

Die Mutter aller Götterspiele ist zurück

# Populous 3 The Beginning

Nicht nur Die Siedler gehen in die dritte Runde:  
Bullfrog motzt derzeit das ehrwürdige Populous  
mit frischen Ideen und Klassegrafik auf.

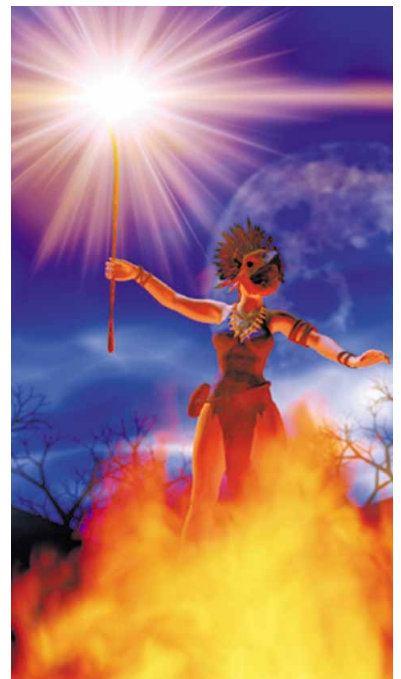
**A**lle Jahre wieder überrascht Bullfrog mit unkonventionellen Spielen, die das Spaßrad neu erfinden. Man denke nur an *Syndicate*, *Magic Carpet* und natürlich *Dungeon Keeper*. Doch den Anfang machte 1989 eine Göttersimulation: Unter Peter Molyneux' Federführung ent-

stand das Strategiespiel *Populous*, in dem Sie als Gott ein kleines Völkchen gegen feindliche Nachbarn lenkten, Berge versetzten und Erdbeben rumpeln ließen. Damals ließen sich Ihre Untertanen nur indirekt steuern – sie folgten einfach einem heiligen Symbol, das der Spieler in die

Landschaft stellte. Drei Jahre später stürmte die Fortsetzung *Populous 2* die Verkaufscharts. Ende '98 könnte sich der Erfolg wiederholen: *Populous 3 – The Beginning* vermischt das bewährte Konzept mit prachtvoller Grafik, zugänglicher Bedienung und neuen Einfällen. Während Sie in den beiden Vorgängern schräg von oben auf eine gekachelte Landschaft schauten, erstrahlt die Spielwelt jetzt in farbenfrohem, echtem 3D.

## Himmlicher Azubi

Der Untertitel kommt nicht von ungefähr, denn das neue *Populous* ist vor den ersten beiden angesiedelt. Demnach sind Sie noch kein Gott, statt dessen verkörpern Sie eine Schamanin auf der untersten Stufe der himmlischen Karriereleiter. Die Power-Frau kommandiert ihr Volk nicht unnahbar von Wolke 7 aus: Als zentrale Spielfigur steckt sie mitten im Geschehen und bekommt die Auswirkungen der Befehle hautnah zu spüren. Auch die indirekte Steuerung ist passé – Sie lenken jetzt alle Bewohner wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen.



Wenn die Magie versagt, sprechen die **Fäuste**.

Während die roten Bewohner einem **Priester** lauschen, schleicht sich der blaue Feind an.



Potzblitz!  
Ein Energiestrahl streift das steinerne **Götzenbild**.



Ihre Untertanen fällen Bäume, um Wachtürme, Kasernen oder Luftwerften zu errichten. Fesselballons sowie Einbäume bringen Ihre Krieger auf Nachbarinseln. Neue Anhänger bekommen Sie durch spezielle Gebäude oder durchs »Umpolen« feindlicher und neutraler Bürger.

## Götterspeise

Ihre Untertanen produzieren eifrig die Götterspeise Mana, mit der Ihre Schamanin dann so wunderbar zaubert. Priester scharen das gemeine Volk um sich und steigern den Mana-Ausstoß. Wenn die Glaubensstreiter vor Steinköpfen im Osterinsel-Look beten, erforschen sie neue Zaubersprüche und Bauwerke. Rund 20 Spells wird es insgesamt geben, einige davon in dreierlei Stärken. Die alten Vulkan-

ausbrüche und Erdbeben gehören wieder zum magischen Repertoire – nur sind sie noch viel spektakulärer anzuschauen. Teure Zaubereien heben und senken ganze Landstriche, um gegnerische Dörfer durcheinanderzurütteln oder zu versumpfen. Mit etwas Geschick können Sie Wirbelstürme sogar als Transportmittel einsetzen, indem Sie damit Ihre Truppen übers Meer zum feindlichen Eiland pusten. Dort purzeln sie zwar auf die Nase, richten in der folgenden Schlacht aber immer noch genug Schaden an. Auch der »Todesengel«-Spruch ist neu. Er jagt einen geflügelten Kämpfer in die feindliche Reihen, der wie Batmans großer Bruder aussieht – und genauso zuhaut.

### Göttliche Grafik

Optisch liegen Welten zwischen **Populous 2** und **The Beginning**: Die dreidimensionale Landschaft ist wunderschön anzuschauen und stufenlos drehbar. Mit butterweichen Kamerafahrten zoomen Sie sich aus dem All auf die Spielwelt herab. Dort haben Sie immer das Gefühl, auf einem kleinen Planeten zu spielen, weil sich Tag und Nacht abwechseln. Auch der Horizont krümmt sich perspektivisch korrekt. Schneebedeckte Hügel, öde Wüsten oder Mars-Terrain sorgen für abwechslungsreiche Landschaften.



Ballons und Einbäume lassen Entfernungen schrumpfen.



Mit großem Getöse bricht ein **magischer Vulkan** in unserem Dorf aus. Beachten Sie den gekrümmten Horizont.

Wenn Ihre Magierin auf einem Hügel steht, erzielen ihre arkanen Tricks eine höhere Reichweite. Die Grafik-Engine ermöglicht auch Auflösungen, die über den üblichen 1024 mal 768 Bildpunkten liegen. Dabei wird nicht einfach der gezeigte Kartenausschnitt größer, sondern die Detailstufe erhöht. Die Effekte sind vom feinsten: Eruptierende Vulkane schleudern Lavabrocken empor, die zur Erde zurückstürzen und über den Boden titschen. Magische Blitze und Feuerbälle zucken grell über den Nachthimmel, Brände fackeln hölzerne Bauten ab. Laut Bullfrog läuft das Götterspiel aber auch auf schwächeren Pentiums annehmbar.



Die **Schamanin** zaubert unter eindrucksvollen Lichteffekten.

### Gnadenlose Jagd

In den rund 30 Missionen stehen die Zauberinnen immer im Mittelpunkt. Ein Volk ist nämlich erst dann besiegt, wenn seine Hohepriesterin ihr Leben aushaucht und keine Gefolgsleute mehr hat. Doch solange noch Untertanen umherwuseln, wird die Verstorbene binnen einer Minute wiedergeboren. Bei

der Jagd auf gegnerische Magie-Mädels helfen Ihnen Spione, die sich kurzerhand eine Kutte der Gegenseite überwerfen und sich unerkannnt unter Konkurrenzvolk mischen. Kombi-Einheiten erlauben besondere Taktiken. So kann ein Priester-Spion nicht nur Dörfer ausspähen, sondern nebenbei feindliche Bürger »umdrehen«. **MD**

## Populous – The beginning

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Bullfrog  
**Termin:** November '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Martin Deppe:** »Populous 1 und 2 haben mich zu ihrer Zeit je ein Ingenieurs-Semester gekostet. The Beginning wird mich wohl genauso fesseln, denn allein die göttliche Grafik sorgt für einen Platz im Spiele-Olymp.«