

Zweiter Teil der Lösung

Black & White

Die beiden letzten Welten des Götterspiels sind knackig schwer – wir liefern Ihnen in unserer Lösung wertvolle Tipps, um den Erzfeind Nemesis Mores zu lehren.

Gott sein ist so lange schön, bis man auf einen noch mächtigeren – und übel meinenden – anderen Gott stößt. Das werden Sie in Lionheads Strategiespiel Black & White schneller feststellen, als Ihnen lieb ist. Wie Sie den zähen Allmächtigen Nemesis im finalen Kampf bezwingen, erfahren Sie im zweiten Teil unserer Komplettlösung. Teil eins finden Sie in der GameStar-Ausgabe 4/01.

Allgemeine Tipps

Das SPEICHER-SYSTEM

Kreatur speichern

TIPP 1: Was das Handbuch verschweigt, aber fürs Spiel sehr bedeutend ist: Die Kreatur wird unabhängig von den Spielständen gespeichert und zwar nur in ihrem aktuellen Entwicklungsstand. Wenn Sie das Spiel bis zur fünften Welt gespielt haben und dann einen Spielstand aus Land eins laden, wird Ihre erfahrene Kreatur dorthin übernommen; sie ist also nicht wieder klein. Das ist in doppelter Hinsicht wichtig: Erstens hat es keinen Sinn, vor Kämpfen zu speichern; wenn Ihr Tier verliert, wird es auch nach dem Laden verloren haben und angeschlagen sein. Und zweitens sollten Sie immer bedenken, dass Sie keine Entwicklung Ihrer Kreatur rückgängig machen können!

Von Hand SICHERN

TIPP 2: Wenn Sie den Zustand Ihrer Kreatur dennoch erhalten wollen und etwas Aufwand nicht scheuen, können Sie den Spielstand auch von Hand sichern. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis, und erstellen Sie Sicherheitskopien von den zwei Ordnern \PROFILES und \SCRIPTS\CREATUREMIND. Starten Sie danach den Registry-Editor, indem Sie im Startmenü auf »Ausführen...« klicken und »regedit« eingeben. Drücken Sie **[CTRL]+[F]**, und suchen Sie nach »LHMultiplayer«. Der gefundene Ordner müsste bereits markiert sein. Wählen Sie anschließend im Menü »Registrierung« den Befehl »Registrierungsdatei exportieren«, und speichern Sie die Datei dann als »bwbackup.reg«. Um Ihren auf diese Art gesicherten Charakter wieder herzustellen, kopieren Sie die Verzeichnisse zurück und doppelklicken auf »bwbackup.reg«.

Artefakte

Artefakt ERSCHAFFEN

TIPP 3: Artefakte sind eine der effektivsten Möglichkeiten, neutrale oder gegnerische Dörfer schnell zu konvertieren. Um ein Artefakt aufzuladen, legen Sie einen Stein neben das Dorfzentrum. Nach einiger Zeit werden die Einwohner um ihn sitzen und tanzen. Das Artefakt in spe leuchtet erst mit einer roten Aura, dann erscheint Ihr Symbol über dem Brocken – fertig. Das Aufladen dauert ziemlich lange, haben Sie also Geduld.

Artefakt EINSETZEN

TIPP 4: Haben Sie ein fertiges Artefakt in ein beliebiges Dorf – eigenes oder fremdes – gestellt, erhalten Sie über-

Artefakt-FAKTEN

WÄLDER

REGEN zaubern

Kreatur ANLEINEN

FEUERBÄLLE fangen



Zu Tipp 3: Wenn Ihre Dorfbewohner lange genug um einen Stein in der Siedlung tanzen, wird er zum nützlichen Artefakt.

durchschnittlich viel Glaubensenergie. Wenn Sie den Brocken ein paar Mal im Dorf herumkegeln, lässt sich das Ergebnis noch deutlich verbessern. Sobald der Effekt nachlässt, bringen Sie den Stein zurück ins Ausgangsdorf.

