

CULTURES

8th WONDER OF THE WORLD



Deutsch, English

1. COPYRIGHTS

© 2003-2013 PC-Version Funatics Software GmbH. All rights reserved.

© 2004-2013 Mac-Version Runesoft GmbH. All rights reserved.

PC-Version published by © 2003 Funatics Software GmbH

Mac-Version published by © 2004 Runesoft GmbH

ACHTUNG! Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Funatics Software GmbH nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Jede Zuwiderhandlung wird von Funatics Software GmbH strafrechtlich verfolgt!

2. RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN ERGONOMISCHE HINWEISE

- 1) Halte vom Bildschirm einen Abstand von mindestens 45 cm, um deine Augen nicht unnötig zu belasten.
- 2) Sitze aufrecht und stelle die Stuhlhöhe so ein, dass deine Beine einen rechten Winkel bilden. Der Winkel zwischen Ober- und Unterarm sollte beim Sitzen mehr als 90 Grad betragen.
- 3) Grundsätzlich sollte die Oberkante des Monitors in Augenhöhe oder tiefer liegen und der Monitor leicht nach hinten gekippt sein, um Verspannungen im Bereich der Halswirbelsäule zu vermeiden.
- 4) Reduziere die Helligkeit des Bildschirms, um den Kontrast herunterzusetzen, und verwende möglichst einen flimmerfreien und strahlungsarmen Monitor.
- 5) Achte darauf, dass deine Umgebung gut ausgeleuchtet ist.
- 6) Vermeide das Spielen, wenn du müde oder erschöpft bist, und lege (stündliche) Bewegungspausen ein, auch wenn's schwer fällt...

EPILEPSIE- WARNUNG

Bei einigen Menschen, die Lichtreizen ausgesetzt sind, kann es zu Bewusstseinsstörungen oder gar epileptischen Anfällen kommen. Falls in deiner Familie Epilepsie bekannt ist, oder du selbst davon betroffen bist, konsultiere bitte einen Arzt, bevor du dieses Spiel benutzt. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Wahrnehmungsstörung, Augen- oder Muskelzucken, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilliger Bewegung oder Krämpfe auftreten, schalte das Gerät bitte **SOFORT** ab und konsultiere einen Arzt, bevor du das Spiel erneut startest.

3. INHALTSVERZEICHNIS

1. COPYRIGHTS	2
2. RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN ERGONOMISCHE HINWEISE	2
3. INHALTSVERZEICHNIS.....	3
4. „DAS ACHE WELTWUNDER“ IM ÜBERBLICK.....	4
4.1 GESCHICHTE.....	4
4.2 NEUERUNGEN.....	4
DER ASSISTENT.....	4
ÄGYPTER.....	5
DRACHEN.....	5
HELDENAUSWAHL.....	5
5. UND LOS GEHT'S.....	6
5.1. EINZELSPIELER.....	6
TUTORIAL.....	6
EINZELNE SZENARIEN.....	6
KAMPAGNE.....	6
SPIEL FORTSETZEN.....	7
SCHWIERIGKEITSGRAD.....	7
5.2. INTROSEQUENZ.....	7
5.3. DIE MACHER.....	7

4. „DAS ACHTE WELTWUNDER“ IM ÜBERBLICK

4.1. GESCHICHTE

DAS ACHTE WELTWUNDER spielt einige Jahre nach dem Ende von "Reise nach Nordland". Die bekannten Helden um den Wikinger Bjarni hatten sich nach dem letzten Abenteuer zur Ruhe gesetzt und gingen den Dingen des alltäglichen Lebens nach. Doch langsam und schleichend beginnt eines Tages die Dunkelheit und das Böse sich über die Welt auszubreiten. Anfangs von niemandem bemerkt und beachtet, stellen die Menschen bald fest, dass Argwohn, Hass, Krieg und Unheil über die Menschheit hereinbrechen. Immer größere Teile der damals bekannten Welt werden von jenem Übel befallen, das niemand greifen und niemand bekämpfen kann. Als das Ende nah scheint und die Welt im Chaos zu versinken droht, tritt der Rat der Völker zusammen, in dem die Oberhäupter aller Länder versammelt sind. In langen Debatten suchen sie einen Weg gegen das Böse zu finden. Doch keiner weiß Rat...

