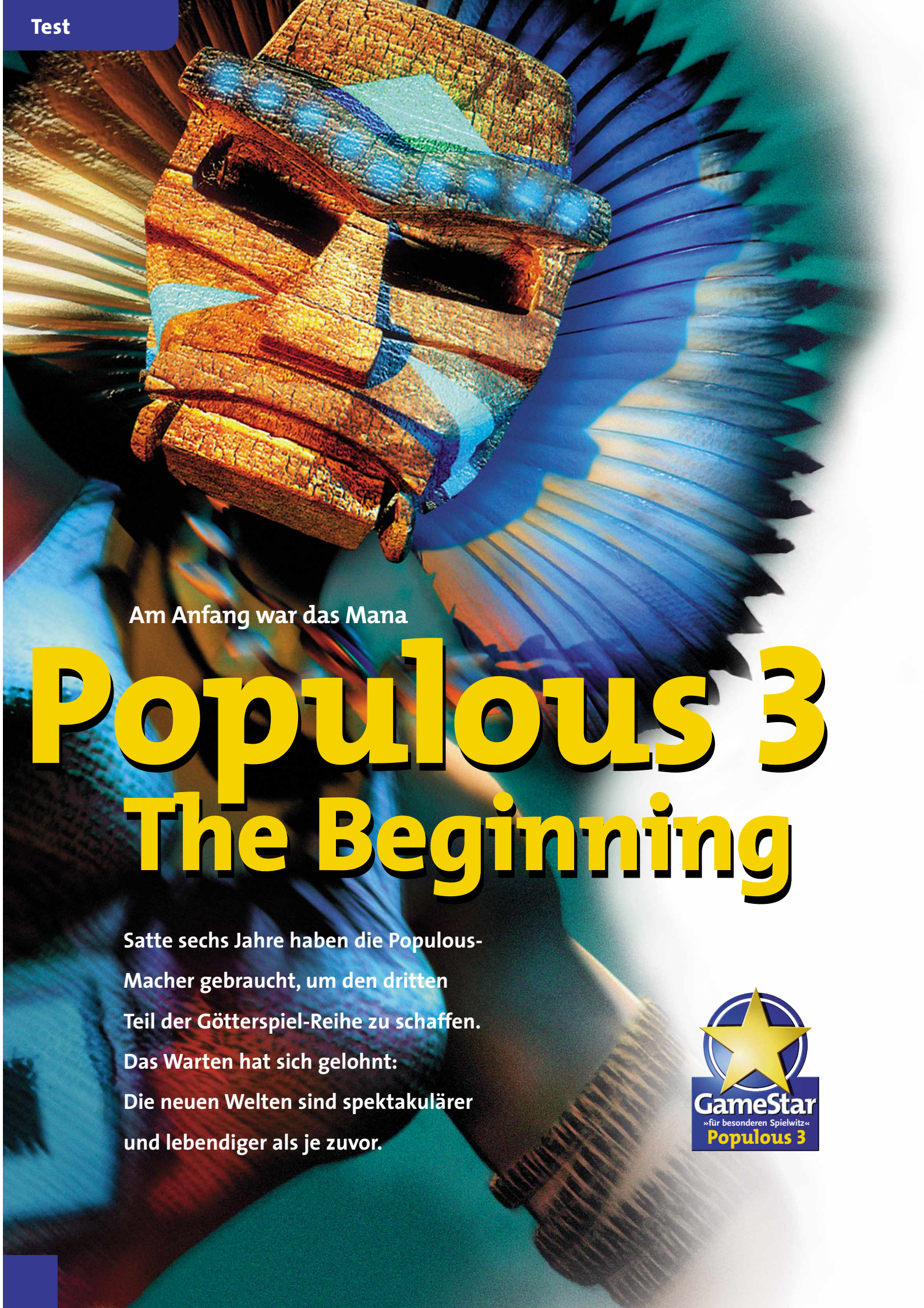


Am Anfang war das Mana

Populous 3
The Beginning

Satte sechs Jahre haben die Populous-Macher gebraucht, um den dritten Teil der Götterspiel-Reihe zu schaffen. Das Warten hat sich gelohnt: Die neuen Welten sind spektakulärer und lebendiger als je zuvor.

GameStar
»für besonderen Spielwitz«
Populous 3

Unsere Schamanin im Wachturm nutzt ihre vergrößerte Reichweite, um ein Gegnerdorf mit Blitzen und Erdbeben zu zerlegen.

Im Tips&Tricks-Teil: Taktiken

Auf CD: Spielbare Demo, Video-Special

Mit **Populous: The Beginning** präsentiert Bullfrog den dritten Teil von Peter Molyneaux' legendärer Strategiespielreihe und gleichzeitig den ersten Titel nach dem Abgang des berühmten Firmengründers. Der legte 1989 mit **Populous** nicht nur den Grundstein für den bis heute überwältigenden Erfolg von Bullfrog, sondern erfand auch das Genre der »Götterspiele«. Als nahezu allmächtige Weltenschöpfer ebneten Sie zerklüftete Landschaften für Ihr Volk und rückten dem Gegner mit Vulkanen, Flutwellen und anderen Naturkatastrophen zu Leibe. An **Populous 3: The Beginning** war Molyneux kaum noch beteiligt.

