



Die Stunde der Wahrheit

Black & White



Auf Video-CD:
2 exklusive
Videospecials



Im Tipps-Teil:
Taktiken, 1. Teil
der Lösung

WWW

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

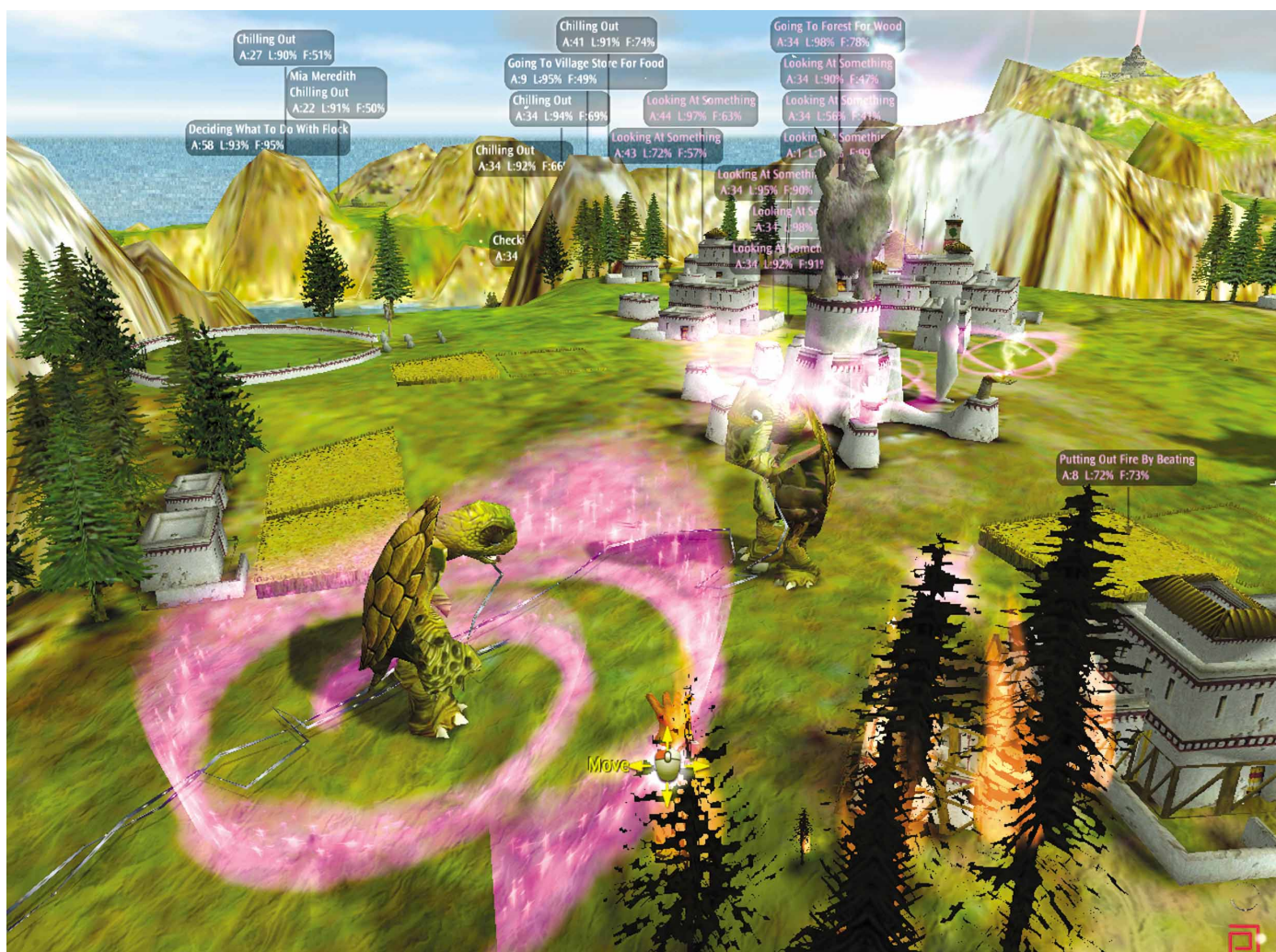
Genial oder Gurke? Mit der endgültigen Testversion muss Black & White endlich Farbe bekennen: Das lang und heiß erwartete Götterspiel gerät auf dem GameStar-Prüfstand ins Wanken! Wir decken in unserem Test auf, wo die Schwächen liegen und warum doch die Stärken überwiegen.

Facts

- 5 Welten
- 8 Völker
- 16 Kreaturen
- 24 Zaubersprüche
- 40 Hauptmissionen
- 70 Untermissionen

Inhalt

Black & White	
Der Megatest	52
Nebenquests	55
Probleme im Spieldesign	58
Stufenloser Zoom	58
Technik-Check	62
Black & White vs. Siedler 4	64



Hier kämpft unsere **Schildkröte** gegen einen Artgenossen vor prächtiger Kulisse. Die gegnerische Riesenkreatur malt gerade einen Strudel, um **Zaubersprüche** zu werfen. Im Hintergrund sehen Sie eine voll funktionstüchtige Siedlung im japanischen Stil. Die kleinen **Schildchen** zeigen Ihnen an, wie alt und gesund unsere Untertanen sind. (1280 mal 960)

Kein Spiel wird GameStar-Umfragen zufolge sehnstlicher erwartet als **Black & White**. Jetzt endlich ist es, nach viel Hin- und Her (siehe Editorial) testfähig. Als allmächtiges Wesen steuern Sie im Strategiespiel von Stardesigner Peter Molyneux die Geschicke einer ganzen Welt. Sogar eine künstlich intelligente Kreatur dürfen Sie abrichten und ihr zu einer eigenen Persönlichkeit verhelfen. Und das alles ist eingebettet in eine wunderschöne Landschaftsgrafik mit tollen Zaubereffekten. Doch wie spielt sich **Black & White** wirklich? Im GameStar-Dauertest musste Lionheads Erstlingswerk beweisen, ob der Spielspaß mit der Grafik mithalten kann. Und als hätten es die Namensgeber gehahnt: In **Black & White** steckt viel Licht, aber auch Schatten.

Du sollst siedeln!

Eins vorweg: **Black & White** ist ganz klar ein Aufbauspiel. Am Anfang steht ein Gott, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Mit einem Schmalspur-Tempel und einer kleinen Anzahl von Gläubigen müssen Sie Ihren Einfluss stetig mehren, um sich letztlich Ihres Erzrivalen Nemesis zu erwehren. Dieser fiese Kamerad will zum einzigen, mächtigsten Gott aufsteigen. Um ihn daran zu hindern, müssen Sie Level für Level Inseln erobern und sämtliche Gegner besiegen. Das bedeutet, dass Sie erst mal eine florierende Siedlung aufbauen, in der sich Ihre Untertanen fleißig vermehren. Erst wenn genug Einwohner vorhanden sind, kommandieren Sie einen gewissen Prozentsatz zum Beten am Tempel ab. Mit so ge-

wonnener mystischer Energie werden Wunder möglich. Damit zaubern Sie aus dem Nichts Nahrung herbei, gießen per Wolkenbruch die Felder oder erzeugen Holz zum Hausbau. Ganz nebenbei beeindruckt Sie damit Ihre Bevölkerung – der Glaube an Sie steigt, und Ihr Einflussbereich wächst. In der Praxis dauert die Expansion über eine komplette Karte allerdings etliche Stunden. Eine Zeitbeschleunigung gibt es zum Ärger des Spielers nicht.

