

Neue Fakten, Insider-Infos

Black & White

Peter Molyneux ist immer für eine Überraschung gut. Wir zeigen die ersten Bilder vom Inneren der Zitadelle – und verraten neue Details zum Götterspiel.



Auf Demo-CD:
exklusives
Video-Special

Der Meister hat ein Machtwort gesprochen. Am 23. September 2000, so Peter Molyneux, soll sein Götterspiel **Black & White** definitiv erscheinen. Ab jetzt läuft für die Lionhead-Mitarbeiter also der Countdown: Bis zum Herbst wird auf Hochtouren am Feinschliff des Programms gearbeitet. Wir sagen Ihnen, was sich in den letzten Wochen alles getan hat, und woran die Entwickler gerade feilen.

Lionheads neue 3D-Engine

Lionhead hat in die aktuellste Version von **Black & White** einen besonderen Leckerbissen eingebaut: Die Zitadelle, sozusagen das Hauptquartier des Spielers, können Sie nun betreten. Quasi nebenbei hat die Entwicklungsabteilung eine komplett neue 3D-Engine aus der Taufe gehoben. Obwohl die erst im nächsten Spiel richtig zum Einsatz kommen soll, lässt sie in **Black & White** schon mal die Muskeln spielen. Die palastgleiche Festung erstrahlt im Glanz von verschwenderi-



Der Hauptraum Ihrer Zitadelle wird mit Lionheads neuer 3D-Engine dargestellt. Unten sehen Sie die Karte der Welt.

men soll, lässt sie in **Black & White** schon mal die Muskeln spielen. Die palastgleiche Festung erstrahlt im Glanz von verschwenderi-

schen Spiegelungen und Lichteffekten. Im Hauptsaal zeigt Ihnen eine Karte die Übersicht der Spielwelt, Nebenräume sind den Zaubern und der Kreatur gewidmet – hier werden Sie zum Beispiel erkennen können, was Ihr Zögling besonders mag, was ihn nervt oder welche Zauberei beherrscht. Eine Bildergalerie enthält Schlüsselereignisse aus Ihrem aktuellen Spiel; mit einem Mausklick können Sie dorthin zurückspringen und versuchen, die Situation anders zu lösen. Bei der Rückkehr in die Gegenwart berechnet das Programm dann sofort die Auswirkungen

gen auf die Spielwelt und auf Ihre Kreatur; im Extremfall spielen Sie also statt mit einem frommen Begleiter mit einem Bösewicht weiter.

Himmliche Ratgeber

Im Moment feilt Lionhead noch fleißig an den Aufgaben, die Sie im Laufe Ihrer göttlichen Karriere gestellt bekommen. Im Spiel sollen Unmen gen dieser Missionen vorkommen, in jeder Partie werden Sie aber nur einen Bruchteil zu Gesicht bekommen. Denn jede Aktion beeinflusst, welche Aufgabe Sie als nächste zu lösen haben. Als Ratgeber und Versucher zugleich



Die streitenden
Titanen sollen
Sie selbst
steuern dürfen.

stellt Ihnen **Black & White** einen Engel und ein Teufelchen zur Seite. Die beiden werden sich immer dann melden, wenn Sie eine Entscheidung zu treffen haben; der himmlische Abgesandte redet Ihnen ins Gewissen, während der Höllenbote lakonisch auf die Macht böser Götter hinweist.

Selbst kämpfen

Die eigentlichen Stars von **Black & White** sind die Titanen, Ihnen untergebene Riesencreaturen. Die wurden noch mal einem Facelifting unterzogen. Das betrifft vor allem die Augen: Ihr Zögling wird nun die Dinge ansehen, die im Augenblick sein Inter-

esse fesseln. So soll noch besser erkennbar sein, was er im Schilde führt; ein gieriger Blick auf Dorfbewohner läßt zum Beispiel ungünstige Tendenzen für die Bevölkerungszahl befürchten. Für die Kämpfe scheint Peter Molyneux noch ein As im Ärmel zu haben: Lionhead ließ Gerüchte über interaktive Duelle durchsickern. Das bedeutet, daß Sie Ihren Titanen beim Schlagabtausch selbst steuern – wie das genau funktioniert, wollen die Entwickler aber noch nicht herausrücken.

Das Volk denkt mit

Die kleinen Dorfbewohner, die unter Ihrem Schutz



Die **Bildergalerie** zeigt Schlüsselsituationen aus Ihrem Spiel.

ihrem Tagwerk nachgehen, werden eine ausgeprägte Eigenintelligenz verpaßt bekommen. Der Kerngedanke dabei: Die Bewohner sollen auf die imaginäre Frage »Was will mein Gott von mir?« möglichst selbständig die richtige Antwort finden. Wenn Sie einen Menschen an einem See absetzen, wird er erkennen, daß er sich als Fischer ins Zeug legen soll und pflichtbewußt zum Netz greifen. Ein Steinhaufen ist für die kleinen Männchen das Zeichen, ein neues Haus zu errichten. Welches Bauwerk dann entsteht, können Sie nicht direkt beeinflussen; es wird aber ein Gebäude sein, das im Moment am dringendsten benötigt wird.

Zauber zeichnen

Die Zaubersprüche, die Sie als Gott beschwören dürfen, peppt Lionhead mit einem ebenso einfachen wie genialen System auf: Wenn Sie mit dem Mauszeiger Figuren auf die Erde malen, steigern Sie die Kraft der Formeln. Aus ei-

nem Feuerball werden so durch eine kreisförmige Bewegung gleich drei, die wie Cruise Missiles über Berge und durch Täler schießen. Ein gezeichnetes Pentagramm verwandelt die Kugel sogar in einen wahren Feuersturm. Mit einer kurzen Mausbewegung können Sie dem Spruch beim



Engel und Teufel geben Ihnen Ratschläge.

Anfeuern einen Drall geben; dann beschreibt der Feuerball einen Bogen, so daß Sie geschickt um Wälder herum-schießen können. Die komplexeste Geste im Spiel soll übrigens Peter Molyneux' eigene Unterschrift sein – »Damit löst man den ultimativen Cheat aus«, erklärt der Star-designer augenzwinkernd. **CS**



Gute Götter schaffen **strahlendes Wetter**, böse Götter herrschen über **finstere Länder**.

Black & White

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Lionhead
Termin: September 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Black & White wird nicht nur ein geniales Spielprinzip haben, sondern auch mit liebevollen Details vollgepackt sein. Wenn sich Lionhead nicht in Kleinkram verzettelt, steht uns ein heißer Herbst bevor.«