

Einleitung

Menschen, die zu Gott beten, bekommen einen Gott ... allerdings nicht immer den, den sie verdienen.

In Black & White™ wirst du durch ein einziges Gebet in eine neue Welt gerufen. Deine zukünftige Macht hängt jedoch vom Glauben aller Untertanen ab.

Was du tust, und wie du deine göttliche Macht einsetzt, bleibt dir überlassen. Als böser Gott beziehst du deine Macht aus der Furcht deiner Untertanen. Schlüpfst du in die Rolle eines gütigen Gottes, ist dir ihr Vertrauen und ihre Liebe gewiss.

Natürlich kannst du sowohl deine guten, als auch deine bösen Seite pflegen, oder einfach deinem Gewissen folgen. Zwei spirituelle Berater (dein gutes und dein schlechtes Gewissen) begleiten dich durch das ganze Spiel. Sie stehen dir mit Rat und Tat zur Seite und bringen dich auf Ideen, auf die du ohne die beiden nie gekommen wärst.

In Black & White musst du unzählige Herausforderungen meistern, gefährliche Abenteuer bestehen und lästige Götter besiegen, bevor dich alle Menschen im schönen Eden anbeten.

Verwendung dieses Handbuchs

Black & White ist ein außerordentlich vielseitiges Spiel. Es gib daher keine feste Reihenfolge, in der du neue Gegenstände entdeckst oder neue Lektionen erlernst. Du solltest also einen Blick auf das Inhaltsverzeichnis dieses Handbuchs werfen, damit du das gesuchte Thema möglichst schnell findest.

- Spiele das Tutorial und lies die Hilfedatei, um dich mit dem Spiel vertraut zu machen.
- Lies dieses Handbuch aufmerksam durch.
- Weitere Informationen zur Installation und Fehlerbehebung bzw. zu unserer Black & White-Hintline findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

Inhalt

Einleitung	1	Fütterung	16
Verwendung dieses Handbuchs	1	Strafen und Belohnungen	16
Spielstart	4	Interaktion mit deiner Kreatur	16
Der erste Besuch in Eden	4	Die Leinen	17
Spielstart nach der Installation	4	Verwendung einer Leine	17
Befehlsübersicht	5	Anbinden der Kreatur	17
Hinweis zur Tastaturbelegung	5	Leine entfernen	18
Erkundung der Welt	5	Verlängern/Kürzen der Leine	18
Bewegung mit der Maus	5	Ablegen der Leine	18
Bewegung mit der Tastatur	6	Wahl einer Leine	18
Blickrichtung ändern	6	Verwendung unterschiedlicher Leinen	18
Nach unten/oben schauen	6	Die Leine des Lernens	18
Zoomfunktion	7	Die Leine der Aggression	18
Schnelltasten	7	Die Leine des Mitleids	18
Bewegung mit Kartenmarkierungen	8	Langzeitwirkung der Leinen	19
Setzen, Ändern und Löschen von Kartenmarkierungen	8	Tipps zu den Leinen	19
Beweglichen Kartenmarkierungen folgen	8	Kämpfe	19
Der Strudel	8	Der Kampf beginnt	20
Einfluss	9	Bewegungen und Angriffe	
Virtueller Einfluss	9	kombinieren	20
Einsammeln von Gegenständen	9	Einsatz von Wundern	20
Objekt aufnehmen	10	Spezialangriffe	21
Holz und Nahrung aufnehmen	10	Setze deine Kreatur effektiv ein	21
Ablegen und Werfen von Objekten	10	Das Dorf	22
Effet	10	Die Stämme	22
Deine Gesinnung	11	Gebäude und Rohstoffe	22
Die spirituellen Ratgeber	11	Tempel	22
Die Geschichte und die Schriftrollen	12	Lagerhaus	22
Goldene Geschichtsrollen	12	Bedürfnisse und die	
Silberne Schriftrollen	12	Bedürfnisflaggen des Lagerhauses	23
Hilfe	12	Dorfzentrum	24
Der Spielplatz der Götter	12	Götzendiener in der Kultstätte	24
ToolTips	13	Kultstätte	24
Schilder	13	Wohnungen	25
Hilfe	13	Werkstatt	25
Der Tempel	14	Gebäude und die dafür	
Tempel betreten	14	erforderlichen Gerüste	25
Deine Kreatur	14	Öffentliche Gebäude	26
Die ersten Schritte deiner Kreatur	14	Weltwunder	27
Unterrichten der Kreatur	15	Dorfbewohner	28
Gib deiner Kreatur Gegenstände	16	Jünger	28
		Bekehrung von Jüngern	28

Bauer	29	Gefecht starten	42
Förster	29	An Online-Spiel anschliessen	42
Fischer	29	Spiel in einem LAN	43
Baumeister	29	Internet-Spiel	43
Missionar	29	Setup und Start eines	
Handwerker	29	Multiplayer-Spiels	44
Händler	29	Chat-Bildschirm (LAN und Internet)	44
Züchter	29	Kooperativ-Modus	44
Entlassung von Jüngern	30	Spiel beobachten	44
Andere Dörfer beeindrucken	30	Chat	44
Bekehrung eines Dorfes	31	Landschaft (LAN und Internet)	45
Wunder bewirken	32	Spielerdetails (Nur Internet)	45
Gelernte Wunder	32	Clans (Nur Internet)	45
Wunder und Leinen	32	Computerspieler	45
Einweg-Wunder	32	Chat in Multiplayer-Spielen	45
Wunder werfen	33	Verspotten	46
Statische Wunder	33	Mitspieler betrachten	46
Rohstoff-Wunder	33	Freundschaften schließen	46
Wunder deaktivieren	33	Optionen	46
Wundertabelle	34	Soundoptionen	46
Normale Wunder	34	Grafikoptionen	46
Wahl einer Leine mit einer Geste	37	Autosave	47
Aktivierung verfügbarer Wunder	37	Geländescrolling	47
Aktivierung der Kreaturwunder	37	Spieler	47
Bewirken von Wundern mit Gesten	38	Tattoo bearbeiten (nur verfügbar, wenn du eine Kreatur hast)	47
Wunder wiederholen	38	Erweitert	47
Aktiviertes Wunder nicht bewirken	38	Steuerung	47
Die Räume des Tempels	39	Mitwirkende	48
Navigation im Tempel	39	Lizenzbedingungen	50
Der Welt-Raum	39	Hotline	52
Die Bibliothek	39		
Der Speichern-Raum	40		
Speichern eines Spiels	40		
Spiel laden	40		
Spielstand löschen	40		
Der Herausforderungen-Raum	40		
Das Bestiarium	41		
Ein Tattoo für deine Kreatur	41		
Das Gehege deiner Kreatur	41		
Der Zukunftsräum	42		
Hauptmenü	42		
Spiel fortsetzen	42		

Spielstart

Der erste Besuch in Eden

Informationen zur Installation von *Black & White* findest du in der beiliegenden Referenzkarte.

1. Lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.
 2. Wenn du *Black & White* zum ersten Mal startest, erscheint eine Einleitungssequenz.
 3. Anschließend wirst du aufgefordert, deinen Namen einzugeben. Gib nun den Namen ein, den du im Spiel verwenden möchtest.
 - **Klicke** mit der linken Maustaste auf das Symbol unter dem Textfeld und halte die Maustaste **gedrückt**, um ein Spielersymbol zu bestimmen.
 4. Hast du dich für ein Symbol entschieden, **linksklicke** auf den OK-Button, um das Spiel zu starten.
- Hinweis:** In diesem Handbuch ist mit dem Begriff **Klick** der **Linksklick** gemeint.

Spielstart nach der Installation

Lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und starte das Spiel über das Windows-Startmenü:

START>Programme>Lionhead Studios>Black & White

Nun erscheint das Hauptmenü. Wähle hier die Option SPIEL FORTSETZEN, um ein gespeichertes Spiel zu laden.

Folgende Optionen stehen im Hauptmenü zur Verfügung:

GEFECHT STARTEN – Kämpfe mit bis zu drei computergesteuerten Göttern um die Gunst eines Inselvolkes. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gefecht starten*.

AN ONLINE-SPIEL ANSCHLIESSEN – Spiele *Black & White* in einem LAN oder im Internet. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *An Online-Spiel anschließen*.

OPTIONEN – Ändere die Spieloptionen nach deinem Geschmack. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Optionen*.

BLACK & WHITE BEENDEN – Verlasse das Spiel und kehre zu Windows zurück.

Befehlsübersicht

Hinweis zur Tastaturbelegung

Du kannst die Funktionen der Maustasten und die Tastaturbelegung über die Registerkarte **STEUERUNG** im Optionenmenü anpassen. In diesem Handbuch (und im Spiel) werden die Maustasten nicht als linke bzw. rechte Maustaste bezeichnet, sondern nach ihrer Funktion benannt. Es gibt also eine **Bewegen-Taste** und die **Aktionstaste**.

Hinweis: Du kannst theoretisch alle Befehle des Spiels neu zuweisen. In diesem Handbuch verwenden wir allerdings die **Standardeinstellungen**.

Erkundung der Welt

Bewegung mit der Maus

Mit der Maus kannst du dich bequem durch die Welt von *Black & White* bewegen. Im Folgenden findest du eine Beschreibung der Standardaktionen.



Die linke Maustaste ist die **Bewegen-Taste**. Drücke sie, um herumzuwandern, oder um deine Blickrichtung zu ändern.



Die rechte Maustaste ist die **Aktionstaste**. Drücke diese Taste, wenn du einen Gegenstand verwenden möchtest. Alle Aktionen (mit Ausnahme der Bewegungen) werden mit der Aktionstaste ausgeführt.

Wenn du dich in der Welt bewegen möchtest, bewege die Hand in die gewünschte Richtung und drücke die **Bewegen-Taste**, um nach dem Boden zu greifen. Halte nun die **Bewegen-Taste** gedrückt und bewege die Hand in deine Richtung, um einen kleinen Spaziergang zu machen.

Möchtest du eine größere Entfernung zurücklegen, bewege die Hand weiter weg, oder wiederhole den Vorgang mehrere Male.

Willst du direkt zu einem bestimmten Ort springen, bewege die Hand zu der gewünschten Stelle und **doppelklicke** mit der **Bewegen-Taste**.



Bewegung mit der Tastatur

Wenn du möchtest, kannst du die Gegend auch mithilfe der Tastatur erkunden.

Drücke dazu die Pfeiltasten, um die gewünschte Richtung einzuschlagen.

Hinweis: Deine Blickrichtung ändert sich nicht, wenn du die Pfeiltasten verwendest.

Blickrichtung ändern



Wenn du deine Blickrichtung ändern möchtest, bewege die Hand an den Bildschirmrand. Dort verwandelt sie sich in einen Drehen-Pfeil.

Halte die Bewegen-Taste gedrückt und mache mit der Maus eine Kreisbewegung, um die Blickrichtung zu ändern.



Spielst du mit einer Maus mit Mausrad, **halte dieses gedrückt** und bewege die Maus in die gewünschte Richtung. Auf diese Weise kannst du übrigens auch nach unten oder oben schauen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Nach unten/oben schauen*.

Wenn du gleichzeitig **STRG** und die Pfeiltaste **LINKS/RECHTS** drückst, drehst du dich ebenfalls um die eigene Achse.

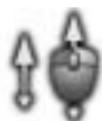


Es gibt noch eine Möglichkeit, dich zu drehen: Halte beide Maustasten gedrückt und bewege die Maus nach links/rechts, oder drücke **Y** (links) bzw. **U** (rechts).

Hinweis: Bewegst du die Maus nach oben oder unten, während du beide Maustasten gedrückt hältst, aktivierst du die Zoomfunktion. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Zoomfunktion*.

Nach unten/oben schauen

Wenn du den Blick heben oder senken möchtest, bewege die Hand an den oberen oder an den unteren Bildschirmrand. Dadurch verwandelt sich die Hand in einen Pfeil.



Halte die Bewegen-Taste gedrückt und bewege die Maus in die Bildmitte, um nach oben zu schauen.

Mit der SHIFT-Taste (gedrückt halten) und den Pfeiltasten **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** kannst du ebenfalls nach unten/oben schauen.

- Wenn du mit einer Maus mit Mausrad spielst, halte dieses **gedrückt** und bewege die Maus nach unten oder oben, um nach unten oder oben zu schauen.

Zoomfunktion



Spielst du mit einer Maus mit Mausrad, drehe dieses nach vorne, um in das Geschehen hineinzuzoomen oder zurück, um herauszuzoomen.



Wenn du mit einer 2-Tasten-Maus (ohne Mausrad) spielst, halte beide Maustasten gedrückt und bewege die Maus vorwärts, um dich heranzuzoomen oder rückwärts, um dich wegzuzoomen. Bewegst du die Maus nach **LINKS/RECHTS**, drehst du dich um die eigene Achse.

- Wenn du gleichzeitig **STRG** und die Pfeiltaste **AUFWÄRTS/ABWÄRTS** drückst, ändert sich der Zoomfaktor ebenfalls.

Schnelltasten

Viele Funktionen des Spiels werden über bestimmte Schnelltasten aktiviert.

LEERTASTE	Stelle den Standard-Kamerawinkel wieder her.
Zweimal LEERTASTE	Gehe zum Tempel.
C	Gehe zu deiner Kreatur.
Esc	(Außerhalb des Tempels) Öffne das Hauptmenü.
Esc	Verlasse einen Raum und kehre in den Welt-Raum des Tempels zurück.
Esc	(Im Welt-Raum des Tempels) Verlasse den Tempel.
Tab	Blättere durch die verschiedenen Lagerhäuser.
A	Kamerawinkel HEBEN.
Q	Kamerawinkel SENKEN.
L	Lege deiner Kreatur eine Leine an oder nimm diese ab.
V	Wähle die vorherige Leine.
B	Wähle die nächste Leine.
N	Blende die Namen deiner Dorfbewohner ein.
S	Wirf einen Blick auf die Statistiken deiner Dorfbewohner. Bewege die Hand über einen Dorfbewohner und drücke S , um dessen Statistiken einzublenden.
T	Sprich mit anderen Spielern.
R	Lade das letzte Wunder, das du in der Hand hältst.
F1	Aktiviere die Direkthilfe für alle Gegenstände unter der Hand.
F2	Reise zum Spielplatz der Götter.
F3	Verkleinere den Bildausschnitt, um einen Blick auf das ganze Land zu werfen.
F4	Besuche den Welt-Raum des Tempels.
F5	Gehe im Tempel zum Bestiarium.
F6	Gehe zum Herausforderungen-Raum.
F7	Gehe in den Speichern-Raum.
F8	Besuche den Optionen-Raum des Tempels.
F9	Gehe in die Bibliothek des Tempels.
STRG + S	(Außerhalb des Tempels) Schnell speichern.
STRG + L	(Außerhalb des Tempels) Schnell laden.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Räumen des Tempels findest du im Abschnitt *Die Räume des Tempels*.