Unsere von zwei Wachtürmen geschützte Siedlung wächst und gedeiht. Der hübsche Grafikstil mixt Fantasy- und historische Elemente.

Schöpferlaufbahn

Spielte schon der zweite Teil der Reihe zeitlich vor dem ersten, so geht **The Beginning** noch einen Schritt weiter zurück. Das Programm versetzt Sie in die Rolle einer magisch begabten Schamanin, die einen Eingeborenenstamm über 25 Welten gegen konkurrierende Clans ins Feld führt und sich damit zur Göttin emporkämpft. Grundsätzlich stehen Ihnen dabei zwei verschiedene Arten von Aufgaben bevor: In den meisten Missionen treten Sie gegen einen oder mehrere feindliche Stämme an, die Sie mit tödlichen Zaubersprüchen und gewaltigen Heerscharen bekämpfen. In anderen Szenarios gilt es, innerhalb eines Zeitlimits einen bestimmtes Gebiet zu erreichen, oder ein wichtiges Objekt zu erobern. Zum Beispiel müssen Sie in einem Level einen Totempfahl erreichen, der Ihren Stamm vor dem drohenden Untergang schützt. In der Regel vermehren Sie zunächst Ihre Anhänger-

Facts

- 25 Welten
- 22 Zaubersprüche
- 8 Gebäude
- 5 Einheitentypen
- Boote und Ballons

Per Meteoritenhagel zerstören wir eine Siedlung.

Rüdiger Steidle

Famose Götter-dämme-rung

Wer befürchtet hatte, Bullfrog würde nach dem Fortgang von Peter Molyneaux nur noch bekannte Titel neu aufwärmen, wird eines Besseren belehrt: Populous 3 spielt sich nicht nur komplett anders als seine Vorgänger, sondern übertrifft die Echtzeit-Pioniere noch. Zwar fehlt mir das Gefühl der Originale, wirklich eine neue Welt zu schaffen. Dafür konnte mich das Spiel dank der motivierenden Hatz nach neuen Zaubersprüchen und der durchweg spannenden Missionen für lange Zeit fesseln. Stets gibt es Neues zu entdecken, jeder Level verlangt nach einer anderen Taktik, jedes Scharmützel ist eine neue Herausforderung. Schade nur, daß keine Zwischensequenzen die Story fortführen.

Beseelte 3D-Welten

Am meisten faszinieren mich die lebendigen Welten: Boote werden von Wirbelstürmen gegen Klippen geschleudert, Krieger fliehen panisch kreischend vor Insektenschwärmen, Gebäude werden von wuselnden Mini-Arbeitern Balken für Balken aufgebaut. Die real wirkenden 3D-Planeten und liebevolle Details wie das Jubeln der Anhänger nach einem Sieg verstärken das Gefühl, wirklich den ultimativen Kampf zwischen Gut und Böse auszutragen.

schar, indem Sie Hütten bauen, bilden Armeen aus und zerstören schließlich in Echtzeit-Manier die gegnerischen Siedlungen mit Zaubersprüchen und Soldaten.

Die Welt ist keine Scheibe

Anders als bei den meisten Echtzeit-Spielen bestehen die Levels in Populous 3 nicht aus viereckigen, abgegrenzten Karten, sondern aus dreidimensionalen Kugeln, die sich in vier Stufen zoomen sowie frei rotieren lassen. Das 3D-Gelände macht nicht nur grafisch einiges her, sondern verleiht dem Spiel auch strategische Tiefe. So bestimmen die Höhenlevels die Reichweite Ihrer Zaubersprüche. Weil sich alle Einheiten zudem bergauf langsamer fortbewegen, entbrennen oft heiße Gefechte um strategisch wichtige Anhöhen. Gegen eine mit Wachtürmen gesicherte Bergstellung helfen nur noch Terraforming-Zauber, mit denen Sie den Hügel plätten oder einen Aufgang schaffen. Ein weiterer Vorteil der 3D-Planeten ist, daß Sie Ihren Gegner von überall her angreifen können, aber auch selbst nach allen Seiten hin absichern müssen. Sie beißen sich an der gut gesicherten Frontlinie des feindlichen Stammes die Zähne aus? Kein Problem: Schaffen Sie eine Landbrücke um die Stellungen herum und fallen Sie dem Gegner in die unbewachte Flanke.

