

DLH.Net

präsentiert das

POPULOUS 3 - UNOFFICIAL FAQ

Häufig gestellte Fragen zu Populous 3, Tips und Tricks

1999 von Jörg Neidig, Jogi-baer@gmx.net

Letzter Stand: 24.02.1999

Version 1.0

Disclaimer

Dieses FAQ soll eine Hilfe für alle Freunde des Spieles der Firma Bullfrog sein und wertvolle Informationen zum erfolgreichen Bestehen im Spiel geben.

Weder der Herausgeber des FAQs noch die Mitarbeiter vom DLH 98/DLH.Net sind in irgendeiner Weise mit der Firma Bullfrog oder deren Vertrieb verbunden. Alle an diesem FAQ Beteiligten übernehmen keine Haftung für die in diesem Text vermittelten Informationen und für Handlungen, die aus dem hier verbreiteten Inhalt resultieren. Trademarks

Alle in diesem FAQ verwendeten Namen sind Trademarks und werden hier aufgeführt: Bullfrog, Populous, Electronic Arts, Dungeon Keeper, Intel, Pentium, Windows

Sollte ein Trademark in diesem Text erwähnt werden, aber nicht hier aufgeführt worden sein, so gilt es automatisch als aufgeführt.

Copyright

Dieser Text unterliegt dem Copyright des DLH.Net, das sich alle Rechte vorbehalten. Eine Verbreitung außerhalb des DLH.Net oder seiner verbundenen Webseiten und Programme ist NICHT erlaubt. DLH.Net behält sich vor, gegen Verstöße gegen das Copyright rechtlich vorzugehen.

Inhalt

1 Einführung

- 1.1 Über das DLH.Net Populous 3 FAQ
- 1.2 Wo bekommt man das DLH.Net Populous 3 FAQ ?
- 1.3 Wie kann man zum DLH.Net Populous 3 FAQ beitragen ?
- 1.4 Richtigkeit und Vollständigkeit der Information
- 1.5 Was ist das DLH.Net ?

2 Das Spiel - Technik und Support

- 2.1 Was ist Populous 3 ?

- 2.2 Wer hat Populous 3 programmiert ?
- 2.3 Welche Hardwarevoraussetzungen fordert Populous 3 ?
- 2.4 Mit welcher Hardware gibt es Schwierigkeiten ?
- 2.5 Was ist die aktuelle Versionsnummer von Populous 3 ?
- 2.6 Sonstiges Probleme

3 Das Spiel – Gameplay

- 3.1 Ich habe keine Ahnung von dem Spiel. Was soll ich jetzt machen?
- 3.2 Es gibt ja gar kein Handbuch!
- 3.3 Das habe ich mir alles angeschaut, aber wie sollte ich im Spiel vorgehen?
- 3.4 Ich habe kann keine neuen Hütten bauen.
- 3.5 Nein, ich meine ich habe wirklich keinen Platz mehr.
- 3.6 Jaja, aber meine Anhänger bauen trotzdem nicht.
- 3.7 Ein Anhänger streckt beide Hände in den Himmel und läßt sich nicht mehr steuern.
- 3.8 Lohnt es sich mehrere Kriegerhütten zu bauen?
- 3.9 Was taugen die verschiedenen Figuren?
- 3.10 Was taugen die verschiedenen Hütten?
- 3.11 Was taugen eigentlich die verschiedenen Transportuntersätze?
- 3.12 Argh! Ich werde so oft angegriffen, dass ich keine Zeit für den Aufbau habe.
- 3.13 Wie soll ich am besten angreifen?
- 3.14 Wie erkenne ich Spione?
- 3.15 Wie ist eigentlich die Taktik des Gegners?
- 3.16 Gibt es fiese Taktiken?
- 3.17 Meine Schamanin ist tot. Ist das schlimm?

4 Multiplayer

- 4.1 Über Netzwerk
- 4.2 Über Internet

5 Das Spiel – Tools, Addons und Zusatzlevel

- 5.1 Tools
- 5.2 Zusatzlevel, Addons

6 Kurioses

7 Credits

1 Einführung

- 1.1 Über das DLH.Net Populous 3 FAQ

Das Original “Populous“ war eins der Urväter der Computerspiele. Im Gegensatz zu vielen neuen Spielen war Populous ein wirklich neues Spielkonzept und ich war damals unglaublich gefesselt und verbrachte viele glückliche Stunden vor dem Bildschirm. Natürlich mußte ich mir auch den dritten Teil kaufen. Ich möchte mit dieser FAQ Anfängern und

Fortgeschrittenen helfen und natürlich allen das Spiel nahelegen.

