

Black & White

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Black & White

autor: „Gabriel Angel”

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Tutorial	3
Wioska i mieszkańcy	4
Chowaniec	6
1.Podstawy	6
2.Zachowanie	6
3.Nauczanie	7
4.Szczegółowsze zachowania	7
1. Czary modyfikujące chowańca:	10
2. Czary pomocnicze:	10
3. Czary agresywne:	11
Dwie strony mocy	11
Dobra strona mocy	11
Ciemna strona mocy	11
Pierwsza wyspa	12
Druga wyspa	14
Trzecia wyspa	17
Czwarta wyspa	18
Piąta wyspa	20

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Wstęp



Najlepsza gra tego roku? Na pewno jeden z głównych pretendentów do tego tytułu. Wszystko przemawia za tym, iż w najbliższym czasie stanie się grą kultową – klasą samą w sobie. Chciałbym nazwać ją najlepszą grą wszechczasów, ale ze względu na dużą ilość błędów jest to niemożliwe. Tak, B&W ma zaskakująco dużo bugów, i jakby tego było jeszcze mało, znajdziecie tam mnóstwo błędów logicznych.

Co jeszcze mnie (i nie tylko) zaskoczyło? Chyba sposób, w jaki trzeba dbać o mieszkańców wioski. Wydawało się, iż będzie to zadanie łatwiejsze (jak w Populousie), gdzie tubylcy zajmowali się sobą sami. A w B&W wieśniacy ciągle marudzą. Ciągłe czegoś im brakuje i w ten sposób odciągają cię od np. zajmowania się chowańcem. A fakt, że bez wiernych przeżyć się nie da, zmusza

cię do ciągłego doglądania wioski. Pal licha zajmować się jedną wioską, ale mając ich więcej niż trzy nie sposób poświęcić wiele uwagi chowańcowi.

Do chowańca można też mieć parę zastrzeżeń. O ile rzeczywiście SI w grze stoi na wysokim poziomie i widać jak na dłoni proces przyswajania wiedzy przez twojego stworka, o tyle ilość czynności, jakie może on wykonać, woła o pomstę do niebios. Nie mówię o cudach, bo tych jest wystarczająco dużo. Chodzi mi raczej o interakcję z otoczeniem, mieszkańcami. Gdy przyglądałem się innym chowańcom (u moich znajomych), to oprócz innej „skóry”, nie zauważyłem nic nadzwyczajnego w ich zachowaniu. Też jadły, piły wodę, tańczyły, rzucały kamieniami w domy i odpoczywały. To zdecydowanie za mało, bo po jakimś czasie wychowanie chowańca staje się wręcz rutyną.

Ale koniec z narzekaniem, w końcu to poradnik i postaram się was nauczyć wszystkiego, co wiem o tej grze. Co powinniście robić aby jak najłatwiej i przyjemniej się grało. Zaczniemy od podstaw.

Tutorial

Niestety, ale nie da się go w żaden sposób ominąć. I szczerze mówiąc nie mam pojęcia, dlaczego. Już za pierwszym razem uczę wszystkiego o poruszaniu się i o sterowaniu. Ja zaczynałem około pięciu razy i za każdym następnym razem przeżywałem istne katusze, wsłuchując się w informacje, które już dawno temu przyswoiłem. Oszczędzę, więc wam przypominania, co robi się prawym klawiszem myszki a co lewym itp. A jeśli ktoś nie pamięta, to wystarczy, że wciśnięcie F2, a gra w trybie „boży plac zabaw”, wyjaśni wszystko od nowa.