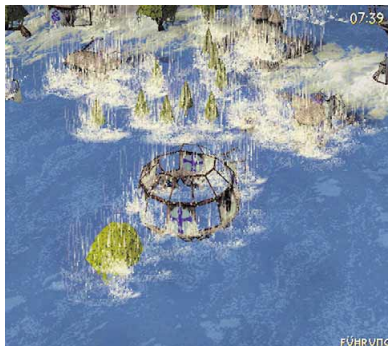
Das Anbeten von Götzen schenkt unserer Schamanin Zaubersprüche.

Voller Zaubertank

Zunächst steht jedoch fast immer der Ausbau der eigenen Siedlung an, denn die Voraussetzung für ein effektvolles Magiefeuerwerk ist ein ausreichender Vorrat an Mana. Je mehr Einwohner Sie kontrollieren, desto mehr Mana erzeugen sie und desto schneller füllen sich die Energiebalken der Zaubersprüche wieder auf. Damit sich Ihre Anhängerschar vermehrt, müssen Sie für ausreichend Strohhütten sorgen. Dort entstehen die Arbeiter, Ihre Standardeinheiten. Nur sie können Holz fällen, dem einzigen Rohstoff in der Populous-Welt, und damit acht verschiedene Gebäude errichten. So bauen sie auf Befehl Kasernen und Tempel oder Wachtürme, mit denen Sie Ihre Siedlung absichern. In Bootshäusern konstruieren sie kleine Schiffe, die bis zu fünf Mann trockenen Fußes über das Meer bringen. Balloncrews bestehen dagegen nur aus zwei Mitgliedern, dafür sind diese gegen die meisten Bodenattacken geschützt.

Mit Schwert und Priesterstab

Weil die Arbeiter nur bedingt gefechtstauglich sind, lassen sie sich zu einem von vier Truppentypen ausbilden. Soldaten eignen sich besonders gut für den Nahkampf, während Feuermagier lieber mit weitreichenden Flammenbällen schießen. Priester sind



Im kniffligen fünften Szenario können wir die Schamanin zu Beginn gerade noch auf eine Insel retten. Wenn wir den dortigen Totempfahl anbeten, erhebt sich aus dem Meer eine Insel mit neuen Gebäuden.

vor allem in der Defensive fast unschlagbar: Solange sie sich nicht vom Fleck rühren, kommt kein Feind an ihnen vorbei. Stattdessen lassen sich die Gegner gemütlich nieder und lauschen den Predigten des Geistlichen, bis sie schließlich überlaufen. Lediglich die Kleriker der anderen Seite und die Schamanin sind gegen diese Propaganda gefeit. Die vierte Einheit im Bunde sind die Spione. Weil sie die Farbe des Gegners annehmen, können sie unbemerkt ins Feindesland vordringen und dort Gebäude in Brand stecken. Erst wenn sie der Spieler markiert hat, wer-

den sie von den eigenen Einheiten wahrgenommen und attackiert. Damit Sie erfolgreich in die Schlacht ziehen, müssen Sie stets auf eine ausgewogene Mischung Ihrer Truppen achten. Schwertkämpfer stehen in den vordersten Linien, während Feuermagier ihnen Rückendeckung geben. Kleriker verhindern, daß Ihre Streitmacht das Opfer eines feindlichen Priester-Angriffs wird.

Beten um Zauber

Die Schamanin ist die zentrale Figur im Spiel, denn nur sie kann all die Zaubersprüche anwenden. Während sie anfangs lediglich mit ein paar Feuerbällen gewappnet ist, läßt sie in späteren Levels glühende Meteoriten auf ihre Feinde hageln, beschwört feuerspeiende Todesengel oder röstet Konkurrenten per Blitzzauber. Weitere Zaubersprüche erlernt die Magierin, indem sie vor einer Gruft des Wissens betet. Diese pyramidenförmigen Gebilde finden sich nur äußerst selten und statten sie für den Rest der Kampagne mit neuen Hexereien aus. Auf dieselbe Weise gelangen Sie auch an Konstruktionspläne für neue Gebäude. Außerdem stehen in fast allen Welten Götzenstatuen, die ebenfalls machtvolle magische Formeln bereithalten – allerdings nur in diesem Level einsetzbar.

Vulkane gehören zu den eindrucksvollsten Zaubersprüchen in Populous 3. Mit glühender Lava setzen sie Gebäude in Brand.

Aus der herausgezoomten Perspektive haben Sie die größte Übersicht.

Anders als in den beiden Vorgängern lassen sich die Zaubersprüche nur in einem bestimmten Umkreis um die Schamanin aktivieren. Um also einen Vulkan ins Feindesland zu pflanzen, müssen Sie mit Ihrem Gegner auf Tuchfühlung gehen. Aber keine Sorge: Wenn die Magierin im Kampf einmal das Zeitliche segnen sollte, ersteht sie schon wenige Sekunden später zuhause wieder auf – vorausgesetzt, Sie haben noch mindestens einen Untertan übrig.

