

# **WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN**

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

## **EPILEPSIE-WARNUNG**

**Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.**

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SÖFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10–15 Minuten eingelegt werden.

# SYSTEMANFORDERUNGEN

---

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die auf der Verpackung des Spiels aufgeführt sind. Wenn du Probleme mit der Systemleistung hast, solltest du überprüfen, ob dein System die notwendigen Hardwareanforderungen erfüllt und ob deine Grafik-/Soundkartentreiber auf dem neuesten Stand sind (siehe Abschnitt *Fehlerbehebung* auf Seite 37).

**Hinweis:** Grafikkarten-Chipsets auf Laptop-Systemen können mit diesem Spiel laufen, werden jedoch nicht von Electronic Arts unterstützt.

## INSTALLATION/DEINSTALLATION DES SPIELS

---

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf **INSTALLIEREN**, wähle die Sprache aus und klicke auf **WEITER**, bis das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

**Hinweis:** Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz-Symbol** auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das **CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk**, in dem die CD/DVD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren. Klicke dazu auf den **START-Button** und wähle **Programme** (oder **Alle Programme**) und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde (Black & White®2). Klicke auf **Deinstallieren**, um das Spiel zu entfernen.

## SPIELSTART

---

1. Schließe alle offenen Programme und Hintergrundanwendungen, einschließlich Vireusscanner (siehe Abschnitt *Fehlerbehebung* auf Seite 37).
2. Lege die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf **SPIELEN**, um das Spiel zu starten.

**Hinweis:** Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD/DVD in das **CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk** einlegst, klickst du auf den **Start-Button**, wählst **Programme** (oder **Alle Programme**) und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde (Black & White®2). Klicke dann auf den Namen des Spiels. Der Einführungsbildschirm erscheint und das Spiel beginnt.

# INHALT

---

<b>SYSTEMANFORDERUNGEN</b> .....	2
<b>INSTALLATION/DEINSTALLATION DES SPIELS</b> .....	2
<b>SPIELSTART</b> .....	2
<b>EINLEITUNG</b> .....	4
DAS HANDBUCH UND ANDERE HILFE-FUNKTIONEN .....	5
<b>VOLLSTÄNDIGE BEFEHLSÜBERSICHT</b> .....	6
BEWEGUNG .....	6
<b>ALLGEMEINE HAND-AKTIONEN</b> .....	7
<b>ERWEITERTE HAND-AKTIONEN</b> .....	7
<b>SPIELSTART</b> .....	9
HAUPTMENÜ .....	9
<b>SO WIRD GESPIELT</b> .....	10
WERKZEUGLEISTE .....	10
PAUSE-MENÜ .....	11
FLAGGEN .....	11
SYMBOLE .....	11
EINFLUSS .....	12
GESINNUNG .....	12
GEWISSEN .....	13
AUFGABEN (F6) .....	13
TRIBUT (F4) .....	13
DEINE KREATUR .....	14
GEBÄUDE (F1) .....	18
DEIN VOLK .....	25
ROHSTOFFE .....	27
WUNDER (F5) .....	28
KAMPF .....	31
<b>TIPPS UND TRICKS</b> .....	34
<b>SPEICHERN UND LADEN</b> .....	36
<b>FEHLERBEHEBUNG</b> .....	37
<b>LIZENZBEDINGUNGEN</b> .....	38

# EINLEITUNG

---

Einst gab es viele Götter, deren Überleben allein vom Glauben der Menschen abhing. Doch als ihre Stärke zunahm und die Götter um die Vorherrschaft rangen, stürzte ihre Machtgier die Menschen Edens ins Verderben. Dies geschah vor langer Zeit und ist heute nur noch ein Mythos. Auf die Zerstörung folgte der Friede. Und nun, da es kein Elend mehr gab, wandten sich die Menschen von den Göttern ab ... und die Götter verschwanden.

Doch das Leben ging weiter.

Und auch der Mythos lebte fort. Bis heute klammern sich die Menschen aller Stämme an eine Legende, die von Generation zu Generation überliefert wird. Diese "Prophezeiung" ist den Griechen, den ungestümen Wikingern, den ehrenhaften Japanern und den mächtigen Azteken gleichermaßen bekannt. Sie besagt, dass sich ein Volk, das von der mächtigsten Armee der Welt an den Rand der Vernichtung getrieben wird, wie ein Phönix aus der Asche erheben und seine einstigen Feinde mit der stärksten und klügsten aller Kreaturen zerschmettern wird. Dieses Volk, so die Prophezeiung, wird alsdann über die ganze Welt herrschen.

Und in einer gottlosen Welt wird ein Gott sein Anführer sein ...

Während du dich ausgeruht hast, droht das Böse die Welt zu verschlingen. Wütende Krieger mit Furcht erregenden neuen Waffen haben das einst friedliche und idyllische Eden mit Krieg überzogen. Das griechische Volk – dein Volk – ist die letzte Bastion im Kampf gegen die machthungrigen Azteken!

Nachdem dich ein verzweifelter Gebet aus deinem langen Schlummer erweckt hat, musst du nun aufs Neue deinem Gewissen folgen. Wird dein Reich ein sicherer Hafen für Menschen aus aller Welt sein oder sind deine Städte dunkle Zitadellen, die nur einen Zweck haben: die Schmieden deiner Kriegsmaschinerie anzufeuern? Wirst du den Menschen mit deiner Macht das Leben versüßen oder schickst du riesige Armeen in ihr Verderben? Du hast die Wahl ... immerhin bist du ein Gott!

# DAS HANDBUCH UND ANDERE HILFE-FUNKTIONEN

Angeichts der Flexibilität von *Black & White® 2* und der unzähligen Objekte und Features solltest du zunächst einen Blick in dieses Handbuch werfen, wenn während des Spiels Fragen oder Probleme auftreten.

- Außerdem erklären dir deine beiden Ratgeber im Rahmen eines **ausführlichen Tutorials** alle wichtigen Komponenten des Spiels. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gewissen* auf Seite 13. Klicke während des Spiels mit der **AKTIONSTASTE** auf **Schriftrollen**, wenn du weitere Tutorials oder Aufgaben betrachten möchtest. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 13.
- **Tooltips** erleichtern dir mitunter die Entscheidung, da sie nützliche Informationen über Aktionen, Objekte, Gebäude und Personen enthalten. Möchtest du einen Tooltip einblenden, bewege deine Hand einfach über das gewünschte Objekt. Brauchst du detailliertere Informationen, halte die Hand etwas länger über dem Objekt. Mit **TAB** kannst du die Tooltips übrigens ein-/aus-schalten.
- Überall in der Spielwelt findest du hölzerne **Schilder**. Diese enthalten zusätzliche Informationen zum allgemeinen Gameplay oder zur Funktion von Objekten, Personen oder Gebäuden in deiner Nähe. Klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf ein Schild, um die entsprechenden Informationen einzublenden.

The screenshot displays a tooltip for a village named 'Miko Dorf'. The tooltip is divided into several sections:

- Verhältnis männlich/weiblich:** 85,35
- Bevölkerung:** Erwachsene 120/0, Kinder 0/0
- Geburtenrate:** Niedrig
- Produktivität:** Normal
- Eindruck:** 0
- Zufriedenheit:** (represented by a bar graph)
- Für Eroberung benötigter Eindruck:** A list of names and values: Taranga (5,016), Natan (6,006), Donhai (9,322), Oki (10,259), Fanzeku (11,170), Dengaru (12,673), Yuki (14,127), Sanaka (15,653), Tonsku (17,308), Sekko (18,368), Mado (22,443), Sakato (25,850).
- Nächste einzunehmende Stadt:** Keine
- Eindrucks-Potential:** 170
- Modifikatoren:** Gesinnung (0), Bevölkerung (0), Obdachlosigkeit (-2160), Stadtplanung (0), Platzierung (0), Gebäudevarianten (-1), Sicherheit (+3)
- Bekehrter:** A list of professions and their counts: Bekehrter Bräuer (0), Bekehrter Braumeister (0), Bekehrter Bauer (0), Bekehrter Förster (0), Bekehrter Minenarbeiter (0), Bekehrter Verwalter (0), Bekehrter Gläubiger (0).

# VOLLSTÄNDIGE BEFEHLSÜBERSICHT

## ÄNDERUNG DER TASTENBELEGUNG

In diesem Handbuch wird die Standardkonfiguration verwendet. Allerdings kannst du die Tastenbelegung nahezu aller Maus- und Tastaturbefehle im Optionen-Menü auf der Registerkarte "Eingabe" ändern. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 9.

## BEWEGUNG

AKTION	MAUS	TASTATUR
<b>Bewegen</b> (siehe unten)	Rechte Maustaste	Pfeiltasten
<b>Kamera drehen</b>	Mittlere Maustaste/Mausrad halten + nach $\leftrightarrow$ bewegen	Z/X
<b>Nach oben/unten schauen</b>	Mittlere Maustaste/Mausrad halten + nach $\updownarrow$ bewegen	SHIFT + Pfeiltasten $\updownarrow$
<b>Zoomen</b>	Mausrad drehen	BILD HOCH/RUNTER
<b>Lesezeichen setzen</b>	–	ALT + Zahl
<b>Zu Lesezeichen springen</b>	–	SHIFT + Zahl
<b>Lesezeichen durchschalten</b>	–	[ / ]

## BEWEGUNGSTASTE

Benutze die Maus, um die Welt von *Black & White 2* zu erkunden. Bewege die Hand dazu in die gewünschte Richtung und halte die **BEWEGUNGSTASTE** gedrückt.