Jeszcze zanim zaczniemy zagłębiać się w grę, oto kilka głównych i przydatnych porad:

- Warto poświęcać jak najwięcej czasu chowańcowi
- Przeglądać wszystkie tabliczki ze znakami zapytania. Nawet, jeśli czegoś zapomniecie, możecie odwiedzić bibliotekę w waszej świątyni, gdzie przechowywane są wszystkie informacje, jakie do tej pory udało się wam przeczytać. Często tabliczki te zawierają podpowiedzi jak przejść jakąś drobną misję.
- Warto jest także przytrzymać rękę nad budującymi się obiektami. Pojawia się wtedy informacja o ilości drewna potrzebnej do wykończenia budowli. Przytrzymanie ręki nad waszą agorą, pokaże wam ile wioska liczy mieszkań i mieszkańców.
- Największy problem w grze jest z drewnem, gdyż z niego jest wszystko budowane (nawet pola!). Nie opłaca się wycinać wszystkich lasów, bo twoja wyspa zmieni się w wyspę Wielkanocną. Dobrze jest nauczyć chowańca cudu wody, którym będzie podlewał granicę lasów (dość szybko rosną drzewka iglaste).
- Pod kamieniami w dzień ukrywają się świetliki. Warto jest w wolnych chwilach podnosić głazy, bo gdy natrafisz na taki, gdzie ukrywa się świetlik, dostajesz cud jednorazowego użytku.

To na razie tyle, jeśli chodzi o ogólne porady. Teraz zajmę się dokładniejszym opisaniem poszczególnych aspektów grania.

Wioska i mieszkańcy

Jak już napisałem wcześniej, zaspokojenie wszystkich potrzeb wieśniaków zajmuję bardzo dużo cennego czasu. Tubylcy są, jakby to najlepiej ująć – pasożytami. Nigdy nie usatysfakcjonowani, rozmnażają się niewiarygodnie szybko, ciągle potrzebują nowych przestrzeni, a jedzenie potrafi zniknąć w mgnieniu oka. W dodatku są dosyć tępi (ale o tym później).

Mieszkańcy są kluczem do rozszerzenia twojego wpływu, a rozszerzenie wpływu jest kluczem do przejścia wyspy (szczególnie od trzeciej wzwyż). Ze wszystkich potrzeb najgorsze są: chęć posiadania dzieci i chęć wzrostu (czyli budowania nowych budynków). Chęć wzrostu jest szczególnie głupia, gdyż nie da się jej kontrolować. Ja miałem chyba pecha, bo nieważne ile budowałem, ciągle było za mało. W końcu doszedłem do magicznej liczby trzystu miejsc mieszkalnych, podczas gdy mieszkańców było mniej niż 180. Ale dla nich było to za mało i chcieli jeszcze więcej. Wiem, znowu narzekam, ale w tym przypadku musiałem.

Jeśli chodzi o samych mieszkańców, to na pewno nieraz zauważyliście, iż często siedzą sobie i nic nie robią. Nie pozwólcie na to, gdyż powoduje to powolny zanik wiary oraz panuje powszechne lenistwo, z którego ciężko jest ich wyleczyć. Dajcie im jakiegokolwiek zadania, byleby coś robili (np. kupca, misjonarza albo rybaka). W końcu, średnia wieku w Raju wynosi 80 lat i nieekonomicznym jest nie wykorzystać ich zdolności do pracy.

Każdy z wieśniaków ma własną osobowość, większe lub mniejsze predyspozycje do pracy, czy unikatowe zdolności (nie widać ich, ale tak jest). Zdarzają się też bardzo leniwi, których broń boże nie można „krzyżować” z innymi, bo potomstwo będzie jeszcze bardziej leniwe. To wygląda bardziej na państwo totalitarne niż na Raj, ale decyzja w końcu należy do ciebie.

No to zaczynamy z problemem zaspokajania wieśniaków. Chciałbym od razu zaznaczyć, iż jest to błędne koło. Przykład: żeby mieszkańcy mogli przetrwać, potrzebują żywności, im więcej żywności mają, tym wyższy poziom osiąga pragnienie potomstwa, a gdy uporasz się już z potomstwem nagle okazuje się, że muszą mieć więcej przestrzeni, a co za tym idzie więcej drewna. A drewno to twój najlepszy przyjaciel, – pamiętaj o tym, bo gdy zniknie, ty znikniesz wraz z nim. Problemu nie miałem tylko z potrzebą budowy budynków publicznych (w końcu są tylko trzy).

