

Tips und Tricks zu Populous: New Beginning

Level 1 (Die Reise beginnt):

Ziel:

- In diesem Anfangslevel habt die Aufgabe, euch mit Hilfe von Zaubersprüchen einen Weg zum gegnerischen Stamm zu bahnen um ihn dann zu zerstören

Beschreibung:

Um diesen Level erfolgreich zu beenden, müßt ihr anfangs den steinernen Kopf in eurem Dorf beschwören. Dadurch erhaltet ihr den "Landerhebungszauber", der es euch möglich macht, eine Art Brücke zu schlagen, indem ihr den Boden unter dem Wasser zwischen zwei benachbarten Inseln ein wenig anhebt.

Schafft nun eine Verbindung zwischen eurer Insel und der direkt neben euch. Jetzt könnt ihr mit euren Männern und dem Schamanen den Wachposten vor der Gruft des Wissens vernichten. Laßt euren Schamanen dort, um vor der Gruft zu beten. Sie erhält dadurch die Fähigkeit Blitze zu schleudern. Die anderen Männer schickt ihr zu dem steinernen Kopf auf dieser Insel. Nachdem eure Männer diesen beschworen haben, erhaltet ihr den Zauber, der euch den Bau von Kriegshütten erlaubt. Baut eine von diesen und bildet eure Arbeiter darin zu Kriegern aus, indem ihr sie dort hinein schickt.

Sind alle eure Männer zu Kriegern ausgebildet worden, könnt ihr eine Brücke zur letzten Insel schaffen und zum Angriff übergehen. Schleudert vorher einige Blitze auf die Gegner und ihr werdet keine Probleme haben sie zu vernichten.

Achtet dabei jedoch darauf, daß ihr nicht eure eigenen Männer trifft.

Level 2 (Drohende Dunkelheit):

Ziel:

- versteinerten Kopf erreichen und Matak-Stamm vernichten

Beschreibung:

Sobald ihr startet, baut umgehend eine Hütte und eine Kriegerhütte, in der ihr gleich damit beginnt, Kämpfer auszubilden. Bringt nun eure Schamanin zum Totempfahl und laßt sie dort beten. Ihr werdet dadurch den Zugang zum Steinkopf erhalten, wo ihr euch durch Beten den Wirbelsturmzauberspruch holen könnt.

Wenn ihr diesen Zauber und circa zehn Kämpfer habt, beginnt ihr mit dem Angriff, bei dem ihr zunächst einmal den Wachturm mit Hilfe eines Wirbelsturms außer Gefecht setzt. Danach fallen eure Krieger ein und besorgen den Rest. Sehr hilfreich dabei ist der Zauber "Insektenplage", den euch eure Schamanin in der Gruft des Wissens beschaffen kann. Während des Kampfes solltet ihr nicht vergessen, weitere Kämpfer auszubilden, die ihr als Unterstützung mit in den Kampf schickt.

Level 3 (Die Krise des Glaubens):

Ziel:

- in die Gruft des Wissens der Chumara eindringen und Geheimnis stehlen

Beschreibung:

Baut erst einmal eine Kriegerhütte und bildet darin eure Arbeiter zu Kämpfern aus. Während ihr dies tut, schickt ihr eure Schamanin zu dem Totempfahl, um diesen anzubeten, wodurch der Weg zur Gruft des Gegners frei wird. Entlockt jetzt der Gruft ihren Zauber, so daß ihr danach in der Lage seid, Tempel zu bauen, in denen Priester ausgebildet werden können. Diese sorgen dafür, daß die Gegner, die euch eigentlich angreifen sollten, zu euch überlaufen und für euch kämpfen.

Ihr könnt sie also im Kampf gegen den Feind einsetzen. Habt Ihr genügend Eingeborene bekehrt und zu Kämpfern und Priestern ausgebildet, so startet den Angriff und überrennt den Gegner.

Level 4 (Vereinte Kräfte):

Ziel:

- Gruft des Wissens der Matak erobern und beschwören, um den Blitz-Zauber zu erhalten.
- mit dessen Hilfe den Matakstamm auslöschen

Beschreibung:

In diesem Level sind eure Startbedingungen, was den Platz zum Bauen angeht, ziemlich schlecht. Deswegen benötigt ihr Wachtürme, die es euch ermöglichen, von eurem Startpunkt weg ins freie Gelände zu bauen. Diese beschafft ihr euch durch das Beschwören der Gruft in der Nähe eurer Siedlung. Schickt jetzt, da der Ausbau eurer Siedlung im Gange ist, einige Anhänger zu dem Steinkopf und besorgt euch dort den Bekehrungszauberspruch.

Als nächstes bekehrt ihr mit eurer Schamanin so viele Eingeborene wie ihr könnt und bildet eine schlagkräftige Truppe, bestehend aus ca. 20-30 Kämpfern und ca. 2 Priestern, aus. Ist dies erfolgt, so greift den Feind an. Zuerst stoßt ihr auf die Gruft, in der sich der Blitz-Zauber befindet. Erobert sie und vernichtet dessen Bewacher. Achtet beim Angriff immer auf die gegnerischen Priester, da sie es euren Kämpfern ganz schön schwer machen können, wenn ihr nicht aufpaßt. Zieht nun weiter und setzt dabei auch immer die Zaubersprüche eurer Schamanin, wie z. B. den Blitzzauber ein. Wenn ihr dies befolgt, dürfte es bei dieser Mission keinerlei Probleme geben.