Monster-Wahl

Die Stars von **Black & White** sind die Kreaturen. Schon im ersten Tutorial-Level suchen Sie sich eines von drei Geschöpfen aus. Leopard, Affe oder Kuh stehen zur Wahl, in Level 4 kann Ihr kleiner Racker dann erstmals die Gestalt wechseln. Sein

bis dahin gelerntes Wissen bleibt beim Körperwechsel erhalten. Insgesamt 16 Wesen stehen bereit, vom Bären bis zum Zebra, die sich vor allem in Stärke und Lernfähigkeit unterscheiden. Anfangs verfügt die Kreatur über keinerlei Fähigkei-



Pro & Contra

- sehr schöne Grafik
- putzig animierte, clevere Kreatur
- motivierender Tamagotchi-Effekt
- innovative Zauberaktivierung
- Spielwelt voller Überraschungen
- witzige Gags
- schwacher Aufbau-Teil
- gewohnungsbedürftige Steuerung
- zu langsame Ausbreitung des Einflusskreises
- langweilige Subquests



Unser Geschöpf zaubert **Regen** herbei und gießt damit Baumsetzlinge. Daraus gewinnen unsere Azteken Holz für den Hausbau. (1024 mal 768)



ten. Doch wenn Sie ihr eine Lernleine umlegen, bringen Sie ihr schnell einige grundlegende Dinge bei. So zeigen Sie ihr ein paar Mal, wie Korn von den Feldern abzuerntet ist. Binnen kurzem erledigt Ihr Schützling diese Aufgabe auch selbststän-

dig. Genauso erlernt er, dass man Bäume ausrupfen und sie ins Lager bringen kann.

Praktischerweise kapiert das Vieh vieles auch ganz von alleine, wenn Sie es mit der Leine am Dorfzentrum festbinden. Allerdings sollten Sie es dabei

unbedingt ein Weilchen im Auge behalten. Sonst passiert es schnell, dass ein Dörfler unversehens als kleiner Snack für zwischendurch herhalten muss. Durch Schläge, die Sie mit der Maus ausführen, zeigen Sie dem Menschenfresser schnell, das sich so etwas nicht gehört. Streicheleinheiten hingegen animieren Ihren tierischen Freund dazu, die letzte Aktion öfter auszuführen. Gut erzogen umsorgt Ihr Wesen selbstständig Ihre Untertanen, zaubert Holz herbei, wässert die Felder und gießt Baumsetzlinge. Wer mag, kann seinen Schützling auch zum Bösen verleiten. Dann wirft er mit Steinen um sich oder tritt Gebäude ein. Das klappt beim Leopard viel leichter als bei der eher gutmütigen Kuh. Nur zu viel Schaden sollten Sie vermeiden. Denn gehen zu viele Untertanen hopps, stirbt Ihre Siedlung schnell aus. Wenn Sie Ihre Kreatur regelmäßig füttern, wird sie immer dicker und (extrem langsam)



Groß und glücklich: Für eine Kuh dieser Größe brauchen Sie ganz locker mal **50 Stunden Spielzeit**. Der Brocken entwickelt dabei einen Mordsappetit, der kaum zu bremsen ist. (800 mal 600)



Der Unterschied zwischen Gut und Böse: Die **nette Schildkröte** oben kann keiner Fliege etwas zuleide tun, die untere ist ein **bluttriefendes Monster**.



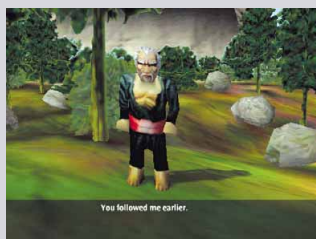
Durch **Streicheleinheiten** überreden wir die Kuh, doch bitteschön das Korn zu essen.

Nebenquests für angehende Götter

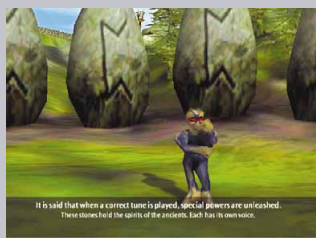
Abgesehen von den 40 Hauptmissionen finden Sie in Black & White rund 70 Unteraufträge, deren Erfüllung Ihnen meist Instantzauber oder ein paar Extra-Rohstoffe einbringen. Wir stellen Ihnen ein paar Aufgaben vor:



Tempel von Hanoi: Hier müssen Sie in einer vereinfachten Version des Jahrtausende alten Klassikers vier unterschiedlich große Tempelteile von links nach rechts schaffen. Dabei dürfen Sie nur kleinere Teile auf größeren ablegen, umgekehrt klappt das nicht.



Der Yogi: Eine der nervigsten Aufgaben im ganzen Spiel. Sie sollen einen Guru verfolgen, ohne dass er Ihre Spielhand sieht. Doch sein unterschiedliches Gehtempo und mehrere Richtungswechsel nerven nach etlichen vergeblichen Versuchen selbst erfahrene Spieler.



Musiksteine: Diese Steine geben beim Berühren jeweils einen anderen Ton von sich. Verschiedene Tonfolgen schalten neue Instantzauber frei. Allerdings müssen Sie die richtige Reihenfolge der Klänge erst mühsam selbst herausfinden.



Schafe sammeln: Dem Schäfer sind seine Schäflein entlaufen. Sie müssen sie finden und dafür die Landkarte zentimeterweise absuchen. Zu weit herauszoomen dürfen Sie nicht, weil die Biester dann ausgeblendet werden und Sie sie nicht mehr sehen können.

auch größer. Es dauert rund 50 Stunden Spielzeit, bis sie zu stattlicher Größe herangewachsen ist, und dann weitere 50 Stunden, bevor sie ihre Maximalgröße erreicht hat.

Grandiose Grafik

Bei der Präsentation hat das Lionhead-Team aus dem Vollen geschöpft. Die Landschaften sehen klasse aus und wirken sehr natürlich. Das gilt besonders für die Bäume, sonst eher ein Stiefkind der 3D-Grafiker. Die meiste Mühe aber steckt in der Mimik der Kreaturen. Es ist einfach allerliebst anzusehen, wenn sich unsere Kuh ärgert und wütend mit den Hufen droht. Oder die gütige Schildkröte zu einem Grinsen ansetzt. Außerdem verändert sich Ihre Kreatur, je nachdem ob sie Gutes oder Böses tut. Die brave Kuh könnte geradewegs aus der Milka-Werbung entsprungen sein. Ihr böses Gegenstück dampft, schnaubt und bekommt größere Hörner.

