

Molyneuxs maue Monster

BLACK & WHITE 2

Anlauf zur Göttlichkeit, die Zweite! Nach der Bauchlandung vom letzten Mal ließ sich Lionhead viel Zeit um alles besser zu machen – geklappt hat's nicht.

Riesige Armeen ziehen auf Ihr Kommando in gigantische Schlachten. Angeführt werden sie von einer hochgradig intelligent agierenden Kreatur. Dazu wirken Sie als Gott mächtige Zauber, um die Feinde ein für allemal von der Landkarte zu wischen. Mit diesen Worten (zumindest sinngemäß) kündigte Peter Molyneux vor einigen Jahren den Nachfolger zum 2001 heftig kritisierten Götterepos **Black & White** an. Alles sollte im zweiten Teil besser werden. Aus dem halb-garen Kreaturenzucht-Aufbauspiel-Mix ver-

sprach Meister Molyneux reumütig ein richtiges Strategiespiel zu machen. Jetzt ist es endlich soweit: Wir haben **Black & White 2** durchgespielt und sagen Ihnen, warum auch diesmal wieder Anspruch und Wirklichkeit Lichtjahre weit auseinanderklaffen.

Besser böse

Black & White 2 ist ein Aufbaubauspiel! Kommt Ihnen dieser Satz bekannt vor? Genau, damit leiteten wir in der Ausgabe 04/2001 den Test des Vorgängers ein. Und diese Aussage hat auch für Teil 2 Gültigkeit. Anders als angekündigt beschränkt sich Ihre Rolle als Gott weitgehend darauf, eine funktionstüchtige Siedlung zu errichten und dafür zu sorgen,

dass sich Ihre Leutchen fleißig vermehren. Denn nur dann können Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen. Armee? Wofür braucht man denn das Militär? Hier kommt die erste und einzige echte Neuerung von **Black & White 2** ins Spiel: Sie können Heere ausheben, mit denen Sie gegnerische Dorfzentren einnehmen. Ist die feindliche Hauptstadt erobert, geht's auf dem nächsten Kontinent weiter. Und friedlich funktioniert das nicht? Das hatte Peter Molyneux doch ausdrücklich versprochen? Theoretisch ist das auch richtig. Andere Orte lassen sich auch übernehmen, indem Sie große Städte mit vielen Einwohnern errichten und so Eindruck gewinnen. Ist dieser Wert hoch genug, laufen die Gegner von selbst in Ihr Lager über. Allerdings ist diese Methode genauso langweilig wie langatmig. Selbst der gutmütigste Spieler setzt spätestens ab der zweiten Welt aufs Militär, statt stundenlang zuzugucken, wie tröpfchenweise der eigene Einfluss hoch genug steigt, um den Gegner zu vereinnahmen.

Gleiches Quartett

Die Stars in **Black & White 2** sind natürlich wieder die Kreaturen. Vier stehen zur Auswahl (den Tiger als fünfte gibt's in der Special Edition), allerdings unterscheiden sich Kuh, Affe, Wolf und Löwe lediglich im Aussehen – charakterliche oder physische Unterschiede fehlen. Wie gut die Biester Sie unterstützen, liegt allein an der Ausbildung, die Sie ihnen angedeihen lassen. Über eine einblendbare Iconleiste wählen Sie Bereiche aus, in denen Sie Ihre Bestie unterrichten wollen. So klicken Sie zum Beispiel auf »Einwoh-

FACTS

- > 3 Armeetypen
- > 4 Kreaturen
- > 6 Zauber
- > 8 Welten



Achtung, jetzt wird er richtig wütend: Unser Affe röstet munter alle Gegner mit seinem frisch gekauften Blitzspruch.



So sieht eine voll funktionstüchtige Siedlung aus. Auf den Feldern ① wächst Weizen, Bäume liefern Holz für Gebäude. Hinter den Häusern steht das Lagerhaus ② und oben links ③ leuchtet das blaue Licht des Altars, wo Gläubige Mana erzeugen. Unsere Kreatur ④ hilft derweil beim Aufbau. Auf der Leiste unten ⑤ suchen wir das nächste Bauprojekt aus.

ner fressen« und watschen Ihre Kreatur per Maus so lange, bis ein Gedankenbalken anzeigt, dass sie nie wieder Menschen vernascht. Andersherum können Sie das Tier durch Streicheleinheiten zur Hilfe beim Hausbau überzeugen. Die Themenbereiche erweitern sich im Laufe des Spiels automatisch. Dadurch entwickelt sich das Monster zu einem ganz patenten Helfer, es wässert Felder sowie Bäume und hilft beim Gebäudebau. Merkwürdiges Verhalten wie im Vorgänger gibt's nicht mehr. Wer der KI dennoch misstraut, kann eine von vier Verhaltensweisen (Sammeln, Bauen, Leute unterhalten, Kämpfen) vorwählen und die Kreatur in ein bestimmtes Gebiet schicken.