1.2 Wo bekommt man das DLH.Net Populous 3 FAQ ?

Die neuste Version des FAQs findet man im DLH-Online () und im DLH 98. Man kann sich im DLH.Net in eine Mailingliste eintragen, um regelmäßig über die neusten Veränderungen informiert zu werden. Dazu geht man einfach auf die Startseite des DLH.Net oder schreibt eine E-Mail an mit dem Betreff "Subscribe" (mehr nicht!).

1.3 Wie kann man zum DLH.Net Populous 3 FAQ beitragen ?

Ich freue mich über jede Resonanz und weitere Informationen. Dazu schreibt man einfach eine E-Mail an . Jeder Eintrag in das DLH.Net Populous 3 FAQ wird natürlich mit einem Hinweis in den Credits dankend gewürdigt.

1.4 Richtigkeit und Vollständigkeit der Information

Natürlich bemühe ich mich nach bestem Wissen und Gewissen, die Informationen zu Populous 3 richtig und vollständig an die FAQ-Leser weiterzugeben. Dennoch kann es natürlich sein, dass sich Fehler in das FAQ einschleichen. Wir bitten darum, diese Fehler an zu mailen, damit der Irrtum möglichst schnell aus der Welt geschafft werden kann.

1.5 Was ist das DLH.Net ?

Nun, diese Frage wird immer wieder gestellt und deswegen hier ein kurzer Abriss: Das DLH.Net ist aus dem legendären DIRTY LITTLE HELPER, einer Cheatsdatenbank für PC-Spiele hervorgegangen. Der DIRTY LITTLE HELPER war eine Datenbank für Spielehilfen, die unter dem mittlerweile veralteten Betriebssystem MS-DOS lief. Mit Einführung von Windows 95 wurde auch der DLH auf 32Bit-Systeme umgestellt und der DLH 98 wurde aus der Taufe gehoben. Um dem Trend der Gegenwart Rechnung zu tragen wird der DLH 98 als DLH-Online nun auf das DLH.Net portiert. Mittlerweile versteht sich das DLH.Net als umfassende Quelle zur Information von Computerspielern auf allen gängigen Hardwareplattformen mit den Schwerpunkten PC und PSX. Eine N64-Abteilung ist in Planung.

Wer Fragen oder Anregungen zum DLH.Net hat, kann diese gern an Bernd Wolffgramm (– zuständig für Organisation und Inhalt) oder Peter Lieven (– zuständig für Programmierung DLH 98 und Webmaster DLH.Net) stellen. Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge sind wir immer dankbar.

2 Das Spiel - Technik und Support

2.1 Was ist Populous 3 ?

Als das Original Populous herauskam, war es etwas ganz Neues. Es war kein Sportspiel, kein Aktionspiel, kein Adventure, kein Jump'n Run oder irgendetwas anders vergleichbares. Es war ein Spiel, das den Spieler im sogenannten "God-Mode" eingreifen ließ. Der Spieler blickte auf eine isometrische Landschaft, die er mit bestimmten Wundern verändern konnte. Auf dieser Landschaft tummelten sich zwei Völker, die sich bekriegten. Das Ziel des Spiels war es natürlich, das eigene Volk das gegnerische besiegen zu lassen.

Man konnte nicht die Menschen selber lenken, sondern nur indirekt durch Beeinflussung der Landschaft das Wohlbefinden der Menschen prägen.

Populous 3 ist allerdings in einigen Punkten anders als seine Vorgänger. Viele meinen deshalb, dass es eigentlich kein "richtiges" Populous mehr ist. Die Ansicht ist nicht mehr isometrisch, sondern komplett 3D. Zum ersten Mal steuert man die Anhänger selbst. Die Menschen haben zwar auch ihr Eigenleben und verhalten sich eigenständig, aber so richtig klappt es natürlich erst, wenn man selbst Hand anlegt. Außerdem ist man diesmal kein "Gott", sondern eine Schamanin. (Wahrscheinlich wurde dies eingeführt, um das Spiel politisch korrekt zu machen). Trotzdem ist der Spielablauf im Prinzip derselbe. Die Schamanin muss dafür sorgen, dass die Menschen gut siedeln und sich vermehren können, denn mehr Anhänger bedeuten mehr Macht. Anhänger kann man auch ausbilden zu Kriegeren, Priestern oder ähnlichem. Wenn man meint, dass man stark genug ist, kann man versuchen den Gegner zu besiegen. (Natürlich nur, wenn der Gegner nicht schneller war).