Bewegung mit Kartenmarkierungen

Platziere in der Landschaft oder auf beweglichen Objekten (z.B. Menschen) Kartenmarkierungen, damit du direkt zu bestimmten Orten reisen kannst.

Setzen, Ändern und Löschen von Kartenmarkierungen



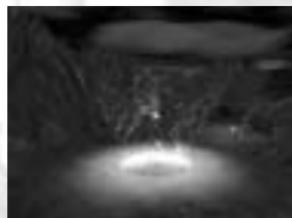
Drücke **STRG** und eine Zahlen-Taste, um eine Kartenmarkierung zu platzieren. Drückst du nun die entsprechende Zahlen-Taste, reist du direkt zu dem gewünschten Ort.

- Du kannst bis zu sieben Kartenmarkierungen (mit den Tasten 1 bis 7) verteilen.
- Möchtest du eine Kartenmarkierung neu platzieren, drücke an der gewünschten Stelle **STRG** und eine beliebige Zahlen-Taste, um die entsprechende Kartenmarkierung zu setzen.
- Wenn du eine Kartenmarkierung löschen möchtest, drücke **STRG**, **SHIFT** und die entsprechende Zahl.
- Mit **STRG** und der **Tabulatortaste** kannst du vorwärts durch die Kartenmarkierungen blättern, mit **SHIFT** und der Tabulatortaste rückwärts.
- Mit der **Backspace**-Taste kehrst du zu deiner Ausgangsposition (vor dem letzten Wechsel zu einer Kartenmarkierung) zurück.

Beweglichen Kartenmarkierungen folgen

Wenn du einem Menschen, einem Tier oder einer Kreatur mit einer Kartenmarkierung folgen möchtest, drücke **SHIFT** und die entsprechende Zahl. Nun bleibt die Kamera auf das markierte Objekt gerichtet.

Der Strudel



Gelegentlich reisen die Götter durch Strudel von einem Land ins andere. Die mysteriösen Strudel sind ungefährlich. Wenn du einen Gegenstand in einen Strudel wirfst, erreicht dieser unversehrt die andere Seite.

Tipp: Wenn du ein Land verlässt, um dein Abenteuer in einem anderen Land fortzusetzen, kannst du Dorfbewohner, die dir besonders ans Herz gewachsen sind, durch den Strudel mitnehmen. Mit der **N**-Taste blendest du die Namen der Dorfbewohner ein.

Interaktion mit der Welt

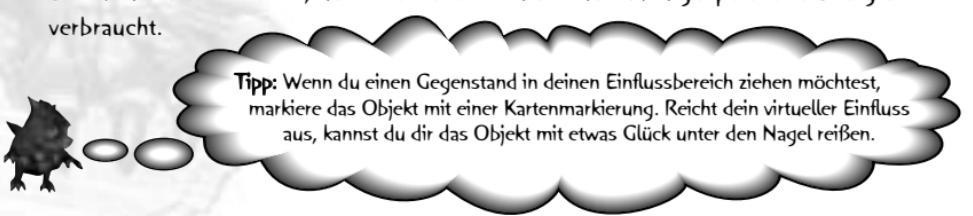
Einfluss

Viele Objekte in Eden warten nur darauf, dass du sie verwendest. Allerdings ist deine Macht auf das Gebiet um deinen Tempel und die Dörfer, die dich verehren, beschränkt. Ein roter Nebel markiert (im Einzelspielermodus) die Grenzen deines Einflussbereichs. Im Multiplayer- und im Gefecht-Modus ist dieser Nebel manchmal auch anders gefärbt. An der durchgestrichenen Hand erkennst du, dass du deinen Einflussbereich verlassen hast. In diesem Fall sind deine Möglichkeiten sehr begrenzt.

- In deinem Einflussbereich kannst du Objekte einsammeln, Gegenstände manipulieren und Wunder bewirken. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Wunder*.
- Du kannst mit deiner Kreatur interagieren, egal, an welchem Ort sie sich befindet.
Hinweis: Wenn die Bevölkerung in deinem Dorf wächst, und du die Dorfbewohner mit deiner göttlichen Macht beeindruckst, vergrößert sich dein Einfluss. Gelingt es dir nicht, die Menschen zu beeindrucken, oder sinkt die Bevölkerungszahl, schwindet deine Macht.

Virtueller Einfluss

Du kannst dank des so genannten virtuellen Einflusses kurzzeitig auch Objekte außerhalb deines Einflussbereichs verwenden. Deine Hand ist mit Energie aufgeladen, wenn du dein Reich verlässt. Sobald du die Grenzen deines Reichs überschreitest, schwindet dein Einfluss. Je weiter du dich von deinem Einflussbereich entfernst, desto schneller ist die in der Hand gespeicherte Energie verbraucht.



Tipp: Wenn du einen Gegenstand in deinen Einflussbereich ziehen möchtest, markiere das Objekt mit einer Kartenmarkierung. Reicht dein virtueller Einfluss aus, kannst du dir das Objekt mit etwas Glück unter den Nagel reißen.

Einsammeln von Gegenständen



In Eden gibt es unzählige Dinge, die du einsammeln darfst. Deine Hand wackelt aufgereggt mit den Fingern, sobald du sie über ein Objekt bewegst, das du aufheben kannst. Außerdem erscheint ein Nehmen-ToolTip.

Objekt aufnehmen

- Wenn du in deinem Einflussbereich etwas aufheben möchtest, bewege die Hand über das gewünschte Objekt und **halte die Aktionstaste** (standardmäßig die rechte Maustaste) gedrückt, um nach dem Objekt zu greifen. Lässt du die **Aktionstaste** nun los, hältst du den Gegenstand in der Hand.
- Während du etwas in der Hand hältst, kannst du dich selbstverständlich (mit der **Bewegen-Taste**) drehen oder bewegen.

Holz und Nahrung aufnehmen

Möchtest du Holz oder Lebensmittel aufnehmen, bewege die Hand über den gewünschten Stapel und **halte die Aktionstaste** gedrückt, bis du die gewünschte Menge an Holz oder Lebensmitteln aufgenommen hast.

Tipp: Wenn du deine Wälder und Felder immer ausreichend bewässerst, steigen deine Erträge.

Ablegen und Werfen von Objekten

Möchtest du einen Gegenstand ablegen, **klicke erneut mit der Aktionstaste**. Hast du mehrere Einheiten Holz oder Nahrungsmittel in der Hand, werden diese automatisch gestapelt, sobald du die **Aktionstaste** drückst.

Wenn du einen Gegenstand werfen möchtest, **halte die Aktionstaste** gedrückt und bewege die Hand in die gewünschte Richtung. Lasse die **Aktionstaste** los (während du die Hand bewegst), um den Gegenstand zu werfen.

- Je langsamer du die Hand bewegst desto flacher fliegt dein Geschoss über den Boden. Mit einer schnellen Bewegung der Hand kannst du höher und weiter werfen.

Tipp: Es gibt nichts Schöneres, als unschuldige Dorfbewohner herumzuwerfen!

Effet

Bewegst du die Hand, *nachdem* du die **Aktionstaste** losgelassen hast, verleihst du deinem Geschoss Effet.

- Bewege die Hand nach **LINKS/RECHTS**, um das Objekt nach links oder rechts zu lenken.

- Wenn du die Maus in deine Richtung bewegst, verleihst du deinem Wurfobjekt Rückwärtsdrall, bewegst du die Maus von dir weg, hat es Vorwärtsdrall.

Deine Gesinnung

Du bestimmst selbst, ob du gütig oder böse bist. Immerhin bist du ein Gott!

Niemand wird jemals über dich richten. Du kannst tun und lassen, was du willst.



Bei deiner Ankunft in Eden gibt es noch kein Gut oder Böse, aber natürlich tragen deine Taten maßgeblich dazu bei, dass die Menschen im Laufe der Zeit lernen, Gut und Böse voneinander zu unterscheiden. Wenn du mit strenger Hand regierst und deine Untertanen grausam bestrafst, werden dich die Menschen fürchten. Natürlich verehren sie dich trotzdem ... allerdings nur aus Furcht und Pflichtgefühl. Das Aussehen deines Tempels und deiner Hand ändert sich übrigens ebenfalls je nach Gesinnung.

Bist du ein gütiger und freundlicher Gott, wirkt sich dies ebenfalls auf die Optik deiner Hand und deines Tempels aus. In diesem Fall sind die Menschen glücklich und zufrieden und verehren dich als guten und gerechten Gott. Allerdings ist es nicht klug, immer nur freundlich und hilfsbereit zu sein. Gelegentlich musst du die Dorfbewohner in Angst und Schrecken versetzen, um ungläubige Schäflein auf den rechten Weg zu führen.

- Vergiss nicht, dass es keine "richtige" Gesinnung gibt. Du darfst das Spiel mit jeder Gesinnung spielen. Es ist völlig egal, ob du gut oder böse bist, solange du gut spielst.
- Die Gesinnung deiner Kreatur ist von ihren Taten abhängig. Es kann also durchaus passieren, dass dein kleiner Liebling eine völlig andere Gesinnung hat, als du selbst.

Hinweis: Deine Gesinnung kann sich während des Spiels natürlich ändern. Alles was du tust, wirkt sich unmittelbar auf deine Gesinnung aus.

Die spirituellen Ratgeber



Die beiden Seiten deines Gewissens, deine spirituellen Ratgeber, möchten dich von IHREM Standpunkt überzeugen. Trotzdem darfst du tun und lassen, was du willst. Du kannst die beiden einfach ignorieren, oder ihre Ratschläge befolgen. Allerdings wissen die spirituellen Ratgeber sehr viel über die Welt von Black & White. Erklärt dir ein Ratgeber etwas über die Welt, ist dies grundsätzlich die Wahrheit. Du kannst ihm also glauben. Vergiss aber nicht, dass dich die beiden Ratgeber in Glaubensfragen („Was ist gut, was ist böse?“) mit allen Mitteln auf ihre Seite ziehen möchten.



Die Geschichte und die Schriftrollen

Black & White erzählt von einer Auseinandersetzung verschiedener Götter im Kampf um die Seelen möglichst vieler Dorfbewohner. Obwohl du tun und lassen darfst, was du willst, musst du in diese Geschichte eintauchen, wenn du alle Konkurrenten besiegen und das Spiel beenden möchtest.

Während des Spiels findest du folgende Schriftrollen:

Goldene Geschichtsrollen



Mit den goldenen Geschichtsrollen öffnest du das nächste Kapitel der Geschichte. Ein Kapitel endet, sobald du mit der **Aktionstaste** auf die nächste goldene Geschichtsrolle klickst. Wann du das nächste Kapitel beginnst, bleibt dir überlassen.

Silberne Schriftrollen



Auf den silbernen Schriftrollen sind die Gebete deiner Untertanen niedergeschrieben. Da sie sich nicht auf die einzelnen Kapitel und die Geschichte von *Black & White* auswirken, musst du sie nicht lesen. Solltest du dich jedoch entscheiden, ein bestimmtes Gebet zu erhören, winken häufig zusätzliche Informationen, Gegenstände oder Belohnungen, die eines Tages sehr wichtig sein könnten.

Hinweis: Nachdem du eine Schriftrolle gelesen hast, kannst du sie später jederzeit noch einmal aufrufen, um dir den Inhalt ins Gedächtnis zu rufen.

Hilfe

Der Spielplatz der Götter

Wenn du möchtest, kannst du die Trainingswelt von *Black & White* besuchen, und dich dort mit den Bewegungen und den Interaktionsmöglichkeiten des Spiels vertraut machen.

- Drücke **F2**, um zum Spielplatz der Götter zu reisen. Das aktuelle Spiel wird dadurch automatisch gespeichert.
- Wenn du eine Tutorialaufgabe auf dem Spielplatz der Götter abbrechen willst, drücke die **Esc**-Taste. Möchtest du zum aktuellen Spiel zurückkehren, drücke die **Esc**-Taste noch einmal.

ToolTips



Wenn du deine Hand über ein Objekt in der Spielumgebung bewegst, erscheint nach kurzer Zeit ein ToolTip. Dadurch erhältst du hilfreiche Informationen über das gewählte Objekt.

- Öffne das *Optionenmenü*, wenn du die Einstellungen der ToolTips und verschiedene andere Hilfeoptionen ändern möchtest.

Es gibt zwei Arten von ToolTips: Aktions-ToolTips informieren dich über aktuelle Ereignisse (z.B. über Aktionen eines Dorfbewohners), während Objekt-ToolTips wichtige Hinweise zu den Gegenständen unter deiner Hand (Gebäude, etc.) liefern.

Hinweis: Wenn du die ToolTips häufig benutzt, werden sie im Laufe der Zeit transparent und verblassen immer mehr. Wichtige Tipps bleiben allerdings länger sichtbar.

Schilder



Im ganzen Land sind unzählige informative Holzschilder verteilt. Auf diesen Schildern findest du allgemeine Informationen über *Black & White* und (gelegentlich) Hinweise zu bestimmten Aufgaben, Objekten, Personen oder Gebäuden.

