

Grundlagenwissen

Black & White

Wie macht die Kreatur das, was Sie wollen? Wie bekommen Sie ein glückliches Dorf? Unsere Management-Tipps erklären grundlegende Spielmechanismen.

Götter wissen selbstredend, wie die Welt funktioniert. Damit Sie sich als Allmächtiger in Lionheads Strategiespiel Black & White keine Blöße geben müssen, erhalten Sie von uns Profihilfe in Weltenkunde. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Tipps für effizientes Dorfmanagement und glückliche Einwohner. Außerdem erklärt unser »Leitfaden Kreaturaufzucht«, wie Sie die Bedürfnisse Ihres Zöglings richtig erkennen und ihm Verhaltensweisen beibringen. In der nächsten GameStar-Ausgabe setzen wir dann die Komplettlösung aus Heft 4/01 fort.

Dorfmanagement

Ohne gläubige Anhänger hat der erfahrenste Gott keine Macht. Deshalb wollen Ihre Dorfbewohner verhätschelt und deren Kinder aufgepäppelt werden. Hier erfahren Sie die wichtigsten Lösungen für alle häufigen Probleme.

Spezialisten

WENIGER ist mehr

TIPP 1: Das Einteilen von Spezialisten ist eine Wissenschaft. Weil immer wieder Einwohner wegsterben, müssen Sie die Verteilung im Prinzip ständig neu vornehmen. Unser Rat deshalb: Verzichten Sie weitgehend auf Spezialisten. Ihre Untertanen kümmern sich relativ zuverlässig selbst um alle anfallenden Aufgaben. Die Ausnahmen schildern wir Ihnen in den entsprechenden Unterkategorien der folgenden Tipps.

KURZARBEIT

TIPP 2: Wenn ein Neubau ganz dringend fertig werden soll, dann machen Sie einige Bewohner zu Baumeistern. Sobald das Haus steht, sollten Sie die Damen und Herren durch Schütteln der Maus wieder von ihrem Job befreien, denn sonst stehen sie untätig herum.

KREATUR greift ein

TIPP 3: Achtung – eine gute Kreatur macht ab und zu selbstständig Dorfbewohner zu Spezialisten. Sie hören dann die Meldung, auch wenn Sie gerade ganz woanders sind. Weil Ihr Tier nur hilfsbereit sein will, können Sie ihm das Verhalten nicht so leicht abgewöhnen. Schauen Sie stattdessen regelmäßig in den Siedlungen vorbei, und machen Sie Spezialisierungen rückgängig.

Holz

Wald in DORFNÄHE

TIPP 4: Holz ist in Black & White immer knapp, deshalb ist die Versuchung groß, alle Wälder in der Umgebung zu roden. Nur: Dann müssen Ihre Holzfäller aus dem Dorf enorme Wege zurücklegen, um zum nächsten Baum zu gelangen. Mindestens einen größeren Wald in Dorfnähe sollten Sie deshalb ungeschoren lassen.

FEUERSCHUTZ

TIPP 5: Auch wenn's sehr idyllisch aussieht: Pflanzen Sie keine Bäume neben Häuser, und topfen Sie schon zu Spielbeginn neben Gebäuden wucherndes Grünzeug



Zu Tipp 4: Eine gute Siedlung hat einen Wald in erreichbarer Nähe, aber nicht unmittelbar neben den Häusern.

LÖSCHARBEIT

um. Bei gegnerischen Brandangriffen oder Blitzschlag springen die Flammen nämlich auf alles Brennbares über. Wenn Sie Bäume als Dekoration ins Dorf stellen, sollten Sie auf ausreichenden Abstand zu Häusern achten.

TIPP 6: Sie können Wälder mit dem Regenzauber bewässern, damit sie schneller wachsen. Mit dem gleichen Spruch löschen Sie Waldbrände. Wenn der Regenzauber gerade nicht geladen ist und nur wenige Bäume brennen, können Sie die Stämme auch einzeln ausrufen und ins Meer fallen lassen. Sobald das Laub grün statt schwarz ist, fischen Sie den Baum heraus und pflanzen ihn wieder ein – aber nicht direkt neben dem Brand!