2.2 Wer hat Populous 3 programmiert ?

Die Herstellerfirma heißt Bullfrog. Sie ist vor gar nicht allzu langer Zeit von Electronic Arts aufgekauft worden (wie so viele Firmen vorher auch).

Homepage:

Die Firma wurde gegründet von Peter Molyneux, ein Programmierer und Spieldesigner, der so manches geniales Spiel auf den Markt gebracht hat. Er und seine Firma fallen vor allem durch unkonventionelle und neuartige Spielkonzepte auf. Der seltsame Name der Firma stammt aus einer recht witzigen Geschichte. Als eben jener Peter Molyneux beruflich nach Japan fuhr, wunderte er sich darüber, dass in jeder angrinste, wenn er seinen Namen nannte. Später erfuhr er, dass sein Name in japanisch Ochsenfrosch also Bullfrog bedeutet. Auch von Bullfrog stammt zum Beispiel "Dungeon Keeper". Wer das Spiel kennt, wird die Ähnlichkeit zu Populous3 sofort erkannt haben. Ich nehme an, dass die Engine leicht abgeändert einfach übernommen wurde.

2.3 Welche Hardwarevoraussetzungen fordert Populous 3 ?

Der Hersteller gibt folgendes an:

Benötigt:	Windows 95/98
	Pentium 133
	16 MB RAM
	100 MB Festplattenplatz
	Quadro-Speed CD-Rom
Empfohlen:	Pentium 200
	32 MB RAM
	110 MB Festplattenplatz
	8-fach CD-Rom
	Unterstützte 3D-Grafikkarte

Was die Firma unter "Benötigt" schreibt, ist wirklich das allernotwendigste damit das Spiel unter geringster Auflösung läuft. Spaß macht das aber nicht. Die "Empfohlen" Richtwerte stimmen da schon eher. Selbst da ruckelt es zwar manchmal, aber es ist schon sehr schön auch mit höheren Auflösungen zu spielen. Eine 3D-Karte empfiehlt sich wirklich, da erst dann die

Grafik wirklich was her macht. Die Geschwindigkeit des CD-Roms ist eher unkritisch, wenn man gewillt ist genügend Festplattenplatz einzusetzen.

2.4 Mit welcher Hardware gibt es Schwierigkeiten ?

Siehe 2.3

Wegen der enormen Vielfalt von 3D-Chipsätzen und Grafikkarten kann und will ich nicht näher auf diesen Punkt eingehen. Bitte schaut auf der Bullfrog Homepage nach, ob eure Karte unterstützt wird. <http://www.bullfrog.ea.com>

Es gibt mittlerweile ein Update auf Version 1.01. Dieses kann man hier herunterladen oder natürlich bei Bullfrog.

Es empfiehlt sich die Energiekontrolle von Windows zu untersuchen. Die Festplatte sollte sich nicht automatisch abschalten. Das kann sonst zu Problemen führen.

2.5 Was ist die aktuelle Versionsnummer von Populous 3 ?

Die aktuelle Version ist 1.01.

Folgende Probleme wurden behoben:

Automatisches Aussprechen von Zaubern von Luftschiffen aus verbessert

Versionsnummer auf Mehrspieler-Bildschirmen jetzt korrekt

Enzyklopädie und Pop-up-Icons korrigiert

Probleme mit der Höchstanzahl von Gebäuden behoben

Armageddon-Absturz im Mehrspielermodus behoben

Probleme bei Kampfszenen im Tutorial behoben

Probleme mit dem Solarsystem auf Level 5 behoben

Mehrspieler-Chat verbessert

Gebäudeprobleme im Tutorial behoben

Feuerregen nicht synchron, D3D->Software behoben

Der Patch gilt für alle Sprachversionen des Spiels und kann zum Beispiel an den unter Punkt 2.4 genannten Stellen bezogen werden. Er ist etwa 10MB groß.