Level 5 (Der Tod kommt von oben):

Ziel:

- Verbindung zur Nachbarinsel herstellen und den Todesengel beschwören, um mit dessen Hilfe den gegnerischen Stamm zu vernichten

Beschreibung:

Ihr startet mit vier Anhängern und der Schamanin und müßt euch sofort auf den Weg machen, um den steinernen Kopf anzubeten, durch den ihr den Zauberspruch "Bekehren" bekommt. Ihr könnt euch dabei allerdings nicht viel Zeit lassen, da ihr ein Zeitlimit von 15 Minuten habt. Bringt jetzt eure

Anhänger zum Steinkopf und laßt sie beten. Während dessen übernehmt ihr mit eurem Schamanen einige Eingeborenen auf der kleinen Nachbarinsel.

Dies tut ihr, indem ihr euren Schamanen so nah wie möglich an die Insel heran bewegt und mit eurem Zauberspruch "Bekehren" auf einen Eingeborenen der Insel in eurem Radius klickt. Führt sie danach wieder zurück zu den anderen. Sobald ihr einige Eingeborenen konvertiert habt, müßt ihr den Totempfahl auf dieser Insel beschwören und es erscheint ein kleines Schiff. Ladet die konvertierten Eingeborenen in das Schiff, fahrt zur Startinsel, ladet sie aus und helft mit den Steinkopf zu beschwören.

Nun wird ein Übergang zu eurem Dorf geschaffen, über den ihr eure Männer bringen könnt. Bildet anschließend zwei Priester und zwei Soldaten aus und ladet sie und die Schamanin in das Boot. Danach fahrt ihr die Küste der gegnerischen Insel entlang und ladet eure Leute an dem Ufer, wo die Kriegshütte steht, in der Nähe des Todesengels aus. Bewegt eure Schamanin nun auf den Todesengel zu und haltet euch die Gegner mit Hilfe der Insektenplagen, die eure Schamanin erschaffen kann, vom Leib. Wenn ihr mit der Dame nun den Todesengel anbetet, wird dieser von ihr beschworen und vernichtet eurem Gegner.

Level 6 (Der Brückenbau):

Ziel:

- Zwei gegnerische Stämme gegeneinander aufhetzen und sie vernichten

Beschreibung:

Am Anfang dieser Mission müßt ihr zunächst die Gruft in eurer Nähe erobern. Ihr bekommt dadurch den Konvertierungsspruch, mit dem ihr anschließend so viele Eingeborene wie möglich bekehrt. Konzentriert euch dabei auf die Stellen, an denen sich viele Eingeborene dicht beieinander aufhalten.

Während dessen baut einen Tempel, eine Kriegshütte und zwei weitere Hütten. Bildet dort ein paar eurer bekehrten Eingeborenen zu Priestern und den Rest zu Kämpfern aus. Je mehr Eingeborene ihr bekehrt und zu Kämpfern ausbildet, desto besser. Um die 35 Soldaten sollten genügen, damit euch so gut wie nichts aufhalten kann. Behaltet aber immer eure Schamanin in der Nähe. Schickt jetzt einige Männer zu dem steinernen Kopf,

der von Bergen umgeben ist und betet ihn an. Daraufhin wird zwischen euch und dem zweiten Steinkopf auf der Insel des grünen Gegners eine Verbindung hergestellt. Betet nun auch diesen an, um einen Hypnose-Zauber zu bekommen.

Habt ihr diesen erhalten, bewegt euch wieder zurück über die Brücke und versumpft diesen Zugang. So stellt ihr sicher, daß ihr nicht überfallen werdet. Mit dem Hypnosezauberspruch habt ihr jetzt die Möglichkeit, den grünen Chumara-Krieger auf der Insel mit dem Totempfahl zu hypnotisieren, wenn ihr mit der Schamanin nah genug herankommt. Laßt ihn den Totempfahl anbeten, der für die Schaffung einer Brücke zwischen euren Feinden sorgt.

Fallt, sobald ihr bereit seid, bei gelb ein und vernichtet alle Gebäude und Gegner. Paßt jedoch gut auf die gegnerische Schamanin im Wachturm auf, da sie Blitze werfen kann. Am Anfang wäre es ratsam, den Wachturm ein wenig zu umgehen und zu warten, bis die Schamanin durch eure Angriffe herausgelockt wird. Ist sie auf dem Weg zu euch, greift die Dame sofort an und euch steht nicht mehr viel im Wege. Wenn gelb eliminiert ist, müßt ihr euch daran machen, grün zu vernichten. Falls ihr bei der Vernichtung vom gelben Stamm keine größeren Probleme hattet, dann dürft ihr euch der grüne Stamm auch nicht weiter aufhalten.

Sollte euch dieser Angriff wider Erwarten doch größere Probleme bereiten oder legt ihr großen Wert auf das Anwenden von Zaubersprüchen, dann gibt es noch die Möglichkeit, sich am gelben Stamm vorbeizuschleichen und zuerst grün anzugreifen und zu vernichten. Hier könnt ihr durch Anbeten der Gruft den Landerhebungs-Zauber aufnehmen und mit dessen Hilfe zur kleinen Insel, wo sich der Steinkopf befindet, gelangen. Im steinernen Kopf steckt ein Zauber, der es euch erlaubt, einen Feuerregen auf den Gegner prasseln zu lassen. Wenn ihr diesen Zauber besitzt, wird es sehr leicht sein, mit seiner Hilfe den Gegner zu überwinden.

