

Einstieg ins Götterspiel

Black & White

Auch Allmächtige müssen ihr Handwerk von der Pike auf lernen.
Die Götter von GameStar laden Sie ein zum Schöpfer-Training.

Ein gütiger (oder höllischer) Herrscher zu sein ist harte Arbeit. Lionheads Strategiespiel Black & White jedenfalls überrumpelt Nachwuchs-Götter mit jeder Menge Handlungsmöglichkeiten. Wir helfen Ihnen, sich im Spiel zurechtzufinden. In dieser Ausgabe geben wir Einsteiger-Tipps und beginnen mit den ersten drei Inseln; im nächsten Heft erwarten Sie dann umfangreiche Strategie-Hilfen und die Fortsetzung der Komplettlösung.

Einsteiger-Tipps

ERKUNDEN

Orientierung

TIPP 1: Ihre erste Handlung auf jeder neuen Karte: Machen Sie sich mit der Welt vertraut. Keine Sorge, Ihre Untertanen kommen erst einmal ein paar Minuten ohne Sie aus. Sie starten in dieser Zeit zum Erkundungszug.

ÜBERSICHT

TIPP 2: Wenn Sie schon einen Tempel besitzen, dann betreten Sie ihn, um sich die Übersichtskarte anzusehen. Ist er noch im Bau, dann zoomen Sie so weit hinaus, bis Sie das Land aus der Vogelperspektive sehen. Betrachten Sie das Einflussgebiet Ihrer Gegner und Verbündeten. Achten Sie auf Gebirgszüge: Da kommt Ihre Kreatur nicht drüber. Prägen Sie sich die Landbrücken und Verbindungswege ein. Wichtig ist vor allem, in welcher Richtung von Ihrem Dorf aus gesehen der Gegner ist.



Tipp 2: Nutzen Sie die Vogelperspektive, um einen Überblick zu bekommen.

ABKÜRZEN

TIPP 3: Sie können mit **[CTRL]** plus Zifferntaste bis zu sieben Markierungen auf der Landkarte verteilen – das sollten Sie jetzt tun. Ihr Dorfplatz wird die Nummer 1. Setzen Sie dann Tastaturkürzel zu allen Dörfern in der Umgebung. Übrig gebliebene Wegpunkte legen Sie zu Wun-

TASTEN lernen

der-Generatoren und wichtigen Ressourcen, etwa Wäldern oder Fischgründen. Ihren Tempel und die Kreatur müssen Sie nicht markieren, sondern können sie mit den folgenden Schnell Tasten anwählen.

TIPP 4: Lernen Sie die Tastaturabkürzungen – sie sind für einen reibungslosen Spielablauf unerlässlich. Am wichtigsten sind die folgenden Funktionen: **[L]** Leine anlegen/ablegen, **[B]** Leinen durchschalten, **[C]** zur Kreatur springen, **[Z]** zweimal drücken, um zum Tempel zu zoomen, **[S]** Bewohner-Info einblenden.

Grundlagen

BEDÜRFNISSE

TIPP 5: Die Bedürfnis-Flaggen am Lagerhaus jeder Siedlung zeigen, an was es den Bewohnern derzeit mangelt. Wünsche werden erst akut, wenn der Prozentwert die 100 übersteigt; dann ist dringender Handlungsbedarf. Werte bis 50% können Sie – vor allem bei Nahrung und Holz – getrost ignorieren. Das wichtigste Bedürfnis ist das nach Essen, direkt danach kommt die Fortpflanzung. Wenn eine dieser beiden Flaggen sehr hoch hängt, hat die Bekämpfung des Notstands erste Priorität.

EINFLUSS

TIPP 6: Der farbige Kreis um Ihre Siedlungen zeigt Ihr Einflussgebiet an. Nur innerhalb dieses Areals können Sie mit Ihrer göttlichen Hand arbeiten. Den Einfluss dehnen Sie nicht nur durch Dorf-Konvertierungen aus, sondern vor allem durch gläubigere Bürger. Wenn Sie die Hand über das Totem des Dorfzentrums halten, werden die Glaubenspunkte der Siedlung angezeigt. Der Maximalwert ist 9.500. Wenn die Zahl niedrig (unter 2.000) ist, sollten Sie sich mehr um das Wohl Ihrer eigenen Leute kümmern. Beeindrucken Sie die Bevölkerung regelmä-



Zu Tipp 7: Belohnen ist auch bei dem Tiger viel wichtiger als Bestrafen: Ihre Kreatur macht Dinge automatisch viel öfter richtig als falsch.