2.6 Sonstiges Probleme

Wenn die Grafik komisch aussieht, schaut doch mal nach ob auch die richtige 3D-Unterstützung gewählt ist. Die ist bei mir ab und an einfach umgesprungen. Je nach 3D-Karte erscheinen gewisse Effekte gar nicht. Wundert euch nicht wenn ein ausgewählter Planet nicht markiert wird.

Die meisten Probleme sind aber wohl mit dem Patch gelöst worden.

3 Das Spiel – Gameplay

3.1 Ich habe keine Ahnung von dem Spiel. Was soll ich jetzt machen?

Als erstes sollte man das Tutorial durchspielen. Das geht recht schnell und hilft dabei sich mit der Steuerung zurechtzufinden. Außerdem werden dabei die Grundkonzepte des Spiels erklärt.

3.2 Es gibt ja gar kein Handbuch!

Nein, gibt es nicht. Bullfrog hat sich die Kosten für ein ausführlich gedrucktes Handbuch gespart. Im Kasten liegt nur eine kurze Spielhilfe. Dafür gibt es ein sehr schönes und ausführliches Online-Handbuch. Während des Spiels kann man jederzeit die Taste F1 drücken und erfährt dann wissenswertes über Zauber, Anhänger, Gebäude, Anzeigeleisten und die Steuerung. Ich möchte hier nur mal anmerken, dass diese FAQ nicht dafür gedacht ist, als Anleitung für Spieler zu dienen, die einfach die CD raubkopiert haben. Auf ganz grundlegende Eigenschaften, die wirklich nachzulesen sind, werde ich deshalb nicht näher eingehen. Diese FAQ liefert Informationen, die über das Handbuch hinausgehen.

3.3 Das habe ich mir alles angeschaut, aber wie sollte ich im Spiel vorgehen?

Das A&O in den meisten Levels, sind die normalen Wohnhütten. Von diesen sollte man immer genug haben. Nur wenn genügend Wohnraum vorhanden ist, vermehren sich die Anhänger und das ist es ja was wir wollen. Den zur Verfügung stehenden Wohnraum erkennt man in der Anzeigeleiste links oben. Sieht man einen grünen Balken der einen weißen teilweise überdeckt, kann man glücklich sein. Der senkrechte grüne Balken zeigt wieviel Prozent der Hütten besetzt sind. Verdeckt er den weißen Balken komplett sind die Häuser optimal ausgenutzt. Wechselt er zur roten Farbe sind zu wenige Hütten vorhanden. Es muß jetzt dringend gebaut werden.

Hat man für Wohnraum gesorgt, kann man jetzt an die Fortbildung der Anhänger sorgen. Als erstes sollte immer erst mal eine Kriegerhütte gebaut werden. Man sollte niemals zu viel Arbeiter ausbilden, denn nur normale Arbeiter tragen zur Verbesserung der Mana der Schamanin bei.

Man sollte außerdem regelmäßig nachschauen, ob sich die Zauber der Schamanin optimal aufladen. Dies erkennt man an dem waagrechten Balken. Je größer der weiße Balken desto effizienter werden die Sprüche aufgeladen. Ist die gesamte Fläche ausgefüllt laden sich die Sprüche mit der maximalen Geschwindigkeit auf. Ein blinkender roter Balken bedeutet, dass Mana verschwendet wird. Je nach Situation sollte man Zauber an- oder abschalten.

3.4 Ich habe kann keine neuen Hütten bauen.

Ah, jetzt kommt der Wachturm ins Spiel. Wie es in einem Dorf üblich ist, müssen die Häuser immer nahe beieinander stehen. Sollte dies auf Grund der Geografie nicht möglich sein, muß man eine Trabantenstadt aufbauen. Der Wachturm kann aber praktisch überall gebaut werden und somit als Grundlage für ein neues Dorf dienen.

3.5 Nein, ich meine ich habe wirklich keinen Platz mehr.

Es gibt Level in denen man sich auf einer recht kleinen Insel befindet und recht wenig Platz hat. Man kann aber die Insel vergrößern, wenn man den Zauberspruch "Brücke" richtig anwendet. Da der Spruch nur von Land auf Land angewandt werden kann, muß man sich an irgendeine Kante der Insel stellen und den Spruch etwas entfernt wieder auf eine Kante sprechen. Und schon, oh Wunder, verbreitert sich die Insel ein wenig und man kann wieder bauen.

