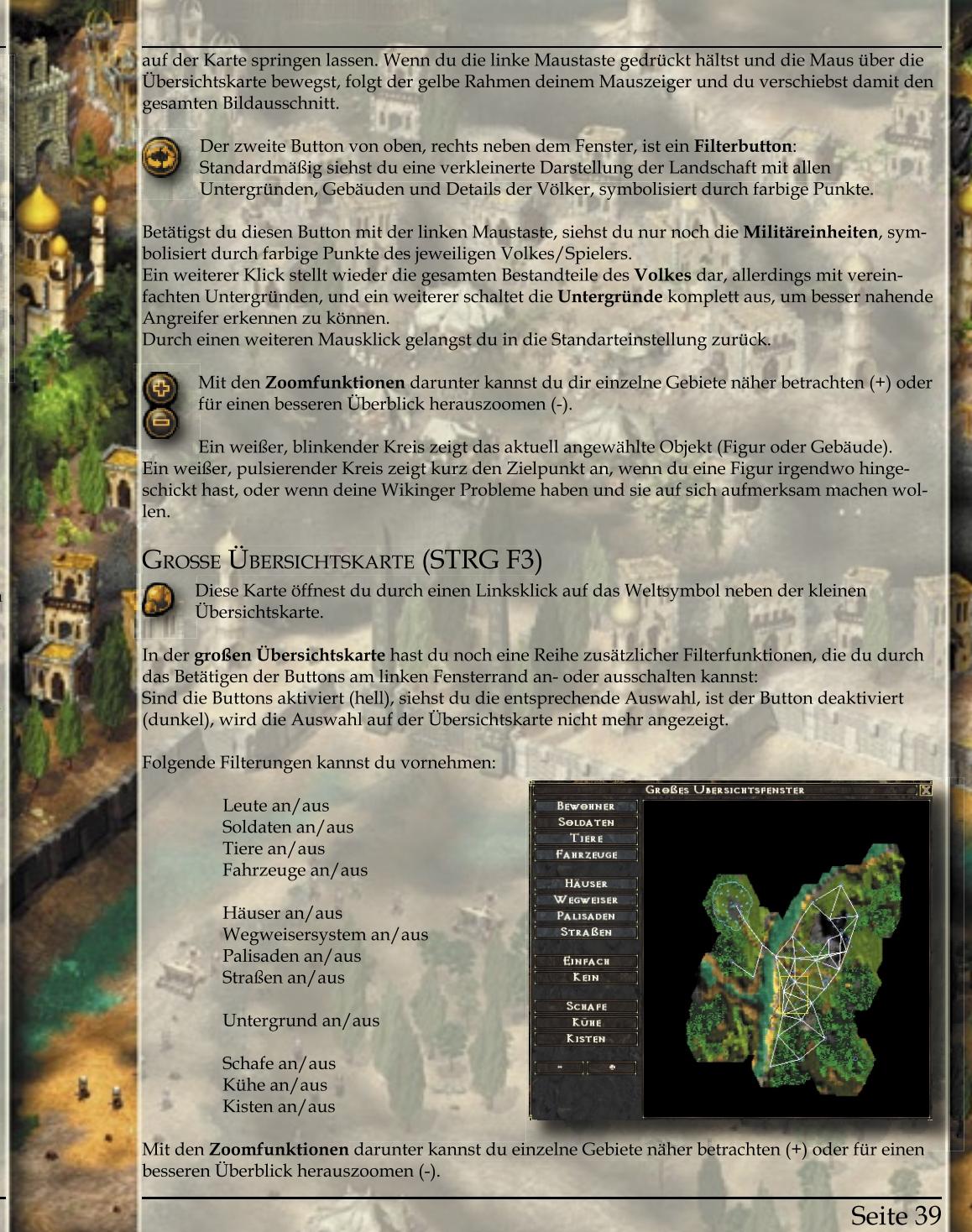
Alles im Beobachtungsfenster Sichtbare, kannst du mit der linken Maustaste anklicken und damit selektieren.



## KLEINE ÜBERSICHTSKARTE (F10)

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

Die Position des **aktuell sichtbaren Bildausschnitt** erkennst du an einem gelben Rahmen auf der Übersichtskarte. Durch einfachen Klick mit der linken Maustaste kannst du den Bildausschnitt zu einer bestimmten Position



auf der Karte springen lassen. Wenn du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus über die Übersichtskarte bewegst, folgt der gelbe Rahmen deinem Mauszeiger und du verschiebst damit den gesamten Bildausschnitt.

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

Betätigst du diesen Button mit der linken Maustaste, siehst du nur noch die **Militäreinheiten**, symbolisiert durch farbige Punkte des jeweiligen Volkes/Spielers.

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

Durch einen weiteren Mausklick gelangst du in die Standardeinstellung zurück.

Mit den **Zoomfunktionen** darunter kannst du dir einzelne Gebiete näher betrachten (+) oder für einen besseren Überblick herauszoomen (-).

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

## GROSSE ÜBERSICHTSKARTE (STRG F3)

Diese Karte öffnest du durch einen Linksklick auf das Weltsymbol neben der kleinen Übersichtskarte.

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

Sind die Buttons aktiviert (hell), siehst du die entsprechende Auswahl, ist der Button deaktiviert (dunkel), wird die Auswahl auf der Übersichtskarte nicht mehr angezeigt.

Folgende Filterungen kannst du vornehmen:

Leute an/aus  
Soldaten an/aus  
Tiere an/aus  
Fahrzeuge an/aus

Häuser an/aus  
Wegweisersystem an/aus  
Palisaden an/aus  
Straßen an/aus

Untergrund an/aus  
  
Schafe an/aus  
Kühe an/aus  
Kisten an/aus



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

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

## 9.7. GEBÄUDEINFORMATION / GEBÄUDEFENSTER

### INTELLIGENTER TOOLTIP

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

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

### EIN GEBÄUDE SELEKTIEREN

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



Grundsätzlich werden alle Register geöffnet angezeigt, du kannst aber jedes Register durch Drücken des Minimierbuttons verkleinern und durch Drücken des Maximierbuttons vergrößern.

Diese Einstellungen bleiben dir erhalten, d.h. wenn du das nächste Mal dieses Gebäudefenster öffnest, siehst du genau die Informationen, die du für wichtig hältst:

### GENERELLE INFORMATIONEN

In der **Miniansicht** links oben im Gebäudefenster siehst du das Gebäude verkleinert. Da es unterschiedliche Typen von Gebäuden gibt, haben die zugehörigen Fenster auch jeweils eine leicht unterschiedliche Funktionalität, wobei die allgemeinen Bedienelemente für alle Gebäudefenster Gültigkeit besitzen.

