

Aufbauhilfe für Wikinger

Cultures 2

Häuptling Bjarni und sein Stamm kämpfen sich durch ganz Europa. Unsere Tipps unterstützen Einsteiger bei der Reise.



LANGSAM planen

Zum zweiten Mal schickt Funatics ihre knuffigen Nordmänner über weitläufige Karten. Neu sind Rollenspiel-Elemente und eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. Trotzdem steht immer noch der Bau einer tollen Siedlung im Vordergrund. Mit unseren Taktiken machen Sie jedes Wikingerdorf zur Metropole.

Richtige Stadtplanung

TIPP 1: In den meisten Missionen liegt die Initiative zum Angriff bei Ihnen. Sie haben also alle Zeit der Welt, Ihre Siedlung in Ruhe zu planen. Verlangsamen oder pausieren Sie das Spiel, um Gebäudestandorte möglichst nahe an Rohstoffquellen wie Stein- oder Lehmhaufen zu finden.

KLEINE Siedlung

TIPP 2: Lange Wege kosten Zeit. Deshalb sollten die Häuser einer Produktionskette möglichst nahe beieinander liegen. Met-Brauerei, Bienenstock und Brunnen gehören zum Beispiel zusammen. Wollen Sie die Wasserquelle auch für die Bäckerei nutzen, darf diese auch nicht zu weit entfernt stehen. Angenehmer Nebeneffekt der kompakten Bauweise: Eine kleine Siedlung lässt sich wesentlich leichter verteidigen als ein weit verstreutes Dorf.

ROHSTOFFE sammeln

TIPP 3: Nutzen Sie unbedingt die auf den meisten Karten herumliegenden Rohstoffe. Steine, Lehm und Holz helfen über die größten Startschwierigkeiten hinweg.

Familie und Arbeit

Keine OBDACHLOSEN

TIPP 4: Keiner Ihrer Leute sollte auf freier Flur schlafen müssen. Errichten Sie genug Wohnhäuser für alle, und weisen Sie Schlafplätze zu. Ein Blick in das Untertanen-Menü klärt, wer ohne festen Wohnsitz ist.

Glückliche EHELEUTE

TIPP 5: Singles sind unglücklich und arbeiten darum schlechter. Geben Sie den Wikinger-Männern und -Frau-

en deshalb schon früh den Hochzeitsbefehl. Verheiratete Werk-tätige bekommen daheim eine anständige Mahlzeit und leisten mehr. Gerade die wichtigen Bauarbeiter brauchen ein Heim und einen vollen Bauch, um die Siedlung schnell zu errichten. Sonst halten die Jungs ständig Nickerchen oder suchen sich zwischendurch Snacks, was die Fertigstellung unnötig verzögert.

NACHWUCHS drosseln

TIPP 6: Glücklicherweise können Frauen auf Anweisung ein Baby bekommen. In einer mittelgroßen Siedlung sollten immer drei bis vier Kleinkinder herumtollen. Das garantiert die reibungslose Versorgung mit neuen Arbeitskräften. Hüten Sie sich aber vor einer Kinderflut. Die Babys fressen Ihnen sonst die Haare vom Kopf, und wichtige Arbeiter oder Soldaten müssen hungern.

Das richtige GESCHLECHT

TIPP 7: Auch wenn männliche Kinder als künftige Handwerker oder Kämpfer wichtiger scheinen, dürfen Sie die Mädchen nicht vernachlässigen. Schließlich brauchen die Männer später kochende Gattinnen, die damit eine tragende Rolle in Ihrer Wirtschaft einnehmen.

FAULENZER aufspüren

TIPP 8: Ihre Wikinger sind grundsätzlich faul. Überprüfen Sie regelmäßig im Untertanen-Fenster, ob sich in der Bevölkerung untätige Zivilisten verstecken. Tagediebe ohne Berufserfahrung leisten als Träger gute Dienste.

Fleißige SCHLEPPER

TIPP 9: Geschickt eingesetzt beschleunigen Träger die Abläufe enorm. Wichtige Handwerksbetriebe wie der Bäcker sollten einen Handlanger haben. Dann muss der Meister nicht mehr selbst Mehl und Wasser heranschaffen, sondern kann sich auf sein Produkt konzentrieren. Farmen, Mühlen und Fischer profitieren ebenfalls von so einem Helfer. Im Lagerhaus beschäftigte Träger holen überschüssige Waren beim Produzenten ab und legen sie für spätere Nutzung auf Halde.

Auf Straßen SCHNELLER

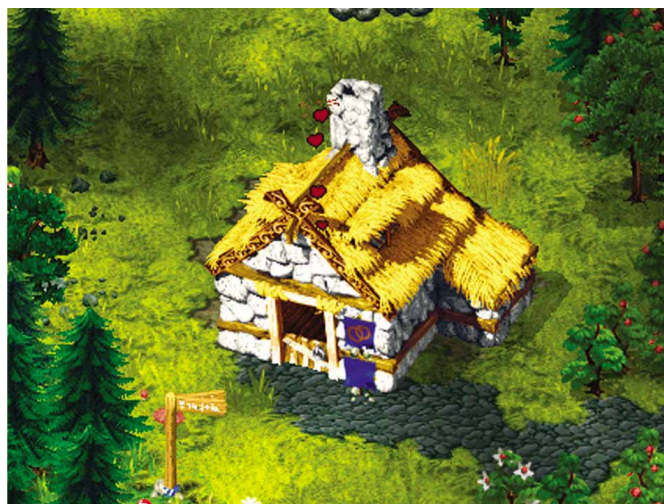
TIPP 10: Entlang wichtiger Routen zahlt es sich aus, Straßen anzulegen. Auf Pflaster laufen Träger und Handwerker viel schneller als auf Gras. Mit einer so verbesserten Infrastruktur flutscht die Wirtschaft besser.

AUSBILDUNG fördern

TIPP 11: Je weiter Sie die Siedlung ausbauen, desto mehr qualifizierte Arbeiter sind nötig. Sorgen Sie deshalb immer für die Ausbildung neuer Kräfte. Hat etwa ein Farmer genug Erfahrung gesammelt, um Müller zu werden, geben Sie ihm einen neuen Job. Seine Stelle auf dem Bauernhof nimmt ein Frischling ein, der bisher Träger war. Diese Taktik garantiert einen konstant hohen Bildungsstand in der arbeitenden Bevölkerung. Fällt ein Spezialist aus, ist er zudem leicht zu ersetzen.

Genug zu ESSEN

TIPP 12: Hunger ist Ihr größter Feind. Unterernährte Arbeiter schuften nicht so effektiv wie satte oder sterben sogar. Darum sollten Farmen, Mühle und Bäcker immer voll besetzt sein. Zu Beginn einer Mission oder bei vorübergehenden kriegsbedingten Engpässen helfen Fischer und Jäger über die mageren Zeiten hinweg. **MS**



Zu Tipp 6: Steigen von der Hütte Herzchen auf, gibt's bald Nachwuchs im Dorf.