

Hall of Fame

Populous

Vulkane, Fluten, Erdbeben, Terminatoren in Ritterrüstung: Als Pixelmännchen in Peter Molyneux' Göttersimulation hat man ein aufregendes Leben voller Auf und Abs - und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Peter ist das Rückgrat des Programmerteams und ein netter Kerl.« So beschreibt das **Populous**-Handbuch schon 1989 den damals 29-jährigen Peter Molyneux. Bescheiden war der Brite noch nie, er beherrscht die Kunst der Selbstinszenierung, kann begeistern, aber auch übertreiben, wird sich in den nächsten Jahren einen Ruf als Gamedesign-Gott aufbauen und ihn wieder aufs Spiel setzen. Einen Gott, den spielen wir auch im Quasi-Echtzeit-Strategiespiel **Populous**, dem zweiten Titel aus Molyneux' Studio Bullfrog Productions. **Populous** inszeniert den Kampf zweier Völker, die mit göttlicher Hilfe gegeneinander antreten. Das Spiel gilt als die erste Göttersimulation, obwohl es ähnliche Elemente birgt wie etwa das Strategiespiel **Utopia** von 1981. Doch während wir uns dort mit profanem Haus- und Fabrikbau herumschlagen, haben wir in **Populous** mächtigere Möglichkeiten: Wir können die isometrische Landschaft stückweise anheben und absenken, überfluten, versumpfen und erbeben lassen, wir beschwören Vulkane und amoklaufende Ritter. Das Ganze passiert



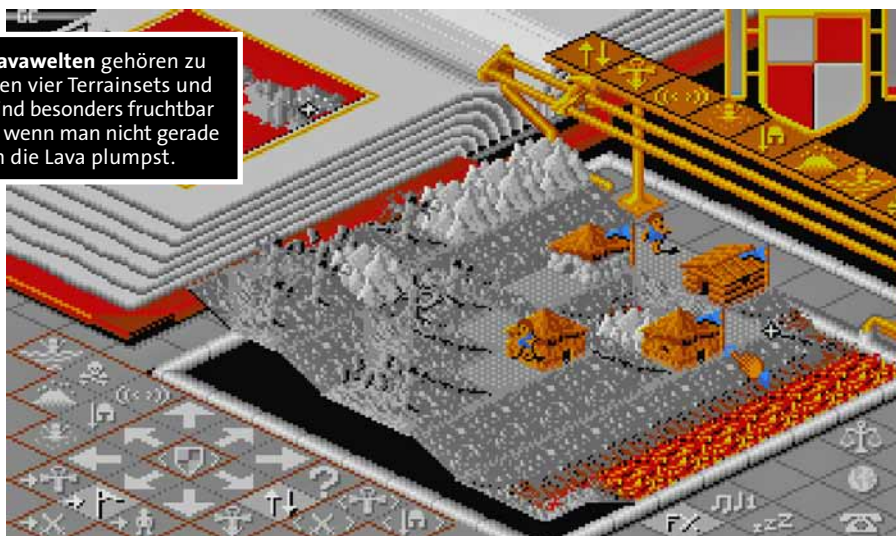
Burgen sind besonders begehrt, brauchen aber viel flaches Land. Neben der Burg steht unser **Anführer** (mit Ankh-Symbol), auf dem Hügel der feindliche.

zwar in Echtzeit, steuert sich aber indirekter als die richtigen Echtzeit-Strategiespiele, die erst in drei Jahren mit **Dune 2** das Licht der Spielewelt erblicken werden. Denn statt einen Rahmen um unsere herumwuselnden Untertanen zu ziehen und ins Gelände zu klicken, geben wir nur generelle Befehle. Zum Beispiel »Siedeln«: Dann bauen sich unsere Dreipixelhochmännchen kleine Zelte,

Holzhütten, Steinhäuser – je nachdem, wie viel flaches Gelände sie vorfinden.