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

Weiterhin kann man hier direkt auf die folgenden Funktionen zugreifen:

**Ausbau** – startet den Hausausbau. Alle dafür nötigen Waren werden angezeigt.

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

**Zentrieren** - zentriert das Gebäude im Bildausschnitt.

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

**Hilfe** – öffnet das Hilfefenster mit weiteren Informationen zu dem jeweiligen Haus.

### BAUSTELLE

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

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

### LAGER

LAGER		
Eingang:	Ausgang:	
2.0	17.4	
2.0	0.7	
	22.0	

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

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

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

### LEUTE

LEUTE	

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

- DU KANNST EINE DIESER FIGUREN DIREKT ANWÄHLEN: INDEM DU MIT DER LINKEN MAUSTASTE DARAUFKLICKST, ÖFFNET SICH DAS FIGURENFENSTER. MIT DER RECHTEN MAUSTASTE ÖFFNET SICH DAS AKTIONSMENÜ UND DAS FIGURENFENSTER.

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

### VERSCHIEDENES

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

### AUSSTATTUNG (BEI WOHNGEBAÜDEN)

AUSTATTUNG		
X Möbel (an)	180	
X Geschirr (an)	290	
X Öl (an)	3347	
Anzahl Familien 5/5		

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

möglichen Familien.

## LAGER IN REGISTERFORM (ZUSÄTZLICH: LAGERGEBÄUDE, SCHIFF)

LAGER	
100.0	43.0
100.0	40.0
73.0	31.0
64.0	29.0
55.0	16.0
45.0	13.0

Dieses nach Waren sortiertes Lagerregister ist nur im Hauptquartier, in Lagerhäusern und in Schiffen vorhanden. Bewegst du deine Maus über die einzelnen Symbole der Register, erscheint ihre Bezeichnung im Tooltip.

Mit einem Linksklick auf das entsprechend Ikon öffnen sich die einzelnen Register. Sie gliedern sich folgendermaßen:

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

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

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

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

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

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

Wählst du eine Ware aus, erscheint unter der Warenliste, wie oft nach ihr verlangt wurde. Daneben können sie für jede Ware einen Mindestbestand einstellen. Dafür dienen die beiden Felder mit den „-“ und „+“-Buttons.

## BESONDRE GEBÄUDE

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

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

Einen Arbeiter benötigt der Tempel nicht.

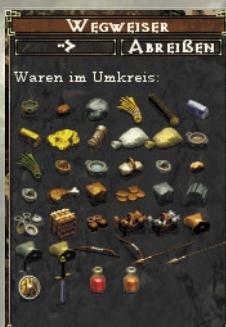
**Schule:** Um einen Wikinger in die Schule zu schicken, müssen du ihm die Schule als **Lehrhaus** zuweisen und aus einer Liste jenen Beruf wählen, der erlernt werden soll.

Wähle den Wikinger, den du ausbilden willst, mit der linken Maustaste aus. Rechts erscheinen dann die Berufe. Klicke nun in der Berufsliste jenen Beruf an, den der Wikinger erlernen soll. Unter ihm erscheint dann ein Fortschrittsbalken. Ist dieser zu 100% gefüllt, ist die Ausbildung abgeschlossen und der Wikinger meldet sich bei dir.

## WEGWEISER

Mit einem linken Maustastenklick selektierst du einen Wegweiser. Sein Fenster erscheint in der rechten unteren Ecke des Bildschirmes mit folgenden Inhalten:

**Zentrieren** - Zeigt den selektierten Wegweiser zentriert auf dem Bildschirm.



**Abreißen**- Wenn du diesen Button betätigst, reißt du den Wegweiser ab.

**Waren im Umkreis** - In dem Wegweiserfenster findest du eine Darstellung aller Waren, die ein Wikinger im Umkreis dieses Wegweisers finden kann. Wenn du den Mauszeiger darüber bewegst, siehst du im Tooltip die Anzahl der jeweiligen im Umkreis verfügbaren Rohstoffe.

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

## 9.8. DIE FAHRZEUGE DER WIKINGER

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

### SCHIFFE



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

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

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

#### ➤ HINWEIS:

DU KANNST EIN SCHIFF EINEM WIKINGER AUCH ÜBER DIE TOOLTIP-OPTION DIREKT MIT RECHTEM MAUSKLICK ALS FAHRZEUG ZUWEISEN.

#### ➤ HINWEIS:

SCHIFFE KÖNNEN AUCH GENAU EIN ANDERES FAHRZEUG, WIE EINEN HANDKARREN, EINEN OCHSENKARREN ODER EIN KATAPULT TRANSPORTIEREN. UM EIN FAHRZEUG AUF EIN SCHIFF ZU SCHICKEN, WÄHLST DU DAS FAHRZEUG (NICHT DEN ZUGEWIESENEN WIKINGER!) AN UND WEIST ES DANN DEM SCHIFF ZU (PER BUTTON ODER DIREKT MIT DER RECHTEN MAUSTASTE).

Du steuerst das Schiff, wie einen deiner Wikinger, über den „Senden nach“ Befehl.

Willst du irgendwo mit dem Schiff anlegen, musst du das Schiff zuerst **andocken**. Wähle dazu das Schiff aus und drücke die **LEERTASTE**, mit denen die aktuellen Aktionen des Schiffes angezeigt werden. Wähle den Punkt „**ANDOCKEN**“ aus und klicke mit der rechten Maustaste auf eine der aufleuchtenden Stellen am Ufer.

➤ NUR IM ANGEDOCKTEN ZUSTAND KÖNNEN DEINE WIKINGER AUF UND VON BORD GEHEN UND DEIN SCHIFF BE- UND ENTLADEN!!!

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

Willst du also über Seewege hinweg Handel treiben, musst du an der Küste deines Handelspartners ein eigenes Lager bauen, in das deine Leute die mit dem Schiff angelieferten Waren erst eingelagert. Zwischen diesem Lager und einem Lager deines Handelspartners kannst du dann wie gewohnt Handel treiben.

## HANDKARREN

 Handkarren sind von großem Vorteil für die Träger und Händler, denn mit ihnen können bis zu 10 Waren gleichzeitig transportiert werden. Damit arbeitet ein Händler wesentlich effektiver. Auch kannst du einen Handkarren sehr gut benutzen, um Waren, die in der Gegend herumliegen, einzusammeln. Um den Handkarren zu benutzen, muss ein Träger bzw. Händler dem Fahrzeug zugewiesen werden, erst dann ist es steuerbar. Dies geschieht über den Aktionsbutton „**Fahrzeug zuweisen**“. Wenn du den Button betätigst, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren) hell auf. Klicke mit der rechten Maustaste auf einen Handkarren, um dem Wikinger deine Wahl mitzuteilen.

### Hinweis:

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

## OCHSENKARREN

 Ochsenkarren sind für die Träger und Händler noch effektiver als Handkarren, denn mit einem Ochsenkarren können bis zu 20 Waren gleichzeitig transportiert werden. Um einen Ochsenkarren zu benutzen, muss ein Träger bzw. Händler dem Fahrzeug zugewiesen werden, erst dann ist es steuerbar. Dies geschieht über den Aktionsbutton „**Fahrzeug zuweisen**“. Wenn du den Button betätigst, leuchten die möglichen Fahrzeuge (Schiff, Hand- oder Ochsenkarren) hell auf. Klicke mit der linken Maustaste auf einen Ochsenkarren, um dem Wikinger deine Wahl mitzuteilen.

