

Schatten und Licht

Black & White 2

Höchstpersönlich schwang sich der Lionhead-Chef Peter Molyneux in den Flieger nach Deutschland, um exklusiv mit GameStar-Lesern zu plaudern.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

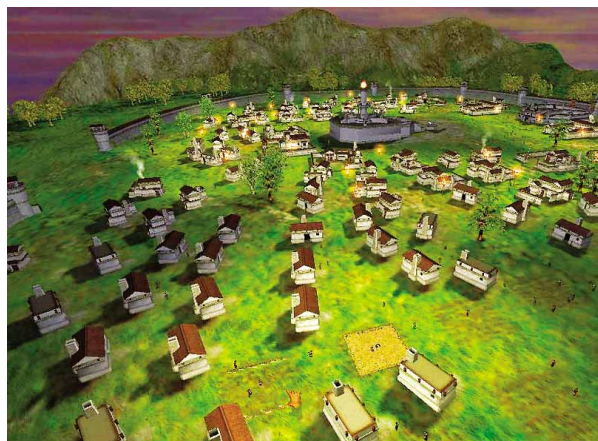
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Normalerweise überlässt er die Fortsetzungen seiner Spiele gern anderen. Doch für **Black & White 2** bricht Star-Designer Peter Molyneux diese Regel. Denn anders als seine Klassiker **Populous** oder **Magic Carpet** war **Black & White** kein ausgereiftes Produkt (siehe Kasten). Teil 2 soll die Scharte auswetzen: Mehr Kampf, mehr Komfort und mehr Umfang könnten den neuesten Titel von Lionhead endlich zu dem Spitzenpiel machen, als das der Vorgänger angekündigt war.

Armeen kontra Mauern

Geblichen ist in **Black & White 2** die Ausgangsidee des ersten

Teils: Sie lenken als Gott die Geschicke Ihrer Untertanen. Dabei steht Ihnen eine eigenhändig abgerichtete Kreatur hilfreich zur Seite. Doch ab hier wird alles anders, neu und nach Entwicklerwillen auch besser: In nunmehr zehn statt wie früher fünf Welten kümmern sich Ihre Gläubigen jetzt alleine um Bedürfnisse wie Hunger, Rohstoffe oder Paarung. Als Gott widmen Sie sich dafür dem Aufstellen großer Armeen, mit denen Sie gegnerische Völker unterwerfen. Per in der Landschaft verschiebbarer Fahnen führen Sie selbst die Soldaten in die Schlacht oder überlassen Ihrer Kreatur diese Aufgabe. Da-



Statt kleiner Dörfer errichten die Bewohner große, von Mauern geschützte Städte.

bei lernt das Wesen, so Molyneux, nach und nach sogar taktisches Denken. Doch Sie dür-

fen das Reich auch nahezu gewaltfrei ausweiten: Weniger kriegerisch veranlagte Götter bauen hohe Mauern, die Invasoren (zumindest zeitweise) abhalten. Geht es Ihren Untertanen dann besonders gut, schließen sich neutrale Stämme freiwillig an. »Ich möchte, dass man **Black & White 2** genauso gut friedlich wie als Eroberer spielen kann«, umreißt Molyneux seinen hochgradig ehrgeizigen Designansatz.

Gottes Hand de luxe

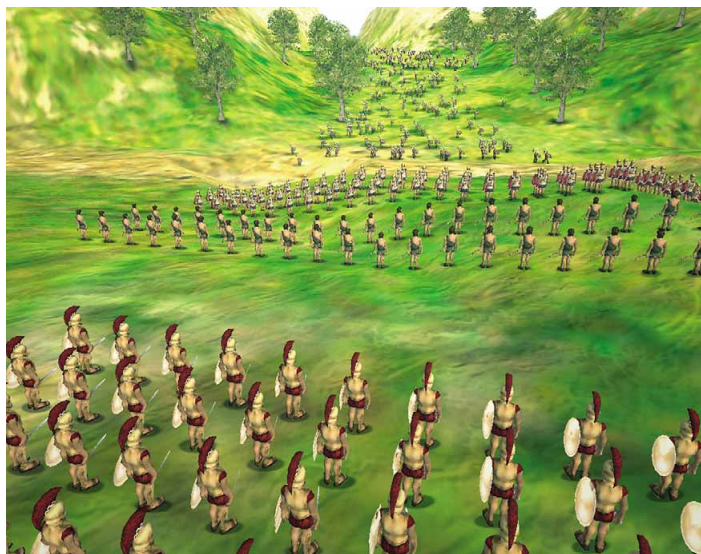
Die Steuerung soll in **Black & White 2** erheblich direkter ausfallen als beim viel gescholtenen Vorgänger. »Ein Druck auf die Shift-Taste ermöglicht erfahrenen Spielern erweiterte Optionen«, erklärt Peter Molyneux das Konzept. Dadurch kann man zum Beispiel ausschließlich Männer aufheben oder Rohstoffe einer Sorte (Holz, Nahrung, Erz) einsammeln. Außerdem zeigt eine Zahl jetzt an, wie viele Ressourcen oder Menschen Sie gerade in der göttlichen Faust halten. Auch die Erziehung der Kreatur will das Lionhead-Team vereinfachen. »Per Mausklick legt der



Kreaturen wie dieser brüllende Löwe werden viel detaillierter als im ersten Teil. Sogar die Haarlänge variiert je nach Alter des Tieres.