Lebendige Levels

Die Effekte der Zaubersprüche sind unterschiedlich gut gelungen: Während riesige Vulkane eindrucksvolle Lavamassen verströmen und Todesengel mit majestätischen Schwingen wild kreischende Gegner jagen, lassen Flutwellen die Landschaft eher unspektakulär im Was-

Kleine Populous-History

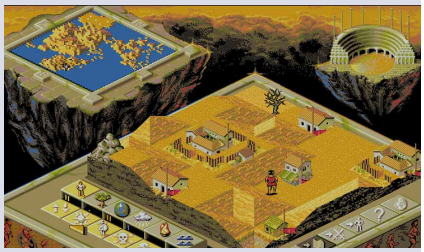
Populous

1989 versetze ein damals noch unbekanntes Designerteam namens Bullfrog die Homecomputer-Welt in Aufruhr. In einer mittelalterlichen Welt päppelten Sie Ihr eigenes Volk auf, indem Sie zerklüfteten Boden ebneten und bebaubar machten. Gleichzeitig bekämpften Sie den gegnerischen Stamm mit Naturkatastrophen wie Fluten, Vulkane und Erdbeben.

Populous 2

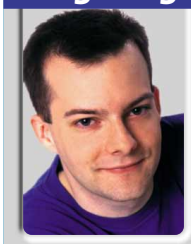
Drei Jahre später versetzte Sie Populous 2 in die Rolle einer griechischen Gottheit. Obwohl grafisch aufpoliert und mit neuen Zaubersprüchen und einigen Extras ausgestattet, bot das Spiel doch vergleichsweise wenig Innovationen und konnte nicht ganz an die Genialität des Vorgängers anknüpfen.

Populous: Eines der ersten Echtzeit-Spiele.



Populous 2: Götterschlachten in der Antike.

Jörg Langer



Magier-duelle mit Tiefgang

Von den gerade mal fünf Truppentypen und zwei Fahrzeugen war ich erst etwas enttäuscht. Doch schon nach kurzem stellte sich heraus, daß die Waffengattungen ausreichen. Einmal mehr kommt das Papier-Stein-Schere-Prinzip zum Tragen: Feuermagier beschießen Schwertkrieger schon von weitem, verlieren aber jedes Nahkampfduell gegen die Fechter. Priester sind gegen Säbelhiebe ungeschützt, doch die Soldaten werden von den Klerikern schon vorher konvertiert.

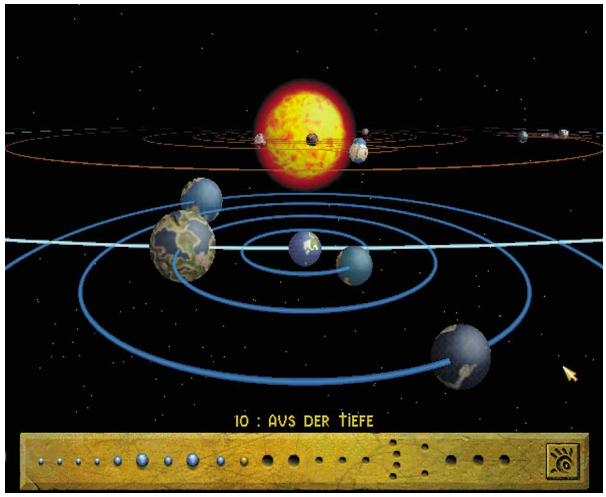
Der eigentliche Clou sind die machtvollen Zaubersprüche der Schamanin. Weil sie nur eine begrenzte Reichweite haben, stehe ich immer wieder vor der Frage: Unterstütze ich meine vorrückenden Truppen durch die Magie der Schamanin, liefere mich aber dadurch Gegenangriffen aus? Oder verbarrikadiere ich die Anführerin in der Siedlung, schwäche aber dadurch den Vormarsch? Zusammen mit dem kampfentscheidenden 3D-Gelände ergibt sich so genügend Tiefgang für Strategen. Und die Aufbau-Fans erfreuen sich am gemütlichen Ausbau ihrer Siedlung, der Konstruktion von ausgeklügelten Abwehrstellungen und dem emsigen Treiben der Arbeiter.

ser versinken. Die ehemals imposanten Erdbeben erzeugen nun lediglich ärmlich glühende Spalten.

Im Gegensatz zur Landschaft besteht die Bevölkerung der 3D-Planeten aus platten Bitmap-Männchen. Im Spiel fällt dieses Manko aber kaum auf, da Sie meistens aus einer festen Perspektive spielen und das Gelände nur selten rotieren müssen. Trotzdem macht die Populous-Welt einen sehr lebendigen Eindruck: Häuser fallen langsam in sich zusammen oder verstreuen in gewaltigen Explosionen ihre Trümmer über die Landschaft. Getroffene Krieger purzeln physikalisch korrekt einen Hügel hinunter, Arbeiter fällen Bäume und zimmern aus den Brettern erst ein Holzgerüst, bevor sie langsam die Außenwände hochziehen.