3.6 Jaja, aber meine Anhänger bauen trotzdem nicht.

Dann haben die Arbeiter wahrscheinlich schon alles Holz in der Umgebung abgebaut. Entweder führt man sie jetzt Manuel zu entfernen Bäumen oder wartet bis neue Bäume wachsen. Ein Tip: Sorge dafür, dass die Bäume nicht komplett abgeholzt werden, da es recht lange dauert bis wieder welche nachgewachsen sind.

3.7 Ein Anhänger streckt beide Hände in den Himmel und läßt sich nicht mehr steuern.

Das kann mehrere Ursachen haben und keine davon ist erfreulich.

Entweder ist er aus irgendeinem Grund in eine Gegend geraten aus der er nicht mehr herauskommt (auf einem steilen Berg z.B.). Man hat dann ein par Sekunden, um mit der Schamanin einen Weg dahin zu bahnen. Geschieht dies nicht rechtzeitig stirbt der Anhänger.

Oder durch ein Unglück oder Angriff wurden Wohnhütten zerstört und es gibt jetzt mehr Anhänger als Wohnfläche. Überzählige Anhänger werden dahingerafft.

Oder ein Anhänger weiß nicht was er tun soll, weil sich der Auftrag nicht durchführen läßt. (Z.B.: einen unerreichbaren Ort erreichen; ein Haus bauen obwohl kein Holz da ist usw).

3.8 Lohnt es sich mehrere Kriegerhütten zu bauen?

Meiner Ansicht nach nicht. Die Anhänger werden wirklich in einem atemberaubenden Tempo ausgebildet. Mehrere gleiche Ausbildungshütten wären Ressourcenverschwendung.

3.9 Was taugen die verschiedenen Figuren?

3.9.1 Der Arbeiter

Über den Arbeiter gibt es nicht viel zu sagen. Er baut und repariert Hütten, er baut Boote und Ballons und er gibt der Schamanin tüchtig Mana. Nur Arbeiter vermehren sich. Von Ihnen sollte man immer genügend haben.

3.9.2 Der Krieger

Er ist der beste Nahkämpfer im Spiel. Er sollte immer den Grundstock für eine Armee sein und deshalb sollten gleich am Anfang tüchtig Krieger ausgebildet werden. Sie sind sehr anfällig für gegnerische Priester. Also Vorsicht, niemals eine Armee, die nur aus Kriegern besteht ohne Aufsicht ins Kampfgebiet schicken.

3.9.3 Der Priester

Der Priester kann gegnerische Anhänger zu eigenen Anhängern bekehren. Im Kampf ist er sehr schwach. Ich habe den Priestern hauptsächlich in Wachtürmen eingesetzt oder um gegnerische Priester aufzuhalten. Gegner von Hand mit dem Priester zu bekehren ist sehr mühsam. Wenn eine Armee aber ein paar Priester dabei hat, ist sie praktisch vor gegnerischen Priestern sicher, da die eigenen Priester diese unbeeinflußt angreifen.

3.9.4 Der Feuerkrieger

Er ist eigentlich nur für den Fernkampf geeignet, denn im Nahkampf taugt er nichts. Er kann wunderbar in Wachtürmen eingesetzt werden. Priester können ihm wenig anhaben, da er sie aus der Ferne mit Feuerbällen bombardieren kann. Feuerkrieger taugen auch dafür Gegner aus Luftschiffen oder Booten zu putzen. Feuerkrieger sind das primäre Ziel des "Todesengels".

3.9.5 Der Spion

Den Spion einzusetzen macht Spaß, bringt aber nicht überwiegend viel, da man viel zu viel Zeit investieren muß, um ihn zu lenken. Währenddessen kann man sich ja nicht um andere Dinge kümmern. Im Spiel war es eigentlich hauptsächlich immer der Gegner, der mir seine Spione auf den Hals gehängt hat. Aber auch da war der Schaden immer sehr gering, wenn auch ärgerlich. Wenn man ein wenig geübt ist, kann man Spione sehr leicht erkennen. Spione werden automatisch enttarnt, wenn sie in die Nähe eines Wachturms kommen oder auf frischer Tat ertappt werden. Hat man ihn selbst erkannt, kann man mit einem rechten Mausklick auf den Verdächtigen den Spion enttarnen. Die Anhänger kümmern sich dann gleich um ihn. Tips zum Erkennen eines Spions, gibt es weiter unten.

