

GameStar vor Ort

# Black & White

Bei Lionhead konnten wir kürzlich eine quasi fertige Version von Molyneux' Strategie-Kracher antesten – der sich in wesentlichen Punkten verändert hat.



Auf Video-CD:  
Video-Special,  
WinAmp-Plugin



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

Entwickler-Studios zu besuchen ist auch für hart gesotene GameStar-Redakteure immer noch jedes Mal aufregend. Die Mischung aus (Programmier-)Handwerk und (Design-)Kunst schafft eine mit nichts zu vergleichende Atmosphäre. Bei Lionhead in Guildford, England, ist das genauso, nur noch ein bisschen intensiver. Denn wenn dort Designer-Legende Peter Molyneux mit sanfter Stimme eine Ansprache hält, herrscht ehrfürchtige Stille, und all die kreativen Köpfe seines Teams hören voller Konzentration zu. Überhaupt war die

Anspannung im Lionhead-Hauptquartier mit Händen zu greifen: Bei unserem Besuch lag der Abgabetermin für die Master-Version nur noch wenige Tage entfernt. Was man unter anderem daran sehen konnte, dass an einer Wand eine riesiges Diagramm prangte, auf dem die Zahl der noch enthaltenen Bugs eingetragen war. Nach einer Kurzeinweisung durch Peter, der uns rasch die neuesten Änderungen erklärte, durften wir dann selbst an die Maus und eine finale Betaversion von **Black & White** spielen – die übrigens bereits al-

le Features enthielt und kaum Abstürze produzierte.

## Rette mein Kind!

**Black & White** beginnt mit einem Unglück. Auf einer friedlichen Insel, die weder gut noch böse kennt, fällt ein Kind ins Meer. Gefräßige Haie nahen, der Junge scheint verloren.

Doch das verzweifelte Gebet der Eltern ruft einen Gott ins Leben: Sie. Mit einem beherzten Griff Ihrer mächtigen Götterhand schnappen Sie den Knirps und setzen ihn sanft ans Ufer. Vater und Mutter sind überglücklich, doch der Preis für die Rettung ist hoch – ab jetzt hat ihr Volk eine allmächtige Gottheit. Und ob die engelsgut oder teuflisch böse ist, liegt an Ihnen. Beide Wege sind gleichberechtigt möglich.

## Die ganze Welt

Sie sehen das Geschehen bei **Black & White** aus der logischen Perspektive eines Gottes: von weit oben. Doch die leistungsstarke Engine erlaubt freies Drehen, Kippen und Zoomen. Dadurch lässt sich sowohl die gesamte Spielwelt auf den Schirm bringen als auch einzelne Untertanen bildfüllend heranholen. Diese ungewohnte Freiheit erfordert etwas Eingewöhnung, macht dann aber viel Spaß. Zumal allerlei Abkürzungen eingebaut sind: Ein Doppelklick bewirkt eine rasche Kamerafahrt an den ausgewählten Ort; ein Druck auf die Tabula-

Kröte im Gewitter:  
Die Wettereffekte  
von Regen über  
Sturm bis Schnee  
hat Lionhead  
erst kürzlich  
eingebaut.

