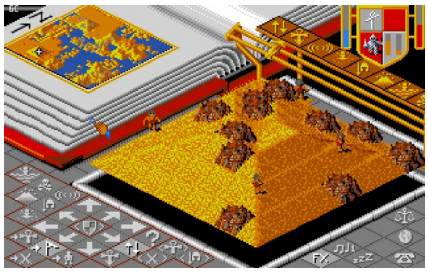
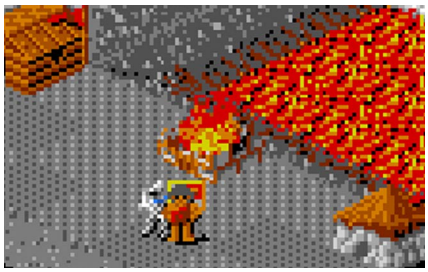
HALL OF FAME

Populous

Peter Molyneuxs Erstlingswerk begründete ein bis heute ziemlich exklusives Genre: die Göttersimulation.



Wir setzen in der Wüstenwelt einen **Vulkanberg** ins Gegnerlager.



Ritter suchen eigenständig nach Feinden und äschern Häuser ein.

Die Erweiterung **Promised Lands** bringt neue Landschaften.

Man könnte sagen, dass Peter Molyneuxs Leben von Furchen bestimmt wird. Genauer gesagt: vom Wunsch, Furchen zu ziehen. In **Black & White** (2001) ließ der britische Designer seine Spieler die Landschaft durchkneten; in **Dungeon Keeper** (1997) trieb man Stollen durchs Gestein; in **Magic Carpet** (1994) warfen Erdbeben und Vulkane das Terrain auf wie einen Teigfladen. Vorgezeichnet war die Lust an der Bodenmalträtierung seit 1989. Da erschien Molyneuxs Erstlingswerk: das Götterspiel **Populous**. Darin machen Spieler praktisch nichts anderes, als die Erdkrume nach ihrem Willen zu formen. Bauland fürs eigene Volk planieren, Krater ins Reich des Feindes stechen – selten war das Rezept für einen Megahit so simpel gestrickt.

Schürfen & Schauen

Populous erschien 1989 praktisch zeitgleich mit **Sim City**; es war das Schlüsseljahr der »indirekten« Spiele. Denn in beiden genre-definierenden Klassikern geht's zum großen Teil um scheinbar Banales: Beobachten und Beeinflussen. In **Sim City** errichten Sie Ihre Siedlung nicht selbst, sondern weisen Baugebiete aus; dort wachsen dann Häuser aus dem Boden. In **Populous** wiederum haben Sie kaum direkte Macht über Ihr Volk, über das Sie als Gott wachen; die blauen Pixelmännchen wandern frei über die isometrische Weltkarte. Auf Gedeih und Verderb ausgeliefert ist Ihnen nur die Landschaft – und damit indirekt alles Leben darauf. Wenn Ihr Volk siedeln soll, ebnen Sie Flächen für Häuser ein. Marodierende Feindritter versenken Sie in Wasserlöchern. Fläzt der Anführer im Burghaus, verwandelt ein flugs eingestanzter Hügelzacken das Gemäuer in eine Holzhütte – und der Faulenzer steht im Freien. Mit groben Verhaltensbefehlen beeinflussen Sie zudem der Menschlein Trachten: Kämpft! Siedelt! Sammelt euch! Die Sahnestücke der welterschütternden Göttermacht sind fünf Katastrophen, mit denen Sie das Feindesland zerklüften. Denn die Gegner auszulöschen ist das Ziel jeder einzelnen der 500 Karten. Ob Sie die roten Siedlungen mit Erdbeben umpflügen, menschenschluckende Sümpfe streuen oder einen Vulkan auftürmen können, hängt von der Größe Ihrer eigenen Anhängerschar ab. Nur die richtige Balance aus Siedlungspflege und Aggression führt zum Erfolg, zumal der gegnerische Gott regelmäßig Ihren Teil der Welt verwüstet.