3.10 Was taugen die verschiedenen Hütten?

3.10.1 Wohnhütte

Wozu man Wohnhütten braucht habe ich weiter oben schon ausführlich beschrieben.

3.10.2 Kriegerhütte, Feuerkriegerhütte, Tempel, Spionhütte

Hier können die entsprechenden Leute ausgebildet werden, nicht mehr und nicht weniger.

3.10.3 Wachtürme

Wachtürme sind toll und vielseitig einsetzbar. Entweder wie oben beschrieben als Grundpfeiler einer Trabantenstadt oder als effektive Verteidigungsmaßnahme. Ein paar nette Erläuterungen kann man in der Online-Hilfe finden. Vereinfacht kann man sagen, dass der Turm die Fähigkeiten des "Insassen" verstärkt. Zauber reichen weiter, Feuerkrieger können weiter schießen, Gebete reichen weiter, Krieger können bei Angriffen Hilfe holen.

Wachtürme enttarnen Spione.

Außer in den Anfangsleveln, sollte man immer reichlich dieser Türme in kleinen Abständen um das Dorf herumbauen. Siehe auch weiter unten "Verteidigungstips".

3.10.4 Bootshaus

Hier können Boote gebaut werden. Jedes erbaute Boot wird von einem Arbeiter aus der Werft gerudert. Wenn man also vier Arbeiter Boote bauen läßt, werden genau vier Boote gebaut, wobei das letzte nur noch von einem einzigen Untergebenen gezimmert wird und

drei Arbeiter sich in dümpelten Booten langweilen.

3.10.5 Luftschiffhaus

Funktioniert genauso wie das Bootshaus, nur werden hier Luftschiffe gebaut.

3.11 Was taugen eigentlich die verschiedenen Transportuntersätze?

3.11.1 Boote

Boote taugen gar nichts. Punkt. Es gibt ein paar Levels, in denen man nicht um Boote herumkommt, aber solche Situationen sind ein Krampf. In ein Boot passen maximal 5 Personen. Boote lassen sich nur recht schwer steuern, da sich realistisch mit dem Wind bewegen und deshalb manchmal recht seltsame Manöver vollziehen. Es dauert zu lange bis die Insassen wieder an Land gehen können. Bis dahin ist man längst entdeckt. Eine ganze schlagkräftige Armee läßt sich schon gar nicht komfortabel transportieren. Mein Vorschlag ist: laßt die Finger von Booten, außer es geht wirklich nicht anders. Boote explodieren, wenn sie über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wurden. Wozu gibt es denn den "Brücken"-Zauber

3.11.2 Luftschiffe

Im Gegensatz zu Booten sind Luftschiffe wirklich genial. Man kann überall hin gelangen und den Gegner aus der Luft bombardieren. Es empfiehlt sich die Schamanin in einen Ballon zu stecken und ein paar deftige Zauber (Vulkan o.ä.) auf den Gegner loszulassen. Aber Vorsicht: Ein einziger Treffer eines Feuerkriegers reicht, um die Insassen aus dem Ballon in den sicheren Tod zu stürzen. Wenn man das Luftschiff aber immer in Bewegung hält, kann man das Risiko auf ein Mindestmaß reduzieren. Normale Krieger und Priester haben in einem Ballon nichts verloren. Feuerkrieger hingegen stellen in Ballons eine wirkungsvolle Waffe dar. Eine halbes Dutzend Ballons gefüllt mit Feuerkriegern können schon so einigen Schaden anrichten, wenn man die obigen Vorsichtsmaßnahmen beachtet.

3.12 Argh! Ich werde so oft angegriffen, dass ich keine Zeit für den Aufbau habe.

OK, hier also ein paar generelle Verteidigungstips.

Der erste Tip ist: baue Lagerfeuer da auf, wo du den nächsten Angriff vermutest. Wenn immer tüchtig Krieger o.ä. um das Feuer herumtanzen, werden sie sich schon um Angriffe kümmern.

