

Göttliche Lösung, zweiter Teil

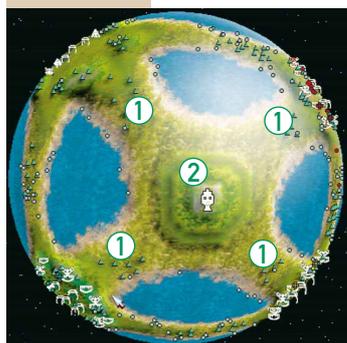
Populous 3

Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Bullfrogs Aufbau-Strategie-Epos führt Sie durch die letzten neun Welten.

Sechzehn Populus-Welten mit aggressiven Gegnern und mächtigen Zaubern haben Sie letzte Ausgabe mit uns erobert. Damit Sie den Rest des Weges bis zum Showdown überleben und Ihre Schamanin sich zur Göttin aufschwingt, haben wir für Sie auch die letzten neun Planeten mit vereinten Kräften freigekämpft.

Der mittlere Boden

EROSION einsetzen **TIP 1:** Bauen Sie die anfängliche Siedlung mit einigen Hütten aus, und aktivieren Sie den Erosionszauber.



TIP 1: Zerstören Sie die vier breiten Landbrücken (1) zum Kopf (2).

Ignorieren Sie den umkämpften Steinkopf bei (2), denn die Gegner schwächen sich hier nur gegenseitig. Verteidigen Sie statt dessen unbedingt Ihre Basis mit Wachtürmen und Feuerkriegeren. Bilden Sie darüberhinaus so viele normale Krieger wie möglich aus, um für das Armageddon gewappnet zu sein. Eine mindestens zehnköpfige Leibgarde schützt unterdessen Ihre Schamanin.

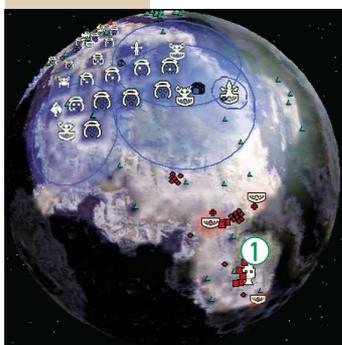
Konkurrenten ABSCHNEIDEN **TIP 2:** Versenken Sie dann nach und nach die Zugänge (1) der anderen Stämme zum Steinkopf. Anschließend begeben sich sechs Ihrer Untertanen zum Kopf und beten ihn an. Wenn der Armageddon-Zauber in Ihrer Hand ist und Sie rund fünfzig Anhänger haben, wenden Sie den Spruch an. Auf den folgenden Kampf haben Sie keinen Einfluß.



TIP 2: Beim Armageddon gilt: »Abwarten und Tee trinken.«

Kopf-Jäger

GELÄNDE anpassen **TIP 3:** Lassen Sie sich von den Behauptungen im Briefing nicht verunsichern: Es ist überhaupt nicht nötig, den Steinkopf (1) bei den Dakini zu erobern. Bauen Sie lieber Ihre Siedlung aus – denken Sie auch daran, daß Ihre Schamanin das Gelände mit den Zaubersprüchen »Land ebnen«, »Land senken« und »Brücke bauen« anpassen kann. Je mehr Anhänger Sie haben, desto höher sind Ihre Chancen. Sichern Sie Ihr Dorf mit möglichst vielen Türmen.

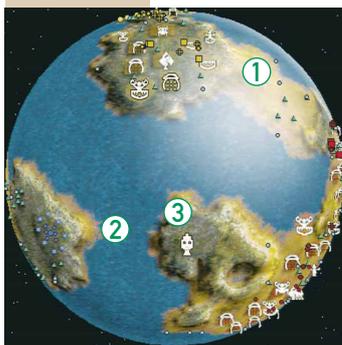


TIP 3: Ignorieren Sie den Kopf (1).

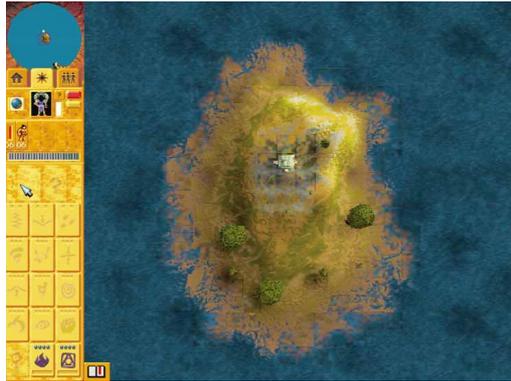
Die rote Patrouille IGNORIEREN **TIP 4:** Greifen Sie auf keinen Fall die Patrouille der Roten an, da diese sonst massiv zurückschlagen. Sobald die Meldung kommt, daß der Kopf angebetet wird, schicken Sie alle verfügbaren Anhänger in eine Krieger- und Feuerkrieger-Hütte zur Ausbildung. Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihre Bevölkerung auf mindestens 80 Mann angewachsen sein. Wenn jetzt zum Armageddon geblasen wird, haben Sie einen weiteren glorreichen Sieg in der Tasche.

