

Göttliche Lösung

Populous 3 – The Beginning



Damit Sie bei Bullfrogs teilweise recht happiger Wusel-Echtzeit nicht andauernd Ihrem Schöpfer gegenüberstehen, sollten sie einen Blick auf unsere Komplettlösung werfen.

Aus Bullfrogs Götterspiel Populous ist im dritten Teil ein wahrhaftiges Echtzeit-Strategie-Spektakel geworden. Falls der von Ihnen behütete Stamm permanent dem Untergang geweiht ist, sollten Sie sich die erste Hälfte unserer großen Komplettlösung zu Gemüte führen. Die restlichen neun Levels folgen im nächsten Heft. Extratip vorab: Bauen Sie immer so viele Häuser wie möglich. Hütten bringen Mana und sorgen für Nachwuchs.

1. Die Reise beginnt...

BRÜCKEN
bauen

TIP1: Besetzen Sie alle Häuser mit Anhängern. Beten Sie beim steinernen Kopf (1), und bauen Sie eine Brücke (2) zur naheliegenden Insel. Beschwören Sie auch dort den Kopf (3), um den wichtigen Blitz-Zauber zu erhalten. Greifen Sie jetzt mit zwei oder drei

Kriegern den Wachposten bei der Gruft des Wissens (4) an, die Ihre Anführerin anschließend ausbeutet. Bauen Sie eine Kriegerhütte, und bilden Sie drei bis vier Krieger aus. Jetzt schlagen Sie eine Brücke zur feindlichen Insel



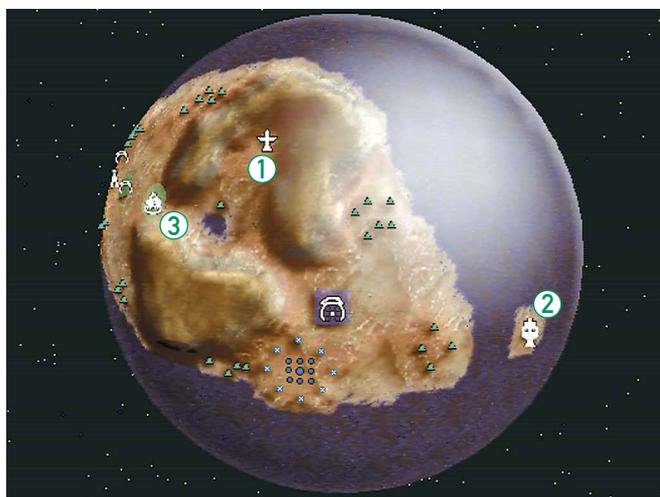
TIP 1: Mit zwei Brücken sind Sie schnell beim Feind.

(5) und schleudern einen Blitz auf die Gegner. Ihre Krieger vernichten die übriggebliebenen Feinde auf dieser Seite der Insel, während Ihre Schamanin sich so weit an ihre gegnerische Kollegin heranwagt, daß sie diese und deren Anhänger mit einer Blitzattacke ins Jenseits befördern kann.

2. Drohende Dunkelheit

STURM
beschwören

TIP2: Bauen Sie ein Haus und eine Kriegerhütte. Bilden Sie zehn Krieger aus. Ihre Schamanin betet an dem Totempfahl (1), um zum steinernen Kopf (2)



TIP 2: Das Totem öffnet den Zugang zur einsamen Insel mit dem Kopf.

zu gelangen. Diesen verehren nun zwei Ihrer Arbeiter und erhalten so die Wirbelsturm-Attacke. Besteigen Sie jetzt mit Ihrer Zauberin den Berg nahe der feindlichen Siedlung, um die Reichweite der Zauber zu erhöhen, und zerstören Sie den Wachturm bei (3). Die heranstürmenden Feinde sollten für Ihre Kriegertruppe kein Problem darstellen. Ihre kleine Armee stößt weiter ins Feindesland vor und vernichtet dort die nächsten zwei Häuser.

