

Das verlorene Paradies

Black & White

Kultdesigner Peter Molyneux will es noch mal wissen und versetzt Sie zusammen mit einem virtuellen PC-Monster in eine (fast) perfekte Welt.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Von weitem ähnelt das Paradies einem kaputten Tennisball. Als unförmiger Klumpen schwebt es im All, bevor die Kamera hinunterzoomt und die wahre Pracht des Garten Eden offenbart. Schnell sind Kontinente zu erkennen, Berge und Täler, saftige Wiesen und lauschige Dörfer, anmutige Häuschen und glückliche Einwohner. Kurz wartet die Kamera über einer Hütte, sinkt durch das Dach und zeigt ein Faß und einen Apfel. Fröhlich grinst ein Wurm in seinem fruchtbaren Heim: Herzlich Willkommen in **Black & White**, dem neuen Aufbauspiel von

Peter Molyneux. GameStar hat dessen neue Firma Lionhead im englischen Guildford besucht und sich das neueste Werk des Star-Designers (**Populous**, **Dungeon Keeper**) zeigen lassen.

Gott und Götze

»Schaut her«, erklärt Molyneux, »so sieht mein Schlaffenland aus. Es ist perfekt, es gibt kein Leid und keine Trauer. Bis das Unglück passiert: Der Spieler betritt diese vollkommene Schöpfung.« **Black & White** versetzt Sie als übernatürliches Wesen in eine idyllische 3D-Welt. Per Maus klicken Sie sich durch



Gebirge, schwenken über Wälder und Wüsten, bewundern Wasserfälle und Seelandschaften – oder gucken sich das Ganze aus beliebiger Höhe an. Außerdem begegnen Sie Ihrem Volk, zufriedenen Einheimischen in malerischen Siedlungen. Über die Bewohner haben Sie be-

grenzte Macht. Und zwar durch einen Turm, der mitten im Ort gelegen ist. Je höher Sie das Gebäude per Maus ziehen, desto fleißiger betet die Bevölkerung und produziert Zauberenergie. Wenn der Turm ganz unten ist, bekommen Sie nur wenig. Ist das Gemäuer auf Maximal



Jedes Haus und jede Hütte wird liebevoll in 3D konstruiert.



Diese Spezialeffekte beruhen noch auf einer früheren Version.

eingestellt, macht es Sie zum mächtigen Magier – doch dann besteht die Gefahr, daß Ihre Untertanen sich bis zur Selbstaufopferung anstrengen und ihre Anzahl rasch abnimmt. Selbst wenn Sie lieber als guter Gott in die Geschichte Ihres Volkes eingehen wollen: Ganz vermeiden läßt sich Gewalt nicht. Nur mit genug Feuerkraft verjagen Sie andere Zauberer aus Nachbarsiedlungen und dehnen Ihr Herrschaftsgebiet auf das ganze Paradies aus.

PC-Primat

Sie kämpfen nicht allein um Macht, aber mit den gewohnten Aufbauspielen oder Echtzeit-Strategietiteln hat **Black & White** nur wenig gemein. Bauern basteln, Krieger produzieren – Pustekuchen. »Der Spieler kontrolliert nur eine einzige Kreatur«, sagt Peter Molyneux. Die funkto-



Ein **Lurch** schleppt sich durch sein Dorf.



Unser **Riesenazteke** bewacht die Siedlung.

niert ähnlich wie ein Haustier. Sie hört mehr oder weniger auf Befehle, braucht Schlaf, Futter und viele Streicheleinheiten – oder sie verwandelt sich in ein neurotisches Monstrum. Mit dem Cursor ergreift Moly-



Grüne Hügel, glückliche Einwohner und eine tanzende **Kuh**: Ihr virtueller Begleiter sorgt für Stimmung in der Bevölkerung.

neux ein herumtollendes Äffchen und setzt es in einem Magiekreis ab. Unheimliches geschieht: Der Schimpanse fängt an zu wachsen, wird größer und größer. Er macht sich selbständig auf den Weg, läuft unsicher durch das Dorf. Dann ergreift er einen Siedler, hebt ihn neugierig auf seine Hand – und verspeist den zweibeinigen Snack. »Das ist der erste entscheidende Moment«, erklärt Molyneux. »Bestraft du deinen neuen Freund, oder lobst du ihn?« Wenn Sie King Kongs Pelz per Cursor kraulen, fiepst er wohligh und lernt: Siedler fressen ist gut. Verpassen Sie ihm dagegen einen Klaps auf den Affenhintern, läßt er bei der nächsten Gelegenheit die Finger von der Zivilbevölkerung.

