

## Selbstverwirklichung am PC

# Black & White

Das ultimative Götterspiel: In Peter Molyneux' Programm verändert Ihr Charakter mit seinem Riesen-Tamagotchi eine ganze 3D-Welt.

**W**er Tierbesitzer im Verwandtenkreis hat, kennt das Phänomen: Auf subtile Weise scheinen Hund und Herrchen, Vogel und Frauchen sich im Laufe des Zusammenlebens mental im-

beeindruckenden 3D-Welt mit einsamen Tälern und wunderschönen, bewohnten Siedlungen. Es wird Tag- und Nachtwechsel sowie variable Wetterbedingungen geben. Die Landschaft verändert

Erziehung des treu ergebenen Wesens zuständig: Streicheleinheiten belohnen, kräftige Watschen bestrafen es. Was genau belohnt oder bestraft wird, liegt bei Ihnen: Ist Menschenfressen gut – oder sollte Ihre Bestie lieber freundlich mit anderen Geschöpfen umgehen? Je nachdem verändert sich Ihr Schützling optisch zum finsternen Mörder-Kröterich oder zum strahlenden Schildpatt-Engelchen. Die Entwickler basteln an gut 20 Figures, für die meisten soll es mehrere unterschiedlich eingefärbte Texturen geben.

## Gottesfürchtige Diener

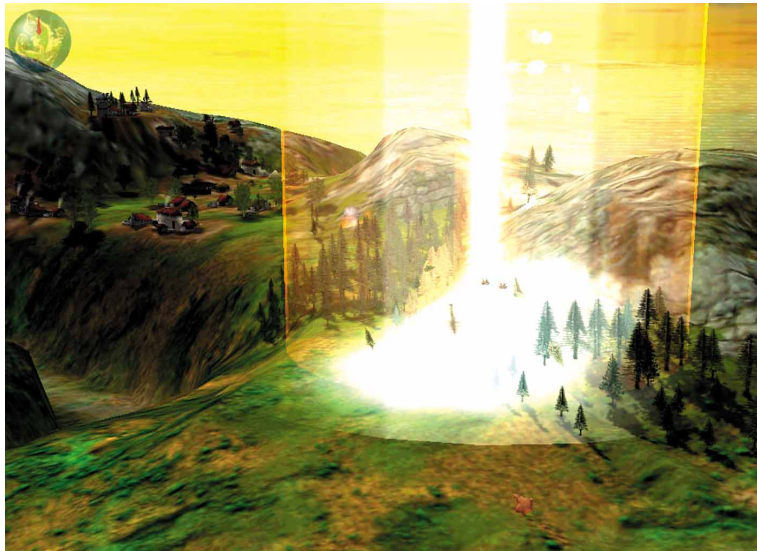
Grundlage für erfolgreiche **Black & White**-Götter sind möglichst viele treu ergebene Siedlungen. Nur durch die kommen Sie an Zaubersprüche für spätere Kämpfe. Die Bewohner halten Sie tatsächlich für den Herrn und beten Sie in Tempelanlagen an. Nicht jedes Dorf kann jede Art

von Magie erzeugen. Es wird acht grundverschiedene Stämme mit jeweils passenden Gebäuden geben. Kelten haben sich vor allem auf Wind- und Wetterzauber spezialisiert, während Wikinger hauptsächlich Beschwörungsformeln für untote Zombie-Armeen, die Ägypter hingegen Schutzmagie bereitstellen.

Wie Sie die Untertanen dazu bringen, möglichst viele Zaubersprüche abzuliefern, liegt wieder an Ihnen: Entweder machen Sie alle glücklich und sind ein guter Gott. Oder Sie lassen die Bevölkerung von Ihrem – möglichst bösen – Begleitbiest ohne Rücksicht auf Verluste knechten und zur Arbeit antreiben.