Spieler fest, für welche Aktion das Wesen gelobt oder bestraft wird. Daneben gibt es viel mehr Möglichkeiten bei der Wahl der Mittel. Wer mag, darf sein Wesen sogar als Belohnung mit weichen Kissen verwöhnen. Komfort ist in Black & White 2 extrem wichtig«, erzählt Molyneux, um uns gleich darauf den bequemsten Mauerbau seit Er-

findung des Echtzeit-Strategiespiels zu demonstrieren. Dabei »malt« er den Verlauf der Schutzwälle wie in einem Zeichenprogramm auf den Boden. Auf ähnliche Art und Weise lässt er mit einer Bewegung einen Lavaström entstehen, der einen Berg hinunterläuft, Bäume, Büsche und Sträucher entzündet und so ganze Landstriche verbrennt.



In Reih und Glied warten die **Armeen** auf den Befehl zum Beginn der Schlacht.

Reality-Check

Bislang existiert von **Black & White 2** gerade mal eine sehr frühe Alpha-Version, in die nur wenige Elemente (Mauern bauen, Armeen kommandieren) eingebaut sind. Zudem verwendet diese Fassung eine abgespeckte Variante der alten Grafik-Engine, die schlechter aussieht als die Optik von Teil 1. Unsere Screenshots, von Lionhead speziell für uns entworfen, zeigen deshalb keine fertige Spielgrafik, sondern Konzept-Entwürfe. Im englischen Guildford werkeln zwei Teams parallel an der Fertigstellung. Die neue Engine soll rechtzeitig zur E3 in Los Angeles im nächsten



Der **Orang-Utan** (hier die gute Variante) soll auf jeden Fall seinen Weg in die fertige Version des Spiels finden.

Monat mit der bisherigen Spielmechanik verbunden werden. Dann wollen die Lionheads auch ein vorläufiges Intro fertig haben. Wir berichten vor Ort von der neuen Version. **MIC**

Black & White 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Lionhead
Termin: 2004 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Wie gewohnt hat Peter Molyneux auch für sein aktuelles Projekt tolle Ideen. Groß angelegte Schlachten, eine direktere, ausgefeiltere Steuerung und weniger, dafür intelligentere Kreaturen sind Änderungen, die sehr sinnvoll klingen. Ob das aber alles am Ende klappt, bleibt beim derzeitigen frühen Entwicklungsstand abzuwarten.«

Peter Molyneux im Gespräch mit GameStar-Lesern

Als **Black & White** vor zwei Jahren erschien, vergab GameStar mit 84 Prozent weltweit die niedrigste Wertung. Und das aus gutem Grund: Entpuppte sich doch das angepriesene »Götterspiel« als halbgeare Aufbaukost mit knuddeligem Tamagotchi. Entwicklungsleiter Peter Molyneux will bei der Entwicklung von Teil 2 Design-Fehler von vornherein vermeiden. Deshalb legt er besonderen Wert auf die Anregungen der kritischen GameStar-Leser. Am 27. März 2003 kam er eigens aus England nach München in unsere Redaktion, um drei auf www.gamestar.de ermittelten **Black & White**-Fans einen Nachmittag lang die frühe Vorabver-

sion des Nachfolgers zu präsentieren und über dessen Entwicklung zu sprechen. Günter Fuchs, Robert Happ und Michael Talics bombardierten zusammen mit den Redakteuren Peter Steinlechner und Mick Schnelle den Star-Designer mit konstruktiver Kritik am Vorgänger und jeder Menge Vorschlägen für den nächsten Teil.

Im Mittelpunkt stand dabei die Steuerung. »In Black & White fühlte ich mich nicht wie ein Gott, sondern wie eine Hand, die über den Bildschirm fährt.«, erklärt Peter Molyneux selbstkritisch. »Wie wär's, wenn man Zaubersprüche auf einen Klick auslöst statt durch umständliches Mausfucheln?« fragt Peter Steinlechner. Molyneux nickt und macht sich Notizen: »Das werden wir auf jeden Fall überprüfen.« Robert Happ moniert zudem das knuddelige Aussehen der guten Kreaturen. »Stimmt. Vor allem der Löwe ist zu niedlich«, kommentiert Molyneux die Anmerkung, um gleich nach Vorschlägen für die noch nicht finalisierten Kreaturen zu fragen. Fast einstimmig wählen die drei Fans den Wolf zu ihrem Favoriten, allerdings nur, »wenn die gute Version nicht rosa oder lila wird«. Mick Schnelles Vorschlag eines großen weißen Hasen fand



Nicht ganz der von Mick Schnelle gewünschte weiße Hase: der friedlich schauende **Albino-Affe**.



Star-Designer **Peter Molyneux** (4. v. l.) und sein Team diskutieren mit unseren drei Lesern über die Spielmechanik und Grafik in Black & White 2.

Molyneux lediglich »bemerkenswert«. Sehr gut gefiel allen drei GameStar-Lesern die Verschiebung weg vom Aufbau hin zu mehr Echtzeitstrategie mit großen Schlachten. »Dadurch macht das taktische Konzept deutlich mehr Sinn«, meint Günter Fuchs. Nach drei Stunden Brainstorming kann Peter Molyneux ein prall gefülltes Notizbuch mitnehmen, voller Kommentare und Anmerkungen des Fan-Triumvirats. Unsere drei Leser waren begeistert und wünschen sich, »dass auch andere Spieldesigner ihre Kunden so ernst nehmen würden«.