Da stößt einer der Weisen bei seinen Nachforschungen auf alte Schriften, in denen ein Weg beschrieben wird, das Böse zu bekämpfen. Ein langer und gefährlicher Weg, denn es heißt, dass nur dann, wenn die acht Weltwunder wieder errichtet werden, die Dunkelheit verbannt und das Böse geschlagen werden kann.

Es werden die größten Helden der damaligen Zeit zu Hilfe gerufen. Man wendet sich an unseren Freund Bjarni, der sich sofort mit seiner Frau Cyra und ihrem Sohn Mani auf den Weg macht, einmal mehr die Menschheit vor einem schlimmen Los zu bewahren... Ihr Schicksal, und damit das Schicksal der ganzen Menschheit, liegt nun in deiner Hand. Mit deinen Helden musst du das Rätsel um das achte Weltwunder lösen und so die Dunkelheit von der Erde vertreiben!

4.2. NEUERUNGEN

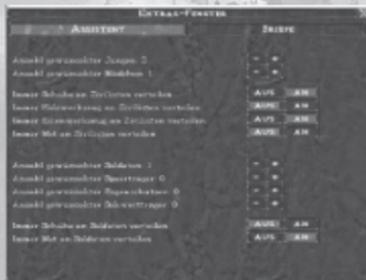
Fans der „Cultures“-Reihe, die „Cultures 2“ oder „Reise nach Nordland“ bereits kennen, finden hier in Kürze die wichtigsten Neuerungen in DAS ACHTE WELTWUNDER.

DER ASSISTENT

Der Assistent kann dir einige Dinge abnehmen, die normalerweise mehrere Arbeitsschritte erfordern würden. Du öffnest den Assistenten über den Button „Extras“ in der Menüleiste.



Nun kannst du einstellen, was der Assistent für dich tun soll. Betätige dafür einfach die entsprechenden Buttons. So kannst du dem Assistenten beispielsweise sagen, dass du zwei Jungen und ein Mädchen bekommen möchtest. Oder dass er an alle Zivilisten Schuhe verteilen soll – wenn denn auch Schuhe in deinem Dorf vorhanden sind. Oder dass er alle Zivilisten mit Werkzeug ausrüsten soll. Und so weiter. Hast du dem Assistenten einen Auftrag



gegeben, gibst du diese Befehle an die Bewohner deines Dorfes weiter. Als Beispiel: Sagst du dem Assistenten, dass du zwei Jungen bekommen möchtest, sucht er nach einer verheirateten Frau, die in einem Wohnhaus lebt und somit die Bedingung erfüllt, um Kinder bekommen zu können. Auf Wunsch des Assistenten wird sie nun für männlichen Nachwuchs sorgen.

Sagst du dem Assistenten, dass du mehr Soldaten brauchst, schaut er, ob in deinem Dorf ausreichend männliche Zivilisten ohne Arbeit leben. Wenn ja, schickt er diese zur Ausbildung in die Kaserne (sofern vorhanden). Wenn nicht, kümmert er sich vorher noch um männlichen Nachwuchs. Ist dieser dann erwachsen, wird er in der Kaserne ausgebildet. Hast du dich bei der Beauftragung für eine bestimmte Soldatenart entschieden, rüsten sich die ausgebildeten Soldaten auch gleich mit den entsprechenden Waffen aus.

Wichtig!

Voraussetzung für ein erfolgreiches Ausführen der Aufträge an den Assistenten ist stets, dass gegebenenfalls die nötigen Waren vorhanden und nötige Grundbedingungen erfüllt sind. Ohne eine verheiratete Frau, die in einem Wohnhaus lebt, wird er z.B. nicht für Nachwuchs sorgen können. Ohne eine Kaserne sind keine Soldaten möglich. Und so weiter.

Hat der Assistent einen Auftrag, übernimmt er eventuell die Kontrolle über manche deiner Spielfiguren. Das erkennst du an dem Blitz-Symbol über dem Kopf einer Spielfigur. Du kannst der Figur natürlich dennoch anders lautende Befehle geben. Deine Kommandos gehen stets vor denen des Assistenten vor!