Untertanen sowie Kleinvieh kommt nicht ganz so gut rüber, da sie nur aus sehr wenigen Polygonen bestehen. Deshalb unterscheiden sich vor allem Pferde, Schafe und Schweine nur unwesentlich voneinander. Die Texturen übertünchen sehr geschickt, dass das Landschaftsgrundgerüst ebenfalls eher simpel ist. Beim Rauszoomen verschwinden zudem sehr schnell wichtige Details – zunächst die Einwohner, dann die Kreatur und schließlich die Dörfer. Dafür reicht für eine Auflösung von 800 mal 600 Pixeln auch

ein mittlerer Pentium III. Auch der Sound ist erstklassig, die Musik hübsch sphärisch. Ihre beiden Berater, Engelchen und Teufelchen, sind immer für einen Lacher gut. Daneben laden Anspielungen, etwa auf **Titanic** (mit zwei Seeleuten am Bug eines Schiffes), oder Sprüche wie »Oh mein Gott, sie haben Kenneth getötet!« zum Schmunzeln ein. Dazu kommen Gags wie der freundliche Hinweis darauf, das draußen in der echten Welt gerade Vollmond ist.

Mehr Glauben – mehr Macht

In jedem Level müssen Sie Ihren Einflussbereich ausdehnen. Der oder die Gegner machen genau dasselbe. Ein feindliches Dorf zu übernehmen erfordert ungleich mehr Überzeugungskraft als ein neutrales. Wenn Sie noch wenig Bevölkerung haben, beschleunigen Sie den Hausbau ganz erheblich, indem Sie für die beiden Rohstoffe Nahrung und Holz per Hand beziehungsweise Maus sorgen. So rupfen Sie Bäume aus oder ernten Felder ab. Am Lager angebrachte Fahnen zeigen Ihnen auf einen Blick, woran es Ihrem Volk mangelt.

Zwar erledigen die Einwohner die meisten Aufgaben automatisch. Doch indem Sie selber vorgeben, wo neue Häuser gebaut werden, bestimmen Sie die Richtung der Ausbreitung. Dabei sollten Sie stets darauf achten, dass genügend Wohnraum zur Verfügung steht, sonst vermehren sich Ihre Leutchen nicht. Auf Bauhöfen las-



In eisiger Umgebung greift unsere Riesenkuh den gegnerischen Tempel an.

sen Sie Gerüste produzieren, die Sie miteinander kombinieren. Ein oder zwei davon ergeben neue Häuser. Aus je dreien werden Lager, Kindergärten (steigern die Geburtenrate) und Friedhöfe (verkürzen zeitsparend den Weg zu Verstorbenen). Welchen Gebäudetyp Sie errichten, gibt Ihnen das Programm vor. Ist mal jemand arbeitslos, nehmen Sie ihn in die virtuelle Hand und setzen ihn an seiner neuen Arbeitsstätte ab. Oder Sie teilen ihn oder sie ein, um für Nachwuchs zu sorgen. Dafür müssen Sie möglichst nah an die Untertanen heranzoomen, um Männlein von Weiblein zu unterscheiden.

Welt der Wunder

Währenddessen versuchen Sie, die Bevölkerung durch Wunder zu beeindrucken und so Ihr Einflussgebiet zu erweitern. Außerhalb dieses farbig markierten Kreises können Sie selbst nur kurzzeitig Zauber ausführen. Deshalb schicken Sie Ihre Kreatur aus, um bei Menschen in weit entfernten Dörfern Eindruck zu schinden. Je nach Ihren Vorlieben versucht sie dort die Leute mit Zuckerbrot oder Peitsche unter Ihre Kontrolle zu bringen. Wenn Sie Ihr Geschöpf mit einer sanft stimmenden Leine am



Im **Zweikampf** müssen Sie Ihrem Leoparden Trefferzonen vorgeben. Die Kombattanten dürfen die **Arena** nicht verlassen.

Dorfzentrum festbinden, ist es lieb und nett zu den Leuten. Benutzen Sie die Aggressionsleine, schießt Ihr Monster mit Feuerbällen, schleudert Blitze oder beschwört Stürme herauf. Welche Zauber es dabei einsetzt, hängt davon ab, was Sie ihm vorher beigebracht haben. Jede Ortschaft verfügt über ein Zentrum, das Ihnen anzeigt,

wie viele Punkte Sie noch brauchen, bis sie zu Ihnen überläuft.

Gehört das Dorf zu einem neuen Volksstamm, erweitert sich auch Ihr Zauberrepertoire. Automatisch wird an Ihrem Zentraltempel ein neuer Altar gebaut, an dem sich die Gläubigen zum Gebet versammeln. Nach und nach entdecken Sie acht unterschiedliche Völker,

darunter Griechen, Azteken, Japaner und Kelten. Alle acht können jeweils einen Spezialtempel errichten. Das japanische Gebäude verbessert Heilsprüche und regt die Geburtenrate an, bei den Kelten erhöht sich damit die Holzbausbeute.

Zauber malen

Etwas ganz Besonderes haben sich die Entwickler für die Aktivierung von Zaubern ausgedacht. Via Maus malen Sie Muster in die Landschaft, mit denen Sie die Magie aktivieren. Welche Sprüche wie zu malen sind, erfahren Sie am rechten unteren Bildschirmrand. So steht ein S für Nahrung, W für Holz. Einen Feuerball aktivieren Sie über ein Zickzackmuster. Wenn Sie einen Zauber gerade erst benutzt haben, reicht das Nachzeichnen eines R, um ihn erneut zu aktivieren. Sie können die magischen Beschwörungen auch direkt an den Altären auswählen. Falls gerade nicht genug mystische Energie vorhanden ist, lädt sich der ausgewählte Spruch durch das Beten Ihrer Anhänger langsam auf. Dann laufen rote Kreise immer schneller über dem

Indem Sie ein großes »W« zeichnen, rufen Sie einen **Wasserzauber** herbei, der das Feuer löschen soll.



Hand-Cursor zusammen. Mit der iFeel-Maus von Logitech spüren Sie das sogar.

Kreatur im Kampf

Irgendwann ist es dann soweit: Sie setzen zum Sturm auf den gegnerischen Tempel an. Dazu sollten Sie Ihren Einflussbereich genügend ausgedehnt haben, damit Sie mit Ihren Zaubern direkt angreifen können. Schäden am Tempel werden zuerst direkt auf verbündete Dörfer geleitet. Sind die zerstört (oder haben Sie sie zuvor alle eingenommen), geht es der feindlichen Gebetsanlage an die Bausubstanz. Währenddessen kümmert sich Ihre Kreatur um

sein gegnerisches Pendant. Die Bewohner greifen übrigens nicht in Kämpfe ein. Um gegeneinander anzutreten, begehen sich beide Kreaturen in einen Ring, in dem sie wie in einem Prügelspiel aufeinander eindreschen. Per rechtem Mausklick sagen Sie Ihrem Schützling, auf welche Stellen (in Folge) er schlagen oder treten soll. Sobald Sie mit der Maus ein Pentagramm malen, führt Ihr Wesen einen Spezialschlag aus, der doppelten Schaden anrichtet. Auf übliche Art lösen Sie Angriffs- und Heilssprüche aus, die Ihre Kreatur beherrscht.