Ungleiche Verbündete

SCHUTZ der Chumara **TIP 5:** Die sonst so aggressiven Chumara sind diesmal sehr schwach. Beschwören Sie sofort den Steinkopf auf Ihrem Kontinent, um Ihre Schamanin zu den Gelben zu teleportieren. Versenken Sie dort mit zwei Erosions-Sprüchen die Landbrücke (1) zu den Dakini. Zurück bei Ihrem Volk, schlagen Sie eine Brücke (2) zum Kopf der Roten (3) und beten ihn an. Der Kopf auf der einsamen Insel bringt Ihnen lediglich den Meteoritenhagel und ist nur dann wertvoll, wenn Sie diesen Zauber noch nicht haben.



TIP 5: Landbrücken aufbauen und zerstören ist hier der Schlüssel zum Erfolg.



TIP 5: Dieses Artefakt enthält einen Meteoriten-Hagel.

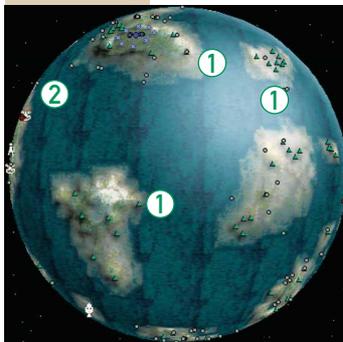
Dorf für rund 100 BÜRGER errichten

TIP 6: Mit einigen Landerhebungen erschließen Sie sich das Gebiet rund um Ihren Startpunkt und bauen dort eine große Siedlung für mindestens 100 Anhänger. Versetzen Sie den Dakini immer wieder kleine Nadelstiche, um sie von den Chumara abzulenken. Mit einem Heer von rund 90 gut ausgebildeten Kriegerern können Sie schließlich einen Großangriff wagen und die rote Gefahr bannen.

Archipel

BRÜCKEN zu den Inseln schlagen

TIP 7: Diesmal setzen die Dakini den gefürchteten Todesengel ein. Die Gruft des Wissens, die dessen Geheimnis birgt, können Sie schon von Ihrer Startinsel aus sehen. Sichern Sie sofort Ihr Eiland mit Türmen, und bilden Sie schnell Priester aus. An den mit (1) gekennzeichneten Punkten bauen Sie Landbrücken zu den benachbarten Kleinkontinenten. Inseln ohne Holzvorkommen können sie dabei getrost ignorieren. Sowohl die Brücken als auch die neuen Ländereien schützen Sie am besten mit priesterbewehrten Wachtürmen.



TIP 7: Die Inseln mit Bäumen sollten Sie sich schnell einverleiben.

Steinköpfe IGNORIEREN

TIP 8: Gegen die andauernden Angriffe der Roten können Sie kaum etwas unternehmen. Seien Sie wachsam, um größere Verluste zu vermeiden. Der Steinkopf auf der einsamen Insel bringt nur den Landanhebungs-Zauber und ist somit wertlos – gleiches gilt für seine beiden Kollegen, die im Spielverlauf aus dem Boden wachsen (Meteoritenhagel, Land einebnen). Alle drei Sprüche sollte Ihre Schamanin nämlich längst in Ihrem Zauber-Repertoire haben.

Die GRUFT attackieren

TIP 9: Wenn Sie über mehr als 70 Anhänger verfügen, schlagen Sie eine Brücke zum gegnerischen Kontinent auf der Seite der Gruft (2). Ihre Schamanin sollte dabei in einem Turm stehen, um ihre Reichweite zu erhöhen. Nehmen Sie den Umweg über das kleine, steinige Eiland im Norden. Der beste Zeitpunkt, die Gruft zu erobern, ist kurz nach ei-

nem Angriff der Dakini. 15 Mann sollten zum Schutz Ihrer Zauberin ausreichen. Falls Sie genügend Boote erobert haben, ist auch ein Angriff übers Wasser möglich, allerdings auch viel gefährlicher.



TIP 10: Nachdem der Todesengel die Dakini-Schamanin ausgespuckt hat, ist es um sie geschehen.