TIPP 5: Die Stärke des Artefakts hängt nicht von der Größe des Steins ab, sondern von der Glaubenskraft Ihrer Dorfbewohner. Ein Artefakt verliert seine Energie nie. Passen Sie nur auf, dass Sie den Felsen nicht aus Versehen zerteilen! Sie können den gleichen Stein mit wenigen Minuten Abstand immer wieder in das gleiche Dorf stellen und erhalten jedes Mal Glaubenspunkte. Artefakte dürfen und sollten Sie als Startvorteil durch den Vortex mit in die nächste Welt nehmen.

Nützliche Spielertipps

TIPP 6: Holz ist in Black & White knapp, deshalb sind Wälder sehr wichtig. Die grünen Waldflächen, die nicht aus einzelnen Bäumen bestehen, sind keine »Wälder« in unserem Sinn und wachsen nie nach. Neue Bäume sprießen nur dann rund um bestehende Bäume, wenn es regnet. Je mehr ausgewachsene Bäume in einem Wald stehen, desto mehr Jungpflanzen werden wachsen. Beregnen Sie Wälder mit Wasser-Wundern, um an frisches Holz zu gelangen; ernten Sie für den Maximalertrag nur die großen, ausgewachsenen Bäume ab.

TIPP 7: Ihre Kreatur lässt sich nicht nur ans Lagerhaus anleinen – Sie können die Leine auch an die einzelnen Bedürfnisposten binden! Ihr Tier wird dann versuchen, den Missstand zu beenden. An die Holzflagge geknüpft, zaubert Ihr Schützling Holzwunder und schleppt Bäume herbei, an der Nachkommen-Fahne macht er Bewohner selbstständig zu Züchtern und so weiter.

TIPP 8: Sie können Feuerbälle aus der Luft greifen. Das funktioniert sowohl bei eigenen als auch bei gegnerischen Flammenkegeln. Der Ball wird in Ihrer Hand wie-

AUTO-BAU

der zum Zauberspruch. Auf diese Weise können Sie ein und denselben Feuerball unbegrenzt oft verwenden. Oder Sie legen ihn auf einen Wunderspender, um ihn aufzubewahren, bis Sie ihn wieder mal brauchen.

TIPP 9: Ihre Dorfbewohner errichten selbstständig neue Hütten, wenn Sie einen Menschen neben dem Bauhof absetzen und so zum Handwerker machen. Im Lagerhaus muss sich genügend Holz befinden – einige Förster helfen bei akutem Materialmangel weiter.



Tipp 9: Wenn Sie vorm Bauhof einen Handwerker einsetzen, baut er von alleine neue Gebäude für Ihre Siedlung.

DREI Gerüste

TIPP 10: Der Bauhof produziert immer nur drei Gerüste auf einmal, auch wenn genügend Holz für weitere Gestelle vorhanden sein sollte. Sie müssen von Hand einige Gerüste zusammenstecken oder zur Seite legen, damit wieder Nachschub produziert wird.

EINFLUSS-Formel

TIPP 11: Ihr Einflusskreis errechnet sich aus der Zahl der Einwohner pro Siedlung, die in Hütten leben, und deren Glauben. Um Ihr Einzugsgebiet zu erweitern, müssen Sie also zuerst für genügend Wohnraum sorgen, bevor Sie beeindruckende Wunder bewirken.

LEERE Dörfer

TIPP 12: Es kann passieren, dass ein eigenes oder gegnerisches Dorf durch Hunger oder Angriffe entvölkert wird. Solche Geisterstädte können wieder aufgepäppelt werden. Ein leeres Gegnerdorf übernehmen Sie, indem Sie einen Missionar neben dem Dorfzentrum absetzen. Dann nehmen Sie Bewohner aus anderen Dörfern auf und stellen sie neben ein leeres Haus, sodass das »Einziehen«-Icon erscheint – der Mensch gehört ab jetzt zum neuen Dorf und wird dort bleiben. Mit einer Hand voll Einwohner züchten Sie eine frische Sippe heran.

BAUERN-REGEL

TIPP 13: Wie viele Farmen braucht eine Siedlung? Als Faustregel gilt: Ein Feld reicht für rund 20 Einwohner. Wenn Fischgründe oder Herden in der Nähe sind, benötigen Sie sogar noch weniger Farmland. Je näher Felder am Lagerhaus liegen, desto besser. Ihre Einwohner bewirtschaften die Scholle automatisch, auch ohne dass Sie von Hand Bauern einteilen müssen.