### HINWEIS:

DU KANNST EINEN OCHSENKARREN EINEM WIKINGER AUCH ÜBER DIE TOOLTIP-OPTION DIREKT MIT RECHTEM MAUSKICK ALS FAHRZEUG ZUWEISEN.

## 8.9. DAS MILITÄR

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

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

## DIE KASERNE

Wenn sich deine Wikinger effektiv verteidigen müssen oder du einen Angriff planst, dann brauchst du Soldaten. Soldaten müssen in einer Kaserne rekrutiert und ausgebildet werden.

Die Kaserne muss wie jedes Gebäude von deinen Bauarbeitern errichtet werden.

## SOLDATEN

Soldaten sind die effektive Streit- und Verteidigungsmacht deiner Wikinger.

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

Die Soldaten definieren sich über ihre **Ausrüstung** und ihre Erfahrung. Es gibt grundsätzlich drei Arten von Soldaten, die sich in der Effizienz ihrer Waffen unterscheiden.



### Speerträger

Speerträger kämpfen mit einem mächtigen **Holz-** oder **Eisenspeer**.

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

### Bogenschützen

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

### Schwertkämpfer

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

### Rüstungen

Deine Soldaten können zu ihrem Schutz mit Rüstungen ausgestattet sein. Es gibt: Wollrüstungen, Lederrüstungen, Kettenpanzer und Plattenpanzer. Nicht jede Rüstung ist gegen jede Waffe sinnvoll. Ein Langschwert kann einem Plattenpanzer zum Beispiel kaum etwas anhaben, ist aber sehr effektiv gegen Wollrüstungen. Eine Übersicht, welche Waffe gegen was sinnvoll ist, findest du im Anhang des Buches.

### Katapulte

In diesem Spiel stehen dir auch **Katapulte** zur Verfügung, welche besonders effektiv im Angriff auf Gebäude einzusetzen sind. Sie werden in der Waffenhütte 2 hergestellt. Ein Soldat oder Held muss dem Fahrzeug zugewiesen sein, erst dann ist es steuerbar.

Du weist einem Wikinger mit dem Aktionsbutton **Fahrzeug zuweisen** ein Katapult zu. Wenn du den Button betätigst, leuchten die möglichen Katapulte hell auf. Klicke mit der rechten Maustaste auf ein Katapult, um dem Wikinger deine Wahl mitzuteilen.

### Rekrutieren

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

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

Schickst du Soldaten erneut in die Kaserne, werden diese trainiert.

Jeder Soldat kann beliebig oft **trainiert** werden. Für jedes Training in der Kaserne musst du eine

Münze aus der Kaserne bezahlen und der Soldat erhält fünf Erfahrungspunkte hinzu. Je zahlreicher die Erfahrungspunkte, desto stärker und gefährlicher der Soldat.

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

#### Hinweis:

*Um einen Träger, Kundschafter oder Händler zu rekrutieren, musst du ihm erst einen anderen Beruf geben (zum Beispiel Zivilist), bevor du ihn in die Kaserne schickst. Sonst denkt er, dass er dort arbeiten und nicht lernen soll.*

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

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

Du kannst jeden Soldaten mit Tränken, Met und Amuletten **ausrüsten**. Mit Nahrungstränken und dem Met kann er unterwegs seinen Hunger mehrfach stillen und muss nicht so oft auf Nahrungssuche gehen.

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

## MEHRERE SOLDATEN SELEKTIEREN

Du kannst mehrere Soldaten (oder auch andere Figuren) gleichzeitig selektieren, indem du mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf der Karte klickst, die linke Maustaste gedrückt hältst und dann mit dem Mauszeiger einen Rahmen um die auszuwählenden Figuren ziehest.

Über einen **Doppelklick** auf einen Soldaten mit der linken Maustaste selektierst du alle Soldaten des gleichen Typs. Mit einem Doppelklick auf einen Speerträger wählst du also beispielsweise alle deine Speerträger in einem gewissen Umkreis.

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

Du kannst die Gruppe auch zusammenstellen, indem du die **SHIFT-Taste** gedrückt hältst, die gewünschten Wikinger (auf der Karte oder aus jedem beliebigen Fenster) mit der linken Maustaste einzeln anklickst und somit der Gruppe hinzufügst.

Mit dem Drücken der **STRG-Taste** kannst du einzelne Wikinger wieder aus der Auswahl entfernen.

## SOLDATENGRUPPEN BILDEN

Hast du mehrere Soldaten selektiert, kannst du diese durch Gedrückthalten der Taste **STRG** und gleichzeitigem Drücken einer Zahl von **0 bis 9** zur Gruppe mit der Nummer 0 bis 9 zusammenschließen.

Zur Wiederauswahl dieser Gruppe wähle dann einfach die entsprechende Zahlentaste erneut. Eine

im Kampf äußerst hilfreiche Funktion!

- *BEI EINEM EINZELNEN SOLDATEN ÖFFNST DU DAS AKTIONSMENÜ WIE GEWOHNT. HAST DU JEDOCH MEHRERE SOLDATEN SELEKTIERT, DRÜCKE DAZU DIE LEERTASTE. DAS NUN NEBEN DEM MAUSZEIGER ERSCHEINENDE AKTIONSMENÜ GILT FÜR ALLE SELEKTIERTEN SOLDATEN.*

Klickst du mit der rechten Maustaste auf einen Feind oder ein feindliches Gebäude, werden die selektierten Soldaten den Feind bzw. das Gebäude angreifen. Beachte: um jemanden als Feind zu erkennen, musst du deinen Diplomatiestatus ihm gegenüber zuerst auf feindlich stellen. Sonst werden deine Soldaten ihn auch nicht angreifen.

## SOLDATENMODI



**Soldatenmodus Angriff:** Angreifen können deine Soldaten nur jemanden, dem sie selbst feindlich gesinnt sind (siehe oben; *Diplomatie*).

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



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



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



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



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

#### Hinweis:

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

## SÖLDNER

Im Laufe des Spiels kannst du auch manchmal Unterstützung von anderen Völkern anfordern, die dir freundlich gesinnt sind. Gegen die Zahlung eines Tributes oder zur Unterstützung kannst du oftmals eine bestimmte Anzahl tapferer Kämpfer anheuern. Die Steuerung der Söldner ist mit der Steuerung deiner eigenen Soldaten absolut identisch.

Öffne das Diplomatenfenster, indem du den Button am linken Bildschirmrand oder die F5-Taste betätigst. Auf der Übersichtskarte siehst du alle von dir bereits entdeckten Völker.

An der Stelle, an der auch Tributforderungen angezeigt werden, erscheinen nun ggf. die Warenwünsche für das Anheuern von Söldnern.