Bewege die Hand anschließend zu dir, um in die entsprechende Richtung zu gehen.

**TIPP:** Möchtest du große Entfernungen überwinden, doppelklicke mit der **BEWEGUNGSTASTE** auf die gewünschte Position oder zoome erst heraus und dann direkt wieder auf dein Ziel.

## LESEZEICHEN

Du kannst bestimmte Gebiete oder bewegliche Objekte (wie Menschen) mit Lesezeichen versehen, um später mit einem einzigen Tastendruck zum gewünschten Lesezeichen zu springen. Benutze dazu die oben aufgeführten Befehle.

## ALLGEMEINE HAND-AKTIONEN

AKTION	MAUS	TASTATUR
<b>Aktionstaste</b> (siehe unten)	Linke Maustaste	–
<b>Aktion abbrechen</b>	Maus schnell nach ←→ bewegen	BACKSPACE

### AKTIONSTASTE

Die meisten Aktionen führst du in *Black & White 2* mit der so genannten **AKTIONSTASTE** (der linken Maustaste) aus. Einige Grundfunktionen werden in diesem Abschnitt beschrieben. Allerdings sind deine Möglichkeiten von der jeweiligen Situation abhängig.

- **Möchtest du etwas aufheben/fangen**, bewege die Hand über das gewünschte Objekt und drücke die **AKTIONSTASTE**.
- **Hältst du ein Objekt fest**, kannst du es mit der **AKTIONSTASTE** wieder ablegen.
- **Möchtest du ein Objekt werfen**, bewege die Hand in die gewünschte Wurf-richtung und drücke die **AKTIONSTASTE**. Je schneller du die Hand bewegst, desto weiter wirfst du. Lässt du die Taste frühzeitig los, ist die Flugbahn des Objekts eher flach. Lässt du die Taste später los, schleuderst du das Objekt hoch in die Luft.

## ERWEITERTE HAND-AKTIONEN

Als göttliches Wesen kannst du natürlich deine göttlichen Fähigkeiten einsetzen, um die Welt um dich herum zu manipulieren. Einige göttliche Fähigkeiten kannst du im Tribut-Menü kaufen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Tribut* auf Seite 13.

### SAMMELN UND VERTEILEN VON ROHSTOFFEN

Mit der **AKTIONSTASTE** kannst du deinen Untertanen bei ihren täglichen Arbeiten ein bisschen unter die Arme greifen:

- **Möchtest du einen Rohstoff einsammeln**, bewege die Hand beispielsweise über ein Feld, einen Baum oder einen Erzklumpen und halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt, um das Objekt deiner Begierde mitzunehmen.
- **Natürlich kannst du Rohstoffe**, wie Getreide, Erz oder Holz, mit der **AKTIONSTASTE** auch ablegen. Dies ist eine gute Möglichkeit, deine Lagerhäuser mit Rohstoffen zu füllen.
- **Möchtest du den Bau von Gebäuden beschleunigen**, sammle die benötigten Rohstoffe und halte über einer Baustelle die **AKTIONSTASTE** gedrückt. Das Baumaterial wird nun direkt über der Baustelle abgeladen.

**HINWEIS:** Sobald sie die entsprechenden Fähigkeiten beherrscht, kann auch deine Kreatur Rohstoffe sammeln und verteilen.

## MANIPULATION DER TAGESZEIT

Bewege die Hand an den Himmel, drücke die **AKTIONSTASTE** und ändere mithilfe der Sonnenuhr die Tageszeit.

## MULTIPICKUP

- Bewege die Hand über ein Objekt und halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt. Bewege anschließend die Maus über das Land, **um alle Objekte des gleichen Typs "aufzusaugen"**.
- **Möchtest du mehrere Objekte absetzen**, halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt und bestimme mit deiner Hand die Zielposition.

**HINWEIS:** Diese Fähigkeit musst du im **Tribut-Menü** erst kaufen.  
Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 13.

## GEISTERHAND

Die Geisterhand ermöglicht dir ein intensiveres Zusammenspiel mit der Welt. Allerdings musst du sie im **Tribut-Menü** erst kaufen. (Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Tribut* auf Seite 13.) Mit der Geisterhand kannst du deine Hand für kurze Zeit in der materiellen Welt einsetzen. Dabei bestimmt die Stärke der Bewegung den Einfluss deiner Hand auf ihre Umgebung. Früher oder später wird dir klar, in welchen Situationen die Geisterhand nützliche Dienste leistet. Bis es soweit ist, solltest du einfach mit Bäumen, Gebäuden, Menschen und anderen Objekten experimentieren.

- Halte die **AKTIONSTASTE** innerhalb deines Einflussbereichs gedrückt (wenn du nichts in der Hand hältst), um die Geisterhand zu aktivieren. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 12.

**HINWEIS:** Diese Fähigkeit musst du im *Tribut-Menü* erst kaufen.  
Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 13.

## GESTEN

Gesten sind eine Möglichkeit, *Wunder* zu wirken. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 28. Eine Geste ist eine mit der Hand gezeichnete Zauberformel. Auf diese Weise kannst du ein Wunder beschwören, ohne es zuvor mit der Hand aufzunehmen.

**HINWEIS:** Diese Fähigkeit musst du im **Tribut-Menü** erst kaufen.  
Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 13.

**HINWEIS:** Hast du im **Tribut-Menü** ein Wunder erworben, wird dessen Geste im **Wunder-Menü** der Werkzeugleiste angezeigt.



# SPIELSTART

---

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü kannst du ein gespeichertes Spiel fortsetzen, ein neues Abenteuer starten, dein Profil bearbeiten, die Spieleinstellungen ändern oder *Black & White 2* beenden.

## ERSTELLUNG EINES PROFILS UND SPIELSTART

Wenn du *Black & White 2* zum ersten Mal startest, musst du einen Profilnamen in das entsprechende Eingabefeld eingeben. Bestätige deinen Namen anschließend mit einem Klick auf OK.

- Möchtest du weitere Profile erstellen oder zu einem anderen Profil wechseln, klicke im Hauptmenü auf den Eintrag PROFIL ÄNDERN.

Klicke auf NEUES SPIEL, um *Black & White 2* zu starten.

**HINWEIS:** Möchtest du ein Spiel mit einer neuen Kreatur starten, ohne die Fortschritte deiner alten Kreatur zu verlieren, erstelle ein neues Profil und starte dein neues Spiel mit diesem Profil.

## OPTIONEN

Wähle im Hauptmenü den Eintrag OPTIONEN, wenn du die Grafik- und Soundeinstellungen des Spiels bearbeiten möchtest. Außerdem kannst du in diesem Bildschirm die Tastenbelegung konfigurieren und einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden werfen.

- Klicke auf STANDARD WIEDERHERSTELLEN, wenn du die Standardeinstellungen des Spiels wiederherstellen möchtest.

## Sound

Ändere die Lautstärke der Musik und der Hintergrundgeräusche des Spiels.

Einige Soundkarten (Creative® PCMCIA Sound Blaster® Audigy® 2 ZS Notebook und Sound Blaster® X-Fi™) lassen die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen. Genieße den atemberaubenden Sound, mit dem alle Sound Blaster-Modelle *Black & White 2* zum Leben erwecken.

## Video

Bestimme die Auflösung, die Helligkeit, den Gammawert und die Details des Spiels, konfiguriere die Tooltips und schalte die Untertitel EIN/AUS.

## Eingabe

Bearbeite die Tastenbelegung und ändere mit den Schiebereglern die Maus- oder Kameraempfindlichkeit.

- Möchtest du die Tastenbelegung ändern, doppelklicke auf den gewünschten Befehl und drücke anschließend die Taste, mit der du diesen zukünftig ausführen möchtest.

## Mitwirkende

Wirf einen Blick auf die Liste der an der Entwicklung des Spiels beteiligten Personen.

# SO WIRD GESPIELT

## WERKZEUGLEISTE



Aufgrund der intuitiven Spielmechanik kommt *Black & White 2* ohne komplizierte Menübildschirme aus. Dein wichtigstes Hilfsmittel während des Spiels ist die Werkzeugleiste. Gehe folgendermaßen vor, um sie aufzurufen.

1. Drücke **ENTER** oder klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf das Symbol der Flagge des Stadtzentrums in der linken unteren Bildschirmecke.
2. Wähle die gewünschte Registerkarte aus oder drücke eine der im Folgenden angegebenen Tasten, um das entsprechende Untermenü einzublenden.
- Drücke **ENTER**, um die Werkzeugleiste zu schließen.

MENÜ/REGISTERKARTE	FUNKTION	SCHNELLTASTE
<b>Gebäude</b>	Wähle ein Gebäude, das du errichten möchtest. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Gebäude</i> auf Seite 18.	F1
<b>Kreatur unterrichten</b>	Wirf einen Blick auf die Fähigkeiten deiner Kreatur und bilde sie weiter aus. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 16.	F2
<b>Rolle der Kreatur</b>	Weise deiner Kreatur eine Rolle zu. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 14.	F3
<b>Tribut</b>	Kaufe Gebäude, Wunder und andere Objekte oder verbessere die Fähigkeiten deiner Kreatur. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 13.	F4
<b>Wunder</b>	Wähle ein Wunder aus. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 28.	F5
<b>Aufgaben</b>	Betrachte deine aktuellen Aufgaben.	F6
<b>Statistiken</b>	Wirf einen Blick auf die Spielstatistiken.	F7

## PAUSE-MENÜ

Drücke **ESC**, wenn du das Spiel unterbrechen und das Pause-Menü aufrufen möchtest. Hier kannst du Spielstände laden und speichern, die Spieloptionen ändern oder zum Hauptmenü zurückkehren. Weitere Informationen dazu findest du in den Abschnitten *Speichern und laden* auf Seite 36 und *Optionen* auf Seite 9.