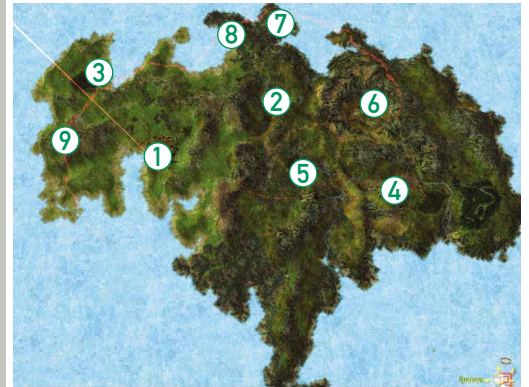
Komplettlösung, Teil 2

Welt 4 – Die Rückkehr

Insel-CHECK

TIPP 14: Diese Welt kennen Sie schon: Es ist das Land aus der ersten Mission, allerdings durch Nemesis' vehemente Elementar-Attacken stark verändert. Ihre Siedlung liegt im Westen und ist eines von drei Dörfern auf der Karte. Dazu kommt eine mysteriöse Sammlung von Häusern

mit Skelett-Bewohnern. Setzen Sie Tasten-Abkürzungen zu diesen vier Orten. Westlich Ihrer Siedlung lauert der Oger Sleg, rund um die Skelett-Siedlung geistert ein weiterer namens Morg. In der Bucht neben Ihrer Start-Siedlung gibt es reiche Fischvorkommen. Wälder sind auf der Insel und um die Start-Siedlung knapp, haushalten Sie also mit dem Holz. Hinter Ihrem Tempel befindet sich ein Wunderspender mit dem Geistesschild-Spruch, der Sie kurzzeitig vor den Feuerbällen schützt.



Welt 4: (1) Tempel, (2) Japanerdorf, (3) Sleg, (4) Aztekendorf, (5) Einsiedlerin, (6) Skelett-Dorf, (7) Fischer, (8) Steinpfähle, (9) Labyrinth.

VORBEREITUNG

TIPP 15: Nach Ihrer Ankunft in der neuen Welt ist schnelles, aber sorgfältiges Handeln angesagt. Ihre Siedlung liegt unter dem Beschuss von Blitzschlägen und Feuerbällen; je länger dieser Zustand andauert, desto gefährlicher wird er. Versorgen Sie alle Baustellen mit genügend Holz. Klicken Sie dann sofort auf die goldene Schriftrolle östlich des Tempels (1). Nach der Zwischensequenz schicken Sie Ihre Kreatur in das Japanerdorf und binden sie mit der guten Leine an das Dorfzentrum.

Goldene Schriftrollen

HÜTERSTEINE

TIPP 16: Nach dem Klick auf die Schriftrolle neben dem Tempel (1) ist die Aufgabenstellung klar: Sie müssen drei Hütersteine finden und zerstören. Jeder der Steine ist für eine der Schikanen auf der Insel verantwortlich. Sie können Ihre Siedlung erst dann sinnvoll und vor allem gefahrlos ausbauen, wenn die magischen Angriffe gestoppt sind. Abgesehen von Holzlieferungen für die von Anfang an bestehenden Baustellen sollten Sie deshalb vorerst keine weiteren Gebäude errichten.

JAPANER konvertieren

TIPP 17: Der erste Hüterstein liegt unter einem Schutzschild nahe des Japanerdorfs (2) und verursacht die Feuerbälle. Die sind zu Beginn ungefährlich, stecken aber über kurz oder lang Ihre Häuser in Brand. Deshalb müssen sie so schnell wie möglich deaktiviert werden. Ihre Kreatur sollte bereits im Japanerdorf angeleint sein (siehe Tipp 15), um die Bewohner zu beeindrucken. Sie können nichts weiter unternehmen, als Ihre Kreatur zu Wundern zu ermutigen und abzuwarten. In der Zwischenzeit wird es nötig werden, Ihre Start-Siedlung zu verteidigen. Nutzen Sie den Geistesschild zur Abwehr der Feuerbälle. Wenn die Koblode aus Richtung Westen angreifen, schlagen Sie rechtzeitig mit Angriffszaubern zu oder werfen schwere Steine auf die Gegner.