Hast du die geforderten Waren in deinen Lagergebäuden, kannst du den entsprechenden Button mit

der linken Maustaste drücken. Und schon ist deine Armee um einige tapfere Krieger gewachsen!

## 8.10. BEFESTIGUNGSANLAGEN

Um dein Dorf zu schützen, kannst du mächtige **Wachtürme**, **Palisaden** und **Tore** von den Bauerbeitern errichten lassen.

### WACHTÜRME

Hierbei handelt es sich um ein reines Verteidigungsgebäude. Ein Wachturm kann mit mehreren Soldaten besetzt werden, die das Umfeld gegen Angreifer sichern. Je mehr Soldaten einen Turm besetzen, desto besser die Verteidigungskraft. Ein kleiner Wachturm kann mit maximal 3 Lang- und 3 Kurzbogenschützen, ein großer Wachturm mit maximal 4 Lang- und 4 Kurzbogenschützen besetzt werden.



### WÄLLE (PALISADEN)

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

### TORE

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

## 9. JEDER SPIELT ANDERS...

*Es gibt keine Universalanleitung, wie man CULTURES – DIE SAGA unbedingt spielen muss, denn letzten Endes ist es ja dein Volk, dem du friedlich oder kämpferisch zum Sieg oder zur Niederlage verhilfst. Die Vielfalt der Spielmöglichkeiten führt oftmals zu verblüffenden Ergebnissen. Eine große Anzahl an Entscheidungen liegt dabei allein in deinen Händen...*

*Hier soll aber nun zusammenfassend beschrieben werden, wie du deine Wikinger im Einzelnen glücklich machen kannst, was den Grundstein für erfolgreiche Missionen bildet. Den Glücklichen nennen wir der Einfachheit halber im Folgenden Erik...*

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

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

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

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

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

## 10. TIPPS & TRICKS

*In diesem Kapitel findest du einige nützliche Tipps und Tricks zu CULTURES – DIE SAGA. Wenn du im Spiel mal nicht weiterweißt, findest du hier vielleicht einen Hinweis, was du besser machen könntest.*

### Aufklärung

Kläre gleich zu Beginn des Spiels mit einem Kundschafter oder deinen Helden und Soldaten, sofern du welche besitzt, die nähere Umgebung auf. Dann weißt du, welche Landschaft und welche Rohstoffe du vorfinden wirst und kannst den Aufbau des Dorfes besser planen.

### Wegweiser

Errichte früh mit Wegweisern ein Wegenetz zu wichtigen Punkten, wie zum Beispiel Gegend mit vielen Rohstoffen, Lagerhäusern etc. Damit erleichterst du deinen Vikingern die Suche und Orientierung.

### Nahrungsversorgung

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

### Bonusgegenstände

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

### Wohnhäuser und Frauen

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

### Kurze Wege

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

### Träger

Brauchst du eine Ware dringend und kommt der Produzent der Ware nicht nach, gib ihm Hilfe an die Hand, indem du zusätzlich einen oder mehrere Träger in seiner Arbeitstätte arbeiten lassen. Bei Arbeitstätten, in denen keine Träger arbeiten können, kann stattdessen ein Wikinger mit demselben Beruf aushelfen.

### Waren einsammeln

Liegen Waren, Tränke oder Amulette in der Gegend herum, kannst du einen Träger mit einem Handkarren hinschicken, um diese einzusammeln. Schicke dazu den (leeren) Handkarren in die Nähe der Waren und erhöhe dann am Handkarren die Mindestmengen jener Waren, die eingesammelt werden sollen. Der Träger wird die gewünschte Menge nun in den Handkarren laden. Ist er

damit fertig, schick den Handkarren zu seinem Zielort (z.B. zu einem deiner Lagerhäuser) und setze dann die Mindestmengen der Waren wieder auf 0. Nun entlädt der Träger den Handkarren, bis er wieder leer ist.

#### Lager

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

#### Straßen

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

#### Ein Arbeiter für mehrere Waren

Ein Arbeiter kann oft mehrere Waren gleichzeitig produzieren. So kann ein Abbauer beispielsweise Holz, Steine und Lehm gleichzeitig abbauen und nebenbei auch noch Pilze sammeln. Nutze diese Fähigkeiten aus, indem du ihn auch alle für dich wichtigen Dinge gleichzeitig produzieren lässt (durch Einstellung der Produktion im Figurenfenster). Dadurch brauchst du weniger Leute und kannst dich auf den Ausbau deines Dorfes konzentrieren.

#### Reparieren

Wurdest du angegriffen und ist eines deiner Gebäude beschädigt, so weise diesem einen oder mehrere Bauarbeiter als Arbeitsplatz zu. Diese werden dann versuchen, es rechtzeitig zu reparieren.

#### Tempel

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

#### Verteidigen

Sind Feinde in der Nähe, solltest du in Richtung des Feindes ein oder mehrere Wachtürme errichten und diese mit Bogenschützen besetzen.

Eine weitere Taktik ist es, den Verteidigungsmodus der Hauptquartiere und Wachtürme zu aktivieren. Dann strömen alle deine Wikinger in diese Gebäude und verteidigen es mit Pfeilen gegen Angreifer. Durch Betätigen der Taste „v“ kannst du für ALLE verteidigungsfähigen Gebäude deines Dorfes den Verteidigungsmodus aktivieren, mit „V“ kannst du ihn wieder abschalten. Ein sehr wirksames Mittel gegen einen plötzlichen Überfall!

#### Soldaten ausrüsten

Achte vor allem bei deinen Soldaten auf die richtige Ausrüstung und statte sie zusätzlich zu ihren Waffen mit Tränken und Amuletten aus, die ihre Bedürfnisse senken oder ihre Kampfesstärke erhöhen.

#### Angriffstaktiken

Nutze die Waffeneffizienzübersicht im Anhang, um dir deine Angriffstaktiken zurecht zu legen. Greife im Kampf auf weiter Ebene zuerst mit einem Trupp von Bogenschützen an, um dem Gegner früh Schaden zuzufügen. Schicke erst dann deine Speerträger oder Schwertkämpfer ins Gefecht. Gegen Gebäude richten Katapulte oder Drachen einen großen Schaden an.