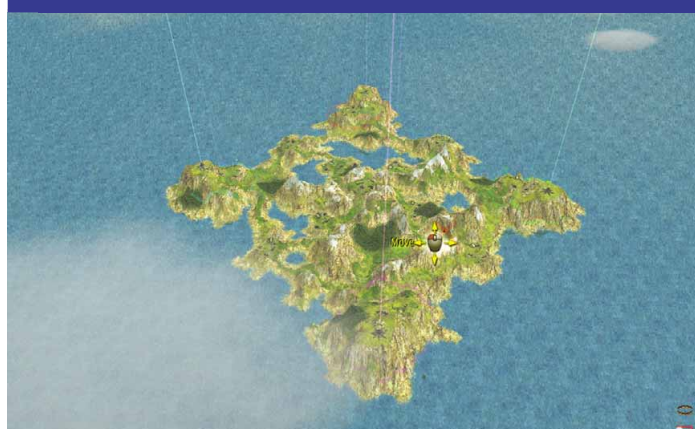
Der richtige Dreh

Strategiespiele in 3D leiden seit jeher unter nerviger Steuerung. Auch **Black & White** ist in dieser Disziplin nicht perfekt. Wenn Sie das quälend langatmige Tutorial absolvieren (das Sie ärgerlicherweise bei jedem Neustart noch mal spielen müssen), sind Sie schnell geneigt, die Maussteuerung zu verfluchen. Doch mit etwas Übung und Hilfe der Tastatur kriegt man die wesentlichen Spielelemente in den Griff. Über »Strg« und eine Zahlentaste von 1 bis 7 können Sie praktischerweise Landkartenpunkte (samt Zoomstufe und Perspektive) festlegen, die sich jederzeit mit einem Tastendruck aufrufen lassen. Tastenkürzel für Tempel und das Durchschalten der Dörfer sind bereits vorgegeben. Schwieriger wird es in den Zweikämpfen der Kreaturen. Da sich die Kamera automatisch mitdreht, rutscht schon mal ein Berg ins Blickfeld.

Gold und Silber

Während des Solospiels entwickelt sich die Handlung oft erst dann weiter, wenn Sie auf golden schimmernden Schriftrollen prangende Aufgaben erfolgreich erledigen. Am Anfang heißt das meist, dass Sie sich mit der Steuerung vertraut machen sollen. Später müssen Sie für gewöhnlich Ihr Reich bis zu einem bestimmten Punkt erweitern und die Tempel aller Gegner im Level zer-

Stufenloser Zoom



In der weitesten Zoomstufe (oben) haben Sie die ganze Insel im Blick, erst beim Näherkommen werden die Details eingeblendet. Schließlich sehen Sie das Geschehen aus nächster Nähe.

Probleme im Spieldesign

Die von uns getestete Fassung vom 21.2.2001 war von Lionhead zum Test freigegeben und musste noch den Electronic-Arts-Segen bekommen. Folgende Ungereimtheiten sind uns aufgefallen. Sollten sich wider Erwarten Unterschiede zur Verkaufsversion ergeben, werden wir Sie darüber in der nächsten Ausgabe informieren.



Gegner-KI: Feindliche Gottheiten attackieren mit Blitzzaubern und Feuerbällen nicht nur Ihre Kreatur, sondern damit auch ihr eigenes (letztes) Dorf – und werfen sich so aus dem Spiel.



Kreaturen-KI: Kreaturen scheinen gelernte Aktionen nicht immer zu behalten. So verschlang ein Affe gelegentlich Menschen, obwohl er jedes Mal dafür kräftig bestraft wurde.



Hunger in Dörfern: Auch wenn die Einwohner lautstark nach Nahrung brüllen, gießt Ihre Kreatur seelenruhig die Bäume. Und das trotz des Nahrungszaubers, den sie längst beherrscht!



Weiter Holzweg: Auf der Suche nach Holz außerhalb Ihres Einflussbereichs laufen Holzfäller oft um die halbe Insel. Die nahe gelegenen Wälder ignorieren sie gerne mal.



Tonratsel: Während Sie unter Zeitdruck eine Tonfolge nachspielen, plätschern gleichzeitig Meldungen herein. Dadurch entstehen ungewollt Doppelklicks, und Sie müssen von vorn beginnen.



Keine Landschaftsveränderungen: Obwohl die Hälfte der Tester auf der bösen Seite spielte, änderte sich die Landschaft nicht. Laut Peter Molyneux sollen sich neben den Kreaturen Tempel, Sound und einige Tierarten optisch Richtung Gut oder Böse verändern. Mit Ausnahme des eigenen Monsters haben wir das in unserer Testversion jedoch nie beobachtet. Und anders als in Vorab-Versionen veränderte sich auch die Landschaft nicht.



Mission ohne Kreatur: Kein Fehler, dafür extrem ärgerlich: Level 3 müssen Sie größtenteils ohne die Hilfe der Kreatur lösen. Dadurch dauert der ohnehin schon langatmige Ausbau des Einflussbereichs noch länger, und der witzige Tamagotchi-Effekt entfällt für rund sechs Spielstunden.

Jörg Langer



Himmelhoch am Boden

Black & White hat es versucht. Alle Ansätze für ein kolossales die Strategiewelt veränderndes Spiel sind da. Nur, sie harmonisieren

schlecht. Zwar können lediglich Zwangstoiker die Kreatur nicht ins Herz schließen. Aber ein Drittel der Zeit läuft sie wirt in der Gegend herum, ein anderes Drittel tut sie Dinge, die ich nicht verstehe. Und der expansive Aufbauart: Prinzipiell spannend, doch Übersicht und direkt in der Spielwelt befindliche Steuerungselemente sind suboptimal.

Auf der anderen Seite fühlt sich Black & White gut an – wer jemandem beim Spielen zuschaut, ist sofort neidisch. Über die Wertung haben wir zwar lange diskutiert, doch die 84 Prozent sind kein Kompromiss der Sorte »Hätte mal ein 90er werden sollen«: Den klaren 80er verdient sich Black & White für Grafik, Story und die Kreatur.

Gunnar Lott



Liebe zur Kreatur

Was scheren mich die kritischen Kollegen? Mir gefällt Black & White fast uneingeschränkt. Peter Molyneux und sein Lionhead-Team haben ihre Hausaufgaben

wirklich gemacht. Vor allem die tolle Landschaftsgrafik ist eine Wucht, und die Animationen der Monster sind einfach herzerleuchtend. Auch wenn das eine oder andere Nervdetail unter der hübschen Oberfläche lauert – meine Liebe zur Spielwelt und Kreatur hält das alles ganz locker aus.