ÄGYPTER

Die Ägypter sind ein fleißiges Völkchen. Ihre Soldaten zeichnen sich besonders durch ihre Geschwindigkeit und ihre Schlagkraft im Nahkampf aus.

DRACHEN

Im Spiel wirst du auf mächtige und furchterregende Drachen treffen. Ihrem Feueratem hält kein Gebäude lange stand, jedoch sind sie keine sonderlich guten Kämpfer, wenn es gegen bewaffnete Soldaten geht.



HELDENAUSWAHL

Im Untertanen-Fenster gibt es einen neuen Button, mit dem du dir alle deine Helden anzeigen lassen kannst. Helden werden stets mit einem blauen Leuchteffekt hervorgehoben, damit du diese wichtigen Figuren leichter finden kannst.

5. UND LOS GEHT'S

Mit dem Spiel DAS ACHTE WELTWUNDER hast du die Möglichkeit, eine spannende Kampagne oder einzelne Szenarien zu spielen. Die einzelnen Bereiche sind im Hauptmenu auszuwählen und untenstehend näher erklärt.

Hast du das Spiel gestartet, erscheint nach dem Vorspann das Hauptmenü.

Wenn Du im Menü den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegt, erscheint unten ein erklärender Hinweistext.



5.1. EINZELSPIELER

TUTORIAL

Die Einführungsmissionen (Tutorials) geben dir in 7 einzelnen Kapiteln einen kleinen Einstieg in die Bedienung von DAS ACHTE WELTWUNDER. Von der Steuerung deiner Figuren und andere wesentliche Funktionen über den Technologiebaum zum Handel und zur Schifffahrt bis hin zum Kampf und Diplomatiesystem wird dir dort alles erklärt. Am besten du spielst die Tutorials von 1-7 der Reihe nach durch, dann sollte im Spiel nichts mehr schief gehen! Du kannst aber auch jederzeit ein einzelnes Tutorial später nachholen und dein Wissen auffrischen. Aufgrund der vielen Möglichkeiten und der hohen Spieltiefe, die dir das Spiel bietet, kann und soll das Tutorial jedoch dieses Handbuch nicht ersetzen.

EINZELNE SZENARIEN

Diese Szenarien sind einzelne, in sich geschlossene Episoden aus dem Abenteuerleben von Bjarni und seinen Wikingern. Jede Karte mit einer eigenen Aufgabe und einem eigenen Ziel. Du musst nicht mit der Erfüllung des Missionszieles aufhören, denn einige Karten sind so gestaltet, dass du sie quasi endlos spielen kannst.

Zu jedem Szenario siehst du beim Herüberfahren des Mauszeigers eine kleine Übersichtskarte. Der jeweilige Hinweistext beschreibt dir kurz die einzelnen Missionen. Du startest ein Szenario, indem du mit der linken Maustaste auf den Szenarionamen klickst.

KAMPAGNE

In 8 aufeinander folgenden Missionen erlebst du die Geschichte von Bjarni, dem Sohn des berühmten Leif Erikssohn, der zusammen mit seiner Familie und seinen Freunden Hatschi und Siegard das Geheimnis und das Achte Weltwunder lösen und damit das Böse von der Erde vertreiben muss.

Auf der Landkarte siehst du die einzelnen Reisepunkte der Wikingern und welchen Weg sie beschritten haben. Wenn du die Kampagne beginnst, siehst du hier nur die erste Mission.

Wenn du aber eine Mission erfolgreich erfüllst, wird die nächste Mission freigeschaltet und automatisch der nächste Reiseabschnitt auf der Landkarte angezeigt.

Wenn du mit den Mauszeigern über die roten Wegpunkte der Landkarte bewegst, taucht eine kurze Beschreibung der gerade angeählten Mission unter der Karte auf.



Um eine Mission zu starten, klicke mit der linken Maustaste auf den roten Punkt im entsprechenden Kartenabschnitt.

SPIEL FORTSETZEN

Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.

SCHWIERIGKEITSGRAD

In jedem Einzelspielerspiel ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar, es gib folgende Möglichkeiten:

NORMAL – ist die gewohnte Einstellung, bei der deine Wikinger Bedürfnisse haben und im Falle eines Angriffes Schaden nehmen, wie im echten Leben!

