

Erstmals gespielt

Black & White

Als einziges deutsches Magazin konnte GameStar zwei Tage lang den potenziellen Mega-Hit wirklich spielen. Bei dem Besuch der Lionhead-Büros in England stellten wir fest: So viele wunderschöne Details gab es bisher in keinem anderen PC-Spiel.

Inhalt

Mega-Preview	58
Vier Fragen an Peter Molyneux	61
Molyneux' Meilensteine	62
Tour durch den Tempel	64
Gut gegen Böse	66



Während der weiße Tiger zuschaut, probieren wir vor der Zitadelle **Schutzzauber** aus – die seifenblasenartige Kuppel schützt vor Magie, die andere vor Steinwürfen.

Eine Designer-Legende hat es nicht leicht. Der Business-Trip in die USA war anstrengend genug an, aber kaum ist Peter Molyneux nach zehn Stunden Rückflug mittags in London gelandet, zieht es ihn auch schon wieder nach Guildford, in sein Büro. Dort wird er bereits sehnlichst von uns erwartet – und mit Fragen zu seinem neuen Meisterwerk **Black & White** gelöchert. Nach einer flotten Präsentation dürfen wir dann endlich selbst an die Maus: Zwei Tage Dauerspiel erwarten uns. Zwischendurch tauchen immer mal wieder nette Lionhead-Mitarbeiter auf und geben gute Ratschläge. Nachdem wir die erste Hürde, die ungewohnte Bedienung, gemeistert haben, wird klar, dass **Black & White** zu Recht so viele Vorschusslorbeeren gesammelt hat.

Gott im Spiel

Kurzer Rückblick. Das letzte Spiel von Peter Molyneux, **Dungeon Keeper**, erschien 1997. Was hat der gute Mann seitdem getan? Einiges: Er ist bei Bullfrog ausgestiegen, hat sich ein Spiel ausgedacht, die Firma Lionhead gegründet, ein talentiertes Team zusammengestellt und bastelt seither an einem der heißesten Projekte der Spiele-Branche: **Black & White**. Neben neuen Ideen enthält es vieles, was Peter in seinen früheren Titeln schon mal angelegt hat. Sie dürfen böse sein wie in **Dungeon Keeper**, und Gott spielen wie in **Populous**, dem allerersten Götterspiel – Peter hat damit seinerzeit das ganze Genre begründet. Eigenständige Individuen bevölkern die Welt à la **Theme Park**, das Herz Ih-

rer Macht ist eine Zitadelle – siehe **Magic Carpet**. Aus vielen coolen Ideen soll ein homogenes Spiel entstehen, das neue Maßstäbe setzt. Ein Strategie-Pokémon-Kampfrätsel-Götterspiel, das zudem fantastisch aussieht und intelligent die Möglichkeiten des Internet nutzt. Kurzum: eine Spielwitz-Wundertüte.

Hand des Herrn

Zu Beginn des Spiels sehen wir eine Insel auf einer Welt ohne eigene Gottheit. Hier werden wir uns niederlassen. Die Einwohner begrüßen uns freundlich: »Wir haben gesehen, wie Ihr in einem blendenden Lichtblitz erschienen seid. Ihr müsst ein



Auf Video-CD:
Exklusive
Video-Specials
• 1: Das Spiel
• 2: Kreaturen
und Zauber



Unser Tiger **boxt** – nur zum Training – gegen eine befreundete Kuh.



Black & White steckt voller wuseligen Leben: Die Kinder unserer Dorfbewohner müssen natürlich auch regelmäßig die **Schule** besuchen.

Gott sein!« Ein Kameraflug zeigt uns die Gegend.