Level 7 (Der unsichtbare Gegner):

Ziel:

- Erosionszauber holen und Siedlung der Chumara zerstören

Beschreibung:

Zu Beginn dieser Mission startet ihr wieder mit einigen Anhängern, mit deren Hilfe ihr eine Siedlung aufbauen müßt. Errichtet dazu ein oder zwei Wachtürme, die es euch gestatten, auch außerhalb eures Startpunktes auf einer freien Fläche zu bauen. So erhaltet ihr ausreichend Platz für eure Gebäude.

In der Umgebung dieser Fläche findet ihr viele Eingeborene, die nur darauf warten, von euch bekehrt zu werden. Diese müßt ihr zu Kämpfern und einigen Priestern ausbilden, die ihr später im Kampf einsetzen werdet.

Was in dieser Mission sehr wichtig ist, ist Schnelligkeit, da der Gegner sonst zu mächtig wird. Daher ist es für diese Mission am besten, man ignoriert den Steinkopf und schlägt schnell und konsequent zu. D. h. ihr konvertiert so schnell wie möglich die Eingeborenen auf eurer Insel und sammelt genug Mana, um zweimal die Erde anzuheben. Führt nun eure Schamanin zu der Meerenge gegenüber eurer Startposition, die eure Insel von der feindlichen trennt und konvertiert, während ihr auf das Mana wartet, die Eingeborenen neben der Klippe in eurer Reichweite.

Diese neuen Anhänger müssen sofort damit beginnen, einen Wachturm und danach eine Kriegshütte auf der gegnerischen Insel zu bauen (dies allerdings in einiger Entfernung zum späteren Übergang, da dort bald Patrouillen auftauchen werden). Wenn ihr genug Mana besitzt, holt ihr euch die bereits ausgebildeten Kämpfer heran und schafft einen Übergang. Überquert diesen mit euren Männern und der Schamanin und vernichtet die Priester, die zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich schon auf euch warten. Schickt jetzt immer mehr Kämpfer, die ihr auf beiden Inseln ausbildet, an diese Stelle und haltet sie frei. Wenn ihr alle eure Soldaten und Priester dort gesammelt habt, könnt ihr losschlagen. Greift, wenn ihr im feindlichen Dorf ankommt, zuerst seine Kriegshütte an, wartet dann, bis ihr eure Schamanin entbehren könnt und schickt diese dann zur Gruft. Dort findet man den Zauberspruch, mit dem man Einheiten tarnen kann.

Daraus könnte man während des Kampfes einen Vorteil ziehen.

Level 8 (Die kontinentale Verteidigung):

Ziel:

- Dakini mit Hilfe von magischen Schild und Wirbelsturm besiegen und sich Wissen über Feuerkrieger aneignen

Beschreibung:

In dieser Mission müßt ihr euch auf eine besonders starke Verteidigung gefaßt machen. Die gegnerische Siedlung ist von zwei Wachtürmen, die auf einem großen Hügel stehen, geschützt. Von dort aus können Feuerkämpfer über eine große Distanz hinweg die ebene Fläche unter Beschuß nehmen, d. h. es ist für die Schamanin nahe zu unmöglich, die Türme allein zu zerstören. Ihr müßt daher eine Weile warten, um eine große Armee aufzubauen und um ausreichend Mana zu haben, um den Gegner mit Zaubersprüchen einzudecken.

Zu Beginn des Levels benötigt ihr also erst einmal eine Menge Anhänger, welche ihr euch durch Konvertierung der Eingeborenen auf der ganzen Insel beschafft. Während ihr diese übernehmt, baut ihr eure Basis auf, in der unbedingt ein Tempel enthalten sein muß, da ihr auf Priester kaum verzichten könnt. Mit deren Hilfe dürfte es euch gelingen, so einige Feuerkämpfer, die euch eigentlich vernichten sollten, zu bekehren und für eure eigenen Zwecke zu mißbrauchen. Führt sie aber immer weit nach hinten, damit sie die herannahenden Feuerkämpfer und Soldaten nicht vor ihrer Konvertierung vernichten.

Weiterhin wäre es günstig ein paar Wachtürme zu bauen, von wo aus eure Feuerkämpfer, Priester oder eure Schamanin eine höhere Reichweite haben. Hierzu bieten sich die Hügel links und rechts ganz besonders an. Ihr müßt dabei allerdings auf die gegnerische Schamanin Acht geben, die ihr eigentlich nur mit eurer Schamanin in Schach halten könnt und von der ihr in regelmäßigen Abständen Angriffe erwarten könnt. Aber wenn ihr ständig eure Schamanin und um die 10 Priester zur Bekehrung der Feuerkämpfer zur Stelle habt, dann habt ihr nicht viel zu befürchten.

In der Regel laufen die Gegner genau in die Arme der Priester. Wenn nicht, dann ist es einfach, dem Gegner hinter einem Hügel aufzulauern und mit den Priestern hervorzuspringen. Dagegen kann der Feind nicht viel tun, da er über ein Priesterdefizit verfügt. Wenn ihr genügend Männer besitzt und eure Basis einigermaßen sicher ist, dann könnt ihr euch daran machen die beiden Steinköpfe sowie die Gruft des Wissens zu beschwören.

