



Zu Gast bei den Göttern

## BLACK & WHITE 2

Wie Peter Molyneux aus einem coolen Konzept mit wenig Spieltiefe (Black & White 1) ein ungewöhnliches, aber vollwertiges Strategiespiel (Black & White 2) machen will.

**O**kay, sehen wir den Tatsachen ins Auge: **Black & White** war trotz toller Ideen nicht so das Hammer-Spiel. GameStar gab damals von allen namhaften Magazinen weltweit die niedrigste Wertung, aber in der Rückschau waren unsere 83 Prozent noch zu hoch. Als Welten-Sandkasten war es hübsch, als Strategiespiel aber fast ein Totalausfall – mit Langzeitmotivation nahe null. Designer Peter Molyneux ist einsichtig. Als Einstieg in unser Gespräch fragt er, wie wir **Black & White 2** vom Grundkonzept her anlegen würden. Unsere Antwort: Lass die Kreatur drin, mach sie aber weniger wichtig und leg alles Augenmerk auf die Elemente, die

ein gutes Strategiespiel ausmachen: Basisbau, Einheiten-Balance, Terrain. Molyneux nickt und schaut zu seinem Co-Designer Ron Millar. Der grinst – schließlich wurde er genau dafür eingestellt. Er hat viel Erfahrung, war an Titeln wie **Goblin Commander** (Xbox), **Dark Reign** und **StarCraft** in teils leitenden Funktionen beteiligt. Und hat sich, gemeinsam mit seinem Chef, vorgenommen, mit **Black & White 2** das Echtzeit-Genre voranzubringen. Wie? Lesen Sie weiter...

### Schöner bauen, besser hauen

**Black & White 2** stellt Sie vor eine grundsätzliche Entscheidung: Wollen Sie ein Gott des Krieges

oder ein Gott des Friedens sein? Als friedlicher Geselle versuchen Sie, Ihr Imperium durch eklatant schönen Städtebau so attraktiv zu machen, dass die Bewohner der Welt sich Ihnen freiwillig anschließen. Als Kriegstreiber, na ja, massakrieren Sie einfach jeden, der nicht Ihrer Meinung ist. Und verleiben neutrale Gebiete Ihrem Reich mit Gewalt ein. »Ist das nicht höllisch schwierig, da die Balance hinzubekommen?« fragen wir. Millar dreht die Augen zur Decke und grinst. Molyneux schaut unschuldig und sagt: »Die offizielle Antwort ist Nein.« Pause. »Aber in Wirklichkeit: Ja. Verdammt schwierig.«

Die Computergegner fallen in dieselben Kategorien – Sie treten also gegen Götter mit gegensätzlicher Ausrichtung an, dann wieder gegen solche, die auf gleiche Art wie Sie zu gewinnen versuchen. Sowohl Sie als auch Ihre Feinde können die Strategie aber im Spiel ändern. Oder eine Mischung aus kriegerrisch und friedlich anwenden.

### Angeber oder Angreifer?

Und wie funktioniert das nun genau? Erstmal die grundsätzliche Spielmechanik: Sie beginnen auf einer Insel mit einem Lager und ein paar Leutchen. Der Feindgott sitzt am entfernten Ende. Um Ihr Hauptgebäude herum spannt sich ein grüner

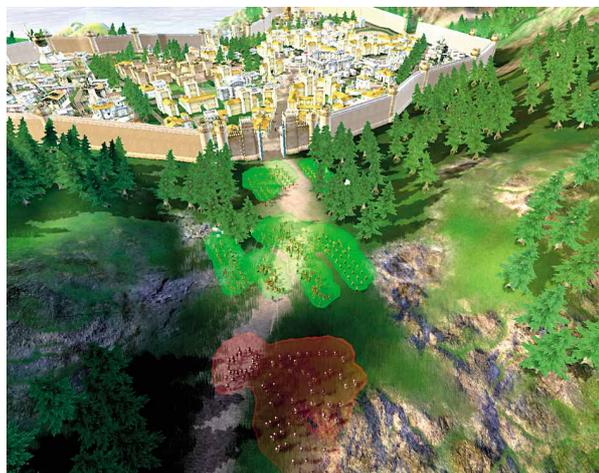


Der freundliche Löwe heilt eine Gruppe Anhänger.