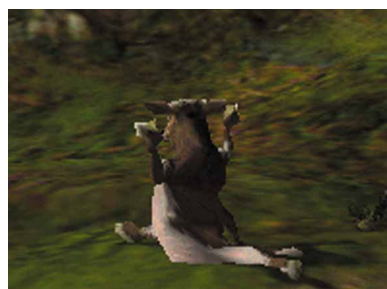
Um uns zu bewegen, kralen wir unsere frei bewegliche Götter-Hand in den Boden und ziehen uns an den gewünschten Ort. Ein Doppelklick bringt uns aber auch direkt ans Ziel. Derweil fangen unsere neuen Anhänger

schon mal an, einen Tempel zu errichten. Der wird sozusagen die Basis: Drinnen können wir speichern und laden, eine Übersichtskarte anschauen, Statistiken abrufen und einiges mehr. Um den Bau zu beschleunigen, rupfen wir mit unserer Hand ein paar Bäume aus dem Boden

und werfen sie direkt ins Holzlager. Aus dem Lager greifen wir uns bereits verarbeitete Latten, die wir nahe der Baustelle fallen lassen – das spart den Arbeitern Zeit.

Böse ist, wer Böses tut

Durch das ganze Spiel hindurch stehen uns zwei Ratgeber zur Seite: Ein Teufel und ein geflügelter Rauschebart-Träger, der das Gute repräsentiert. Die beiden kommentieren jedes Ereignis, stellen alternative Handlungsweisen vor und geben Ratschläge. Ein Beispiel: Als ein Bauer uns bittet, einen magischen Stein aus dem Wald vor sein Haus zu setzen, rät der Teufel ab: »Sind wir ein Transportunternehmen? Ignorier' das!« Die Aufgabe gilt auch als gelöst, wenn sie lange genug miss-



Unsere Kuh gibt mit ihren **Turnkünsten** an.

achtet wird. Das allerdings ist der Weg auf die böse Seite. Die Gesinnung ist größtenteils eine Geschmacksfrage, wirklich anders wird das Spiel nicht, wenn Sie einen



Der mächtige Blitzschlag eines feindlich gesinnten Nachbar-Gottes trifft unser Zitadellen-Hauptquartier buchstäblich aus heiterem Himmel.

extremen Kurs steuern. Die Optik hingegen ändert sich gewaltig. Wenn Sie nur Übles tun, wird Ihr Tempel düster und zackig, dunkle Wolken ziehen auf, das Vogelzwitschern verstummt, Ihre Götterhand überzieht sich mit violetten Adern, und Ihre Kreatur verwandelt sich in ein Monster. Gutmenschen hingegen erleben die Entwicklung ihrer Welt in ein strahlendes Paradies mit bunten Farben und ewigem Mallorca-Wetter.

Andere Länder, andere Götter

Black & White ist in vier Welten eingeteilt, die nacheinander gespielt werden. Fort-

schritte in der Story erzielen Sie, wenn Sie bestimmte Aufgaben lösen und Dörfer außerhalb Ihres Einflussbereichs für sich einnehmen. Zu Beginn sind Sie nämlich nur für einen Teil der Welt der Hauptgott. Ferne Bereiche können Sie zwar einsehen, aber nicht direkt manipulieren. Dort wohnen teilweise andere Götter, die ihre eigenen Religionen aufbauen. Dabei kann man sehr nett zuschauen: Wir haben in einem unserer Testspiele den Gegner beim Training beobachtet und so tatsächlich ein paar Tricks abgeschaut.

Für Aktionen im Feindgebiet haben Sie einen Stellvertreter: ein magisches Tier. Zu



Perfekte Animationen: Dieser Tiger zuckt zurück, weil wir bei den Streicheleinheiten versehentlich eine **sensible Stelle** berührt haben.



Ohne **Kette** geht die störrische Kreatur nicht dahin, wo sie soll.



Suchbild: Erkennen Sie den **unsichtbaren Leoparden** rechts neben der Zitadelle?

Beginn des Spiels stehen drei Kreaturen zur Auswahl. Ein orangefarbener Affe, ein Tiger und eine brutal niedliche Kuh (typisch norddeutsch in Schwarz und Weiß gehalten) warten auf Sie. So ein Geschöpf ist zu Beginn noch relativ klein, »nur« etwa fünf Meter hoch, nimmt aber später Godzilla-Ausmaße an.

Affe wirft Mann

Ihre Kreatur lernt alles von Ihnen. Wenn das Biest Durst hat, zerren Sie es per Kette zum Wasser. Hat es Hunger, reichen Sie ihm eine Handvoll Getreide. Muss es ein »großes Geschäft« verrich-

ten, zeigen Sie ihm ein ruhiges Plätzchen hinter Bäumen. All diese simplen Dinge kann das Geschöpf nach dem ersten Mal selbstverständlich allein. Um die erste Wachstumsphase auszulösen, die Kreatur sozusagen auf »Level 2« zu bringen, muss sie die eben beschriebenen Dinge gelernt haben.