Zweitens: baue Wachtürme. Anfangs dachte ich, Wachtürme sind zu nichts zu gebrauchen, aber wie habe ich mich geirrt. Wachtürme sind genial. Wenn man eine Reihe von Wachtürmen in kleinen Abständen gebaut hat und sie abwechselnd mit Feuerkriegern und Priestern besetzt, hat der Gegner kaum noch Chancen. Kleinere Angriffe und Angriffe mit Booten, Ballons, Priestern und Spionen werden wirkungsvoll abgewehrt. In einigen Levels hatte ich über 20 Wachtürme. Ab und zu habe ich mal vorbeigeschaut und gesehen, dass ein paar neue Gegner bekehrt worden sind. Man brauch sich dann nicht mehr um alle noch so kleinen Attacken kümmern. Nur große Angriffe und gegnerische Schamaninnen stellen ein Problem dar. Aber für solche Angriffe gibt es ein drittes Mittel:

Drittens: Sumpf. Ich verwende den Zauberspruch "Sumpf" hauptsächlich, um mich zu

verteidigen. Jeder Sumpf schluckt zehn Leute. An der richtigen Stelle plaziert, wird jeder Angriff zum Desaster.

3.13 Wie soll ich am besten angreifen?

Die meisten Level sind mit einer aggressiven Verhalten gut zu meistern. Je schneller man den Gegner in die Schranken verweist desto besser. Dazu sollte man aber schon ein gewisses Kampfpotential haben. Man sollte mindestens mit 20 Leuten angreifen. Jeder Mann weniger erschwert die Sache, aber mit 20 kann man schon gut Schaden anrichten. Man sollte dem Heer auf jeden Fall eine Taste zuweisen, um es später wieder einfach finden zu können. Gerade nach dem Spruch "Insektenplage" ist es sonst sehr mühsam seine Anhänger wieder zu finden. Eine Kampftruppe sollte, wenn möglich, gut gemischt sein: Krieger, Priester, Feuerkrieger. Außerdem sollte bei jedem wirkungsvollen Angriff die Schamanin mitkommen. Sie kann dann von Hand eingreifen, wenn zum Beispiel das ganze Heer droht von gegnerischen Priestern bekehrt zu werden (sehr ärgerlich) oder es gilt die gegnerische Schamanin auszuknipsen.

Wenn man gegen mehrere Gegner kämpft, sollte man sie sich einer nach dem anderen vornehmen. Es nützt nichts alle ein wenig zu schwächen. Wenn man das Geschehen etwas beobachtet, kann man auch erkennen ob sich Gegner gegenseitig bekämpfen. Wenn ja, lass sie sich doch die Köpfe einhauen und sammle danach die Reste ein.

Wenn man einen Gegner von mehreren angreift, sollte man nicht alle Krieger mitnehmen. Die anderen Gegner sind ja auch nicht blöd, sondern greifen ganz schnell nach einem unbewachten Dorf.

3.14 Wie erkenne ich Spione?

Ganz auffällig ist folgendes Szenario: Ein Boot oder Luftschiff der eigenen farbe bewegt sich ohne, dass man es selbst gesteuert hat. Die Insassen sind 100% Spione. Wenn eine Hütte anfängt zu brennen, hat man ganz sicher schon einen Spion im Dorf.

Wahrscheinlich ist er aber noch in der Nähe des Brandes. Spione sehen aus wie eigene Arbeiter. Arbeiter rennen jedoch zu einem brennenden Haus, um es zu reparieren. Der Spion ist der einzige, der sich entfernt. Wenn Spione ein Haus sabotieren wollen, müssen sie ein paar Sekunden an der Rückseite der Hütte zündeln. Eigene Arbeiter halten sich niemals länger in gebückter Haltung an der Rückseite einer Hütte auf. Hat man einen Spion gefunden, klickt man einfach mit der rechten Maustaste auf denjenigen und - Schwups - ist er enttarnt. Die eigenen Leute werden sich jetzt schon um ihn kümmern.