KREATUR
trainieren

big mit Ihrer Anwesenheit, Wundern und der Kreatur, damit das Konto steigt. So erweitert sich auch Ihr Gebiet.

TIPP 7: Ihr Tierchen benötigt vor allem am Anfang viel Aufmerksamkeit. Sie sollten ihm schon im ersten Level alle grundlegenden Verhaltensweisen beibringen. Für gute Götter sind das: nett zu Menschen sein; an ein Nahrungsmittel (Tiere, Korn, Fische) gewöhnen; positive Wunder beherrschen (Regen, Nahrung, Heilung) und zum Wohl der Siedlung einsetzen; Bewohner beeindrucken (Tanzen); Nahrung und Bäume ins Lagerhaus werfen; rechtzeitig und selbstständig essen, trinken und schlafen. Wenn Ihre Kreatur das beherrscht, können Sie sie bedenkenlos alleine lassen. Wie Sie Ihrem Schützling auch komplexere Verhaltensweisen antrainieren, zeigen wir im nächsten Heft.

Komplettlösung

Unsere Komplettlösung bezieht sich auf das Spiel als guter Gott. Als böser Allmächtiger lösen Sie einige Aufgaben anders und erhalten unterschiedliche Belohnungen. Mit unseren Hinweisen sollten Sie aber auch auf der dunklen Seite der Macht durch das Spiel kommen.

Welt 1 – Das Tutorial

VORBEREITUNG

TIPP 8: Folgen Sie den Anweisungen Ihrer beiden Ratgeber, bis Ihr Tempel erbaut ist. Nun können Sie sich frei im Land bewegen. Machen Sie sich mit der gesamten Landkarte vertraut, und klicken Sie erst dann auf die goldene Schriftrolle bei dem großen Holztor (1).



Welt 1: (1) Tor, (2) Torstein, (3) Verlorener Bruder, (4) Geröllfeld, (5) Aztekendorf, (6) Wurfübung, (7) Schiff, (8) Ertrinkende, (9) Ungläubiger, (10) Schäfer, (11) Kindergarten, (12) Steinkreis, (13) Ork.

Insel-CHECK

TIPP 9: Ihre Siedlung liegt im Norden der Insel. In der Bucht im Westen gibt es besonders reiche Fischvorkommen. Das Land enthält ein einziges neutrales Dorf – die tapferen Azteken im Südosten (5). Die südlichen Regionen sind für Sie momentan weitgehend uninteressant.

Goldene Schriftrollen

ERSTER
Torstein

TIPP 10: Sable erscheint und teilt Ihnen mit, dass Sie drei Steine zum Öffnen des Tors benötigen. Alle drei sind von einem Leuchtfeld umgeben und deshalb relativ leicht zu entdecken. Der erste Felsblock befindet sich am Ausgang der Schlucht nördlich des Dorfs (2).

ZWEITER
Torstein

TIPP 11: Klicken Sie die silberne Rolle im Dorf an, um auf die Suche nach dem verlorenen Bruder geschickt zu werden. Der arme Kerl wartet im Wald der Schlucht nordöstlich der Siedlung bei den Pilzen (3); wenn Sie ihn zurückbringen, gibt's Stein Nummer 2.

DRITTER
Torstein

TIPP 12: Ein Klick auf die Rolle am Haus des Steinmetzes bringt Sie auf die Suche nach einem passenden Felsen. Gehen Sie zum Geröllfeld am nördlichen Berg (4), und schleppen Sie den Brocken von dort vor das Haus des Bildhauers. Nach rund einer Minute Wartezeit ist der dritte Torstein fertig. Nun können Sie das Tor öffnen und eine von drei Kreaturen auswählen.

Kreaturen-TRAINING

TIPP 13: Sable erscheint fünfmal beim Tempel, um Ihnen das Kreaturen-Training zu erklären. Die Lektionen sind selbsterklärend, interessant ist nur das Füttern: Sie können Ihr Tierchen so ziemlich alles fressen lassen, sogar Steine. Auf Dauer nahrhaft ist aber vor allem Getreide, Fisch oder Fleisch (für gute Götter: Herdentiere, für böse Götter: Menschen). Beachten Sie die natürlichen Vorlieben Ihres Schützlings: Kuh und Affe sind mit Grünzeug am besten bedient, der Tiger schätzt dagegen eher fleischliche Kost.