## FLAGGEN

Stadtzentren (siehe Seite 19), Armeen (siehe Seite 31) und wandernde Völker (siehe Seite 27) werden mit Flaggen markiert. Dadurch verlierst du die einzelnen Objekte nie aus den Augen und kannst jederzeit wichtige Informationen abrufen.

## SYMBOLE

Befindet sich ein Objekt außerhalb deines Sichtfeldes, erscheint über der Werkzeugleiste ein entsprechendes Flaggensymbol. Mit dem Symbol in der rechten oberen Bildschirmcke kannst du übrigens deine Kreatur auswählen.

In folgender Tabelle findest du eine Liste der verschiedenen Symbole und ihrer Wirkung:

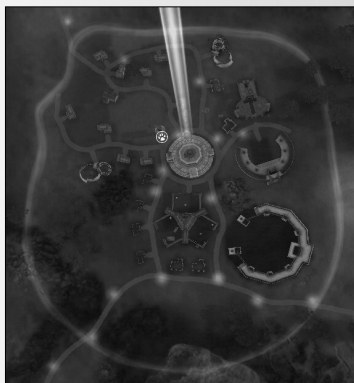
FLAGGENSYMBOL	BEWEGUNGSTASTE	AKTIONSTASTE
<b>Stadtzentrum</b>	Zum Stadtzentrum	Gebäude-Menü öffnen
<b>Armee</b>	Zur Armee springen	Armeeflagge nehmen
<b>Wanderung</b>	Zu Gruppe springen	Wanderung-Flagge nehmen, wenn die Gruppe bereit ist, deinen Einflussbereich zu betreten
<b>Kreatur</b>	Zu Kreatur springen	Leine anlegen/entfernen

- Ziehe eine Armee oder das Kreatur-Symbol mit gedrückter **AKTIONSTASTE** über ein anderes Symbol, um zur gewünschten Position zu gehen. Beispiel: Möchtest du eine Armee mit deiner Kreatur unterstützen, bewege das Kreatur-Symbol einfach über die Flagge der jeweiligen Armee.
- Ändert sich der Status eines Objektes, beginnt die entsprechende Flagge zu blinken. Weitere Informationen dazu findest du in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

## EINFLUSS

Du kannst ausschließlich in deinem Einflussbereich mit deiner Umgebung interagieren. Die Grenzen deines Einflussbereichs werden durch einen grünen Nebel markiert. Außerhalb deines Einflussbereichs sind deine göttlichen Kräfte vergleichsweise gering. Dein Einfluss wird durch die Größe deines Volkes bestimmt. Baust du an den Rändern deines Einflussbereichs Gebäude, weitet sich dein Einflussbereich aus. Durch die Eroberung von Städten und Dörfern kannst du deinen Einflussbereich ebenfalls vergrößern.

### VIRTUELLER EINFLUSS



Da deine Hand Energie speichert, kannst du für kurze Zeit auch außerhalb deines Einflussbereichs mit Objekten interagieren. Je mehr Gläubige dich anbeten, desto größer ist übrigens dein virtueller Einfluss.

## GESINNUNG

Deine Gesinnung ist das Maß deiner Güte oder Bosheit. Du kannst sie an der Gesinnungssäule im *Stadtzentrum* ablesen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 19.

Bist du streng, brutal und grausam, leben deine Untertanen in ständiger Angst. Ist dies der Fall, beten sie dich nur an, weil sie deine Rache fürchten. Bist du freundlich und gütig, verehren dich die Menschen als guten und weisen Gott und begegnen dir mit Liebe und Dankbarkeit.

Es gibt keine "richtige" Gesinnung. In der Regel sind Götter, die ein gesundes Verhältnis zwischen guten und bösen Taten finden, bei der Erfüllung ihrer göttlichen Pflichten vergleichsweise erfolgreich.

## GEWISSEN



Die beiden Seiten deines Gewissens (deine spirituellen Ratgeber) versuchen, dich von IHREM Standpunkt zu überzeugen. Du kannst die beiden ignorieren oder ihre Ratschläge befolgen. Vergiss dabei nicht, dass deine beiden Helfer stets die Wahrheit sagen.



## AUFGABEN (F6)

Deine Aufgaben werden in einem Fenster in der linken oberen Bildschirmcke aufgelistet. Drücke **O**, wenn du das Aufgabenfenster ein-/ausblenden möchtest, oder betrachte deine Aufgaben in der Werkzeugleiste. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 10. Klicke auf die Symbole auf der rechten Seite der Werkzeugleiste, um diese zu sortieren.

## SCHRIFTROLLEN



Obwohl du in *Black & White 2* tun und lassen kannst, was du willst, musst du die Aufgaben der im ganzen Land verteilten **goldenen** Schriftrollen erledigen, um das Spiel zu meistern. In folgender Tabelle findest du eine Beschreibung der unterschiedlichen Schriftrollen. Diese kannst du mit der **AKTIONSTASTE** öffnen.

FARBE DER ROLLE	BESCHREIBUNG
Gold	Hauptaufgaben
Silber	Aufgaben, die zusätzliche Herausforderungen bergen
Bronze	Tutorials, die dir die Funktionsweise des Spiels erklären

## TRIBUT (F4)

Tribut ist die Währung der Götter. Verdiane Tribut, indem du Aufgaben oder Herausforderungen erfüllst oder das Land eroberst. Anschließend kannst du deinen Tribut in Spielzeug für deine Kreatur oder neue Wunder investieren. Es lohnt sich also, immer ein bisschen Tribut in petto zu haben.

Klicke in der Werkzeugleiste auf das Tribut-Symbol oder drücke **F4**, um einen Blick auf deinen verfügbaren Tribut und deine Einkaufsmöglichkeiten zu werfen. Mit den Symbolen in der unteren rechten Ecke der Werkzeugleiste kannst du potenzielle Einkäufe filtern.

## DEINE KREATUR

Kreaturen sind magische Tiere, die als Diener der Götter in Eden leben und all deinen Befehlen gehorchen! Kreaturen haben eine eigene Persönlichkeit, die sich auch in ihrem Äußeren widerspiegelt und sich erst im Laufe des Spiels entwickelt.

Kreaturen sind äußerst intelligent und lernfreudig. Setze deinen Einfluss also klug ein, um aus deiner Kreatur ein williges Werkzeug deiner Macht zu formen. Natürlich musst du dich um deinen kleinen Liebling kümmern, damit er groß und stark wird. Dazu musst du wissen, wann deine Kreatur trainieren, fressen oder schlafen sollte.

- Möchtest du zu deiner Kreatur springen, drücke **C** oder klicke mit der **BEWEGUNGSTASTE** auf das Symbol deiner Kreatur. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Symbole* auf Seite 11.

## KREATURENROLLEN (F3)


Im Kreaturenrollen-Menü kannst du deiner Kreatur allgemeine Anweisungen erteilen oder sie sich selbst überlassen, während du dich anderen göttlichen Aufgaben zuwendest. Darüber hinaus hast du die Möglichkeit, einen Blick auf den freien Willen deiner Kreatur zu werfen. Dieser wird von ihrer Erfahrung, ihrer Gesinnung und ihren Rollen beeinflusst. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 12.

Möchtest du deiner Kreatur eine der fünf Rollen zuweisen, öffne in der Werkzeugleiste die Registerkarte "Rolle der Kreatur" und klicke auf das gewünschte Rollensymbol. Mit **R** schaltest du durch die verschiedenen Rollen. Platziere anschließend (per Doppelklick mit der **AKTIONSTASTE**) die Rollen-Flagge an der Stelle, an der deine Kreatur ihrer neuen Tätigkeit nachgehen soll.

Deine Kreatur versucht nun, die zugewiesene Rolle (unabhängig von ihrer *Gesinnung*) auszufüllen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 12. Vergiss aber nicht, dass jede Rolle auf Dauer den freien Willen deiner Kreatur einschränkt.



In folgender Tabelle findest du eine Liste der verfügbaren Rollen:

ROLLE	FARBE DER LEINE	AKTION DER KREATUR
	<b>Freier Wille</b> Grau	Deine Kreatur trifft anhand deiner Lehren ihre eigenen Entscheidungen.
	<b>Alleinunterhalter</b> Gelb	Deine Kreatur trägt ihren Teil dazu bei, deine Untertanen glücklich zu machen.
	<b>Baumeister</b> Blau	Deine Kreatur hilft beim Bau und bei der Reparatur von Gebäuden.
	<b>Sammler</b> Grün	Deine Kreatur sammelt Rohstoffe.
	<b>Soldat</b> Rot	Deine Kreatur verteidigt deine Siedlungen und attackiert feindliche Städte. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Kreaturen als Krieger</i> auf Seite 33.

Hast du genug *Tribut* (siehe Seite 13), kannst du die Fähigkeiten deiner Kreatur verbessern. Die Kosten der Verbesserungen sind in folgender Tabelle aufgelistet.