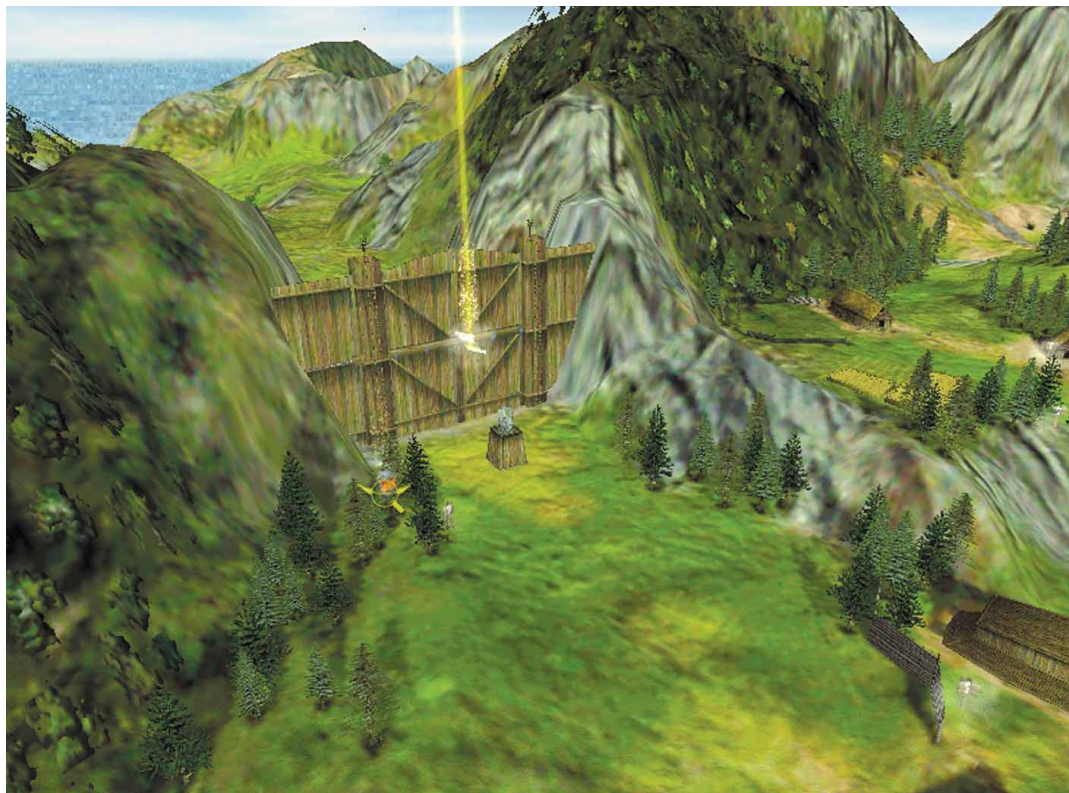




tor-Taste zentriert das wichtigste Gebäude, den Tempel. Der dient sozusagen als Hauptquartier – Sie können ihn in 3D betreten und drinnen abspeichern, laden sowie diverse Statistiken abfragen.

### Sex oder Handwerk

Das Spiel umfasst vier große Welten mit zahlreichen Einzelaufgaben. Zu Beginn ist Ihr Herrschaftsgebiet ein einziges Dorf mit einigen Dutzend Einwohnern. Die sollen ihren Gott lieben oder fürchten. Seien Sie also nett, oder verschaffen Sie sich Respekt. Unabhängig von Ihren Vorlieben müssen Sie aber unbedingt dafür sorgen, dass es den Leuten gut geht – schließlich bekommt man nur dann kostbare Mana-Energie, wenn die Bürger beten. Was die Leute aktuell benötigen, können Sie Fahnen entnehmen, die am Lagerhaus angebracht sind. Um Einfluss zu nehmen, schnappen Sie sich einfach einen Untertanen. Wenn Sie mit dem Männchen in der Hand über ein Objekt fahren, können Sie ihm eine Aufgabe zuordnen, etwa Farmer, Handwerker oder Missionar. Klicken Sie auf eine Person des anderen Geschlechts, wird der Glückspilz zum »Fortpflanzungsbeauftragten«. Falls Sie ein neues Gebäude wünschen, versorgen Sie die Werkstatt mit Holz. Die stellt dann ein Gerüst her, das Sie frei platzieren können.



Ihre erste Aufgabe wird es sein, durch dieses **mächtige Tor** zu kommen – dahinter warten die niedlichen Kreaturen auf Sie.

Sobald es irgendwo liegt, fangen Ihre Leute an, ein Haus daraus zu bauen. Hätten Sie gern eine Schule, eine Farm oder ein anderes großes Bauwerk, lassen Sie einfach mehrere Gerüste herstellen und kombinieren sie. Das signalisiert Ihren Untertanen den gewünschten Gebäudetyp.