Der LEHRER

TIPP 14: Die goldene Schriftrolle am Eingang der Schlucht neben dem Tempel macht Sie mit dem Lehrer bekannt. Nehmen Sie Ihr Tier an die Leine, und führen Sie es zu dem Riesen, um die Ausbildung zu beginnen.

Dorf ÜBERZEUGEN

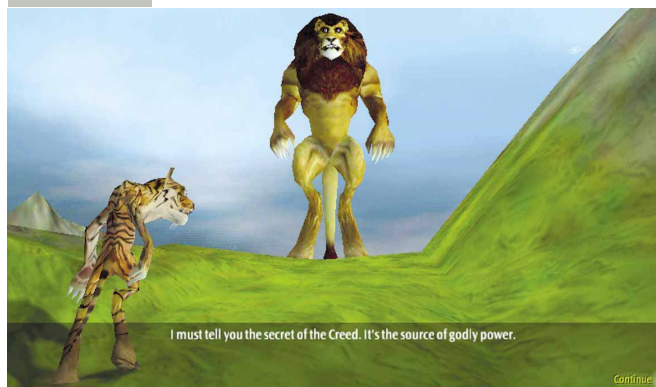
TIPP 15: Der Lehrer wartet am Aztekendorf (5) auf Sie und Ihre Kreatur. Die ungläubigen Indianer sind relativ einfach zu überzeugen; benutzen Sie einfach sämtliche Wunder, die der Lehrer zur Verfügung stellt. Behalten Sie dabei Ihren Schützling an der Leine, damit er die Zauberei lernt. Wenn das Magiespektakel die Jungs nicht genug beeindrucken sollte, dann rupfen Sie ein paar Bäume aus und füllen das Lager mit Holz.

Erster KAMPF

TIPP 16: Jetzt wird's ernst – der Lehrer fordert Sie zum Zweikampf. Führen Sie Ihre Kreatur wieder an der Leine zu ihm. Folgen Sie einfach seinen Anweisungen; Sie werden den Kampf aber auf jeden Fall verlieren.

Treffen am BERG

TIPP 17: Ein letztes Mal leinen Sie Ihren Schützling an und treffen sich mit dem Mentor. Nach der Offenbarung auf dem Berg lassen Sie Ihr Tier schnell ins Tal rennen, um vor Nemesis' Blitzattacke verschont zu bleiben.



Tipp 17: Ihr Mentor verrät Ihnen ein allerletztes Geheimnis.

Eilige FLUCHT

TIPP 18: Nemesis traktiert Ihr Dorf mit Blitzen; Sie können nichts dagegen ausrichten. Beschränken Sie sich auf Löschaktionen mit dem Regenwunder, bis nach ein paar Minuten der Vortex-Strudel erscheint. Werfen Sie alle überlebenden jungen Einwohner, das gesamte Getreide und möglichst viel Holz aus dem Lager hinein. Auch Wunderkugeln

lassen sich in die nächste Welt mitnehmen. Klicken Sie dann auf die Spruchrolle, um die Welt zu verlassen.

Silberne Schriftrollen

WURFÜBUNG

TIPP 19: Wenn Sie die silberne Schriftrolle am Strand hinter dem Tempel (6) anwählen, können Sie Ihre Wurfhand schulen. Die Säule ist leichter zu treffen, wenn Sie die Hand tiefer in den Raum hineinführen. Als Belohnung gibt's einen Gummiball, mit dem Ihre Kreatur das Treten und Werfen lernt. Ein Tipp: Den Ball nicht in die Hand geben, denn dann isst sie ihn meistens auf.

Das SCHIFF

TIPP 20: Besuchen Sie die Matrosen am Oststrand (7). Die Jungs benötigen 1.200 Einheiten Holz (direkt aus dem Lager, Bäume funktionieren nicht), ein paar hundert Rationen Korn und zwei beliebige Tiere. Am besten nehmen Sie zwei Wölfe, die sich auf der Weide direkt hinter dem Boot tummeln. Nach der Abreise steht am Strand ein Wunder-Generator mit dem Regenzauber.