- Klicke mit der **Aktionstaste** auf ein Schild, um es zu lesen. Wenn auf einem Schild weitere Informationen zur Verfügung stehen, erscheint ein Pfeilsymbol. Halte die **Aktionstaste** gedrückt und **bewege** die Hand nach **OBEN** oder **UNTEN**, um den gesamten Inhalt des Schildes zu lesen.
- Möchtest du ein Schild ausblenden, entferne dich, bis es nicht mehr zu sehen ist, schaue in eine andere Richtung, oder klicke erneut mit der **Aktionstaste** auf das Schild.

Hilfe

Bewege deine Hand über einen Gegenstand, eine Person oder ein Gebäude, und drücke **F1**, um interessante Informationen einzublenden. Da diese Informationen häufig von einem Ratgeber stammen, sind sie allerdings nicht immer objektiv.

Der Tempel



Dein Volk wünscht sich nichts sehnlicher, als dir zu Ehren einen Tempel zu bauen. Er ist das Zentrum deiner Macht. Wenn du ein mächtiger Gott werden möchtest, musst du die Funktionen des Tempels nutzen.

- Gehe mithilfe der Hand zum Tempel oder drücke zweimal hintereinander die **LEERTASTE**.

Tempel betreten

Klicke mit der **Aktionstaste** auf die Tür des Tempels oder drücke **F4**. So gelangst du aus jedem Winkel deines Reichs direkt in den Welt-Raum deines Tempels. Von dort kommst du in den Speichern-Raum, die Bibliothek, den Zukunftsraum, den Optionen-Raum, das Bestiarium und den Herausforderungen-Raum. Weitere Informationen zu den einzelnen Räumen findest du im Abschnitt *Die Räume des Tempels*.

- Der Tempel ist ein Spiegelbild deiner Gesinnung. Neben dem Tempel gibt es eine Kultstätte (weitere Informationen dazu findest du im entsprechenden Abschnitt). Je größer dein Einfluss ist, desto gewaltiger ist dein Tempel.
- Wird der Tempel beschädigt, verteilt sich der Schaden auf deine anderen Häuser. Hast du keine Gebäude, werden deine Dorfbewohner für die Schäden zur Rechenschaft gezogen.
- Wenn dein Tempel zerstört wird, hast du das Spiel verloren.

Deine Kreatur



Kreaturen sind magische Tiere, über deren Herkunft nur wenig bekannt ist. Sie leben als Diener der Götter in Eden und gehorchen all deinen Befehlen! Da du ein Gott bist, erledigen sie bestimmte Aufgaben für dich, lernen von dir und beeindrucken in deinem Namen die Menschen von Eden.

Hinweis: Du musst das erste Kapitel meistern, damit du eine Kreatur wählen kannst.



Die ersten Schritte deiner Kreatur

Du wirst rasch feststellen, dass deine Kreatur zwar eine eigene, aber kaum geformte Persönlichkeit besitzt. Tatsächlich passt der Charakter deines Lieblings anfangs zu seinem Aussehen. Allerdings ist deine Kreatur außerordentlich lernfreudig und wartet begierig darauf, dass du sie unterrichtest. Vergiss nicht: Alles, was du in diesem Spiel tust, kannst du auch deiner Kreatur beibringen.



Hinweis: In diesem Handbuch sprechen wir von deiner Kreatur manchmal als "er" und manchmal als "sie". Es ist dir überlassen, ob du die Kreatur, die du in deiner Fantasie formst, ein Weibchen oder ein Männchen ist.

Unterrichten der Kreatur

Es gibt drei Möglichkeiten, deiner Kreatur etwas beizubringen.

1. Die Leine des Lernens

Hinweis: Klicke auf die goldene Schriftrolle im Gehege, um auf die Leinen zugreifen zu können.

Nimm deine Kreatur an die Leine des Lernens (ein Seil) und führe die Aktionen aus, die sie lernen soll. (Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Leinen*.) Wenn du deinen Liebling angeleint hast, kannst du Gegenstände einsammeln, herumgehen, Objekte ablegen oder Wunder bewirken. Solange du deine Kreatur an der Leine des Lernens führst, wird sie dich aufmerksam beobachten und alles, was du mit der **Aktionstaste** vormachst, lernen.

Sobald deine Kreatur etwas gelernt hat, erscheint über ihrem Kopf eine Glühbirne.



Tipp: Obwohl Kreaturen sehr intelligente Wesen sind, brauchen sie eine gute Ausbildung. Du musst eine Aktion daher mehrmals wiederholen, bis deine Kreatur sie beherrscht.



2. Zuckerbrot und Peitsche

Du kannst deine Kreatur auch erziehen, indem du ihr Verhalten tadelst oder lobst. Wenn du sie streichelst, zeigst du ihr, dass du mit ihr zufrieden bist. Ohrfeigst du deinen kleinen Liebling, weiß er, dass er etwas falsch gemacht hat. (Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Strafen und Belohnungen*). Halte die **Aktionstaste** gedrückt und bewege die Hand vorsichtig über deine Kreatur, um sie zu streicheln. Möchtest du deiner Kreatur eine Ohrfeige geben, halte die **Aktionstaste** gedrückt und bewege die Hand schnell von einer Seite zur anderen.

Tipp: Achte darauf, dass du deinen kleinen Liebling unmittelbar nach einer Aktion lobst oder tadelst. Wenn du zu lange damit wartest, versteht der Ärmste möglicherweise nicht, warum du ihn bestrafst oder belohnst.



3. Spielzeug

Gib deiner Kreatur verschiedene Gegenstände zum Spielen. Sie wird sich wie ein Baby voller Begeisterung auf ihr neues Spielzeug stürzen. Wenn du deinem Liebling beispielsweise einen Felsen gibst, möchte er herausfinden, was er damit anstellen kann. Zunächst wird er versuchen, das seltsame Ding zu fressen, dann kommt er vielleicht auf die Idee, es zu werfen. Du kannst ihn dabei natürlich jederzeit belohnen oder bestrafen.

Gib deiner Kreatur Gegenstände

- Wenn du deiner Kreatur etwas geben möchtest, nimm den gewünschten Gegenstand mit der **Aktionstaste** auf und reiche ihn deiner Kreatur. Hältst du die **Aktionstaste** gedrückt, nimmt dir dein Liebling das Objekt aus der Hand (falls er in deiner Nähe steht).

Hinweis: Einige Gegenstände sind deiner Kreatur zu groß. Ist dies der Fall, lehnt sie dankend ab. Je größer deine Kreatur wird, desto größere und schwerere Objekte kann sie tragen.

Fütterung

Zunächst solltest du deiner Kreatur beibringen, was sie essen darf und was nicht. Möchtest du deinem Liebling etwas zu essen geben, nimm das potenzielle Futter auf und reiche es ihm mit **gedrückter Aktionstaste**. Denke aber daran, dass deiner Kreatur nicht alles schmeckt! Hält sie etwas Essbares in der Hand, streichle ihren Bauch, damit sie das Futter frisst. Verschlingt sie etwas, das sie nicht fressen soll, kannst du sie bestrafen. Weitere Informationen dazu findest du im folgenden Abschnitt.

Strafen und Belohnungen

Strafen und Belohnungen sind beliebte Lernhilfen. Sie eignen sich hervorragend dazu, deiner Kreatur Manieren beizubringen.

Interaktion mit deiner Kreatur

Möchtest du deinen Liebling belohnen oder bestrafen, oder seine Gesundheitsstatistik betrachten, **halte die Aktionstaste** über deiner Kreatur gedrückt.

- Wenn sie etwas richtig gemacht hat, oder du allgemein mit ihr zufrieden bist, **halte die Aktionstaste** gedrückt und bewege die Hand langsam über die Kreatur, um sie zu streicheln.
- Möchtest du deine Kreatur bestrafen oder ein bestimmtes Verhalten unterbinden, **halte die Aktionstaste** gedrückt und bewege die Hand schnell von einer Seite zur anderen. Dadurch verpasst die Hand deiner Kreatur eine Ohrfeige.

Deine Kreatur verbindet sein Verhalten mit deinen Belohnungen und Strafen und lernt auf diese Weise vergleichsweise schnell, was sie tun darf und was nicht.

Allerdings nur, wenn du konsequent strafst und belohnst. Bist du nicht konsequent, züchtest du möglicherweise einen Rüpel mit schrecklichen Manieren.

Wenn du dich mit deiner Kreatur beschäftigst, werden folgende Statistiken eingeblendet:

Schaden (in Prozent)

Hunger (in Prozent)

Müdigkeit (in Prozent)

Belohnung: Diese Anzeige wandert nach links in Richtung

BÖSER JUNGE, wenn du deine Kreatur schlägst, oder

nach rechts in Richtung **GUTER JUNGE**, wenn du sie

streichelst.



Tipp: Von Zeit zu Zeit muss deine Kreatur für kleine Jungs.

Du solltest ihr also die Bedeutung von Toiletten erklären. Wenn dein Liebling sein

Geschäft beispielsweise auf einem Feld verrichtet, wächst das Getreide besser ...

... und du musst dir in deinem eigenen Tempel nicht ständig die
Nase zuhalten.



Die Leinen



Deine Kreatur hat einen freien Willen und macht, was sie will. Du musst also mit den verschiedenen Leinen dafür sorgen, dass sie deinen Befehlen gehorcht. Du bekommst die Leinen übrigens von Sable, der Ausbilderin, nachdem du die Kreaturauswahl (Goldene Geschichtsrolle) im Tutorial gemeistert hast.

- Die drei Leinen sind am Gehege deiner Kreatur befestigt.

Verwendung einer Leine

1. Klicke mit der **Aktionstaste** auf eine Leine oder drücke die L-Taste, um die Leine aufzunehmen.
2. Klicke anschließend mit der **Aktionstaste** auf deine Kreatur, um ihr die Leine anzulegen. Das andere Ende der Leine hältst du in der Hand.
3. Ab jetzt folgt dir dein Liebling an der Leine auf Schritt und Tritt. Denke daran, dass die Leine dehnbar ist. Du kannst ihn also nicht in eine bestimmte Richtung ziehen.
4. Möchtest du, dass deine Kreatur zu einer bestimmten Stelle geht, klicke mit der **Aktionstaste** auf die gewünschte Stelle oder auf das gewünschte Objekt.
Hinweis: Doppelklicke mit der **Aktionstaste** auf eine beliebige Stelle, damit dein kleiner Liebling etwas schneller dorthin läuft.

Anbinden der Kreatur

Du darfst deine Kreatur auch an Objekten anbinden. Dadurch kannst du in aller Ruhe deinen Aufgaben in Eden nachgehen, während deine Kreatur (an einem sicheren Ort) auf dich wartet.

- **Doppelklicke** mit der **Aktionstaste** auf ein Objekt, um deine Kreatur daran anzubinden.

Leine entfernen



Möchtest du die Leine wieder in die Hand nehmen, **doppelklicke** mit der **Aktionstaste** auf das Objekt, an dem du sie befestigt hast. Nach einem **Klick** auf die richtige Stelle hältst du die Leine wieder in der Hand. Drückst du die L-Taste, nimmst du die Leine ebenfalls wieder in die Hand.

Verlängern/Kürzen der Leine



Wenn du die Leine kürzer machen möchtest, solange deine Kreatur an einem Objekt angebunden ist, **klicke** mit der **Aktionstaste** auf die Leine. Möchtest du sie verlängern, **klicke** auf die Leine und **ziehe** sie in die gewünschte Länge.

Ablegen der Leine

Schüttle deine Hand (oder drücke die L-Taste), wenn du die Leine loslassen möchtest.

Wahl einer Leine

Entscheide dich im Gehege deiner Kreatur für eine Leine, oder drücke die Tasten **V** und **B**, um durch die Liste der Leinen zu blättern. Du kannst die Leinen auch durch bestimmte Leinen-Gesten beschwören. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gesten*.

Verwendung unterschiedlicher Leinen

Es gibt drei verschiedene Leinen. Jede Leine wirkt sich anders auf das Verhalten deiner Kreatur aus.

Die Leine des Lernens



Die Leine des Lernens sieht aus wie ein normales Seil. Wenn du sie deinem kleinen Liebling anlegst, lernt dieser schneller. Er beobachtet dich aufmerksamer, ahmt dich exakter nach und ist neuen Dingen gegenüber wesentlich aufgeschlossener.

Die Leine der Aggression



Diese Stachelleine fördert die Aggressivität deiner Kreatur und ermutigt sie (unabhängig von ihrer Gesinnung) zu zerstörerischen oder gefährlichen Handlungen.

Die Leine des Mitleids



Legst du deiner Kreatur die flauschige Leine des Mitleids an, ist sie (unabhängig von ihrer Gesinnung) freundlicher und gütiger.

Langzeitwirkung der Leinen

Deine Kreatur steht auch nachdem du eine Leine abgenommen hast noch unter deren Einfluss. Langfristig kannst du mithilfe der Leinen also die Persönlichkeit deiner Kreatur nach deinen Wünschen formen.

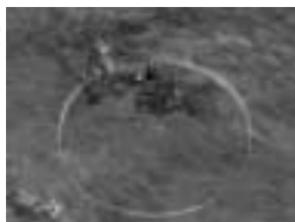
Tipps zu den Leinen

1. Wenn du möchtest, dass deine angeleinte Kreatur etwas frisst, streichle ihren Bauch, während sie etwas Essbares in der Hand hält.
2. Lege deiner Kreatur die Leine des Lernens an, um ihr Wunder beizubringen. Einige Wunder lernt dein Liebling übrigens schneller, als andere.
3. Je größer deine Kreatur ist, desto leichter kann sie die Bewohner Edens beeindrucken. Je beeindruckender deine Kreatur ist, desto leichter fällt es dir, die Herzen der Ungläubigen zu gewinnen. Lege deiner Kreatur dazu die Leine des Mitleids an und binde sie am Dorfzentrum eines nicht bekehrten Dorfes an.
4. Eine gut erzogene Kreatur ist ein außerordentlich nützlicher Helfer. Wenn du deine Kreatur mit der Leine des Mitleids an deinem Dorfzentrum anbindest, tut sie alles, um den Dorfbewohnern zu helfen.
5. Denke immer daran, dass dir deine Kreatur im Laufe der Zeit immer ähnlicher wird. Sie verkörpert deine Persönlichkeit und deine Spielweise. Wenn du möchtest, kannst du deine Kreatur unter <http://www.bwgame.com> mit den Kreaturen anderer Spieler vergleichen.