Den einen Kopf erreicht ihr ohne größere Schwierigkeiten auf einer Hügelkette auf der anderen Seite des kleinen Sees in der Nähe eurer Siedlung. Um an den anderen steinernen Kopf und die Gruft zu gelangen empfiehlt es sich, mit Hilfe des Landerhebungsspruches einen Durchgang durch die Bergformation neben eurem Dorf zu schaffen. Geht mit einigen

Soldaten hindurch und beschwört dann mit diesen den Steinkopf und mit der Schamanin die Gruft. Sie wird dafür aber voraussichtlich ein bißchen Hilfe von Priestern gebrauchen können. Sobald ihr euch sämtliche Sprüche geholt habt, solltet ihr euch auf den Weg zurück machen. Wenn ihr erfolgreich wart, müßtet ihr jetzt die Möglichkeit haben, eine Feuerkämpferhütte zu bauen. Dort solltet ihr jetzt eure Männer zu Feuerkämpfern ausbilden. Laßt aber noch zwei oder drei Arbeiter übrig, um Wachtürme zu bauen. Diese stellt ihr nun Schritt für Schritt näher am Gegner auf und besetzt sie mit Feuerkämpfern. Zuletzt greift ihr mit allem was ihr habt an und lockt damit den Gegner zu euren Türmen. Laßt es dabei Blitze und Insektenplagen hageln. Es ist wichtig, daß ihr frühzeitig die Türme ausschaltet und den Hügel erobert, von wo aus ihr die gesamte gegnerische Siedlung unter Beschuß nehmen könnt. Ihr müßt dafür nicht einmal den Berg verlassen.

Level 9 (Feuer im Nebel):

Ziel:

- geheimnisvollen Zauber finden und den Gegner vernichten

Beschreibung:

Gleich am Anfang ist es notwendig, die zwei Steinköpfe zu finden und anzubeten, um die Zaubersprüche für Erdbeben und Wirbelsturm zu erhalten. Diese Sprüche benötigt ihr allerdings erst später, da ihr euch erst einmal vor den Attacken des Gegners schützen müßt, der mit Booten landet. Stellt dazu einige Wachtürme auf und besetzt diese mit Priestern. Davor stellt ihr noch einen Feuerkrieger als Wache und ihr seid schon relativ gut abgesichert.

Besorgt euch jetzt ein Boot der Chumara und fahrt damit zu der kleinen Insel der Eingeborenen, wo ihr den Fluch "Vulkanausbruch" bekommt, wenn ihr wie üblich den Steinkopf anbetet. Nun wird es Zeit, den Gegner ein bißchen zu ärgern.

Bringt dazu so viele Männer wie möglich, inklusive der Schamanin, in einigen Booten zu dem feindlichen Wachturm. Zerstört ihn mit dem Erdbeben-Zauber und fällt mit euren Männern ein. Es sollte euch auf jeden Fall gelingen, die Gruft des Wissens zu erobern, um endlich Schiffe bauen zu können. Ist euch dies gelungen, könnt ihr fortfahren, Soldaten auszubilden. Wenn ihr 40 bis 50 davon habt, schickt ihr eure Armee über die Meerenge,

die ihr mit einer Landbrücke begehbar macht. Vernichtet jetzt die Chumara und die Mission ist gewonnen.

Level 10 (Aus der Tiefe):

Ziel:

- innerhalb des Zeitlimits Angriffstrupp aufbauen und Feind zerstören

Beschreibung:

Zuerst sorgt ihr dafür, daß eure Arbeiter in der Werft anfangen zu arbeiten, da ihr dringend Boote braucht. Eure Zaubermaus, die Krieger und Priester schickt ihr während dessen zum Strand und wartet darauf, daß drei Boote fertig gestellt werden, mit denen ihr sofort zur kleinen Insel mit dem Totempfahl übersetzt.

Landet dort und betet ihn an. Die Eingeborenen, die dort herumlaufen, müßt ihr lediglich bekehren und zu Kriegern ausbilden. Steht eure Armee bereit, könnt ihr am feindlichen Ufer, an dem sich auch der Totempfahl befindet, landen und mit dem Angriff beginnen. Beeilt euch aber dabei, da ihr durch ein Zeitlimit nicht unendlich viel Zeit zur Verfügung habt. Betet jetzt den Totempfahl an und beseitigt die Überlebenden.

Level 11 (Trügerische Seelen):

Ziel:

- Hypnose-Zauber erbeuten und Chumara erledigen

Beschreibung:

Sichert auch hier wieder zu Beginn erst euer Dorf mit Wachtürmen, in die ihr Priester steckt, ab. Diese sind auf Hügeln am wirkungsvollsten. Davor stellt ihr wiederum einige Wachen zum Schutz und ihr müßt euch nicht all zu große Sorgen vor bevorstehenden Angriffen machen.

Kümmert euch also nun um die Steinköpfe, die es auszubeuten gilt. Vernachlässigt dabei aber nicht die Heranbildung eines Heeres von ca. 30 Mann. Stoßt jetzt mit euren Soldaten und einigen Arbeitern zu den Matak vor und baut auf den Hügeln direkt vor deren Siedlung zwei Wachtürme, von wo

aus ihr einen Großteil des Dorfes einsehen könnt. Sollte es euch gelingen, durch die Gruft des Wissens den Sumpf-Zauber zu bekommen, so habt ihr schon einen erheblichen Vorteil.

Zieht euch zurück und stellt dem Feind mit dem Sumpf-Zauber eine Falle. Baut eure höchst wahrscheinlich stark dezimierte Armee in noch größerer Form wieder auf und holt zum erneuten Schlag aus. Diesmal solltet ihr euch aber nicht mit weniger als 50 Mann begnügen. Greift über eine Landbrücke an und zerstört den Gegner endgültig.