Jak napisałem wcześniej, dobrze jest nauczyć twojego chowańca czaru lasu i czaru wody. Szczególnie przydatny jest czar wody, którym podlewać będzie małe drzewka i nawadniać pola. A propos małych drzewek i głupoty mieszkańców: oni zawsze najpierw wycinają małe drzewka! Nie dość, że małe drzewka nie dostarczają wystarczającej ilości drewna, to jeszcze las nie ma jak się rozrastać.

Aby postawić jakiś budynek najpierw trzeba wrzucić odpowiednią ilość drewna do warsztatu, a gdy wyprodukuje się rusztowanie, wystarczy je przenieść nad ziemię. Łącząc rusztowania otrzymujemy możliwość postawienia innych budynków. Oto ich pełna lista:

- 1 rusztowanie: domek
- 2 rusztowania: dom
- 3 rusztowania: budynek publiczny (cmentarz, warsztat, spichlerz, a czasem da się postawić dozownik cudów, trzeba tylko znaleźć odpowiednie miejsce)
- 4 rusztowania: pole (!)
- 5 rusztowań: nowa agora
- 6 rusztowań: boisko do gry w piłkę nożną – w chwili obecnej nie działa, oraz dozownik cudów.
- 7 rusztowań: monument

Uwaga: przy stawianiu domków i domów przeszukajcie większe połacie terenu, gdyż często można postawić dom z większą ilością mieszkań za cenę tyłu samych rusztowań. Zresztą większość budynków stawia się na podstawie potrzeb twojego szczepu. Czasem więc, mając 3 rusztowania, nie będziesz mógł postawić budynku publicznego, bo mieszkańcy takowego nie potrzebują w danej chwili.

Bardzo przydatną opcją jest wybudowanie monumentu. Każda z kultur ma inny monument, który daje inne bonusy:

- **Monument Wikingów** – zwiększa wydajność chat rybackich i siłę cudów pogodowych oraz cudów dających jedzenie. Zmniejsza także koszt budynków wyrażonych w drewnie
- **Monument Celtycki** – zwiększa siłę cudów natury i pogody oraz zwiększa ilość drewna gromadzonego z każdego drewna.
- **Monument Japoński** – zwiększa moc cudów leczniczych, zmniejsza apetyt mieszkańców oraz zwiększa prawdopodobieństwo narodzin dzieci
- **Monument Indiański** – zwiększa moc cudów świetlnych oraz szybkość poruszania się mieszkańców
- **Monument Egipski** – zmniejsza ilość obrażeń, jakie otrzymuje chowaniec, redukuje koszt cudu teleportu oraz zwiększa moc cudu stada ptaków
- **Monument Grecki** – zwiększa moc cudów zwierząt i przyspiesza narodziny dzieci

Niestety nie udało mi się sprawdzić, jakie właściwości posiadają monumenty: kultury Tybetańskiej i Azteków.

Uwaga: aby wybudować monument, wszystkie rusztowania muszą powstać w wiosce, w której ten monument chcecie postawić.

Uwaga: budować dopiero, gdy mamy około 4000 wiary. Im więcej wiary tym większy monument i większy efekt wywiera.

Nie wiem czy to błąd, czy też nie, ale jeśli chodzi o chram to wieśniacy nie będą dostarczać do niego żywności. Jest to bardzo niewygodne, gdyż to tam właśnie podczas modlitwy, powiększa się wasza energia potrzebna do rzucania cudów. Żywność, więc trzeba dostarczać samemu, najlepiej w mniejszych ilościach, bo głupie ludziki nie dbają o ilość tylko o sam fakt, że leży tam cała sarta jedzenia. I po tym, jak rzucisz jakiś czar, mogą wsunąć 10000 jedzenia!!! Róbcie zawsze tak, aby flagi zapotrzebowania na żywność nie było widać. Inny sposób, to nauczenie chowańca cudu jedzenia i przywiązanie go do tejże flagi przy chramie. Zostając jeszcze przy chramie – modląc się po jakimś czasie tracą zdrowie i umierają, trzeba więc od czasu do czasu użyć jakiegoś cudu leczenia. Chowaniec może pomóc.