Und jetzt wird's wirklich göttlich: Um den Kerlchen beim Siedeln zu helfen, füllen wir Täler und Senken auf, flachen Berge ab, lassen Felsen im Meer verschwinden. Unsere Anhänger danken uns die Planierarbeit mit größeren, mächtigeren Gebäuden bis hin zur Burg. Diese Wehranlagen machen ihre Bewohner besonders kampfstark und produzieren artig Mana (das wir für unsere göttlichen Eingriffe brauchen), haben aber auch einen dicken Nachteil. Denn wer in so einer Burg hockt, wird träge wie ein Mittvierziger im »Hotel Mama«: Wozu ausziehen und irgendwo doofe Zelte aufschlagen, wenn's hinter dicken Mauern doch sicher und bequem ist? Genau das ist die Herausforderung von **Populous**: Wir müssen unsere

Lavawelten gehören zu den vier Terrainsets und sind besonders fruchtbar – wenn man nicht gerade in die Lava plumpst.



Deswegen legendär

- ✦ die erste richtige Göttersimulation
- ✦ hoher Wuselfaktor
- ✦ Katastrophenalarm!
- ✦ cooles, aber unpraktisches Interface



Zufallsereignis: Ein gigantischer grauer **Bullfrog (!)** zieht eine Bergkette quer über die Karte.



Unser **Ritter** in der Hügelmitte greift selbstständig Gegner und Gebäude an.

indirekten Möglichkeiten taktisch geschickt nutzen. Ein Linksklick auf die Burg erzeugt kurzerhand einen Hügel, die Burg verschwindet, der beleidigte Bewohner muss sich ein neues Plätzchen suchen.

Damit unser Völkchen nicht völlig planlos umherwandert, können wir ein Ankh-Symbol in die Landschaft stecken und alle obdachlosen Untertanen dorthin schicken. Wer es zuerst erreicht, wird Anführer – sozusagen unser Göttlicher Vertreter auf Erden (darum heißt das Symbol im englischen Original auch »Papal Magnet«, also päpstlicher Magnet). Je mehr Leute auf diesen Anführer treffen, desto stärker wird er. Das ist etwas umständlich dargestellt: Zwar gibt es Waffensymbole, welche die Kampfkraft eines Untertanen symbolisieren. Doch die Holzkeulen, Speere, Schwerter und so weiter stecken nicht in den Händen unserer Anhänger, sondern sind oben rechts am Bildschirmrand eingeblendet. Und weil die Stärke immer nur für das aktuell angewählte Männchen gezeigt wird, müssen wir jeden Untertanen einzeln anklicken, um zu gucken, wie stark er ist. Immerhin verraten bunte Balken, wie gut unser Volk gegen die Feindfraktion dasteht. Ach, das Interface! Das ist überhaupt so eine Sache für sich. Schick sieht es ja aus,

dass wir nicht nur auf die Spielwelt von schräg oben schauen, sondern auch auf die Buttons. Dass die Manaanzeige aus einem Pfeil besteht, der sich wie an einer alten Waage an einer Stange hin- und herschiebt. Dass die Übersichtskarte nicht minimap-typisch verschämt in einer Ecke steckt, sondern in einem dicken Wälzer, dem »Book of Worlds«. Doch die coole Drumrum-Optik hat ihren Preis: Das eigentliche Spielfeld kriegt nicht mal die Hälfte des Bildschirms ab, der Bildausschnitt ist zu klein, wir müssen ständig hin- und herscrollen, denn Zoomen gibt's nicht. Statt göttergleich ganze Heerscharen zu lenken, sind wir viel zu oft mit viel zu viel Klein-Klein beschäftigt – Gelände planieren, den Anführer im Auge behalten, zum Feind springen, seinen Anführer suchen.

