



Alle Macht dem Volk!

Die Völker 2

Cultures lässt grüßen: Machen Sie Amazonen, Insektoiden oder Blauhäuter zur erfolgreichsten Zivilisation – Familienplanung inklusive.



Ganz im Sog der **Sielder**-Reihe verkaufte sich seinerzeit auch **Die Völker** ordentlich, obwohl es ungeniert die Spielelemente von Blue Bytes Klassikern und **Knights & Merchants** kopierte. Für Teil 2 stand klar Funatics **Cultures** Pate – allerdings soll eine indirektere Steuerung neue Akzente setzen.

Indirekt zur Sache

Im Gegensatz zum Vorgänger kümmern Sie sich als Oberhaupt der blauhäutigen Pimmons, insektoiden Sajikis (die heißen wirklich so) oder Amazonen ausschließlich um die Rahmenbedingungen, innerhalb derer sich Ihr Dorf zur Stadt entwickelt. Unter anderem legen Sie fest, wo Gebäude errichtet werden sollen. Danach warten Sie ab, bis Ihre Untertanen die Häuser errichtet haben, Männlein und Weiblein einziehen und Kinder in die Welt setzen. Diesen teilen Sie eine Ausbildung zu, sobald sie zu Jugendlichen herangereift sind. Sollte einer Ihrer Untertanen Probleme haben, meldet er sich und erbittet eine Audienz. Damit die Bewohner zufrieden sind, müssen die fünf Grundbedürfnisse Gesundheit,



Ein Dorf der Pimmons im Überblick. Gemütlich werkeln die Blauhäuter vor sich hin. Oben links ist der Priester zu sehen.

Arbeit, Essen, Sicherheit und Wohnen erfüllt sein. Auf Probleme weisen Ihre Untertanen Sie im Klartext hin.

Bete und arbeite!

Jeder Dörfler folgt einem nach Stunden eingeteilten Tagesablauf. Morgens geht er zur Arbeit, mittags isst er, nachmit-

tags arbeitet er weiter und geht beten. Dabei dürfen Arbeitsstätte, Tempel und Wohnhaus nicht zu weit voneinander entfernt sein. Während die Männer (bei den Amazonen: die Frauen) ihren Tätigkeiten nachgehen, sucht die Gattin (bei den Amazonen: der Gemahl) Nahrung in Dorfnähe. Nachmittags kauft sie/er auf dem Markt all die Dinge ein, die der Ehepartner zum Wohlbefinden braucht. Anfangs geben sich die Bewohner mit Frischfleisch zufrieden, spä-

ter fordern sie auch Würste, Beertörtchen oder gar Tequila. Rund 20 Waren soll es geben.

Zwei Figuren im Spiel steuern Sie direkt: den Alchimisten, der in seinem Turm nach neuen Erfindungen forscht, und den Ritter. Letzterer verlangt Gold und zieht zusammen mit seinen Soldaten in die Kaserne ein. Auf Knopfdruck schicken Sie ihn Richtung Feind, während seine Kämpfer automatisch folgen. Dabei können Sie ihnen jederzeit Formationen zuteilen. **MIC**



Bei den Amazonen kümmern sich die **Männer** um den Haushalt, während die Damen richtige Berufe haben.

Die Völker 2

Genre: Aufbauspiel
Termin: April 2001

Hersteller: Jowood
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Man merkt Völker 2 die Verwandtschaft zu Cultures und Siedler deutlich an. Vom Kampf und Missionsaufbau war allerdings bislang noch nichts zu sehen. Ob die Völker genügend Eigenständigkeit und Spielspaß entwickeln werden, bleibt deshalb abzuwarten.«