ZÄUNE abbauen

TIPP 7: In den meisten Siedlungen stehen Zäune herum. Die haben nur dekorativen Zweck und werden zwecks Holzbeschaffung sofort ins Lagerhaus gebracht.

Nahrung

Hilfe gegen HUNGER

TIPP 8: Erste Hilfe bei Hungersnot: Suchen Sie den nächsten Fischgrund, und fangen Sie aus jedem Schwarm rund 1.000 Einheiten Nahrung. Stärker sollten Sie den Bestand nicht dezimieren, sonst wächst er zu langsam wieder nach. Ernten Sie dann von Hand alle Felder in der Umgebung ab. Wenn die Fahne noch immer ganz oben hängt, werfen Sie noch ein paar Tiere aus nahen Schaf-, Kuh- oder Schweineherden ins Lager. Auch dabei gilt: Nie die ganze Herde mitnehmen, sonst bleibt der Nachwuchs aus.

Neues FARMLAND

TIPP 9: Um Hungersnöte ganz zu vermeiden, beobachten Sie die Situation im Dorf. Alle Farmen sind gut bewirtschaftet, aber die Fahne hängt trotzdem immer oben? Dann müssen Sie mehr Felder anlegen, am besten in der Nähe des Lagerhauses. Es gibt genügend Äcker, aber auf denen wächst kaum Getreide? Dann sind zu wenig Bauern im Einsatz, Sie müssen einige Bewohner zu Farmern machen. Ab und zu sollten Sie außerdem mit einem Regenzauber für sprießendes Korn sorgen.

Keine FISCHER

TIPP 10: Fischer brauchen Sie nicht einzuteilen, wegen der weiten Wege lohnt sich diese Art der Nahrungsbeschaffung kaum. Holen Sie lieber alle paar Minuten selbst einen Fang aus dem Wasser.

WOHNUNGSNOT**Bauen**

TIPP 11: Wenn Sie die Hand kurze Zeit über das Dorfotem halten, sehen Sie die Zahl der Einwohner im Vergleich zur Zahl der Wohnplätze. Wohnungsnot ist kein so akutes Problem, als dass Sie sofort alles andere stehen und liegen lassen müssten. Auf lange Sicht sollten Sie Ihren Einwohnern aber ein Dach über dem Kopf beschaffen.



Tipp 11: Wenn in Ihrer Siedlung die Schornsteine qualmen, wird in den Häusern gerade Nachwuchs gezeugt.

Häuser SCHLAU bauen

TIPP 12: Der Eingang von Häusern sollte zum Dorfzentrum zeigen. Wenn Ihre Leute sowohl Hauptgebäude als auch Wohnhäuser fordern, sind Wohnhäuser wichtiger. Sie können Hütten auch in Hänge hineinbauen; es sieht zwar seltsam aus, hat aber keinen Nachteil. Halten Sie neben dem Lagerhaus genügend Platz frei, um bei Bedarf Felder jederzeit anlegen zu können.

HOLZ beschaffen

TIPP 13: Versorgen Sie jede neue Baustelle von Hand mit Holz. Das kostet Sie nur eine halbe Minute, und Ihre Untertanen können sofort mit dem Bauen beginnen, anstatt vorher Bäume fällen zu müssen.

HAUPT-HÄUSER

TIPP 14: Die Hauptgebäude (drei Gerüste) erhalten Sie in dieser Reihenfolge: Lagerhaus, Bauhof, Kindergarten, Friedhof, Wundergenerator.

WEIT oder ENG?

TIPP 15: Ein eng angelegtes Dorf ist im Notfall leichter mit einem Schildspruch zu schützen, ein weit ausgebreitetes dafür weniger anfällig gegen feindliche Flächenzauber (Blitzschlag, Feuersbrünste et cetera).