## 11. ANHANG (NÜTZLICHES)

### 11.1. TASTATURBELEGUNG

#### ALLGEMEIN

p	Pause
1	Spielgeschwindigkeit beschleunigen
z	Raus- und reinzoomen
e	Extras-Fenster öffnen
A	Assistent öffnen
B	Briefe-Fenster öffnen
b	Bauauftrag für Haus geben
s	Bauauftrag für Straße geben
d	Bauauftrag für Palisade geben
D	Bauauftrag für ein Tor in der Palisade
h	Zum Hauptquartier springen
v	Globalen Verteidigungsmodus aktivieren
V	Globalen Verteidigungsmodus deaktivieren
ESC	Fenster schließen, Deselektion
F1	Hilfe
F2	Optionsmenü (Spieleinstellungen)
F3	Spielstand laden
F4	Spielstand speichern
F5	Diplomatenfenster
F6	Statistiken
F7	Figurenliste
F8	Technologiebaum
F9, STRG+s	Schnellspeichern
F10	Übersichtskarte ein/ ausblenden
ALT+F4	Spiel beenden. Zurück zu Windows
LEERTASTE	Aktionsbuttons anzeigen
TAB	Sie sehen die Tooltips aller Figuren und Häuser gleichzeitig
Pfeiltasten	Scrollen des Bildausschnitts
Ziffernblock	Scrollen des Bildausschnitts

**o** Beobachtungsfenster

STRG + Auswahl mit linker Maustaste  
= Subtraktion der ausgewählten Objekte

SHIFT + Auswahl mit linker Maustaste  
= Addition der ausgewählten Objekte

der Kundschafter, der am nächsten steht, wird selektiert  
der Zivilist, der am nächsten steht, wird selektiert

**IST EINE FIGUR SELEKTIERT**

**c** Beruf wechseln  
**w** Wohnhaus zuweisen  
**a** Arbeitshaus zuweisen

**IST EIN FREILUFTARBEITER SELEKTIERT**

STRG + Rechte Maustaste = Zentrum des Arbeitsbereichs setzen

**SIND EIN ODER MEHRERE FIGUREN, FAHRZEUGE, HÄUSER SELEKTIERT**

STRG 0-9 alle momentan selektierten Figuren, Fahrzeuge, Häuser werden als Gruppe mit der entsprechenden Nummer definiert

SHIFT 0-9 alle momentan selektierten Figuren, Fahrzeuge, Häuser werden der Gruppe mit der entsprechenden Nummer hinzugefügt

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

**IM MEHRSPIELERSPIEL**

**RETURN** Chat starten

## 11.2. HAUS- UND BAUKOSTENÜBERSICHT

### ALCHEMISTENHÜTTE 1

Baukosten:

1 Bruchstein, 1 Steinblock,  
1 Backstein

Ausbaukosten:  
1 Ziegel, 1 Bruchstein,  
1 Marmor

Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:

Arbeiter:  
Öl (für heiliges Feuer)  
10 Pilze, 15 Öl  
1 Druide  
1 Träger  
1 Abbauer



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

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

### ALCHEMISTENHÜTTE 2

Baukosten:

2 Bruchstein,  
1 Steinblock, 1 Backstein,

1 Ziegel, 1 Marmor  
Pilze, Öl, später dann  
Wasser, Kräuter und

Versorgungs- und  
Kampftränke  
je 10 Pilze, Wasser,  
Gold, Kräuter

25 Öl  
25 Tränke je Sorte  
2 Druiden

1 Träger  
2 Abbauer



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

### BÄCKEREI 1

Baukosten:

2 Holz, 2 Weizen,  
1 Bruchstein,

1 Steinblock  
3 Backstein,  
1 Ziegel, 1 Marmor

Ausbaukosten:  
Benötigte Waren:  
Mehl, Wasser



Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:  
Arbeiter:

Nahrung (Brot)  
15 Nahrung (Brot)  
1 Bäcker  
1 Träger

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

## BÄCKEREI 2

Baukosten:

2 Holz, 2 Weizen,  
1 Bruchstein,  
1 Steinblock,  
3 Backsteine,  
1 Ziegel, 1 Marmor  
Mehl, Wasser  
Nahrung (Kuchen)  
20 Nahrung (Kuchen)  
2 Bäcker  
1 Träger



Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:  
Arbeiter:

In der Bäckerei 2 wird leckerer Kuchen gebacken, der nicht nur satt macht, sondern auch noch gut für das Unterhaltungsbedürfnis der Wikinger ist. Süßes macht eben Laune. Diese Bäckerei kann gebaut werden, wenn die Wikinger über die nötigen Technologien und Rohstoffe verfügen. Um Kosten und Bauplatz zu sparen, kann die Bäckerei 1 zur Bäckerei 2 ausgebaut werden.

## BIENENSTOCK

Baukosten:  
Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Arbeiter:

1 Holz, 1 Bruchstein, 1 Backstein  
-  
Honig  
1 Träger



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

## BRUNNEN

Baukosten:  
Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Arbeiter:

1 Weizen, 1 Holz, 1 Bruchstein  
-  
Wasser  
1 Träger



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

## BRAUEREI

Baukosten:  
Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:

Arbeiter:  
Braumeister

3 Holz, 2 Bruchsteine, 1 Backstein, 2 Steinblöcke  
Wasser, Honig  
Met  
10 Wasser  
10 Honig  
20 Met  
max. 2

1 Träger  
Dieses Gebäude braucht einen sehr großen Bauplatz

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



## FARM

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

2 Holz, 1 Lehm  
-  
Getreide  
25 Weizen  
max. 4 Farmer  
1 Träger



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

## HAUPTQUARTIER 1

Baukosten:  
Lagerkapazität:  
Arbeiter:

Besonderheiten:

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



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

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

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

## HAUPTQUARTIER 2

Baukosten:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Besonderheiten:

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



## KASERNE

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Besonderheiten:

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

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



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

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

## KRÄUTERHÜTTE

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

1 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm  
-  
Kräuter  
20 Kräuter



Arbeiter:

Besonderheiten:

max. 3 Kräutersammler

1 Träger

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

Ein Kräutersammler sucht die Umgebung der Kräutersammlerhütte nach wildwachsenden Pflanzen ab und wenn er keine findet, baut er besondere Kräuterpflanzen selbst an. Diese dienen als Grundlage für die Herstellung von Versorgungs-, Heil-, und Kampftränken.

## LAGERHAUS 1

Baukosten:

1 Bruchstein, 1 Lehm, 2 Holz,

1 Weizen

1 Bruchstein, 1 Holz, 2 Steinblöcke

25 Stück Ware

max. 3 Träger

max. 3 Abbauer

max. 3 Fischer

max. 3 Jäger



Das Lagerhaus 1 ist das kleinste Lagerhaus und dient der Unterbringung von Waren. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikinger hier im Lagerhaus abgeholt. Pro Ware können Mindestvorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Lagerhaus Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten Lagerbestand aufzufüllen.

## LAGERHAUS 2

Baukosten:

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

1 Bruchstein, 1 Steinblock, 1 Backstein

50 Waren

max. 3 Träger

max. 3 Abbauer

max. 3 Fischer

max. 3 Jäger



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

### LAGERHAUS 3

Baukosten:

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

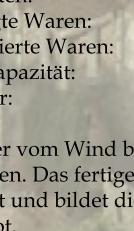


Das Lagerhaus 3 dient der Unterbringung von Waren. Herrscht Bedarf, werden benötigte Waren von den Wikingern hier im Lagerhaus abgeholt. Pro Ware können Mindestvorrat und gewünschter Lagerbestand eingestellt werden. Sind dem Lagerhaus Träger oder Händler zugewiesen, versuchen diese, immer auf den gewünschten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

### MÜHLE

Baukosten:

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

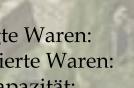


In dieser vom Wind betriebenen Mühle wird aus Weizen Mehl gemahlen. Das fertige Mehl wird in Säcke gefüllt, vor der Mühle gelagert und bildet die Grundlage für die Herstellung von leckerem Brot.