Ring aus Licht, der Ihren Einflusskreis markiert – nur innerhalb dieser Zone können Sie Ihre volle Macht einsetzen. Je mehr Ihr Land prosperiert und Ihre Bevölkerung wächst, desto größer



Die Hand im Einsatz: Wir versuchen einen Zauber gegen den Babyaffen.



Beim Herauszoomen ordnen sich Armeen zu farbigen Gruppen.



Römer und Azteken prügeln sich vor den Toren einer Aztekenstadt. Im Hintergrund: eine ziemlich böse Kuh.

wird der Kreis. Außerdem steigt dabei Ihr »Beeindrucken«-Wert. Zwischen Ihnen und dem Gegner liegen neutrale Dörfer. Für jedes ist festgelegt, wie beeindruckend Sie sein müssen, damit es auf Ihre Seite wechselt. Die Siedlungen in unmittelbarer Nähe sind logischerweise leichter zu überzeugen. Sie können alternativ Ihre Einwohner zu Soldaten ausbilden und eine Armee ausschicken. Die muss den neutralen Dorfplatz ein paar Minuten halten, dann gehört die Ortschaft Ihnen.

### Alles mit der Hand

In Sachen Steuerung ist Molyneux ja seit einiger Zeit auf Ent-

schlackungskurs (siehe dazu auch unser **The Movies**-Preview in Ausgabe 6/2005) – er setzt auf simple Mechanismen ohne viele Icons, Menüs und Interfaces. Im Prinzip bewegen Sie wieder die aus Teil 1 bekannte Götterhand. Damit können Sie Figuren und Dinge nehmen, fallen lassen, werfen und anstupsen. Sie wollen ein weiteres Wohnhaus für die Bauern? Greifen Sie eines, das bereits da steht, schon haben Sie eine Kopie davon in der Hand, die Sie überall hinstellen können. Einen Holzfäller aufs Feld gesetzt macht aus ihm einen Bauern; eine Einheit Bogenschützen auf einen Trupp Speerträger geworfen ergibt ein Regi-

ment, bei dem die Fernkämpfer automatisch geschützt hinten stehen. Wenn der Feind kommt, werfen Sie Wackersteine; wenn Ihnen das Land zu uneben ist, radieren Sie mit der Hand Hügelchen weg. Zaubern dürfen Sie übrigens auch, es gibt im Verlauf des Spiels mächtige Sprüche, die den halben Level zerstören.

### Ameisen und Titanen

Die Grafik sieht in Bewegung sehr gut aus, aber die Bewertung davon heben wir uns für einen späteren Artikel auf – Lionhead schraubt noch. Viele nette Details sind allerdings schon eingebaut: Molyneux zoomte für uns tief in eine Wiese, wuselnde Ameisen sind zu sehen. Von ganz klein zu groß: Wir haben noch gar nicht von der Kreatur gesprochen. Warum? Nun, diesmal ist sie eben nicht mehr so zentrales Element des Spieldeigns. Sie können sich mit ihr beschäftigen, müssen aber nicht.

### DIE STADT WÄCHST...



Wer friedlich spielt, dem hilft sie nach ein bisschen Training beim Ausbau der Siedlung; wer Krieg will, der steckt sie einfach als Super-Einheit in seine Armee. Letzteres ist der unkomplizierteste Weg – eine Kreatur verliert in der Armee Eigensinn und Spieltrieb. Und gehorcht nur noch. Ganz realistisch, eigentlich. **GUN**



Wie in Rome: Nahaufnahme von römischen und japanischen Soldaten.

### BLACK & WHITE 2

Genre: Strategie  
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: Lionhead / Electronic Arts  
Status: zu 50% fertig

Gunnar Lott: »Ganz schwer zu sagen, ob Black & White 2 ein Kracher wird. Die Richtung stimmt, die Technik ist gut, aber die Spielbalance fair und fordernd zu gestalten, wird hart. Den Schwerpunkt auf die Echtheit-Elemente zu legen, ist sicher nicht verkehrt. Ich traue Molyneux und Millar jedenfalls eine Menge zu und bin zuversichtlich. Aber das war ich bei Teil 1 ja auch schon. Ahem.«

 B&W-  
WETTBEWERB  
auf Seite 19

 GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
[QUICKLINK](#) **E185**