

Neues aus der Wunderwelt

Black & White

Molyneux bastelt weiter am Jahrhundert-Spiel – wir bringen Sie auf den neuesten Stand.



Die mächtige Kuh kann schon richtig zaubern: Hier beschwört sie gerade ein **Regenwunder**.

Stellen Sie sich vor, zu Ihnen sagt ein Spieldesigner, er wolle ein Spiel entwerfen, das ohne Bedienoberfläche und Icons auskommt, diverse Genres mischt und eines der ambitionierten Projekte der Geschichte der PC-Spiele ist. Marketingstrategen rutscht bei solchen Vorgaben schon mal das Herz in die Hose, aber der erwähnte Designer ist immerhin der legendäre Peter Molyneux, dessen bisherige Titel sich insgesamt über zehn Millionen Mal verkauft

haben. Und es sieht ganz so aus, als würde sich **Black & White** ebenfalls zu einem Hit entwickeln – auch wenn der Erscheinungstermin mittlerweile zum x-ten Mal verschoben wurde.

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Gottes, der mit anderen Göttern im Wettbewerb um eine Welt steht. Für alle Aktionen nutzen Sie Ihre Hand, mit der Sie beispielsweise Leute aufnehmen oder Bäume ausreißen können. Als Assistenten haben Sie ein Tier, Titan genannt, das

Sie auf Tamagotchi-Art selber ausbilden. Außerdem können Sie noch zaubern; zusätzliche Sprüche erhalten Sie von den Bewohnern der Welt, wenn Sie Aufträge ausführen. Dabei können Sie gut und böse handeln. Nach Ihren Taten verändern sich dann die Umgebung und Ihr Titan – böse Götter herrschen über dunkle Schlechtwetter-Gegenden, gute haben goldige Kreaturen und ewigen Sonnenschein.

An der Kette

Ihre Titanen-Kreatur können Sie auf die verschiedensten Arten erziehen: Manches lernt das Biest von allein, manches schaut es bei Ihnen ab. Am effektivsten geht es, wenn Sie das Tier an die Leine nehmen. Davon gibt es drei: Eine ist rosa und flauschig, eine aus nietenbesetztem Leder und die dritte eine Kette. Mit diesen Bändern binden Sie die Kreatur an Ihre Götterhand, an Objekte oder Dorfbewohner. Das rosafarbene bedeutet soviel wie »geh zu diesem Objekt und sei nett zu ihm«, der Lederriemen heißt »geh hin und sei böse«, während die neutrale Kette für »geh hin und schau's dir voreingenommen an« steht.

Die Aktionen der Dorfbewohner können Sie nur indirekt beeinflussen; **Black & White** ist kein Aufbauspiel. Wenn Sie wollen, dass die Leute beispielsweise Bäume fällen, müssen Sie einzelne Dorfbewohner mit Ihrer

Götterhand aufnehmen und in Waldnähe absetzen. Die KI des Spiels ist gut genug, um zu erkennen, was Sie Ihren Untertanen damit sagen wollen. Es gibt übrigens nach derzeitigem Stand acht Völker: Wikinger, Azteken, Indianer, Tibeter, Kelten, Japaner, Griechen und Ägypter. Alle unterscheiden sich im Baustil und in den Zaubern, die Sie von ihnen erhalten können.

Chatten als Tiger

Zusätzlich zum normalen Spiel soll eine kostenlose Online-Variante namens **The Gathering** herauskommen. Darin fehlt der komplette Solopart. Auch Dorfbewohner gibt es nicht. Sie erziehen und trainieren Kreaturen, die dann gegen die anderer Leute online kämpfen können. Allerdings gibt's dann nicht die ganze Freiheit des Hauptspiels:



Bär und Landschaft gehören zu einem sehr, sehr netten Spieler – keine Spur von **Bosheit** zu sehen.

Lionhead plant, nur neun Titanen einzubauen. Der Focus von **The Gathering** soll auf dem Chatten liegen. **GUN**

Ein Test von Lionhead: Ob die hübschen **Schmetterlinge** in der finalen Version enthalten sein werden, steht noch nicht fest.



Black & White

Genre: Strategiespiel
Termin: März 2001

Hersteller: Lionhead
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Verdammt schade, dass sich **Black & White** ins Jahr 2001 verschiebt. Aber Molyneux will diesmal eben alles perfekt machen – anstatt ein unfertiges Spiel auf den Markt zu werfen. Ich freue mich schon wahnsinnig, endlich meine Kreatur an die Leine nehmen zu können.«