ROLLE	KOSTEN FÜR STUFE "ERFAHREN"	KOSTEN FÜR STUFE "PERFEKT"
<b>Alleinunterhalter</b>	50.000	100.000
<b>Baumeister</b>	50.000	125.000
<b>Sammler</b>	50.000	150.000
<b>Soldat</b>	50.000	250.000



## LEINEN



Weist du deiner Kreatur eine Rolle zu, nimmst du sie automatisch an die Leine. Die Farbe der Leine ist von Rolle zu Rolle verschieden. Die Leine erleichtert dir die Kontrolle der Kreatur deutlich. In folgender Tabelle findest du einige allgemeine Leinen-Aktionen:

LEINEN-AKTION	STEUERUNG
Leine anlegen	Klicke mit der <b>AKTIONSTASTE</b> auf die Kreatur/ Drücke <b>L</b> /Wähle eine Kreaturenrolle
Kreatur an Objekt anbinden	Doppelklicke mit der <b>AKTIONSTASTE</b> auf das Objekt
Angebundene Leine lösen	Klicke mit der <b>AKTIONSTASTE</b> auf die Leinen-Flagge
Leine abnehmen	Klicke mit der <b>AKTIONSTASTE</b> auf die Kreatur/ Drücke <b>L</b> /Bewege die Hand rasch nach ←→

Hast du die Leine in der Hand, kannst du deiner Kreatur mit der **AKTIONSTASTE** unzählige Befehle erteilen. Da die verfügbaren Befehle von Situation zu Situation verschieden sind, musst du mit der Leine experimentieren, um alle möglichen Aktionen herauszufinden. Einige einfache Aktionen findest du in folgender Tabelle.

KLICK AUF ...	AKTION DER KREATUR
Boden	Geht zu Position
Rohstoff	Sammelt
Gehege	Schläft
Gegner	Greift an

## KREATUR UNTERRICHTEN (F2)

Nach jeder Aktivität deiner Kreatur kannst du im Menü "Kreatur unterrichten" einen Blick auf ihre aktuelle Meinung werfen. Möchtest du wissen, was deine Kreatur gelernt hat, wähle in der Werkzeugleiste das Symbol "Kreatur unterrichten" oder drücke **F2**.

Möchtest du deiner Kreatur deine Meinung zu ihrem Verhalten mitteilen, klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf ein Meinungssymbol und ergreife die entsprechende disziplinarische Maßnahme. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Zuckerbrot und Peitsche* auf Seite 17.

**HINWEIS:** Füllt deine Kreatur eine Rolle aus, ordnet sie alles bisher Gelernte dieser Rolle unter. Beispiel: Hast du ihr verboten, Gegner zu vernichten, ignoriert sie diesen Befehl, sobald du ihr die Rolle eines Soldaten zuweist.



## ZUCKERBROT UND PEITSCHEN

Obwohl deine Kreatur sehr lernfähig ist, musst du sie gelegentlich belohnen oder bestrafen. Halte dazu über deiner Kreatur die **AKTIONSTASTE** gedrückt (oder klicke im Menü "Kreatur unterrichten" auf ein Meinungssymbol) und führe eine der folgenden Aktionen aus. Denke aber daran, dass du konsequent sein musst, um deinem kleinen Racker etwas beizubringen.



- Möchtest du deinen kleinen Liebling **belohnen**, halte die **AKTIONSTASTE** über ihm gedrückt und bewege die Hand langsam nach oben und unten, um ihn zu streicheln.
- Natürlich kannst du deine Kreatur auch **bestrafen**. Halte dazu die **AKTIONSTASTE** über ihr gedrückt und bewege die Hand schnell von links nach rechts, um deine Kreatur zu schlagen.

## GIB DEINER KREATUR GEGENSTÄNDE

Wenn du deiner Kreatur etwas geben möchtest, nimm den gewünschten Gegenstand auf und reiche ihn deiner Kreatur. Hältst du die **AKTIONSTASTE** gedrückt, nimmt dir dein Liebling das Objekt aus der Hand (wenn er in deiner Nähe steht und den Gegenstand heben kann). Anschließend experimentiert deine Kreatur wie ein kleines Kind mit deinem "Geschenk" herum. Gibst du ihr etwas zu fressen, nimmt sie die Nahrung dankend an (falls sie hungrig ist).

### Spielzeug

Hast du genug Tribut, kannst du deiner Kreatur Spielzeug kaufen. Natürlich wirkt sich deine Kaufentscheidung auch in diesem Fall nachhaltig auf die Gesinnung deines treuen Helfers aus.

SPIELZEUG	TRIBUT
Ball/Teddy/Voodoopuppe	10.000



## GEBÄUDE (F1)

Wenn dein Dorf eines Tages eine pulsierende Metropole werden soll, musst du Gebäude errichten und die landwirtschaftliche und industrielle Produktivität steigern. Dazu brauchst du das Gebäude-Menü der *Werkzeugleiste* (siehe Seite 10). Natürlich kannst du das Gebäude-Menü auch mit einem **Klick** auf das Stadtzentrum oder mit **F1** öffnen.

Wenn du über die erforderlichen Rohstoffe (siehe Seite 27) verfügst, werden diese am unteren Rand des Menüs aufgelistet. Du hast verschiedene Möglichkeiten, etwas zu bauen:

- Wähle im Gebäude-Menü ein Gebäude aus.
- Möchtest du den Gebäudewunsch deiner Untertanen erfüllen, halte die **AKTIONSTASTE** über dem Gebäude der Fortschrittsbedürfnis-Statue gedrückt und bewege es vom Stadtzentrum weg, um es zu platzieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Stadtzentrum* auf Seite 19.
- Halte die **AKTIONSTASTE** über einem vorhandenen Gebäude gedrückt und bewege dessen Bauplan an die gewünschte Position, um eine Kopie des Gebäudes zu errichten.

### GEBÄUDE PLATZIEREN

Plane deine Stadt in aller Ruhe, da die Platzierung eines Gebäudes nicht folgenlos bleibt. (Die Folgen werden übrigens als Tooltip angezeigt.) Allzu dicht aneinander gebaute Häuser machen die Menschen unglücklich. Spendierst du deinen Untertanen hingegen einige Annehmlichkeiten, erhöht sich ihre Produktivität. Legst du beispielsweise ein Feld neben einem Fluss an, steigen dessen Erträge. Baust du aber ein Sägewerk in unmittelbarer Nähe einer Taverne, stehen die Sägen nicht selten still.

### BAUPLÄNE DREHEN

Halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt und bewege die Maus, wenn du den Bauplan eines Gebäudes drehen möchtest.

**HINWEIS:** Gebäude an Straßen werden automatisch mit der Vorderseite zur Straße ausgerichtet.

### GEBÄUDE ZERSTÖREN

Möchtest du ein Gebäude zerstören, klicke am Ende der Bauliste im Gebäude-Menü auf das Zerstörungstool oder drücke **D**. Markiere anschließend das gewünschte Gebäude und klicke mit der **AKTIONSTASTE**.

## STADTZENTRUM

Das Stadtzentrum ist die Schaltzentrale deiner Macht und versorgt dich mit wichtigen Informationen. Wenn dir etwas an deiner Macht liegt, solltest du das Stadtzentrum also regelmäßig aufsuchen. Es ist in folgende Bereiche unterteilt.

### Informationsrolle:

Auf dieser Rolle findest du alle aktuellen Daten deiner Stadt und ihrer Einwohner.

### Menschliche

**Bedürfnisse:** Zeigt die persönlichen Bedürfnisse deiner Untertanen an.

### Fortschrittsbedürfnis:

Ein sich drehendes Symbol in der Mitte des Stadtzentrums zeigt an, welches Gebäude sich deine Untertanen am meisten wünschen.



### Rohstoffbedürfnisse:

Zeigt das Rohstoffbedürfnis (Holz, Erz und Getreide) deiner Untertanen an.








### Gesinnungssäule: Symbolisiert deine *Gesinnung*.

Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 12. Die Höhe der Säule zeigt deine Gesamt-Gesinnung an. Die Größe der Flamme (böse) oder des Brunnens (gut) zeigt deine Fortschritte in die jeweilige Richtung an.

**HINWEIS:** Der Strahl, der aus deinem Stadtzentrum aufsteigt, symbolisiert den Verteidigungsstatus deiner Stadt bzw. den Grad der Bedrohung durch deine Gegner.

## Flaggen im Stadtzentrum

Wirf einen Blick auf die Flaggensymbole in der linken unteren Bildschirmecke, um die Ereignisse in deiner Stadt nicht aus den Augen zu verlieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Symbole* auf Seite 11.

	<b>Situation normal</b>		<b>Nahrung benötigt</b>
	<b>Holz benötigt</b>		<b>Erz benötigt</b>
	<b>Wird angegriffen</b>		<b>Stadt erobert</b>
	<b>Tore durchbrochen</b>		

## Schnellasten

<b>AKTION</b>	<b>EINGABE</b>
<b>Stadtzentrum betrachten</b>	<b>Leertaste</b> einmal drücken
<b>Stadtzentrum heranzoomen</b>	<b>Leertaste</b> zweimal drücken
<b>Stadtzentren durchschalten</b>	<b>, /</b>
<b>Stadtzentrum des Hauptgegners heranzoomen</b>	<b>E</b>

## ANDERE GEBÄUDE

Deine Untertanen können verschiedene Gebäude errichten, deren Baustil von Volk zu Volk verschieden ist. In diesem Handbuch stellen wir dir ausschließlich griechische Gebäude vor. Alle Gebäude erfüllen einen bestimmten Zweck und wirken sich auf verschiedene Statistiken, wie die Zufriedenheit, die Produktivität, den Eindruck, die Sicherheit, die Geburtenrate, die Manaproduktion und das Fassungsvermögen einer Stadt, aus. Mit den Registern in der rechten unteren Ecke des Gebäude-Menüs kannst du die Gebäude übrigens nach Kategorien filtern. Außerdem solltest du daran denken, dass Gebäude auch deine *Gesinnung* (siehe Seite 12) beeinflussen können.