Mit meinem Affen Gassi zu gehen oder ihm einfach ein wenig zuzuschauen, macht viel zu viel Spaß, als dass ich mich vom etwas anstrengenden Dorfmanagement ins Bockshorn jagen ließe. Und wo sonst können Sie schon ein eigenes Haustier abrichten? Außerdem entdeckte ich auch nach vielen Stunden Spielzeit immer noch etwas Neues – so viel Innovation gab es kaum jemals in einem Spiel zu genießen.

Christian Schmidt



Mein Terrarium

Wenn Sie ein Aquarium oder eine Ameisenfarm Ihrer Eigen nennen, dann dürfen Sie es Black & White und sich selbst Gott nennen. Das Spiel ist nämlich nicht viel

mehr als eine riesige Terrariums-Simulation voll wuseligen Lebens, in die Sie mit der Hand hineingreifen können. Klar, die Grafik sieht toll aus. Und die Intelligenz der Kreatur ist klasse.

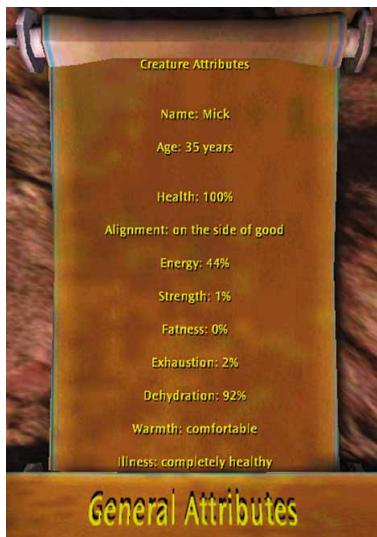
Nur ist Black & White im Grunde ein aufgeblasenes Tamagotchi: Eine tolle Lebens-Simulation, in der man mit großen Augen Stunden beim Entdecken, Experimentieren und Zuschauen verbringen kann. Aber ein Spiel? Fehlansätze. Dafür wirken die Aufgaben zu unmotiviert; das ewige Dörfer-Konvertieren nervt spätestens in der vierten Spielwelt. Ich prophezeie jedem Spieler ein Wechselbad der Gefühle, hin und her gerissen zwischen Begeisterung und gähnender Langeweile – eben Black & White.



Storyszenen, wie dieser **Feuersturm** von Nemesis, laufen in der Grafikkarte ab.



Im Tempel können Sie speichern, die **Übersichtskarte** studieren und viele **Statistiken** abfragen.



stören. Gelegentlich erwarten Sie auch Klanggrätsel oder kleine Besorgungsmissionen. Daneben existieren viele silberne Schriftrollen, die Ihnen Unterquests anbieten. Diese Aufträge müssen Sie nicht erfüllen, sie beschenken Ihnen aber zusätzliche Zaubersprüche und andere Belohnungen. Besonders originell sind die Aufträge allerdings nicht geraten (siehe Extrakasten auf Seite 55). Schafe und Steine einsammeln oder Pilze suchen gehört nun mal nicht zu den spannendsten Dingen des Lebens. Besitzer einer iFeel-Maus bekommen eine Pilzrupf-Extramission geboten.

Tor in neue Welten

Wenn Sie alle goldenen Schriftrollen in einem Level erfüllt haben, öffnet sich eine sogenannte Vortex. Das ist eine Art Dimensionstor, worüber Sie in andere Welten reisen. Allerdings sollten Sie sich nicht gleich ohne zu Zögern auf der Weg ins Unbekannte wagen, sondern erst mal einen Moment nachdenken. Denn der Teleporter das befördert nicht nur Sie und Ihr Monster, sondern auch andere beweglichen Dinge, die Sie hineinwerfen. Das können Bäume, Nahrung oder auch Instantzau-

ber sein. Sogar die Bevölkerung folgt Ihnen auf diese Weise. Allerdings werden die mitgenommenen Güter und Personen im nächsten Spielabschnitt frei verteilt. Deshalb kann es Ihnen passieren, dass Sie an einige Dinge zu Beginn noch gar nicht herankommen, einfach weil sie sich weit außerhalb Ihres Einflusskreises befinden.

Jagd auf Nemesis

Ein Großteil der Rahmenhandlung wird Ihnen zwischen den Levels erzählt. Gelegentlich bekommen Sie ein paar Storyhappen auch nach Ablauf eines bestimmten Zeitlimits. Diese Grafiksequenzen sind immer in der schicken Spielohtik gehalten. Darin erfahren Sie, wie es im Kampf gegen den Oberschurken Nemesis weitergeht. Der schickt zuerst einmal einen seiner magiebegabte Schergen gegen Sie aus, welcher als Endgegner von gleich zwei Levels erhalten muss. Dann wird Ihre Kreatur entführt, und urplötzlich finden Sie sich in der Anfangswelt wieder. Dort herrscht das blanke Drama: Der Himmel ist schwarz, Feuerbälle und Blitzgewitter zerstören einen Großteil Ihrer Siedlungen. Damit beginnt erst die Jagd auf die drei

Heiko Klinge



Toller Terror

Als großer Fan der Dungeon-Keeper-Reihe habe ich mich wahnsinnig darauf gefreut, mir mit einem blutrünstigen Leoparden ein Reich des Terrors zu

erschaffen. Dumm nur, dass schon nach kurzer Zeit Klein-Leo mein halbes Dorf abfackelt und mir kaum noch Untertanen bleiben, um mein Reich zu erweitern. Selbst hemmungslos böse Götter kommen um die sorgfältige Pflege der eigenen Siedlung nicht herum.

Der optische Wandel meiner Kreatur vom handzahmen Haustiger zur wilden Killerbestie beeindruckt mich schon. Bald bleckt er wild die Zähne und faucht aggressiv – so was muss man einfach mal gesehen und gehört haben. Doch so frei wie versprochen sind Sie in Ihren Entscheidungen nicht. Die Raubkatzen-Aufzucht macht mir dennoch so viel Spaß, dass ich auch den langatmigen Aufbau-Teil in Kauf nehme.

Peter Steinlechner



Freud & Leid

Die erste Mission in Black & White ist toll. Da freue ich mich über die fantastische Aufmachung, spiele mit der Kreatur rum und stopfe sie mit Essen voll. Dann fangen

die Kämpfe an – und da ist bei mir Schluss mit lustig. Ich finde das Spielprinzip beim Land-Erobern viel zu indirekt und chaotisch. Meine Kreatur ist mal die Hilfsbereitschaft in Person und versorgt die Bevölkerung liebevoll mit Essen. Wenig später trödelte sie am Strand herum und lässt die Untertanen verhungern.