TODESENGEL sichert Rückzug

TIP 10: Setzen Sie den neuen Todesengel sofort ein, um Ihren Rückzug zu sichern. Bilden Sie dann mindestens 50 Krieger und 20 Prediger aus, um anschließend mit Ihren gesamten Untertanen den Feind anzugreifen und auch diese Mission zu gewinnen.

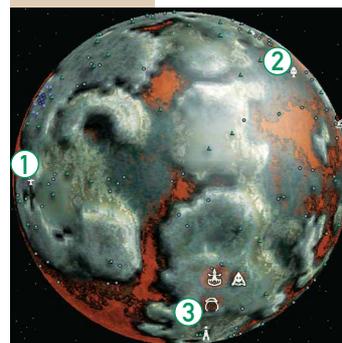


TIP 11: Erobern Sie die Gruft mit dem Vulkan-Zauber.

Zerbrochene Erde

Doppel-seitiger ANGRIFF

TIP 11: Beschwören Sie sofort den Totempfahl am Startpunkt (1), um einen Vulkanausbruch zu verhindern. Ihre Anhänger errichten derweil eine gut geschützte Siedlung auf den Anhöhen, am besten mit einem sehr gut ausgebauten Netz von Türmen mit Feuerkriegerern. Dadurch lassen sich leicht einige Ballons erobern. Sobald Sie drei oder vier davon haben, kann Ihre Schamanin mit einem Priester und einer Leibgarde aus Feuerkriegerern Richtung Südosten zur Gruft des Wissens (3) schweben, die den begehrten mächtigen Vulkan-Zauber in sich birgt.



TIP 11: Per Ballon geht's durch die Lüfte zur Gruft des Wissens (3).

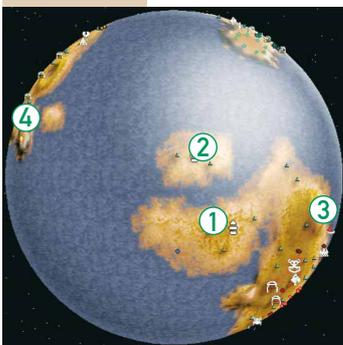
VULKAN-
Spruch sofort einsetzen

TIP 12: Sofort nach Eroberung des Vulkan-Zaubers setzen Sie ihn ein, um den Rückzug zu sichern. Wenn gleichzeitig noch ein Todesengel Ihre Feinde angreift, sind die so geschwächt, daß ihre steten Angriffe nachlassen. Bauen Sie in der Zwischenzeit ein 50köpfiges Heer auf, während Sie immer wieder mit Luftschiffen von See her Hit-and-run-Angriffe starten. Sobald alle Ihre Zauber aufgeladen und Ihre Krieger startbereit sind, marschiert das Fußvolk über Land (2) in den Rücken der Dakini. Ihre Zauberin macht derweil aus der Luft mit einigen Feuerkriegern den Roten den Garaus.

Solo

Erst die
DAKINI
angreifen

TIP 13: Jetzt kann Ihre Schamanin zeigen, was sie drauf hat. Beuten Sie als erstes den Obelisken auf Ihrer Insel (1) und den auf dem Nachbarereiland (2) aus.



Mit allen Zaubern ausgerüstet, vernichten Sie die Dakini. Todesengel und Vulkanausbruch, gepaart mit ein, zwei Wirbelstürmen, sollten hier genügen. Achtung: Frisches Mana gibt's nur, wenn Ihre Schamanin die feindliche außer Gefecht setzt. Aktivieren Sie nur Todesengel, Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Blitz. Wenn die Roten besiegt sind, steigt unsere Zaubermaus in das verlassene Boot (3) und fährt zum Luftschiff bei den Chumara (4).

TIP 13: Mit den beiden Obelisken (1) und (2) wird Ihr heldenhaftes Zauberlieschen fast unschlagbar.

CHUMARA
aus der Luft vernichten

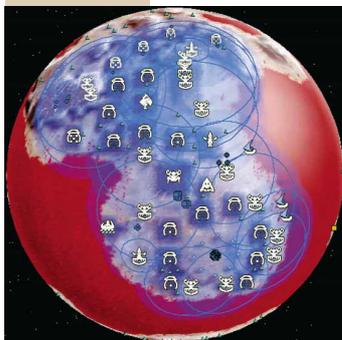
TIP 14: Dort baut Ihre Priesterin eine Brücke auf den Berg, steigt flugs in den Ballon und beseitigt den gelben Gegner aus der Luft. Anschließend schwebt sie zum Obelisken der Matak und beutet ihn aus. Vom Ballon aus brutzeln Sie jetzt als erstes die feindliche Schamanin und schmeißen dann alle Zauber, die Ihnen noch verbleiben, auf die Grünen – bis auch diese Widersacher beseitigt sind.