Nachwuchs**KINDERWUNSCH**

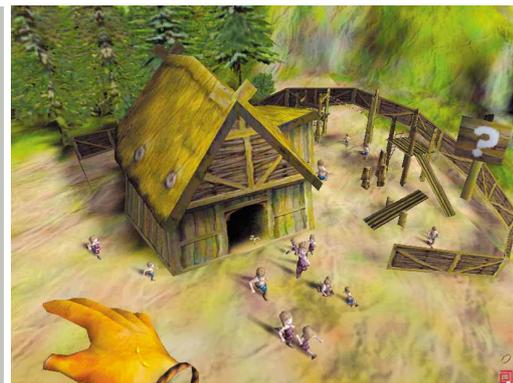
TIPP 16: Eine der wichtigsten Aufgaben im Dorf ist es, für genügend Nachwuchs zu sorgen. Wenn Sie die Geburtenquote vernachlässigen, stirbt Ihnen schleichend die Bevölkerung weg. Die Nachwuchs-Fahne ist ein gutes Warnsignal: Wenn sie weit oben steht, dann droht akute Überalterung. Lassen Sie es am besten gar nicht so weit kommen.

FRAUEN zur Nachwuchs-pflege

TIPP 17: Sie sollten grundsätzlich nur Frauen zu Partnersuchenden machen. Denn die angeln sich automatisch einen Mann und kümmern sich dann um die Erziehung der Kinder. Männer in diesem Job stehen dagegen die meiste Zeit tatenlos herum – das ist verschwendete Arbeitskraft.

Viel NACHWUCHS

TIPP 18: Selbst in kleinen Dörfern sollten immer mindestens drei Frauen mit der Kinderbetreuung beschäftigt sein, mit steigender Bevölkerungszahl entsprechend



Tipp 18: Ein voller Kindergarten sichert das Überleben der Siedlung.

mehr. Die Kinderschar hebt zwar den Nahrungsbedarf merklich, aber das ist das geringere Übel im Vergleich zu aussterbenden Siedlungen.

Frauen UMSIEDELN

TIPP 19: Wenn ein Dorf zu wenige Einwohner besitzt, um sich aus eigener Kraft zu vergrößern, dann sollten Sie einige Frauen aus größeren Gemeinden umsiedeln. Setzen Sie die Einwanderinnen neben einem Haus mit freiem Wohnraum ab, sodass das »Betreten«-Symbol erscheint. Die Ankömmlinge gehören ab dann zum neuen Dorf.

Beten**WIE VIELE Pilger?**

TIPP 20: Als Richtwert für friedliche Zeiten gilt: Zehn Prozent Ihrer Bevölkerung können Sie problemlos immer zum Beten schicken; bei dringendem Wunderbedarf hält die Gemeinde auch 25 Prozent eine ganze Weile durch. Selbst im Kriegsfall sollten Sie nur kurzzeitig über 50 Prozent gehen, denn dann sinkt die Dorfproduktivität zu stark, und die Sterblichkeitsrate steigt enorm.

GRÖSSE zählt

TIPP 21: Je größer das Dorf, desto länger hält die Gemeinde einen hohen Prozentsatz an Pilgern durch. In kleinen Dörfern mit weniger als 15 Einwohnern sollten Sie das Totem generell unten lassen.

PILGER richtig verpflegen

TIPP 22: Die Hunger-Flagge verschwindet in der Regel schon durch das Ablegen von ein paar hundert Nahrungseinheiten, erscheint dafür aber auch schnell wieder. Deponieren Sie lieber gleich einige tausend Essensrationen im Tempelhof, dann geben die Pilger lange Zeit Ruhe.



Tipp 22: Damit die Pilger während des Betens nicht hungern, deponieren Sie genügend Nahrungsvorräte am Tempel.

RUHE

TIPP 23: Wenn Ihre Dorfbevölkerung groß ist, dann werden Sie selten Probleme mit ruhebedürftigen Pilgern haben – die Betenden wechseln ständig durch. Hängt die Ausruhen-Fahne hingegen immer oben, dann sollten Sie

OPFER-Alternativen

das Totem im Dorfzentrum vorläufig niedriger einstellen. Und schnellstens für Nachwuchs sorgen.