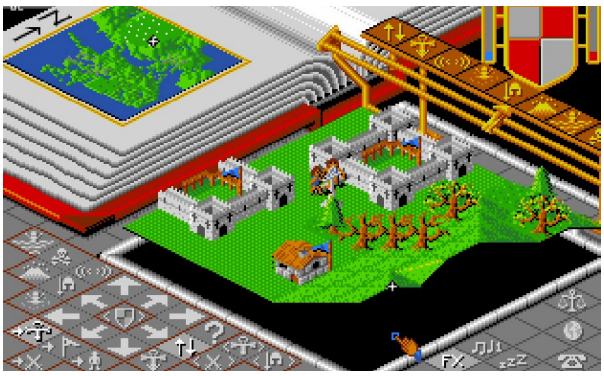
Fortsetzen & Scheitern

In der Einfachheit seines Spielprinzip liegt der Charme von **Populous**. Dass sich darin durchaus taktische Tiefe verbirgt, merken die Spieler in der zunehmend gnadenlosen Kampagne schnell, vor allem aber im Duell mit einem anderen Menschen. Denn **Populous** lässt sich über ein serielles Kabel gegeneinander spielen, sogar plattformübergreifend. PC-Besitzer können so gegen Amiga-Eigner antreten – eine Kuriosität.

Populous wurde ein Sensationserfolg, der mehrere Ableger hervorbrachte. Noch 1989 erschien mit **Promised Lands**, was man zu jener Zeit eine »Datendiskette« nannte: eine Erweiterung für das Hauptspiel mit fünf Grafiksets und 500 generischen Welten – dreiste Geldmelkerei, trotzdem einhellig bejubelt. Im Jahr darauf legte Bullfrog den glücklosen, überkomplexen Ableger **Powermonger** nach, der das **Populous**-Prinzip in ein Kriegsszenario und Polygongrafik übertrug. Der echte Nachfolger, **Populous 2**, erschien 1991; außer besserer Präsentation und einer Handvoll neuer Katastrophen brachte das in der griechischen Antike angesiedelte Programm kaum Änderungen. Erst sieben Jahre später startete Bullfrog einen neuen Anlauf. **Populous: The Beginning** war ein originelles, dem Urvater treues 3D-Spiel; in der Zeit des Echtzeit-Booms ging das anachronistisch wirkende Programm unter. Die modernen Fortsetzungen der **Populous**-Idee kamen erst mit den beiden **Black & White**-Spielen. Sie sind bis heute die letzten ernstzunehmenden Götterspiele geblieben. Peter Molyneux hat sich zuletzt von den Landschaften abgewandt, aber von Furchen mag er trotzdem nicht lassen. Seine **Fable**-Spiele simulieren den Lebensweg eines Rollenspielhelden bis ins Greisenalter – Wellen und Falten werfen 19 Jahre nach **Populous** nun neben Ländern eben auch Gesichter. CS

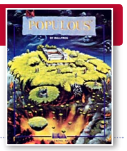
Deswegen legendär

- Erste Göttersimulation
- Nur indirekte Beeinflussung der Menschen
- Taktische Umgestaltung des Terrains
- Isometrische Landschaftsansicht
- Erdbeben, Vulkane und andere Katastrophen



Welche **Gebäude** Ihr Volk errichtet, hängt vom verfügbaren Bauraum ab. Deshalb ebnen Sie als Gott das Land ein.

POPULOUS — STRATEGIESPIEL



PUBLISHER	Bullfrog	ORIGINALRELEASE	1989
ENTWICKLER	Electronic Arts	CA. PREIS	20 Euro
QUELLE	Ebay	USK	nicht geprüft
SPRACHE	Englisch		

HARDWARE MINIMUM / SO LÄUFT'S: Original: 386er, 4,0 MB RAM; mit DosBox: 1,0 GHz, 512 MB RAM. Zum Spielen unter Windows XP und Vista brauchen Sie DosBox in der aktuellen Version 0.72 (▸ www.gamestar.de, Quicklink: G30).

FAZIT Simple Eleganz: die erste Göttersimulation.

Urzeit des Moddings: Auf dem Amiga gab's einen inoffiziellen Landschaftseditor für Populous – erstellt von zwei deutschen Fans.