Rasant zu viert

Populous 3 steuern Sie wie ein modernes Echtzeit-Strategiespiel. Die Programmier haben dazu einfach das bewährte Dungeon Keeper-Interface angepaßt. Mit dem behalten Sie jederzeit den Überblick über Manavorrat, Gebäude und Untertanen. Um beispielsweise einige Schwertkämpfer auszubilden, müssen Sie nicht extra zur Kriegerhütte zoomen, statt dessen genügen zwei Klicks auf die Symbole in der



Die Sternenkarte zeigt den bisherigen Verlauf unserer Kampagne an.

Menüleiste. Auch wichtige Ereignisse wie Kämpfe oder Zaubersprüche des Gegners werden gemeldet. Ein Druck aufs Icon, und Sie befinden sich am Ort des Geschehens – einfacher geht's nicht.

Die schnelle Steuerung kommt Ihnen auch in den rasanten Multiplayer-Spielen zugute, die Sie zusammen mit bis zu drei Freunden über Netzwerk oder das Internet austragen dürfen. Unsere Mehrspieler-Partien erwiesen sich als äußerst abwechslungsreich, viele unterschiedliche Strategien sind möglich. Der eine geht mit »billigen« Zaubersprüchen gleich zum Angriff über, der andere sichert lieber seine Siedlung und spart sein Mana für teure Bombast-Attacken. Ein fast schon besiegter Gegner kann durch einen cleveren Priesterangriff oder einen geschickt plazierten Vulkan das Schlachtenglück oft noch einmal herumdrehen. RS

Beim schon bekannten Armageddon treffen sich Gut und Böse zum Endkampf.

Da wir bis zuletzt an der Wertung feilten, konnten wir Populous 3 nicht mehr in der Strategie-Hitliste berücksichtigen. Mit 88% setzt es sich dort ab sofort vor Incubation auf Platz 8.

Zwei Todesengel machen Jagd auf feindliche Arbeiter.

Populous 3: The Beginning

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 350 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr Gut
Spieltiefe	Sehr Gut
Multiplayer	Sehr Gut

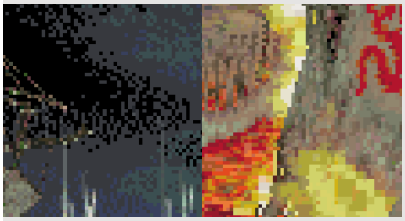
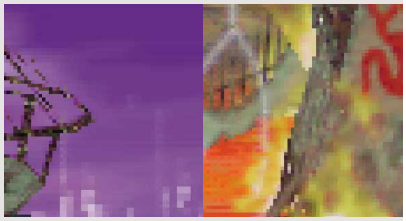
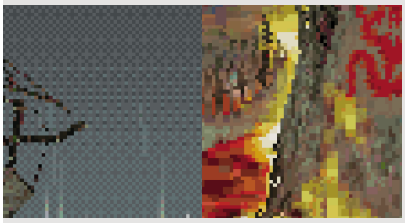
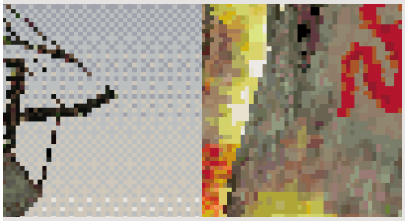
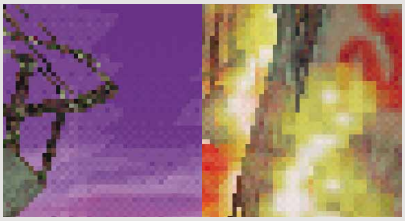
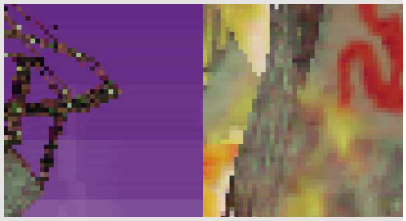
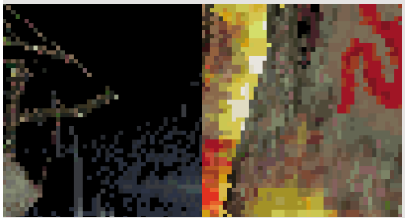
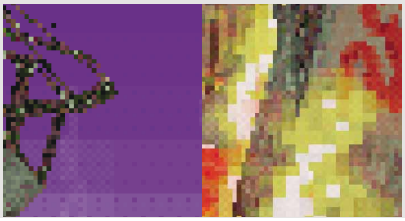
88% SPIELSPASS

Erfrischendes, motivierendes Echtzeit-Spiel.

Technik-Check: Populous 3

Populous 3 unter der Lupe: Lesen Sie alle Facts zu Hardware und Technik.