INSEKTEN-
ZAUBER
erobern

TIP 3: Bilden Sie in der Zwischenzeit zehn weitere Soldaten aus, und senden Sie diese Ihren Kämpfern zu Hilfe. Ihre Schamanin beutet die eroberte Gruft des Wissens aus und wendet den erhaltenen Spruch (die Insektenplage) gleich an, um möglichst viele Gegner das Fürchten zu lehren. Zerstören Sie den Wachturm am Ende der Landzunge per Wirbelsturm, und vernichten Sie zuletzt die restlichen Gegner mit Ihren Kriegern und durch Feuer-Attacken.

3. Die Krise des Glaubens

PRIESTER
senden

TIP4: Bilden Sie sofort zehn Krieger aus, während Ihre Schamanin den Totempfahl anbetet, um einen Durchgang zur feindlichen Gruft des Wissens zu



TIP 4: Die Priester sind mächtige Verbündete.

schaffen. Erobern Sie die Gruft, und beten Sie dort. Jetzt können Sie Priester ausbilden, von denen Sie gleich einen in Begleitung von zwei Kriegerern dem feindlichen Kollegen entgegen-senden. Ist dieser erledigt, beginnt

Ihr Gottesmann mit seinem missionarischen Werk und bekehrt so viele Feinde wie möglich. Gleichzeitig setzt Ihre Schamanin ihrer Widersacherin mit Blitzen zu, und Ihre Krieger zerstören unterdessen die gegnerische Siedlung.

4. Vereinte Kräfte

BLITZ
erobern

TIP 5: Gleich zu Beginn sollten Sie mit der Priesterausbildung beginnen. Ihre Schamanin erobert derweil die naheliegende Gruft, um mit Wachtürmen



TIP 5: In dieser Gruft finden Sie den Blitz-Zauber.

die Siedlung zu erweitern. Zu guter Letzt wird noch der Steinkopf beschworen, und schon können Sie die Eingeborenen auf Ihre Seite bringen. Sobald Sie im Besitz von mindestens 20 Kriegerern und zwei bis drei Priestern sind, können Sie einen ersten Angriff wagen. Erobern Sie die

Gruft mit dem Blitzzauber. Jetzt sollte Ihre Schamanin auf dem Berg zwischen Ihrer und der feindlichen Siedlung eine sichere Position beziehen.

Feind
ANLOCKEN

TIP 6: Verleiten Sie den Feind zu Ausfällen, indem Sie immer wieder Krieger und Priester im Verhältnis zehn zu eins an die Stelle beordern, an der vormalis die Gruft des Wissens stand. Gegnerische Priester und deren Herrscherin plagen Sie mit Insekten und Blitzen. Bald sind Ihre Widersacher derart geschwächt, daß Sie ihnen mit allem, was Sie haben, den Rest geben. Achten Sie dabei immer auf die hinterhältigen Priester.

5. Der Tod kommt von oben

Überfahrt
zum
TODESENGEL

TIP 7: Beten Sie den Steinkopf an, und konvertieren Sie die Eingeborenen auf der Nachbarinsel im Norden. Einer Ihrer neuen Untertanen beschwört den Totempfehl und setzt mit dem Boot über. Jetzt beschwören Sie das Totem auf Ihrer Startinsel und besetzen Ihr Dorf. Bilden Sie einen Priester aus, setzen Sie ihn, drei Krieger und Ihre Schamanin in das Boot, und fahren Sie zum Todesengel. Als Anlegestelle eignet sich die Küste auf der Seite der gegnerischen Kriegerhütte. Setzen Sie diese mit einem Blitz



TIP 7: Hier erwartet Sie die geringste Gegenwehr.

in Brand, und hetzen Sie bössartige Killerbienen auf die heranstürmenden Feinde. Gehen Sie mit allen Mann direkt zur Statue, die Ihre Schamanin sofort anbetet. Den Rest erledigen die drei herbeigerufenen Drachen.