Kämpfe

Sollte deine Kreatur eines Tages eine andere Kreatur treffen (schließlich bis du nicht der einzige Gott), kommt es möglicherweise zum Kampf. Wenn deine Kreatur etwas Kampferfahrung gesammelt hat, kämpft sie ohne deine Hilfe, wie sie es für richtig hält. Du kannst deinem kleinen Liebling natürlich helfen, indem du seine Aktionen lenkst.

- Alle Kämpfe werden in so genannten Kampfarenen ausgetragen. Diese erscheinen auf dem Boden, sobald sich die beiden Kontrahenten gegenüberstehen.
- Kämpfe sind nur zwischen ähnlich großen Kreaturen möglich. Ist einer der Kontrahenten zu klein, wird die Kampfarena nicht eingeblendet. Es versteht sich von selbst, dass die kleinere Kreatur in diesem Fall Gefahr läuft, wie eine Fliege zerquetscht zu werden!
- **Doppelklick** mit der **Bewegen-Taste** auf eine Kampfarena, um deiner Kreatur (wenn nötig) beizustehen. Wenn du dich bewegst, oder mit der **Bewegen-Taste** neben die Arena **doppelklickst**, ziehst du dich aus dem Kampf zurück. Deine Kreatur kämpft allerdings weiter.



Der Kampf beginnt

Kampf eröffnen	Nimm deine Kreatur an die Leine der Aggression und klicke auf eine andere Kreatur.
Angreifen	Klicke mit der Bewegen- oder der Aktionstaste auf das Körperteil, auf das deine Kreatur schlagen soll. Nun erscheint eine Zielmarkierung.
Ausweichen	Wenn du mit einer beliebigen Taste auf den Boden neben deiner Kreatur klickst, erscheint eine gelbe Markierung und deine Kreatur weicht aus (wenn sie kann).
Angriff abwehren	Klicke mit einer beliebigen Taste auf deine Kreatur.
Vorwärts/Rückwärts gehen	Klicke mit einer beliebigen Taste auf den Boden hinter oder vor deiner Kreatur.

Bewegungen und Angriffe kombinieren

Wenn du mit der **Aktionstaste** kämpfst, kannst du Bewegungen und Angriffe kombinieren. Deine Kreatur versucht dann, alle vorgegebenen Aktionen der Reihe nach auszuführen. Bestimme dazu nacheinander alle Bewegungen und Angriffe mit der **Aktionstaste**.

Kombinationen löschen **Klicke** während einer Kombination mit der **Bewegen-Taste**.

Du kannst das Kampfgeschehen jederzeit verlassen, um andere Aufgaben zu erledigen. Möchtest du zur Kampfarena zurückkehren, **doppelklicke** mit der **Bewegen-Taste** oder zoome die Arena wieder heran.

Einsatz von Wundern

Du kannst deine Widersacher auch mit Wundern bekämpfen. Die entsprechenden Wundergesten werden am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Weitere Informationen dazu findest du in den Abschnitten *Wunder* und *Gesten*.

Hinweis: Es gibt verschiedene Wunder, mit denen du deine Kreatur heilen oder ihre Fähigkeiten verbessern kannst.

 Möchtest du ein Wunder bewirken, zeichne mit der Maus (ohne eine Taste zu drücken) die in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angezeigte Geste auf den Boden. Wenn du die Geste korrekt ausführst, wird das Wunder bewirkt. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gesten*.

Spezialangriffe



Jede Kreatur beherrscht einen Spezialangriff, mit dem sie doppelten Schaden verursacht. Die entsprechende Angriffsgeste wird in der rechten unteren Bildschirmecke eingeblendet. Zeichne diese Geste mit der Maus auf den Boden (ohne eine Maustaste zu drücken), um den Angriff auszuführen. Nun erscheint eine Funkenspur und deine Kreatur geht zum Angriff über!

Setze deine Kreatur effektiv ein

Wenn du mit den Leinen umgehen kannst und weißt, wie du deine Kreatur unterrichtest, bestrafst und belohnst, ist sie ein verlässlicher Gefährte.

Vergiss nicht, dass dein kleiner Liebling eine eigene Persönlichkeit und eine eigene Gesinnung hat. Er macht, was du ihm beibringst ... bis zu einem gewissen Grad.

Da Kreaturen allerdings sehr launisch sind, kannst du ihre Bewegungen oder Aktionen nie mit 100%-iger Sicherheit voraussagen.

Tipp: Drücke die Taste C, wenn du zu deiner Kreatur springen möchtest.
Das ist ausgesprochen hilfreich, falls du sie einmal aus den Augen verlieren solltest. Mit diesem kleinen Trick findest du deinen Liebling übrigens auch, wenn er sich bewegt.



Wechsel der Kreatur

Während du als Gott durch die Welt von *Black & White* wanderst, hast du von Zeit zu Zeit die Möglichkeit, deine Kreatur gegen eine andere Kreatur auszutauschen.

Natürlich kannst du dieses Angebot jederzeit ablehnen. Solltest du dich für einen Wechsel entscheiden, wird dieser augenblicklich vorgenommen. Der genaue Ablauf dieses Rollentauschs ist von deinem Aufenthaltsort, deiner Gesinnung und deiner Spielweise abhängig.

Wenn du eine neue Kreatur wählst, wird die PERSÖNLICHKEIT deiner alten Kreatur in den Körper der neuen Kreatur übertragen. Dieser Vorgang beeinflusst weder ihr Gedächtnis, noch ihren Charakter und ihre Gesinnung. Allerdings ist dein kleiner Liebling nach dem Körpertausch etwas kleiner als vorher.

Hinweis: Der Wechsel ist nur möglich, wenn dir eine andere Kreatur angeboten wird. Natürlich darfst du später auch wieder in den Körper der alten Kreatur schlüpfen.

Das Dorf

Ein Dorf „gehört“ dir, wenn dich die meisten Dorfbewohner als ihren Gott verehren und anbeten. Ist dies der Fall, hast du das Dorf unter Kontrolle und kannst tun und lassen, was du willst. Manipuliere Objekte und Gebäude oder unterstütze deine Schäflein. Hast du schlechte Laune, kannst du deinen Untertanen selbstverständlich auch das Leben schwer machen.



- Über dem Dorfzentrum erscheint ein Spielersymbol. An diesem Symbol erkennst du, ob du das entsprechende Dorf kontrollierst.
- Die Dörfer sind für deine göttliche Macht von entscheidender Bedeutung. Sorge daher immer für das Wohlergehen deiner Schäflein, damit diese sich vermehren, und dein Einfluss niemals schwindet.

Die Stämme

In Eden leben acht verschiedene Stämme: Azteken, Kelten, Ägypter, Griechen, Indianer, Japaner, Wikinger und Tibeter. Die Angehörigen der verschiedenen Stämme haben unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten.

Gebäude und Rohstoffe

Die Dorfbewohner können verschiedene Gebäude errichten. Einige Bauwerke stehen dir allerdings am Anfang des Spiels nicht zur Verfügung. Erst im Laufe des Spiels lernen deine Untertanen Technologien kennen, die sie für den Bau neuer Gebäude brauchen.

Tempel

Zunächst errichten deine Gläubigen dir zu Ehren einen Tempel. Er ist das Zentrum deiner Macht. Du hast immer nur einen Tempel und kannst keinen anderen Tempel einnehmen. Allerdings ist es unter bestimmten Voraussetzungen möglich, einen Tempel zu zerstören.



Lagerhaus



Deine Untertanen brauchen Holz und Nahrungsmittel.

- Was tun? Entweder du lässt deine Untertanen Bäume fällen, oder du entwurzelst sie persönlich und legst sie im Lagerhaus ab. (Natürlich kannst du diese lästige Arbeit auch deiner Kreatur überlassen.) Die Menschen brauchen das Holz für den Bau und die Instandsetzung von Gebäuden.
- Schicke deine Kreatur oder deine Untertanen auf die Felder oder zum Fischen, um die Vorräte des Dorfes aufzufrischen. Die Nahrungsmittel werden ebenfalls im Lagerhaus gelagert und stehen allen Dorfbewohnern zur Verfügung.

Tipp: Sollten dir die Bäume ausgehen, nachdem du alle Häuser eines Dorfes in einem Wutanfall zerstört hast, kannst du zur Not auch Gartenzäune im Lagerhaus deponieren!



Bedürfnisse und die Bedürfnisflaggen des Lagerhauses

Deine Untertanen hissen am Lagerhaus verschiedene Flaggen, um dir ihre Bedürfnisse mitzuteilen. Je höher eine Fahne weht, desto stärker ist das jeweilige Bedürfnis.

- Wenn du wissen möchtest, welches Bedürfnis mit welcher Flagge angezeigt wird, bewege die Hand über die gewünschte Fahne, um einen ToolTip einzublenden.

Deine Untertanen haben folgende Wünsche:

Nahrung



Holz



Expansion



Kinder



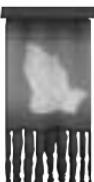
Öffentliche Bauwerke



Schutz



Gnade



- Erfülle die Wünsche deiner Dorfbewohner, um ihren Glauben zu stärken. Ungläubige kannst du übrigens hervorragend beeindrucken, indem du ihre Wünsche erfüllst.

Dorfzentrum

Hinweis: Das hier abgebildete Dorfzentrum wird von einem feindlichen Gott kontrolliert. Anstelle der Hand wird über dem Dorfzentrum die Kreatur des herrschenden Gottes eingeblendet.



Alle Dörfer mit einer Hand verehren derzeit keinen Gott!

In diesem Gebäude werden die verfügbaren Wunder eines Dorfes angezeigt. Halte deine Hand über das Dorfzentrum, um einen Blick auf die Ergebenheit deiner Untertanen, die Bevölkerungszahl und die Gesamtkapazität des Dorfes zu werfen.

Götzendiener in der Kultstätte

Du kannst das Totem am Dorfzentrum heben und senken (nicht in Land 1), um die Zahl der Gläubigen, die dich an der Kultstätte verehren (und Gebetskraft erzeugen), zu bestimmen.

- **Halte die Aktionstaste** über dem Totem gedrückt und bewege die Hand nach oben oder unten, um das Totem zu heben oder zu senken.

Während die Götzendiener mit ihren Gesängen deine göttliche Macht vergrößern, vernachlässigen sie ihre alltäglichen Arbeiten. Denke daran, dass du für den Hausbau, das Fällen von Bäumen und das Bestellen der Felder Dorfbewohner brauchst. Nur so wächst und gedeiht dein Dorf auch langfristig. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Jünger*.

Kultstätte

Deine göttliche Macht ist vom Glauben deiner Untertanen abhängig. Wenn du das Totem am Dorfzentrum hebst, strömen deine Götzendiener in Scharen zur Kultstätte und erzeugen (abhängig von der Zahl der Gläubigen und der Dauer des Götzendienstes) durch ihre heiligen Gesänge Gebetskraft. Ohne diese Gebetskraft könntest du kein einziges Wunder bewirken! Je mehr Gebetskraft deine Götzendiener erzeugen, desto größer ist deine Macht. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Wunder*.



Wenn du das Totem zu weit hebst, kannst du ein ganzes Dorf ausrotten, da deine Götzendiener an der Kultstätte verhungern. Senke in diesem Fall das Totem, um das Schlimmste zu verhindern. Dadurch wechseln sich die Dorfbewohner mit dem Götzendienst ab und ruhen sich gelegentlich aus. Wenn du die Götzendiener selbst mit Nahrungsmitteln versorgst und sie regelmäßig heilst, bleiben sie länger an der Kultstätte.

Hinweis: Jünger pilgern nur dann zur Kultstätte, wenn du das Totem ganz nach oben hebst. Sobald sie ihren Götzendienst geleistet haben, kehren sie wieder an ihre Arbeit zurück. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Jünger*.

Wohnungen



Die Dorfbewohner leben in Hütten. Um das Wachstum deines Stamms zu fördern, musst du neue Hütten errichten. Unter bestimmten Umständen bauen die Dorfbewohner selbstständig neue Hütten. Um den Ausbau des Dorfes zu beschleunigen, solltest du die Hütten allerdings mithilfe einer Werkstatt selbst errichten.

Hinweis: Am Anfang des Spiels hast du keine Werkstatt. Sobald dein Stamm jedoch die für den Bau einer Werkstatt erforderlichen Technologien kennt, wirst du darüber informiert.

Werkstatt



In der Werkstatt bestimmst du, was gebaut wird, und an welcher Stelle die Bauwerke platziert werden sollen. Aus dem Holz, das du einer Werkstatt zur Verfügung stellst, bauen die Handwerker Gerüste, die sie im Hof der Werkstatt

aufbewahren. Klicke mit der **Aktionstaste** auf ein Gerüst, um es aufzunehmen.

- Wenn du deine Hand mit einem Gerüst über einen freien Bauplatz bewegst, erscheint ein Konstruktionsplan des Gebäudes, das an der entsprechenden Stelle errichtet werden könnte.
- Kombiniere mehrere Gerüste, um größere und kompliziertere Gebäude zu errichten. Stelle dazu einfach zwei Gerüste übereinander. Möchtest du zwei Gerüste trennen, tippe sie mit der **Aktionstaste** an.



Durch den Bau von Gebäuden vergrößert sich dein Einflussbereich. Setzt du einen Jünger neben einer Werkstatt ab, versorgt dieser die Handwerker automatisch mit Holz für den Bau von Gerüsten. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Jünger*.

- Weht über der Werkstatt eine Flagge, brauchen die Handwerker mehr Holz.
- Bewege die Hand über die Werkstatt, wenn du einen Blick auf den Status des aktuellen Gerüstes werfen möchtest.

Tipp: Nachdem du das Gerüst (mit der Aktionstaste) platziert hast, solltest du einige Jünger zu Handwerkern ausbilden, um die Bauarbeiten möglichst schnell abzuschließen.