## Bonzen oder Bauern?

Derzeit arbeitet Lionhead vor allem an den Missionen, die Sie mit Ihrem virtuellen Freund bestehen müssen. Geplant sind 72 Aufgaben, wobei die Entwickler eher von »Quests« wie bei einem Rol-



Derart prächtig animierte **Zaubersprüche** bekommen Sie von Ihren Untertanen.

mer mehr anzugleichen. Ob der gemütliche Onkel Egon mit seinem verschnarchten Bernhardiner, die zickige Schwägerin Dorothea mit ihrem magersüchtigen Papagei – die Bande zwischen Mensch und Tier ist eng.

Das Aufbauspiel **Black & White** von Designer-Legende Peter Molyneux geht noch einen Schritt weiter. In dem potentiellen Megahit bestimmt Ihr Verhalten nicht nur den Charakter eines künstlichen Monster-Haustiers, sondern ebenso dessen Aussehen. **Black & White** spielt in einer

sich: Wenn Sie »gut« agieren, ähnelt sie immer mehr einem sonnendurchfluteten Paradies, durch »böses« Vorgehen wird sie zu einem finsternen Tal des Todes voller Gewitterwolken.

## Wildes Tierleben

Um an Ihre ganz persönliche Bestie zu gelangen, ergreifen Sie mit einer 3D-Hand einfach eine umhertollende Kreatur, sei es Löwe, Kuh oder Schildkröte. Fortan sind Sie für die



Von **Gut** über **Neutral** bis **Böse**: Jedesmal der gleiche Schimpanse, allerdings mit dezent unterschiedlicher Weltanschauung.



So gutherzig, daß es fast schon im Auge wehtut: Eine engelsgleiche **Schildkröte** stolziert durch Ihr Dorf.

lenspiel reden. Dabei spielt Moral eine wichtige Rolle: Beispielsweise gibt's in einem Ihrer Dörfer Mißstimmung. Die Bevölkerung hungert, nur ein paar Großgrundbesitzer leben im Überfluß. Jetzt müssen Sie entscheiden – Gut oder Böse? Entweder helfen Sie den kleinen Leuten und bringen Ihr Tamagotchi dazu, die reichen Landwirte zum Frühstück zu verputzen. Oder Sie verteidigen deren Land gegen die wü-

tende Menge. Oberstes Ziel wird es sein, den Einflußbereich so immer weiter auszuweiten. Bald begegnen Sie anderen Göttern, die mit eigenen 3D-Kreaturen andere Gebiete beherrschen. Um sie zu vertreiben, können Sie allerlei fiese Tricks anwenden. Etwa, indem Sie das Biest des gegnerischen Gottes entführen, per Folter in den virtuellen Wahnsinn treiben und das Feindesland dann überrennen.



Eine handfeste **Prügelei** zwischen zwei verfeindeten Kreaturen – aberwitzige Animationen machen sie zum schrägen Augenschmaus.



Hear me, mighty lord. I am just a simple farmer trying to survive these hard times.

Per Text und Sprache klagt ein **Bauer** sein Leid.

Variante des Spiels, soll bereits ein bis zwei Monate vor Veröffentlichung die kostenlose Internet-Version **The Gathering** erscheinen. Dabei handelt es sich um eine Art 3D-Chat-system. In Gestalt Ihres ganz persönlichen Geschöpfes sollen Sie mit anderen Spielern aus aller Welt auf 3D-Inseln plauschen können. Auf einigen reden Sie über Gott und die Welt, auf anderen über das Spiel. Auf einer sollen Sie beispielsweise einen Sportplatz vorfinden, wo Sie Kampftaktiken austauschen und vor Ort erproben können. Ein magisches Atoll dagegen dient zur Verfeinerung des Umgangs mit Zaubersprüchen. **PS**

## Online-Giganten

Ungewöhnliche Pläne hat Lionhead mit dem Online-Modus. Abgesehen von einer konventionellen Netzwerk-



Bei Dämmerung kann man die **Lichteffekte** besonders gut erkennen.

## Black & White

**Genre:** Aufbauspiel **Hersteller:** Lionhead  
**Termin:** 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Ich kann es kaum erwarten, Black & White zu spielen. Obwohl: Ein bißchen Sorge ich mich ja schon, daß mir die Wunderwelt von Peter Molyneux ein paar ganz finstere Stellen an meinem Ich offenbart...«