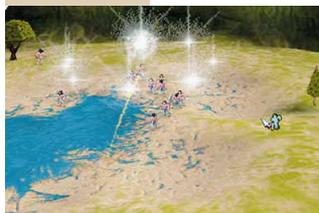
6. Der Brückenbau

Erst ÜBER-
QUEREN,
dann
ZERSTÖREN

TIP 8: Erobern Sie zuerst die Gruft bei Ihrer Siedlung, um so viele Eingeborene wie möglich zu konvertieren. Jetzt machen sich zehn Krieger und ein Priester auf den Weg zum Steinkopf im Berg. Nachdem eine Brücke zum gegenüberliegenden Kopf bereitsteht, beten Sie auch den an. Überqueren Sie danach wieder die Landbrücke und versumpfen Sie diese, damit Ihnen niemand in den Rücken fallen kann. Im Besitz des Hypnose-Zaubers, wandert Ihre Zauberin zur Küste, die der Totempfehl-Insel gegenüberliegt. Hypnotisieren Sie den Chumara-Krieger, und lassen Sie ihn sofort den Totempfehl anbeten, bis die Verbindung zwischen den feindlichen Stämmen steht.

Erst GRÜN,
dann **GELB**

TIP 9: Zurück in der Basis, bilden Sie mindestens 30 Krieger und drei bis vier Priester aus. Mit denen und der Zauberin ziehen Sie über die neu entstandene



TIP 8: Mit dem »Bekehren«-Spruch finden Sie schnell neue Anhänger.

Landbrücke am gelben Stamm vorbei zu den Grünen. Nach deren Siedlung erobern Sie auch noch die Gruft mit dem Feuerregen-Zauber und wenden diesen gleich anschließend gegen die gelbgewandete Gefahr an. Ein wenig Vorsicht ist dabei geboten, denn das flammende Inferno macht auch vor Ihren eigenen



TIP 9: Über die neue Landbrücke bekriegen sich Ihre Gegner.

Anhängern nicht halt. Zehn bis 20 Krieger sollten genügen, um den Rest zu erledigen.

7. Der unsichtbare Gegner

**Land
VERSENKEN**

TIP 10: Verlassen Sie die Landzunge, und bauen Sie Ihre Siedlung mittels eines Wachturms auf. Schlagen Sie eine Brücke zur Insel mit dem Steinkopf, wo Sie den Erosionszauber holen. Wenden Sie ihn gleich an, um den Übergang wieder zu versenken.



TIP 10: Im Steinkopf wartet der Erosionszauber auf Sie.

Bauen Sie eine weitere Brücke über die Meerenge bei der Klippe, die Ihre Schamanin dann mit mindestens zehn Krieger überquert. Sie umgehen nun das feindliche Dorf, um zur Gruft des Wissens zu gelangen. Dort liegt der

Unsichtbarkeits-Zauber. Starten Sie nun mit gut 30 Kriegern und fünf bis sechs Priestern per Brücke einen Großangriff auf den Wachturm bei der Klippe. Zerstören Sie die Brücke hinter sich wieder, und schleifen Sie die Siedlung der Chumara.

8. Die kontinentale Teilung

**PRIESTER
einsetzen**

TIP 11: Schicken Sie gleich zu Anfang je eine Zehnergruppe von Anhängern zu den beiden etwas versteckten Steinköpfen, um deren Geheimnis zu lüften.



TIP 11: Bald können auch Sie Feuerkrieger bauen.

Die Dakini sind hartnäckige Gegner, die jedoch ein kleines Defizit bei den Priestern haben. Das sollten Sie ausnützen und Ihre Basis mit etlichen Wachtürmen schützen, auf denen Sie Prediger postieren. Diese wehren die andauernden Angriffe am besten ab. Falls die feindliche Schamanin mit angreift, zerbröseln Sie sie mit einer Blitz-Attacke vom rechten Berg herab.

