

Auf den Spuren der Siedler

# Cultures

So putzig waren die Wikinger noch nie – ein Trupp ehemaliger Blue-Byte-Entwickler bastelt am nächsten potentiellen Aufbau-Hit.

Gemächlich dreht sich des Müllers Mühle, mit einem Liedchen auf den Lippen bestellt der Bauer sein Feld, und Fischers Fritz fischt fröhlich Fische – das müssen die Siedler sein! Falsch geraten, denn bei der idyllischen Szene handelt es sich um **Cultures**. Immerhin wird das Aufbauspiel mit dem Untertitel **Die Entdeckung Vinelands** von einem Team produziert, das bereits jede Menge Erfahrung in Sachen Knuddelfaktor hat. Denn hinter dem Projekt stecken die Mülheimer Funatics. Deren Gründer sind allesamt ehemalige Blue-Byte-Mitarbeiter, die noch bei **Siedler 2** das Spieldesign entscheidend mitbestimmt hatten; Premiere feierte die Firma mit der gelungenen Brettspiel-Umsetzung **Catan – Die**

**erste Insel**. Seit gut eineinhalb Jahren wird an dem Titel gearbeitet, im August 2000 soll er fertigwerden.

## Handel und Krieg

Sie steuern die Geschicke eines kleinen Wikingerstammes. Dem plumpst eines kalten Tages ein Kometensplitter vor die blaugefrorenen Nasen, und fortan suchen Sie mit Ihren Leuten die restlichen Fragmente. Im Kern soll das Programm ein klassisches Aufbauspiel werden, in dem Sie die Ressourcen Ihres Völkchens managen – vom Brot bis zur Bekleidung. Anders als bei den Siedlern können Sie jede Figur direkt steuern, nötig soll das allerdings nur in Kämpfen sein. Normalerweise gehen die Nordmänner und -frauen selbst-



Extrafenster erlauben Ihnen jederzeit einen wachsamsten Blick darauf, wie ausgewählte **Wikinger** den Tag verbringen.

ständig ihren Tagesgeschäften nach. Im Spielverlauf kommen Sie in weiten Teilen der Welt herum und begegnen anderen Völkern – welchen genau, ist noch Geheimsache. Mit einigen davon schlagen Ihre Wikinger sich im Echtzeit-Kampfmodus die Köpfe ein, mit den meisten leben Sie aber in friedlicher Koexistenz und handeln sogar mit allerlei Waren.

## Wilde Nächte im Zelt

Jede Spielfigur ist wichtig. Wo Sie es bei Titeln wie **Anno 1602** oder **Siedler 3** mit einer anonymen Masse zu tun haben, sollen in **Cultures**

Individualisten unterwegs sein. Jeder Untertan bekommt einen eigenen Namen und hat einen bestimmten Beruf. Nachwuchs-Wikinger sollen nicht einfach aus dem Nichts auftauchen: Wenn sich Männlein und Weiblein näherkommen, bitten sie den Spieler brav um Erlaubnis zur Heirat. Wenn der seine Zustimmung gibt, verschwinden die beiden in ihrem Zelt, kurz darauf flattert ein Storch herbei und liefert einen neuen Hornhelm-Träger ab. Dann können Sie zugucken, wie der kleine Wickie allmählich erwachsen wird und seine eigene Persönlichkeit entwickelt. **PS**



auf die **Landschaft** aus 3D-Polygonen werden liebevoll gezeichnete Texturen gelegt.

## Cultures

**Genre:** Aufbauspiel **Hersteller:** Funatics  
**Termin:** August 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Cultures sieht mir ein bißchen zu sehr nach Siedler 3 aus, aber spielerisch haben die erfahrenen Designer noch ein paar Trümpfe in der Hinterhand. Das Konzept der eigenständigeren Knuddelfiguren klingt schon mal vielversprechend.«