Level 12 (Ein leicht zu erbeutendes Ziel):

Ziel:

- Spione benutzen um Verteidigung zu schwächen
- danach die beiden Stämme besiegen

Beschreibung:

In diesem Level bekommt ihr es zum ersten Mal mit drei Stämmen gleichzeitig zu tun. Deshalb könnt ihr es euch nicht erlauben, Zeit zu verlieren oder viele Fehler zu machen. Speichert deshalb oft ab! Sichert zu Beginn euer Dorf in gewohnter Weise mit Türmen usw. ab und stellt eine Armee von ca. 30 Soldaten auf. Mit ihnen müßte es euch gelingen, sich bei den Chumara die Möglichkeit zu holen, Spione auszubilden. Vernichtet die Chumara und baut dort ein neues Dorf auf. Anschließend solltet ihr den Weg zu den Dakini versperren, bis ihr eine ausreichend große Armee habt. Benutzt dazu den Zauberspruch "Versumpfen". Sobald ihr meint, genügend Einheiten zu kontrollieren (es sollten jedoch mindestens 50 sein), solltet ihr losschlagen.

Bei diesem Angriff dürft ihr aber die Priester nicht vergessen, die für einen Erfolg notwendig sind, da euer Kontrahent auch nicht über wenige von dieser Sorte verfügt. Wählt für den Angriff den Strand als Weg, über den ihr zum Feind gelangt. Wenn ihr diesen Feind überwunden habt, müßt ihr euch zuletzt den Matak zuwenden, bei denen allerdings mehr Einheiten erforderlich sind. Mit ca. 60 bis 70 Soldaten habt ihr eine gute Chance, den Kampf für euch zu entscheiden.

Level 13 (Angriff aus den Lüften):

Ziel:

- Luftschiffe in Beschlag nehmen und Vulkan zum Ausbruch bringen, um die Chumara zu eliminieren

Beschreibung:

In dieser Mission habt ihr es lediglich mit zwei Gegnern zu tun, von denen ihr sogar einen sofort ausschalten könnt. Um dies zu erreichen, bewegt euch mit euren Arbeitern zum grünen Stamm und bekehrt auf dem Weg dorthin so viele Eingeborene wie nur geht. In diesem Stadium müßte es euch gelingen, den Feind zu überraschen und zu überwältigen. Beschwört dort die Gruft und die beiden Steinköpfe um Erdbeben, einen Vulkanausbruch und den magischen Schild auslösen zu können. Nun ist es an euch, die Ballons zu erbeuten und mit ihnen zum Feind zu fliegen. In den Ballons sollten sich bei dem Angriff eure Schamanin, einige Priester und Feuerkrieger befinden. Übt euch bei eurer Ankunft jedoch erst einmal in Geduld und laßt die Schamanin das Größte regeln.

Sie kann bei der Reinkarnationsarena des Feindes einen Vulkanausbruch auslösen, der schon eine Menge Gegner erledigt. Sobald dieser Vulkan nicht mehr aktiv ist, landet ihr mit euren Luftschiffen und laßt eure Krieger den Rest besorgen. Benutzt aber eure Zaubersprüche soweit ihr könnt als Unterstützung.

Level 14 (Angriff von allen Seiten):

Ziel:

- mächtige Zauber finden und den Gegner vernichten

Beschreibung:

Als erstes braucht ihr natürlich einige Anhänger, die ihr euch schleunigst besorgt. Mit diesen baut ihr ein Luftschiff-Haus in der Nähe des Sees und fliegt so viele Arbeiter wie ihr könnt auf das Plautoo bei den Matak, wo ihr zunächst zwei Türme errichtet. Dahinter stellt ihr eure Siedlung, in der ihr ca. 30 Kämpfer ausbildet, welche ihr auf die grünen Matak loslaßt. Während

der Ausbildung eurer Kämpfer kümmert ihr euch dann mit der Schamanin um die Beschwörung eines mächtigen Verbündeten. Damit ist der Todesengel gemeint, den ihr durch Anbeten des Steinkopfes in der Umgebung eures Startpunktes zu eurem Untertan macht.

Dazu müßt ihr allerdings zunächst die sechs Eingeborenen dort bekehren. Diesen Todesengel dürft ihr später auf die Dakini hetzen, um zu sehen, wie er sie zerfleischt. Nachdem ihr die Matak von der Karte gefegt habt, steht dieses Gebiet für eure Besiedlung bereit. Hier findet ihr in der Gruft den Zauber "Erosion". Nun solltet ihr mit dem Bau von ungefähr 15 Luftschiffen beginnen. Jetzt dürfte der zweite Feind (Dakini) kein Problem mehr für euch darstellen. Überrennt diesen mit euren Truppen, dem Todesengel und den Zaubersprüchen und ihr seid nunmehr in der Lage, euch den mächtigen Zauber "Meteoritenhagel" anzueignen. Dieser Spruch ist sehr hilfreich, wenn ihr zum Schlag auf die Chumara ausholt. Konzentriert eure Bemühungen dabei auf den Wachturm in der Mitte, da sich dort die gegnerische Schamanin aufhält, die euch ganz schön zu schaffen machen kann.

Zuletzt holt ihr euch den Spruch "Magischer Schild" aus der Gruft und vernichtet den einzelnen Priester im Gebirge.