Ochronka (czyli przedszkole), ma bardzo ciekawą opcję. Jak wiadomo dzieciaki są mało produktywne do czasu gdy dorosną. Ich młodość też można wykorzystać. Spróbuj rzucić głazem na zewnątrz ochronki. Dzieciaki zaczną tańczyć na około i po jakimś czasie kamień stanie się świecą relikwią z twoim symbolem. Taki głaz można później wrzucić do innej wioski, gdzie szybko zwiększy ilość wiary. Oczywiście nie tylko dzieci mogą tworzyć relikwie, ale, po co wykorzystywać dorosłych, którzy mogą zająć się czymś innym?

Przyjrzyjmy się bliżej potrzebom mieszkańców. Rozmnażanie. Tutaj sprawa jest prosta, ale rozmnażanie uruchamia koło kolejnych potrzeb. Przede wszystkim uważaj, kogo wybierasz na rozplodnika. Mężczyzna będzie częściej płodzić (w końcu może spłodzić dziecko z każdą kobietą w wiosce) dziecko niż kobieta (ta robi to średnio raz na 1-2 minuty). Jest jeden dobry sposób na zachowanie równowagi między rozmnażaniem i rozbudową wioski. Zaspokój wszystkie potrzeby, oprócz rozmnażania. Gdy ludzie zaczną umierać i domy będą pustoszały, ustaw paru rozplodników i na nowo zasiedl wioskę.

Uwaga: ilość dzieci nie jest wliczona w ilość mieszkańców podanej na agorze. Czasem może się zdarzyć, że dorosłych będzie tyle, co mieszkań, ale oprócz tego będziesz miał pełno dzieci, które będą bezdomne i ludzie będą domagać się nowych budynków mieszkalnych. Sprawdź ilość dzieci w ochronce i jeśli liczba będzie większa lub zbliżona do ilości wolnych miejsc mieszkalnych, wyznacz wszystkim uczniom rozplodnikom inne zadania. I tak w kółko.

Jeśli chodzi o jedzenie, to 1 pole potrafi wyżywić około 10 wieśniaków. Do tego dochodzi paru uczniów rybaków i chowaniec, który umie cud jedzenia – to powinno starczyć. Spichlerz powinien być zapełniony, ale nie przepełniony, gdyż to prowadzi do nadmiernego zapotrzebowania na dzieci. Linia między nadmiarem a umiarem jest bardzo cienka i nie ma jakiejś sprawdzonej metody.

Uwaga: jeśli masz duży problem z jakąś flagą w wiosce, najlepiej jest przywiązać do niej chowańca. On powinien sobie z nią poradzić, albo przynajmniej dużo ci pomóc.

Jeszcze krótko o dozownikach cudów. Wiele osób nie potrafi ich uruchomić, a to, dlatego że one nie działają jak te dozowniki, które dostają się w nagrodę. Na nich tworzy się po prostu cudy jednorazowego użytku. Gdy masz jakiś włączony cud, to wystarczy, że użyjesz go na dozowniku. Pojawi się znana bańka z tymże czarem. Jest to przydatne przy przechodzeniu do kolejnych wysp. Możesz sobie stworzyć całą masę cudów jednorazowego użytku i przerzucić je przez wir prowadzący do kolejnej krainy.

Chowaniec

1. Podstawy

Chowaniec to twoja widoczna powłoka, uosobienie bóstwa w postaci wielkiego zwierzęcia. Może być bardzo pomocny, jeśli uda ci się go dobrze wychować. Znowu zacznę od dziwadeł. Otóż jak się okazuje, twój chowaniec może być dobry, podczas, gdy ty jesteś bardziej po stronie zła (np., gdy wyrastają kolce ze świątyni). Sam tego doświadczyłem.

Zacniemy od głównych statystyk chowańca: *uszkodzenia*, *głód*, *zmęczenie* – tylko one mogą go zabić. Pozostałe statystyki, mniej ważne, ale przydatne, można oglądać w grocie chowańca (F5), a są to: *wyczerpanie*, *odwodnienie*, *siła*, *tusza i obciążenie jelit*. Radzę śledzić te statystyki, bo w pewien sposób odzwierciedlają potrzeby twojego chowańca. Te statystyki, dla dobra chowańca, powinny być jak najniższe.