GLOCKEN-RÄTSEL

TIPP 18: Sobald das Japaner-Dorf Ihnen gehört, können Sie das Rätsel der Glockentürme lösen. Aktivieren Sie die Schriftrolle. Danach spielen Sie viermal die vorgegebene

KAMPF
mit Sleg

Tonfolge nach, indem Sie auf die richtigen Glocken klicken. Die korrekte Abfolge ist 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4, 1. Das sollte die Feuerbälle stoppen. Wenn Ihre Startsisiedlung trotz allem brennt, kümmern Sie sich jetzt um die Löscharbeiten. Ihre Kreatur schicken Sie inzwischen zu Sleg, dem Oger (3) – achten Sie aber darauf, dass Ihr Schützling ausgeruht und völlig gesund ist.

TIPP 19: Bei (3) kommt es zum Zweikampf zwischen Ihnen und Sleg. Der Oger ist kein großes Problem, wenn Sie daran denken, dass sich Ihr Tier während des Kampfes selbst heilen kann, indem Sie die Herz-Geste zeichnen. Sobald Sleg besiegt ist, verschwinden mithilfe des zweiten Hütersteins die lästigen Blitze.



Tipp 19: Nach dem Kampf gegen den Oger Sleg erhalten Sie einen Hüterstein, der die Blitzschläge stoppt.

Zu den
AZTEKEN

TIPP 20: Jetzt können Sie es ruhiger angehen – der letzte Stein klärt lediglich den Himmel auf. Pöppeln Sie zunächst Ihre beiden Dörfer auf, indem Sie alle wichtigen Gebäude errichten. In der Zwischenzeit können Sie Ihre Kreatur schon mal ins Aztekendorf (4) schicken und dort anleinen, damit sie Überzeugungsarbeit leistet. Klicken Sie dann auf die goldene Schriftrolle bei (5). Die Frau erklärt Ihnen, dass Sie die entführte Keiko zu ihrem verbitterten Mann zurückbringen sollen. Dazu muss Ihr Tier die Aztekensiedlung konvertieren. Vorsicht: Weil es in der Gegend keine Nahrungsmittel gibt, fressen auch gute Kreaturen gerne mal ausgerechnet die Gesuchten auf.

KEIKO
muss zurück

Letzter STEIN

TIPP 21: Sobald die Azteken auf Ihrer Seite stehen, lassen Sie Keiko durch Ihre Kreatur aufnehmen. Mit der Taste **[N]** blenden Sie die Namen der Bewohner ein; Keiko ist als Schauspielerin ausgewiesen. Schicken Sie Ihren Schützling mit der Lady in der Pfote dann zum Bergtempel des alten Mannes, um die Befreite dort abzusetzen. Zum Dank vernichtet der glückliche Mann den letzten Stein.

Das
SKELETT-DORF

TIPP 22: Eine goldene Schriftrolle im Japaner-Dorf erklärt Ihnen die letzte Aufgabe in diesem Land: Das verfluchte Skelett-Dorf (6) soll befreit werden. Dazu müssen Sie die beiden steinernen Totems am nördlichen Kraterrand anheben. Das funktioniert nur, wenn beide Totems innerhalb Ihres Einflussbereichs liegen!

Neues DORF-
ZENTRUM

TIPP 23: Ihren Einfluss erweitern Sie am leichtesten, indem Sie möglichst weit im Krater ein neues Dorfzentrum errichten. Stecken Sie dazu im Bauhof fünf Gerüste zusammen. Zur Baustelle tragen Sie dann Leute aus Ihren bestehenden Siedlungen, die Sie zu Baumeistern machen. Um den Einflussbereich bis über die beiden Totems auszudehnen, benötigen Sie unter Umständen außerdem noch einige Häuser für Gläubige.