Komplexere Tätigkeiten erfordern etwas mehr Engagement: Indem Sie einen Stein aufnehmen und wegschleudern, bringen Sie Ihrem Geschöpf das Konzept »Werfen« nahe. Nach zwei bis drei Versuchen kann es das dann selbst. Vielleicht denkt es so-

Vier Fragen an Peter Molyneux

GameStar Worum geht es bei Black&White?

Peter Molyneux Es ist ein »Rollenspiel«, bei dem man die Rolle eines Gottes spielt. Dabei kann man wählen, ob man ultimativ gut oder irrsinnig böse sein will.

GameStar Magst du es, böse zu sein?

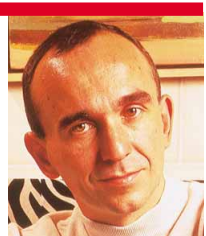
Peter Molyneux Denk' an Star Wars: Die dunkle Seite ist eigentlich immer attraktiv. Obwohl ich mich auch schuldig dabei fühle. Schließlich habe ich ein Gewissen.

GameStar Auf welches Feature bist du besonders stolz?

Peter Molyneux Die Kreaturen. Die überzeugende Art, wie sie lebendig wirkten, ist einfach unglaublich.

GameStar Musstest du auf ein Feature verzichten?

Peter Molyneux Ich hätte gern drin gehabt, dass man sich mit der Kreatur auch noch unterhalten kann.



Peter Molyneux (41), Spiele-Designer

Molyneux' Meilensteine

Der Brite Peter Molyneux (41) ist einer der ideenreichsten Designer für PC-Spiele. Seine Programme haben zusammengekommen fast zehn Millionen Exemplare verkauft.



Populous

(Götterspiel, 1989): Das isometrische Aufbau-Spiel um rivalisierende Pixel-Völker war das erste so genannte »God-dichter Verkaufsschlager. n um kleine Inseln.

Powermonger

(Echtzeit-Strategie, 1991): Eines der ersten Spiele mit dreh- und zoombarer 3D-Landschaft. Die Welt wirkte schon sehr realistisch, allerdings waren Kämpfe und Forschung sehr simpel.



Populous 2

(Götterspiel, 1992): Das bewährte Populous-Prinzip wurde konsequent zu Ende gedacht: Statt des Ritters gab es

vier Helden, Ihr Gott konnte sich in mehreren Elementarzauber-Disziplinen spezialisieren.

Syndicate

(Echtzeit-Taktik, 1993): Eines der ersten Programme mit Super-VGA-Grafik. Das motivierende SF-Agenten-Spiel hatte die bis dato lebendigsten Städte voller individueller Bewohner.



Theme Park

(Aufbauspiel, 1994): Eine Zusammenarbeit von Molyneux mit dem damals blutjungen Supertalent Deshaun, der sich detailreiche Vergnügungsspiele verkaufte, brachte ihm 3 Mio. mal.

Magic Carpet
(3D-Action, 1994): Für damalige Verhältnisse unglaubliche Grafik. Mit einem fliegendem Teppich treten Sie in magischen Duellen gegen Monster und Konkurrenz-Magier an und lösen Ovests.



Dungeon Keeper

(Echtzeit-Strategie, 1997): Ein faszinierendes Programm, bei dem der Spieler erstmals nach Wizardry 4 wieder übernehmen konnte. Rekord-Verspätung.

gar weiter, nimmt sich einen Dorfbewohner und probiert aus, ob der arme Kerl ebenfalls zum Werfen taugt.

