Stellt man hundert Strategiefans die Frage, worauf sie momentan am dringendsten warten, kann man seine letzte Diskette darauf verwetten, daß die Antwort in 99 Fällen lautet: „Auf Populous II". Nun, damit wird's wohl vor Mitte 1991 nichts werden, aber Electronic Arts hat jetzt schon für vollwertigen Ersatz gesorgt!

Der Amiga Joker meint:
Powermonger – ein Quadratmeilenstein der Softwaregeschichte!

Powermonger stammt vom selben Programmiererteam und weist deshalb natürlich auch einige Ähnlichkeiten mit „Populous" auf. In diesem Game haben die Jungs von Bullfrog all jene Ideen untergebracht, die aus Speicherplatz- oder Zeitgründen in „Populous" nicht mehr eingebaut werden konnten. Und trotzdem ist Powermonger ein völlig eigenständiges Spiel: Ein schreckliches Erdbeben hat deine alte Heimat in Schutt und Asche gelegt, darum begibst du dich mit deinen Gefolgsleuten auf die Suche nach neuem Lebensraum. Und, oh Glück – ihr findet tatsächlich eine wunderschöne Insel. Dummerweise ist sie schon besiedelt, deshalb müßt ihr euch irgendwie mit den jetzigen Besitzern arrangieren. Und genau um das Erobern und anschließende Verwalten von (bereits bewohnten) Territorien dreht sich das gesamte Spiel.

Der Hauptscreen enthält unter anderem eine Übersichtskarte mit verschiedenen Darstellungsmodi: In einem werden Hügel, Täler und Ebenen angezeigt, in einem anderen Bäume, Häuser, Werkstätten und Menschen; weitere Modi geben Auskunft über die vorhandenen Siedlungen und Nahrungsvorkommen. Jedes Detail auf dieser Karte läßt sich mit einer Zoomfunktion ins Riesenhafte vergrößern und auf einen „Tisch" projezieren, der den größten Teil des Bildschirms einnimmt. Dort kann man dann alle Objekte betrachten, sie heranzoomen, das ganze Bild drehen und (schnell oder langsam) in alle Richtungen scrollen. Es ist ohne weiteres möglich, ein einzelnes Schaf oder einen bestimmten Busch genauer in Augenschein zu nehmen – da fühlt man sich wirklich schon fast wie der liebe Gott persönlich!

Am entgegengesetzten Ende des besagten Tisches steht der „Captain", gewissermaßen dein verlängerter Arm auf der Insel. Anfangs ist er noch alleine, später können aber bis zu fünf weitere dazukommen. Alle Befehle, die du ihm erteilst, führt er dann auf der Insel aus. Wie er sich dabei anstellt, hängt von seiner Laune ab, und die läßt sich wiederum mit Hilfe von drei Schwerter-Icons festlegen: Ein Schwert bedeutet, daß der Captain passiv und geduldig gestimmt ist; bei zwei Schwertern wird er schon etwas forscher, und bei drei Schwertern ist er sogar richtiggehend aggressiv. Natürlich wirkt sich die jeweilige Gemütslage ganz unmittelbar auf den Erfolg seiner Bemühungen aus: Geht der Captain bespielsweise total aggressiv in ein fremdes Dorf und verlangt Lebensmittel für dich und deine Leute, werden die verängstigten Bewohner sie ihm zwar geben, aber gleichzeitig hast du dir damit ein paar Feinde für's Leben geschaffen. Probiert er es aber auf die sanfte Tour, bekommt er vielleicht nicht ganz so viel, dafür ist er in diesem Dorf auch in Zukunft ein gerngesehener Gast.