Aus dem nebenstehenden Foto von Populous 3 haben wir zwei Ausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. In der Tabelle unten finden Sie von links nach rechts Software-Modus, 3D-Karten der ersten Generation wie etwa die Ati Rage 2, sowie alle Modelle ab einem Voodoo 1. Unsere Testversion arbeitete noch nicht mit allen D3D-Karten zusammen. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechnersystem verrät Ihnen die Performance-Tabelle rechts. RS

	Software-Modus:	Die Mittelklasse	Die Highend-Klasse
	Alle Karten ohne Direct3D-Treiber (Baujahr 96 und früher)	Ati Rage 2 und vergleichbare Chips (Matrox Mystique, S3 Virge, Vérité 1000)	Voodoo 1 und aufwärts (Riva 128, Intel i740, Matrox G200, Voodoo 2, Riva TNT)
800x600 Maximale Details		Bei Direct3D-Karten der ersten Generation (z.B. Rendition Vérité 1000 oder Ati Rage 2) stürzte Populous 3 in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln ohne Fehlermeldung ab und kehrte zum Windows-Desktop zurück. Bullfrog will dieses Problem noch lösen.	
800x600 Minimale Details		Bei Direct3D-Karten der ersten Generation (z.B. Rendition Vérité 1000 oder Ati Rage 2) stürzte Populous 3 in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln ohne Fehlermeldung ab und kehrte zum Windows-Desktop zurück. Bullfrog will dieses Problem noch lösen.	
640x480 Maximale Details			
640x480 Minimale Details			

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Ati Rage 2	Riva 128	Voodoo 1	Matrox G200	Voodoo 2	Banshee
P133							
640x480, Hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
640x480, Geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
800x600, Hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
800x600, Geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
P166 MMX							
640x480, Hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
640x480, Geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
800x600, Hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
800x600, Geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
K6 233							
640x480, Hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
640x480, Geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
800x600, Hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
800x600, Geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
PII/233							
640x480, Hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
640x480, Geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
800x600, Hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
800x600, Geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
PII/300							
640x480, Hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
640x480, Geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●	●
800x600, Hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●
800x600, Geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●	●

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Auschließlich Direct3D bzw. DirectDraw im Software-Modus finden Verwendung.
LANDSCHAFT: Detaillierte Polygongrafik mit natürlichen Rundungen, texturierter und animierter Himmel als Hintergrund, allerdings keine transparente Wasseroberfläche.
FIGUREN: In acht Perspektiven animierte, dreifach zoombare Bitmap-Männchen, nett anzusehen, aber nicht herausragend.
SICHTWEITE: Kein Fogging; trotzdem ist die Sicht durch die starke Krümmung des Horizonts eingeschränkt. In manchen Levels Schlachtnebel, der die 3D-Landschaft abdunkelt.
TEXTUREN: Sowohl die hochauflösenden Oberflächen wie auch die Low-Quality-Versionen sind allesamt schön gezeichnet und optimal auf den Polygonen angebracht; sichtbare Texturbrüche gibt es praktisch kaum.
SPEZIALEFFEKTE: Transparenz-Effekte und ein dynamisches Lichtsystem, ansonsten keine Besonderheiten.
CUTSCENES: Man sieht ein eindrucksvolles Intro und eine nette Endsequenz, aber keine Videos zwischen den Levels.
SOUND: Gute Stereo-Effekte und mystische Musiksamples, die sich dem Geschehen anpassen. Da die Sprachausgabe nur aus (Ur-)Lauten besteht, mußten ausschließlich die Cutscenes synchronisiert werden, was gut gelungen ist.

Tuning-Tips

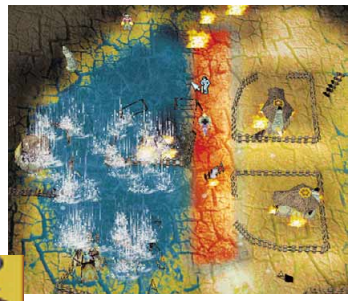
TIP 1: Populous 3 zeigt sich wenig speicherhungrig; 16 MByte RAM und die Minimalinstallation von 100 MByte genügen. Mit 32 MByte RAM sind Sie schon nahe am Optimum, die Vollinstallation von fast 400 MByte bringt übrigens kaum Vorteile.
TIP 2: Weitaus wichtiger sind ein schneller Prozessor und eine 3D-Karte. Mit einer Voodoo 1 ist Populous 3 schon auf einem Pentium 133 halbwegs anständig spielbar. Ohne Grafikbeschleuniger müssen Sie mit dem weitaus weniger hübschen Software-Rendering vorlieb nehmen, das zudem erst ab einem Pentium 200 MMX relativ ruckelfrei läuft.
TIP 3: Unter »Optionen/Grafik« können Sie das Spiel an Ihr System anpassen. So sollten Sie eine Auflösung von 800x600 erst ab einem Pentium II mit 266 MHz und einer 3D-Karte ab dem Niveau einer Voodoo 2 wählen. Darunter ist der etwas weniger übersichtliche Modus 640x480 zu empfehlen.
TIP 4: Auf schwachen PCs sollten Sie zunächst Sound und Detailstufe auf »Niedrige Qualität« setzen. Das schmälert weder Bild- noch Tonqualität spürbar, bringt aber mehr Performance.
TIP 5: Hilft das nicht weiter, können Sie zusätzlich noch den (schönen) texturierten Himmel abschalten. Das bringt nochmals einige Prozent Leistung.