Level 15 (Einkerkerung):

Ziel:

- mit Spionen Verteidigung sabotieren und Gefängnis vernichten
- Vulkanausbruch auslösen und Feind eliminieren

Beschreibung:

Sobald die Mission, solltet ihr gleich mit dem Bau von einigen Schiffen sowie der Ausbildung von Feuerkriegern, Priestern, normalen Soldaten als auch drei Spionen anfangen, welche ihr in die Schiffe schickt. Die drei Spione kommen jedoch separat in ein extra Boot. Fahrt damit zum Kerker und sabotiert alle Wachtürme und den Kerker. Bringt jetzt die restlichen Einheiten zum Einsatz, eliminiert mit ihnen die Wachen und zerstört das Gefängnis.

Laßt danach die Schamanin den Obelisk beschwören und anschließend zum Hügel bei der Chumara-Siedlung laufen, wo sie den Vulkan zum Ausbrechen bringt. Die Überlebenden werden dann von euren Soldaten vernichtet.

Um die Schamanin ins Jenseits zu befördern, benutzt ihr am besten den Blitz-Zauber, der am wirkungsvollsten ist, wenn ihr während des gesamten Angriffs alle Zaubersprüche bis auf den Blitz-Zauber deaktiviert.

Level 16 (Blutrünstig):

Ziel:

- Todesengel beschwören und Feinde unschädlich machen

Beschreibung:

Sobald ihr euch in dieser Mission wiederfindet, macht ihr euch mit allen Anhängern, die ihr zuvor bekehrt habt, auf den Weg nach Süden, wo ihr euer Dorf aufbaut. Hinter einer Hügelformation befindet sich ein steinerner Kopf, von dem ihr einen unbegrenzten Berserker-Zauber bekommen könntet. Da die Verluste bei der Eroberung sehr hoch wären, ist es fraglich, ob sich der Aufwand lohnt. Also kümmert ihr euch zuerst um andere Dinge!

Dazu gehört die Schaffung eines Zugangs zu der Halbinsel. Bringt anschließend sechs eurer Männer auf die kleine einsame Insel mit dem Steinkopf und betet ihn an. Daraufhin wird der Todesengel im Kampf für eine Weile zu eurem Krieger. Habt ihr diesen beschworen, holt euch den Berserker-Zauber bei dem Steinkopf hinter dem einzelnen Hügel ab. Vergeßt aber bei all diesen Aktionen nicht die Absicherung eurer Siedlung. Sichert sie mit Wachtürmen und Priestern ab, bevor die zahlreichen Angriffe des Feinde beginnen.

Ist dies geschehen, geht es weiter mit der Angriffsphase. Bildet also genügend Kämpfer aus, die ihr später im Kampf einsetzt. Der beste Weg zu den Dakini zu gelangen ist, als erstes mal auf den Berg in der Nähe eures Startpunktes zu kommen. Erhebt die Erde, um dies zu erreichen. Schafft danach einen Übergang zu dem Gebirge der Dakini und laßt eure Arbeiter dort Wachtürme bauen. Vernichtet jetzt die Dakiniehäuser auf der Höhe. Errichtet an dieser Stelle einen Wachturm, von wo aus eure Schamanin eine sehr gute Sicht in das feindliche Lager hat. Dadurch erhöht sich der Angriffsradius ihrer Zaubersprüche erheblich. Schickt jetzt eure Soldaten rein und vernichtet die Dakini. Sind die Dakini ausgelöscht, könnt ihr mit den Chumara weitermachen. Auch hier könnt ihr die erhöhte Reichweite durch Wachtürme nutzen.

Zaubert euch eine Brücke zum Massiv beim Steinkopf und danach einen Zugang zum Gebirge der Chumara. Errichtet wiederum einen Wachturm, setzt eure Schamanin hinein, die dann mit ihren Sprüchen eure Kämpfer unterstützt, welche ihr in die feindliche Siedlung zieht. Wenn die Chumara erledigt sind, kommen die Matak dran. Um sie zum Teufel zu jagen, braucht ihr aber um die 60 Mann, sowie den Todesengel. Stellt eine Landverbindung her und ladet alles bei ihnen ab, was ihr an Gemeinheiten habt.

Level 17 (Der mittlere Boden):

Ziel:

- Truppen ausbilden und beim Armageddon die Feinde auslöschen

Beschreibung:

Hier geht es darum, die Stellung zu halten und eine für die letzte Schlacht genügend große Armee aufzubauen. Zur Absicherung bauen wir wie immer Türme und besetzen diese mit Priestern und Feuerkriegern. Bewachen müßt ihr auch unbedingt eure Schamanin, die als Leibwache ca. 10 Soldaten benötigt.

Der Kampf um die Statue sollte euch dabei zunächst nicht kümmern. Erst wenn ihr um die 50 Soldaten habt beginnt ihr damit, die Büste anzubeten. Vorher solltet ihr aber noch die Zugänge versenken! Sobald ihr den Kopf angebetet habt wird das Armageddon ausgelöst, bei dem dann alle Parteien mit allen Männern bis zum Ende kämpfen. In diesen Kampf könnt ihr nicht mehr eingreifen.

Level 18 (Kopfjäger):

Ziel:

- ausreichend Truppen ausbilden und auf Armageddon warten

Beschreibung:

Errichtet eure Siedlung und baut sie aus. Scheut euch dabei nicht davor, die Umgebung mit den Zaubersprüchen eurer Schamanin euren Bedürfnissen anzupassen. Den Steinkopf, der so wichtig erscheint, solltet ihr ignorieren, da es nicht nötig ist, ihn zu beschwören, um diesen Level zu gewinnen.