Auf die Gläubigen wiederum habe nur Einfluss, wenn ich ihnen mühsam per Handarbeit einen Job zuweise, was aber aus irgendwelchen Gründen auch nicht zuverlässig funktioniert. Ich will mehr direkte Kontrolle, schließlich soll ich ein Gott sein! Black & White gehört zwar auch bei mir ins Privataarchiv – aber nur als optisch sehr schön gestalteter Kreaturenzoo.

Mick Schnelle



Faszinierendes Experiment

Black & White ist auf den ersten Blick einfach wunderbar. Nach ein wenig Einarbeitungszeit war ich völlig begeistert von der schönen

Grafik und den fast unbegrenzten Interaktionsmöglichkeiten. So ziemlich alles was man sieht, kann man auch verändern. Steine eignen sich prima zum Werfen. Bäume lassen sich ausrupfen und Fische im Wasser verscheuchen. Toll auch das Malen der Zaubersprüche, was ganz hervorragend klappt. Als dann meine Kuh Ihren ersten Zauberspruch gelernt hatte, war ich extrem stolz. Im Laufe der Zeit wurde sie eine echte Hilfe beim Dorfmanagement. Meine Einwohner liebten meinen Blöker, und alles war in Butter.

Tücken im Detail

Doch erste Wolken zogen bei der Erledigung der teils öden, teils nervigen Sondermissionen auf. Etliche Quests haben Rätselheft-Niveau, richtig interessant ist keine. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass die Subquests nur dazu gedacht sind, die sehr lange Ausweitungssphase zu überbrücken. Außerdem dauert es mir viel zu lange, bis sich der eigene Einflusskreis ausdehnt. Dennoch habe ich mich wie ein kleines Kind gefreut, wenn ich wieder eine Insel erobert hatte und mich motiviert auf die nächste gestürzt. Was ich dem Lionhead-Team hoch anrechne, sind die etlichen liebevollen Details, die Black & White spielenswert machen. Zielgerichteten Strategen wird die Steuerung zu indirekt sein. Wenn Sie aber Neuem gegenüber aufgeschlossen sind und die nötige Portion Geduld aufbringen, finden Sie in Black & White eine hochinteressante Alternative zur herkömmlichen Aufbaustrategie – eigenes Tamagotchi inklusive.

Symbole, ohne die Nemesis keine Macht mehr ausüben kann.

Gemeinsam göttlich

Ganz entscheidend bei **Black & White** ist die Trennung von Kreatur und Spielstand. Denn das Spiel führt über die Entwicklung des Monsters genau Buch, ganz egal ob Sie allein oder im Mehrspielermodus antreten. In Letzterem ringen über Netzwerk oder Internet bis zu vier Parteien, wobei sich zwei Spieler eine Seite teilen können.

Einer übernimmt die Kreatur, der andere kümmert sich um den Aufbau. Alles, was das Monster in diesen Partien lernt, nimmt es wieder mit zurück ins Solospiel. Dumm nur, dass Sie trotz der langen Spieldauer Multiplayer-Partien nicht speichern dürfen. Ganz gefährlich: Wenn Sie ein neues Spiel starten und ihren Nutzernamen vorher nicht ändern, löscht das Programm bei der Wahl der Kreatur Ihr mühsam herangezogenes Geschöpf.

Bei Release des Spiels Anfang April soll laut Hersteller die offizielle **B&W**-Homepage online sein. Von dort können Sie zum Beispiel das aktuelle Wetter in Ihre Partie downloaden. Beim ersten Einloggen soll Ihre Kreatur sogar automatisch eine Mini-Homepage errichten, auf der sie jeder Spieler begutachten kann. Dort sind dann auch, anders als im Spiel, konkrete Zahlenwerte zu ihrem Geschöpf zu finden. Sobald der Service steht, werden wir sie informieren. **MIC**



Die **Mimik** ist einfach göttlich: Laut brüllt der böser Affe seine Wut heraus.

Black & White

Genre: Aufbauspiel
Entwickler: Lionhead
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Publisher: Electronic Arts, (0190) 77 66 33
Sprache: Engl. (Dt. i. V.)
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Cooperative (zu zweit gegen andere)

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 550 MHz 128 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1000 MHz 256 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte, iFeel-Maus

ALTERNATIVEN

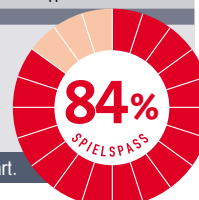
Die Sims (87%, GS 03/00)
Direkt als in Black & White organisieren Sie das Leben einer Familie und richten die Wohnung ein.

Dungeon Keeper 2 (86%, GS 08/99)
Als böser Kerkermeister schicken Sie Tönnen von Monstern gegen Heldentrupps und Kontrahenten aus.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Super Grafik und witzige Kreatur, doch zu langer Aufbauart.



Technik-Check

Black & White

Seit die ersten Details über Black & White verfügbar sind, wollen auch Diskussionen um die Hardware-Anforderungen nicht verstummen. Wir sagen Ihnen, was der Grafikprotz wirklich braucht, um möglichst viel Spielspaß zu entfalten.

Entwarnung: Wenn Sie bisher glaubten, **Black & White** würde ein Hardware-Fresser im Stile von **Ultima 9**, können wir Sie beruhigen. Wir haben Lionheads Erstlingswerk durch unser Testlabor gehetzt und auf seine tatsächlichen Anforderungen abgeklopft. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren PC für **Black & White** fit machen.

Prozessoren

Mit aktuellen Prozessoren in der Leistungsklasse ab 500 MHz können Sie **Black & White** ohne Probleme spielen. Die Untergrenze verläuft dagegen leicht fließend, sie ist in erster Linie abhängig von der Grafikkarte und der Größe des Hauptspeichers. Mit weniger als einem Pentium 2 mit 400 MHz und 64 MByte RAM sollten Sie es aber trotzdem nicht probieren. Details dazu finden Sie in der Tabelle unten.

Tuning-Tipp: Wenn eine Prozessor-Aufrüstung für Sie nicht in Frage kommt, stellen Sie am besten die Textur-Details im Setup auf »Low« oder »Minimum«. **Black & White** sieht mit dieser Einstellung zwar nicht

ganz so schön aus, aber Prozessor und Grafikkarte sind deutlich weniger stark belastet.

Grafikkarten

Die Ansprüche an die Grafikkarte sind nicht so hoch, wie die spektakuläre Optik von **Black & White** vermuten lässt. Die Mindestanforderungen liegen bei einer Karte mit 16 MByte Speicher, die sich wiederum in zwei Kategorien aufteilen. Diejenigen, die über den AGP-Port Texturen in den Hauptspeicher auslagern können, sind klar im Vorteil. Eine **TNT 1** scrollt wesentlich weicher und schneller über die Insel als eine **Voodoo 3**, die zwar ebenfalls über 16 MByte verfügt, aber nicht über eine entsprechende Auslagerungsfunktion. Grafikkarten, die 32 MByte oder mehr Speicher auf der Platine haben, kommen mit der Texturmenge wesentlich besser zurecht. Mit einer **TNT 2** (32 MByte), **Geforce**, **Voodoo 5** oder **ATI-Radeon** (32 MByte) sind Sie also auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

Black & White unterstützt Grafikkarten mit eigener Transform&Lighting-Engine, wie sie

bei allen **Geforce**-Chips vorhanden ist. Wenn Sie solch eine Karte besitzen, sollten Sie diese unbedingt im Setup aktivieren. Dort werden Ihnen zwei Auswahlmöglichkeiten angeboten: Direct 3D und Transform & Lighting. Standardmäßig ist nur Direct 3D aktiviert.