Gebäude und die dafür erforderlichen Gerüste

Platziere in deinem Dorf ein Gerüst, um ein Gebäude zu errichten. Welches Haus du errichtest, hängt von der Anzahl der kombinierten Gerüste ab.

Öffentliche Gebäude



Einige Gebäude, wie das Lagerhaus, das Dorfzentrum, der Friedhof, die Kinderkrippe und die Werkstatt, sind so genannte öffentliche Gebäude.

- Wenn du drei Gerüste kombinierst, erscheint der Bauplan eines öffentlichen Gebäudes, das du noch nicht errichtet hast. Solltest du bereits alle öffentlichen Gebäude gebaut haben, wird der Bauplan für eine weitere Werkstatt eingeblendet, die du in einem anderen Dorf in deinem Einflussbereich platzieren kannst.

Gerüste	Gebäude	Erforderliche Holzeinheiten
	Kleines Haus	1500
	Großes Haus	1800-1900
	Öffentliches Gebäude	2000-4000
	Feld	2000
	Neues Dorfzentrum (Für die Gründung eines neuen Dorfes erforderlich)	6000
	Wunderspender	5500
	Weltwunder (siehe unten)	12.000

Weltwunder

Diese großartigen Bauwerke vergrößern deine Macht. Je stärker der Glaube der Dorfbewohner ist, desto größer ist das Weltwunder. Wenn du ein noch größeres Weltwunder möchtest, lasse es auf einem Hügel errichten. Die unterschiedlichen Weltwunder der Stämme wirken sich positiv auf den Stamm und deinen Einfluss aus. Außerdem hat jedes Wunder bestimmte Spezialeffekte, wie Wunder-Powerups.



Durch das keltische Weltwunder wird die Effektivität aller Natur- und Wetter-Wunder erhöht. Außerdem steigert es deine Holzerträge.



Durch das aztekische Weltwunder wird die Effektivität aggressiver Wunder, wie Feuerbälle und Megablasts erhöht. Außerdem erzeugen deine Götzendienner dadurch mehr Gebetskraft.



Durch das japanische Weltwunder wird die Wirkung der Heilwunder verbessert. Außerdem haben deine Untertanen weniger Appetit und vermehren sich schneller.



Durch das Weltwunder der Indianer wird die Macht aller Blitz-Wunder sowie die Bewegungsgeschwindigkeit deiner Dorfbewohner gesteigert.



Durch das ägyptische Weltwunder werden die Verletzungen deiner Kreatur eingedämmt. Außerdem sinkt die für das Teleport- und das Vogelschwarm-Wunder erforderliche Gebetsenergie.



Durch das griechische Weltwunder wird die Macht des Rudel-Wunders gesteigert und die Schwangerschaft der Dorfbewohnerinnen verkürzt.



Durch das Weltwunder der Wikinger steigen die Erträge der Bauernhöfe und Fischfarmen. Ferner wirkt es sich positiv auf alle Nahrungs-, Holz- und Wasserwunder, sowie auf die Baukosten aus.



Durch das tibetische Weltwunder wird die erforderliche Gebetskraft für alle Schilder verringert. Außerdem steigert es die Macht des Rudel-Wunders und die Wirkung deiner göttlichen Taten.

Dorfbewohner

Deine Untertanen haben Bedürfnisse und Wünsche. Es bleibt dir überlassen, ob du diese befriedigst. Wie alle Gläubigen bitten sie dich in Gebeten um Hilfe ... und rechnen eigentlich nicht ernsthaft damit, dass du ihre Gebete erhörst. Wenn du ihnen hilfst sind deine Schäflein glücklich, und ihr Glaube festigt sich.



Deine Untertanen wünschen sich:

Nahrungsmittel, Holz, den Ausbau des Dorfes, Kinder, Öffentliche Gebäude, Schutz und Gnade.

- An den Fahnen, die um das Dorfzentrum wehen, kannst du die Bedürfnisse der Menschen ablesen. Je höher eine Fahne weht, desto stärker ist das entsprechende Bedürfnis. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bedürfnisse und die Bedürfnisflaggen des Lagerhauses*.

Jünger

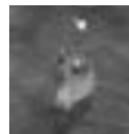


Jünger sind Dorfbewohner, denen du eine bestimmte Arbeit auferlegst. Sie gehen ihrer Arbeit zielstrebig nach und unterbrechen sie nur, um zu essen und zu schlafen. Dadurch ist gewährleistet, dass dein Dorf nicht unter dem Götzendienst deiner Untertanen (nachdem du das Totem am Dorfzentrum gehoben hast) leidet.

Hinweis: Wenn du das Totem ganz nach oben hebst, pilgern **ALLE** Dorfbewohner zur Kultstätte, um dich anzubeten.

Bekehrung von Jüngern

- Nimm einen Dorfbewohner mit der **Aktionstaste** auf und setze ihn (vorsichtig) an seinem zukünftigen Arbeitsplatz ab. Während du einen potenziellen Jünger in der Hand hältst, erscheint ein Jünger-Symbol. An diesem Symbol kannst du ablesen, welchen Beruf der Dorfbewohner ergreift, wenn du ihn an einem bestimmten Ort absetzt.



Setze Jünger ein, um dir die Verwaltung des Dorfes zu erleichtern. Kann ein Jünger seine Aufgabe nicht erfüllen, wartet er am Dorfzentrum auf neue Befehle.

Hinweis: Du erkennst alle Jünger an ihrer hellen Aura. Dorfbewohner ohne Aura sind keine Jünger.

Im Folgenden findest du eine Liste der verfügbaren Jünger und der Orte, an denen du sie absetzen solltest, damit sie ihre neue Rolle in deiner Welt übernehmen.



Bauer

Setze einen Dorfbewohner in einem Feld ab.



Förster

Setze einen Dorfbewohner neben einem Baum ab.



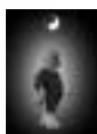
Fischer

Setze einen Dorfbewohner neben einem küstennahen Fischschwarm ab.



Baumeister

Setze einen Dorfbewohner neben einem unfertigen oder beschädigten Bauwerk ab.



Missionar

Setze einen Dorfbewohner in einem nicht bekehrten Dorf ab, um die Dorfbewohner zu beeindrucken und zu missionieren.



Handwerker

Setze einen Dorfbewohner neben einer Werkstatt ab, damit er für Holznachschub sorgt.



Händler

Schicke einen Händler in ein Dorf, das du noch nicht bekehrt hast, um die Dorfbewohner mit Rohstoffen zu versorgen und sie auf diese Weise zu beeindrucken.



Züchter

Möchtest du, dass sich deine Schäflein vermehren, setze einen Mann neben einer Frau oder eine Frau neben einem Mann ab. Schließlich werden die Babys nicht vom Klapperstorch gebracht.

Hinweis: Gibt es keinen freien Wohnraum, vermehren sich die Menschen nicht, sondern warten am Dorfzentrum oder in der Kultstätte, bis durch den Tod eines Dorfbewohners Wohnraum frei wird, oder du neue Hütten errichtest. Klicke mit der Aktionstaste auf das Dach eines Hauses, um einen Blick auf den freien Wohnraum (die grünen Symbole) zu werfen.

Entlassung von Jüngern

Nimm einen Jünger auf, und schüttle die Hand, um ihn von seinen Pflichten zu entbinden.

Andere Dörfer beeindrucken

Wenn du in *Black & White* Erfolg haben möchtest, musst du die Herzen anderer Stämme und Dorfbewohner erobern. Je mehr Gläubige dir folgen, desto größer ist deine Macht. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, nicht bekehrte Dorfbewohner zu beeindrucken.



Fremde Dorfbewohner finden deine Kreatur (abhängig von ihrer Größe und ihrem Auftreten) mehr oder weniger imposant. Schickst du deine Kreatur an einer Leine in ein Dorf, sind die Menschen dort in der Regel außerordentlich beeindruckt.

Fülle das Lagerhaus des fremden Dorfes mit dringend benötigten Rohstoffen (Nahrungsmittel oder Holz), um den Glauben der Dorfbewohner zu festigen!



Wirf einige Gegenstände herum. Felsen eignen sich übrigens hervorragend für eine kleine Machtdemonstration.

Besorge dir willige Missionare, indem du einige deiner Untertanen in der Nähe des feindlichen Dorzentrums absetzt.



Hilf den Menschen mit Schildwundern.



Stehe ihnen in Notsituationen (z.B. Angriffe oder Brände) bei.



Schenke ihnen Gerüste, Holz oder Nahrungsmittel.

Setze Artefakte ein, um skeptische Dorfbewohner in Erstaunen zu versetzen und mit Glauben zu erfüllen.

Hinweis: Du kannst so genannte Artefakte erschaffen, indem du ein beliebiges Objekt in deinem Dorf ablegst. Bei Sonnenuntergang tanzen die Dorfbewohner dann um dieses Objekt. Nach vielen Beschwörungstänzen wird aus dem Objekt ein Artefakt. Artefakte sind für Ungläubige außerordentlich beeindruckend, wenn du sie in der Kultstätte eines fremden Dorfes platzierst.



Errichte in der Nähe der feindlichen Ansiedlung ein Gebäude.



Tipp: Deine Kreatur kann auch Objekte außerhalb deines Einflussbereichs manipulieren. Das ist vergleichsweise hilfreich, wenn du entfernte Dörfer mit einem Akt göttlicher Gewalt beeindrucken möchtest!

Bekehrung eines Dorfes



Wenn du wissen möchtest, wie weit die Bekehrung eines Dorfes bereits fortgeschritten ist, wirf einen Blick auf das entsprechende Dorfzentrum. In jedem Dorfzentrum findest du eine Steinhand. Darüber schwebt dein Spielersymbol. Je weiter sich das Symbol der Hand nähert, desto wahrscheinlicher ist die baldige Bekehrung des Dorfes.

- Bewege deine Hand über das Symbol, um einen Blick auf deine Fortschritte bei der Bekehrung des Dorfes zu werfen.
- Erscheint anstelle der Hand eine Kreatur, wird das entsprechende Dorf von einem feindlichen Gott kontrolliert. Nimm dich in Acht: Seine Kreatur könnte ganz in der Nähe sein!

Hinweis: Es kann durchaus passieren, dass ein anderer Gott deine Dörfer beeindruckt und die Menschen für sich gewinnt. Diese Katastrophe solltest du um jeden Preis verhindern.

WUNDER

Wunder sind der Ausdruck göttlicher Macht. Im Laufe des Spiels findest du unzählige Wunder. Deine Kreatur kann alle Wunder bewirken, die du selbst ebenfalls beherrschst. Die Bekehrung eines neuen Dorfes ist übrigens eine hervorragende Möglichkeit, neue Wunder zu lernen.



Jedes Wunder absorbiert Gebetskraft. Du kannst ein Wunder nur dann bewirken, wenn in der Kultstätte ausreichend Gebetskraft gespeichert ist. Für jedes Wunder ist mehr oder weniger Gebetskraft erforderlich. Mit dem Totem im Dorfzentrum bestimmst du die Zahl der Götzendienner, die mit ihren Gebeten wiederum Gebetskraft erzeugen. Wenn du das Totem hast, pilgern mehr Dorfbewohner zur Kultstätte und erzeugen somit mehr Gebetskraft. Leistet ein Dorfbewohner zu lange Götzendienst, wird er krank.

- Im Laufe des Spiels stößt du auf viele verschiedene Wunder.

Tipp: Wenn du die Aufgaben der silbernen Schriftrollen meisterst, winken als Belohnung häufig neue Wunder.

Wunder bewirken

Es gibt zwei Arten von Wundern: **Gelernte Wunder** und **Einweg-Wunder**. Gelernte Wunder werden an der Kultstätte oder am Dorfzentrum angezeigt. Einweg-Wunder findest du in Wunderspendern, die im ganzen Land verteilt sind.

Gelernte Wunder

1. Klicke mit der **Aktionstaste** auf das Symbol des gewünschten Wunders, um es aufzuladen. Während das Wunder aufgeladen wird, durchströmt die Gebetskraft deine Hand.
2. Ist das Wunder aufgeladen, erscheint es in deiner Hand und du kannst es bewirken.
 - Wenn du nicht genug Gebetskraft gespeichert hast, oder deine Götzendienner zu wenig Gebetskraft erzeugen, wird der Ladeprozess verlangsamt oder unterbrochen. Erhöhe in diesem Fall die Zahl der Götzendienner an der Kultstätte, um mehr Gebetskraft zu erzeugen.
3. Klicke erneut mit der **Aktionstaste**, wenn du das Wunder bewirken möchtest.

Wunder und Leinen

Wenn du eine Leine in der Hand hältst, **doppelklicke** mit der **Aktionstaste**, um ein Wunder aufzuladen und zu bewirken.

Einweg-Wunder

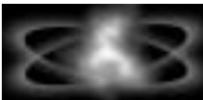


Einweg-Wunder sind in Blasen eingeschlossen, die aus den Wunderspendern austreten.

1. Möchtest du ein Einweg-Wunder aktivieren, klicke mit der **Aktionstaste** auf das Wunder, damit die Blase platzt. **Hältst du eine Leine in der Hand, aktivierst du das Wunder mit einem Doppelklick.**
2. Du hältst das Wunder nun in der Hand. Bewege die Hand an die Stelle, an der du das Wunder bewirken möchtest, oder gehe selbst dorthin.

- **Klicke** erneut mit der **Aktionstaste**, um das Wunder zu bewirken. Einige Wunder wirken sich nur auf die Stelle unter deiner Hand aus, andere kannst du gezielt einsetzen.

Wunder werfen



Bei einigen Wundern werden große Mengen Energie freigesetzt. Du kannst diese Energie (wie einen normalen Gegenstand) in eine beliebige Richtung „werfen“. Diese Energie wirkt auch außerhalb deines Einflussbereichs. Ein typisches Beispiel für diese Art Wunder ist der Feuerball.

Statische Wunder

Andere Wunder sind auf einen vorher festgelegte Bereich beschränkt. Bevor du sie bewirkst, musst du auf dem Boden einen Wirkungsbereich bestimmen. Ein typisches Beispiel für diese Art Wunder ist der Schutzschild. Einige Wunder kannst du mit Effet in eine beliebige Richtung lenken (z.B. das Sturm-Wunder). Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Effet*.



