

## Siedeltipps für Hobby-Wikinger

## Cultures

Mit unseren Taktiken erobert sich das schöne Vinland viel leichter – lesen Sie hier, wie Sie die Wuselwikinge am besten einsetzen.



Auf Demo-CD:  
Spielbare Demo

**W**ie bei anderen Aufbauspielen ist es auch in Cultures von Funatics sehr wichtig, methodisch und planvoll vorzugehen. Unser Strategielabor hat die wichtigsten Tipps und Taktiken für einen problemlosen Einstieg in das gelungene Wuselepos für Sie zusammengestellt.

## Siedlungsbau

**ZEIT**  
lassen

**Tipp 1:** Lassen Sie sich Zeit beim Aufbau Ihrer Siedlung. Da im Spiel das Handeln im Mittelpunkt steht, haben Sie in fast keinem Szenario Blitzangriffe Ihrer Konkurrenten zu befürchten. Werkeln Sie mit Sorgfalt an Ihrer Siedlung, damit Sie anschließend Fehler keine ausbügeln müssen. Fehlritte werden vom Programm häufig mit aller Härte bestraft. Wer zum Beispiel in der Startphase zu viele Kinder zeugen lässt, aber über noch keine gesicherte Nahrungsversorgung verfügt, wird seine Wikinger bald den Hungertod sterben sehen.

**Nicht zu viele**  
**KINDER****KOMPAKT**  
bauen

**Tipp 2:** Legen Sie Ihre Siedlung möglichst kompakt an, damit Ihre Arbeiter kurze Wege zwischen den Produktionsstätten haben. So kann schneller gearbeitet und produziert werden. Eine aggressive Expansionspolitik trägt in Cultures selten Früchte.

**Rohstoffe**  
auf der Karte  
**NUTZEN**

**Tipp 3:** Auf fast jeder Karte liegen Rohstoffe herum, die Ihre Bauarbeiter direkt weiterverarbeiten können. Dabei handelt es sich unter anderem um Lehmklumpen, Steine oder Holzstämme. Nutzen Sie diese Baumaterialien in der Startphase, und verwenden Sie Ihre Mittel stattdessen zum zügigen Aufbau der Nahrungsversorgung. Erst wenn die »geschenkten« Ressourcen erschöpft sind, sollten Sie Steinmetze, Lehmarbeiter oder Holzfäller ausbilden, um neue Baustoffe herzustellen.

**FRIEDLICH**  
siedeln

**Tipp 4:** Versuchen Sie so lange wie möglich, Frieden zu bewahren. In einigen Missionen werden fremde Völker Tribut von Ihnen einfordern. Wenn diese Forderungen nicht allzu unverschämt bemessen sind, sollten Sie lieber zahlen, um den Krieg zu vermeiden. Der ist eine äußerst teure Angelegenheit und benötigt extrem viele Rohstoffe und Wikinger. Gehen Sie immer den friedlichen Weg.

## Wohlbefinden und Versorgung

**NAHRUNG**  
sichern

**Tipp 5:** Oberste Priorität hat die Nahrungsversorgung. Falls Sie bei Beginn einer Mission bereits 30 oder mehr Nahrungseinheiten im Lager haben, errichten Sie unverzüglich einen Bauernhof, eine Mühle und eine Bäckerei. Lassen Sie den Hof durch drei Bauern bestellen, weisen Sie Mühle und Bäckerei jeweils einen Träger zu, und errichten Sie Häuser für das Personal dieser drei Gebäude. Zudem benötigen Sie einen Brunnen, den Sie direkt an der Bäckerei positionieren. Sollten Sie zum Missionsstart noch nicht über 30 Nahrungseinheiten verfügen, behelfen Sie sich anfangs mit mehreren schnell angelernten

**Bauarbeiter**  
**VERSORGEN**

**Tipp 5:** Bauernhof, Mühle, Brunnen und Bäckerei sichern die Nahrungsversorgung dieser hübschen Siedlung.

Jägern und Fischen, die allerdings nur solange effizient arbeiten, wie Tiere in der Nähe sind.

**Tipp 6:** Errichten Sie zu Missionsanfang mit mindestens zwei Bauarbeitern ein Zelt, und schenken Sie ihnen je eine Frau. Das gewährleistet eine ständige Versorgung der beiden Handwerker und lässt sie immer ausgeruht und motiviert zur Arbeit schreiten. Physisch angeschlagene Bauarbeiter sind hingegen fatal für das Hochziehen einer Siedlung, da sie ständig Schlaf und Nahrung benötigen. Das verlangsamt den Gebäudebau unnötig.



**Tipp 6:** Ermöglichen Sie es mindestens zwei Bauarbeitern, sich in Zelten auszuruhen und dort zu speisen. Das macht Ihre fleißigen Jungs zu weitaus effektiveren Arbeitern.

**MÄDCHEN**  
zeugen

**Tipp 7:** Frauen sind enorm wichtig für Ihre Wirtschaft. Zwar produzieren sie nichts im eigentlichen Sinne, versorgen jedoch ihre schwer arbeitenden Ehemänner zu Hause mit leckerem Essen. Lassen Sie deshalb so viele Männer wie möglich den Bund der Ehe schließen. Das spart die Zeit, die sie ansonsten für die eigene Nahrungssuche aufbringen müssten.

