Steuer-Prüfung

BLACK & WHITE 2

Endlich mal was Spielbares: Kurz vor der Veröffentlichung in diesem Herbst offenbart Peter Molineux' neues Spiel Black & White 2 neue Stärken – und ein paar alte Schwächen.

Große Schlachten wie diese gab's in unserer Preview-Version nur in den selbstablaufenden Zwischensequenzen.

Götterdämmerung, die Zweite. Nachdem er mit **Black & White** eine hochambitionierte Bauchlandung hinlegte, gelobte Peter Molyneux für Teil 2 deutliche Besserung. Sechs Wochen vor Entwicklungsschluss haben wir in einer spielbaren Version Lionheads neue Welten inspiziert.

Langer Start

Das Gute zuerst: Es gibt ein witzig gemachtes Tutorial. Das Schlechte gleich hinterher: Es dauert ewig, man kann es nicht abbrechen oder gar überspringen. So müssen wir in unserer Vorabversion jedes Mal, wenn wir mit einer neuen der vier Startkreaturen loslegen wollen, den gesamten Sermon über uns ergehen lassen. Immerhin wissen wir nach gut einer Stunde im Detail, wie wir dafür sorgen, dass sich unser Volk (in der Preview-Version waren das die Griechen) fleißig vermehrt und eine funktionierende Siedlung baut. Denn je mehr Menschen dort leben, desto höher ist unser Einfluss und desto größer das Gebiet, auf dem wir Wunder wirken können. Uns stand allerdings nur ein Wasserzauber zur Verfügung, mehr gab's zur Zeit noch nicht. Dafür verkuppelten wir fleißig Einwohner miteinander, indem wir sie mit der Maus in die Hand nahmen und auf einem anderen Menschen abwarfen. Die so entstandenen Brüter zeugten fortan vollautomatisch neue Menschlein. Andere der kleinen Kerlchen (und natürlich auch Frauen) beorderten wir auf ähnliche Art zur Arbeit auf den Feldern, zum Bäumefällen oder zum Dienst im örtlichen Tempel. Dort beteten die Gläubigen und erzeugten so Mana, das zum Wirken der Magie benötigt wird.

Clevere Kreaturen

Wie vom ersten Teil gewohnt, steht Ihnen wieder eine eigene Kreatur zur Verfügung. Ganz egal, ob Sie Affe, Löwe, Wolf oder Kuh wählen: Die Erziehung entscheidet, ob das Tier gut oder böse ist. Anders als im ersten **Black & White** können Sie diesmal aus einer Liste wählen, in welchem Bereich Ihr kleiner Liebling konditioniert werden soll. Über Streicheleinheiten oder heftige Hiebe mit der Maus drillen Sie das Tier und legen so fest, ob es Einwohner fressen soll oder nicht. Genauso richten Sie das Biest zur Hilfe beim Bau oder Sammeln von Futter ab. Damit Sie nicht mehr raten müssen, wie der aktuelle Entwicklungsstand ist, zeigen Ihnen jetzt Fortschrittsbalken die Erfolge in jedem Bereich an. Wenn Ihr Tier partout nicht will, wie es soll, können Sie den kleinen Racker auch zwingen. Vier Aktionen stehen dabei zu

In der Startphase erklären Ihnen wieder Engelchen und Teufel in einem sehr langen Tutorial die Steuerung.

Unsere Armee nimmt ein gegnerisches Stadtzentrum ein, indem sie den Stützpunkt umzingelt.

Wahl: Leute unterhalten, Ressourcen (Weizen, Erz, Holz) sammeln, Gebäude bauen oder kämpfen. Die Erziehung klappt mit dem neuen System erheblich besser als im Vorgänger. Schon in kürzester Zeit rupfte unsere Kuh völlig freiwillig Bäume aus und lieferte sie brav im Lager ab. Einmal versuchte sie sogar, unsere Bewohner mit Tanzeinlagen aufzuheitern.