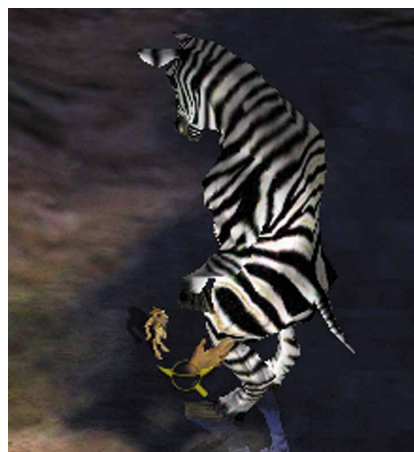
Jetzt werden Sie erzieherisch tätig. Per Klick auf die Figur zoomen Sie an sie heran. Mit Seitwärtsbewegungen Ihrer Götterhand können Sie nun Ohrfeigen austeilen, vertikale Bewegungen lösen hingegen Streicheleinheiten aus. So lernt Ihr Geschöpf, ob die letzte Aktion gut oder schlecht war. Falls Sie ein böser Gott sein wollen, werden Sie natürlich vor allem üble Taten belohnen.



Die Dorfbewohner bauen brav, während **Engel** und **Teufel** Ratschläge geben.

Gefräßige Retterin

Viele Aufgaben lassen sich
ohne die eigene Kreatur nicht



Das **Wachstum** der Biester ist teilweise enorm.

lösen. Bei unserem Testspiel bat uns ein Einwohner, seine Brüder zu retten, die im Meer zu ertrinken drohten. Leider lag die Stelle außerhalb der Reichweite unserer Hand. Da unsere Kuh aber schon gelernt hatte, wie man Leute hochhebt, war die Situation gerettet. Mit einem kleinen Schönheitsfehler: Leider hat sie den letzten Bürger auf dem Weg zum Ufer einfach verspeist! Vermutlich war ihr eingefallen, dass sie Hunger hat, als sie den Mann gerade im Vorderhuf hielt...

Wenn Sie Ihre Kreatur in ein fremdes Dorf schicken,

kommt es darauf an, ob sie schon groß ist und was sie so alles kann. Denn wenn es ihr

gelingt, die tum-
beln Einwohner
mit Turnübun-
gen und ähnli-
chem zu beein-
drucken, wech-
seln diese auf Ih-
re Seite und ver-
größern so Ihr
Herrschaftsgebiet.
Sollte das Ziel-
dorf einem ande-
ren Gott gehören,
ist Ihr Tier in gro-
ßer Gefahr. In
seinem Einfluss-
bereich kann er

mit Steinen werfen, seine eigene Kreatur angreifen lassen oder Zauber einsetzen.

Intuitive Magie

Zaubersprüche erhält ein Gott für gelöste Aufgaben, durch Eroberung fremder Siedlungen oder einfach als Fundsache. Dabei hängt es von der Art des Volkes ab, welche Sprüche Sie bekommen: Die stärksten haben die unheimlich gläubigen Tibeter, während die aufgeklärten Griechen zwar toll bauen können, es aber magisch nicht so drauf haben. Es gibt etwa zehn Völker und über 20 Zauber, vom simplen Feuerball über Kreatur-Vereisen bis hin zum Erschaffen eines kompletten Waldes. Außerdem kommen die arkanen Sprüche in mehreren Effizienz-Varianten vor. Ihre



In einem Extra-Bildschirm können Sie Ihre Kreatur sogar **tätowieren**.

Kreatur kann durch Magie- oder Gewalteinwirkung nicht sterben, muss aber erlittene Verletzungen durch mehr oder weniger lange Ruhepausen auskurieren. Das bedeutet, dass Sie nach einem verlorenen Kampf eine Weile ohne die Hilfe Ihres Tieres auskommen müssen. Zu dumm, falls während dessen alles schief läuft...

Heilendes Herz

Alle Zaubersprüche werden zentral vor Ihrem Tempel gelagert. Ein Mausklick auf den entsprechenden Magie-Effekt wählt die Beschwörung aus. Deren Wirkung verstärken Sie, indem Sie mit der Götterhand eine Geste auf den Boden malen. Dabei steht beispielsweise ein Herz für den Heilzauber oder ein »S« für den Blitzschlag. Ein gezeichnetes »R« ruft den zuletzt benutzten Zauber noch mal auf, damit Sie in brenzligen Situationen nicht jedesmal zum Tempel zurückscrollen müssen. Diese Art der Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig, macht aber bald Spaß. Manche Gesten müssen allerdings noch überarbeitet werden: Als wir zum ersten Mal ausprobierten, ein Pentagramm zu malen, um den Feuerball zu ver-



So wunderschöne **Landschaften** gibt es nicht mal in Halo – die Bäume, Küsten und Wolken sehen richtig echt aus.

stärken, gelang es uns erst beim 13. Versuch. Dafür wurde ein sehr eieriger Kreis problemlos erkannt – prompt hatten wir eine (in dem Moment ziemlich sinnlose) magische Schutzkuppel über unserem Monster geschaffen.