Die ERTRINKENDEN

TIPP 21: In der Bucht bei den Fischgründen (8) drohen fünf Fischer zu ertrinken. Nur Ihre Kreatur kann die Männer retten. Nehmen Sie sie an die gute Leine, und klicken Sie auf einen Ertrinkenden. Wenn Ihr Tier den Mann gehoben hat, klicken Sie auf den Strand, damit er dort abgesetzt wird. Wiederholen Sie das mit den anderen vier Ertrinkenden. Achtung: Es bleiben nur wenige Minuten Zeit, bevor die Nichtschwimmer untergehen. Zur Belohnung gibt's einen Wundergenerator mit Wachstums-Spruch.

Der UNGLÄUBIGE

TIPP 22: In einer Hütte in den nördlichen Bergen (9) lebt ein ungläubiger Spötter, der eine riesige Kreatur sehen will.

Um ihn zu beeindrucken, schicken Sie Ihr Tier zu seiner Hütte und leinen es mit dem neutralen Band an. Dann holen Sie den Wachstumsspruch vom Strand (siehe Tipp 21) und vergrößern damit Ihren Schützling. Eingeschüchtert verrät Ihnen der Mann den Fundort eines Wunders und stellt einen Generator für Regenzauber zur Verfügung.

Der SCHÄFER

TIPP 23: Der Dorfschäfer (10) hat seine Herde aus den Augen gelassen; Sie sollen vier der Tiere zurückholen. Die Blöcker sind in der Umgebung des Dorfs verstreut. Hier einige Fundorte: beim Steinmetz; im Wald, in dem der verlorene Bruder lag (3); im Schweinepferch der nördlichen Farm; direkt hinter dem großen Tor; in der Nähe der Wurfübung. Zum Dank spendiert der Schäfer einen Haufen Korn.

Der KINDERGARTEN

TIPP 24: Ein Fremder entführt Kinder aus der örtlichen Krippe (11). Die Höhle des Flötenspielers befindet im Berg direkt hinter dem Kindergarten; in der Nähe treibt sich der Übeltäter herum. Nehmen Sie Ihre Kreatur an die aggressive Leine und doppelklicken Sie auf den Schuft, damit Ihr Tier den Mann schnappt. Falls er es vorher in seinen Unterschlupf schafft, postieren Sie Ihre Kreatur neben dem Kindergarten. Der Entführer wird wieder auftauchen; warten Sie, bis er auf halbem Weg zum Kindergarten ist, und binden Sie dann die Leine an ihn. Wenn Sie ihn bei der Höhle wieder freilassen, bekommen Sie zur Belohnung einen Generator nebst Heilspruch.

Der STEINKREIS

TIPP 25: Ein Hippie am Strand nahe dem Aztekendorf (12) sucht fünf summende Hinkelsteine für sein Musik-Stonehenge. Es gibt mehrere solcher Felsen, aber einige sind klanglos. Die richtigen Steine finden Sie hier: am



Tipp 25: Den Steinkreis fügen Sie am leichtesten aus der Vogelperspektive zusammen.

Der ORK

Fuß des Berges direkt hinter dem Steinkreis; auf halber Höhe am Hang nördlich der Fischbucht; im Geröllfeld auf dem Nordberg (4); im Wald mit dem verlorenen Bruder (3); hinter dem Friedhof. Wenn Sie die Steine so anordnen, dass sie eine Tonleiter spielen, stellt der Hippije einen Generator für Nahrungswunder auf.

TIPP 26: Nach dem Kampftraining mit dem Mentor erscheint westlich des Kampfplatzes der Ork Slag (13). Böse Götter schicken ihre Kreatur in den Kampf, gute Herrscher geben dem Typen, was er will: Schnappen Sie sich das Nahrungswunder (Tipp 25), und erschaffen Sie eine Ladung neben dem Ork. Danach schläft die Grünhaut ein, Sie erhalten einen neuen Ball und, noch besser, einen Generator für verbesserte Heilspüche.

Welt 2 – Der Verbündete

VORBEREITUNG

TIPP 27: Nach der Ankunft in der neuen Welt und der Begrüßung durch Ihren neuen Verbündeten Khazar machen Sie sich wie gewohnt mit dem Land vertraut. Ihre Bewohner errichten automatisch Baustellen für die wichtigsten Gebäude. Helfen Sie bei der Errichtung der Siedlung, indem Sie Holz zu den Bauplätzen schaffen. Mit dem Einrichten Ihrer neuen Heimstatt werden Sie die ersten Minuten gut beschäftigt sein.