Konzentriert euch lieber auf die Absicherung des Dorfes durch Türme, vermeidet es aber, die Patrouille des roten Stammes anzugreifen, weil euch sonst ein massiver Angriff bevorstünde. Wartet statt dessen auf das Armageddon, das durch Anbeten der Steinfigur ausgelöst wird. Da ihr dann nicht mehr in den Kampf eingreifen könnt, solltet ihr mindestens über 80 Männer verfügen.

Level 19 (Ungleiche Verbündete):

Ziel:

- schwache Chumara von Dakini trennen und Dakini vernichten

Beschreibung:

Im 19. Level müßt ihr dafür sorgen, daß die Dakini keine Möglichkeit haben, die Chumara zu überrennen. Um dies zu gewährleisten, muß die Verbindung zwischen den beiden Stämmen durch das Absenken von Land unterbrochen werden. Erreicht dies, indem ihr eure Schamanin durch Anbeten des Steinkopfes zu den Chumara teleportiert und den Erosions-Zauber benutzt. Sorgt aber währenddessen für den Bau einer Siedlung für ca. 100 Mann. Falls ihr vor eurem Angriff noch den Meteoritenhagel-Zauber in die Finger kriegen wollt, verschafft euch Zugang zu dem Kopf bei den Dakini und betet ihn an.

Sobald ihr eine Landbrücke zum Feind herbeigezaubert habt, beginnt ihr mit dem Überfall auf die Dakini. Mit euren 90 bis 100 Soldaten gelingt es euch sicher, den Gegner zu besiegen.

Level 20 (Archipel):

Ziel:

- Angriffe abwehren und zurückschlagen

Beschreibung:

Beginnt so bald wie möglich, Landbrücken zu den anderen Inseln mit Holzvorkommen zu bilden und euch dort auszubreiten. Vergrößert eure Siedlung und fangt an, ca. 70 Männer auszubilden. Vernachlässigt jedoch nicht den Bau von Wachtürmen zum Schutz eures Dorfes, vor den nicht zu

vermeidenden Angriffen. Die vielen Steinköpfe auf dieser Welt könnt ihr getrost ignorieren, da sie nichts neues in sich bergen. Wichtig ist lediglich die Gruft des Wissens, mit deren Hilfe ihr den Todesengel beschwören könnt.

Sobald ihr eure 80-90 Mann beieinander und gerade einen Angriff abgewehrt habt, schlagt ihr eine Landbrücke zum Gegner und erobert die Gruft. Als Rückhalt für eure Armee solltet ihr vor dem Angriff einen Turm in der Nähe der Front bauen, in den ihr eure Schamanin steckt, die den Gegner mit Zaubersprüchen eindeckt. Bildet weitere Soldaten zur Unterstützung aus und setzt den Todesengel ein um den Gegner zu vernichten.

Level 21 (Zerbrochene Erde):

Ziel:

- Vulkanausbruch in der eigenen Siedlung verhindern und in der feindlichen auslösen

Beschreibung:

Gleich zu Beginn der Mission müßt ihr euch vor einem bevorstehenden Vulkanausbruch schützen. Betet dazu sofort den Totempfahl an und wehrt ihn so ab. Errichtet danach eine Siedlung auf der Anhöhe mit einigen Türmen und erobert ein paar Ballons, in die ihr die Schamanin und einige Krieger zu ihrem Schutz setzt.

Mit diesen fliegt ihr nun zu der Gruft des Wissens und holt euch jetzt selber den Vulkanausbruch-Zauber. Die Angriffe des Gegners wehrt ihr inzwischen mit Priestern ab, welche die feindlichen Krieger zu euren machen. Wartet, bis ihr ca. 60 Krieger ausgebildet oder bekehrt habt und eure Zaubersprüche aufgeladen sind, dann könnt ihr den Angriff starten. Löst den Vulkanausbruch aus und laßt den Todesengel auf die Feinde los. Danach dürften die Dakini so geschwächt sein, daß ihr sie mit euren Kriegern auf dem Boden und in der Luft eliminieren könnt.

Level 22 (Solo):

Ziel:

- Schamanin benutzen, um alle drei Stämme auszulöschen

Beschreibung:

Diesmal ist die Schamanin auf sich allein gestellt und muß die Gegner mit ihren Zaubersprüchen vernichten. D. h. ihr müßt dafür sorgen, daß ihr immer genug Mana habt. Schaltet deswegen die unwichtigen Zauber aus, damit sich die wichtigen schneller wieder aufladen. Außerdem müßt ihr stets die feindlichen Schamaninen vernichten, um zusätzliches Mana zu erhalten. Um sich alle Zauber zu besorgen, beschwört ihr dann noch die beiden Obelisken auf eurer und der Nachbarinsel. Vernichtet nun die roten Dakini, steigt dann in das Boot und fahrt damit zu dem Luftschiff bei den Chumara.

Klettert in den Ballon und zerstört diese aus der Luft. Fliegt nach deren Auslöschung zum Obelisken der Matak und betet ihn an. Zu guter letzt vernichtet ihr auch sie aus der Luft.

Level 23 (Solo):**Ziel:**

- Spione abwehren und feindliche Stämme beseitigen

Beschreibung:

Auch hier bekommt ihr es wieder mit Matak, Chumara und Dakini zu tun, die euch das Leben schwer machen. Es ist also äußerst notwendig, daß ihr euer Dorf gut absichert. Berücksichtigt bei eurer Absicherung besonders die Küste zu den Chumara, weil diese Typen es mit Spionen auf euch abgesehen haben. Kontrolliert daher ab und zu die Weltkarte, um herannahende Boote zu sichten, bevor es zu spät ist. Aber auch auf den umliegenden Bergen solltet ihr Wachtürme bauen, die ihr mit Feuerkrieger besetzt.