### Goldene Aufgaben

Die Story ist in viele kleine Häppchen zerteilt. An einigen

Stellen der Welt erscheinen im Laufe des Spiels Schriftrollen. Wenn Sie auf eine davon klicken, bekommen Sie eine Aufgabe zugeteilt. Beispielsweise treffen Sie auf einen Einsiedler, der nicht an Sie glaubt. Sie haben die Wahl: Wollen Sie den Mann einfach für seine Ungehörigkeit umbringen, oder schicken Sie lieber erst einmal Ihre Kreatur vorbei, um ihn zu beeindruckten? Silberne Rollen zeigen Nebenaufträge an, die Sie auslassen können, goldene bringen die Hauptstory voran. Sie können also zu jeder Zeit selbst entscheiden, ob Sie direkt zum Finale durchkommen wollen oder lieber noch ein paar Dinge vorher erledigen.

In der Story selbst treffen Sie bald auf eine fremde Kreatur, die behauptet, das Schoßtier eines anderen Gottes gewesen zu sein. Als sie sich anschickt, Ihnen einige Geheimnisse zu verraten, streckt ein Blitz aus heiterem Himmel sie nieder. Und plötzlich toben Stürme über Ihre Insel – der fremde Gott hat Ihnen den Krieg erklärt! Der Konkurrent heißt übrigens Nemesis und wird Ihnen immer

### Black & White-Event

Am 10. und 11. Februar steht auf GameStar.de alles im Zeichen von Black & White. Georg Backer, deutsch sprechender Mitarbeiter von Lionhead, wird an einem Chat teilnehmen; Redakteur Gunnar Lott beantwortet in einem Extra-Forum Fragen zum Spiel. Zusätzlich gibt's ein spezielles Gewinnspiel und noch einige weitere Überraschungen. Schauen Sie am zweiten Februar-Wochenende doch einfach mal auf unserer Homepage GameStar.de vorbei.



wieder in die Quere kommen – bis Sie im letzten Level direkt gegen ihn antreten. Übrigens soll Nemesis' Gesinnung von Ihnen abhängen: Wenn Sie gut sind, ist er böse und umgekehrt.

### Mehr Anhänger

Eine der wichtigsten Aufgaben ist die Bekehrung eines neutralen Dorfes. Wenn Sie mit Ihrer Hand über das Lagerhaus einer solchen Siedlung fahren, wird eine Zahl eingeblendet. Diese verrät Ihnen, wie viele Glaubenspunkte noch fehlen, bis das Dorf zu Ihnen übertritt. Bei jeder Aktion, die Sie dort unternehmen, sehen Sie direkt auf



Dieser düstere **Oger** ist keine steuerbare Kreatur, sondern bewacht einen Schatz.



dem Bildschirm die Punktezahl, die Sie damit gewonnen haben. Einen Bürger hochwerfen: zwei Punkte. Regenzauber über einer Farm auslösen: 400 Punkte. Wenn Sie Aktionen wiederholen, gewöhnen sich die Leute dran, und die Punktezahl sinkt. Manche Orte liegen außerhalb Ihres Machtbereichs, dort muss dann Ihr Stellvertreter, die Kreatur, tätig werden.

### Der gohrfeigte Affe

Als ersten Auftrag müssen Sie ein magisches Tor öffnen, indem Sie drei Zaubersteine herbeischaffen. Dahinter liegt ein verwünschtes Tal, wo Sie drei Kreaturen finden: einen Affen, eine Kuh und einen Tiger. Eine der drei dürfen Sie sich aussuchen. Das Tier bleibt dann für

immer bei Ihnen und hilft bei allem, was Sie tun. Es kann Zauber erlernen, das Dorf versorgen, gegen Kreaturen anderer Götter kämpfen, Ihnen Respekt bei Ungläubigen verschaffen und vieles mehr. Allerdings müssen Sie sich um das Vieh kümmern wie um ein Tamagotchi. Wenn Sie vor seiner Nase einen Stein schleudern, lernt es beispielsweise das Konzept »Werfen«. Mit Streicheleinheiten und Ohrfeigen teilen Sie ihm mit, ob Sie zufrieden sind. Doch das ist nicht die einzige Einflussmöglichkeit. Sie können dem Tier auch eine Leine anlegen; dann folgt es brav, wohin Sie wollen. Die Leine gibt es in drei Ausführungen: gut, böse und neutral. Binden Sie Ihre Kreatur mit der guten Schnur an ein Objekt oder eine Person, wird es nett dazu sein, bei der bösen aggressiv und bei der neutralen versuchen, dort etwas Neues zu lernen.