TIP 14: Holen Sie sich schleunigst den hilfreichen Ballon, bevor er platzt.

Inferno

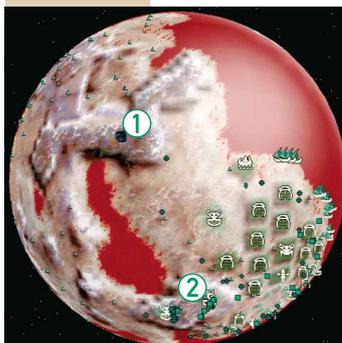
Die Ostküste
ABRIEGELN



TIP 15: Fangen Sie die Spione bereits an der Ostküste ab.

TIP 15: Ignorieren Sie den Hinweis, nach neuen Zaubern zu suchen. Sichern Sie statt dessen unbedingt Ihre Basis mit vielen Türmen; vor allem an der Küste Richtung Chumara. Dieser Gegner schickt immer wieder brand-schatzende Spione in Ihre wichtigsten Gebäude. Gehen Sie deshalb regelmäßig in die Weltansicht, um die näherkommenden blauen Boote aufzuspüren. Sobald der Brandstifter aussteigt, enttarnen Sie ihn per Mausclick, um ihn dann anzugreifen. Gegen die heftigen Großangriffe der Dakini

BERGE
erobern

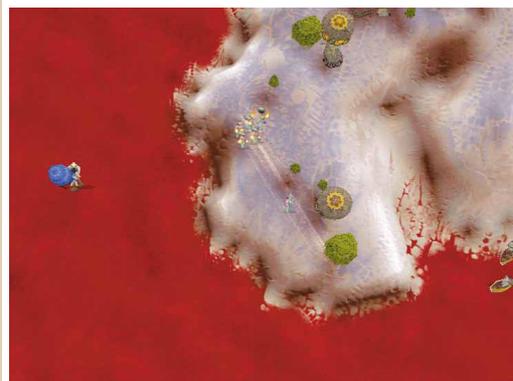


TIP 16: Greifen Sie von (1) die Matak an.

bilden Sie frühestmöglich Krieger und Priester aus. **TIP 16:** Erschließen Sie die umliegenden Berge, um hier Wachtürme mit Feuerkriegern zu positionieren. Eine Armee aus mindestens 50 Kämpfern greift schließlich die Dakini an. Passen Sie auf dem Weg dorthin aber auf, daß Ihnen die Matak nicht in die Quere kommen. Diese Widersacher greifen nämlich gerne Ihre vorrückende Streitmacht oder Ihr geschwächtes Dorf an. Umgehen Sie die gefährliche Matak-Schamanin, die von einem Wachturm aus Ihre Leute mit Blitzen beschießt.

Über die
ANHÖHE
gegen die
Gelben

TIP 17: Sobald die Roten erledigt sind, müssen Sie nur noch die gelben Spione fürchten. Scharen Sie gut 80 Krieger und fünf Anhänger um Ihre Schamanin, und tasten Sie sich zur Anhöhe (1) beim ehemaligen Gebiet der Dakini vor. Ihre Schamanin steigt auf einen flugs errichteten Turm und brutzelt ihre Konkurrentin mit einem Blitz aus ihrem Hochstand. Danach schlägt sie sofort eine Brücke dorthin (2) und zieht mit ihren Männern hinüber, während sie das Matak-Dorf mit Stürmen und Erdbeben zerstört.



Zu TIP 18: Alleine im Ballon gegen die gelben Chumara.

Luftangriff gegen die CHUMARA

Vulkanausbruch und Todesengel beseitigen die Grünen endgültig. Bleiben nur noch die Chumara.

TIP 18: Zurück im Dorf, bauen Sie eine Ballonfabrik und möglichst viele Hütten, um Ihre Mana-Produktion anzukurbeln. Ihre Zauberin steigt mit Feuerkriegern in ein Luftschiff, fährt zu den Chumara und heizt ihnen mit aller Magie ein. Anschließend setzt eine Invasionsarmee aus zehn voll besetzten Booten zum Feind über und erledigt den Rest.