Gottes Werk und Spielers Beitrag

Drei Rohstoffe gibt's in **Black & White 2**: Für Holz entwurzeln Sie Bäume, Getreide stammt

von Feldern und Erz aus Minen. Wer gern alles unter Kontrolle hat, greift sich per Maus einen Untertan und wirft ihn über seiner neuen Wirkungsstätte ab. Wenn Sie nichts machen, arbeiten die Leute aber auch ganz von allein. Es dauert nur ein wenig länger, bis die Kerlchen sich einen Job gesucht haben. Geht es Ihnen nicht schnell genug, helfen Sie durch »Gottes Werk« nach. Dazu nehmen Sie sich einen der benötigten Rohstoffe und halten die Maustaste so lange über dem betreffenden Gebäude gedrückt, bis es steht oder Sie neue Rohstoffe aufnehmen müssen. Nach und nach errichten Sie so Wohnhäuser, Rohstofflager und Optimierungsgebäude wie Sägewerk, Erzschmelze oder Getreidemühle, die den Rohstoffabbau beschleunigen. Damit sich Ihre Untertanen auch paaren, teilen Sie Männlein und Weiblein als »Brüter« (die heißen wirklich

so) ein und errichten eine Kinderkrippe. Ganz wichtig: der Altar. Denn hier beten Ihre Gläubigen und erzeugen Mana. Das benötigen Sie, um Zauber zu wirken. Die kaufen Sie ein, wobei es nur sechs Stück gibt. Mit

der Wassermagie etwa befeuchten Sie Felder und löschen Feuer. Der Flammenball radiert ähnlich wie die Blitzkaskade auch größere Gegnerscharen aus. Ganz heftig ist der Meteoriteneinschlag, der eine komplet-



Der Gegner hat einen Vulkan beschworen, die Lava droht die Siedlung zu zerstören.

SO LÖSEN SIE JEDEN LEVEL IN 40 MINUTEN

Mit unserer erprobten Universaltaktik erobern Sie jede Welt von Black & White 2 in maximal 40 Minuten. Ganz wichtig dabei: Ignorieren Sie auf jeden Fall die langweiligen Spezialaufgaben!



Zuerst müssen Sie eine Siedlung (rund 200 Bewohner) aufbauen. Wichtige Gebäude hierfür: 20 Villen (später Hochhäuser), Tempel, Gehege, Kornmühle, Sägewerk, Kinderkrippe, drei Felder, die Sie immer wieder wässern.



Optimieren Sie Ihre Kreatur auf Kampf. Achten Sie darauf, dass sie regelmäßig isst und schön groß wird. Besteht Leerlauf, lassen Sie sie Rohstoffe sammeln oder beim Hausbau helfen. Sobald es geht, kaufen Sie ihr Zaubersprüche.



Die Kreatur rennt zur Feindfestung und zerstört alle Tore. Ihr folgt der Haupttrupp, der die Armee beschäftigt. Ein zweiter Trupp läuft einfach durch und nimmt dann in aller Ruhe das Dorfzentrum ein.



Nicht schön, dafür zeigen diese Menüs alle Infos zur Bevölkerung und Eindruckswertung.

te Armee vernichten kann. Bezahlte werden die magischen Sprüche mit Tributpunkten, die Sie fürs Erledigen von Sonderaufgaben erhalten. In jedem Level gibt es einen ganzen Schwung davon. Das reicht vom simplen »Sammeln Sie 3.000 Einheiten Holz« über »Erobern Sie ein gegnerisches Dorfzentrum« bis hin zu »Töten Sie alle Gegner«. Daneben finden Sie silberne Schriftrollen, die ebenfalls tributpunkt-trächtige Missionen bereithalten. Allerdings sind die meist sehr langweilig, wenn Sie zum Beispiel geschlagene drei Minuten lang fitzelig-winzige Schafe per Maus auffangen oder fünf Kerzen in der richtigen Reihenfolge anzünden müssen. Lediglich der durch mehrfaches Ändern der Tageszeit heisere Hahn (er muss deshalb immer wieder krähen) ist zumindest einigermaßen witzig in Szene gesetzt.