3.15 Wie ist eigentlich die Taktik des Gegners?

Ein Ziel des Spiels ist es, die jeweilige Taktik des Gegners herauszufindend. In jedem Level hat der Gegner eine spezielle Taktik von der er kaum abweichen wird. Die jeweilige Taktik wird man allerdings schon bald erkennen. Entweder er greift regelmäßig mit kleinen oder großen Trupps auf bestimmten Wegen an oder er nähert sich ständig mit Botten oder mit Luftschiffen oder er schickt unsichtbare Krieger oder er schickt immer die Schamanin vor oder oder oder. Hat man aber erst einmal die Taktik entdeckt, kann man sich mit Verteidigungsmaßnahmen darauf einstellen (siehe oben).

Es lassen sich aber dennoch ein paar Regelmäßigkeiten entdecken: Schamaninnen halten sich gerne an einem ganz bestimmten Ort auf. Meistens ist dies ein Wachturm oder eine

Anhöhe. Hat man diesen Punkt gefunden kann man die Schamanin mit einem gezielten Blitz ganz einfach ausschalten. Und das witzige ist, da sie immer wieder zu genau diesem Punkt kommt, kann man sie da schon erwarten. Gegner haben oft ein bestimmtes Dorf vorgeschrieben. Sie werden dieses meist nicht erweitern, manchmal noch nicht einmal verlorene Hütten ersetzen. Es gibt Level in denen die gegnerischen Schamaninnen einen Lieblingsspruch haben, den sie auf jeden Fall anwenden möchten. Ein Vulkan im eigenen Dorf kann recht unangenehm sein. Wenn man eine Schamanin mit einem Haufen Anhänger (auch normale Arbeiter) um sich rennen sieht, weiß man, dass es mit diesem Gegner zu ende geht. Gegner starten am Schluss häufig eine Selbstmordmission. Trotz der manchmal recht primitiven Intelligenz der Computerspieler, habe ich auch schon ganz gewitzte Manöver gesehen. In einem Level griff der Gegner überwiegend mit Booten an. Eins seiner Boote konnte ich kapern und lies dieses einfach an meinem Strand ankern. Doch eine Weile später kam ein weiteres gegnerisches Boot mit zwei Insassen. Einer sprang heraus, übernahm blitzschnell mein gekapertes Boot und bevor ich irgendetwas unternehmen konnte waren beide über alle Berge. Das ist doch nicht schlecht, oder?

3.16 Gibt es fiese Taktiken?

Natürlich. Ein paar Beispiele, die mich immer wieder zum Schmunzeln bringen: Wenn man den normalen Aufenthaltsort der Schamanin kennt, kann man dann einen Sumpf hinsetzen. Oder noch fieser: Rund um die Reinkarnationsarena Sümpfe setzen. Das hebt die Laune und mindestens zehn mal die Mana.

Wenn man "Todesengel" herbeirufen kann, sollte man dies tun und direkt anschließend mit Ballons hinterherfliegen. Der Todesengel kümmert sich bevorzugt um die gefährlichen Feuerkrieger und die Ballons um den Rest. Mit der Schamanin im Ballon und genügend Zauber in petto, kann man einen Gegner ganz schön zurichten.

3.17 Meine Schamanin ist tot. Ist das schlimm?

Eigentlich nicht. Es hat bloß zwei schlechte Folgen: Die Mana geht an den Gegner über und die Schamanin ist für ein paar Sekunden weg. Aber sonst hat es keine Auswirkungen. Die Schamanin wird nicht schwächer, sie hat auch keine begrenzte Anzahl von Leben. In einigen Level bin ich bestimmt über 30 mal gestorben, da ich die Taktik angewandt habe, den Gegner allein mit der Schamanin zu plätten. Das klappt in einigen Leveln recht gut.

4 Multiplayer

4.1 Netzwerk

kommt noch

4.2 Internet

Wenn mir hier jemand aushelfen könnte, der öfter im Internet spielt, wäre ich sehr dankbar.

5 Das Spiel – Tools, Addons und Zusatzlevel

5.1 Tools

noch keine

5.2 Zusatzlevel, Addons

noch keine

6 Kurioses

Achtet mal auf die kleinen Grafikspielereien, die die Programmierer eingebaut haben. Witzig sind zum Beispiel die verschiedenen Tanzformationen um das Lagerfeuer herum. Ist euch schon aufgefallen, dass am Schluß eines gewonnenen Levels die Feuerkrieger vor Freude Feuerbälle in den Himmel schießen und die anderen Anhänger auf und ab hüpfen.

7 Credits

Bis jetzt nur ich