Tipp 24: Sie und die Kreatur müssen gleichzeitig an den beiden Totems ziehen, um das Aztekendorf zu erlösen.

TOTEMS
bedienen

TIPP 24: Sobald beide Totems in Ihrem Einzugsgebiet liegen, schicken Sie Ihre Kreatur zu einem der beiden Pfähle. Stellen Sie vorher in der Kreaturenhöhle des Tempels sicher, dass Ihr Tier bereits den Umgang mit dem Totem gelernt hat. Andernfalls bringen Sie es ihm zunächst im Dorf bei, indem Sie es beobachten lassen, wie Sie den Pfahl am Dorfzentrum bedienen. Durch einen Klick auf eines der beiden Azteken-Totems wird Ihre Kreatur den Pfahl anheben. Tun Sie gleichzeitig dasselbe mit dem zweiten Totem. Wenn alles glatt geht, zeigt eine Zwischensequenz die Erlösung der Skelette.

SEELE
auf sammeln

TIPP 25: Die zweite Seele befindet sich beim Skelett des verstorbenen Lehrers. Schicken Sie Ihre Kreatur dorthin, um die Seele zu übernehmen. Nach einiger Zeit wird Nemesis einen Strudel zu seiner Welt öffnen. Werfen Sie unbedingt viele Untertanen und jede Menge Holz hindurch, um gut vorbereitet in die letzte Welt zu starten.

HOLZ-
WUNDER
erschaffen

TIPP 26: Bevor Sie das Land verlassen, sollten Sie ein gutes Dutzend Holzwunder in den Vortex werfen. Sie haben gar keine Einmal-Wunder? Kein Problem: Entfernen Sie am Wunderspender hinter dem Tempel den Geisteschild. Laden Sie am Tempel Ihre Gebetsenergie auf, und aktivieren Sie das Holzwunder. Damit klicken Sie auf den leeren Wunderspender – voilà, eine neue Blase ist entstanden. Die werfen Sie zusammen mit allen weiteren so erstellten Einmal-Wundern in den Vortex.

Silberne Schriftrollen

SCHILDKRÖTE

TIPP 27: Am Ufer im Norden des Landes (7) wartet ein Fischer auf Ihre Hilfe. Sie sollen alle Fische in das Netz treiben, indem Sie sie durch Mausclicks aufscheuchen. Die Viecher schwimmen langsam zurück in ihre Ausgangsposition. Treiben Sie zuerst den unteren Schwarm bis ganz nach oben ins Netz, dann den rechten Schwarm nach links. Als Belohnung erhalten Sie die Schildkröte; Sie können Ihre Kreatur gegen dieses Tier eintauschen.

Die ESKORTE

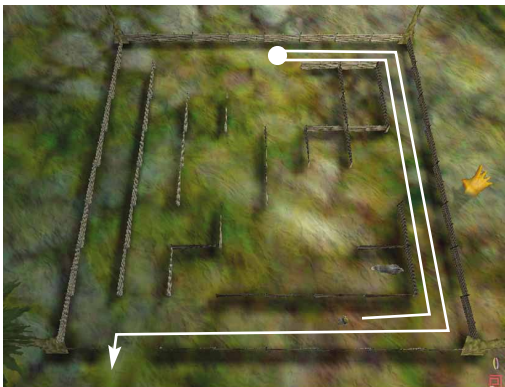
TIPP 28: Wenn Sie das Aztekendorf bekehrt haben, erscheint in Osten eine silberne Schriftrolle. Nach dem Anklicken bittet Sie eine Frau, sie sicher zu ihrem Bruder zu geleiten. Dazu müssen Sie drei Gefahren abwenden: Das Wolfsrudel rösten Sie mit einem Blitzzauber oder schleudern die Biester einzeln davon. Den Waldbrand löscht ein Regenwunder; alternativ reißen Sie die Bäume aus. Der verärgerte Oger wird besänftigt, indem Sie das blökende Schaf am Berghang ausfindig machen und entfernen. Als Belohnung für die Begleitung gibt's die Wolfs-Kreatur als Alternative zu Ihrem bisherigen Schützling.