Man muß sich die Welt von Powermonger als eine Art Mikrokosmos vorstellen, in dem jede Figur ihr Eigenleben hat – und ihre eigenen Bedürfnisse. Gottseidank sind die Leute nicht so furchtbar anspruchsvoll, wenn sie immer ordentlich zu Essen kriegen, sind sie meistens schon zufrieden. Und zufriedene Untertanen sind nicht nur eine Zierde für jeden Herrscher, sondern tragen auch kräftig zum eigenen Aufstieg bei: Um ein Gebiet zu erobern, muß man nämlich mindestens 50 Prozent der Bewohner auf seine Seite bringen. Manchmal hilft allerdings die ganze Freundlichkeit nichts, und ein Krieg gegen die Nachbardörfer ist unvermeidlich. Dann rekrutiert man erstmal genügend Leute, läßt Speere, Katapulte und Boote herstellen, sendet Spione aus, verschiebt Truppen von einem Captain zum anderen und schickt zum Schluß alle Kämpfer wieder nach Hause. Auch sonst liegt alle Macht der Welt in deinen Händen: Du kannst mit anderen Dörfern Handel treiben, Bündnisse schließen, oder auch ganz einfach jemand zum Essenholen einteilen. Alle Befehle, die man ausgibt, werden auch am Bildschirm umgesetzt; so kannst du zum Beispiel beobachten, wie deine Gefolgsleute die Katapulte zum Schlachtfeld schieben, die sie zuvor auf deine Anweisung hin gebaut haben.

Powermonger lebt von tausenderlei kleinen Details und den Gesetzmäßigkeiten, die sie alle zusammenhalten. Bis man auch nur einen Teil davon erkundet hat, sitzt man ganz schön lange vor seinem Amiga! Alleine in der „Grundausstattung" enthält das Programm bereits 195 verschiedene, fixfertige Landschaften. Wem das nicht reicht, der kann sich per Zufallsgenerator neue entwerfen lassen. Nicht genug? Auch kein Problem, Electronic Arts bastelt bereits an einer Datendiskette mit noch mehr Landschaften!

Technisch wurde das Game exzellent in Szene gesetzt: Es gibt z. B. unheimlich viele Soundeffekte, von blökenden Schafen über Windgeheule und Regengeplätscher bis hin zum rasselnden Atem des Captains. Viele dieser Geräusche entpuppen sich als versteckte Hinweise; wenn etwa der Captain besonders heftig zu schnaufen anfängt, kann das daran liegen, daß er deinen Befehl für völlig unsinnig hält! Oder wenn man gerade ein Waldstück durchsucht und plötzlich das Blöken einer Schafherde hört – dann steht schon mal fest, was es heute zum Mittagessen geben wird. Neben der atemberaubenden Grafik und den vorzüglichen Sound-FX hat Powermonger auch in punkto Handhabung einiges zu bieten. Kleine Auswahl: Die Spielgeschwindigkeit ist veränderbar, es gibt eine Pause-Funktion, Spielstände können abgespeichert werden, ein Zwei-Spieler-Modus ist eingebaut, via (Null-) Modem lassen sich mehrere Computer zusammenschalten, ja, es können sogar zwei Computer gegeneinander spielen!

Wer sich also schon für „Populous" begeistert hat, dem stehen jetzt mit Sicherheit wieder ein paar anstrengende Nachtschichten bevor. Powermonger ist in jeder Hinsicht ein Meisterwerk, das unter Garantie alle Hitparaden im Sturm erobern wird – ein Joker-Hit ist es bereits jetzt!

(C. Borgmeier)