**LAND-
BRÜCKEN
bauen**

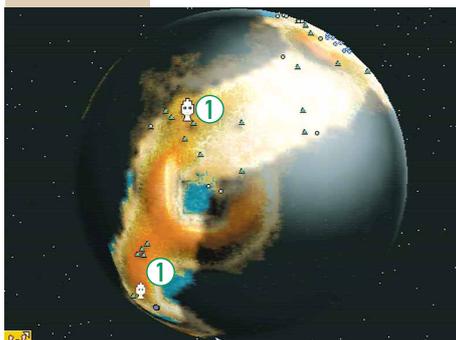
TIP 12: Um die Gruft des Wissens zu erobern, müssen sich schon 20 Krieger um ihre Chefin scharen, die den Zugang links am bewachten Hügel vorbei per Landbrücke ermöglicht. Die Feuerkrieger sind eine mächtige Waffe, von der Sie gleich Gebrauch machen sollten. Wenn Sie eine Streitmacht von mindestens 50 Männern haben, können Sie einen Angriff auf den Hügel mit den beiden Wachtürmen wagen. Dazu baut Ihre Zauberin eine Landbrücke vom rechten Berg aus. Sie zerstört die Posten mit Stürmen

und Blitzen. Bauen Sie am frei gewordenen Platz sofort einen eigenen Turm. Besetzen Sie ihn mit Ihrer Schamanin, die jetzt fast das ganze Dakini-Dorf kontrollieren kann. Während Ihre Anhänger ein Haus nach dem anderen brandschatzen, setzt sie den Roten mit allen nur möglichen magischen Tricks zu.

9. Feuer im Nebel

**WACHTURM
versenken**

TIP 13: Finden Sie zuerst die zwei Steinköpfe (1) auf Ihrem Kontinent, um an die Sprüche Erdbeben und Wirbelsturm zu kommen. Stellen Sie zur Sicherung Ihrer Siedlung auf die umliegenden Berge Wachtürme mit Priestern, und lassen Sie deren Eingänge von je zwei Feuerkriegern bewachen. So abgedeckt, sind Sie vor jedem Angriff gefeit und können sich ganz auf den Aufbau konzentrieren. Ganz nebenbei erobern Sie so auch noch die

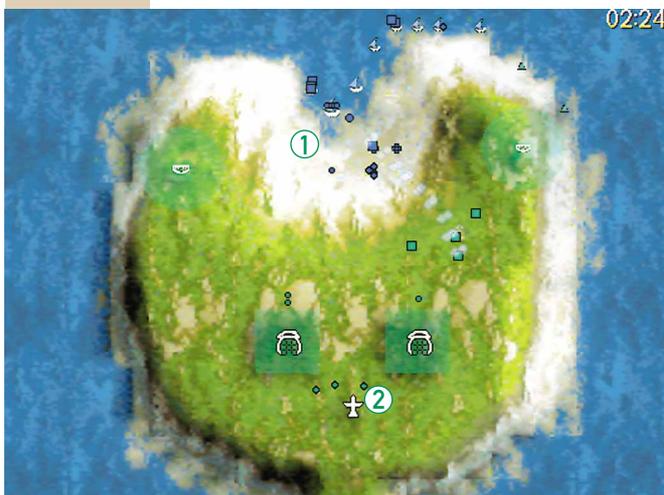


TIP 13: Die zwei Köpfe befinden sich nahe Ihrer Basis.

dringend benötigten Boote der Chumara. Mit einer der Nußschalen setzen Sie dann zu der kleinen Eingeborenen-Insel über und holen sich dort den Vulkanausbruch-Fluch aus dem Kopf.

**SCHIFFBAU
erlernen**

TIP 14: Mit drei vollbesetzten Booten (die Schamanin sollte dabei sein) machen Sie sich auf den Weg zum Wachturm auf der Landenge. Zerstören Sie ihn mit einem Erdbeben – so sind Sie auch gleich vor Angriffen von der Landseite her sicher. Erklimmen Sie den Berg, und richten Sie so viel Schaden an, wie Sie können. Sobald Sie wieder zu Hause sind, sammeln Sie neue Kräfte: 40 Kämpfer nebst Priestern sollten genügen. Verlanden Sie die Meerenge, erklimmen Sie den hohen Grat, und vernichten Sie den Feind. Auf jeden Fall sollten Sie die Gruft des Wissens erobern, um endlich den Schiffbau zu erlernen.



TIP 15: Landen Sie in der Bucht (1), und erobern Sie den Totempfahl (2).

10. Aus der Tiefe

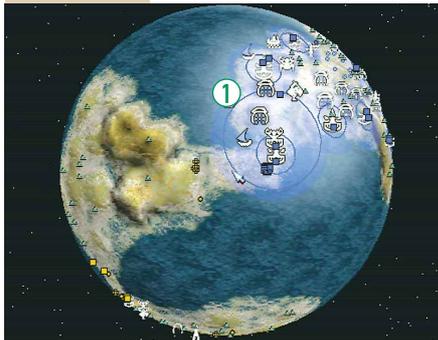
BOOTSBAU
hat Vorrang

TIP 15: Schicken Sie sofort alle Arbeiter in die Werft. Ihre Zaubermaus, die Priester und Krieger bringen Sie auf den Strand nahe dem Boot. Bauen Sie drei Boote, und machen Sie sich damit aus dem Staub. Laufen Sie die kleine Insel mit Totempfahl an. Speichern Sie, und beten Sie das Totem an. Auf Ihrer neuen Insel bekehren Sie so viele Eingeborene wie möglich, bauen sechs Boote und bilden Feuerkrieger aus. Wenn Sie noch gut drei Minuten auf der Uhr haben, setzt Ihre Streitmacht zum Ufer (1) nahe dem gegnerischen Totempfahl über. Konvertieren oder bekämpfen Sie alle Chumara auf dieser Seite, und verehren Sie den Pfahl (2). Was danach übrigbleibt, erledigen Ihre Kämpfer in Sekundenschnelle.

11. Trägerische Seelen

Erst
die **MATAK**,
dann die
CHUMARA

TIP 16: Sichern Sie Ihre Siedlung mit Türmen und Priestern auf den umliegenden Hügeln und an der Küste. Ein bis zwei Feuerkrieger dazu, und niemand wird Ihnen zu nahe kommen. Zwei Sechsergruppen beuten die beiden Steinköpfe aus, während Sie ein



TIP 16: Über die Landenge geht es zu den Chumara.

Heer von 30 Mann aufbauen. Auch einige Arbeiter sollten Sie mitnehmen. Ziehen Sie jetzt über Land zu den Matak. Zwei Wachtürme auf dem der Siedlung vorgelagerten Hügel kontrollieren einen Großteil des gegnerischen Dorfes. Ihre Armee reißt die Nie-

derlassung unterdessen auf. Die Gruft des Wissens bringt Sie in Besitz des Sumpf-Zaubers. Wieder zurück, sammeln Sie 50 starke Krieger und marschieren über die Landbrücke (1) zu den Chumara. Auch hier räumen Sie kräftig auf und beuten die Gruft aus, die Ihnen den Hypnose-Spruch einbringt.

12. Ein leicht zu erbeutendes Ziel

SPIONE
durch den
Sumpf

TIP 17: Sichern Sie wie gewohnt Ihre Siedlung mit Türmen auf den umliegenden Hügeln. Haben Sie eine Armee von 30 Mann, greifen Sie als erstes die Chumara an. Jetzt sind Sie in der Lage, Spione auszubilden. Siedeln Sie auf dem Land der vernichteten Feinde, versperren Sie den hohen Übergang zu den Dakini mit zwei Sümpfen, und sammeln Sie neue Kräfte. Ihre Geheimdienstler sabotieren derweil die Wachtürme der Roten. Stellen Sie alsbald 50 Krieger auf, die am Strand entlang in das Dorf eindringen und es dem Erdboden gleich machen. Sparen Sie nicht mit Priestern – die Gegenseite setzt diese sehr massiv ein. Als letztes wenden Sie sich nun den Matak zu, für die Sie allerdings schon 60 ausgebildete



TIP 17: So gesichert, haben Sie nichts zu befürchten.

Kämpfer benötigen. Auch die Grünlinge sind ein ziemlich religiöses Volk, seien Sie also wachsam. Ist der Level abgeschlossen, vergessen Sie nicht, die Gruft mit dem Erosions-Zauber zu erobern.