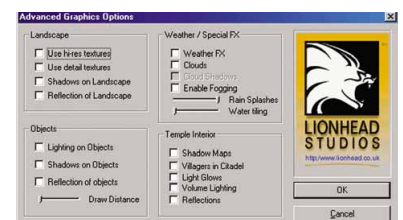
Tuning-Tipp: Abhängig vom verbauten Hauptspeicher sollten Sie Ihrer Grafikkarte möglichst viel RAM zum Austausch der Texturen zur Verfügung stellen. Wenn Sie 128 MByte RAM oder mehr in Ihrem PC haben, empfehlen wir außerdem, die AGP-Aperture-Size im Bios auf ein Drittel bis die Hälfte Ihres RAMs einzustellen.

Hauptspeicher

Beim Hauptspeicher gibt sich Peter Molyneuxs Spiel mit 64 MByte gerade noch zufrieden. Allerdings steigen dann die Ladezeiten stark an, und das Auslagern (Swappen) der Texturen in den Hauptspeicher ist aufgrund des geringen Speicherplatzes sehr eingeschränkt. Dieser Umstand wirkt sich wiederum durch gelegentliches Ruckeln beim Nachladen aus. Recht flüs-

sig läuft das Spiel bereits mit 128 MByte RAM. Bei 192 oder 256 MByte profitiert es hauptsächlich von einem größeren Swap-Speicher, der die Menge an Texturen deutlich schneller bereitstellt als die Festplatte.

Tuning-Tipp: Rüsten Sie den Speicher Ihres Rechners auf mindestens 128 MByte auf. Noch nie waren RAM-Module so preiswert zu bekommen wie im Moment: Ein 128 MByte-Riegel ist schon für unter 100 Mark erhältlich. Nicht nur **Black & White** läuft dann besser, auch Ihre anderen Spiele und Windows selbst profitieren davon.



In den **Advanced Graphics Options** können Sie viele Chip-spezifische Einstellungen ändern, die teilweise die Performance stark beeinflussen.

Setup-Menü

Das Setup-Menü stellt neben Auflösung und Farbtiefe fünf globale Stufen für die Detailtiefe im Spiel zur Verfügung. Unter dem Button »Custom« verbergen sich noch 19 weitere Einstellmöglichkeiten, die in erster Linie von der Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte abhängen. Das Verstellen der Auflösung bringt erwartungsgemäß die massivsten Performance-Änderungen. Stellen Sie die Auflösung zuerst auf 640 mal 480 und »High Details«; gehen Sie dann Stufe für Stufe höher, solange das Scrollen flüssig bleibt. 32 Bit Farbtiefe sollten Sie erst ab einem Prozessor mit

Technik-Check

Die Performance-Tabelle

	Voodoo 2	TNT 1	Matrox G400	Voodoo3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
CPU mit 266 MHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 400 MHz / 64 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 400 MHz / 128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz / 128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz / 128 MByte RAM	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

700 MHz und einer 32-MByte-Grafikkarte zuschalten, sonst ist der Leistungsverlust zu hoch.

Tuning-Tipp: Im Custom-Menü können Sie stufenweise Spezialeffekte zuschalten, die sich je nach Grafikkarte mehr oder weniger bemerkbar machen. Ein voll angekreuzter Kasten mit »Weather/Special FX« kann eine **TNT 2** in die Knie zwingen, wiederum abhängig vom Prozessor. Eine **Geforce** ist hier dank T&L-Engine wesentlich weniger empfindlich. Der Kasten mit dem Namen »Temple Interior« wirkt sich nur auf die Licht- und Spiegel-Effekte im Tempel aus. Wenn Sie darauf keinen Wert legen, können Sie alles deaktiviert lassen.

Tuning-Tipp: Richtig interessant wird es in den beiden Kästen auf der linken Seite. Die beiden oberen Optionen in »Landscape« können Sie bei Verwendung einer 32-MByte-Grafikkarte aktivieren, »Shadow« und »Reflection« kosten dagegen deutlich mehr Performance. Am besten aktivieren Sie diese beiden nur bei einer T&L-Karte.

Tuning-Tipp: Der Kasten »Objects« steuert die Licht-, Schatten- und Reflektions-Effekte. Für die beste Performance lassen Sie hier am besten alles deaktiviert. Gerade diese Effekte machen die Grafik zwar bezaubernd schön, schlucken aber tierisch Leistung. Speziell die Reflektionen sind nur für Besitzer einer Geforce-Karte empfehlenswert. Der Regler »Draw-Distance« hat erstaunlicherweise nur geringen Einfluss auf die tatsächliche Sichtweite und Leistung.

Die Ruckel-Zeitbombe

Nach längeren Spielsessions von drei bis vier Stunden kann es vorkommen, dass **Black & White** plötzlich anfängt zu ruckeln. Die Festplatte läuft dabei ständig, weil Windows nicht benötigte Teile des Betriebssystems in die Auslagerungsdatei schaufelt. Dieser Vorgang lässt auf ein Speicher-Leck im Programmcode des Spiels schließen. Die momentan einzige Lösung: die Partie speichern und den Rechner neu booten. **WR**

Auflösungen und Details im Vergleich



Minimum 640 x 480, niedrige Detailstufe, Direct 3D, 16 Bit Farbtiefe.



Standard 1024 x 768, mittlere Detailstufe, Direct 3D, 16 Bit Farbtiefe.



Optimum 1600 x 1200, maximale Detailstufe, Transform & Lighting, 32 Bit Farbtiefe.



Innovation gegen Tradition

Black & White vs. Siedler 4

Zwei lang erwartete Strategiespiele buhlen um die Gunst der Käufer. Wir lassen beide Titel in den fünf wichtigsten Bereichen im Wettstreit gegeneinander antreten und verteilen Gold- und Silberauszeichnungen.



1. Spielprinzip

Das Spielziel von **Black & White** bleibt immer gleich: Als Gott erweitern Sie durch das Sammeln von Anhängern Ihren Einflussbereich. Ab und zu erledigt Ihr Tier die Kreatur des Gegners in einem Boxkampf, schließlich zerstören Sie seinen Tempel.



Eine mächtige Kreatur und Zaubereien schinden Eindruck bei Ihren Jüngern. Ständig sind Sie damit beschäftigt, Ihrem Tierchen Tricks und Zaubersprüche beizubringen.