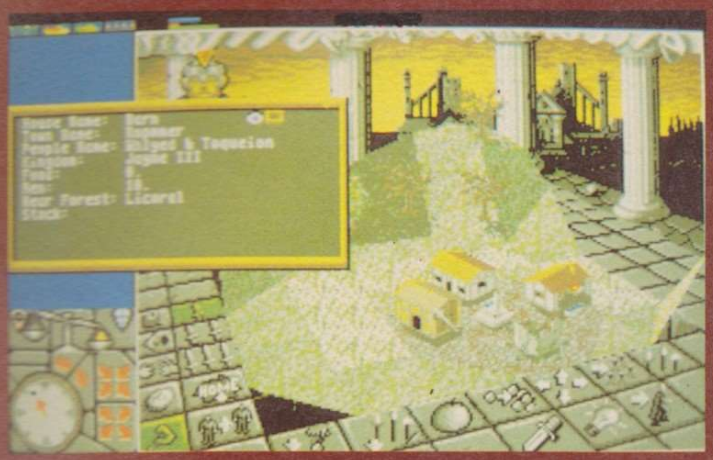
Powermonger

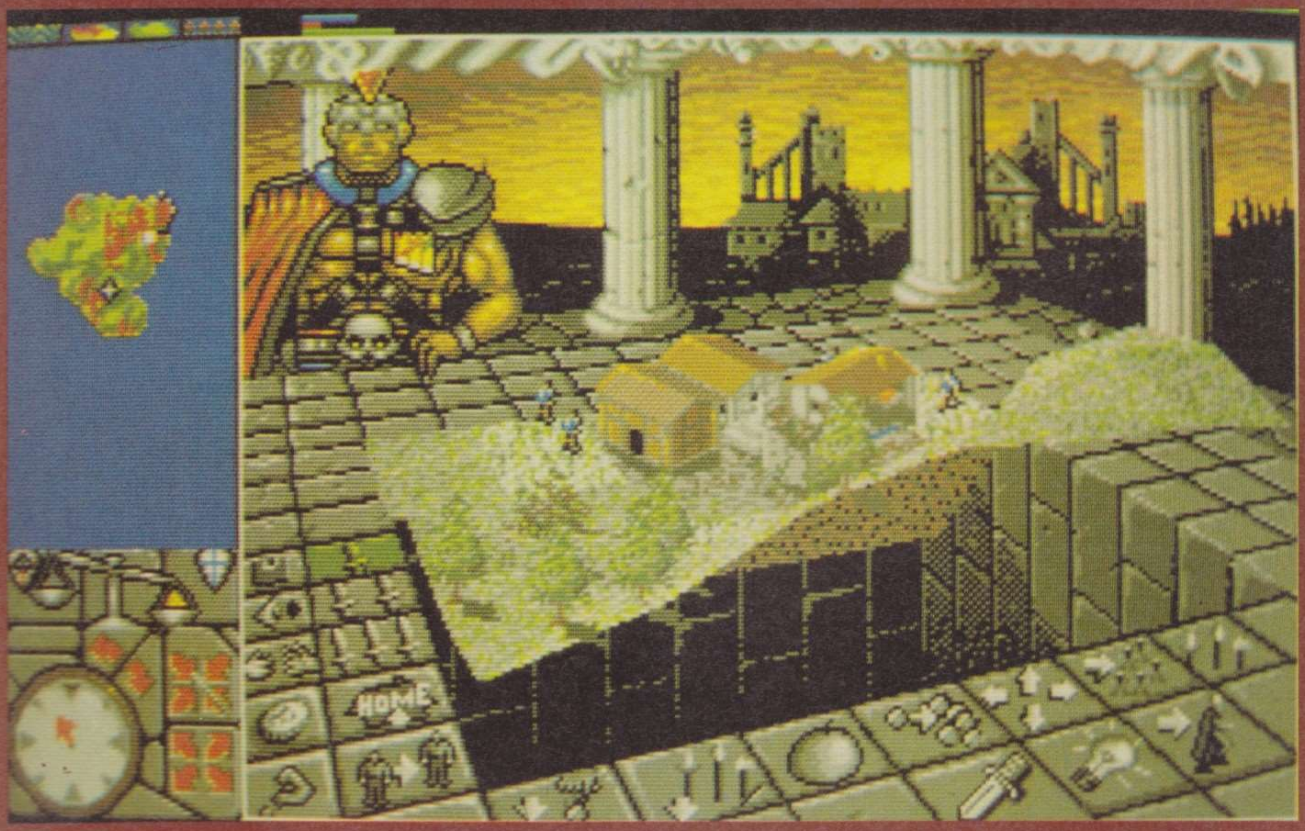
Grafik:	92%
Sound:	92%
Handhabung:	92%
Spielidee:	95%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	90%
Red. Urteil:	93%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Sicherheitsabfrage aus der (30seitigen) deutschen Anleitung, ohne deren genaues Studium man bei dem komplexen Strategiegerangel nicht weit kommt!

POWERMONGER



Auch Götter sind nicht unsterblich . . .

Der Captain atmet schwer (hier leider nicht zu hören)