

Lehrgang für Nachwuchs-Schamanen

Populous 3

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein. Noch schwieriger ist es allerdings, wenn man erst einer werden will. Wir sagen Ihnen, wie's einfach geht.

Mit **WOHNUNGEN** beginnen

Bullfrogs neuer Echtzeit-Hit fordert selbst gewiefte Taktiker bis zum Äußersten. Wir haben Tips und Taktiken für die Kampagne erarbeitet, die Ihnen den Einstieg erleichtern.

TIP 1: Starten Sie Ihre Siedlung zunächst nur mit Wohnhäusern. Rekrutieren Sie währenddessen mit dem »Bekehren«-Spruch alle Wilden in Reichweite. Die ersten Angriffe des Gegners kann Ihre Schamanin allein abwehren. Erst wenn die Bevölkerung auf etwa 50 Stammesangehörige angewachsen ist, sollten Sie Wachtürme zur Verteidigung bauen sowie eine Kriegerhütte, um Soldaten auszubilden.

ZAUBER auskundschaften

TIP 2: Kundschaften Sie dann auf der Karte die Position sämtlicher Statuen, Zaubergrüfte und Totempfähle aus. Diese enthalten oft neue Zaubersprüche, ohne die der Level nur schwer zu lösen ist. Setzen Sie deshalb alles daran, sich die magischen Formeln zu holen.

ABWEHR stärken

TIP 3: Bevor Sie in die Offensive gehen, müssen Sie erst Ihre Verteidigung stärken. Da der Gegner immer die gleichen Angriffsrouten nimmt, sollten Sie an den gefährdeten Stellen einige Wachtürme errichten, die Sie dann mit Patrouillen sichern.

Festungen UMGEHEN

TIP 4: Nutzen Sie Ihre Terraforming-Zaubersprüche, um Landbrücken zu schaffen, mit denen Sie stark befestigte Stellungen Ihres Gegners umgehen können. Alternativ lässt sich auch Ihre eigene Siedlung viel besser verteidigen, wenn Sie per »Land anheben«-Formel eine Hügelkette um das Dorf schaffen, auf die Sie anschließend Wachtürme bauen.

PRIESTER in Türme

TIP 5: Nicht nur Krieger, Feuerzauberer und Schamanin können die Beobachtungsposten erklimmen. Auch Priester haben aus der erhöhten Position eine größere Reichweite. Wenn Sie dann noch den Eingang mit einigen Schwertkämpfern verbarrikadieren, werden anrückende Feinde von Ihrem Kleriker bekehrt, bevor sie Schaden anrichten können.

GEISTLICHER Beistand

TIP 6: Auch die größte Kriegerarmee nützt wenig, wenn sie einem gegnerischen Priester gegenübersteht. Statt anzugreifen, nehmen die Soldaten gemütlich vor dem Geistlichen Platz und konvertieren nach wenigen Sekunden zum anderen Glauben. Um das zu verhindern, sollten Sie Ihren Kampfgruppen immer mindestens einen Kleriker zur Seite stellen, der sie vor den feindlichen Priestern schützt.

SCHAMANIN schützen

TIP 7: Umgeben Sie Ihre Schamanin immer mit einem Schutzring aus mindestens vier Soldaten. Zwar



Stellen Sie Ihren Kriegern einen **Priester** zur Seite.

kann sich die Magierin gegen einzelne Feinde auch selbst zur Wehr setzen. Spätestens wenn das Mana knapp wird, ist sie aber angreifenden Kriegern sonst hilflos ausgeliefert.

TIP 8: Sparen Sie sich mindestens einen »Insekten«-Zauber für Notfälle

BIENEN für Notfälle

auf. Falls Ihre Anführerin einmal unter Beschuß gerät, verschaffen die Bienen ihr die nötige Zeit, um aus der Gefahrenzone zu flüchten.

Mana SPAREN

TIP 9: Je weniger Zaubersprüche Sie aktiviert haben, desto schneller füllen sich die anderen wieder auf. Deaktivieren Sie deshalb Formeln, die Sie nicht mehr benötigen, beispielsweise »Bekehren« oder »Land anheben« beziehungsweise »Land senken«.

Erst MAGIE, dann Angriff

TIP 10: Gebäude vernichten Sie am besten, indem Sie zunächst die Bewohner mit Feuerbällen und Blitzen verjagen, bevor Sie Ihre Kämpfer die Hütte stürmen lassen. Zwar können die Krieger keine brennenden Häuser attackieren. Wenn Sie jedoch den Angriffsbefehl geben, bevor Sie die Hütte in Brand setzen, stürzen sich Ihre Mannen todesmutig in die Flammen, ohne Schaden zu nehmen.

Von OBEN angreifen

TIP 11: Das 3D-Gelände beeinflusst die Reichweite Ihrer Zaubersprüche und die der Krieger. Besetzen Sie deshalb strategisch wichtige Hügel nahe der feindlichen Siedlung. Wenn Sie es schaffen, auf solch einem Berg einen Wachturm zu errichten, ist Ihre Schamanin dort oben nahezu unangreifbar und kann gleichzeitig bequem die gegnerischen Gebäude attackieren. Eine Armee aus Feuerzauberern, Soldaten und Priestern erledigt den Rest.

HAUPTZIEL: Schamanin

TIP 12: Das vorrangige Ziel sollte in jedem Level die gegnerische Stammesfürstin darstellen. Wenn sie ausgeschaltet wird, kann der Gegner keine Zaubersprüche mehr einsetzen. Plazieren Sie dann am besten Ihre Schamanin direkt neben der feindlichen Reinkarnationsarena. Sobald die gegnerische Anführerin wieder auftaucht, rösten Sie sie mit einem Blitzzauber. **RS**