EINFACH – deine Wikinger erleiden bei einem Angriff nur die Hälfte des üblichen Schadens!

AM EINFACHSTEN – alle deine Wikinger haben prinzipiell keinen Hunger, brauchen keinen Schlaf und keine Unterhaltung mehr und erleiden bei einem Angriff nur die Hälfte des üblichen Schadens!

5.2. INTROSEQUENZ

Du und Hollywood wollen sich den Vorspann noch mal anschauen? Klicke einfach auf den Menüpunkt Intro abspielen.

5.3. DIE MACHER

Unter diesem Menüpunkt befinden sich die Credits mit all den fleißigen Menschen, durch die das Spiel entstanden ist!

1. COPYRIGHT

© 2003-2013 PC-Version Funatics Software GmbH. All rights reserved.

© 2004-2013 Mac-Version Runesoft GmbH. All rights reserved.

PC-Version published by © 2003 Funatics Software GmbH

Mac-Version published by © 2004 Runesoft GmbH.

ATTENTION! The software, graphics, music, texts, names and manual are under copyright. No part of this software or manual may be copied, rented, reproduced, translated or reduced to any electronic media or machine-readable form without the prior written consent of Funatics Software GmbH! Most hardware and software brands in this manual are registered trademarks and must be treated as such.

Any violation will be prosecuted by Funatics Software GmbH!

2. RISKS AND SIDE EFFECTS

ERGONOMIC ADVICE

- 1) Always maintain a distance of at least 45 cm to the screen to avoid straining your eyes.
- 2) Sit upright and adjust the height of your chair so that your legs are at a right angle. The angle between your upper and forearm should be larger than 90 degrees.
- 3) The top edge of your screen should be at eye level or below, and the monitor should be tilted slightly backwards, to prevent strains to your cervical spine.
- 4) Reduce your screen's brightness to lower the contrast and use a flicker-free, low-radiation monitor.
- 5) Make sure the room you play in is well lit.
- 6) Avoid playing when tired or worn out and take a break (every hour), even if it's hard ...

EPILEPSY WARNING

Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. Consult your doctor before playing computer games if you, or someone of your family, have an epileptic condition.

Immediately stop the game, should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, eye or muscle twitching, mental confusion, loss of awareness of your surroundings, involuntary movements and/or convulsions.

3. TABLE OF CONTENTS

1. COPYRIGHT.....	8
2. RISKS AND SIDE EFFECTS ERGONOMIC ADVICE.....	8
3. TABLE OF CONTENTS.....	9
4. „8TH WONDER OF THE WORLD“ SUMMARISED.....	10
4.1. HISTORY.....	10
4.2. NOVELTIES.....	10
THE ASSISTANT.....	10
EGYPTIANS.....	11
DRAGONS.....	11
HERO SELECTION.....	11
5. AND ON YOU GO.....	12
5.1. SINGLE PLAYER.....	12
TUTORIAL.....	12
SINGLE SCENARIOS.....	12
CAMPAIGN.....	12
CONTINUE GAME.....	13
DIFFICULTY LEVEL.....	13
5.2. INTRO.....	13
5.3. THE MAKERS.....	13

4. „8TH WONDER OF THE WORLD“ Summarised

4.1. HISTORY

8TH WONDER OF THE WORLD takes place some years after the end of "Northland". The renowned heroes around the Viking Bjarni retired after their last adventure and enjoyed their daily lives. But one day the powers of darkness and evil slowly began spreading all over the world. At the beginning, nobody noticed this or paid any attention, but people soon felt that suspicion, hate, war and harm were returning to humanity. More and more parts of the known world were attacked by the evil nobody could grasp or fight against. When the end seemed close and the world stood on the brink of eternal chaos, the chiefs of all countries gathered in the Council of Nations. In long debates they tried to find a means to fight the evil. But nobody knew what could be done ...

Then one of the wise men came across some old writings which mentioned a way to fight the evil. A long and dangerous way, because only if the Eight Wonders of the World were built again could darkness be banished and the evil defeated.