Die Zaubersprüche von Populous 3

Magisches Feuerwerk

22 Zaubersprüche kann Ihre Schamanin im Laufe der Kampagne beschwören. Wir zeigen Ihnen die zehn zerstörerischsten.

Der Blitz steckt Häuser und Gegner gleichermaßen in Brand.



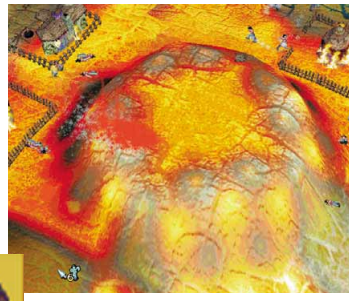
Erdbeben: Wenn alles bebt, versinken brennende Gebäude.

In Panik fliehen die roten Stammeskrieger vor dem Insektenschwarm.

Feuerregen: Tödliche Meteore stürzen auf das Dorf.

Die Leibspeise des Todesengels sind gegnerische Arbeiter.

Wirbelstürme decken Dächer ab und reißen Krieger mit sich.



Vulkane schleudern glühende Lava und Gestein auf den Gegner.

Ein Gebäude versinkt in den Fluten des Erosionszaubers.

Durch Blutrausch geschützt, werden Feuerkrieger zu Berserkern.

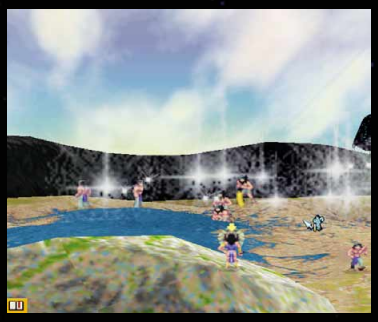
Endkampf zwischen Gut und Böse beim Armageddon. RS