Das TOTEM-Rätsel

TIPP 29: Im Norden der Insel, in der Nähe des Fischers, befinden sich sechs Steinpfähle (8). Sie können die Totems in fünf Stufen aus der Erde ziehen. Um alle vollständig herauszuheben, gehen Sie so vor: Stein fünf (von links) ganz nach oben; Stein sechs eine Stufe nach unten; Stein eins drei Stufen nach oben; Stein drei eine Stufe nach oben; Stein vier ganz nach oben; Stein zwei ganz nach oben. Zur Belohnung erhalten Sie einen Wunderspender mit Geistesschild.

Das LABYRINTH

TIPP 30: Am Berg westlich Ihrer Start-Siedlung können Sie das Wolfs-Labyrinth (9) lösen. Lotsen Sie den Jungen in Sicherheit. Die richtigen Lösungswege für die beiden Labyrinth sind in den nebenstehenden Karten eingezeichnet. Ergebnis der Mühe ist der Stärke-Spruch, den Sie ab jetzt beschwören können.



TIPP 30: So kommen Sie durch die beiden Wolfs-Labyrinth. Der weiße Punkt bedeutet, dass Sie auf den Jungen selbst klicken müssen, um einen Zug auszusetzen.

Welt 5 – Der Showdown**Insel-CHECK**

TIPP 31: Nemesis hat Sie in die unwirtlichste Ecke des Landes verbannt – Holz ist hier Mangelware. Die reichen Wälder rund um das Japanerdorf (4) hinter dem Berg im Osten liegen gerade außerhalb Ihrer Reichweite. Massenhaft Fische gibt's an der Nord- und Südküste Ihres Inselteils. Unter dem Felsen auf dem nahen Berg finden Sie einen Wunderspender (3) mit dem doppelt verstärkten Feuerball. Wenn Sie in der ersten Welt den Seefahrern geholfen haben, gehört Ihnen bereits eine voll ausgebaut Siedlung (2) nördlich Ihres Startplatzes. Die ist allerdings ziemlich nutzlos, deshalb sollten Sie sich nicht weiter darum kümmern. Nemesis besitzt vier Siedlungen, die Sie ihm abnehmen müssen. Sein Tempel steht neben dem Vulkan ganz im Osten des Landes.



Welt 5: (1) Start-Siedlung, (2) Wikingersiedlung, (3) Feuerball-Spender, (4) Japanerdorf, (5) Tibeter Nord, (6) Tibeter Süd, (7) Griechendorf, (8) Aztekendorf, (9) Vulkan.

VORBEREITUNG

TIPP 32: Wie gewohnt errichten Ihre Untertanen zunächst eine Siedlung (1). Organisieren Sie als Erstes Ihre knappen Holzvorräte. Legen Sie in der Nähe Ihres Dorfes zwei bis drei Wälder aus je zehn Bäumen an, in denen Sie Nachschub wachsen lassen. Den Rest des Bäume liefern Sie als Bauholz an die Baustellen. Ihre Bevölkerung legt nach der Fertigstellung des Tempels automatisch einige Wohnhäuser an. Für Kinderkrippe und Friedhof müssen Sie selbst sorgen. Machen Sie einige Frauen zu Zuchtjüngerinnen, und legen Sie einen Stein ins Dorf, um schon mal ein Artefakt aufladen zu lassen.

Der FLUCH

TIPP 33: Nemesis hat Ihre Kreatur verflucht. Der Fluch besteht aus drei Teilen; jede Schwächung ist mit einem Wunder in einer von Nemesis' Siedlungen verknüpft. Der Tibeter-Tempel im Norden (5) macht Ihr Tier nach und nach schwächer. Der Tempel im Süden (6) lässt es schrumpfen. Die Griechen-Akropolis (7) verändert seine Gesinnung – gute Kreaturen werden böse und umgekehrt. Dieser letzte Fluch ist der ungefährlichste; die Veränderung ist nur äußerlich, am Verhalten Ihres Schützlings ändert sich nichts. Die anderen beiden schleichen den Schwächungen sind ernster und setzen Sie unter dezenten Zeitdruck – spielen Sie sorgfältig, aber zielstrebig. Die einzelnen Fluch-Teile werden aufgehoben, wenn Sie die zugehörige Siedlung einnehmen.