The greatest heroes of the past were summoned. The people addressed our friend Bjarni, who at once set out to save humanity from a fatal fortune again with his wife Cyra and their son Mani ...

Their destiny, and with it the destiny of all of humanity, now lies in your hands. You must solve the mystery surrounding the Eighth Wonder of the World with your heroes and banish darkness from the Earth!

4.2. NOVELTIES

Fans of the "Cultures" series, who already know "Cultures 2" or "Northland", will soon find the most important novelties in 8TH WONDER OF THE WORLD.

THE ASSISTANT

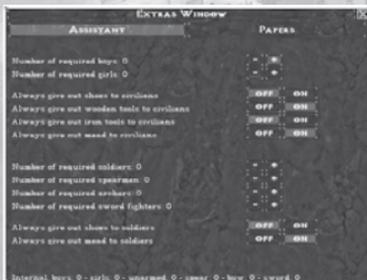
The assistant can do some things for you, which would normally require several working stages. You can open the assistant via the button "Extras" in the menu bar.

Now you can set what you want the assistant to do for you. Simply confirm the corresponding buttons. This way you can tell the assistant that you want to have two boys and a girl.

Or that you want to have shoes given out to all civilians – if there are shoes available in your village. Or that you want to have all civilians equipped with tools. And so on.

If you have given the assistant a task, he will pass this on to the inhabitants of your village.

As an example: If you tell the assistant that you want to have two boys, he will start looking out for a married woman living in a dwelling, who meets all the requirements to have children. On request of the assistant, she will have sons.

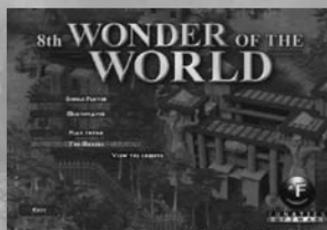


5. AND ON YOU GO

8TH WONDER OF THE WORLD lets you play an exciting campaign or single scenarios, or even compete against your friends in a local network or the worldwide web. All these options are available in the main menu, and the following sections contain a short description of each of them.

The main menu appears once you have started the game and the title sequence has finished.

Moving the mouse over an option in the menu displays a short explanation at the bottom of the screen.



5.1. SINGLE PLAYER

TUTORIAL

The introductory missions (tutorials) are divided into 7 chapters that give you an insight into the control of 8TH WONDER OF THE WORLD. They will explain everything: from controlling your characters and other essential functions through the technology tree to trade, shipping and the battle and diplomacy systems. The best way to learn all this is by playing the tutorials 1-7 in sequence - nothing can go wrong if you do it that way! You can also choose to replay any tutorial at a later date and refresh your knowledge. However, with the many opportunities and the game depth that the game offers, the tutorials should not and cannot replace this manual.