Welt 2: (1) Tempel, (2) Dorfzentrum, (3) Übungsinseln, (4) Neutrales Dorf, (5) Lethys' Dorf, (6) Lethys' Tempel, (7) Bauhof, (8) Strandtempel.

Insel-CHECK

TIPP 28: Diese Insel ist deutlich größer als die vorhergehende und besteht aus drei Armen. Ihr Tempel sitzt an der Spitze des Nordarms, Ihr Verbündeter Khazar besetzt die Südzone, der Gegner Lethys lauert im Eisgebirge im Westen. Khazars Ländereien sind uninteressant, Sie müssen sich über die Inselmitte zu Lethys vorarbeiten. Westlich Ihrer Siedlung (2) liegt ein neutrales Dorf (4), das Sie relativ schnell besetzen sollten. Auch das Dorf auf der Landbrücke (5) ist anfangs neutral; wenn Sie es rasch konvertieren, ersparen Sie sich einigen Ärger mit Lethys. Am Strand im Süden und im Westen gibt es genügend Fische.

Goldene Schriftrollen

Der KULTPLATZ

TIPP 29: Die erste goldene Schriftrolle am Tempel (1) legt einen zusätzlichen Tempelhof für Zauber und Rituale an. Versorgen Sie die Baustelle mit Holz, damit die Mauern schnell stehen. Mit jeder neuen Siedlung, die Sie einnehmen, bauen Ihre Untertanen auch einen Ritualplatz am Tempel an. Beschleunigen Sie den Bau, indem Sie Bäume auf die Baustelle werfen.

PILGER losschicken

TIPP 30: Klicken Sie auf die Rolle beim Dorfzentrum (2), um den Einsatz des Totems zu erlernen. Nehmen Sie bei der Gelegenheit gleich Ihre Kreatur an die Lern-Leine, damit sie durch Zusehen die Funktion des Totems kennen lernt. Vergessen Sie nicht, das Totem entweder wieder auf Null zu stellen oder die Pilger am Tempel auf jeden Fall mit genügend Nahrung zu versorgen.

Magischer ANGRIFF

TIPP 31: Südlich des Tempels bringt Ihnen Khazar Angriff und Verteidigung bei (3). Den Einsatz des Schilds lernen Sie auf der Nordinsel. Beim Feuerball-Werfen auf die Südinsel halten Sie wieder die Lern-Leine in der Hand, sodass Ihr Schützling seinen ersten Angriffszauber mitbekommt.

GESTEN ausführen

TIPP 32: Khazar erklärt Ihnen nach einem Klick auf die Schriftrolle den Einsatz von Gesten zur Wunder-Auswahl. Danach gibt er Ihnen den Auftrag, das westliche Dorf (4) zu konvertieren. Stellen Sie das Totem auf rund 20 Prozent, und wählen Sie das Nahrungs-Mirakel an. Füllen Sie damit das Lagerhaus der neutralen Siedlung so oft, bis Khazar zufrieden ist. Wenn die Bewohner noch nicht beeindruckt genug sind, schicken Sie Ihre Kreatur ins Dorf und wirken ein paar zusätzliche Wunder.

Dorf KONVERTIEREN

TIPP 33: Als Nächstes müssen Sie Lethys das Dorf auf der südlichen Landbrücke (5) abjagen. Dazu brauchen Sie



Tipp 33: Je größer und erfahrener Ihre Kreatur, desto schneller sind Ungläubige überzeugt.

schon etwas mehr Überzeugungskraft. Um die Bewohner so richtig zu beeindrucken, sind die folgenden Methoden am wirkungsvollsten:

- Leinen Sie Ihre Kreatur an das Dorfzentrum an. Wenn Sie die gute Leine benutzen, wird Ihr Tier versuchen, die Bewohner zu beeindrucken; mit der aggressiven Leine wird es die Gebäude zu zerstören beginnen.
- Werfen Sie Nahrung und Bäume ins Lagerhaus.
- Werfen Sie Steine oder Feuerbälle über das Dorf. Aber passen Sie auf, dass Sie keine Häuser treffen.
- Setzen Sie besonders nützliche Wunder ein, etwa Regen-, Nahrungs- oder Heilsprüche. Besonders effektiv ist das Vogelschwarm-Mirakel.
- Ernennen Sie einige Ihrer Bewohner zu Missionaren, indem Sie sie neben dem gegnerischen Dorfzentrum oder in Häusern absetzen (ein Yin-Yang-Symbol erscheint über dem Kopf der betreffenden Person).
- Machen Sie einige Ihrer Bewohner zu Händlern, indem Sie sie neben dem gegnerischen Lagerhaus absetzen. Benutzen Sie diese Variante nur, wenn Ihre eigenen Speicher gut mit Nahrung und Holz gefüllt sind.
- Wenn das gegnerische Dorf außerhalb Ihres Einflussbereichs liegt, funktioniert nur die Kreatur-Variante. Stellen Sie sicher, dass Ihr Tier schon einige hilfreiche Wunder gelernt hat. Belohnen Sie es außerdem, wenn es eindrucksvolle Aktionen (zum Beispiel einen Tanz) ausgeführt hat. Nach einiger Zeit wird das so bearbeitete Dorf auf Ihre Seite überwechseln.

Lethys' FLIEHT

TIPP 34: Eine goldene Schriftrolle neben der soeben besetzten Siedlung fordert Sie zum Sturm auf Lethys' Tempel (6) auf. Auf die oben beschriebene Art nehmen Sie Lethys so lange weitere Siedlungen ab, bis Nemesis erscheint und Khazar vernichtet. Schicken Sie Ihre Kreatur dann in die Eisberge im Westen, und ketten Sie sie mit der aggressiven Leine an das böse Hauptquartier. Unter Umständen müssen Sie diese Prozedur wiederholen, bis Lethys Ihr Tier durch einen Vortex entführt. Folgen Sie ihm in die dritte Welt.

Silberne Schriftrollen

Der BAUHOFF

TIPP 35: Sobald der Bauhof (7) fertig gestellt ist, bittet Sie der Baumeister, für genügend Wohnraum zu sorgen. Schaffen Sie so lange Bäume herbei, oder sprechen Sie Holz-Zauber, bis zwei Gerüste im Hof liegen, die Sie zusammenfügen. Versorgen Sie die Baustelle dann ebenfalls mit genügend Holz. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis der Baumeister sich zufrieden meldet. Als Belohnung gibt's das eher nutzlose Wald-Wunder.

Die SEUCHE

TIPP 36: Wenn Sie Lethys' Dorf (5) auf der Landbrücke eingenommen haben, bekommen Sie es mit einer mysteriösen Seuche zu tun. Bevor Sie die Schriftrolle anklicken, muss sicher sein, dass am Tempel bereits ein Kultplatz für Ihr zweites Dorf gebaut wurde – denn nur diese Siedlung verfügt über das Heilungs-Mirakel. Heben Sie dann das Totem deutlich an, damit genügend Gebetsenergie aufgeladen wird. Nach dem Klick auf die Rolle beseitigen Sie zuerst die Ursache der Seuche: Die Nahrung im Lager ist vergiftet. Werfen Sie sie ins Meer, und besorgen Sie frisches Essen. Dann kurieren Sie mit Heilzaubern alle Menschen im Dorf. Wenn Ihre Kreatur den Heilspruch schon beherrscht, ist sie vor Ort eine gute Hilfe. Vergessen Sie nicht, nach gelungener Seuchenbekämpfung das Totem wieder niedriger einzustellen.

Der STRAND- TEMPEL

TIPP 37: Am See in der Inselmitte (8) wird ein Tempel von einer Überschwemmung bedroht. Um ihn zu retten, müssen Sie die vier Tempel-Teile nach dem »Türme von Hanoi«-Prinzip umstecken; Sie dürfen immer nur kleinere auf größeren Bauteilen platzieren. Wichtigstes Teilziel ist es, die oberen drei Abschnitte auf die Mittelsäule umzuschichten, damit Sie das Fundament auf den hintersten Stab legen können. Beginnen Sie damit, das kleinste Teil in die Mitte zu legen. Dann ist der weitere Umbau ein Kinderspiel. Als Belohnung werden die Heilkräfte des Tempels aktiviert. Dadurch können Sie Ihre Kreatur jederzeit hierher beordern, damit sie sich regenerieren kann.



Tipp 37: Setzen Sie das Fundament des Strandtempels auf die hinterste Säule.