### MÜNZPRÄGE

Baukosten:

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



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

### NÄHEREI 1

Baukosten:

Ausbaukosten:  
Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:

Arbeiter:

1 Weizen, 2 Holz, 1 Bruchstein  
1 Holz, 1 Bruchstein, 2 Steinblöcke, 1 Backstein  
Wolle, Leder  
Schuhe  
10 Wolle, 10 Leder  
15 Schuhe  
1 Näher  
1 Träger



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

### NÄHEREI 2

Baukosten:

Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:  
Lagerkapazität:

Arbeiter:

1 Weizen, 3 Holz, 2 Bruchstein, 2 Steinblöcke,  
1 Backstein  
Leder, Wolle  
Lederrüstungen, Waffenrock  
10 Wolle, 10 Leder, 20 Schuhe,  
20 Waffenröcke,  
20 Lederrüstungen  
2 Näher  
1 Träger



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

### SCHMIEDE 1

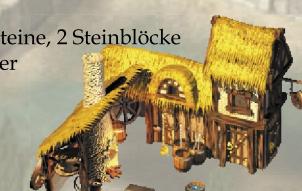
Baukosten:

Ausbaukosten:  
Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:

Lagerkapazität:  
Holzspeere

Arbeiter:

2 Holz, 1 Lehm, 1 Weizen, 1 Bruchstein,  
1 Eisen  
1 Bruchstein, 2 Backsteine, 2 Steinblöcke  
Eisen, Holz, Holzspeer  
Eisenwerkzeug,  
Eisenspeer,  
Kurzschwert  
je 10 Eisen, Holz,



je 15 Eisenwerkzeuge, Eisenspeere, Kurzschwerter  
1 Schmied  
1 Abbauer  
1 Träger

In der Schmiede 1 kann ein Schmied Eisenwerkzeuge herstellen, welche die Produktivität eines damit arbeitenden Wikingers erhöhen. Aber auch Eisenspeere (veredelte Holzspeere) und Kurzschwerter werden hier für die Soldaten geschmiedet.

## SCHMIEDE 2

Baukosten:

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

Benötigte Waren:  
Produzierte Waren:

Holz, Eisen  
Langschwert,  
Kettenhemd,  
Plattenrüstung  
10 Eisen, Holz,  
Holzspeere



Lagerkapazität:

je 20 Eisenwerkzeuge,  
Eisenspeere, Kurzschwerter,  
Langschwerter, Eisenspeere, Kettenhemden,  
Plattenrüstungen

2 Schmiede  
2 Abbauer  
1 Träger

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

## SCHREINEREI 1

Baukosten:

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

Ausbaukosten:

Holz

Benötigte Waren:

Holzwerkzeuge  
10 Holz, 15 Holzwerkzeuge

Produzierte Waren:

1 Schreiner  
1 Träger  
1 Abbauer

Lagerkapazität:

Arbeiter:



In der Schreinerei 1 kann ein Werkzeugschreiner aus Holz

Holzwerkzeuge herstellen, welche die Produktivität eines damit arbeitenden Wikingers erhöhen.

## SCHREINEREI 2

Baukosten:

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

Ausbaukosten:

Holz,

Benötigte Waren:

Holzwerkzeug + Möbel  
10 Holz,  
je 20 Holzwerkzeuge,

Produzierte Waren:

2 Schreiner  
1 Träger  
1 Abbauer

Lagerkapazität:

Holzspeere, Möbel

Arbeiter:



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

## SCHREINEREI 3

Baukosten:

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

2 Ziegel  
Holz,

Holzwerkzeug + Möbel +  
Holzspeere + Handkarren +  
Ochsenkarren  
20 Werkzeuge, 20 Möbel,  
20 Holzspeere, 20

Lagerkapazität:

Handkarren

Arbeiter:



3 Schreiner

1 Träger

1 Abbauer

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

## SCHREINEREI 4

Baukosten:

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

Holz, Wolle; Ochse  
Werkzeug + Möbel +  
Holzspeere + Handkarren

Ochsenkarren +  
Handelsschiff  
je 10 Holz, Wolle

je 20 Handkarren,  
Ochsenkarren, kleine  
Schiffe, Handelsschiffe

je 25 Möbel, Holzspeere, Holzwerkzeuge  
3 Schreiner

1 Träger

1 Abbauer



Muss für die Produktion von Handelsschiffen in  
Strandnähe gebaut werden

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

## SCHULE

Baukosten:

2 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchstein,  
2 Backsteine

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Träger:

Besonderheiten:

Hier können  
Arbeiter neue Berufe  
erlernen.



In der Schule können Arbeiter neue Berufe erlernen.

## STEINMETZHÜTTE 1

Baukosten:

1 Weizen, 2 Holz, 1 Bruchstein

Ausbaukosten:

2 Backsteine, 1 Steinblock

Benötigte Waren:

Bruchstein

Produzierte Waren:

Steinblöcke

Lagerkapazität:

10 Bruchstein, 15 Steinblöcke

Arbeiter:

1 Steinmetz

1 Abbauer

1 Träger



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

## STEINMETZHÜTTE 2

Baukosten:

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

Benötigte Waren:

1 Steinlock

Produzierte Waren:

Bruchstein

Lagerkapazität:

Marmor

Arbeiter:

15 Steinblöcke,

15 Marmor

2 Steinmetze

1 Abbauer

1 Träger



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

## TEMPEL

Baukosten:

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

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

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



## TÖPFEREI 1

Baukosten:

1 Weizen 2 Holz, 1 Lehm

Ausbaukosten:

1 Weizen, 1 Holz, 2 Bruchstein, 1 Steinblock

Benötigte Waren:

Lehm, Holz

Produzierte Waren:

Backstein

Lagerkapazität:

je 10 Lehm, Holz

15 Backstein

Arbeiter:

1 Töpfer

1 Träger

1 Abbauer



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

## TÖPFEREI 2

Baukosten:

2 Weizen 3 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchstein, 1 Steinblock

Ausbaukosten:

1 Steinblock, 2 Backstein

Benötigte Waren:

Lehm, Holz,

Produzierte Waren:

Ziegel

Lagerkapazität:

je 10 Lehm, Holz

Arbeiter:

Je 20 Backstein, Dachziegel

2 Töpfer

1 Träger

2 Abbauer



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

### TÖPFEREI 3

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

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

Lehm, Holz, Backstein, Ziegel  
Geschirr

je 10 Lehm, Holz  
Je 5 Backstein, Dachziegel,  
Geschirr  
3 Töpfer  
1 Träger  
2 Abbauer



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

### VIEHZÜCHTEREI

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

1 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchsteine, 1 Steinblöcke, 1 Backsteine, 1 Ziegel

Wasser, Weizen

Wolle, Fleisch, Leder

je 10 Wasser,

Weizen

Je 20 Wolle, Fleisch,  
Leder, Ochsen,

Schafe

max. 2 Vieh-

züchter

1 Träger

Um einen Grund-be-

stand zur Züchtung

zu erhalten, müssen Schafe oder Ochsen vom Kundschafter gefunden werden.