13. Angriff aus den Lüften

Sofort
ANGREIFEN

TIP 18: Nehmen Sie Ihre sechs Arbeiter, und machen Sie sich sofort auf zu den Grünen. Rekrutieren Sie auf dem Weg so viele Wilde wie möglich. Überrennen Sie die Matak, solange sie noch schwach sind. Heben Sie anschließend die Erdbeben-Gruft aus, und bauen Sie um diese herum Ihre Siedlung auf. Holen Sie sich den Vulkan-Zauber aus dem Kopf nahe Ihrer Startposition, und den magischen Schild aus dem bei Ihrer Siedlung. Haben Ihre Feuerkrieger zehn Ballons erbeutet, besetzen Sie die Luftschiffe mit jeweils einem Flam-



TIP 18: In diesem Stadium sind die Matak keine Gegner.

menwerfer und einem Priester. In den letzten steigt schließlich Ihre Schamanin samt einem feurigen Leibwächter. Fahren Sie zu den Chumara, lassen Sie aber Ihre Luftwaffe über dem Meer abwarten. Ihre Schamanin schwebt alleine

zur Reinkarnations-Arena ihrer Gegenspielerin und läßt dort einen Vulkan ausbrechen. Ist dieser erkaltet, stellt sie sich darauf und zerstört das Dorf mit Wirbelstürmen und Erdbeben. Jetzt rückt Ihre fliegende Armada an und vernichtet das überlebende Fußvolk.



TIP 18: Nach dieser Vulkan-Attacke sind die Gelben so gut wie besiegt.

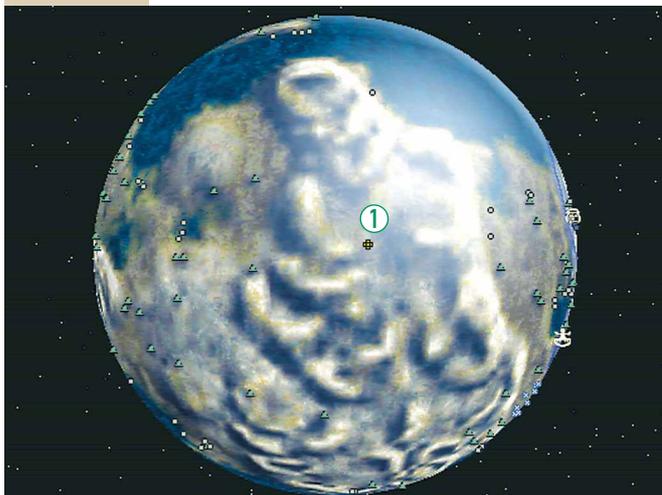
14. Angriff von allen Seiten

LUFTSCHIFFE
bauen

TIP 19: Rekrutieren Sie die Wilden, und bauen Sie beim See ein Luftschiff-Haus. Fliegen Sie mit möglichst vielen Arbeitern auf die Anhöhe zu den Matak, errichten Sie an der Grenze zu deren Gebiet zwei Wachtürme und dahinter Ihre Siedlung. Ihre Schamanin fährt mit einem Luftschiff zum Steinkopf an der Küste nahe Ihres Startpunkts und bekehrt dort die sechs Wilden, die dann den Kopf anbeten. Der Todesengel gehört Ihnen. Setzen Sie ihn nicht zu früh ein, er legt nach zehn Minuten die Arbeit nieder.

BALLONS
gegen
DAKINI

TIP 20: 30 gute Kämpfer sollten Ihnen für die Grünröcke genügen. Besiedeln Sie deren Gebiet, und bauen Sie Ballons. In der Gruft befindet sich der Erosions-Zauber. 15 Luftschiffe, der Todesengel und Ihre besten Zaubertricks fegen die aggressiven Dakini aus dem Diesseits. Ihre Zauberin hebt die Gruft mit dem Meteoritenhagel aus. Mit diesem mächtigen Zauber



TIP 20: Bei Punkt (1) versteckt sich der letzte der Chumara.

und zehn fliegenden Festungen greifen Sie die gelbe Gefahr an. Zerstören sie zuerst den Wachturm im Zentrum der Chumara-Basis – in diesem sitzt deren Führerin. Ist das Dorf zerstört, müssen Sie nur noch den einsamen Priester (1) im Gebirge finden. Jetzt können Sie in aller Ruhe die letzte Gruft ausbeuten und den magischen Schild in Ihren Besitz bringen.