TIPP 24: Böse Götter werfen Menschen auf die Opfer- schale, um einen ordentlichen Schub an Gebetsenergie zu bekommen. Aber auch gute Götter müssen auf den Turbo nicht verzichten: Sie können Tiere und sogar ger- nerische Dorfbewohner in die Schale legen.

Glaube

EINFLUSS vergrößern

TIPP 25: Je stärker Ihr Volk an Sie glaubt, desto größer wird Ihr Einflussgebiet; der Kreis um jede Siedlung dehnt sich aus. Wenn Sie die Hand über das Totem halten, sehen Sie die aktuelle Glaubenspunktzahl in diesem Dorf. Das Maximum ist 9.500. Ein größeres Einflussge- biet ermöglicht Ihnen den Zugriff auf neue Rohstoffe und eventuell sogar neutrale Siedlungen.

Stärkerer GLAUBE

TIPP 26: Um den Glauben Ihres Volks aufrechtzuerhal- ten, reicht gelegentliche Anwesenheit in jedem Dorf. Wenn die Punktzahl deutlich steigen soll, müssen Sie aber schon etwas nachhelfen. Prinzipiell reagieren Ihre Einwohner auf die gleichen Aktionen wie neutrale Sied- ler: Wunder wirken stark; die am Dorfzentrum angelein- te Kreatur sorgt für ständigen Glaubensnachschub.

PROBLEME lösen

TIPP 27: Die Zufriedenheit und damit die Glaubenskraft einer Siedlung sinkt rapide, wenn dringende Bedürfnisse nicht erfüllt werden. Dringend heißt: Eine Fahne am Lager hängt auf 100 Prozent oder gar darüber. Solange Sie diesen Missstand nicht beseitigen, wird Ihre Missionsar- beit langfristig sinnlos bleiben.

Kreaturaufzucht

Wie wichtig sind Essen und Schlafen, wie bringe ich mei- ner Kreatur das Zaubern bei? Wir geben die Antworten und erklären Ihnen noch dazu das Wichtigste – wie Sie Ihren Freund und Helfer verstehen lernen.



Tipp 28: Lernen Sie, die Gesten und Bedürfnisse Ihrer Kreatur zu deuten, um angemessen reagieren zu können.

Allgemeines

GESTEN deuten

TIPP 28: Wenn Sie per Mausclick an Ihre Kreatur heran- zoomen, wird sie durch eine Geste zu erkennen geben, was sie gerade beschäftigt. Wenn Sie im Optionsmenü die Kreaturen-Hilfe eingeschaltet haben, bekommen Sie außerdem eine Textnachricht gezeigt (wird erst in der zweiten Welt aktiviert). Lernen Sie die Gesten und deren Bedeutung schnell, um auch während des Spiels auf der

Karte erkennen zu können, was Ihre Kreatur im Moment vorhat, und eventuell eingreifen zu können.

Die wichtigsten Gesten und ihre Bedeutung

Geste	Belohnen	Bestrafen
Hungrig Durstig Müde Verspielt	Isst öfter Trinkt öfter Geht öfter und schneller schlafen Probiert mehr Objekt- Interaktionen aus	Isst seltener Trinkt seltener Schläft weniger Lässt Objekte eher in Ruhe
Aggressiv	Ist aggressiver zu Objekten und Personen	Ist friedlicher
Hilfsbereit Ängstlich Will jemanden beeindrucken Will Ihre Aufmerk- samkeit erregen	Hilft Siedlungen und Personen öfter Wird mutiger Imponiert automatisch neutralen Siedlern Zeigt Gefühle öfter	Ignoriert Siedlungen und Personen öfter Wird vorsichtiger Lässt neutrale Siedler in Ruhe Verbirgt Gefühle

SCHNELL reagieren

TIPP 29: Belohnen oder bestrafen Sie Ihr Tier möglichst kurz nach der Tat. Wenn Sie zu lange warten, hat Ihre Kreatur schon wieder vergessen, was sie angestellt hat. Falls das Vieh eine andere Aktion ausgeführt hat, bevor Sie es für das vorherige Vergehen bestrafen konnten, soll- ten Sie auf die Züchtigung verzichten.

HÖCHST-STRAFE

TIPP 30: Streicheln oder hauen Sie Ihre Kreatur immer, bis die Leiste auf 100 Prozent steht. Die Zwischenstufen sind eher Makulatur: Sie wollen Ihrem Zögling schließlich möglichst deutlich klarmachen, was er darf und was nicht.

PRIORITÄT

TIPP 31: Generell gilt: Je öfter Sie eine Aktion belohnen, desto wichtiger wird sie im Vergleich zu anderen Verhal- tensweisen. Wenn Sie Ihre Kreatur etwa ständig zum Es- sen animieren, dann wird sie bei Hunger alles andere ste- hen und liegen lassen und auf Nahrungssuche gehen. Wenn Sie Essen dagegen bestrafen, wird Ihre Kreatur auch bei voller Hunger-Leiste lieber andere Aktionen vor- her ausführen – auch wenn sie dann umkippt.

Essen

AUFESSEN!

TIPP 32: Auch wenn's kindisch klingt: Sie müssen Ihre Kreatur penibel dazu erziehen, bei Hunger zu fressen. Wenn der Hunger-Balken auf 100% steht, lässt jede grö- ßere Anstrengung (etwa Zaubern) Ihren Schützling aus den Latschen kippen. Das sollten Sie vermeiden, weil Ihr Tier sonst zur Zwangspause in den eigenen Tempel ver- frachtet wird und so kurzfristig ausfällt.

SPEISEPLAN

TIPP 33: An welche Nahrung Sie Ihre Kreatur gewöhnen, ist prinzipiell egal. Fleisch (Herdentiere, Menschen) gilt aber eher als Futter für aggressive Viecher; vegetarische Kost besänftigt das Gemüt. An Korn herrscht auf den Fel- dern nie Mangel, abseits von Siedlungen dagegen schon. Tiere finden Sie praktisch überall auf den Inseln, in der Nähe von Dörfern werden die Fleischspender allerdings schnell knapp. Siedeln Sie am besten eine komplette Tierherde neben den Tempel um, aus der sich Ihr Schützling bei Bedarf bedienen kann. In Notfällen sind so auch gleich Opfertiere griffbereit.

APPETIT anregen

TIPP 34: Das Essverhalten Ihres Tiers können Sie auf zwei Arten bestimmen. Wenn es gerade gegessen hat, dann beeinflussen Sie durch Liebe oder Hiebe, ob es in Zu- kunft mehr oder weniger von dieser Nahrung aufneh- men soll. Wollen Sie Ihr Haustier zum Essen animieren, geben Sie ihm die gewünschte Nahrung in die Hand und

überzeugen sie durch Streicheleinheiten am Bauch, dass es sich um einen ganz besonders leckeren Happen handelt. Wenn die Kreatur Ihnen dagegen durch eine Geste andeutet, dass sie Hunger hat, dann bestimmt Ihre Reaktion, ob sie in Zukunft generell mehr oder weniger essen wird. Das zweite Verhalten bestimmt übrigens langfristig den Bauchumfang Ihres Titanen.

GEGNER verputzen

TIPP 35: Die Riesenviecher in Black & White unterscheiden durchaus zwischen Ihren eigenen Anhängern und feindlichen Menschen. Sie können der Kreatur also beibringen, nur gegnerische Siedler zu verspeisen. Ein herzenguter Strahlemann wird aus Ihrem Tier so aber nicht.

Schlafen

Ab ins BETT!

TIPP 36: Mindestens genauso wichtig wie die Nahrungsaufnahme ist regelmäßiges Schlafen. Denn bei vollem Ermüdungsbalken schickt jeder weitere Zauber die Kreatur auf die Bretter. Bringen Sie Ihrem Viech wie einem Kind das rechtzeitige Bettgehen bei: Sobald es durch herzhaftes Gähnen Müdigkeit erkennen lässt, animieren Sie es durch Streicheleinheiten zum Schlafen.

Trautes HEIM

TIPP 37: Wenn Ihre Kreatur im Tempelhof schläft, erholt sie sich schneller und wächst stärker. Gewöhnen Sie das Tier an das feste Nachtlager. Wenn der Ermüdungsbalken voll ist, leinen Sie Ihren Schützling an und schicken ihn zum Tempel. Dort wird er sich automatisch hinlegen. Nach ein paar Wiederholungen hat er den Schlafplatz intus.

Trinken

DURSTIG?

TIPP 38: Obwohl der Durst Ihrer Kreatur nicht als Balken angezeigt wird, braucht sie doch regelmäßig Flüssigkeit. Wie trocken die Kehle gerade ist, können Sie in der Tierhöhle in Ihrem Tempel nachsehen (Schriftrolle »Allgemeine Eigenschaften«, Zeile »Hitze«).



Tipp 38: In der Kreaturenhöhle prüfen Sie auf den Schriftrollen unter anderem den Durst Ihres Schützlings.

WASSER suchen

TIPP 39: Wenn das Viech durstig ist, schicken Sie es ans Meer oder an einen Bach. Belohnen Sie es nach dem Trinken. Durch Gesten zeigt Ihnen Ihr Schützling an, ob er gerade überhitzt ist; dann animieren Sie ihn durch Streicheleinheiten, selbstständig nach Wasser zu suchen.

Zaubern

WUNDER lernen

TIPP 40: Sprüche bringen Sie Ihrem Tierchen relativ leicht bei. Nehmen Sie es an die Lern-Leine, lösen Sie das Wunder aus – voilà, eine Glühbirne über dem Kopf des Tiers zeigt an, dass es sich das Wunder gemerkt hat. Allerdings braucht es mehrere Wiederholungen, um den



Zu Tipp 40: An der Lern-Leine verinnerlicht die Kreatur neue Zaubersprüche – hier den Blitzschlag.

Zauber perfekt zu beherrschen. In der Kreaturenhöhle können Sie nachsehen, wie gut Ihr Kleiner die bereits erlernten Sprüche draufhat (Schriftrolle »Wunder«).

LERNEIFER

TIPP 41: Unterschiedliche Tiere lernen unterschiedlich schnell. Der Tiger ist beispielsweise nicht gerade der beste Zauberer und braucht deutlich mehr Wiederholungen als etwa der Affe. Dafür kapiert er Angriffstaktiken in Nullkommannichts. Sie können später im Spiel die Kreaturen wechseln, um die Lernleistung zu verändern.

ZIEL- GERICHTET denken

TIPP 42: Ihr Viech merkt sich nicht nur, was Sie zaubern, sondern auch, auf welches Ziel Sie die Wunder anwenden. Sprechen Sie also einen Regenzauber nie auf blanke Erde, denn dann wird Ihre Kreatur das Wasser genauso ziellos verschwenden. Halten Sie stattdessen auf Felder oder Wälder. Gleiches gilt für Feuerbälle, Schilde und alle Zauber, die ein klares Ziel haben.

Treten und Werfen

BALLSPIEL

TIPP 43: Treten lernt Ihre Kreatur am besten mit den Plastikbällen, von denen Sie in der ersten Welt zwei Stück bekommen. Legen Sie den Ball neben das Vieh hin – geben Sie ihn ihm nicht in die Hand! Es wird den Ball automatisch durch die Gegend kicken. Die Lektion wird sofort in der Praxis angewandt: Leinen Sie ihr Tier mit dem aggressiven Band an einen Baum an, und es sollte ihn missmutig umtreten. Fiese Kreaturen können Menschen als Spielball missbrauchen und Häuser kaputt hauern.

STEINWURF

TIPP 44: Werfen bringen Sie Ihrem Schützling am besten mit Steinen bei. Doppelklicken Sie mit der Lern-Leine auf einen Stein. Achtung: Kleine Kreaturen nehmen nur kleine Felsen auf; zur Not müssen Sie den Brocken von Hand ein paar Mal spalten. Sobald Ihr Tier den Felsen in der Hand hält, werfen Sie vor seiner Nase einen Stein durch die Gegend. Wenn es daraufhin auch seinen Stein schleudert, hat es die Lektion verstanden. Wiederholen Sie den Vorgang regelmäßig.

Gut ZIELEN

TIPP 45: Selbstverständlich kann Ihr Titan nicht nur Steine werfen, sondern jeden beliebigen Gegenstand, auch Menschen oder Bäume. Außerdem zählt wie bei den Wundern nicht nur, was Sie werfen, sondern vor allem, worauf sie zielen. Wenn Sie Ihre Kreatur zum Beispiel per Lern-Leine neben ein gegnerisches Dorf stellen und das dann mit Geschossen bombardieren, wird es Ihnen das Tier bald nachtun. Fiese Tierchen können etwa auch lernen, feindliche Menschen schwungvoll ins Meer zu befördern. Generell gilt: Je öfter Ihre Kreatur Objekte wirft, desto kräftiger wird sie nach und nach.

Nett sein

LERNSTOFF

TIPP 46: Eine brave und hilfreiche Kreatur muss eine ganze Reihe von Aktionen erlernen. Die meisten grundlegenden Verhaltensweisen schaut sich Ihr Tier nach und nach von selbst bei den Dorfbewohnern ab; Sie können den Vorgang aber beschleunigen. Die meisten Regeln gelten auch für böse Götter, denn die haben nichts davon, wenn ihr Wesen die eigenen Siedlungen in Schutt und Asche legt.

Korn ERNTEN

TIPP 47: Das Ernten von Getreide lernt Ihr Schützling durch Beobachten der Siedler in kürzester Zeit von alleine. Wenn Sie sicher gehen wollen, nehmen Sie das Tier an die Lern-Leine und ernten ein paar Felder ab. Das Gleiche gilt für das Fischen im Meer.

LAGER benutzen

TIPP 48: Binden Sie das Tier mit der Lern-Leine am Lagerhaus an, damit es dessen Benutzung versteht. Tragen Sie dann einige Ladungen Korn und ein paar Bäume ins Lager. Wenn die Glühbirne über dem Kopf Ihrer Kreatur erscheint, hat sie's kapiert. Nach dem Losleinen sollte Ihr Schützling als Beweis seiner neu gelernten Kenntnisse einen Baum oder Getreide ins Lager werfen. Wenn er das nicht tut, wiederholen Sie die Prozedur.



Tipp 48: Dieser Affe hat gelernt, das Lager mit Nahrung zu füllen.

MENSCHEN lieben

TIPP 49: Sie sollten den Titanen relativ früh mit der Liebes-Leine an einen beliebigen Siedler koppeln, damit es die Jungs und Mädels als beachtenswerte Dinge zur Kenntnis nimmt. Lassen Sie das Tier ruhig einige Minuten hinter dem Menschen hertröten. Später hilft Ihre Kreatur den Einwohnern selbstständig, indem sie diese a) streichelt oder b) zu ihrem Zielort trägt. Ersteres ist zwar nett, aber auf Dauer wenig effektiv. Den zweiten Vorgang sollten Sie dagegen kräftig belohnen.

VORZAUBERN

TIPP 50: In Sachen Zauberei wird Ihr Schützling alles nachahmen, was Sie vormachen. Nehmen Sie sich spätestens in der zweiten Welt zehn Minuten Zeit, und bedenken Sie Ihre Siedlung mit allen nützlichen Wundern – Felder und Wälder beregnen, Nahrung und Holz erschaffen, Menschen heilen, Schutzschilde zaubern, Wälder entstehen lassen. Ihre Kreatur steht dabei mit großen Augen im Dorfzentrum und merkt sich dank Lern-Leine alle Ihre Aktionen. Prüfen Sie zwischendurch in der Tierhöhle, welche Zauberei das Vieh schon zu 100 Prozent beherrscht und welche Sie wiederholen müssen.