KI = Komplett Idiotisch

Es gibt doch Armeen! Dann ist **Black & White 2** also doch kein Aufbauspiel, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel! Das glaubt man nur so lange, wie die erste Partie dauert. In deren Verlauf stellen Sie schnell fest, dass es mit der Taktik im Aufbauspiel nicht weit her ist. Das Aussehen der Streitkräfte geht sehr leicht. Befinden sich genug Männer in Ihrer Siedlung, errichten Sie eine Festung, schnappen sich dort eine Fahne und versammeln auf Mausclick ein Heer. Das sind alles Schwertkämpfer, Bogenschützen stammen aus einem Extragebäude, Katapulte kommen aus der Werkstatt. Doch die letzteren beiden brauchen Sie gar nicht. Es reicht völlig, wenn Sie ein Heer so um die 100 bis 150 Mann ausheben und gegen den Feind ins Gefecht schicken. Wer

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Tuning-Option Nummer eins ist die Auflösung – pro Stufe sind bis zu 60 Prozent mehr Performance drin. Außerdem skaliert die Benutzeroberfläche: Auf 1600x1200 sind die Buttons arg klein.

2 Auch das Ausschalten von »Vegetation« und »Schatten« bringt Leistung satt, aller-

dings leidet die Atmosphäre. **3** Je weiter Sie vom Spielfeld wegzoomen, desto flüssiger läuft Black & White 2.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FG

PERFORMANCE-TABELLE

HOHE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce									
			2/4 MX	9000	4 Ti	9500/9600/9600	FX 5800/5900	9700/9800	6600 / GT	X800/X850	6800	6800
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ¹⁾										
		1024x768										
	1,8 GHz	1024x768										
512 MBYTE	2,4 GHz	1280x960										
		1600x1200										

1) minimale Details

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Unsere »Brüter« kuscheln und zeugen brav neue Bewohner.



Mit Streicheleinheiten und Watschen erziehen Sie Ihre Kreatur.



Alles Gute kommt nicht immer unbedingt von oben.

mag, gibt den Recken zusätzlich seine Kreatur mit, die die Kampfmoral der Männer steigert. Sind die Jungs einmal im Gefecht, haben Sie keine Möglichkeit einzugreifen. Zu sehr verwuseln sich die Kerlchen ineinander. Dazu haut Ihr Monster auf die Gegner ein oder wirkt gar eigene Sprüche (auch darauf haben Sie keinerlei Einfluss). Sehr schnell stellt man aber fest, dass die CPU-Gegner strohduhm sind und kaum auf die Aktionen des Spielers reagieren. Feindarmeen ignorieren gern die Truppen des Spielers, wenn die sich auf kein Gefecht einlassen. So stürmen Ihre Mannen immer wieder fast unbehelligt Richtung gegnerisches Dorfkern. Das erobern die Truppen, indem sie es umzingeln.

geln. Kurz danach gehört Ihnen das Dorf. War es die Hauptstadt, haben Sie den kompletten Level gewonnen. Mit Strategie hat das nur wenig zu tun. Wer dreist die Gegner ignoriert (siehe Extrakasten), erobert auf diese Art und Weise jeden Level.

Frickeliges Hand-ling

Bei der Steuerung sieht man deutlich die Handschrift von Peter Molyneux. Alles kann prinzipiell mit dem handförmigen Cursor ausgelöst werden. Das beginnt beim simplen Hausbau und endet beim Auslösen von Zaubersprüchen. Wieder geht das über geometrische Gesten, die Sie per Maus aufmalen. Allerdings ist diese Methode sehr fehleranfällig. Deshalb können Sie die Sprüche auch ganz konven-

tionell über ein Menü wählen und aktivieren. Zum Glück gibt's ausführliche Statistikenmenüs. Die sind zwar grottenhässlich, dafür sehr informativ. Vom Verhältnis Männer zu Frauen über die Geburtenrate bis hin zur Gemütsverfassung Ihrer Kreatur können Sie hier alles in Zahlen nachlesen. Allerdings ist die Steuerung alles andere als präzise. Immer wieder gibt es Probleme, wenn Sie in der Hektik eines Gefechts statt die Kreatur an die Leine zu nehmen plötzlich Soldaten in der Hand halten. Optisch kann das Molyneux-Epos dagegen punkten. Die Landschaft ist zwar relativ simpel