SINGLE SCENARIOS

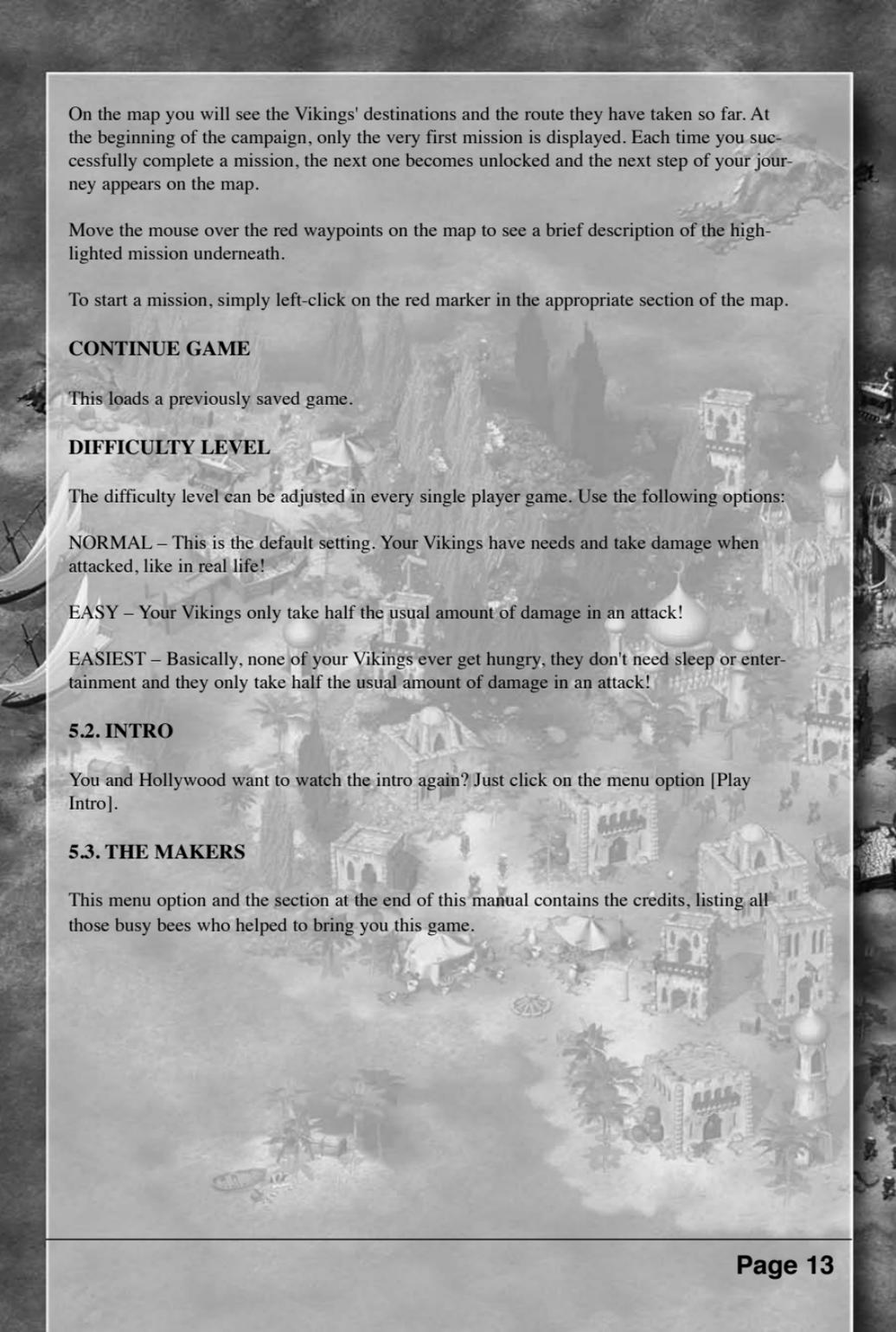
A single scenario is a single, self-contained episode from Bjarni's adventure. Each map features a separate quest and objective. And you don't necessarily have to stop playing once you have fulfilled your mission, either: Some maps are made to let you play as long as you like.

A small map of each scenario will be displayed as you move your mouse over it. The short text at the bottom describes the missions in brief. Launch a scenario by left-clicking on its title.

CAMPAIGN

In 8 campaign missions, you will experience the story of Bjarni, the son of famous Leif Eriksson, who together with his family and his friends Hatchie and Sigurd solves the secret of the Eighth Wonder of the World and thus drives the evil out of the world ...





On the map you will see the Vikings' destinations and the route they have taken so far. At the beginning of the campaign, only the very first mission is displayed. Each time you successfully complete a mission, the next one becomes unlocked and the next step of your journey appears on the map.

Move the mouse over the red waypoints on the map to see a brief description of the highlighted mission underneath.

To start a mission, simply left-click on the red marker in the appropriate section of the map.

CONTINUE GAME

This loads a previously saved game.

DIFFICULTY LEVEL

The difficulty level can be adjusted in every single player game. Use the following options:

NORMAL – This is the default setting. Your Vikings have needs and take damage when attacked, like in real life!

EASY – Your Vikings only take half the usual amount of damage in an attack!

EASIEST – Basically, none of your Vikings ever get hungry, they don't need sleep or entertainment and they only take half the usual amount of damage in an attack!

5.2. INTRO

You and Hollywood want to watch the intro again? Just click on the menu option [Play Intro].

5.3. THE MAKERS

This menu option and the section at the end of this manual contains the credits, listing all those busy bees who helped to bring you this game.