Nemesis' KREATUR

TIPP 34: Nemesis' Löwe Samson wird Sie des Öfteren in Ihrem Gebiet heimsuchen und Ihre Dörfer angreifen – das kann ziemlich lästig sein. Wenn Sie ihn kommen sehen, brennen Sie ihm am besten schon von weitem verstärkte Feuerbälle auf den Pelz, die der Wunderspender



Tipp 34: Nemesis' mächtiger Löwe Samson schaut immer mal wieder bei Ihnen vorbei und greift Ihre Siedlungen an.

JAPANER überzeugen

Das GESCHÜTZTE Dorf

Die NORD-SIEDLUNG

Auf zu den GRIECHEN

NEMESIS' letztes Dorf

ENDKAMPF

(3) liefert. Wenn das nicht reicht, muss Ihre Kreatur den Kerl rechtzeitig abfangen. Die Duelle sind zeitraubend, aber dank Heilzaubern relativ einfach zu gewinnen. Um schnell zu sehen, wo sich Samson gerade aufhält, schauen Sie auf die Karte im Hauptraum Ihres Tempels (F4), dort sind die Kreaturen eingezeichnet.

TIPP 35: Schicken Sie Ihre Kreatur gleich zu Spielbeginn ins nahe Japanerdorf (4), und leinen Sie sie dort an. Unterdessen bauen Sie Ihre Siedlung auf. Sobald Sie die Japaner bekehrt haben, pöppeln Sie das Dorf auf, bis Ihr Einflussbereich in das Tibeter-Dorf auf dem Hügel (5) hineinreicht. Dank des reichen Holzvorrats in der Umgebung sollte das nicht zu lange dauern; sprechen Sie viele Wunder, um die Glaubenspunkte zu erhöhen.

TIPP 36: Gleich nach der Übernahme der Japanersiedlung lassen Sie Ihr Tier zu den Tibetern im Süden (6) laufen. Nemesis wird das Dorf mit einem Schild umgeben, das von drei Steinen aufrechterhalten wird. Um jeden der Monolithen tanzt ein Gläubiger. Den lassen Sie Ihren Schützling durch Anklicken mit der guten Leine aufheben. Wenn Sie das bei allen drei Tanzenden machen, fällt der Schild in sich zusammen. Dann leinen Sie das Tier wie gewohnt mit dem guten Band am Dorfczentrum an, um ordentlich Eindruck zu schinden.

TIPP 37: Während Ihr Tierchen arbeitet, kümmern Sie sich von Hand um die Tibeter im Norden (5). Mit sehr viel Glück haben Ihre Untertanen im ersten Dorf bereits ein Artefakt erstellt. Das schleudern Sie durch das Tibeter-Dorf, um besonders viel Glauben zu erhalten. Ohne dieses Hilfsmittel müssen Sie wohl oder übel zur ermüdenden Wunder-Methode greifen und eifrig zaubern, Bäume ins Lager schleppen und ein paar Dinge durch die Gegend werfen. Arbeiten Sie so an zwei Fronten, bis beide Tibeter-Siedlungen Ihrem Reich einverleibt sind.

TIPP 38: Letzte Station zur Wiederherstellung Ihres Schützlings ist das Dorf der Griechen (7). Nemesis zeigt inzwischen schon heftige Gegenwehr; Ihre Kreatur allein hat deshalb einen schweren Stand. Um Ihren Einflussbereich bis über die Griechen auszudehnen, können Sie entweder mächtig Eindruck unter den Tibetern schinden oder eine neue Siedlung auf halbem Weg errichten und ausbauen. Sobald sich die Griechen in Ihrem Einzugsgebiet befinden, brennen Sie das übliche Wunder-Feuerwerk ab. Wenn Sie die Drachen-Mission (Tipp 45) schon gelöst haben, ist das kostenlose Vogelschwarm-Wunder hier immens nützlich. Sobald die Griechen konvertiert und damit alle Tempel zerstört sind, wird Ihre Kreatur in einer Zwischensequenz vom Fluch befreit.