Rohstoff-Wunder



Verschiedene Wunder (z.B. Nahrungs-, Holz- oder Wasserwunder) können mit einer einzigen Ladung an verschiedenen Orten bewirkt werden.

- Drücke dazu die **Aktionstaste** und lasse sie los, wenn du das Wunder unterbrechen möchtest. Wähle dann ein neues Ziel und drücke noch einmal die **Aktionstaste**, bis die Energie des Wunders vollständig aufgebraucht ist.

Wunder deaktivieren

Die folgenden Wunder bleiben aktiv, bis sie deaktiviert oder zerstört werden (vor allem Schilde), oder deine Gebetskraft verbraucht ist:

Schutzschild, Geistesschild, Natur, Teleport

Diese Wunder absorbieren permanent Gebetskraft. Wenn du sie nicht brauchst, solltest du sie daher verlagern oder deaktivieren.

- Möchtest du ein Wunder deaktivieren, **klicke** auf das Symbol über dem gewünschten Wunder oder nimm das Wunder selbst auf und schüttle die Hand von links nach rechts.
- Wenn du ein Wunder verlagern möchtest, klicke auf das Symbol über dem gewünschten Wunder oder nimm das Wunder selbst in die Hand und **klicke** mit der **Aktionstaste** auf eine beliebige Stelle in der Welt.



Wundertabelle

Normale Wunder

Name (Erforderliche Gebetskraft)	Beschreibung
Feuerball (3500)	 Feuerball, der mit Effekt gesteuert werden kann.
Sturm (8000)	 Gewitterwolke mit heftigen Regenfällen.
Donnerkeil (5000)	 Gewaltige Blitze. Klicke mehrmals mit der Aktionstaste , um neu zu zielen.
Geistesschild (7000)	 Ziehe auf dem Boden einen Kreis, um den Schild zu platzieren. Dieser wehrt andere Wunder ab.
Schutzschild (7000)	 Ziehe auf dem Boden einen Kreis, um den Schild zu platzieren. Dieser wehrt Geschosse ab.
Natur (13.000)	 Pflanze einen Wald.
Nahrung (7000)	 Nahrung (Klicke mehrmals mit der Aktionstaste , um mehr Nahrung zu erschaffen.)
Holz (7000)	 Das Holz wird an der Stelle abgelegt, an der du das Wunder bewirkst. Klicke mehrmals mit der Aktionstaste , um mehr Holz zu erschaffen.
Wasser (5000)	 Eine kleine Regenwolke. Der kurze Regenschauer verbessert das Wachstum des Getreides und löscht Feuer. Klicke mehrmals mit der Aktionstaste , um eine größere Regenwolke herbeizurufen.
Heilung (6000)	 Heilt beliebige Lebewesen.
Vogelschwarm (12.000)	 Beschwöre einen imposanten Taubenschwarm. Eine optische Augenweide!
Wolfsrudel (14.000)	 Rufe ein imposantes Wolfsrudel herbei. Die Tiere fliehen vor der Kamera.
Teleport (5000)	 Platziere beliebige Teleportpunkte. Dorfbewohner und Kreaturen reisen über Teleports schnell von einem Ort zum anderen.
Megablast (16.000)	 Verheerende Explosion.

Die verschiedenen Wunder werden
mit folgender Geste bewirkt:



Geste	Powerup (Erforderliche Gebetskraft)	Erforderliches Weltwunder
	1 - Drei Feuerbälle (7000), 2 - Fünf Feuerbälle (10.000)	Azteken
	1 - Blitze (15.000), 2 - Blitze und ein verheerender Tornado (20.000)	Wikinger
	1 - Mächtigere Blitze (7500), 2 - Riesige, verheerende Blitze (10.000)	Azteken
	-	Tibeter
	-	Tibeter
	-	-
	1 - Mehr Nahrung (10.000)	Azteken
	-	Kelten
	1 - Größere Wolke mit stärkeren Niederschlägen (7000)	Kelten
	1 - Größerer Wirkungskreis (9000)	Japaner
	-	Kelten
	-	Kelten
	-	-
	1 - Stärkere Explosion (32.000), 2 - Megaexplosion (60.000)	Azteken

Kreaturwunder

Kreaturwunder werden mit folgender Geste aktiviert:



Name (Erforderliche Gebetskraft)	Beschreibung	Geste
Eis (8000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Diese erstarrt dadurch vorübergehend zu Eis.
Zwergenwuchs (6000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Diese schrumpft für einige Zeit auf Zwergengröße.
Riesenwuchs (7000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Diese wird dadurch vorübergehend deutlich größer.
Stärke (8000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Auf diese Weise kannst du ihre Stärke vorübergehend erhöhen.
Unsichtbarkeit (9000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Macht deine Kreatur für einige Zeit unsichtbar.
Mitleid (6000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Die Kreatur ist vorübergehend freundlich und gütig.
Zorn (6000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Entfacht den Zorn einer Kreatur.
Heilige Fliegen (8000)		Muss gegen eine Kreatur gerichtet werden. Die Kreatur plagt vorübergehend ein lästiger Juckreiz, während sie ein Schwarm verzauberter Insekten umkreist.

Hinweis: Deine Kreatur lernt die Kreaturwunder NUR, wenn sie dich dabei beobachten kann, wie du ein Wunder gegen eine andere Kreatur bewirkst!

GESTEN



Nutze die Magie der Gesten, um verschiedene Wunder zu bewirken. Eine Geste ist ein Symbol, das du mit der Hand auf den Boden zeichnest. Auf diese Weise kannst du in Windeseile jedes beliebige gelernte Wunder aktivieren oder eine Leine zur Hand nehmen.

- Gesten beschleunigen die Wahl einer Leine und das Bewirken von Wundern.
Wenn du weit von deiner Kultstätte oder deinem Dorfzentrum entfernt bist, kannst du mithilfe der Gesten außerordentlich mächtige Wunder bewirken (solange du dich in deinem Einflussbereich aufhältst)!
- Die Geste, die du für ein Wunder oder eine Leine ausführen musst, wird in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Lernst du ein neues Wunder, erscheint am unteren Bildschirmrand die entsprechende Geste.
Hinweis: Nach einem Klick auf die entsprechende silberne Schriftrolle in Land 2 erscheint eine ausführliche Erklärung der Gesten.

Wahl einer Leine mit einer Geste



In der rechten unteren Bildschirmecke siehst du eine Leinen-Geste.

Führe diese Geste aus, um die Leine des Lernens in die Hand zu nehmen. Nun erscheinen zwei weitere Leinen-Gesten, mit denen du die Leine der Aggression oder die Leine des Mitleids wählen kannst.

Aktivieren von Wundern mit Gesten

Bevor alle Gesten der verfügbaren Wunder angezeigt werden, musst du die entsprechende Wundergeste (eine Spirale) ausführen.

Aktivierung verfügbarer Wunder

 Möchtest du die normalen Wunder aktivieren, mache mit der Hand eine spiralförmige Geste im Uhrzeigersinn.

Aktivierung der Kreaturwunder

 Kreaturwunder werden mit einer spiralförmigen Geste gegen den Uhrzeigersinn aktiviert.

Alle von dir beherrschten Wundergesten erscheinen nun rechts unten im Bildschirm.

Bewirken von Wundern mit Gesten

Für jedes gelernte Wunder findest du rechts unten ein Gestensymbol.

1. Zeichne die entsprechende Geste mit der Maus auf den Boden.

Tipp: Achte bei der Animation auch auf die Geschwindigkeit, in der die Geste ausgeführt wird und versuche, sie möglichst genau zu imitieren.

2. Wenn du die Geste korrekt ausführst (und über ausreichend Gebetskraft verfügst), erscheint das gewünschte Wunder in deiner Hand.

3. Klicke mit der **Aktionstaste**, um das Wunder zu bewirken.

Hinweis: Du kannst mit dem Aufladen eines Wunders sogar beginnen, wenn du zu wenig Gebetskraft hast. Allerdings müssen in diesem Fall Götzendiener bereitstehen, die Gebetskraft erzeugen. Diese geht in deine Hand über. Du kannst den Ladeprozess übrigens in der Kultstätte verfolgen. Sobald deine Götzendiener die erforderliche Gebetskraft erzeugt haben, darfst du das Wunder bewirken.

Wunder wiederholen

R Nachdem du ein Wunder erfolgreich bewirkt hast, kannst du es mit der Wiederholen-Geste erneut bewirken.

Aktiviertes Wunder nicht bewirken

Lege ein Wunder an den Symbol-Ständern an der Kultstätte oder am Dorfzentrum ab oder schüttle die Hand, um es zu entfernen. Wenn du deine Hand schüttelst, bleibt die Gebetskraft erhalten. Du kannst sie später für ein neues Wunder verwenden. Schüttelst du während des Ladeprozesses die Hand, wird dieser abgebrochen.

Die Räume des Tempels

Navigation im Tempel

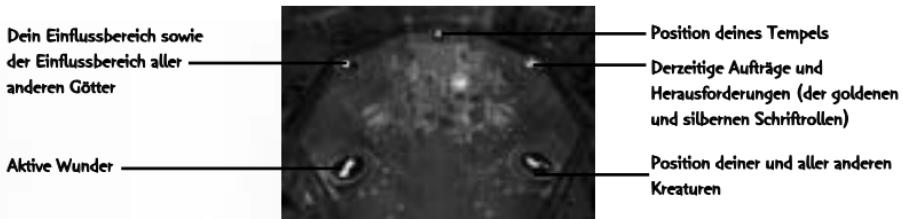
- Klicke mit der **Bewegen-Taste** in die Richtung, in die du gehen möchtest. Willst du deinen Blickwinkel verändern, ziehe die Maus mit gedrückter Maustaste in die gewünschte **Richtung**.
- Nach einem **Klick** auf eine Tür betrittst du den entsprechenden Raum.
- Möchtest du Informationen über das aktuelle Spiel abrufen, klicke mit der **Bewegen-Taste** auf eine der tapetenähnlichen Schriftrollen im Inneren des Tempels. Klicke an den Bildschirmrand, um die Schriftrolle wieder zu schließen.

Der Welt-Raum

In diesem Raum (dem Vorraum des Tempels) liegt eine ausgebreitete Weltkarte.

Klicke mit der **Bewegen-Taste** auf den Button am Rand der Karte, um folgende Detailanzeigen ein- und auszublenden:

- Doppelklicke mit der **Bewegen-Taste** auf die Karte, um dich direkt in die gewünschte Gegend des Landes zu teleportieren.



Die Bibliothek

In der Bibliothek findest du unzählige Informationen über die Welt und ihre Bewohner. Klickst du während des Spiels auf ein Schild, werden die neuen Informationen automatisch in der Bibliothek abgelegt. Hier kannst du sie später jederzeit betrachten.

- Klicke mit der **Bewegen-Taste** auf eine Schriftrolle an der Wand, um diese zu lesen.
- Halte eine Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um nach unten/oben zu blättern.
- Wenn du eine Schriftrolle schließen möchtest, klicke mit der **Bewegen-Taste** an den Bildschirmrand.



Der Speichern-Raum

Black & White verfügt über eine Autosave-Funktion, die das Spiel automatisch speichert. Standardmäßig ist diese Funktion eingeschaltet. Weitere Informationen zur Aktivierung der Autosave-Funktion findest du im Abschnitt *Optionen*. Besuche den Speichern-Raum, wenn du das Spiel manuell speichern möchtest. Wenn du ein Einzelspieler-Spiel beendest, wird das Spiel gespeichert, egal ob die Autosave-Funktion aktiviert ist, oder nicht.

Hinweis: Die automatisch gespeicherten Spielstände erscheinen im Speichern-Raum in oberster Reihe.

Speichern eines Spiels



Klicke mit der **Bewegen-Taste** auf ein Bild (oder auf einen Rahmen), um dieses zu vergrößern. Klicke anschließend auf den gelben Pfeil, der auf den leeren Rahmen zeigt, und gib einen Namen ein.

- Wenn du dich an ein Bild beziehungsweise einen Rahmen herangezoomt hast, kannst du auch darauf klicken, um deinen Namen direkt einzugeben.

Spiel laden



Willst du ein Spiel laden, klicke mit der **Bewegen-Taste** auf den grünen Pfeil unter dem gewünschten Bild.

Spielstand löschen



Mit einem **Klick** auf den roten Kreuz-Button kannst du ein markiertes Spiel löschen.

Der Herausforderungen-Raum

Gehe in diesen Raum, wenn du einen Blick auf alle aktiven Herausforderungen werfen möchtest. Klicke mit der **Bewegen-Taste** auf ein Bild, um detaillierte Informationen zu den einzelnen Herausforderungen abzurufen. Wenn du noch keine Herausforderungen oder Aufträge angenommen hast, kannst du diesen Raum nicht betreten.

- Aufgaben der goldenen Geschichtsrollen haben einen Goldrand, Herausforderungen der silbernen Schriftrollen einen Silberrand.
 - Wenn eine Aufgabe noch nicht erfüllt ist, **klicke** auf den Button unter der Beschreibung, um in die Welt zurückzukehren. Deine Berater geben dir nun einen kleinen Hinweis. Alle Herausforderungen, die du annimmst, erscheinen auf der Schrifttrolle an der Wand.
- Sobald du dich an ein Bild einer unvollendeten Aufgabe herangezoomt hast (mit goldenem oder silbernen Rahmen), kannst du daraufklicken, um direkt zu der Herausforderung zu gelangen.



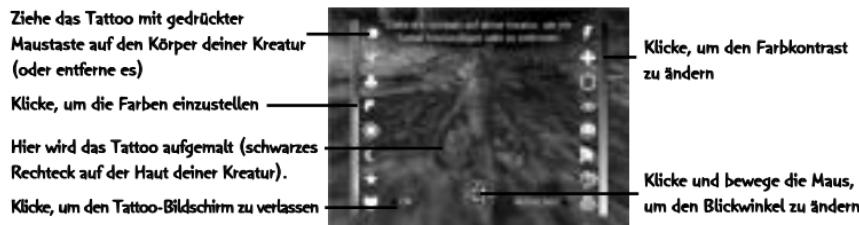
Das Bestiarium

Hier findest du verschiedene Informationen über deinen kleinen Liebling. Wirf einen Blick auf seine Vorlieben und Abneigungen und sieh nach, was er bisher gelernt hat.