Ein Viehzüchter läuft von der Viehzüchterei aus zu Tieren, die in der Nähe des Hofes umherstreifen.

**WICHTIG:** Um einen Grundbestand zur Züchtung zu erhalten, müssen Schafe oder Rinder vom Kundschafter gefunden werden (er muss in ihre Nähe kommen, um sie für den Spieler zu markieren). Die Schafe liefern Wolle und Fleisch, die Rinder liefern Leder und Fleisch.

### WACHTURM (KLEIN)

Baukosten:

Ausbaukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

1 Weizen, 2 Holz, 2 Bruchsteine  
1 Holz, 1 Bruchsteine, 2 Backsteine,  
2 Steinblöcke

-

-

10 Einheiten pro Ware  
max. 3 Kurzbogenschützen  
max. 3 Langbogenschützen



Besonderheiten:  
gen

max. 3 Träger  
Kann sich besetzt gegen Angreifer

verteidi-

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

### WACHTURM (GROSS)

Baukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

Besonderheiten:  
verteidigen

1 Weizen, 3 Holz, 3 Bruchsteine,  
2 Backsteine, 2 Steinblöcke

-

-

10 Einheiten pro Ware  
max. 4 Kurzbogenschützen  
max. 4 Langbogenschützen  
max. 4 Träger

Kann sich besetzt gegen Angreifer



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

### WAFFENHÜTTE 1

Baukosten:

Ausbaukosten:

Benötigte Waren:

Produzierte Waren:

Lagerkapazität:

Arbeiter:

2 Holz, 2 Ziegel

2 Marmor

Holz

Kurzbogen

10 Holz, 15 Kurzbogen

1 Waffenbauer

1 Abbauer

1 Träger



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

### WAFFENHÜTTE 2

Baukosten:

Benötigte Waren:

Lagerkapazität:

Produzierte Waren:

Arbeiter:

2 Holz, 2 Ziegel, 2 Marmor

Holz, Eisen

je 10 Holz, Eisen

je 20 Kurzbogen,

Langbogen, Katapulte

Langbogen, Katapulte

1 Waffenbauer

1 Abbauer

1 Träger



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

### WOHNHAUS 1 (EINFAMILIENHAUS)

Baukosten:	1 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm
Ausbaukosten:	1 Weizen, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock
Ausstattung:	Möbel, Geschirr, Öl,
Lagerkapazität:	max. 5 Nahrung, max. 5 Süßigkeiten
Arbeiter:	-
Besonderheiten:	Ein hier lebendes, verheiratetes Paar kann Kinder bekommen.



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

### WOHNHAUS 2 (ZWEIFAMILIENHAUS)

Baukosten:	2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock
Ausbaukosten:	2 Backsteine
Ausstattung:	Möbel, Geschirr, Öl,
Lagerkapazität:	max. 10 Nahrung, max. 10 Süßigkeit
Arbeiter:	-
Besonderheiten:	Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen



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

### WOHNHAUS 3 (DREIFAMILIENHAUS)

Baukosten:	2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchstein, 1 Steinblock, 2 Backsteine
Ausbaukosten:	2 Ziegel
Ausstattung:	Möbel, Geschirr, Öl,
Lagerkapazität:	max. 15 Nahrung, max. 15 Süßigkeit
Arbeiter:	-
Besonderheiten:	Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen



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

### WOHNHAUS 4 (VIERFAMILIENHAUS)

Baukosten:	2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock, 2 Backsteine, 2 Ziegel
Ausbaukosten:	2 Marmor
Ausstattung:	Möbel, Geschirr, Öl,
Lagerkapazität:	max. 20 Nahrung, max. 20 Süßigkeit
Arbeiter:	-
Besonderheiten:	Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen



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

### WOHNHAUS 5 (FÜNFFAMILIENHAUS)

Baukosten:	2 Weizen, 2 Holz, 1 Lehm, 2 Bruchsteine, 1 Steinblock, 2 Backsteine, 2 Ziegel, 2 Marmor
Ausbaukosten:	Möbel, Geschirr, Öl,
Ausstattung:	max. 25 Nahrung, max. 25 Süßigkeit
Lagerkapazität:	-
Arbeiter:	-
Besonderheiten:	Ein hier lebendes verheiratetes Paar kann Kinder bekommen



Im Wohnhaus 5 können höchstens fünf Familien (jeweils Mann, Frau, Kind) wohnen. Es dient hier lebenden Männern als Schlafstätte. Wohnt in diesem Haus eine Frau, versorgt sie alle Bewohner mit Nahrung.

### WIKINGERSCHIFF

Baukosten:	5 Leder, 10 Holz
Ausbaukosten:	insgesamt 50 Waren, 10 Wikinger, 1 Fahrzeug
Arbeiter:	max. 3 Träger
Besonderheiten:	benötigt einen Kommandanten
	Ein Schiff kann nur mit einem Kapitän in See stechen. Da die Wikinger alle erfahrene Seemänner sind, kann jeder Wikinger ohne große Schwierigkeiten das Schiff steuern, sobald er an Bord ist. Um das Lager eines Schiffes zu nutzen, muss ihm ein Träger zugewiesen sein.

## HANDKARREN

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

## OCHSENKARREN

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

## KATAPULT

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

## 11.3. WAFFENEFFIZIENZÜBERSICHT

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

	Keine Rüstung	Waffenrock	Lederrüstung	Kettenhemd	Plattenrüstung	Vehikel	Gebäude
Holzspeer	o	-	-	-	-	-	-
Eisenspeer	+	o	o	o	-	-	-
Kurzschwert	+	o	o	-	--	+	o
Langschwert	++	++	+	-	-	++	+
Kurzbogen	o	--	--	-	-	--	--
Langbogen	o	--	--	-	-	-	-
Faust	-	--	--	--	--	--	--
Katapult	++	++	++	o	--	+	++
Bjarni	++	+	+	o	-	+	o
Sigurd	+	o	o	o	o	-	-
Cyra	+	-	-	-	o	-	-
Hatschi	+	+	+	-	-	+	o
Werschlange	++	+	+	o	-	+	-
Wolf	--	--	--	--	--	--	--
Löwen	--	--	--	--	--	--	--

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

Reichweite der Schusswaffen:

Kurzbogen = kurze Reichweite

Langbogen = mittlere Reichweite

Katapult = sehr große Reichweite

## 12. STICHWORTVERZEICHNIS

### A

Abbauer	14
Alchemistenhütte	51, 52
Amulette 18	
Arbeiter	13
Arbeitsbereich	30
Arbeitsbereiche	14
Arbeitsplatz	13
Arbeitsstätten	21
Aufklärung	32, 48
Ausbau	20, 39
Ausrüstung	17, 28