15. Einkerkung

Wachtürme
SABOTIEREN

TIP 21: Bauen Sie sofort vier Schiffe. Gleichzeitig werden drei Spione, sechs Feuer- und sechs normale Krieger sowie drei Priester ausgebildet. Deaktivieren Sie alle Zauber außer dem Blitz. Setzen Sie mit dem ersten Schiff die drei Agenten über, die alle Wachtürme an der Küste und um den Kerker sabotieren. Ist der Strand ohne Schutz, landen Ihre drei Schlachtschiffe, auf denen sich jeweils ein Priester befinden sollte. Überwältigen Sie alle Wachen, und zerstören Sie das Gefängnis. Nachdem Ihre Schamanin den Obelisk beschworen hat, läuft sie auf den Grat bis zur Anhöhe oberhalb des Chumara-Dorfes (1). In des-



TIP 21: Vom Grat aus beschwört die Zauberin einen Vulkanausbruch.

sen Mitte läßt sie einen Vulkan ausbrechen. Mit den wenigen Überlebenden werden Sie keine Mühe mehr haben. Kommt Ihnen die gegnerische Führerin zu nahe, rösten Sie die Dame per Blitz-Attacke.

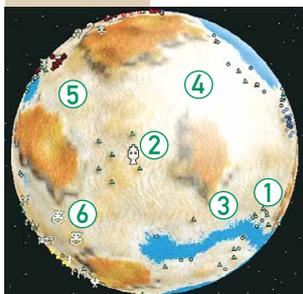
16. Blutrünstig

SÜD-INSEL
erobern

TIP 22: Bekehren Sie alle Wilden, und errichten Sie südlich Ihres Startpunktes (1) eine Siedlung. Der Steinkopf hinter der Bergkette enthält unbegrenzte Berserker-Zauber, ist aber so stark umkämpft, daß es kaum der Mühe wert ist, ihn zu erobern. Erschließen Sie statt dessen die südliche Halbinsel mit einer Brücke. Sichern Sie Ihr Dorf gut ab, die Gegner sparen in diesem kniffligen Level nicht mit starken Angriffen. Sechs Ihrer Anhänger setzen zur einsamen Insel mit dem Steinkopf über, der Ihnen den mächtigen Todesengel bringt. Der Kopf hinter dem einzelnen Berg birgt einen Berserker-Zauber (2).

MAGIE vom
Wachturm

TIP 23: Bauen Sie eine Brücke auf den Berg (3) und von dort einen Übergang zum Gebirge bei den Dakini (4). Sichern Sie die neue Bergkette mit Wachtürmen, und sammeln Sie 50 Kämpfer und zehn Arbeiter um Ihre Schamanin. Diese zerstören die Dakini-Gebäude auf der Höhe und bauen einen Wachturm. Setzen Sie Ihre Zauberin hinein. Während Ihr Fußvolk ins Dorf eindringt, hat sie von dieser Position aus alles unter Kontrolle. Sind die Roten erledigt, bauen Sie eine Brücke zum Massiv westlich des Steinkopfes (5) und von dort eine weitere zum Gebirge im Süden (6). Wachtürme ermöglichen es, Zauber bis tief ins Chumara-Dorf hineinzutragen. 50 erfahrene Krieger erledigen den Rest. Sammeln Sie neue Kräfte, und bauen Sie von



TIP 23: Um den Steinkopf (2) herum bauen Sie die Landschaft um.

Ihrer Basis aus eine Brücke über das Wasser zu den Matak. Hetzen Sie den Todesengel und 60 Mann auf den Gegner, um ihm den Garaus zu machen. **MD**