



Wikinger wie wir

Cultures

Funatics lässt die Wikinger los: Auf der Suche nach zwölf Meteoriten stoßen sie auf Eskimos, Indianer und die Neue Welt.



Auf Video-CD:
Video-Special

Mülheim entwickelt sich langsam zum Wuselzentrum der Republik. Denn dort werkt nicht nur Blue Byte am vierten **Siedler**-Teil, sondern auch Funatics an ihrem neuen Aufbauspiel. In **Cultures** sollen Sie die Geschichte eines Wikingervolks lenken. Lose angelehnt an die historischen Fahrten von Leif Erikson machen sich die Nord-Siedler auf, Amerika zu entdecken und es, ausgehend von Grönland, bis weit in den Süden zu erschließen.

Meteor-Crash

Alles beginnt mit einem herabstürzenden Meteoriten. Den verwechseln die Wikinger mit der Sonne. Um so größer das Entsetzen, als er in zwölf Einzelteile zersplittet. Das Ende der Welt befürchtend, machen sich die Hornhelmräger auf, um die Fragmente zu suchen. Der Weg wird Sie durch 14 Levels führen, die von den Eiswelten Grönlands, über die Wälder, Steppen und Wüsten

Nordamerikas bis in die Dschungel Südamerikas reichen. In jedem Spielabschnitt erwartet Sie ein neues Gebiet, das Sie mit Ihrem Volksstamm besiedeln müssen. Meist leben dort Urvölker wie Eskimos, Indianer oder Majas, die im Besitz eines der Fragmente sind. Bevor sie die Meteoritensplitter rausrücken, fordern die Eingeborenen bestimmte Waren. Doch die müssen Sie meist erst mühsam aus diversen Rohstoffen herstellen.



Den Indianern dienen die Büffel als Nahrung.

Spezialisten gesucht

Funatics folgt mit **Cultures** dem Weg, den TopWare mit **Knights & Merchants** eingeschlagen hat. Beide setzen weniger auf Massen von Handwerkern und Arbeitern, sondern auf gezielte Spezialisierung. So bilden Sie Ihre Männchen in der Schule zu Holzfällern, Jägern oder Mülern aus. Damit sichern Sie die Grundversorgung der Siedlung mit Nahrung und Baumaterialien. Sind erst mal genug Holz und Lebensmittel vorhanden, schulen Sie die Jungs auf andere Berufe wie Werkzeugmacher um. Übung macht in allen Jobs den Meister. Hat einer Ihrer Siedler in einer Sparte Meisterstatus erreicht, kann er sich in einer anderen versuchen und trotzdem jederzeit wieder zu-



Eine florierende Wikingersiedlung im Überblick: In der **Schule** (Bildmitte) erlernen Ihre Mannen immer wieder neue Berufe.

rückwechseln, ohne Erfahrung einzubüßen. Durch diese Mehrfachausbildung sollen, so Entwicklungsleiter Thomas Friedmann, unübersichtliche Siedlermassen vermieden werden. Mit rund 30 Figuren wird nach Entwicklerwillen jeder Level locker absolvierbar sein.

Heim und Herd

Während Blue Byte mit dem **Amazonen**-Addon Frauen an die Macht ließ, geht das weibliche Geschlecht in **Cultures** traditionelleren Aufgaben nach. Wenn Sie einem Wikinger den Befehl zur Vermählung geben, marschiert er los und sucht sich ein Weib, mit dem er kurze Zeit später eine Hütte bezieht, die Sie ihm ebenfalls per Mausklick zuweisen müssen. Fortan sorgt sich die Dame des Hauses um das leibliche Wohl Ihres Gatten und kauft, so vorhanden, sogar Möbel ein, um das



Die ersten Levels führen Sie in die Eiswelt von Grönland. Dort sind die **Eskimos** in ihren heimeligen Iglus zu Hause.

Ist sie damit fertig, zieht sie sich samt Ehegatten ins Haus zurück, und aufsteigende Herzchen erscheinen über dem Gebäude. Wenig später nähert sich dann im Sturzflug

sprach mit der Gattin. Ebenfalls wichtig ist das Verlangen nach religiösem Beistand. Um das zu stillen, bilden Sie einen Druiden aus, der in einem Tempel residiert. Von dort aus startet er Streifzüge durch den Wald und sucht Kräuter und Pilze. Die verarbeitet er zu heiligen Feuern, welche er seinen Schutzbefohlenen frei Haus vor die Tür stellt. Solange die Flammen brennen, fühlen die Einwohner die Gegenwart der nordischen Götter und sind zufrieden.

Kampf-Kontrolle

Wie in den Konkurrenzspielen **Siedler 3** oder **Anno 1602** steuern Sie Ihr Volk weitgehend indirekt. Einzige Ausnahme sind die Militäreinheiten. Speer- und Schwertkämpfer nebst Bogenschützen ge-



Der **Storch** liefert im Sturzflug ein Baby ab.

horchen wie in Echtzeit-Strategiespielen auf jeden direkten Mausklick. Formationsbefehle à la **Age of Empires 2** wird es aber nicht geben.

Derzeit arbeiten die Funaticer an den KI-Routinen und der Spielmechanik. So kann es noch passieren, dass die derzeit kostenlose Ausbildung bezahlt werden muss. **MIC**



Krieger steuern Sie direkt über Mauskommandos in die Schlacht.

Heim zu verschönern. Dadurch erholt sich der Gemahl nach getaner Arbeit erheblich besser, als wenn er unter freiem Himmel nächtigt. Für Nachwuchs sorgen Sie, indem Sie den Mann freundlich auffordern, doch seinen ehelichen Pflichten nachzukommen. Sodann beginnt die Gemahlin, genug Vorräte für den Nachwuchs zu sammeln.

der Klapperstorch und wirft ein Baby vor der Haustür ab. Der kleine Racker wächst und wird binnen kurzem zum vollwertigen Wikinger.

Segen der Götter

Hunger und Durst sind nicht die einzigen Bedürfnisse, die Ihre Nordmänner plagen. Sie suchen auch soziale Kontakte, wie das abendliche Ge-

Cultures

Genre: Aufbauspiel

Hersteller: Funatics

Termin: September 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Die drolligen Wikinger machen optisch einen guten Eindruck. Es macht mir Spaß, den kleinen Kerlen zuzusehen. Ob durch die mehrfachen Berufswechsel und die Zuweisung von Wohnung und Ehefrau Spielbarkeit und Übersicht leiden, bleibt abzuwarten.«