### B

Bäckerei	52
Bauarbeiter	14
Bauauftragsfenster	33
Baukostenübersicht	51
Baustelle	40
Bedürfnisse	16
Befestigungsanlagen	47
Beobachtungsfenster	37
Berufswahl	12
Bienenstock	53
Bogenschützen	44
Bonusgegenstände	17, 18, 48
Brauerei	53
Brunnen	53

### C

Chatten	9
Credits	9, 70

### D

Diplomatie	35
------------	----

### E

Einstellungen	
Grafik	34
Sound	34
Einzelnes Szenarien	7
Einzelspieler	6
Einzigartigkeit	16
Eisenwerkzeug	19
Erlaube Regeneration	46

### F

Fahrzeuge	42
Fenster schließen	25, 33
Figurenfenster	27

Figurenliste	36
Figur selektieren	25
Frauen	11, 31

### G

Gebäude	20, 39, 51
Ausbau	20
Geschirr	19
Grundregeln	10

### H

Handel	28
Handkarren	30, 43
Händler	15, 32
Hauptmenü	6
Hauptquartier	54
Heiraten	31
Helden	12
Hilfe	37
Hinweistexte	24
Holzwerkzeug	19

### I

Installation	5
Intro abspielen	9
Iss	31

### K

Kampagne	7
Karte wählen	8
Kaserne	43, 55
Kinder	11
Kisten	19
Kräutersammlerhütte	55
Kundschafter	15
Kundschafters	32

### L

Lager	40, 41
Lagergebäude	22
Lagerhaus	55
Lebensenergie	16
Lehrhaus zuweisen	30

### M

Männer	11
Mehrspieler	8
Mehrspielermodus	8
Meldungen	32
Menüleiste	33

Militär	43
Militärmacht	8
Missionsfenster	35
Möbel	19
Mühle	56
Münzpräge	57

### N

Näherei	57
Nahrung	11, 16, 48
Namen	
der Mitspieler	8
der Wikinger	27

### O

Ochsenkarren	30, 43
Offene Spiele	9
Öl	19
Optionsfenster	34

### P

Pause	24
Produktionsmengen	14
Produktion der Ware	28

### R

Rekrutieren	44
Religion	17
Rohstoffe 20	

### S

Schiff	30, 41
Schiffe	42
Schild	21
Schlaf	17, 31
Schmiede 58	
Schreinerei	59
Schuhe	19
Schule	13, 41, 60
Schwertkämpfer	44
Schwierigkeitsgrad	7
Scrollen	24
Senden nach	31
Soldaten	44
Soldatengruppen	45
Soldatenmodi	46
Söldner	46
Speerträger	44
Spezial	8
Spielbeschreibung	10
Spielgeschwindigkeit	24
Spielstand laden	9

Spiel beitreten	9
Spiel eröffnen	8
Spiel fortsetzen	7
Statistiken	35
Steinmetzhütte	60
Steuerung 25	
Straßen	22
Systemvoraussetzungen	5

### T

Tastaturbelegung	50
Technologiebaum	12, 36
Tempel	41, 61
Tod	16
Tooltip	39
Tooltips	24
Töpferei	61
Tore	47
Träger	15
Tränke	18
Tributzahlungen	35

### U

Übersichtskarte	37, 38
Unterhaltung	17

### V

Verbiete Regeneration	46
Verbindungsdaten	9
Verteidigungsturm	63

### W

Wachtürme	47
Waffen	67
Walle	47
Waren	20
Warenmenge	40
Wegweiser	22, 32, 41, 48
Wikinger 10	
Wirtschaftsmacht	8
Wohnhaus	21, 64
Wohnung zuweisen	30

### Z

Zivilisten 15	
Zoom	38

## 13. CREDITS

### SPIELIDEE

Thomas Friedmann  
Thomas Häuser  
Thorsten Knop

### GESCHICHTE

Yvonne Kneisel

### KAMPAGNENMISSIONEN

Yvonne Kneisel

### ZUS. KAMPAGNENMISSIONEN

Thomas Friedmann

### FAN-KAMPAGEN

Jochen "Yogi" Schnell

### EINZELSPILERMISSIONEN

Stefan Wegener

### MEHRSPILERMISSIONEN

Stefan Wegener

### TUTORIAL

Yvonne Kneisel

### VOLK DER ÄGYPTER

Sven Denda

### ZEICHNUNGEN

Heiko Achilles

### FILMSEQUENZEN

Heiko Achilles  
Thorsten Knop

### VERTONUNG FILMSEQUENZEN

Nugel Bros. Music

### PROGRAMMIERUNG

Thomas Häuser  
Robert Heinrich  
Peter Sprys

### AI-PROGRAMMIERUNG

Peter Sprys

### KARTENEDITOR

Robert Heinrich

### ART DIRECTOR

Thorsten Knop

### GEBÄUDE

Miguel Ligero Nieto

### ZUSÄTZLICHE GEBÄUDE

eConsult IT, Leipzig  
Tobias Frin  
Frank Hoffmeister

### FIGURENDESIGN UND MODELLING

Sven Denda

### FIGURENANIMATIONEN

Ralf Angerbauer

### LANDSCHAFTSGRAFIKEN

Sven Denda  
Frank Hoffmeister  
Thorsten Knop  
Miguel Ligero Nieto

### OBERFLÄCHEN

Thorsten Knop

### MUSIKEN

Fabian Del Priore

### ZUSÄTZLICHE MUSIKEN

Lars Hammer

### MYTHOLOGISCHE TAFELN

Yvonne Kneisel

### HANDBUCH

Yvonne Kneisel

### LAYOUT

Thomas Friedmann

### EDITOR HANDBUCH

Stefan Wegener, Thomas Friedmann

### PACKUNGSDESIGN

Thorsten Knop

### TEST UND QA

Regina Schulte-Achilles.  
Thomas Häuser

Yvonne Kneisel  
Thorsten Knop  
Heiko Achilles  
Frank Hebestreit

BEST BOY ;o)  
Yvonne Kneisel

### BESONDEREN DANK AN...

Andi.  
Stefan, Daniela, Mirco und Max.  
Hans und Brigitte.  
Peter, Rita, Tim und Simon; Martin, Manu, Kevin und Sarah; Bea und Claus.  
Ruth und Jochen, Katrin und Peter.  
Volker, Markus und sein ganzes Team!  
Die Jungs vom Döner-Laden im RRZ für ihren Mega-Döner und die prima Pizzen.

EINEN GANZ BESONDEREN DANK  
auch an alle unsere Familien, Freunde und an alle, die stets an uns glauben und uns bei unserer Arbeit unterstützen!

HEY! Was für ein Jahr! :o)





**FUNATICS  
SOFTWARE**

Copyright 2003  
Funatics Software GmbH  
Aktienstrasse 214  
45473 Mülheim an der Ruhr  
GERMANY

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Funatics Software GmbH nicht kopiert, vermietet, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden!