

Gesammeltes Wissen

Black & White

In Black & White gibt es viel zu entdecken – wir haben Schatzgräber gespielt. Lesen Sie die besten Tipps der GameStar-Leser und der Redaktion.

Man merkt, dass die Lionhead-Programmierer Spaß an ihrem Programm hatten: In Black & White sind unzählige kleine Kniffe und Überraschungen verborgen. Unsere Leser sind vielen der geheimen Tricks des Aufbauspiels auf die Schliche gekommen, und auch die Redaktion hat in langen Abenden noch so manchen Dreh herausgefunden. Auf den folgenden Seiten plaudern erfolgreiche Black & White-Kenner aus dem Nähkästchen.

Kreaturentraining

Mehr
KRAFT

TIPP 1: Ihre Kreatur soll schnell stark werden? Dann nehmen Sie sie an die Leine und geben ihr einen Stein in die Hand. Anschließend gehen Sie in der Landschaft mit ihr Gassi. Ihr Schützling darf dabei nicht stehen bleiben, weil er den Stein sonst lustlos fallen lässt. Die Kreatur wird dadurch kontinuierlich stärker; um die Kraft ordentlich zu pushen, müssen Sie aber einige Minuten investieren.

Karsten Marhold

Noch mehr
KRAFT

TIPP 2: Eine alternative Methode zum Kreaturen-Bodybuilding: Schicken Sie Ihren Schützling in den Tempelhof, und verbarrikadieren Sie dann den Zugang mit einem Steinhäufen. Ihre clevere Kreatur wird sich einen Ausweg durch die Brocken wühlen und nebenbei gleichzeitig noch die Muckis stählen.

Bastian Bork



Tipp 2: Krafttraining für die Kreatur: ein zugemüllter Tempelhof.

Noch
viel mehr
KRAFT

TIPP 3: Wenn Sie über einen Stärke-Spruch verfügen, der den Bizeps Ihrer Kreatur anschwellen lässt, dann wird Ihr schwächliches Wesen ganz einfach zum Muskelmann. Benutzen Sie das Wunder, und drücken Sie dem Kraftprotz einen riesigen Felsen in die Hand. Den wird er auch dann weiter schleppen, wenn die Wirkung des Wunders wieder abgeflaut ist. Mit diesem enormen Extra-Gewicht auf den Schultern wirkt Tipp 2 gleich noch mal so gut.

Nicht da und
doch AUF-
MERKSAM

TIPP 4: Beschwert sich Ihre Kreatur über mangelnde Aufmerksamkeit? In der Kreaturenhöhle können Sie auf der rechten Schriftrolle nachlesen, wie viel Aufmerksamkeit

Sie Ihrem Freund aktuell schenken. Je höher dieser Wert ist, desto schneller wächst Ihr Tier. Wenn Sie diesen Vorgang ohne viel Aufwand beschleunigen wollen, dann zentrieren Sie die Ansicht mit [C] auf Ihren Schützling und lassen den Rechner über Nacht laufen. Am nächsten Morgen wird Sie eine deutlich größere und deutlich glücklichere Kreatur begrüßen.

SELBST-
Verzaube-
rungen

TIPP 5: Kreaturen-Verwandlungen wie das Stärke-, Wachstums- oder Einfrieren-Wunder lernt Ihr Tier nicht oder nicht richtig, wenn Sie die Zauber auf es selbst sprechen. Damit sich Ihr Freund den Spruch abguckt, müssen Sie ihn auf eine andere Kreatur anwenden.

GIER
ist böse

TIPP 6: Die Gier Ihrer Kreatur ist ein etwas kryptisches Charaktermerkmal. Sie können in der Höhle im Tempel nachsehen, wie Besitz ergreifend Ihr Schützling ist. Dieser Wert bestimmt unter anderem, ob das Vieh Gegenstände mitnimmt, die nicht ihm gehören – etwa Nahrung aus dem Lagerhaus oder Tiere aus Herden, die ein Schäfer betreut. Solche Aktionen machen Ihren Liebling ein bisschen böser. Gier beeinflusst auch das Essverhalten: Je höher der Wert, desto wahrscheinlicher wird Ihre Kreatur einen Happen zu sich nehmen, wenn sie gar nicht hungrig ist – und so wieder etwas gieriger und damit böser werden. Wenn Sie die Gesinnungsveränderung verhindern wollen, füttern Sie Ihren Freund entweder von Hand oder bringen ihm bei, erst ab 80 % Hunger zu essen.

DUNG
abfackeln

TIPP 7: Auch Titanen müssen dringenden Bedürfnissen nachgeben – Ihre Kreatur verteilt gerne mal Häufchen in der Landschaft. Die braunen Brocken sind zu nichts zu gebrauchen, im eigenen Dorf senken sie sogar die Laune der Bewohner. Bringen Sie Ihrem Tier am besten bei, sein Geschäft fernab der Siedlungen zu erledigen. Wenn Sie noch mehr Muße haben, kann Ihr Schützling auch gleich noch die Entsorgung übernehmen: Der Dung muss entweder im Meer versenkt oder per Feuerball abgefackelt werden. Verdrehte B&W-Spieler stapeln die Köttel zu riesigen Misthaufen und zünden dann ein Fruchtbarkeitsfeuer an. Noch verdrehtere Spieler bringen ihren Kreaturen bei, gegnerische Dörfer mit Kotgeschossen zu bombardieren.

Wer
KANN
was?

TIPP 8: Sie haben die Qual der Wahl zwischen den Kreaturen. Je nachdem, auf welche Eigenschaften Sie besonderen Wert legen, empfehlen sich allerdings unterschiedliche Viecher: Wenn Sie einen starken Kämpfer suchen, wählen Sie Löwe oder Tiger. Am schnellsten auf Probleme reagieren Leopard und Wolf; die blitzgescheitesten Lerner sind Affe und Schimpanse. Ist Ihnen stattdessen ein schneller Sprinter am wichtigsten, dann ist der Leopard genau Ihr Ding. Ungeduldige Spieler haben mit den drei Affenarten am schnellsten eine komplett ausgewachsene Kreatur an der Leine. In der Tabelle auf der folgenden Seite finden Sie die vollständigen Statistiken der Tiere.

Stärken und Schwächen der Kreaturen

Jeder Kreaturen-Typ in Black & White hat spezifische Vor- und Nachteile. Die einzelnen Kategorien sind: **Kraft** (Angriffsstärke, Gegenstände heben), **Lauf- und Renngeschwindigkeit**, **Reaktion** (Schnelligkeit im Kampf, Reaktion auf Ereignisse), **Intelligenz** (Lerngeschwindigkeit), **Wachstum** (Zeit in Minuten, bis die Kreatur ausgewachsen ist) und **Regeneration** (Zeit in Minuten, um wieder vollständig zu heilen).

Kreatur	Kraft	Laufgeschwindigkeit	Renngeschwindigkeit	Reaktion	Intelligenz	Wachstum	Regeneration
Affe	3	7	8	5,5	8	1.200	8
Braunbär	5	7	9	5,5	3,3	1.600	7
Eisbär	5,5	7	10	5,4	3,4	1.650	7
Gorilla	6	6	8	5,4	3,6	1.300	7
Kuh	3	6	8	4	5,5	1.500	11
Leopard	5,5	8,2	10	9	2,3	1.450	6
Löwe	6,5	7,5	9	6	6	1.350	5
Nashorn	6	7	9	5,4	2	1.900	8
Pferd	4	8	10	6,2	6,2	1.350	8
Schaf	3,6	6	8	5,4	3,6	1.375	13
Schildkröte	2	6	8	2,3	7	2.000	12
Schimpanse	2,3	7	9	5,4	7,4	1.200	9
Tiger	6,2	7,5	9,5	7,2	1,5	1.400	5
Wolf	5	8	10	8	4,5	1.300	7
Zebra	4	8	10	6,5	6,5	1.300	8

Dorfmanagement

SUPER-Wunder

TIPP 9: Ultraknappe Nahrungs- und Holzvorräte gehören mit diesem Trick der Vergangenheit an. Aktivieren Sie ein Essens-Wunder. Positionieren Sie die Hand dann über der Trennwand in der Mitte des Lagerhauses. Nun hämmern Sie schnell und ausdauernd auf die rechte Maustaste, so dass aus dem Füllhorn immer nur ein kurzer Kornregen fällt. Statt der üblichen 1.500 Einheiten können Sie so bis zu 30.000 Rationen aus einem einzigen Zaubern leihen – damit sollte der Hunger erst einmal beendet sein. Das Gleiche funktioniert mit dem Holz-Wunder. *Michael Winter*



Tipp 9: Mehr Nahrung und Holz durch korrekte Hand-Haltung über der Trennwand.

WOLFSBRATEN

TIPP 10: In Welt 3 attackiert Letis das zweite übernommene Dorf mit einem Wolfsrudel, das Sie am besten mit Blitzzaubern abwehren. Die gegrillten Leichen werfen Sie als leckere Steaks ins Lagerhaus. Pro Wolfsschnitzel gibt's 1.000 Einheiten Nahrung, insgesamt freut sich Ihr Stamm so über bis zu 20.000 Essensrationen. *Johannes Timpernagel*

Leichter UMZUG

TIPP 11: Sind Sie es leid, jeden Dorfbewohner einzeln in den Vortex zur nächsten Welt zu werfen? Dann bauen



Tipp 11: Durch eine geschickte auf dem Vortex platzierte Baustelle gelangen herbeilaufende Arbeiter von selbst in die nächste Welt.

Sie doch einfach eine Hütte mitten in den Strudel. Die herbeilaufenden Arbeiter und ihre Holzvorräte werden automatisch in die nächste Welt gesogen, bevor sie die Baustelle erreichen können. *Christian Trieb*

SKELETTE verfeuern

TIPP 12: Tote Dorfbewohner haben auch ihr Gutes: Sie können die sterblichen Überreste der Verbliebenen in der Opferschale in Zauberkraft umwandeln, ohne dass Ihnen das als böse Tat angerechnet wird. Die Skelette ergeben immerhin 5.000 Energiepunkte. *Alex Baumann*

Expansion

Dorf-KETTE

TIPP 13: Schnelle Expansion ins Feindesland: Als Voraussetzung für diesen Trick brauchen Sie zehn Gerüste aus dem Bauhof, die Sie zu zweimal fünf Stück zusammenstecken – so können Sie zwei neue Dorfzentren bauen. Wenn Sie das erste Fünfer-Gerüst kurz außerhalb Ihres Einflussbereichs ablegen, entsteht eine Baustelle mit einem kleinen Einflussradius. Den nutzen Sie, um Ihre Hand aufzuladen und das zweite Dorfzentrum ein Stückchen weiter zum Feind hin abzulegen. Nehmen Sie dann das erste Gerüst wieder auf, und setzen Sie es hinter das zweite – und so weiter. Wenn Sie eines der Gerüste nicht mehr anheben können, lassen Sie einfach einen Stein darauf fallen. Auf diese Weise tasten Sie sich langsam an gegnerische Dörfer heran; das ist besonders in Welt 5 enorm spielbeschleunigend. *Chris Krahmer*

Männlein-WERFEN

TIPP 14: In der dritten Welt fällt das Bekehren von Letis' abgelegenen Dörfern deutlich leichter, wenn man die unsterbliche Nervensäge zu Hilfe nimmt. Die lebt an einem Lagerfeuer in der Nähe des Wasserfalls unter Ihrem Dorf und meldet sich immer mal wieder mit trotzigen Sprüchen. Haben Sie den Kerl aufgenommen und in Richtung Feindesland geschleudert, können Sie an seinem Aufprallort für einige Sekunden Ihre Hand einsetzen und Wunder wirken, auch wenn Sie außerhalb Ihres Einflussbereichs sind. Außerdem lässt sich der Unsterbliche überall wieder aufnehmen. Wenn Sie den Mann anzünden und werfen, können Sie feindliche Dörfer anstecken. *Christian und Tobias Weiberlenn*

GIFT umlagern

TIPP 15: Nachdem Sie in Welt 2 das zweite Dorf eingenommen haben, haben Sie per silberner Schriftrolle mit dem vergifteten Nahrungsvorrat zu kämpfen. Anstatt das verdorbene Essen ins Meer zu werfen, deponieren Sie es einfach in den Lagerhäusern von Letis' Dörfern. Dann stirbt nach und nach die dortige Bevölkerung weg, und Sie können die verwaisten Siedlungen später mit einem einzigen Missionar einnehmen. *Philip Pöll*

BIO-WAFFE

TIPP 16: Der Gift-Trick aus Tipp 15 klappt auch in anderen Welten: Suchen Sie einen Fliegenpilz, und lassen Sie ihn in ein gegnerisches Lagerhaus fallen. Der Nahrungsvorrat wird sich daraufhin grünlich verfärben und die Dorfbevölkerung schnell dahinsiechen. *Tom Sinicki*

SCHWEBENDE Steine

TIPP 17: Dank eines kleinen Bugs können Sie Steine schweben lassen. Legen Sie dazu vier Felsen nebeneinander, dann einen fünften oben auf das Quartett. Wenn Sie jetzt die vier Stützbrocken entfernen, wird der oben liegende Felsen frei im Raum hängen – und von allen Dorfbewohner so behandelt werden, als würde er fliegen! Wenn Sie diesen Trick in einem gegnerischen Dorf mit einem Artefakt anwenden, bekommen Sie Glaubenspunkte ohne Ende.

Gut böse sein**Bevölkerungs-EXPLOSION**

TIPP 18: Eine der meistgestellten Fragen von bösen Göttern: Wie kann ich Zerstörungswut und effektives Dorfmanagement unter einen Hut bringen? Dafür gibt's verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Wie wär's mit einem Zuchtdorf: Dort sorgen unzählige Jünger dafür, dass der Kindergarten vor Sprösslingen überquillt. Mit dem Nachwuchs bevölkern Sie Siedlungen, die unter den Attacken Ihrer Kreatur oder Zauber gelitten haben.

HERR und HUND

TIPP 19: Nutzen Sie die unterschiedlichen Gesinnungen des Gottes und seiner Kreatur. Während Sie als strenger Herrscher wüten, sorgt Ihr herzensgutes Tier dafür, dass sich die geplagten Siedlungen wieder erholen. Andersrum geht's auch (Tier stiftet Chaos, Sie räumen die Schäden weg), ist aber deutlich anstrengender. Generell hat sich eine gute Kreatur sehr bewährt, wenn Sie selbst nach Herzenslust böse sein wollen. Und vergessen Sie nicht: Auch ein gegenüber Ihrem Volk strahlendes Honigkuchen-Tier kann durch entsprechendes Training als wütender Racheengel im Feindesland toben.

Bewohner SCHONEN

TIPP 20: Auch gut zu wissen: Sie brauchen nicht unbedingt scharenweise eigene Gläubige über den Jordan zu schicken, um als böser Gott zu gelten. Wenn Sie Ihre Bevölkerung stark dezimieren, erhalten Sie viel zu wenig Glaubenspunkte pro Aktion. Beschränken Sie sich stattdessen auf lebensschonende Wutausbrüche, etwa willkürliches Plattmachen eines Wohnhauses. Das versetzt Ihre Untertanen in Angst und Schrecken, ist aber relativ schnell wieder ausgegübelt. Wenn Sie ein Exempel statuieren wollen, sind auch im Dorfzentrum getötete Tiere beeindruckende Beweise Ihrer abgründigen Schlechtigkeit.

Junge OPFER sind besser

TIPP 21: Böse Götter wird's interessieren: Kinder bringen in der Opferschale erheblich mehr Zauberkraft als normale Erwachsene. Je jünger der Sprössling, desto mehr Punkte ist er wert. Klar, dass die Bevölkerung solche barbarischen Taten gar nicht gerne sieht. Skrupellose Fieslinge bauen sich ungeachtet dessen den Kindergarten als Nachschub-Lager direkt neben den Tempel.

Easter Eggs**STERNEN-Logo**

TIPP 22: In der »Sternenhimmel«-Szene vor jedem Spielstart können Sie den Mauszeiger bewegen. Das ist nicht nur ein cooler Effekt, sondern löst auch noch ein kleines Osterei aus: Statt des Lionhead-Logos bilden die Sterne Ihr Spielsymbol und Ihren Namen.

TELEFON!

TIPP 23: In Welt 1 führen Sie nacheinander zwei Gesten aus (siehe Grafik rechts oben). Das erste Symbol aktiviert die Leine, das zweite das Osterei. Ihre Helfer werden erscheinen und Ihnen einen Telefonanruf von »einem die-



ser Lionhead-Spinner« ankündigen. Tatsächlich finden Sie an der äußersten Spitze der Landzunge hinter dem Aztekendorf eine Telefonzelle.

Die können Sie anklicken, um witzige Meldungen anzuhören. Warten Sie aber vorher eine Minute, zwei nette Anrufe werden nämlich ganz automatisch ausgelöst. Nach den vierten Klick erscheinen fünf Telefonzellen; wenn Sie die (zufällig ausgewählte) richtige anklicken, gibt's noch mehr Sprüche zu hören.



Tipp 23: »Hallo, hier spricht ein Gott. Ist dort die Hotline von Black & White?«

Würfel und TEDDY

TIPP 24: Zoomen Sie in der ersten Welt durch das Dach der Kinderkrippe in den Innenraum. Dort liegen drei Stoffwürfel und ein Teddybär. Was den Kindern gefällt, macht Ihrer Kreatur erst recht Spaß: Nehmen Sie die Sachen mit, und lassen Sie Ihr Tierchen damit spielen.

Eigenes LOGO

TIPP 25: Sie können Ihr eigenes Logo ins Spiel einbauen, das dann majestätisch über allen Ihren Dorfzentren schwebt. Das Logo erstellen Sie mit einem Grafikprogramm, etwa Paintshop oder Photoshop. Es muss 64 mal 64 Pixel groß sein und darf nur Graustufen enthalten. Komplett schwarze Flächen (Farbwert 0) werden transparent dargestellt. Speichern Sie Ihr Bildchen als BMP-Datei unter dem Namen SYMBOLx.BMP, wobei x für eine Zahl zwischen 1 und 16 steht. Kopieren Sie die Datei anschließend ins Verzeichnis \BLACK & WHITE\PRO-FILE\ (Ihr Spielernamen). Nach dem Spielstart können Sie Ihr Logo im Optionsmenü unter dem Karteireiter »Spieler« auswählen und Ihre Kreatur damit tätowieren. **CS**



Tipp 25: Sie können Ihre eigenen Logos ins Spiel einbauen.