Gdy któraś z tych statystyk jest za wysoko, twój chowaniec zemdleje i przeniesie się do świątyni, gdzie zregeneruje siły. Problem w tym, że nawet po zregenerowaniu, statystyki te nadal są wysokie i trzeba podwójnie się starać, aby je obniżyć. Gdy chowaniec zemdleje, będziesz miał jeszcze parę sekund żeby go uleczyć albo nakarmić. Warto jest spróbować, bo gdy za często będzie mdlał, skurczy się. Po jakimś czasie urośnie z powrotem, ale, po co tracić na to drugi raz czas?

Z czasem chowaniec potrafi zapomnieć niektóre rzeczy np. jak korzysta się ze spichlerza (nie wiem czy to tylko u mnie, ale z każdą nową krainą musiał się tego uczyć od początku) albo jak posługiwać się totemem. Potrafi także zapomnieć (np. po włączeniu ponownie gry) niektórych cudów. Wystarczy wtedy powtórzyć ten czar, mając chowańca na smyczy nauki. Nad jego głową powinna zapalić się żarówka i wszystko powinno być w porządku. Podobnie jest z siłą. Musisz cały czas dbać o to by ćwiczył, – czyli podnosił kamienie (wystarczy, że podniesie – rzucanie jest traktowane jako zachowanie agresywne).

Jest jeszcze energia, dzięki której twój chowaniec potrafi tworzyć wcześniej wyuczone cuda. Oczywiście energii ubywa, gdy stworek zaczyna używać czarów. Jeśli chcesz, aby jego energia wzrosła, należy ponownie go nakarmić, albo dać mu dobrze wypocząć.

2. Zachowanie

Jak na pewno zauważyliście, chowaniec posiada cztery główne, wyuczone zachowania: *spanie*, *jedzenie*, *picie* i *wypróżnianie*. Oprócz tego jest wiele innych zachowań, które może sobie przyswoić w czasie długotrwałej edukacji. Edukacja polega na zachęcaniu i zniechęcaniu chowańca do pewnych zachowań oraz na demonstrowaniu mu niektórych zachowań (tak, aby je kopiował)

Chowaniec potrafi się nauczyć dosłownie wszystkiego, obserwując ciebie. Twoja ręka musi być tylko blisko niego. Potrafi zapamiętać szereg różnych akcji np., jaki głaz podniosłeś, gdzie go rzuciłeś i jaką osobę wybrałeś, na jakiego ucznia. Czasem uczy się samemu, np. obserwując mieszkańców, którzy korzystają ze spichlerza.

A jednak jego umysł na początku nie potrafi odróżnić dobra od zła. Jeśli więc zauważysz go, robiącego coś niezgodnego z twoim światopoglądem, uderz go raz albo dwa, żeby przestał i nie robił tego więcej (przynajmniej przez jakiś czas).

Czasem nie można go ukarać za jego postępowanie. Przykład:, gdy twój chowaniec trzyma coś w ręku i nie wie, co z tym zrobić, zazwyczaj wyrzuca to przez ramię za siebie. Gdy ta wyrzucona rzecz coś zniszczy (np. dom), to broń boże go za to nie karaj, bo to nie liczy się jako zachowanie. Biedaczek nie będzie nawet wiedział, za co dostał.

3. Nauczanie

Na pierwszej i drugiej wyspie radzę zatrzymać się na dłużej i nauczyć chowańca wszystkiego, czego można. Niektóre opcje będą nieczynne, ale te, które są, należy wpoić twojemu chowańcowi. Tym bardziej, że na pierwszej mapce, do czasu uruchomienia ostatniego złotego zwoju, masz nieograniczoną ilość czasu.

Uczenie odbywa się za pomocą smyczy nauki. Najlepiej wziąć chowańca na nią i gdy patrzy na ciebie, po kolei wykonywać jakieś czynności. Wtedy bardzo szybko się tego uczy. Gdy chowaniec wykona czynność poprawnie, powinienes go natychmiast pochwalić i pogłaskać. Czasem od razu złapie, o co chodzi, a czasem trzeba go uczyć i uczyć. Zależy to od samego chowańca, gdyż każde zwierzę ma trochę inne początkowe atrybuty, ale o tym później.