Wie immer beginnt ihr also frühestmöglich mit der Ausbildung von Krieger und Priestern. Wenn ihr ungefähr 50 Krieger habt, könnt ihr euch auf den Weg zu den Dakini (rot) machen. Achtet jedoch auf die Matak (grün), die nur darauf warten, eure angreifende Armee oder euer weniger gut bewachtes Dorf anzugreifen.

Laßt deshalb vorsichtshalber einige Truppen zurück. Wenn ihr die Dakini besiegt habt, geht es weiter zu den Matak. Schickt eure Truppen aber nicht einfach so in den Kampf, sondern bemüht euch schnell um den Bau eines Turmes auf einer Anhöhe im Gebiet der besiegten Dakini. Von dieser

Anhöhe vor dem Territorium der Matak aus begleitet eure Schamanin mit Blitzen eure ca. 80 Soldaten, die ihr über eine zuvor errichtete Brücke führt. Brennt alles nieder und wendet euch zu guter letzt den Chumara (gelb) zu, denen ihr einen kleinen Besuch aus der Luft abstattet. Laßt deswegen eine Luftschiffhütte bauen, um eurer Schamanin ein Luftschiff zur Verfügung stellen zu können. Mit diesem Luftschiff fliegt ihr dann eure Schamanin und einige Feuerkrieger zu den Chumara, die sich auf einen gehörigen Angriff eurer Schamanin aus der Luft gefaßt machen müssen. Die stark dezimierten Chumara beseitigt ihr nun mit euren Landungstruppen von um die 50 Mann, die ihr in ca. 10 Booten an Land bringt.

Level 24 (Das Ende der Reise):

Ziel:

- Absichern der Siedlung und Auslöschung der Matak, Dakini und Chumara

Beschreibung:

Bereitet euch bei dieser Aufgabe darauf vor, schon bald nach dem Start mit einem Vulkanausbruch und einem Todesengel konfrontiert zu werden. Daran könnt ihr aber nicht viel ändern, ihr könnt nur die Konsequenzen mildern, indem ihr jede Menge Wachtürme baut und diese mit Priestern und Feuerkämpfern besetzt. Außerdem könnt ihr versuchen, das durch Vulkanausbrüche veränderte Land zu eurem Vorteil zu nutzen, wie z. B. durch Errichten von Türmen auf diesen Erhebungen.

Ist eure Siedlung gut abgesichert und eure Armee von 50 bis 60 Mann bereit, die ihr in der Zwischenzeit ausgebildet haben solltet, dürft ihr in das feindliche Lager der Matak (grün) einmarschieren und es erobern. Anschließend müßt ihr wohl oder übel die Dakini (rot) vernichten für die ihr aber schon ein Heer von 80 bis 90 Soldaten benötigt. Einsetzen solltet ihr hier allerdings auch Ballons, da der Gegner nur über wenige Feuerkämpfer verfügt. Hinzu kommt, daß eure Schamanin von dort aus wieder eine sehr gute Übersicht über das Schlachtfeld erhält.

Löscht also die Dakini von der Bildfläche und baut euer Heer in noch größerer Form wieder auf. Beim Kampf gegen die Dakini wäre eine Größenordnung von 125 bis 140 Kämpfer, inklusive Priester, angebracht. Wenn es nötig ist baut eure Siedlung mit Hütten weiter aus, so daß ihr diese

hohe Zahl an Soldaten erreicht. Falls ihr in diesem Kampf auch auf Luftschiffe setzen wollt, müßt ihr euch hier aber um die vielen feindlichen Feuerläufer kümmern und diese beschäftigen, da es ansonsten hohe Verluste bei den Einheiten in der Luft geben könnte.

Level 25 (The Beginning):

Ziel:

- In der letzten Schlacht müßt ihr den anderen Stämmen endgültig den Garaus machen

Beschreibung:

In diesem letzten Level der Kampagne ist eure Schamanin nicht mehr Reichweiten gebunden, aber trotzdem abhängig von dem Mana, daß ihr weiterhin von euren Hütten beziehen müßt.

Baut daher eure Siedlung reichlich aus und sichert sie, so wie auch sonst, genügend ab. Versucht bei eurer Expansion aber den Feinden nicht zu nah zu kommen, außer ihr wollt zum Angriff blasen. Dazu müßt ihr aber trotz heftiger Feindattacken irgendwann übergehen. Haltet solange wie nur möglich die Stellung, ladet euer Mana auf und bildet Truppen aus. Dabei wäre es von Vorteil, viele feindliche Soldaten durch Priester auf die eigene Seite zu bringen.

Wenn ihr rund 90 Krieger kontrolliert, fangt ihr damit an, den Dakini mit dem Vulkanausbruch sowie dem Todesengel zuzusetzen bis sie dermaßen geschwächt sind, daß ihr euer Heer hinein schicken könnt, um sie ein für alle Mal von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Danach wendet ihr euch den Matak zu und wendet dort die selbe Taktik an, nachdem ihr euer Heer wieder hergerichtet habt.

Nun dürften nur noch die Chumara übrig geblieben sein! Befördert jetzt auch dieses Volk ins Jenseits, um zum absoluten Herrscher aufzusteigen. Denkt aber nicht, daß ihr hier mit 90 Männern weiterkommt, denn die Chumara müßten eigentlich so stark geworden sein, daß schon ein Heer von 110 bis 120 Mann eingesetzt werden sollte.