Ein Tattoo für deine Kreatur

Du kannst deine Kreatur sogar tätowieren, solange du dich in ihrem Bestiarium aufhältst.

1. Klicke (im Bestiarium) auf deine Kreatur, um die Tattoo-Optionen einzublenden.



2. Wähle nun ein Tattoo aus. Neben dem Aussehen kannst du mit dem Schieberegler auf der linken Seite die Farbe des Tattoos bestimmen. Mit dem Regler auf der rechten Seite änderst du die Helligkeit der Tätowierung.
 3. Wenn du mit der Tätowierung zufrieden bist, **klicke** auf das Tattoo und **ziehe** es mit der Bewegen-Taste auf deine Kreatur. Hast du eine gültige Körperpartie für die Tätowierung ausgewählt, erscheint ein schwarzes Rechteck und die Tätowierung beginnt zu blinken. Lasse die Maustaste nun los, um das Tattoo aufzumalen.
- **Klicke** auf den Drehen-Pfeil am unteren Bildschirmrand, wenn du deine Kreatur drehen möchtest.
 - Um eine Tätowierung zu entfernen, **klicke** auf das Tattoo und **ziehe** es vom Körper deiner Kreatur herunter.

Das Gehege deiner Kreatur



Der eingezäunte Bereich vor dem Tempel ist das Gehege deiner Kreatur. Wenn sie nichts zu tun hat (und nicht angeleint ist), kommt sie häufig hierher, um sich auszuruhen. Da sie sich in ihrem Gehege absolut sicher fühlt, wächst sie hier schneller. Außerdem wird dein kleiner Liebling schneller gesund, wenn er in seinem Gehege schläft.

Hinweis: Eine verletzte Kreatur kehrt automatisch in ihr Gehege zurück.

Tipp: Pflanze einen Baum im Gehege, so dass du deine Kreatur dort anbinden kannst. So erhält sie die benötigte Ruhe und Erholung.

Der Zukunftsraum

Wer weiß, was die Zukunft bringt? Nicht einmal ein Gott vermag in die Zukunft zu blicken.

Hauptmenü

Drücke die Escape-Taste (**Esc**) auf der Tastatur, um das Hauptmenü aufzurufen. Hier stehen dir folgende Optionen zur Verfügung: GEFECHT STARTEN, AN ONLINE-SPIEL ANSCHLIESSEN, OPTIONEN und BLACK & WHITE BEENDEN.

- Wenn du einen Blick auf die Spielstatistiken (Einzelspieler-Modus) werfen möchtest, klicke im Hauptmenü auf die Registerkarte STATISTIKEN.

Spiel fortsetzen

Setze Black & White an dem Punkt, an dem du **Esc** gedrückt hast, fort.

Hinweis: Wenn du erneut die **Esc**-Taste drückst, kehrst du ebenfalls zum Spiel zurück.

Gefecht starten

In diesem Spielmodus kämpfst du gegen einen, zwei oder drei andere Götter um die Vorherrschaft in einem Land. Auf diese Weise kannst du dich sehr gut mit den Feinheiten des Spiels (z.B. der Bekehrung von Dörfern und den Kampfarenen) vertraut machen. Denke daran, dass sich deine Kreatur alles, was sie im Verlauf des Gefechts lernt, merkt und auch im normalen Einzelspieler-Modus umsetzt! Wenn du ein Gefecht startest, wird das aktuelle Spiel automatisch gespeichert. Bestimme nun die Anzahl der konkurrierenden Götter.

- Nachdem du das Spiel gewählt hast, wirst du an den Schauplatz der Auseinandersetzung teleportiert. Mit der **Esc**-Taste kannst du jederzeit zum Hauptmenü zurückkehren.

An Online-Spiel anschliessen

Denke daran, dass du dich unter <http://www.bwgame.com> registrieren lassen musst, bevor du Black & White über Internet spielen kannst. Folge den Bildschirmanweisungen, fülle das Registrierungsformular aus und wähle einen Benutzernamen und ein Passwort.

Hinweis: Du brauchst eine E-Mail-Adresse, damit wir deinen Benutzernamen und dein Passwort bestätigen können.

Wenn du ein Online-Spiel startest, wird der Spielstand des aktuellen Spiels automatisch gespeichert.

1. Wähle eine Netzwerkart, um die Verbindung aufzubauen. Hier werden alle Internet-konten und ein möglicherweise vorhandenes Local Area Network (LAN) aufgelistet.
- 2a) Wenn du die Option LOCAL AREA NETWORK gewählt hast, kannst du in deinem lokalen Netzwerk oder im Internet nach Spielen suchen. Entscheide dich für eine Option und klicke auf WEITER. Lies jetzt den Abschnitt *Spiel in einem LAN*.
- 2b) Wenn du die Option LAN gewählt hast, lies dir bitte den Abschnitt *Spiel in einem LAN* durch.
- 2c) Wenn du die Option Internet gewählt hast, lies dir bitte den Abschnitt *Internet-Spiel* durch.

Tipp: Wenn du dich online registrieren lässt und Black & White über Internet spielt, kannst du das einzigartige Wettersystem nutzen. Weitere Informationen zu diesem Feature (nur im Einzelspieler-Modus) findest du im Readme.

Spiel in einem LAN

1. Alle Spieler müssen den Bildschirm „Suche nach Spielen in deinem LAN“ aufrufen. In der Liste „Aktuelle Spiele“ in der linken Bildschirmhälfte werden alle angemeldeten Computer aufgelistet.
2. Klicke auf einen Computer in der Liste, um einen Moderator für das aktuelle Spiel zu bestimmen. Der Computername des Moderators erscheint nun in der Liste „Teilnehmende Spieler“ in der rechten Bildschirmhälfte.
Hinweis: Der Moderator des Spiels sollte der Spieler mit dem schnellsten Rechner sein.
3. Klicke auf AN SPIEL ANSCHLIESSEN, nachdem du einen Moderator gewählt hast.
4. Lies nun den Abschnitt *Setup und Start eines Multiplayer-Spiels*.

Internet-Spiel

1. Wenn du ein Spiel im Internet suchen möchtest, gib zunächst deinen Benutzernamen und dein Passwort ein (Du erhältst beides in der Registrierungs-E-Mail.) und klicke auf WEITER.
2. Du kannst nun ein Internet-Spiel suchen, oder selbst ein Spiel erstellen.
 - a) Möchtest du an einem Spiel teilnehmen, klicke auf ein beliebiges Spiel in der Liste „Aktuelle Spiele“ und bestätige deine Wahl mit einem Klick auf AN SPIEL ANSCHLIESSEN.
 - b) Wenn du ein Internet-Spiel moderieren möchtest, klicke auf SPIEL ERSTELLEN. Gib dem Spiel einen Namen und bestimme (bei Bedarf) ein Passwort für dein neues Internet-Spiel. Wenn du das Spiel mit einem Passwort schützt, können lediglich Spieler, die dieses Passwort kennen, am Spiel teilnehmen.
3. Lies nun den Abschnitt *Setup und Start eines Multiplayer-Spiels*.

Setup und Start eines Multiplayer-Spiels

Im Chat-Bildschirm kannst du ein Team auswählen und mit anderen Spielern plaudern.

Chat-Bildschirm (LAN und Internet)

1. Möchtest du dich einem Team anschließen, **klicke** auf ein Team-Feld. Nun wird in der rechten oberen Ecke des Feldes der Button **TEILNEHMEN** eingeblendet.
2. Klicke auf **TEILNEHMEN**. Dann erscheint der Computername im Team-Feld.
 - Möchtest du einen anderen Spieler in dein Team aufnehmen, **klicke** auf den Namen des gewünschten Spielers, um den Button **EINLADEN** einzublenden. **Klicke** auf diesen Button, um den Spieler in dein Team einzuladen. Bestätigt dieser deine Einladung mit einem **Klick** auf JA, schließt er sich deinem Team an. Wenn er deine Einladung mit einem **Klick** auf NEIN ablehnt, bleibt er bei seinem bisherigen Team.
 - Der Moderator kann einen Spieler aus dem aktuellen Spiel ausschließen. Wenn du einen Spieler aus deinem Spiel verbannen möchtest, **klicke** auf den entsprechenden Computernamen, um diesen zu markieren. Nach einem **Klick** auf den Button **RAUSWERFEN** wird der Spieler aus dem aktuellen Spiel ausgeschlossen. Allerdings darf er als Zuschauer bleiben.

Kooperativ-Modus

Wenn du ein Team wählst, in dem bereits ein Spieler spielt, kannst du diesem Team beitreten, wenn es der Teamleiter erlaubt. Im Kooperativ-Modus spielen alle Spieler des Teams mit einer Kreatur. Der Teamleiter entscheidet, wer die Kreatur kontrolliert, und welches Teammitglied göttliche Taten vollbringen darf.

Spiel beobachten

Möchtest du nicht aktiv am Spiel teilnehmen, darfst du *Black & White* auch als Zuschauer verfolgen. Auf diese Weise kannst du erfahrenen Spielern über die Schultern schauen.

- **Klicke** auf deinen Namen. Nun erscheint eine BRILLE. Nach einem **Klick** auf diesen Button wirst du in die Zuschauer-Liste in der rechten Bildschirmhälfte eingetragen. Möchtest du dich später wieder einem Team anschließen, markiere ein Team-Feld und **klicke** auf **TEILNEHMEN**.

Chat

- **Klicke** auf das Textfenster am unteren Bildschirmrand und gib eine Nachricht ein. Drücke anschließend **ENTER**, um deine Nachricht an alle anderen Spieler zu senden.
- Wenn du zunächst ein Team wählst und anschließend auf das Textfeld **klickst**, erhalten nur die Mitglieder des gewählten Teams deine Botschaft.
- **Klicke** erneut auf ein Team, um deine Auswahl rückgängig zu machen. Die nächste Nachricht, die du sendest, erhalten dann wieder alle Spieler.
- Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Chat in Multiplayer-Spielen*.

Landschaft (LAN und Internet)

Während der Moderator ein Land bestimmt, können alle Spieler einen Blick auf die Teams und deren Mitglieder werfen. Der Wechsel des Team ist nur möglich, wenn der Leiter des Wunschteams damit einverstanden ist. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine Vorschau der verschiedenen Länder. Der Moderator muss das gewünschte Land mit einem Klick auf den Button **DIESES LAND VERWENDEN** auswählen.

- Wenn alle Teams das gewählte Land heruntergeladen haben, muss der Moderator das Spiel mit einem **Klick** auf **STARTEN** eröffnen.

Spielerdetails (Nur Internet)

Markiere ein beliebiges Mitglied eines Teams, um einen Blick auf die Spielerdetails zu werfen.

- **Klicke** auf **STARTEN**, um das Multiplayer-Spiel zu starten.

Clans (Nur Internet)

Spieler, die sich im Internet mit anderen Spielern verbünden, bilden so genannte Clans. Unter <http://www.bwgame.com> kannst du einen Clan gründen, oder dich einem Clan anschließen.

Wenn du einem Clan angehörst, erhältst du die Fähigkeiten deines Clans, sobald du *Black & White* spielst. Diese werden gespeichert und mit den Fähigkeiten anderer Clans verglichen.

Du darfst deine Kreatur auch im Multiplayer-Modus von *Black & White* verwenden. Dadurch kannst du die Erfahrung, die sie im Internet-Spiel sammelt, auch im Einzelspieler-Modus nutzen.

Dies gilt nicht für den Clan-Modus. Wenn du deine Kreatur in einem Clan-Spiel zum ersten Mal einsetzt, wird sie geklont und entwickelt sich unabhängig von deiner Einzelspiel-Kreatur weiter.

Computerspieler

Wenn an einem Spiel nicht genügend Spieler teilnehmen, werden die freien Spielerslots mit Computerspielern aufgefüllt.

Chat in Multiplayer-Spielen

Du kannst während eines Multiplayer-Spiels Nachrichten an deine Mitspieler senden. Klicke dazu auf die Sprechblase in der rechten oberen Ecke des Bildschirms und gib im nun erscheinenden Eingabefeld eine Nachricht ein. Drücke anschließend **ENTER**, um deine Botschaft abzusenden.

- Wenn du einen Spieler markierst, erhält nur er deine Nachricht.
- Klicke zum Schließen des Eingabefeldes erneut auf die Sprechblase.

Hinweis: Spielst du *Black & White* im Einzelspieler-Modus, kannst du mit allen befreundeten Spielern plaudern, die ebenfalls online sind. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Freundschaften schließen*.

Verspotten

Wenn du eine vorgefertigte „Provokation“ senden möchtest, halte die **Bewegen-Taste** über der Gewitterwolken links neben dem Textfeld gedrückt. Nun erscheint ein Menü mit verschiedenen Bosheiten. Markiere eine Nachricht und lasse die **Bewegen-Taste** los, um deine Mitspieler ein wenig zu ärgern.

Mitspieler betrachten

Klicke auf den Button „Spieler“ unter dem Textfeld, um eine Liste der angemeldeten Spieler einzublenden. Markiere in der Liste die Spieler, denen du eine Nachricht senden möchtest. Die Mitglieder deines Teams werden in der Liste in deiner Farbe angezeigt.

Hinweis: Wählst du keine Spieler aus, erhalten alle angemeldeten Spieler deine Nachrichten.