Welt 3 – Die Befreiung

VORBEREITUNG

TIPP 38: Ihre Bewohner werden wieder von alleine Bau-
stellen errichten, diesmal deutlich mehr als in der letzten
Welt. Versorgen Sie die Grundstücke mit genügend Holz.
Die Wälder in der Umgebung sind ziemlich verstreut
und verursachen lange Transportwege. Dummerweise ist
Ihre Siedlung weit auseinander gezogen, vor allem die
Äcker sind extrem abgelegen. Pflanzen Sie am besten
selbst drei bis vier Felder in der Nähe des Lagerhauses an.

Insel-CHECK

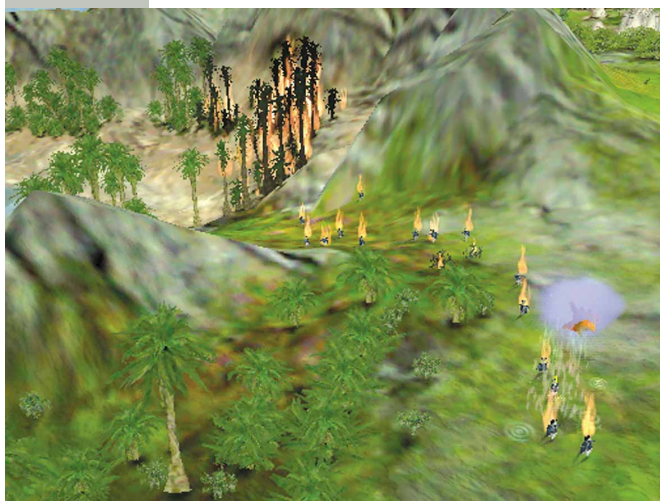
TIPP 39: Ihr Hauptquartier liegt im Westen, Lethys hat
seine Zelte im Osten aufgeschlagen. Dazwischen befin-
den sich drei neutrale Siedlungen (1,2,3). Die müssen
Sie einnehmen, um Ihre Kreatur zu befreien. Anschlie-
ßend stürmen Sie Lethys' Tempel (4). Holz ist auf Ihrem
Berg knapp, in der Ebene aber reichlich vorhanden. An-
statt später im Spiel jeden Baum einzeln über die halbe
Insel zu transportieren, ernten Sie das Holz in ein nahe-
s Lagerhaus. Aus dem nehmen Sie dann bequem die ge-
wünschte Menge und tragen sie zu Ihrem Bauhof. Fische
schwimmen in der Bucht östlich Ihrer Siedlung.

Siedlungen EINNEHMEN

TIPP 40: In diesem Land gibt's keine goldenen Schrift-
rollen. Stattdessen wird Ihnen Lethys zweimal Katastro-
phen auf den Hals schicken, wenn Sie eine neutrale Sied-
lung einnehmen. Die Überzeugungsarbeit leisten Sie
nach gewohntem Muster (siehe Tipp 33), nur diesmal
ohne die Hilfe Ihrer Kreatur. Am besten vertrauen Sie
auf Missionare und beeindruckende Wunder.

FEUER-MÄNNER

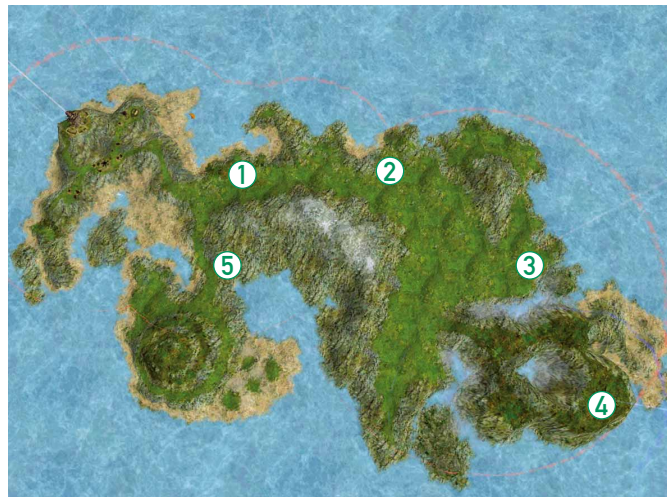
TIPP 41: Nachdem Sie das erste Dorf (1) auf Ihre Seite ge-
bracht haben, bleibt Ihnen rund eine Minute zur Vorbe-
reitung auf Lethys' Reaktion. Heben Sie das Totem Ihrer
Hauptsiedlung komplett an, und laden Sie Regen- oder
Sturmwunder auf. Lethys wird einige Bewohner in Flam-
men setzen, die dann auf Ihre Gebäude zulaufen. Lös-
chen Sie die brennenden Menschen mit Regenzaubern.
Wenn doch einige Häuser Feuer fangen, ist der Sturm-
Zauber über dem Dorf ideal. Sobald alle Feuer erstickt
sind, senken Sie das Totem wieder. Der Wald im Hinter-
grund kann übrigens getrost abbrennen.