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Mensch, was habe ich mich damals auf das erste Black & White gefreut. Verdammt, was war ich dann enttäuscht! Meine entsprechend niedrig gehängten Erwartungen an den zweiten Teil wurden zwar teilweise übertroffen (Grafik, Kreaturen-KI), aber leider größtenteils erfüllt oder gar unterboten. Auch Black & White 2 ist ein verkapptes Aufbau-spiel, ohne jedoch die Finesse eines Siedler 5 zu erreichen. Die Armeen sind viel zu mächtig, dadurch wird das Leben als Bösewicht viel zu einfach. Kein Mensch wird als guter Gott spielen wollen – außer er hat zufällig zwei Jahre am Stück Urlaub. Und bei der kümmerlichen Kampagnen-Spielzeit ist der fehlende Sandkasten-Modus eine Frechheit! Was bleibt: ein grafisch hübscher Kreaturen-Käfig (warum spielen die sich alle gleich?) und jede Menge verpasster Chancen.

»Verpatzt und verpasst«



ausgebaut, wirkt durch schöne und geschickt gesetzte Texturen aber mächtig realistisch. Und die Grimassen der Kreatur sind herzig-komisch. Einen Mehrspielermodus gibt's genauso wenig wie ein freies Spiel. Nach acht Levels (plus drei Tutorial-Welten) und sieben Stunden Spielzeit ist alles vorbei.

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J53](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J53)

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ganz ehrlich: Ich habe Peter Molyneux auch dieses Mal wieder geglaubt und ernsthaft gehofft, dass er in Black & White 2 wirklich alle Schwächen des öden Vorgängers ausmerzt. Und wieder hat mich der Lionhead-Boss böse enttäuscht. Nachdem ich die KI-Schwächen erstmal entdeckt hatte, war's vorbei mit der Faszination, die das Spiel am Anfang (trotz nicht abbrechbarem Tutorial) verbreitet. Besonders schade finde ich, dass die Kreatur nicht wie angekündigt eine wirklich wichtige Rolle bei der Welt-eroberung spielt. Die ist nach wie vor eine interaktive Hilfsfunktion, die diesmal immerhin funktioniert. Das Potenzial, das hinter diese Idee steckt, haben die Lionheader aber wieder einmal komplett verschenkt.

Geniale Grimassen

Es gibt aber auch Licht in der Welt von Black & White 2. Denn optisch macht Molyneuxs' Werk durchaus Eindruck, wenngleich technisch vor allem bei den Effekten sicherlich mehr möglich gewesen wäre. Trotzdem wirkt die Landschaft wie aus einem Guss. Die Kreatur ist fantastisch animiert, vor allem die Mimik wirkt super. Und die deutsche Version wurde erstklassig synchronisiert. Wenn Sie trotz aller Macken Spaß am Vorgänger hatten, dann können Sie sich auch an Teil 2 wagen. Auch wenn es nur vier, ziemlich gleiche Kreaturen gibt. Wer aber ein anspruchsvolles Strategiespiel sucht, sollte um Black & White 2 einen weiten Bogen schlagen. Schade drum!

»Schöne Idee verschenkt!«



BLACK & WHITE 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts / Lionhead	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

VERGLEICHBAR MIT Black & White (80, GS 05/01) Der Vorgänger war leicht, aber weniger militärisch. Impossible Creatures (79, GS 03/03) Interessante Tierschlachten in Echtzeit.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schön animierte Kreaturen + tolles Wasser	8 / 10
SOUND	+ klasse Sprachausgabe + atmosphärischer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	- die meisten Welten zu leicht lösbar	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ exzellentes Weltbeherrscher-Flair + viele Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	- hakelige Sichtsteuerung - umständliche Menüs	6 / 10
UMFANG	+ Nebenquests - nur acht Levels - kein freies Spiel	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ teilweise große Schlachten - langweilige Extra-Aufgaben	7 / 10
KI	+ Kreatur arbeitet zuverlässig - dumme Kampf-KI	8 / 10
EINHEITEN	+ sehr viele Gebäude - nur drei Armeetypen	8 / 10
KAMPAGNE	+ spaßiges Kreaturenzüchten - langweilige Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 7 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: NETTES KREATURENZÜCHTEN, AUFBAUPART ZU DÜNN.