Freundschaften schließen



Wenn du einen Spieler in die Liste deiner Freunde aufnehmen möchtest, markiere den gewünschten Spieler in der Spielerliste. Nun erscheint der Button **FREUNDSCHAFTEN SCHLIESSEN**. Nach einem Klick auf diesen Button wird der Spieler in die Liste deiner Freunde aufgenommen. Erscheint neben dem Namen eines befreundeten Spielers ein Radarsymbol (siehe oben), ist dieser online. Dadurch weißt du immer, wann deine Freunde online sind und kannst mit ihnen plaudern oder sie zu einem Multiplayer-Spiel einladen. Möchtest du einen Spieler aus der Liste deiner Freunde entfernen, wähle den gewünschten Spieler zunächst aus. Nun erscheint der Button **KEINE FREUNDSCHAFTEN SCHLIESSEN**. Nach einem Klick auf diesen Button erscheint der Spieler wieder in der Spielerliste.

Optionen

Klicke im Optionenmenü (mit einer beliebigen Maustaste) auf eine der folgenden Registerkarten, um die Spieleinstellungen zu ändern.

Soundoptionen

Bestimme die SOUND- und die MUSIKLAUTSTÄRKE mithilfe des schwarzen Reglers.

Grafikoptionen

Bestimme mit den schwarzen Pfeilen den Detailgrad des Spiels. Die Änderungen der Grafikoptionen werden erst nach dem Neustart des Spiels übernommen.

- Über das Setup-Programm im Startmenü kannst du weitere Grafikeinstellungen vornehmen.

Autosave

Klicke auf diesen Button, um die AUTOSAVE-Funktion zu aktivieren. Dadurch wird das Spiel alle fünf Minuten gespeichert. Wenn du die Welt verlässt oder ein Gefecht bzw. ein Online-Spiel startest, wird das Spiel in jedem Fall gespeichert (auch wenn die Autosave-Funktion deaktiviert ist).

Geländescrolling

Aktiviere die Option GELÄNDERSCROLLING, wenn du deine Fortbewegungsart ändern möchtest.

Spieler

Hier erscheint die Liste der bereits erstellten Spielernamen. **Klicke** auf einen Spielernamen oder auf das Spielersymbol, um einen Spieler auszuwählen.

Außerdem kannst du ein NEUES SPIEL STARTEN, den NAMEN DER KREATUR ändern, einen NEUEN SPIELER ERSTELLEN, einen SPIELER LÖSCHEN oder das TATTOO BEARBEITEN.

Tattoo bearbeiten (nur verfügbar, wenn du eine Kreatur hast)

Wähle TATTOO BEARBEITEN, um Tattoos hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu entfernen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Ein Tattoo für deinen Kleinen*.

Erweitert

Klicke auf die Pfeile, wenn du die Hilfestellungen des Spiels ändern möchtest. Die Standardeinstellung ist VIEL HILFE.

Außerdem hast du die Möglichkeit, die eingeblendete Textmenge und die Art der ToolTips zu bestimmen.

Folgende Optionen kannst du ein- und ausschalten.

LINKSHÄNDER-HAND – Diese Option ist standardmäßig **AUS**geschaltet.

KREATURHILFE (EIN/AUS) – Aktiviere diese Option, damit du frühzeitig über die Bedürfnisse deiner Kreatur informiert wirst.

TEXT AM UNTEREN RAND – Schalte diese Option **EIN**, damit der Text von unten nach oben läuft. Diese Option ist standardmäßig **AUS**geschaltet.

Steuerung

Du kannst alle Befehle und Tasten von *Black & White* neu definieren. **Doppelklicke** auf einen Befehl und drücke die neue Taste, um diese zuzuweisen.

Wähle die Option STANDARDEINSTELLUNGEN, wenn du die Standardeinstellungen der Tastaturbelegung wiederherstellen möchtest.

Mitwirkende

Black & White wurde entworfen und entwickelt von Lionhead Studios Ltd.

Das Black & White-Logo wurde von Red Cloud entworfen.

Du findest uns unter: www.lionhead.com

Spielprogrammierung: Peter Molyneux, Mark Webley, Jonty Barnes, Giles Jermy, Jeremy Chatelaine, Oliver Purkiss, Thomas Barnett-Lamb, Jason Hutchens

3D-Programmierung: Jean-Claude Cottier, Alex Evans, Scawen Roberts

Künstliche Intelligenz: Richard Evans

Design: Paul McLaughlin, Mark Healey, Andy Bass, Christian Bravery

Animationen: Eric Bailey

Skript & Dialoge: James Leach

Soundeffekte, Musik & Arrangements:

Russell Shaw

Musikalischer Koordinator/Leitender Musiker:

Stefan Hannigan

Szenario- & Leveldesign: Jamie Durrant, Paul Nettleton, Ken Malcolm

Gameplay & Tests: Andy Robson, Nathan Smethurst, Steve Lawrie, Joe Borthwick, Aaron Ludlow, Jeff Brutus

Internetprogrammierung, Library & Tools: Tim Rance, Daniel Deptford, Georg Backer

Musiker: Stuart Hall, Melissa Holding, Donald Quan, Saskia Tomkins, Ray Hickie, Ron Korb

PR: Cathy Campos

Lionhead Studios: Steve Jackson, Pete Hawley, Janice Nussey, Claire Hedley, Catherine Tutton

Charakterisierung: Marc Silk, Shelley Blond, Hugo Myatt

Zusätzliches Design: Jon Farmer, Ben Irwin

Besonderer Dank an: Brian Trewin at QSound, Creative Labs, Rhubarb, Bill Lusty, Claudia Stevens, Toneworx GmbH, Nvidia Corporation, Prima Games UK, Alex Klimovitski und Intel Corporation, GameSpy Industries, Immersion Corporation, Nick Copus, Nick Thomas, Don Mattrick, Danny Bilson, Jeff Roberts and all at RAD Game Tools Inc.

Tester: Adam Burke, Adam Hodgson, Alex Ashby, Alison Robinson, Allan Mulholland, Andrew Copland, Andrew Mills, Andrew White,

Andy Smith, Armando D'Amico, Ashley Berlin, Ben Bodien, Ben Ward, Bernie Goldsmith, Bradley Brown, Brian Dwy Arp, Carl Andersson, Carton Wim, Chad Goulding, Charles Bullen, Charlton Edwards, Chris Arnsden, Chris Hagg, Chris Janes, Chris Johnson, Chris Knowles, Christian Gloor, Craig Garvey, Daniel Cook, Daniel Eggar, Daniel Kollmann, Daniel Overton, Daniel Owusu-Ankomah, Daniel Scheers, David John Springate, David Liliehammar, David Polson, David Webley, Dennis Luesebrink, Derek Da Silva, Dimitri Mavrikakis, Douglas Berg, Duncan Sutherland, Dylan Davies, Ed Goodfellow, Edward Karney, Eric Boltjes, Eric Reynolds, Felix Klastrup, Foster Pollard, Glen Woods, Iain Farrell, James Carey, James Hamer-Morton, James McSweeney, James Mearman, James Milner-Walker, Jamie Newman, James Noy, Jeremy White, Joe Falke, Johan Ribenfors, John Emery, Johnathan Rowlands, Jon Hupper, Jonothan Clarey, Joost Ronkes Agerbeek, Joshua "Fred" Pugsley, Justin Amore, Koen Korteweg, Lester Milner, Liam Fincham, Louis Bromne, Marcus Robinson, Mark Ffrench, Mark Klocek, Mark Naylor, Mark Smethurst, Markus Backer, Martin Gilday, Martin Khige, Matthew Fletcher, Matthew Hamilton, Matthew Lilly, Maurice Berk, Michael Milne, Mirco Matuscheck, Mitchell Munter, Natali Mailand, Nick Tsiatinis, Oliver Parker-Picken, Olli Koob, Paul Dollimore, Paul Johnson, Paul Lockett, Paul Richardson, Peter Brozyna, Peter Leung, Peter McSweeney, Peter Nicholson, Peter Smith, Raphael D'Amico, Rob Den Dekker, Robert Bowry, Robert Mould, Robert Ranisch, Robin Allison, Roger Ingraham, Ross Smith, Rowan Newman, Roy Cheung, Sam Hamilton, Sam Vantilburgh, Scott Kirkham, Simon Dune, Simon Finch, Simon Rooner, Sos Kjeldsen, Stephen Hibbert, Steven Fossett, Styn Dekker, Thilmany Alexandre, Thor Keil, Tim Wyts, Timmy Geleyn, Toby Hine, Tom Arnell, Tom Lee, Tony Ciniglio, Troy Lonergan, Valerie Cook, William Hall, William Overgard

Black & White.

Snapshot Software mit freundlicher Genehmigung der Independent JPEG Group.
Sprachsamples mit freundlicher Genehmigung der CD-ROM „Symphony of Voices“ von Spectrasonics.
Asiatische Samples mit freundlicher Genehmigung der CD-ROM „Heart of Asia“ von Spectrasonics.

Für Electronic Arts

Produktion: Dan Blackstone, Mike Cooper, Wayne Frost, Richard Leinfellner, Lisa Stokes
Handbuch und Verpackung: James Leach & James Lenoël
OS-Management: Pete Samuels, Andy Bussell, Pat Russell, Matt Price
Testleitung: Oliver Byrne
Leiter des Testteams: Stuart Williams, Paul Watson
Leitende Tester: Richard Wilderspin, Chris Gambold, Nathan Jacobs
Tester: Lee Smith, Dan Golding, Jon Trumper, Piers Langridge, Richard Diaz, Fabrizio Calabria, Tom Kilminster, Grant Harden, Martin Bradley, James Fry, Barrie Tingle, Terry Streeter, Carl Maynard, Alez Young, Steven Morgan, Ross Douglas, Jamie Cawte, Barry Scott, Ricky Watts, Constantin Yacoumis, Ben Jackson, Raj Saroye
Koordination der Lokalisierung: Matt Price

EA Technische Abteilung:

Technischer Tester - Steve Gaffney, Technischer Tester - Martyn Sibley, Kompatibilitäts- & Technologie-Manager - Tom O'Connor, technischer Leiter Mastering & QS - Joe Grant, Tester Systemanforderungen - Rob Charlish, Tester Systemanforderungen - Wayne Boyce, Technische Leitung - Marcus Purvis, Mastering-Koordination - Donna Hicks

US-Tester: Syruss Flyte (Leiter), Aaron Keppel (Stellv. Leiter), Anthony Duong, Matthew Ellison, Matt Dominguez, Lenny Castillo, Chad Hawks, Chris McCay

Marketing (Europa): Jonathan Bunney, Murray Pannell, David Miller

Marketing (USA): Steve Perkins

Rechtliches: Mel Drummond, James O'Riordan,

Hannah Ward

Lokalisierung: Andy Nuttal, David Lapp,

Masa Nemoto, Sandra Picaper

Qualitätssicherung: Andrew Chung

Deutsche Version

Leitung Produktmarketing: Benedikt Schüler

Produktmanagerin: Nicole Mayer

PR: Bernd Reinartz, Raoul Birkhold

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Lokalisierungsprojektmanagerin:

Claudia Stevens

Übersetzung: Robert Böck

Leitung Sprachtests: Dirk Vojtilo

Sprachtests: Manuel Bertrams, Tim Webb

Dokumentationslayout: Frank Werner,

Ken Rueb

Leitung Qualitätssicherung: Lars Berenbrinker,

Frank Buchheim

Qualitätssicherung: Frank Buchheim,

Frank Goerdes, Torsten Sturm, Pierre Kuehn, Thomas Keulen

Sprachaufnahmen: Toneworx, Hamburg

Sprecher:

Guter Berater: Christian Stark

Böser Berater: Gerhard Marcel

Kreaturentrainerin: Gabriele Libbach

Nemesis: Holger Mahlich

Kreaturenführer: Wolf Rahtjen

Letis: Bernd Stephan

Khazar: Rolf Becker

Matrosen: Jan-David Rönfeldt, Michael Grimm, Guido Zimmermann

Mönch: Bernd Stephan

Dorfbewohner/innen: Kristina Weltzin,

Marianne Bernhardt, Katja Brügger, Marlies

Dostal, Kerstin Dräger, Gerhard Hinze,

Klaus-Peter Kaehler, Henry König, Marco

Kröger, Leonard Mahlich, Martin May,

Jan-David Rönfeldt, Achim Schülke, Marc

Seidenberg, Franz-Josef Steffens, Guido

Zimmermann, Michael Bideller, Oliver Böttcher,

Till Demtröder, Klaus Dittmann, Gernod

Endemann, Wolf Frass, Clemens Gerhard, Jörg

Gillner, Eberhard Haar

Besonderer Dank an: Mike Richardson

Wir danken allen an der Entwicklung von Black & White beteiligten Personen.

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 ausschließlich 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. Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Gewährleistung

Sollte der Datenträger innerhalb der ersten 12 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Electronic Arts den defekten Teil des Produktes innerhalb angemessener Frist nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

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), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für XBox- und GameCube- 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. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 15 € 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.

Hotline

Unser Kundendienst steht werktags von 13.00 bis 17.00 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/77 66 33 (1,07 €/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: +49/221-975829555

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (1,07 €/min) oder

0190/90 00 30 (1,07 €/min) (nur Black & White) in Anspruch genommen werden, wenn Spieldaten benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.



QSound technology. © QSound Labs, Inc. 1996-2000. QSound und das Qlogo sind Warenzeichen der QSound Labs, Inc.

Die in diesem Produkt verwendete Font Software der Agfa Monotype Corporation und ihrer Lieferanten darf nicht weitergegeben, kopiert, umformatiert oder dekompliiert werden. Die Font Software darf als Teil des Produktes an Dritte weitergegeben werden, wenn (i) der Empfänger die Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert, und (ii) alle Kopien der Font Software, einschließlich aller Kopien auf seinem Computer sofort nach der Weitergabe löscht. Die Font Software ist urheberrechtlich geschützt. Die Kopie oder Weitergabe der Font Software verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz. Diese Lizenzvereinbarung gestattet ausschließlich die Nutzung der Font Software im Rahmen dieser Vereinbarung. Alle Rechte vorbehalten.

Unsere vollständige Endnutzer-Lizenzvereinbarung findest du unter www.agfamonotype.com.

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Software © 2001 Lionhead Studios Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Black & White, Lionhead und das Lionhead-Logo sind Marken der Lionhead Studios Ltd. EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES Electronic Arts -Marke.