Beispiel: Baust du eine Taverne, steigt die Zufriedenheit deiner Bevölkerung. Gleichzeitig wirkt sich der exzessive Alkoholkonsum deiner Untertanen nachhaltig auf deine (böse) Gesinnung aus!

## Behausungen



Deine Bevölkerung wächst nur, wenn du den Menschen ausreichend Wohnraum zur Verfügung stellst. Teure und komfortablere Häuser bieten zwar weniger Platz, steigern aber die Zufriedenheit deiner Untertanen ... und locken möglicherweise Bürger feindlicher Ansiedlungen in deine Stadt.

### WOLKENKRATZER

Hast du einen Wolkenkratzer errichtet, kannst du diesen um zusätzliche Stockwerke erweitern. Wolkenkratzer sind beeindruckende Gebäude, die allerdings in kürzester Zeit zu Slums verkommen, wenn du sie zu hoch baust.

### GEHEGE

In ihrem Gehege fühlt sich deine Kreatur sicher und geborgen. Schläft sie in ihrem Gehege, wächst sie schneller. Außerdem wird sie in ihrem Gehege schneller gesund.

## Gebäudetypen

HAUS	KAPAZITÄT	HOLZ/ERZ	TRIBUT
Villa	9	320/0	0
Gehege	15	3000/0	0
Haus	10	300/0	20.000
Hütte	7	280/0	25.000
Landhaus	10	800/200	40.000
Herrenhaus	7	1200/400	80.000
Wolkenkratzer	8	400/200	100.000

## Öffentliche Gebäude



Öffentliche Gebäude bilden das kulturelle Zentrum deiner Stadt. In Tavernen können frustrierte Gäste ihre Sorgen hinunterspülen und ihre Zufriedenheit steigern. Altäre und Tempel locken fromme Gläubige an, die dich verehren!

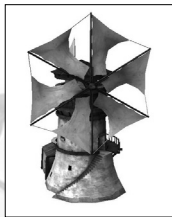
## RELIGIÖSE GEBÄUDE

**Altäre** sind Orte des Gebets, an dem deine Gläubigen Mana erzeugen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 27. Hast du kein Mana, kannst du keine Wunder wirken. Durch Opfergaben oder den Bau von **Tempeln** kannst du die Manaproduktion beschleunigen. Darüber hinaus enthalten **Altäre** gekaufte Wunder. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 28.

## Gebäudetypen

ÖFFENTLICHES GEBÄUDE	KAPAZITÄT	HOLZ/ERZ	TRIBUT
Altar	–	3000/0	0
Taverne	30	2000/0	30.000
Friedhof	260	2000/500	30.000
Gefängnis	20	1500/300	35.000
Kinderkrippe	20	1500/0	40.000
Altersheim	30	1500/300	40.000
Tempel	20	3000/1500	40.000
Universität	10	2000/500	50.000
Bäder	30	2500/1000	100.000
Amphitheater	60	5000/1500	200.000

## Industriegebäude



Voraussetzung für eine erfolgreiche Stadt ist eine funktionierende Wirtschaft. Schmelzen (Erz), Sägewerke (Holz) und Kornspeicher (Getreide) beschleunigen die Produktion von Rohstoffen. Die überschüssigen Rohstoffe können anschließend in Lagerhäusern aufbewahrt werden. Für den Unterhalt einer schlagkräftigen Armee brauchst du darüber hinaus Waffenkammern und Belagerungswerkstätten.

## FELDER

Bevor du ein Feld anlegst, musst du wissen, wo deine Feldfrüchte auch wirklich gedeihen. Wählst du im Gebäude-Menü ein Feld aus, wird die Landschaft eingefärbt. **Fruchtbare** Gebiete erscheinen in **grüner**, **unfruchtbare** Gebiete in **roter** Farbe. Halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt und bewege die Maus, um die Größe des Feldes zu ändern.

## Gebäudetypen

INDUSTRIEGEBÄUDE	KAPAZITÄT	HOLZ/ERZ	TRIBUT
Feld	3–38	25/0	0
Lagerhaus	3	1500/0	0
Töpfermarkt	6	300/300	20.000
Pflanzenmarkt	6	300/300	24.000
Statuenmarkt	6	300/300	28.000
Kornspeicher	8	1500/500	30.000
Sägewerk	8	100/600	40.000
Waffenkammer	0	2000/500	40.000
Fernwaffenkammer	0	2000/500	40.000
Belagerungswerkstatt	0	2500/500	50.000
Schmelze	0	2000/100	60.000

## Mauern/Straßen



In unsicheren Zeiten sind Straßen und Verteidigungsanlagen für das Überleben einer Stadt sehr wichtig. Der Bau von Straßen ist ein Kinderspiel. Straßen erhöhen das Bewegungstempo deiner Untertanen und verbessern den Eindruck deiner Stadt. Mauern und Torhäuser brauchst du, um deine Bürger zu schützen. Je größer deine Stadt wird, desto wichtiger sind übrigens schützende Mauern.

### BAU VON STRASSEN UND MAUERN

Wähle im Gebäude-Menü eine Straße oder Mauer aus und bewege die Hand über den gewünschten Ausgangspunkt und drücke die **AKTIONSTASTE**. Kannst du die Straße oder Mauer an der gewählten Position nicht bauen, beginnt der Bauplan rot zu blinken. Bewege die Maus nun in die gewünschte Richtung und drücke erneut die **AKTIONSTASTE**, um den Bau abzuschließen. Deine Mauer/Straße folgt nun der mit der Hand vorgegebenen Linie.

- **Möchtest du gerade Objekte bauen**, drücke **/**, bevor du mit dem Bau beginnst.

## Mauer-/Straßentypen

OBJEKT	ERZ	TRIBUT
Straße	0	0
Torhaus/Befestigtes Torhaus	0/0	0/0
Mauer/Befestigte Mauer	50 für 10 m/150 für 10 m	0/100.000

## Verschönerungen



Verschönerungen sind für das tägliche Leben zwar nicht wirklich wichtig, eignen sich aber hervorragend, um deine Untertanen und feindliche Völker zu beeindrucken. Außerdem wirken sie sich nachhaltig auf deine Gesinnung aus. Geschickt platzierte Wiesen und Lampen verbessern beispielsweise den Eindruck, den deine Stadt hinterlässt, und steigern die Zufriedenheit deiner Untertanen. Dadurch erhöht sich wiederum die Wahrscheinlichkeit, dass auch deine Gegner in deine Stadt strömen. Baust du hingegen Folterhöhlen und Bestrafungsspieße, beschleunigst du (auf Kosten der Zufriedenheit) die Produktion deiner eingeschüchterten Untertanen. Egal, was du tust, deine Gesinnung spiegelt jede deiner Entscheidungen wider.

## Liste der Verschönerungen





VERSCHÖNERUNG	HOLZ/ERZ	TRIBUT
Lampe	0/100	10.000
Bestrafungsspieß	250/0	10.000
Wiese	0/0	15.000
Brunnen	500/100	15.000
Fruchtbarkeitsstatue	0/180	18.000
Säule	0/150	20.000
Namensbrunnen	0/200	25.000
Folterhöhle	500/100	35.000



## Mythenwunder

Wunder sind ein vergleichsweise teures Vergnügen. Allerdings ermöglicht dir der Bau eines Mythenwunders (und die Zuweisung diensteifriger Jünger) die Entfesselung spektakulärer *Epen*. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 30. Die Wahl des Wunders hängt vom Epos ab, das du auf den Bildschirm zaubern möchtest.

### Liste der Mythenwunder

MYTHENWUNDER	HOLZ/ERZ	TRIBUT
 <b>Sirene</b>	7.000/4.000	400.000
 <b>Erdbeben</b>	8.000/4.000	600.000
 <b>Orkan</b>	9000/4000	800.000
 <b>Vulkan</b>	10.000/4.000	1.000.000

## DEIN VOLK

Dein Volk ist die wichtigste Grundlage deiner Macht. Egal, ob du ein guter oder ein böser Gott bist: Für blühende Städte und schlagkräftige Armeen brauchst du Untertanen, Untertanen und noch mal Untertanen. Erhöhe die Geburtenrate oder fördere die Zuwanderung anderer Stämme, um deine Bevölkerung zu vergrößern.

**HINWEIS:** In der Spielwelt leben vier Stämme: Azteken, Griechen, Wikinger und Japaner.

### Untertanen-Schnellkasten

AKTION	EINGABE
Namen anzeigen	N
Statistiken/individuelle Statistiken	S/S (während du die Person festhältst)

## VERHALTEN

Die Menschen sind deutlich unabhängiger als in *Black & White*. Wenn du sie sich selbst überlässt, versuchen sie, ihre Bedürfnisse zu befriedigen, indem sie beispielsweise die Felder bestellen oder Holz fällen. Trotz ihrer bescheidenen Lebensweise haben auch deine Untertanen Wünsche. Diese werden auf der Statue "Menschliche Bedürfnisse" im Stadtzentrum angezeigt. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 19. Ob die Wünsche der Menschen in Erfüllung gehen, entscheidest allerdings du allein ... immerhin bist du ihr Gott!