Sobald Sie in einer Welt alle goldenen Aufgaben gelöst haben, erscheint ein Vortex, eine Art Dimensionstor, das in den nächsten Level führt. Der Clou: Ehe Sie nebst Kreatur selber hindurchgehen, können Sie alles hineinwerfen, was Sie mitnehmen wollen. Etwa Anhänger, Vorräte, Zauber, aber auch Bäume oder Steine. Falls Sie es versäumen, sich einen Grundstock für die nächste Ebene anzulegen, nimmt das Programm ein Minimum für Sie automatisch mit. Ein Maximum soll es auch geben – zuviel eingepacktes Material verpufft im Nirvana.

### Jeder Stein zählt

**Black & White** führt umfangreiche Statistiken über Ihr Spiel, die Sie jederzeit aufrufen können. Nach einer halben Stunde Spielzeit konnten wir beispielsweise nachlesen, dass wir bereits 59 Steine geworfen und fünf Bäume ausgerissen hatten. Unbemerkt von Ihnen bucht das Programm jede Aktion auf eine Gut-Böse-Konto. Nicht nur Schandtaten wie etwa das Zerstören von Häusern wirken sich dabei aus, sondern laut Peter Molyneux sogar die Tatsache,



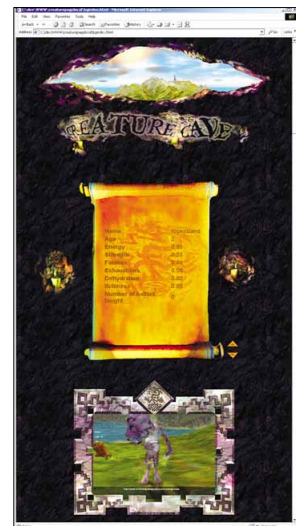
Das erste Bild des **Nashorns**. Unten rechts sehen Sie die derzeit ausführbaren Zauber.

ob Sie häufig Tastatur-Shortcuts verwenden – Ungeduld ist ein winziges bisschen böse.

### Vier Hände

Für den Mehrspieler-Modus haben sich Molyneux und seine Jungs etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Zwar können in einem Multiplayer-Match bloß vier Götter gegeneinander antreten, jeder Gott darf aber von je vier Spielern kooperativ gespielt werden. Das sieht dann so aus, dass nur ein Dorf und eine Kreatur pro Seite zum Einsatz kommt, aber jeder Spieler eine eigene Götterhand hat. Das zwingt dazu, sich zu spezialisieren: Einer könnte sich beispielsweise um die Aufzucht der Kreatur kümmern, ein anderer um die Zauberei, ein weiterer um die Untertanen und so fort.

Das Monster soll übrigens direkt aus dem Solospiel importiert werden – pro Spielernamen kann es immer nur eines geben. Allerdings können die Biester nicht sterben, Sie dürfen das Tier also bedenkenlos in Mehrspieler-Schlachten werfen. **GUN**



So könnte die **Webseite** aussehen, die Ihre Kreatur selber anlegt.



Wie **romantisch**: Diese beide Leute sind im Dorf momentan für die Fortpflanzung zuständig.

### Alles, was Sie wissen müssen



Einblendbare **Fakten** (von oben nach unten): Bewohner-Status, Einwohner pro Hütte, Inhalt des Lagers.

### Black & White

**Genre:** Strategiespiel  
**Termin:** März 2001

**Hersteller:** Lionhead  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Gunnar Lott:** »Etwaige Zweifel sind seit meinem letzten Probespielen fast wie weggeblasen. Zwar fehlt zum endgültigen Urteil noch ein Langzeit-Test, aber alles deutet auf ein wirklich grandioses Spiel hin. Besonders die stärkere Gewichtung der Story hat dem Programm gut getan.«