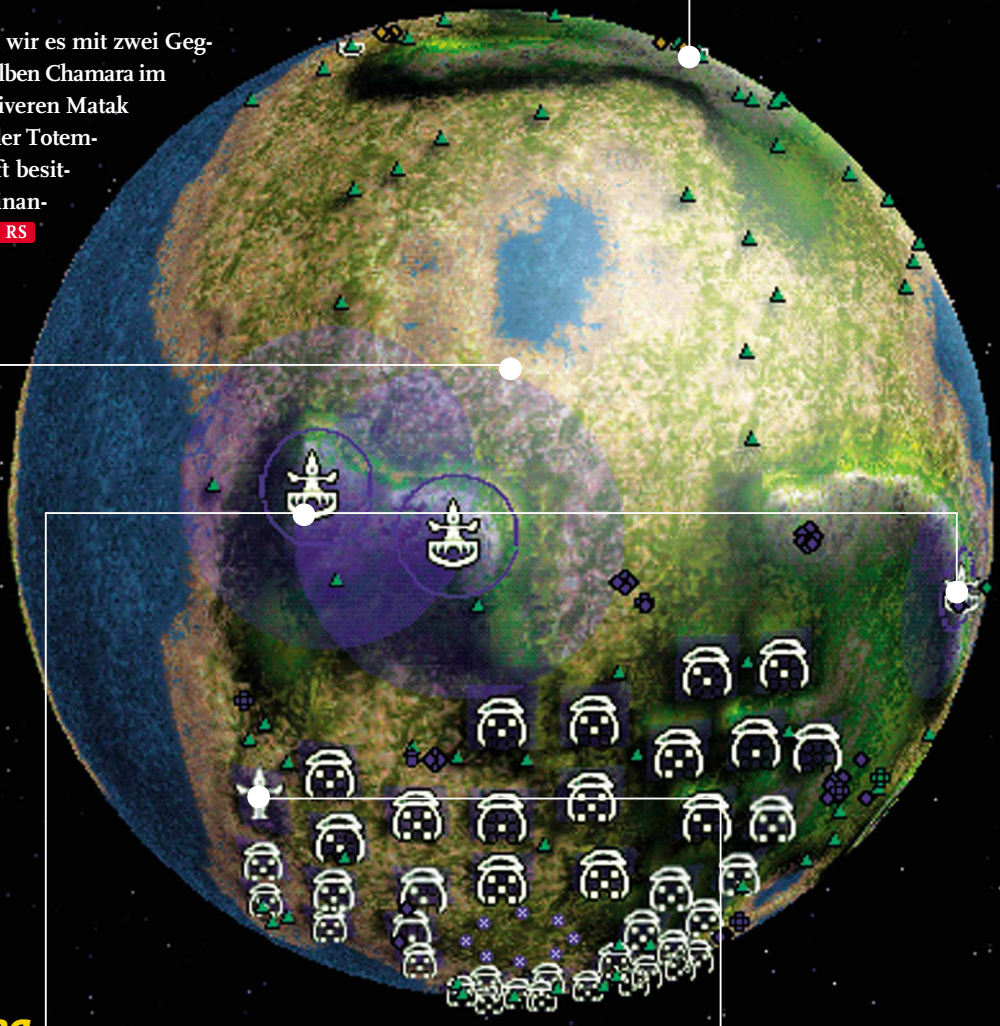
Auf dem Kriegspfad um den Globus

Welteroberung

Erleben Sie ein typisches Szenario von Populous 3, indem Sie den GameStar-Stamm beim Kampf gegen zwei Konkurrenzvölker begleiten.

Erstmals in Level 6 bekommen wir es mit zwei Gegnern gleichzeitig zu tun: den gelben Chamara im Norden und den grünen, aggressiveren Matak im Osten. Doch ein geheimnisvoller Totempfahl auf einer Insel soll die Kraft besitzen, Chamara und Matak gegeneinander aufzuwiegeln. RS





1. Missionars-Arbeit

Während ihre Anhänger die ersten Strohhütten errichten, betet unsere Schamanin vor der Gruft des Wissens, um den Bekehren-Spruch zu erlernen. Mit dieser Formel gewinnt die Anführerin unter den Wilden neue Jünger, die beim Aufbau helfen.

2. Zweifrontenkrieg

Schon nach wenigen Minuten erfolgt der erste Angriff der Chamara. Die gelbe Schamanin steckt einige Hütten in Brand, während ihre Krieger unsere Arbeiter attackieren. Nur mit Mühe gelingt es unserer Stammesfürstin, die Angreifer mit Blitzen zu verjagen. Kurz darauf fallen auch noch die Grünen ein und verwüsten Teile unserer Siedlung.

3. Rüstung tut Not

Damit wir für die nächste Invasion besser gerüstet sind, errichten unsere Arbeiter einen Tempel und eine Kaserne. Die dort ausgebildeten Krieger schützen die Schamanin vor Nahkampf-Attacken. In der Zwischenzeit beordern wir einige Arbeiter zum Götzen neben der Siedlung, wo sie für einen Sumpf-Zauber beten.

Der Sieg ist unser

Ohne ihre Anführerin sind die gelben Truppen machtlos, und es dauert nur wenige Sekunden, bis der Rest der Chamara-Armee besiegt und das Szenario gewonnen ist. Mit lautem Jubelgeschrei und Freudensprüngen feiern unsere Anhänger den Sieg.

8. Es regnet Feuer

Ohne Zwischenstop geht es direkt über die neue Landbrücke gegen die Stellungen der Chumara, die unserer frisch erworbenen Meteoriten-Zauberei nichts entgegenzusetzen haben. Die gelbe Schamanin scheitert bei dem Versuch, unsere Armee mit Blitzen aufzuhalten und versinkt im flink herbeigehexten Moor. Jetzt haben wir es fast geschafft.

7. Auf sie mit Gebrüll!

Unsere Schamanin nutzt die Verwirrung zum Gegenangriff und fällt den Grünen mit zwölf Schwertkämpfern in den Rücken. Mittels Wirbelstürmen und Blitzen attackieren wir erst das Ausbildungslager der Soldaten, dann ist die Arbeitersiedlung an der Reihe. Bevor die Matak-Fürstin reagieren kann, ist schon der letzte grüne Streiter gefallen und der Stamm besiegt.

6. Bruderkrieg

Die Grünen erreichen als erstes die Brücke. Ein heißes Magier-Duell entbrennt auf dem schmalen Steg. Beide Seiten setzen Blitze, Feuerbälle und Insekten-Plagen ein, um den Sieg zu erringen. Es scheint, als würden die Matak die Oberhand gewinnen.

5. Der Schlüssel zum Sieg

Mit dem Brücken-Zauber gelangen wir endlich auf die kleine Insel mit dem Totempfahl. Nach einigen Demutsbezeugungen der Schamanin läßt der magische Pfosten einen Weg zwischen den Territorien der Matak und der Chumara erscheinen. Wenige Sekunden später sammeln die beiden Stämme ihre Krieger zum gegenseitigen Angriff.

4. Blitzangriff

Sobald wir unsere Verteidigung mit Wachtürmen, Soldaten und Priestern gestärkt haben, ist es Zeit, zur Offensive überzugehen. In einem Überraschungsangriff gelingt es unserer Schamanin, den Brücken-Zauber von den Matak zu stehlen. Unterwegs sackt der Kommandotrupp noch zwei Wirbelsturm-Formeln ein.