Simple Gefechte

Der Kampf gehört zu den wichtigsten Neuerungen in **Black & White 2**. Ihre Streitkräfte heben Sie in der Kaserne aus, eine Flagge markiert den Standort Ihrer Armee. Diese Fahne nehmen Sie per Maus auf und setzen sie an den gewünschten Zielpunkt der Truppen; schon machen sich die Jungs auf den Weg. Werden die Kämpfer angegriffen, verteidigen sie sich automatisch. Sehr effektiv ist Ihre Kreatur: Auch die können Sie ins Gefecht schicken, dann tritt sie Gegner einfach platt. Viel mehr gab's in unserer Vorabversion aber nicht vom Militärpart zu sehen. Später soll es etwa Belagerungswaffen geben, mit denen Sie die hohen Mauern gegnerischer Festungen schleifen können. Richtig große Gefechte fehlten ebenfalls noch. Einen Eindruck davon, wie die aussehen könnten, bekamen wir in einer schicken Zwischensequenz, die allerdings automatisch ablief.

Laut Lionhead enthielt unsere Vorabfassung 15 Prozent des fertigen Spiels. Die Steuerung war schon vollständig eingebaut. Dabei offenbarten sich dieselben Schwächen wie in Teil 1 – denn die Handhabung der Kamera ist umständlich. Für Bewegungen in die vier Himmelsrichtungen müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Drehungen funktionieren dagegen nur per Mausrad, genauso wie die Veränderung von Zoom und Blickwinkel. Dadurch werden gezielte Schwenks zur nervigen Fummelei. MIC

Eine Backpfeife zur rechten Zeit kuriert die Kuh vom Menschenfressen.

➤ CD/DVD: Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H31

BLACK & WHITE 2 mick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 13. Oktober 2005
Entwickler: Lionhead / Electronic Arts
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Ja, die Kreaturen sind herzallerliebst, und an guten Ideen mangelt es nicht. Aber das war im Vorfeld von Teil 1 ja nicht anders. Ich bin skeptisch, vor allem wegen der Steuerung, die die gleichen Macken wie im Vorgänger hat. Immerhin klappt die Erziehung der Kreaturen jetzt deutlich besser. Ich bin gespannt, ob Lionhead die letzten sechs Wochen nutzt, um Black & White 2 rund zu machen.«

POTENZIAL GUT

DER GRÖSSTE BLACK & WHITE-SKEPTIKER

»Eine ursprünglich brillante Idee vermurksen, das bekommen einige Spieleschmieden ganz gut hin«, schreibt Gregor Braun. »Aber niemand schafft das so wie das Team um Peter Molyneux.« Gregor zerlegte mit treffsicherem Sarkasmus Molyneuxs Möchtegern-Meisterwerk Black & White – genau wie vom Meister selbst gefordert. Dafür küren wir Gregor Braun zum größten Black & White-Skeptiker Deutschlands! Als Gewinner unseres Wettbewerbs aus GameStar 8/05 fliegt er nach England zu Lionhead, spielt Black & White 2 und flüstert Peter Molyneux persönlich Tipps ins Ohr. Die schönsten Ausschnitte aus seiner Kritik und aus den anderen Einsendungen lesen Sie hier. Übrigens: Die Zitate haben wir alle an Peter Molyneux geschickt. Er wollte es ja nicht anders.

»Gott erschuf die Welt in sieben Tagen, mit der Kamera von Black & White hätte er Adam nach sieben Jahren immer noch nicht gefunden gehabt. Von der einfachen Nahrungsbeschaffung bis zur Arbeitsplatzzuweisung: ›Aufheben und wieder ablegen‹, so heißt die nervtötende Routine. Um dem Spieler wenigstens einige dieser Aufgaben abzunehmen, wird ihm ein göttliches Haustier zur Seite gestellt. Zu dumm, dass dieses Tier lediglich die Intelligenz eines Wassereimers aufzuweist. Es zum Heulen: Jede Sekunde, in der man sein Haustier alleine lässt, endet in einer Katastrophe.«