Należy poświęcać dużo czasu chowańcowi na początku, bo może się nauczyć czegoś, czego sobie nie życzysz, a trudno go później oduczyć. Żeby dobrze go wychować musisz jak najwięcej z nim przebywać i złapać go w dokładnym momencie jakiejś czynności. Przykład: gdy będąc głodny zje jakieś zwierzę, a nie chcesz tego, bo później wieśniacy będą się go bać, musisz go uderzyć zaraz po tym jak to zwierzę zje. Bo po chwili może się wyświecić, że ma ochotę być dobry dla innych i wtedy lanie go nie ma sensu.

Ważne jest też, co ty robisz; musisz wiedzieć, że chowaniec potrafi czasem zaobserwować więcej niż się tobie wydaje. Lecząc zdrowych wieśniaków możesz spowodować to, iż chowaniec będzie leczył też tylko zdrowych.

Nie jest prawdą, jak mówi help, że wystarczy raz mu pokazać cud jednorazowego użytku, a on już zapamięta jak go używać. Trzeba go uczyć i uczyć (czasem, gdy mu nie wyjdzie, warto jest uderzyć go lekko). W pełni nauczy się cudu dopiero, gdy jego wskaźnik będzie wynosił 100%.

Podobnie jest z uczeniem się podczas walki. Gdy często będziesz pokazywał mu miejsce, gdzie ma uderzać, po pewnym czasie samemu będzie to miejsce obijał. To samo tyczy się blokowanie i unikania ciosów.

4. Szczegółowsze zachowania

Jedzenie, picie, spanie i wypróżnianie

To są zachowania niekontrolowane tzn. gdy robi się głodny, je. Tego nigdy nie uda się kontrolować. Co możesz zrobić, to pokazać mu poprzez bicie (lub głaskanie) częstotliwość z jaką daną akcję ma wykonywać.

Na początku oczywiście niewychowany stworek będzie jadł wszystko, wypróżniał się wszędzie itp. Potrafi zjeść kamień, drzewo, piłkę czy człowieka. Musisz go pilnować i gdy tylko zje coś niepożądanego lekko uderz go. Czasem sam się nauczy, co dla niego dobre, a co nie, – gdy zje coś niezdrowego dla niego, powinien natychmiast to zwymiotować. Ale nie zawsze tak robi.

Zanim ukażesz go za jedzenie czegoś, zastanów się, czy to, co je może zdobyć później bez problemu, czy przypadkiem nie zabiera czegoś mieszkańcom albo czy je z głodu, czy ze chciwości. Jeśli chcesz by jadł tylko określone rzeczy, powinienes mu je podawać. Najpierw podaj mu jedzenie (musisz przytrzymać przyciskiem działania nad głową), później pogłaskaj go po brzuchu, aby zwiększyć jego apetyt, a gdy już zje, pogłaskaj go pokazując mu, aby jadł to częściej.

Uważaj żebyś go nie przekarmił, bo to prowadzi do otyłości i częstszego opróżniania. Gdy będziesz chciał zastosować mu kurację odchudzającą, wystarczy nie dawać mu jedzenie przez dłuższy czas i karmić go rzadziej. Po pewnym czasie jego waga powinna spaść.

Jeśli chodzi i picie wody to tutaj sytuacja jest raczej prosta, gdyż chowaniec wie, co ma pić (w końcu jest tylko jedna woda w grze), wie gdzie ma to znaleźć – wystarczy, że mu nie będziesz przeszkadzał. Wody niestety przynieść mu nie można, jedyne, co możesz zrobić, to zaprowadzić go nad wodę.

Do jedzenia najlepsze okazują się ryby. Szybko się regenerują i łatwo je zdobyć, a chowaniec nie kradnie z wioskowego spichlerza (co traktowane jest jako złe zachowanie). Jedzenie bydła i owiec nie jest najlepszym pomysłem, ponieważ ich „zapasy” szybko się wyczerpują. Co dziwne, nie ma w