Das Ende der Reise

IGEL-Taktik

TIP 19: Schon sehr früh werden Vulkanausbruch und Todesengel gegen Sie eingesetzt. Igel Sie sich deshalb mit benachbarten Feuerkrieger- und Priestertürmen gut ein. Nutzen Sie einen entstandenen Vulkan zum Land- und Höhengewinn. Die Matak sind die ersten, die Ihrer Rache zum Opfer fallen: Sobald insgesamt 50 Krieger und Feuerkrieger bereitstehen, marschieren sie hinter einem Todesengel über die Landbrücke, die ihnen die grüne Schamanin baut, und zerstören das Matak-Reich. Beginnen Sie gleich damit, das Gebiet des Ex-Feindes zu besiedeln.

TODESENGEL als Vorhut



TIP 20: Die drei Ballons versetzen die Chumaras in Streß.

Boden- und Luftangriffe MISCHEN

TIP 20: Gegen die Dakini brauchen Sie mindestens 80 Kämpfer. Hier eignen sich auch Angriffe mit Ballons, weil die Roten nur wenige Feuerkrieger einsetzen. Schweben Sie deshalb mit Ihrer Zauberin und einer Garde von vier oder fünf Luftschiffen von Westen her ein. Auf gleicher Route folgt die Infanterie und reibt restliche Gegner auf. Bauen Sie jetzt Ihre Siedlung weiter aus, und stellen Sie ein Heer aus mindestens 120 Männern auf.

Feuerkrieger ABLENKEN

TIP 21: Priester und Krieger sind gegen die Chumara erste Wahl. Auch hier können vorbereitende Luftangriffe sehr effektiv sein – zugleich jedoch gefährlicher. Die vielen gelben Feuerkrieger sollten Sie mit Ihren Schwertkämpfern in einen Nahkampf verwickeln. Passen Sie auf Ihre Schamanin auf, solange sie im Ballon sitzt: Falls ihr die Feuerkrieger zu nahe kommen, sollten Sie die Priesterin sofort zurückziehen.

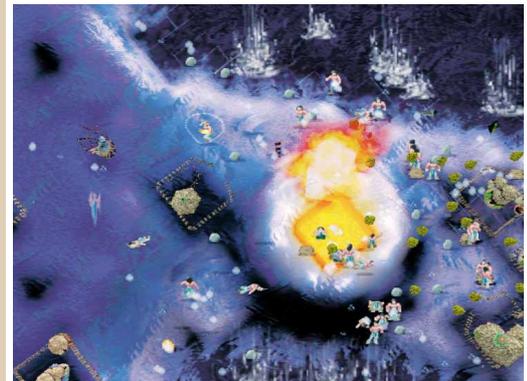


TIP 21: Ein weiterer Schritt zur Unsterblichkeit ist getan.

The Beginning

Die STRAHLEN abriegeln

TIP 22: Ihre Schamanin ist in den Olymp aufgestiegen und deshalb nicht mehr an geringe Reichweiten gebunden. Leider müssen aber ihre Anhänger immer noch für Mana sorgen. Bauen Sie Ihre Siedlung Richtung Nordwest, Nordost und Süden aus, um Feindkontakt zu vermeiden. Die drei anderen Landungen sollten Sie mit jeweils zwei bis drei Wachtürmen »versiegeln«. Trotzdem werden Sie mit feindlichen Übergriffen zu kämpfen haben.

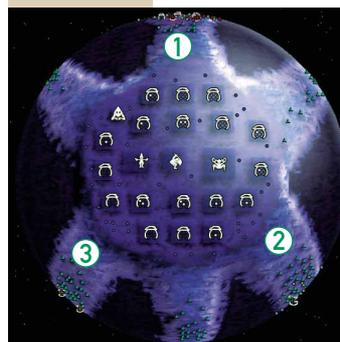


TIP 23: Falls die Matak zu nahe kommen, hilft ein Vulkan.

VULKAN und TODESENGEL einsetzen

TIP 23: Bilden Sie trotz der heftigen Attacken 50 Kämpfer aus. Ein Vulkanausbruch und ein Todesengel im Zentrum der Dakini-Basis bereiten Ihrem Volk den Weg (1) zum ersten Teilsieg. Gönnen Sie

sich nach getaner Arbeit eine Verschnaufpause, in der Sie wenigstens 80 Krieger ausbilden sollten. Die schicken Sie nach einer weiteren vorbereitenden Vulkan-Todesengel-Attacke zu den Matak (2). Mit derselben Taktik besiegen Sie die Chumara (3), dafür brauchen Sie allerdings rund 110 Kämpfer. Gratulation, Sie haben es allen gezeigt. Leider haben sich die Programmierer einen Abspann gespart. **MD**



TIP 23: Erledigen Sie die Gegner in der angegebenen Reihenfolge.