TIPP 39: Nemesis ist mächtig sauer und greift Ihre Siedlungen mit sehr starken Explosionssprüchen an. Viel Mühe für gepflegtes Spielen haben Sie jetzt nicht mehr – drängen Sie aggressiv auf das letzte Dorf (8) zu. Ihre eigenen Siedlungen schützen Sie durch Geistesschilder. Inzwischen sollten Sie in Ihren Dörfern Artefakte aufgeladen haben, mit denen Sie die Azteken beeindrucken können. Wenn Ihr Einflusskreis nicht weit genug reicht, werfen Sie die Steine zur Not einfach über die Landschaft. Mit geballtem Wunder-Einsatz und Ihrer Kreatur als Hilfe sollten Sie es schließlich schaffen können, Nemesis seine letzten Gläubigen abzujaagen.

TIPP 40: Zum Schluss steht noch ein letztes Kreaturen-Duell an. Nemesis verwandelt sein Tier in das Spiegelbild Ihres Schützlings. Nutzen Sie Heilzauber und Spezial-

schläge, um Samson endgültig umzulegen. Nemesis wird seinen Schützling selbst einige Male heilen. Zur finalen Attacke führen Sie Ihr Tier zum Vulkan (9) – und genießen die Endsequenz. Glückwunsch: Sie haben wirklich mächtig geackert, um ein Gott zu werden!

Silberne Schriftrollen

Der EISBÄR

Das LABYRINTH

Der BRAUNBÄR

TIPP 41: Wenn Sie in der ersten Welt den Seefahrern geholfen haben, liegt jetzt an der Nordküste nahe dem Wikingerdorf (2) das Schiffswrack. Von der Seeseite aus sehen Sie im Rumpf eine silberne Schriftrolle. Wenn Sie die anklicken, erhalten Sie den Eisbären.

TIPP 42: Schon wieder ein Wolfslabyrinth! Diesmal läuft Isegrim so lange in eine Richtung, bis er auf ein Hindernis stößt. Klicken Sie auf die Glockentürme, um den Wolf zum Schaf zu führen. Das Lagerfeuer mit dem Mann ist im Süden; die richtige Reihenfolge aus dieser Perspektive ist S, O, N, W, N, W, S, O. Zur Belohnung gibt's den Löwen.

TIPP 43: Sobald Sie das Japaner-Dorf (4) befreit haben, können Sie eine silberne Schriftrolle anklicken. Die Ursache des Gestanks sind Kothaufen im nahen Wald. Sie finden die Brocken, indem Sie dem Geräusch der summen Fliegen folgen. Ein Klick auf die Köttel entfernt sie von der Landschaft. Wenn Sie alle Häufchen beseitigt haben, dürfen Sie als Lohn Ihre Kreatur gegen den knuddeligen Braunbären eintauschen.



Tipp 43: Nach der Konvertierung des Japanerdorfs können Sie einen Braunbären erhalten.

Der PRIESTER

Die DRACHEN-TÖTER

TIPP 44: Immer nachts erscheint im Wald westlich des Japanerdorfs eine Schriftrolle über einem einsamen Mann am Lagerfeuer. Nach dem Anklicken erklärt Ihnen ein Priester nacheinander die drei Flüche, die auf Ihrer Kreatur lasten, und die dazugehörigen Tempel. Den Vorgang müssen Sie drei Nächte lang wiederholen. Außer Informationen ist hier nichts weiter zu holen.

TIPP 45: Nahe des südlichen Tibeter-Dorfs (6) warten einige Drachenjäger auf die Gelegenheit, in die Höhle des Biests vorzustößen. Die Jungs wollen geheilt werden; dafür müssen Sie das Tibeter-Dorf bereits konvertiert haben, damit die Jäger innerhalb Ihres Einflusskreises sind. Nach dem Heilspruch entflammen Sie das Feuer am Höhleneingang mit einem Feuerball. Folgen Sie dann den Geräuschen der Ritter, bis sie am Ende aus einem zweiten Schacht auftauchen. Zum Dank spendieren sie einen Wunderspender mit dem Vogelschwarm-Spruch. **CS**