

## Götter, Giganten und Gefolge

# Black & White

**Kultdesigner Peter Molyneux schlägt wieder zu. Machen Sie sich eine ganze Welt untertan und besiegen Sie die Gegner durch Ihre magische Fingerfertigkeit.**

**Z**auberer schicken wildeste Kreaturen in die Schlacht um die Vorherrschaft im Lande Eden. Ganze Horden von Skelettkriegern dreschen aufeinander ein, Hexenmeister schleudern Blitze um sich. Das alles wird erst durch die

nächster Nähe gucken Sie auf Ihr wuseliges Volk. Ihre Untertanen gehen ihrem Tagewerk nach, fällen Holz, gehen fischen und heiraten sogar. Währenddessen setzen Sie als machthungriger Erzmagier alles daran, Ihre Kon-

den« oder durch Terror dazu zwingen, verändert sich Ihr Herrschaftsgebiet optisch von sonnendurchfluteten Auen zu verwunschenen Sümpfen.

## Magie in Handarbeit

Magische Energie ist nur ein Teil im Zauberhandwerk – Sie lösen erstmals die Beschwörungen manuell aus. Dafür haben die Jungs von Lionhead die »Gesture Recognition«-Technologie entwickelt, welche Mausbewegungen analysieren kann. So erschaffen Sie beispielsweise eine Feuerwand erst dann, wenn Sie mit der Maus einen Kreis ziehen. Je perfekter die Bewegung ausgeführt wurde, desto stärker wird die Wirkung des Zaubers.

## Wütende Wachhunde

Schlüsselemente in **Black & White** sind die Monster, die Sie in speziellen Gehegen heranzüchten. Diese Kreaturen dienen als mächtige Verbündete im direkten Kampf gegen die Konkur-

renzmagier. Denn als einzige können sie zaubern, ohne die Energie der Eingeborenen zu benötigen. Auf Wunsch dürfen Sie die Bestien auch selbst steuern.

**Black & White** ist noch ein gutes Jahr von seiner Fertigstellung entfernt. Deshalb existieren bislang auch nur handgezeichnete und »geschummelte« Grafiken, die als Vorlage für die spätere Optik dienen sollen. Erst kurz



Eine der **Monster**-Konzeptzeichnungen.

vor Fertigstellung soll dann die echte Grafik eingebaut werden – und damit auf dem neuesten Stand sein. **MIC**



Die **selbstgezüchteten** Monster können riesengroß werden und ganze Ortschaften plätten.

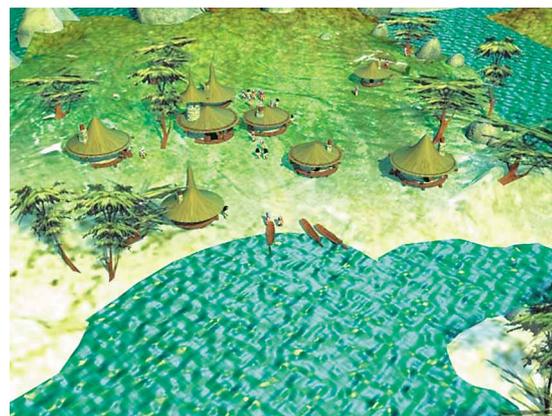
Energie friedfertiger Wichtel möglich. Hinter so einer Spielidee kann nur Peter Molyneux stecken. Mit **Black & White** meldet sich der Erfinder von **Populous** und **Dungeon Keeper** zurück.

## Untertanen gesucht

Am Anfang war der Traum des Peter Molyneux, eine richtige Miniaturwelt zu schaffen. Entweder von oben durch die Wolkendecke oder aus

kurrenten im Kampf um die Vorherrschaft um Eden ins Jenseits zu befördern. Doch dazu brauchen Sie mystische Energie, die den braven Ureinwohnern innewohnt. Also machen Sie sich die Leuten gefügig und lassen sich als Gottheit huldigen. So entsteht der Stoff, aus dem die Zaubersprüche sind.

Je nachdem, ob Sie Ihre Untertanen mit Güte und Nachsicht zur Huldigung »überre-



Ein Blick aus der Vogelperspektive auf ein Fischerdorf. Im fertigen Spiel sollen Wolken unter dem Betrachter vorbeiziehen.

## Black & White

**Genre:** Strategie **Hersteller:** Lionhead  
**Termin:** 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Michael Schnelle:** »Ich bin mir sicher, daß Peter Molyneux mit **Black & White** wieder einen echten Meilenstein schaffen wird. Wenn Detailreichtum und finale Grafik auch nur halb so gut werden, wie geplant, wird sich niemand dem Charme dieses Spiels entziehen können.«