## JÜNGER

Jünger unterstützen dich bei deinen alltäglichen Aufgaben. Sie setzen deine Wünsche diensteifrig in die Tat um und machen daneben nicht viel mehr als essen und schlafen. Jünger unterscheiden sich von normalen Untertanen durch ihre Aura.



Möchtest du einen deiner Untertanen zum Jünger bekehren, wähle ihn mit der **AKTIONSTASTE** aus und setze ihn neben einem Objekt, das er bearbeiten soll, ab. Natürlich kannst du einen Jünger auch von seinen Aufgaben entbinden. Packe ihn dazu mit deiner Hand und schüttle ihn (oder setze ihn am *Stadtzentrum* ab). Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 19.

Du kannst folgende Jünger bekehren:

JÜNGER (FARBE DER AURA)	ABSETZEN	ROLLE
Baumeister (braun)	Unfertige/beschädigte Gebäude	Baut/repariert Gebäude
Bauer (gelb)	Feld	Erzeugt Nahrung
Minenarbeiter (silber)	Mine	Sammelt Erz
Förster (grün)	Baum	Fällt/pflanzt Bäume
Gläubiger (blau)	Altar/Wunder	Erzeugt Mana
Brüter (rosa)	Anderes Geschlecht	Sorgt für Nachwuchs
Veredler (beige)	Industriegebäude	Beschleunigt die Rohstoffproduktion

**HINWEIS:** Kinder und Greise können nicht als Arbeiter eingesetzt werden.

## WANDERUNG

Wenn du die Zivilisation der Invasion vorziehst (siehe *Gesinnung* auf Seite 12), musst du die Herzen der Bewohner anderer Dörfer und Städte gewinnen. Je mehr Gläubige du hast, desto größer sind deine Macht und dein Einfluss. Du solltest also alles daran setzen, möglichst beeindruckende Städte zu errichten. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gebäude (F1)* auf Seite 18. Vergiss aber nicht, dass die Zahl deiner Untertanen von deinen Fähigkeiten als Städtebauer und der Zufriedenheit der Bevölkerung nachhaltig beeinflusst wird.

Sobald die Bewohner feindlicher Städte ob der Schönheit deiner Städte vor Neid platzen, setzt eine Völkerwanderung an die Grenzen deines Reichs ein. Das heißt natürlich nicht, dass du jeden dahergelaufenen Immigranten einbürgern musst. Erreicht eine Gruppe potenzieller Neubürger deine Stadt, beginnt ihre Flagge zu blinken. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Flaggen* auf Seite 11. Du hast jetzt folgende Möglichkeiten:

- **Akzeptiere** die Einwanderer, indem du ihre Flagge in deinem Einflussbereich ablegst.
- **Weise** die Einwanderer ab, indem du ihre Flagge außerhalb deines Einflussbereichs ablegst.
- **Ignoriere** die Gruppe.

**HINWEIS:** Die Einbürgerung aller Bewohner einer Stadt führt nicht zur Übernahme des feindlichen Stadtzentrums. Letzteres kann nur gewaltsam erobert werden!

## ROHSTOFFE

### GETREIDE



Getreide ist die Nahrungsgrundlage deiner Untertanen. Diese müssen regelmäßig essen, um nicht krank zu werden. Hast du zu wenig Getreide, bricht früher oder später eine Hungersnot aus. Um die Produktion deiner Untertanen auf einem hohen Niveau zu halten, brauchst du also Bauern, die deine Felder bestellen.

### HOLZ



Holz ist das wichtigste Baumaterial deiner Untertanen. Fülle mit Förstern Bäume, um Bauholz zu gewinnen. Vergiss aber nicht, Bäume auch wachsen zu lassen!

### ERZ



Erz muss in Minen abgebaut und von Minenarbeitern in deine Stadt gebracht werden. Du brauchst es für den Bau von Mauern, Verschönerungen und beeindruckenden Gebäuden. Auch die Aushebung einer schlagkräftigen Armee ist ohne ausreichende Erzreserven undenkbar. Da Erz nicht unbegrenzt zur Verfügung steht, solltest du es sehr überlegt einsetzen!

### MANA



Ohne Mana (die Glaubensessenz deiner Untertanen) kannst du keine Wunder wirken. Eine blaue Flamme an deinem Altar zeigt deine aktuellen Manareserven an. Weitere Informationen zu Altären findest du im Abschnitt *Öffentliche Gebäude* auf Seite 21. Bekehre Jünger, die dich an einem Altar anbeten, um die Manaproduktion zu beschleunigen.

## WUNDER (F5)

### WUNDER ERWERBEN

Als Gott kannst du im Namen des Guten oder des Bösen mächtige Wunder wirken, um deinen Wünschen Nachdruck zu verleihen! Öffne das Tribut-Menü der *Werkzeugleiste* (siehe Seite 10), wenn du ein Wunder kaufen möchtest. Vergewissere dich anschließend, dass du über ausreichend *Tribut* verfügst (siehe Seite 13) und klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf das Symbol des gewünschten Wunders.



- **Möchtest du ein Wunder aktivieren**, klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf dessen Kugel (auf deinem Altar). Hast du genug *Mana* (siehe Seite 27), erscheint das Wunder in deiner Hand. Jetzt musst du es nur noch wirken.

### WUNDER WIRKEN

Wunder können ausgegossen oder geworfen werden. Bevor du ein Wunder wirkst, solltest du dir überlegen, welche Methode besser geeignet ist, da diese unterschiedliche Auswirkungen haben können!

- Möchtest du ein **Wunder werfen**, nimm es in die Hand, bewege die Maus in die gewünschte Wurfrichtung und drücke die **AKTIONSTASTE**.
- Möchtest du ein **Wunder ausgießen**, halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt und bewege die Maus (während du das Wunder in der Hand hältst).













**HINWEIS:** Du kannst Wunder ausschließlich in deinem *Einflussbereich* wirken! Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 12.

**HINWEIS:** Drücke **M**, um das zuletzt gewirkte Wunder erneut einzusetzen.

**HINWEIS:** Möchtest du ein Wunder abbrechen, schüttle die Hand ←→ oder drücke die **BACKSPACE**.





**TIPP:** Überlege dir gut, in welchen Situationen du Wunder wirkst. Immerhin können die äußeren Umstände (beispielsweise das Wetter) dein Wunder nachhaltig beeinflussen. Außerdem solltest du bedenken, dass Wunder (abhängig von deiner Gesinnung) für gute oder böse Zwecke verwendet werden können. Wasser ist beispielsweise für die Bewässerung deiner Felder unerlässlich. Allerdings eignet es sich gleichzeitig hervorragend, um lästige Querdenker loszuwerden. Da alle Wunder unterschiedlichste Auswirkungen haben können, solltest du dich sehr genau mit ihnen vertraut machen.

## STANDARDWUNDER

NAME	TRIBUT/MANA	GESTE
 <b>Wasser</b>	0/750	
 <b>Heilung</b>	20.000/1000	
 <b>Schild</b>	30.000/1250	
 <b>Feuer</b>	60.000/2000	
 <b>Blitz</b>	90.000/5.000	
 <b>Meteor</b>	150.000/7500	

## KREATURENWUNDER

Hast du genug Tribut, kannst du deiner Kreatur einige der oben genannten Wunder beibringen.

NAME	TRIBUT
 <b>Wasser</b>	50.000
 <b>Heilung</b>	75.000
 <b>Blitz</b>	75.000
 <b>Feuer</b>	90.000

## EPEN

Epen sind verheerende Ereignisse, mit deren Hilfe du deine Gegner zerschmettern und ganze Landstriche zerstören kannst. Voraussetzung für den Einsatz eines Epos ist der Bau eines *Mythenwunders* (siehe Seite 25) und dessen Aufladung durch deine Gläubigen.

### Aktivierung eines Epos:

1. Klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf ein geladenes Mythenwunder, um das Epos aufzunehmen.
2. Klicke mit der **AKTIONSTASTE** auf das gewünschte Ziel.

**HINWEIS:** Im Einflussbereich des **Gegners** und über **Wasserflächen** können Epen nicht entfesselt werden!

NAME	BESCHREIBUNG
<b>Sirene</b>	Verbreitet im ganzen Land Liebe und Harmonie. Feindliche Soldaten werden dadurch zu friedliebenden Bürgern.
<b>Erdbeben</b>	Gewaltige Erdspalten verschlingen alles in ihrem Weg.
<b>Orkan</b>	Zerstörerische Winde wirbeln Objekte hoch in die Luft.
<b>Vulkan</b>	Lasse glühende Lava auf deine Widersacher niederregnen.

## WIEDERHOLEN-GESTE

Hast du ein Wunder erfolgreich gewirkt, kannst du es mit einer Wiederholen-Geste (in Form eines "R"s) erneut wirken. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gesten* auf Seite 8.