**MANUELL**  
füttern

**TIPP 8:** Im Gegensatz zu den anderen Einwohnern Ihrer Siedlung holen sich Kundschafter und Soldaten nicht automatisch Nahrung aus dem nächsten Lagerhaus. Weisen Sie deshalb die betreffenden Einheiten von Zeit zu Zeit an, einen kleinen Happen beim nächstbesten Bäcker zu sich zu nehmen, sonst verhungern sie.

**SCHUHE und WERKZEUG**  
verteilen

**TIPP 9:** Erschaffen Sie einen Schuster sowie einen Werkzeugbauer. Produzieren Sie mit den beiden aus überschüssigem Leder und Holz Schuhe sowie Werkzeuge. Wenn Ihre Wikinger Schuhe tragen, ermüden sie langsamer und können ausdauernder arbeiten. Durch Werkzeuge wird in den Produktionsstätten schneller und effektiver gearbeitet. Das kurbelt Ihre Wirtschaft an.

**Träger und Arbeitswege**

**Kurze Wege zur ARBEIT**

**TIPP 10:** Bauen Sie Schlafstätten möglichst nah an den Arbeitsplätzen der jeweiligen Einwohner. Dadurch müssen die Leute keinen langen Weg zurücklegen, um Nahrung und Schlaf zu bekommen, was wiederum den Arbeitsausfall verkürzt. Als Erstes sollten natürlich die wichtigsten Produzenten, darunter zum Beispiel Bäcker und Farmer, eine Schlafstätte erhalten.

**TRÄGER**  
sinnvoll einsetzen

**TIPP 11:** Träger sind wichtig für eine funktionierende Wirtschaft. Zunächst weisen Sie nur Mühle und Bäckerei Träger zu, da Sie zu Beginn die freien Wikinger für andere Aufgaben einsetzen müssen. Im weiteren Spielverlauf lassen Sie auch in den Lagerhallen Träger schuften, die im Überschuss produzierte Waren von den verschiedenen Produktionsstätten abholen. Das entlastet die jeweiligen Produzenten ziemlich, da sie die Waren nicht mehr selbst ins Lager tragen müssen.

**STRASSEN**  
bauen

**TIPP 12:** Errichten Sie möglichst früh Straßen zwischen Ihren Produktionsstätten. Ihre wusligen Einwohner bewegen sich auf den gepflasterten Pfaden um einiges schneller, was die Produktion ankurbelt.



**Tipp 12:** Errichten Sie genügend Straßen, damit sich Ihre Einwohner in der Stadt schneller fortbewegen können.

**WEGWEISER**  
errichten

**TIPP 13:** Mit fortschreitendem Wachstum wird Ihre Siedlung für ihre Einwohner immer schlechter überschaubar. Wenn Sie sich auf einem größeren Gebiet ausgebreitet haben, errichten Sie an den Schlüsselpunkten mit Ihrem Kundschafter Wegweiser. So finden Ihre Einwohner ständig alle Waren und verlaufen sich nicht mehr. Um Handel mit weiter entfernten Partnern treiben zu können, errichten Sie eine Wegweiseroute.

**ARBEITS-BEREICH**  
zuweisen

**TIPP 14:** Wenn es einmal in bestimmten Gebieten keine Fische oder Tiere mehr gibt, verändern Sie den Tätigkeitsbereich der dort ansässigen Arbeiter. Gleiches gilt

**Arbeitsstätten GEMEINSAM nutzen**

auch für die anderen Rohstoffproduzenten Ihrer Siedlung. Trägern weisen Sie ebenfalls Arbeitsbereiche zu, aus dessen Zentrum die Waren zuerst abgeholt werden sollen. Das ist besonders wichtig, wenn Sie ein Lager mit einer bestimmten Ware füllen wollen, beispielsweise um anschließend damit Handel zu treiben.

**TIPP 15:** Viele Gebäude, wie zum Beispiel der Bauernhof oder das Jägerzelt, können von mehreren Wikingern benutzt werden. Tatsächlich wird ein einzelner Bauern-



**Tipp 15:** Bestellen Sie Felder mit mehreren Bauern, um Mühle oder Brauerei kontinuierlich versorgen zu können.

hof mit drei Bauern effektiver als drei Farmen mit jeweils einem Bauer. Nutzen Sie diesen Vorteil, und weisen Sie den Produktionsstätten lieber mehrere Arbeiter zu, als weitere Rohstoffe für den Bau von weiteren, identischen Gebäuden zu verschwenden.

**Ausbildung und Aufwertung**

**PRAKTISCHE Ausbildung**

**TIPP 16:** Im Normalfall zahlt es sich für Ihre Wikinger aus, eine praktische Berufsausbildung zu absolvieren. Dadurch erhalten sie Erfahrungspunkte, die sie stärker machen. Nutzen Sie die Schule nur, wenn Sie einem Wikinger rasch einen Beruf beibringen möchten. Ansonsten schicken Sie ihn lieber in eine praktische Lehre.

**Wikingers AUFWERTEN**

**TIPP 17:** Mit der Zeit sammeln Ihre Wikinger Erfahrungspunkte, die Sie verteilen können. Kontrollieren Sie ständig die Einwohnerliste, und werten Sie Wikinger mit Erfahrungspunkten auf. Verteilen Sie zunächst die meisten Punkte auf Stärke und Ausdauer, die das Ess- und Schlafverhalten der Wikinger beeinflussen. Redekunst und Religion spielen nur für gehobene Wikinger wie Bäcker oder Speermacher eine Rolle. **GUN**



**Tipp 17:** Kontrollieren Sie ständig Ihre nützliche Einwohnerliste, und werten Sie, wenn nötig, bestimmte Wikinger auf.