Stefan Theil

»Ich bin Pizzajunge, Babysitter, Bauleiter, Gärtner und Sexualtherapeut. Das entspricht nicht der Stellenbeschreibung für Gott. Ich verrichte niedrige Handlangerarbeiten, und die faulen Menschen traktieren mich dafür noch mit ihren schrecklichen Liedern. In Magic Carpet war ich sterblich und doch mächtiger. Hier bin ich die Nanny für dumme Menschen und eine starrsinnige, selbstmörderische, unberechenbare und begriffsstutzige Kreatur.«

Daniel Deitermann

»Ich kann ein guter Gott sein. Dann ist das blöde Tierchen zwar grottenschlecht, verliert alle Kämpfe und die Dorfbewohner glotzen in die Luft und verhungern… aber egal, man ist dann zumindest ein guter Gott. Und warum zum Henker besteht bei 80% aller Quests Möglichkeit 3 darin, irgendwen oder irgendwas ins offene Meer zu befördern?«

Gregor Braun

»Allmächtigkeit als Charaktereigenschaft ist grundsätzlich zum Scheitern verurteilt. Denn meistens geht es in Spielen darum, Aufgaben zu lösen. Welche Aufgaben sollten sich einem allmächtigen Charakter stellen?«

Thomas Berndt

»Ach ja: die zwei dummquatschenden Helferlein gingen mir besonders ab dem zweiten Level tierisch auf die Nerven. Wenn ich Hilfe will, drücke ich F1.«

Michael Voigt

»Das Zaubermalen läuft darauf hinaus, dass man einen Lieblingsspruch prophylaktisch beschwört, um dann bei Bedarf das etwas einfachere ›R‹ für ›Recall‹ zu zeichnen. Zumindest ein optionales Auswahlmenü wäre eine nette Geste gewesen.«

Gregor Braun

»Zum Glück gab es später die Karte ›Playground‹, auf der man der Kreatur schneller Dinge beibringen konnte. Nun ließ sie es immerhin an strategisch unwichtigen Plätzen regnen und spielte gelegentlich im Dorf ›Der große Brand von Chicago 1871‹. Wir fanden schnell heraus, dass es mehr Spaß macht, über Black & White zu lästern, als das Spiel zu spielen.«

Lars Eggers

»Wir fanden schnell heraus, dass es mehr Spaß macht, über Black & White zu lästern, als das Spiel zu spielen.«

»Das Faszinierendste ist sowieso die Kreatur. Deshalb wird Sie Ihnen (nachdem Sie sie endlich erspielt, sich mit ihr angefreundet und ihr die ersten Kunststückchen beigebracht haben) ja auch gleich wieder für etliche Stunden weggenommen. In der Zwischenzeit versuchen Sie sich an einem der kleinen Denkspielchen à la ›Türme von Hanoi‹ und murmeln: ›Hätte ich Myst spielen wollen, hätte ich Myst installiert‹.«

Michael Bayertz

»Warum man als Gott niemanden hat, der das Tier für einen beaufsichtigt, weiß man als Spieler nicht, auch wenn man Gott ist. Nicht mal optional kann man das Tier an einen Trainer übergeben, wenn man selber keine Lust hat, sich 24 Stunden um das Teil zu kümmern. Schließlich benötigen schon die Dorfbewohner 24 Stunden Aufmerksamkeit. Egal: Das Vieh wird eh immer zu einem Psychopathen, der seine eigenen Häufchen sowie Unmengen Pilze frisst und Dorfbewohner durch die Gegend schmeißt.«

Gregor Braun

»Um ehrlich zu sein, Black & White 2 interessiert mich nicht mehr die Bohne. Ihr könnt Meister Molyneux ruhig informieren, dass ich sicherlich nicht der Einzige bin, der Teil 2 nicht kaufen wird.«

Thomas Schippmann