Erbarmungsloser Elefant

Das virtuelle Haustier hilft in Kämpfen gegen andere Zauberer. Mit einem gutherzigen Wesen an der Seite bekommen Sie mehr magische Sprüche von der Bevölkerung, müssen einen Großteil der Auseinandersetzungen

aber selbst erledigen. Haben Sie ein Scheusal großgezogen, legen sich die Siedler nur widerwillig ins Zeug, aber Ihr Begleiter kämpft besser. Sie werden die Wahl zwischen 22 unterschiedlichen Kreaturen haben. Außer Affen sind Löwen, Tiger, Kühe, Elefanten sowie diverse Humanoide im Angebot. Im Spielverlauf sollen Sie – ausreichend Zauberkraft vorausgesetzt – den künstlichen Charakter auf ein anderes Geschöpf über-

tragen und den alten aufgeben können. Jede Gattung hat ihre Eigenarten. So ist ein Löwe besser für den Angriff geeignet, während eine Kuh liebevoll mit der Bevölkerung umgeht. Die Giganten verändern sich mit der Zeit optisch: Gute wandeln sich zur Lichtgestalt, böse zur krummbuckligen Bestie. Wenn Sie Ihr Wesen für sportliche Betätigung belohnen, trainiert es und bekommt Muskeln. Frißt es zuviel, wächst ihm eine Wampe. Wunden,



Ihre **Siedler** (mit Gesichtstexturen) wuseln in Massen durch die idyllischen Dörfer.

die sich der Helfer im Kampf zuzieht oder die Sie ihm zur Strafe verpassen, sollen bleiben. »Alte Wesen sind mit Narben bedeckt. So erkennt man online schon von weitem, daß man es mit einem erfahrenen Kriegsmonster zu tun hat«, sagt Molyneux.

Regenmacher

Im Verlauf des Spiels herrschen Sie über unterschiedliche Völker und bekommen von jedem andere Zaubersprüche. Von Indianern lernen Sie, das Wetter zu manipulieren und den Feind mit Blitzen einzudecken. Griechische Siedler schenken Ihnen die Möglichkeit, sich zu heilen, wieder andere, den Gegner zu verfluchen. Je nachdem, ob Sie ihre Ziele lieber »böse« oder »gut« erreichen, wird sich die Landschaft um Sie verändern. »Black & White ist wie ein riesiger Psycho-test. Es merkt sich alles, was



Die riesenhaften Kreaturen haben natürliche Bedürfnisse – Schlaf und Erholung gehören dazu.

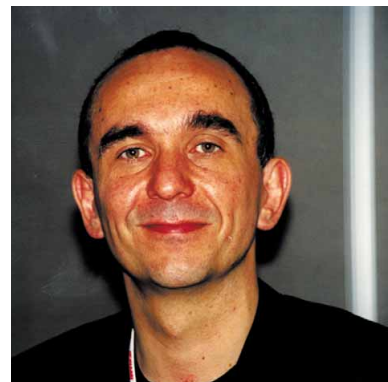
der Spieler macht und zeigt das in der Landschaft. Jeder Grashalm, jeder Felsbrocken verändert sich.« Wenn Sie sich für die dunkle Seite entscheiden, werden blühende

Gefilde zu totem, dunklem Lehm Boden. Idyllische Wälder sterben ab, Finsternis fällt über das Land.

Energie und Feuer

In wenigen Wochen soll das Programmgerüst von **Black & White** fertig sein; das betrifft vor allem die grundlegende KI, die 3D-Engine sowie das Animationssystem. Danach geht die Arbeit richtig los, denn laut Molyneux ist erst knapp die Hälfte der Grafiken fertig. »Vor allem die Zaubersprüche motzen wir auf, die sollen besser aussehen als die Beschwörungen in Final Fantasy 7.« Das heißt: Mehrstufige, farbige Polygonexplosionen, schillernde Energiefelder und bombastische Feuerspiele. Und schließlich müssen all

die magischen Sprüche, Völker und Helfer aufeinander abgestimmt werden, damit in Online-Partien auch Einsteiger eine faire Chance gegen gewiefte Experten haben.



Peter Molyneux: »Ganz Black & White ist wie ein riesiger Psycho-test für den Spieler.«

Molyneux rechnet damit, sein Paradies etwa im Frühsommer des kommenden Jahres zu eröffnen. **PS**

Flüsse durchziehen die Landschaft, Bäume schwan-ken im Wind.



Idylle pur: Wasser-spiegelung am Meeresstrand, im Hintergrund der Zauberturm.



Black & White

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

Peter Steinlechner: »Molyneux arbeitet mit Black & White an seinem Meisterwerk. Nicht nur Grafik und Animationen sind umwerfend, auch die Spielmechanik ist erfrischend neu und wirkt sehr durchdacht. Ich kann es kaum erwarten, endlich mit King Kuh in den Kampf zu ziehen.«