Neues aus dem Netz

Lionhead will bei der Internet-Unterstützung Maßstäbe setzen. Natürlich wird man

mit bis zu sieben Leuten über TCP/IP im LAN oder Web spielen können. Doch außerdem soll es möglich sein, von einer Website aus Kurztelegramme in laufende Online-Spiele zu senden. Dabei erscheint über der Kreatur eine Sprechblase mit dem Text.

Starke Seiten

Noch cooler ist die Idee mit der Kreaturen-Homepage. Wenn Ihr Monster ein bestimmtes Alter erreicht und ein paar Sachen erlebt hat, generiert **Black & White** automatisch eine personalisierte Internet-Seite. Ihr Geschöpf

fragt höflich nach, ob das Werk ins Netz gestellt werden soll. Wenn Sie ja sagen, kann fortan jedermann Ihren Schützling im Internet besuchen. Dort sieht man dann Schnappschüsse aus der Partie, die beispielsweise den übelsten Widersacher oder besten Freund zeigen. Auch das aktuelle Lieblingsessen Ihres Wesens erfahren Sie.

Obendrein wird es eine Internet-only Version namens **The Gathering** geben, die im Wesentlichen ein riesiges Chat-Programm ist, bei dem Sie die Kreaturen als Avatare benutzen. **GUN**



Unser schon recht böser Tiger will die Leute im **Aztekendorf** beeindrucken.

Black&White

Genre: Strategie **Hersteller:** Lionhead
Termin: November 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

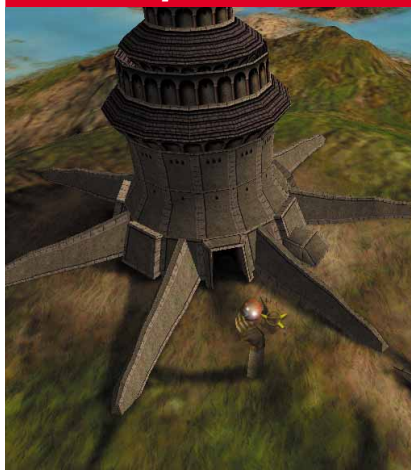
Gunnar Lott: »So viele schöne Ideen in einem einzigen Spiel! Die Designer von Black & White müssen nur noch die ungewohnte, längst nicht perfekte Steuerung feinschleifen und ein paar kleine Macken ausbügeln. Dann aber kann das vermutlich letzte PC-Spiel von Molyneux der Hit des Jahres werden. Allein der Tamagotchi-Effekt mit der erziehbaren Kreatur ist ein echter Kaufgrund.«

Die Räume der Magierfestung

Tour durch den Tempel

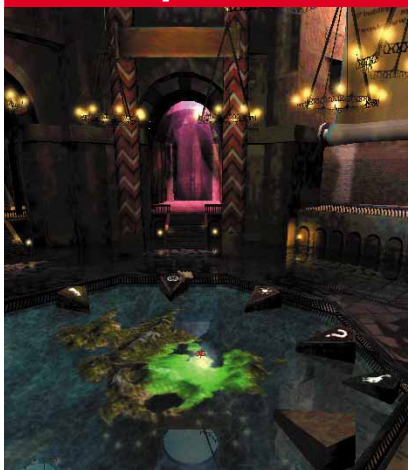
Begleiten Sie uns durch das Hauptquartier eines Black&White-Gottes.

Der Tempel



So sieht das mächtige Heiligtum eines Gottes von außen aus. Seine Spielweise spiegelt sich im Baustil des Tempels wieder: Je mehr er zur bösen Seite tendiert, desto stärker biegen sich die Stützpfeiler wie Dornen in Richtung Himmel. Folgen Sie uns durch einen Klick auf das Eingangsportal ins Innere.