Fazit: **Black & White** ist ein Paradies für Freizeit-Götter und virtuelle Tierpfleger, das den simplen Aufbauart auf den ersten Blick geschickt verbirgt.

Weniger exotisch geht es bei **Die Siedler 4** zu: Ihr Machtgebiet weiten Sie mit Wachtürmen, Burgen und Festungen aus, die Sie mit Soldaten bestücken. Nur wenige Einwohner steuern Sie direkt, die meisten Siedler arbeiten selbstständig.

Früher oder später stoßen Sie auch bei den Siedlern auf Gegner. Mit geballter Militärmacht fallen Sie zu einer unübersichtlichen Schlacht in sein Gebiet ein.



Fazit: Die betont niedliche Grafik täuscht. Hinter der bunten Fassade steckt eine ernst zu nehmende Wirtschaftssimulation für waschechte Manager.

2. Präsentation

Optisch dreht **Black & White** voll auf. Die wunderschöne 3D-Grafik sucht unter den Strategiespielen ihresgleichen. Tolle Effekte begleiten fast jede Ihrer Aktionen.



Angesichts der großäugigen Kreaturen schmelzen selbst die härtesten Spielerherzen.

Umweltgeräusche, Sprachausgabe und die Laute Ihres überdimensionierten Haustiers klingen realistisch. Zwischensequenzen werden in der Spielgrafik dargestellt.



Fazit: Grafik-Fetischisten und 3D-Effekt-Fans sind bei **Black & White** richtig. Auch beim Sound liegt die Messlatte für Konkurrenten jetzt höher.

Wie seine Vorgänger ist **Siedler 4** ein klassisches 2D-Spiel. Die neue Zoom-Funktion sieht nicht nur nett aus, sondern ist auch spielerisch sinnvoll. Gut gelungen sind die gerenderten Zwischensequenzen, die mit professionellen Sprechern wie der deutschen Stimme von Arnold Schwarzenegger vertont wurden.

Passende, jedoch auf Dauer sehr nervige Musikstücke umdudeIn in der Welt der Wusler Ihr Ohr.



Fazit: Klar schlechter als beim 3D-Konkurrenten, trotzdem wird Sie die sehr schöne, detaillierte 2D-Grafik von **Siedler 4** nicht enttäuschen.

3. Ressourcen / Aufbau

Der Wirtschaftsteil von **Black & White** ist im Vergleich zum Konkurrenten spärlich. Die Untertanen benötigen lediglich zwei Ressourcen: Holz und Getreide. Und Sie kriegen dafür Mana. Die Bewohner greifen auch selbst zu Axt und Sense. Oft sind Sie aber über lange Zeiträume mit umständlichem Bäume-Umhauen und der Korn-ernte beschäftigt.

Traurig sieht es bei den Gebäuden aus: Nur etwa acht Bauwerke gibt es.



Fazit: Detail-Manager sind bei **Black & White** falsch, dennoch droht lästiges Mikromanagement. Den Siedlungsaufbau bestimmen Sie nur eingeschränkt.

Mit Waren- und Gebäudetypen ist **Siedler 4** mehr als reichlich gesegnet. In 49 Gebäuden produzieren und veredeln die Siedler Holz, Kohle und Erz. Die Komplexität macht Siedler 4 zur Herausforderung für Logistiker.

Fast jedes Gebäude steht fast pixelgenau dort, wo Sie es wollen. Steht eine Werkstatt, machen sich die Siedler selbstständig an die Arbeit – Rohstoffe und Werkzeug vorausgesetzt.



Fazit: Wenn Sie komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge mit vielen Produkten sowie volle Kontrolle lieben, ist Siedler 4 Ihr Spiel.

4. Kampf / Zauberei

Zu Kämpfen kommt es in **Black & White** auf zwei Ebenen. Sobald Sie auf einen Gegner stoßen, steigen die Kreaturen in den Boxring. Mit Mausklicks bestimmen Sie, wohin Ihr Tier schlägt. Die zweite Konfliktart sind Attacken auf die gegnerische Kreatur sowie Dörfer. Hierbei werden vor allem Feuerbälle, Blitze oder Felsen verwendet.

Zaubersprüche können auch friedlich fremde Dorfbewohner beeindrucken.



Fazit: Der Boxkampf ist lustig anzuschauen. Die Zaubersprüche sehen nicht nur toll aus – sie sind mitunter spielentscheidend.

Kämpfe sind ein wichtiger Bestandteil des **Siedler**-Lebens. Jedes Volk setzt drei Soldatentypen ein: Schwerträger, Bogenschützen und eine Spezialeinheit rekrutieren Sie in drei Qualitätsstufen. Die Zusammenstöße enden mangels Formationsbefehlen in Durcheinander, auch wenn neuerdings ein ordnender Hauptmann die Streitmacht anführt.

Die Kampf-Zaubersprüche sind umständlich anzuwenden.



Fazit: Im Grunde endet jede Mission in einer Massenschlacht – für Taktiker enttäuschend. Die Priester spielen kaum eine Rolle.

5. Bedienung und Übersicht

Mit Ihrer göttlichen **Black & White**-Hand packen Sie Gegenstände, manipulieren die Kreatur und malen Zaubersprüche auf den Boden. Die reine Maussteuerung ist etwas umständlich; benutzen Sie lieber von Anfang an zusätzlich die Tastatur.

Fahnen am Lager oder am Tempel zeigen die Bedürfnisse der Bewohner. Immer wieder müssen Sie deshalb den Kamerablick umständlich dorthin lenken.



Fazit: Für effektives Spielen von **Black & White** müssen Sie die Tastatur- und Maussteuerung erst erlernen. Die Orientierung in 3D ist knifflig.

Mit gewohnten Menüs und Buttons beherrschen Sie die Welt von **Siedler 4**. Sämtliche Gebäude-Einstellungen nehmen Sie in Kontextmenüs vor. Nur bei der Steuerung von Armeen und Priestern wird's zuweilen hakelig.

Dank Zoom-Funktion haben Sie die Vorgänge in Ihrer Siedlung jederzeit im Blick. Die gepflasterten Wege und umfangreichen Statistiken helfen bei der Analyse der Warenkreisläufe.



Fazit: Blue Byte bleibt mit kleinen Neuerungen bei der bewährten **Siedler**-Oberfläche. Die Vorgänge in der Siedlung sind stets überschaubar.

Ergebnis

Die wunderschöne Grafik von Molyneuxs Werk mit ihren schicken Landschaften und witzigen Animationen fasziniert jeden PC-Spieler. Wenn Sie keine abgründige Abneigung gegen niedliche Tierchen haben und auf die totale Kontrolle über Ihr Dorf verzichten können, dann ist **Black & White** Ihr Spiel.



Haben Sie die Warenkreisläufe erst mal verinnerlicht, macht es einen Heidenspaß, die knuddeligen Wichte zum Sieg zu führen. Wenn Sie gerne ganz genau wissen, was in Ihrer Siedlung passiert, werden Sie mit **Siedler 4** sicher glücklich.

MS