LÖSCHEN lernen

TIPP 51: Am Ende der ersten Welt traktiert Nemesis Ihr Dorf mit Blitzen. Das ist die beste Gelegenheit, um Ihrer Kreatur das Löschen von Bränden beizubringen. Nehmen Sie sie einfach an die Lern-Leine, während Sie mit Regenwundern (gibt's auf Wunder-Spendern nach Aufgaben-Erfüllung) lodernde Hütten retten.

Überzeugungsarbeit

Let's DANCE

TIPP 52: Im eigenen Dorf soll Ihre Kreatur so gut wie möglich helfen, in fremden Siedlungen dagegen möglichst viel Eindruck schinden. Das Prahlern muss Ihr Kleiner aber erst mal lernen. Zunächst lassen Sie ihn tanzende Einwohner beobachten. Wenn Sie das Tier am Dorfzentrum anleinen, wird es bald umtanzt werden. In der Tierhöhle können Sie nachsehen, ob die Fähigkeit schon zum Repertoire Ihres Schützlings gehört.

PROTZEN ist gut

TIPP 53: Schicken Sie Ihren Titanen in ein neutrales Dorf. Warten Sie, bis er durch protzende Gesten andeutet, dass er die Menschen gerne beeindrucken würde. Belohnen Sie ihn dann ausgiebig. Wenn Sie das einige Male wiederholen, wird er in Zukunft von sich aus größtmöglichen Eindruck schinden wollen.



Tipp 53: Das Schaf beeindruckt eine ganze Menschenmenge.

WUNDER wirken

TIPP 54: Einige Wunder lösen besonders viel Ehrfurcht bei neutralen Völkern aus – etwa ein Vogelschwarm, ein Sturm oder ein Schildzauber. Weil die ziemlich teuer sind, sollte Ihre Kreatur die Zauberei übernehmen. Stellen Sie sie, Lern-Leine angelegt, in ein neutrales Dorf innerhalb Ihres Einflussgebiets, und sprechen Sie die Überzeugungs-Wunder. Ihr Tier wird erkennen, dass es die Feinde damit beeindrucken kann.

Angreifen

ANGRIFFSART

TIPP 55: Auch grundgute Titanen müssen lernen, den feindlichen Tempel anzugreifen. Dazu sollten Sie mindestens den Feuerball-Spruch in petto haben. In der zweiten Welt schicken Sie Ihren Schützling zum gegnerischen Tempel und leinen ihn mit dem aggressiven Band an. Seine Reaktion wird davon abhängen, was er am besten kann: mit Wundern angreifen, Steine werfen (sofern welche in Reichweite liegen) oder drauflostreten.

RUHE muss sein

TIPP 56: Jede Aktion kostet gehörig Energie; nach drei bis vier Wundern haut die Anstrengung das Vieh erfahrungsgemäß um. Lösen Sie die Leine rechtzeitig, und hoffen Sie, dass sich Ihre Kreatur selbstständig schlafen legt.

KAMPF-ZAUBER

TIPP 57: Wenn sich die gegnerische Kreatur einmisch, kommt es zum Zweikampf. Sofern der Feind nicht deutlich größer ist, sollten Sie durch Zaubereinsatz und Pentagramm-Malen leicht die Oberhand gewinnen. Am besten befehlen Sie Ihrem Tier die Verteidigungs-Pose, bevor Sie einen Zauber sprechen. Wenn Ihr Vieh einen Treffer kassiert, geht der Spruch nämlich ins Leere. Achtung bei Feuerbällen: Benutzen Sie die erst gegen Ende des Gefechts, weil ein brennender Gegner auch schnell Ihre eigene Kreatur anstecken kann.

CS