Der Hauptraum



Dieser Saal wird auch Kartenraum genannt. Er liegt im Mittelpunkt des Tempels. Von ihm aus gelangt man in die sechs angrenzenden Räume. Im zentralen Becken schwimmt ein Miniatur-Abbild der Spielwelt, auf dem Sie Dörfer, Grenzen und Einflussgebiete erkennen. Die kleinen Icons am Rand rufen farbige Einblendungen auf.

Die Kreaturen-Höhle



Diese imposante Höhle ist die Zuflucht der Kreatur des Gottes. Auf den riesigen Schriftrollen stehen die Fähigkeiten des Tiers geschrieben: »Ihre Kreatur kann schon tanzen, aber noch nicht sehr gut.« Bitte werfen Sie der Kreatur keine Süßigkeiten zu. Die Säulen und Statuen an der Wand zeigen alle schon erlernten Zauber und Talente an.

Die Aufgaben-Galerie



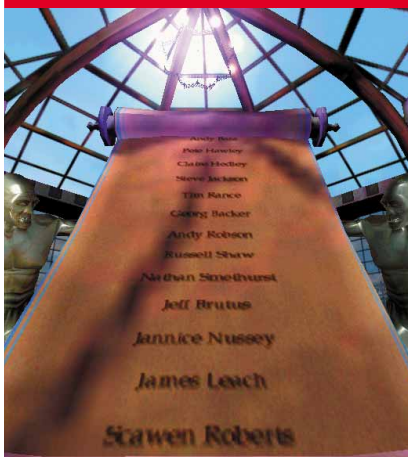
Dutzende von Meisterwerken können die Wände dieser Galerie füllen. Jedes Gemälde stellt eine laufende oder gelöste Mission dar. Wenn Sie nahe herangehen, werden Sie sehen, dass zu jeder Aufgabe der aktuelle Status und eine Bewertung notiert sind. Das ursprünglich geplante Wiederholen jedes Auftrags wurde wieder fallen gelassen.

Die Spielstand-Galerie



Jeder Spielstand, den der Hausherr gespeichert hat, wird in dieser Galerie als Gemälde dargestellt. Wenn er auf den grünen Pfeil unter einem Bild klickt, wird das entsprechende Spiel geladen. Fassen Sie also um Gottes willen nichts hier drinnen an! Die Sammlung kostbarer Kunstwerke in diesem hohen Saal wächst mit der Zeit ebenfalls an.

Die Credits-Bibliothek



In dieser schicken Glaskuppel haben sich die Architekten der Welt selbst verewigt. Auf der riesigen Schriftrolle können Sie die Namen aller Beteiligten lesen. Bitte nur ohne Blitzlicht fotografieren! Zwei weitere Räume sind noch nicht zur Besichtigung freigegeben: das Mehrspieler-Observatorium und der Options-Saal. **CS**

Kreaturen-Verwandlung

Gut gegen Böse



Soll's lieber ein edler Wonneproppen oder ein übler Schläger sein? Welche Auswirkungen Ihr Erziehungsstil auf die Kreaturen in Black & White hat, zeigen wir Ihnen auf diesen Seiten.



Wie der Herr, so der Hund – oder zumindest die Kreatur. Die Entscheidungen, die Sie in **Black & White** treffen, spiegeln sich im Aussehen Ihres Schützlings wieder. Anfangs neutra-

le Affen verwandeln sich nach und nach in grunzende Bestien oder strahlende Lichtgestalten, aus dem Pferd wird ein edles Einhorn oder ein buckliger Gaul. Die Gestalt verändert sich, Fell und Haut

nehmen andere Farben an, Klauen und Zähne wachsen oder schrumpfen. Wie sich Ihr Spielverhalten auf verschiedene Kreaturen auswirkt, sehen Sie in unseren drei Collagen. Die vorgestell-

ten Tiere sind übrigens nur einige Beispiele, im fertigen Spiel sollen sich rund ein Dutzend verschiedene Wesen tummeln. Vorhang auf für die Neutralen, die Guten und die Bösen! **CS**

Die Neutralen



Die Guten



Die Bösen