Tipp 41: Die brennenden Einwohner löschen Sie schnellstmöglich mit Regenzaubern.

WÖLFE abwehren

TIPP 42: Nach der Konvertierung des zweiten Dorfs (2)
speichern Sie unbedingt das Spiel. Lethys wird ein Rudel
Wölfe in Ihre Richtung schicken; die Raubtiere dürfen
die Siedlung auf keinen Fall erreichen! Ihnen bleiben
diesmal etwa zwei Minuten zur Vorbereitung. Machen



Welt 3: (1) Japanische Siedlung, (2) Indianer-Siedlung, (3) Ägyptische Siedlung, (4) Lethys' Tempel, (5) Yogi.

Sie einen kurzen Abstecher zur dritten, noch neutralen
Gemeinde (3). Schauen Sie nach, ob dort ein Blitzschlag-
Wunder herumliegt. Wenn ja, nehmen Sie es mit zu Ih-
rer Siedlung. Heben Sie das Totem an, und laden Sie ei-
nen physischen Schild auf; damit umgeben Sie das Dorf.
Sobald die Wölfe losrennen, beharken Sie das Rudel mit
dem Blitzschlag. Die Überlebenden heben Sie einzeln
auf und werfen sie in Richtung Meer. Mit einer flinken
Hand sollten Sie den Angriff abwehren können.

KREATUR erlösen

TIPP 43: Die dritte Siedlung (3) ist mit etwas Pech schon
von Lethys besetzt; dann müssen Sie sich auf zähe Über-
zeugungsarbeit einstellen. Wenn die Bewohner endlich
zu Ihnen konvertieren, ist Ihre Kreatur befreit. Pöppeln
Sie sie erst mal ein wenig auf; sie braucht Kraft für den
bevorstehenden Angriff auf Lethys' Tempel.

TIERKAMPF

TIPP 44: Schicken Sie Ihr Tier nun zum Showdown mit
Lethys' Schützling. Stellen Sie vorher sicher, dass Ihre
Kreatur schon mindestens den Feuerball-Spruch perfekt
beherrscht. Im Kampf setzen Sie dem Biest dann mit An-
griffszaubern zu und zeichnen die Figur für die Spezial-
attacke, bis der Gegner zu Boden geht.

Lethys' ENDE

TIPP 45: Schicken Sie Ihre Kreatur zum Angriff auf
Lethys' Tempel (4). Der schwächelnde Gott wird Sie
um Gnade anflehen. Es liegt in Ihrer Hand, ob Sie das
Dorf schonen oder in Schutt und Asche legen. So
oder so erscheint der Vortex in die nächste Welt.

Der YOGI

TIPP 46: Eine silberne Schriftrolle beim Südberg (5) stellt
Sie dem wandernden Yogi vor. Bevor Sie diese Aufgabe
angehen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihre Siedlungen
fünf Minuten lang ohne Sie auskommen. Sie sollen dem
Yogi unbemerkt folgen. Das heißt: Er darf Ihre Hand nicht
sehen, und Sie müssen ihn immer im Blick behalten.
Bleiben Sie stets auf Abstand, und drehen Sie die Kame-
ra vor Ecken. Der Yogi wird zweimal in blauen Pilzgrup-
pen anhalten und sich umsehen; Ihre Hand sollten Sie so
lange an die Felswand hinter ihm schmiegen. Zweimal
geht es unter gestürzten Steinen hindurch; Sie müssen
mit der Kamera hinterher, nicht über die Felsen. Die
Quicksave-Funktion erspart Ihnen viel Ärger.

ÜBRIGENS...

TIPP 47: Kleines Osterei: Im Wald, aus dem die Wölfe ka-
men, können Sie zwei Würfel mit Kinderbildern ent-
decken. Wenn Sie die Klötze in den Tempelhof legen, wird
Ihre Kreatur die Steine zum Tret-Training benutzen. **CS**