Doch **Populous** hat natürlich auch viele starke Momente, die es damals zu Recht so populär gemacht haben: die Katastrophen. Der andere Gott hat gerade eine riesige Fläche geplant, auf der jetzt vier Burgen stehen? Das schreit nach einem Erdbeben! Ach was, nach einem Vulkan! In der Kartenmitte wuseln viele rote Männchen in unsere Rich-

tung? Ein Sumpf lässt sie auf Nimmerwiedersehen versumpfen! Der Gegengott baut gern knapp über dem Meeresspiegel? Da tut eine Flut gut! Oder wie wär's mit einem Ritterschlag für unseren Anführer, der dann in schimmernder Rüstung selbstständig gen Feind marschiert und Häuser nicht nur kaputthaut, sondern gleich anzündet, damit die Ruinen nicht so leicht überbaut werden können? Die **Populous**-Katastrophen leben von einem großen Batzen Schadenfreude.

Es ist unglaublich befriedigend, dem Gegner einen Vulkan ins frisch erbaute Burgenland zu setzen oder,

Populous ist ein großer Batzen Schadenfreude

viel subtiler, seinen anstapfenden Ritter mit ein paar Absenk-Klicks auf einer Insel versauern zu lassen. Noch spaßiger sind solche Aktionen, wenn wir sie gegen Kumpels durchziehen: **Populous** ist eines der ersten Spiele, das sich über Modem spielen lässt. Und über Nullmodemkabel, die damals schwer in Mode sind, weil sie je zwei PCs, Amigas oder Atari ST unkompliziert miteinander verbinden – schließlich steckte das neumodische Internet 1989 noch in den Kinderschuhen. Als Prototyp für **Populous** diente übrigens ein Brettspiel aus Legosteinen, das die Bullfrog-Entwickler in ein paar Tagen zusammengebastelt hatten. Die Idee, dass der Spieler das Gelände selber manipulieren kann, entstand laut Peter Molyneux aus purer Faulheit: Er habe einfach keine Lust gehabt, Hunderte von Welten selber zu bauen. Martin Deppe / JG

Addons und Nachfolger



Populous 3 macht 1998 aus der einst isometrischen Welt eine 3D-Kugel.

Populous 3: The Beginning herausbringt im Vorjahr verließ und Lionhead gründete. **Populous 3** spielt auf einer dreh- und zoombaren 3D-Weltkugel, die allerdings von platten Bitmap-Männchen bevölkert wird. Die sind jetzt spezialisiert: Es gibt Arbeiter, verschiedene Truppentypen und die zentrale magiebegabte Schamanin, die sich erst zur Göttin hocharbeiten muss.

Nach einem letzten, mäßigen Addon (**Undiscovered Worlds**, 1999) wird es still um die Serie. 2008 kommt noch der Nintendo-Ableger **Populous DS** heraus, im Februar 2012 gibt's kurzzeitig Gerüchte um einen vierten Teil – das war's aber auch schon wieder.

Noch im gleichen Jahr, also 1989, veröffentlicht Publisher Electronic Arts die beiden Addons **The Promised Lands** (mit witzigen Landschaften wie beispielsweise Wilder Westen und einer Computervelt, die aus Druckerpapier besteht) sowie **Final Frontier**, in dem wir den Mars besiedeln.

1991 verfeinert **Populous 2: Trial of the Olympian Gods** das Spielprinzip. Als Sohn von Götterpapa Zeus beherrschen wir neue Zauber, können Straßen und Schutzmauern errichten. Außerdem gibt's eine Prise Rollenspiel, weil wir Erfahrungspunkte in bessere Zauber buttern dürfen.

Danach herrscht fast sieben Jahre Funkstille, bis EA, mittlerweile Eigentümer von Bullfrog, 1998

Populous Göttersimulation

PUBLISHER Electronic Arts
ENTWICKLER Bullfrog Productions
QUELLE Download
SPRACHE Englisch
HARDWARE 8086er mit 384 KB RAM
SO LÄUFT'S



Das Hauptprogramm gibt's unter anderem bei www.gog.com zum Download. Das Spiel funktioniert mit dem Tool **DOS-Box** problemlos, gog liefert die korrekten Einstellungen gleich mit. Die PC-Version hat allerdings deutlich weniger Soundeffekte als die Amiga- und Atari-ST-Fassung.

Fazit Dieses Götterspiel machte Bullfrog und Peter Molyneux weltberühmt.