## KAMPF

Wenn du dich für den Pfad des Bösen entscheidest, brauchst du Truppen, die deiner eisernen Faust Nachdruck verleihen. Allerdings solltest du auch als guter Gott eine Armee ausheben, um Angriffe deiner Gegner abzuwehren. Das A und O einer schlagkräftigen Armee sind kampferprobte Soldaten. Rekruten, die im Laufe unzähliger Schlachten Erfahrung sammeln, steigen eines fernen Tages zu Elitesoldaten auf. Darüber hinaus kannst du deine wackeren Krieger mit Belagerungswaffen, wie Katapulten, unterstützen!

## REKRUTIERUNG

Für die Aushebung einer Armee brauchst du eine Waffenkammer, Erz und willige Rekruten.



### Rekrutierung einer Armee:

1. Wähle mit der **AKTIONSTASTE** eine Flagge der Waffenkammer aus.
2. Lege die Flagge mit der **AKTIONSTASTE** ab. Nun erscheint ein Rekrutierungszelt. Wenig später melden sich alle Männer in der Nähe des Zelttes, die gerade nichts Besseres zu tun haben, zum Armeedienst.
- Möchtest du deine Armee vergrößern, halte die **AKTIONSTASTE** gedrückt und ziehe die Armee mit der Maus in die gewünschte Größe. Lasse die Aktionstaste los, um mit der Rekrutierung zu beginnen.
3. Ist die Rekrutierung abgeschlossen, erscheinen anstelle des Rekrutierungszelttes eine Armee und eine Flagge.

**HINWEIS:** Der Bau von Belagerungswaffen funktioniert wie die Rekrutierung von Soldaten. Allerdings brauchst du statt einer Waffenkammer eine Belagerungswerkstatt mit zehn Arbeitern. Denke daran, dass in einer Belagerungswerkstatt immer nur eine Belagerungswaffe gebaut wird.

**HINWEIS:** Waffenkammern können nur eine begrenzte Zahl von Armeen mit Waffen versorgen!

## ARMEEFLAGGEN



Jede Armee hat eine eigene Flagge. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Flaggen auf Seite 11. Die Flagge enthält neben dem Symbol der Armee (das erscheint, wenn diese außer Sichtweite ist) verschiedene andere Informationen.

### Flaggen-Informationen:

- **Schnelltaste:** Die der Einheit zugewiesene Schnelltaste.
- **Typ:** Nahkampf (Schwerter), Bogenschütze (Bogen) oder Belagerung (Rad).
- **ID:** Die einzigartige ID-Nummer der Einheit.
- **Rang:** Die Erfahrungsstufe (1–10) der Armee.

## Flaggensymbole

Neben der Gesundheit, der Schnelltaete und dem Typ einer Armee zeigen folgende Symbole deren aktuellen Status an:



**Angreifen**



**Verteidigen**



**Folgen**



**Verbinden**



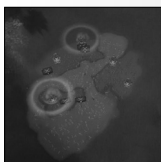
**Bewegen**



**Wird angegriffen**

## BEWEGEN, ANGREIFEN UND VERTEIDIGEN

- Möchtest du eine **Armee bewegen**, klicke zunächst mit der **AKTIONSTASTE** auf die Armeeflagge, einen Soldaten oder den grün markierten Bereich. Klicke anschließend erneut, um die Flagge in der Hand zu halten. Mit einem Doppelklick auf die gewünschte Position kannst du die Flagge ablegen.
- Möchtest du eine **Armee in die Schlacht schicken**, wähle sie, wie oben beschrieben, aus und klicke auf eine feindliche Armee oder ein feindliches Gebäude, wenn der Tooltipp "Angreifen" erscheint.



Verringerst du den Zoomfaktor der Karte, kannst du den Verlauf einer Schlacht verfolgen. Das von deinen Armeen kontrollierte Gebiet wird nun grün eingefärbt. Feindliche Gebiete erscheinen in roter Farbe. Bewege die Hand über das Schlachtfeld, um aktualisierte Tooltips zu betrachten.

- Möchtest du eine **Stadt erobern**, bewege die Flagge deiner Armee über das feindliche **Stadtzentrum** (siehe Seite 19) und setze sie ab, wenn der Tooltipp "Erobern" erscheint.
- Natürlich kannst du ein **Gebäude** auch **verteidigen**. Wähle dazu eine Armee aus und klicke auf ein verbündetes Gebäude, wenn der Tooltipp "Verteidigen" erscheint. Klickst du auf eine Mauer, patrouillieren deine Einheiten auf der Mauer hin und her.

## VERBINDEN UND VERSCHMELZEN

Sollen mehrere Armeen gleichzeitig einen bestimmten Befehl ausführen, musst du diese zunächst verbinden oder verschmelzen. Nimm dazu mit der **AKTIONSTASTE** die Flagge einer Armee auf und bewege diese mit gedrückter **AKTIONSTASTE** über eine zweite Armee. Lasse die **AKTIONSTASTE** los, wenn der Tooltipp "Verbinden" oder "Verschmelzen" erscheint.

- **Verbindest** du Einheiten, arbeiten diese zusammen, behalten aber ihre individuellen Eigenschaften. Durch die **Verschmelzung** von Armeen entsteht eine geschlossene Streitmacht. Innerhalb dieser Streitmacht bilden erfahrene Soldaten ihre neuen Mitstreiter aus. Du kannst verbundene bzw. verschmolzene Armeen übrigens wie normale Armeen befehlen.



**HINWEIS:** Du darfst ausschließlich Armeen eines Typs miteinander verschmelzen. Belagerungswaffen können gar nicht verschmolzen werden!

### Armeeverbände trennen

Möchtest du verbundene Armeen trennen, wähle eine der gewünschten Armeeflaggen aus und bewege diese mit gedrückter Aktionstaste über einen freien Bereich der Karte. Lasse die **AKTIONSTASTE** los, sobald der Tooltip "Verbindung trennen" erscheint. Verschmolzene Armeen können nicht getrennt werden!

### ARMEEN AUFLÖSEN

Möchtest du eine Armee auflösen, lege ihre Flagge auf einem Militärgebäude ab. Die Soldaten kehren nun in ihre Dörfer zurück. Die Rohstoffe, die du in ihre Ausbildung investiert hast, gehen allerdings verloren.

### ARMEE-SCHNELLTASTEN

**HINWEIS:** Deinen ersten neun Armeen werden Schnellasten (1–9) zugewiesen.

AKTION	EINGABE
Armee auswählen	Zahl-Taste antippen
Zu Armee springen	Zahl-Taste zweimal antippen
Nummerierte Armeen durchschalten	-/=

### KREATUREN ALS KRIEGER

Du kannst deine Kreatur in eine mächtige Einmannarmee verwandeln, um deine Soldaten in der Schlacht zu unterstützen oder um andere Kreaturen zu bekämpfen.

- Möchtest du deine Kreatur zum Soldaten machen, öffne das Kreaturenrollen-Menü (siehe *Kreaturenrollen* (F3) auf Seite 14) und wähle die Option SOLDAT. Anschließend kannst du deine Kreatur befehligen wie eine normale Armee. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bewegen, angreifen und verteidigen* auf Seite 32.

### EINSATZ VON WUNDERN/ EPEN IM KAMPF

Vergiss nie, dass du ein Gott bist, und ziehe alle Register deiner göttlichen Waffenkammer! Warum rekrutierst du nicht einfach Mutter Natur und donnerst deinen Gegnern ein paar spektakuläre Wunder oder Furcht erregende Epen vor den Latz? Weitere Informationen dazu findest du auf den Seiten 28 und 30.



# TIPPS UND TRICKS

## TIPPS ZUR GESINNUNG

SEI GUT	SEI BÖSE
Stille Bedürfnisse	Ignoriere Bedürfnisse (außer Hunger)
Plane deine Städte weise	Errichte Fabriken neben Behausungen
Baue Bäder und Kinderkrippen	Baue Folterhöhlen und Gefängnisse
Sorge für ausreichend Wohnraum	Baue Slums
Baue beeindruckend	Zerstöre neutrale Städte
Heile die Kranken	Zerschmettere Untertanen
Heiße Einwanderer willkommen	Quäle dein eigenes Volk

## TIPPS ZU STÄDTEN

### Erhöhe die Geburtenrate:

- Sorge in deinen Städten für ausreichend Kapazität und gönne deinen Untertanen genug Schlaf.
- Bekehre Brüter und baue in der Nähe von Behausungen Kinderkrippen und Fruchtbarkeitsstatuen.

### Pflanze mehr Bäume und Feldfrüchte:

- Wirf Wasserwunder auf Bäume und Felder, um deren Wachstum zu beschleunigen.
- Gießt du Wasserwunder aus, wird deren Wirkung verstärkt. Bewege in diesem Fall die Hand, um den Wirkungsbereich zu vergrößern.

### Baue eine beeindruckende Stadt:

- Fördere große (aber nicht zu große) Bevölkerungen.
- Errichte beeindruckende Gebäude, wie Universitäten, Tempel und Amphitheater, und verbinde alle Gebäude über ein Straßennetz.
- Stille die Bedürfnisse deiner Stadt und bekämpfe die Obdachlosigkeit.
- Greife Menschen in Städten, die du beeindrucken möchtest, mit deiner Kreatur unter die Arme.

### Verwalte die Bedürfnisse einer Stadt:

- Sorge dafür, dass deine Stadt über ausreichend Rohstoffe und Kapazitäten verfügt.
- Achte darauf, dass niemand getötet wird ... weder von dir noch von deinen Gegnern!
- Sorge dafür, dass es keine Notfälle (Nahrungsengpässe, Brände usw.) gibt.
- Stelle sicher, dass deine Altäre und Wunder aufgeladen sind.

## TIPPS ZUR KREATUR

### Sei ein guter Lehrer:

- Bring deiner Kreatur möglichst viele Dinge bei und steuere ihr Verhalten mit der Leine und den verschiedenen Rollen.
- Spiele mit deiner Kreatur, füttere sie, streichle sie, wenn sie unglücklich ist, trainiere regelmäßig mit ihr und lasse sie in ihrem Gehege schlafen.

### Erziehung des ultimativen Soldaten:

- Weise deiner Kreatur die Rolle eines Soldaten zu (und kaufe Upgrades).
- Rüste sie mit Blitz-, Feuer- und Heilwundern aus.
- Stelle deiner Kreatur Bogenschützen zur Seite.
- Befehle ihr, mit Felsen zu trainieren, um stärker zu werden.

## TIPPS ZUM KAMPF

### So wirst du ein guter Feldherr:

- Erhöhe die Erfahrung deiner Armeen. Nach jeder gewonnenen Schlacht und jeder eroberten Stadt sammeln deine Soldaten Erfahrung.
- Schrumpft eine Armee, rekrutiere mit der Funktion "Multipickup" neue Soldaten.
- Vergiss nicht, dass Katapulte gegen bewegliche Ziele nur wenig ausrichten.

# SPEICHERN UND LADEN

---

## **Spiel speichern:**

1. Klicke im Pause-Menü auf SPIEL SPEICHERN.
2. Markiere den gewünschten Spielstand und bestätige deine Entscheidung mit einem Klick auf OK.
  - Bestätige die nun erscheinende Meldung, um den aktuellen Spielstand zu überschreiben. Möchtest du einen neuen Spielstand erstellen, wähle unter Punkt 2 die Option NEUEN SPIELSTAND ERSTELLEN.

## **Spiel löschen:**

1. Klicke im Pause-Menü auf SPIEL SPEICHERN.
2. Markiere den gewünschten Spielstand und klicke auf LÖSCHEN.
3. Bestätige die nun erscheinende Meldung.

## **Spiel laden:**

1. Klicke im Pause- oder Hauptmenü auf SPIEL LADEN.
2. Markiere den gewünschten Spielstand und bestätige deine Entscheidung mit einem Klick auf OK.

## **TASTATURBEFEHLE**

---

<b>AKTION</b>	<b>EINGABE</b>
<b>Speichern/Schnell speichern</b>	<b>ESC + S/STRG + S</b>
<b>Laden/Schnell laden</b>	<b>ESC + L/STRG + L</b>
<b>Spiel beenden</b>	<b>ESC + Q</b>

---

# FEHLERBEHEBUNG

---

## GRAFIK- & SOUNDTREIBER

Veraltete Grafik- und Soundtreiber wirken sich negativ auf die Leistung des Spiels aus. In einigen Fällen kann das Spiel nicht gestartet werden. Installiere daher aktuelle Grafik- und Soundtreiber, um eine optimale Leistung des Spiels zu gewährleisten. Aktuelle Treiber findest du in der Regel auf den Websites der verschiedenen Hersteller. Wenn du nicht sicher bist, welche Grafik- oder Soundkarte du hast, oder nicht weißt, wie du deine Systemtreiber aktualisieren kannst, wirf bitte einen Blick in das Handbuch deines Computers und der Peripheriegeräte. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Aktualisierung der Grafik- und Soundtreiber* in der Support-Datei auf der Spiel-CD/-DVD. (Informationen über die Support-Datei findest du im Abschnitt *Technischer Kundendienst – Können wir helfen?* auf Seite 38.)

## PROBLEME BEI DER INSTALLATION BZW. DER ERKENNUNG DER CD/DVD

Der Kopierschutz dieses Spiels beeinträchtigt die Leistung einiger CD-ROM-, CD-RW-, DVD-ROM- und DVD-RW-Laufwerke. Wenn sich das Spiel nicht installieren lässt oder dein Laufwerk die eingelegte CD/DVD nicht erkennt, musst du die Firmware deines Laufwerks aktualisieren. Die entsprechenden Update-Dateien findest du in der Regel auf den Websites der verschiedenen Hersteller. Wenn du nicht weißt, wie du die Firmware deines CD-/DVD-Laufwerks aktualisieren kannst, lies bitte die Dokumentation deines Computersystems oder des CD-/DVD-Laufwerks.

**WARNING: Firmware-Updates sollten nur von erfahrenen Benutzern ausgeführt werden, da das CD-/DVD-Laufwerk durch die unsachgemäße Ausführung des Updates beschädigt werden kann. Wenn du weitere Informationen zur Aktualisierung der Firmware benötigst, wende dich bitte an den Hersteller deines CD-/DVD-Laufwerks.**

## HINTERGRUNDANWENDUNGEN UND VIRENscanner

Beende alle im Hintergrund ausgeführten Anwendungen, bevor du das Spiel startest. Auf diese Weise kannst du Abstürze und andere Fehlfunktionen des Spiels vermeiden. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Hintergrundanwendungen beenden* in der Support-Datei auf der Spiel-CD/-DVD.

Darüber hinaus solltest du vor der Ausführung des Spiels alle Virenprogramme deines Systems beenden. **Rechtsklicke** dazu in der Taskleiste auf das Symbol deiner Viren-Software und wähle im nun erscheinenden Menü SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN (oder die jeweilige Option des Virenprogramms).

## Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

### Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließliche private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

### Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

### Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

### Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD-/DVD), 15 € für PSX-, PS2- und PSP- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy™ Color- und 15 € für Xbox-, GameCube- und NDS-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

**Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln**

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

### Technischer Kundendienst – Können wir helfen?

Das Spiel enthält eine Support-Datei, die dir bei der Behebung möglicher Probleme hilft. Sie bietet Lösungen für Probleme, die bei der Installation oder der Ausführung des Spiels auftreten können. Wenn du das Spiel bereits installiert hast, klicke in der Windows-Taskleiste auf START und wähle im nun erscheinenden Menü **Programme>** (oder **Alle Programme>**) **EA GAMES>** (oder **EA SPORTS>**). Die Support-Datei und das Spiel befinden sich im selben Ordner. Bitte suche in dieser Datei nach Lösungsmöglichkeiten, bevor du dich mit dem Kundendienst von EA in Verbindung setzt.

Hast du das Spiel noch nicht installiert, gehe bitte folgendermaßen vor:

**Ausführung der Support-Datei (wenn du das Spiel nicht installiert hast):**

1. Lege die Spiel-CD-/DVD in das Laufwerk ein.
2. Klicke auf START und wähle **Ausführen...**
3. Gib im nun erscheinenden Eingabefeld **D:\Support\European Help Files\EA\_Help\_Select.htm** ein und klicke auf OK. (Ersetze dabei "D:" mit dem Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks.)

Wenn du nicht sicher bist, ob dein System die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Voraussetzungen erfüllt, kannst du deine Hardware mit dem Programm dxdiag überprüfen und die gesammelten Informationen zu einem detaillierten Bericht zusammenfassen lassen. Dieser Bericht hilft unseren Kundendienstmitarbeitern, dein Problem schneller zu lösen.

#### **Vorgehensweise:**

1. Klicke auf **START**, wähle **Ausführen...** und gib im nun erscheinenden Eingabefeld **dxdiag** ein. Klicke anschließend auf OK.
2. Klicke auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN**, um eine Kopie des Berichts zu speichern. Bitte halte diesen Bericht bereit, wenn du dich an den Kundendienst von EA wendest.

Treten bei der Installation oder der Ausführung des Spiels weiterhin Probleme auf, besuche die Website **electronic-arts.de**, klicke auf **SUPPORT** und wähle im nun erscheinenden Bildschirm "Zum Direkthilfe Center". Die hier aufgelisteten Lösungsvorschläge werden auch von unseren Kundendienstmitarbeitern verwendet. Sie sind also präzise und aktuell. Gib nun das Produkt, die Plattform und deinen Suchtext ein, um Antworten auf deine Fragen zu suchen. Findest du keine Antworten, klicke auf **FRAGEN AN EA**, um dich mit unserem Technischen Kundendienst in Verbindung zu setzen. Einer unserer Mitarbeiter wird deine Frage dann schnellstmöglich bearbeiten.

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

#### **Hotline**

**Die Servicrufnummer für Kunden aus Deutschland:**

**09001 - 202520**

(€ 0,25 pro Minute, nur erreichbar aus dem dt. Festnetz)  
für technische Fragen zu EA-Produkten


erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr und Sa. 11-17 Uhr mit persönlicher Betreuung.

Die Hotline-Nummer kann nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

#### **Hol dir die aktuellen News von EA!**

Möchtest du immer über aktuelle News und Reviews informiert werden? Nichts leichter als das. Lass dich einfach registrieren und schon landet der offizielle EA Newsletter regelmäßig in deinem Postfach.

**Besuche unsere deutsche Website [electronic-arts.de](http://electronic-arts.de) und abonniere gleich heute unseren kostenlosen Newsletter!!**



Software © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Lionhead, the Lionhead logo, Black & White and the Black & White Logo are trademarks or registered trademarks of Lionhead Studios Limited in the US and/or other countries. Black & White® is a Lionhead® Studios brand. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Published and distributed by Electronic Arts. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Renderware is a registered trademark of Criterion Software Limited. Parts of the software are Copyright 1998-2005 Criterion Software Limited. and its licensors. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

**EAD07704900MT**