

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: 01.03.1999

Version 1.1

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.

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 vorbehält. 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 Sonstige 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 soll ich im Spiel vorgehen?
- 3.4 Ich 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 Gibt es Tipps zu bestimmten Zaubersprüchen?
- 3.13 Argh! Ich werde so oft angegriffen, dass ich keine Zeit für den Aufbau meines Dorfes habe.
- 3.14 Wie soll ich am besten angreifen?
- 3.15 Wie erkenne ich Spione?
- 3.16 Wie ist eigentlich die Taktik des Gegners?
- 3.17 Gibt es fiese Taktiken?
- 3.18 Meine Schamanin ist tot. Ist das schlimm?
- 3.19 Hast du denn keine Tipps für bestimmte Level?

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 Originalspiel "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 [DLH](#) 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 Originalspiel Populous herauskam, war es etwas ganz Neues. Es war kein Sportspiel, kein Aktionspiel, kein Adventure, kein Jump'n Run oder irgendetwas anderes 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 ihn 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 spielbar. 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:

<http://www.inf.tu-dresden.de/cgi-bin/cgiwrap/mr2/patch-dl/pc/pop3v101.zip> 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 Kampfscenen 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 Sonstige 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, die Steuerung und die Welt.

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 soll 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 wie viel 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 denken. 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 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 manuell zu entfernten Bäumen oder wartet bis neue Bäume wachsen. Ein Tipp: 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 paar 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 lohnt sich es nicht. Die Anhänger werden wirklich in einem atemberaubenden Tempo ausgebildet. Mehrere gleiche Ausbildungshütten sind 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 bilden und deshalb sollten gleich am Anfang tüchtig Krieger ausgebildet werden. Sie sind sehr anfällig für gegnerische Priester. Also, Vorsicht ist angesagt. 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 gehetzt 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 besetzten 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. Tipps zum Erkennen eines Spions gibt es weiter unten.

Der Spion ist im Nahkampf äußerst schwach.

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 usw.

Wachtürme enttarnen Spione.

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

3.10.4 Wachposten

Der als Lagerfeuer dargestellte Wachposten ist sehr nützlich, obwohl es am Anfang nicht so scheint. Eine genaue Beschreibung und Anwendungsbeispiele finden sich in der Hilfe. Mit Hilfe von Wachposten kann man Anhängern sehr komplizierte Aufgaben erteilen. Man kann zum Beispiel Anhänger zwischen Wachposten patrouillieren lassen oder sich einfach dort versammeln lassen. Wird ein Wachposten längere Zeit nicht benutzt, verlöscht das Lagerfeuer und man muss einen neuen Wachposten setzen.

3.10.5 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 dümpelnden Booten langweilen.

3.10.6 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 sie sich realistisch mit dem Wind bewegen und deshalb manchmal recht seltsame Manöver vollziehen. Es dauert zu lange bis die Insassen 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? Wenn man eine gegnerische Insel erreichen will, bietet sich dieser Spruch eher an als Schiffe zu schicken.

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 gegnerischen Feuerkriegers reicht, um die Insassen aus dem Ballon in den sicheren Tod stürzen zu lassen. 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. Ein halbes Dutzend Ballons gefüllt mit Feuerkriegern können schon so einigen Schaden anrichten, wenn man die obigen Vorsichtsmaßnahmen beachtet.

Auch Ballons explodieren (oder eher platzen), wenn sie längere Zeit nicht benutzt wurden.

3.12 Gibt es Tipps zu bestimmten Zaubersprüchen?

3.12.1 Feuerball, Blitz

Das sind die Standardsprüche. Ein Blitz, gezielt auf eine Person angewandt, tötet hundertprozentig. Ein Blitz zerstört ein Gebäude soweit, dass es repariert werden muss. Ein Feuerball ist recht schwach. Selbst ein normaler Arbeiter muss mehrmals getroffen werden, bis er das Zeitliche segnet. Er kann allerdings Personen wegschleudern.

3.12.2 Armageddon

Dies ist die Mutter aller Sprüche. Jetzt übernimmt der Computer, kein Eingreifen von außen ist mehr möglich. Alle Spieler versammeln sich in einer Arena und kämpfen solange, bis nur noch einer übrig bleibt. Um den Spruch sinnvoll anzuwenden, muss man der stärkste Stamm sein. Man darf aber nicht dem Fehler unterliegen, zu meinen man müsse stärker als alle Gegner zusammen sein. Da jeder jeden bekämpft, genügt es wenn man leicht stärker ist als der stärkste Stamm.

3.12.3 Todesengel

Der Todesengel lässt sich nicht steuern, sondern sucht selbstständig einen Gegner auf, um ihn zu vernichten. Er lässt sich nicht bekämpfen, zerplatzt aber nach einer gewissen Zeit in kleine Bröckchen. Das beliebteste Ziel des Todesengel sind Feuerkrieger und natürlich die Schamanin. Er zerstört auch Gebäude, um Gegner aus ihnen hervorzuzerren (z.B. Wachtürme).

3.12.4 Teleportieren

Dieser Spruch kann sehr nützlich sein, um die Schamanin in ein gegnerisches Dorf zu teleportieren, einen bösen Zauberspruch (z.B. Vulkan) loszulassen und sich dann einfach wieder wegzuteleportieren. Wenn man gewillt ist die Schamanin zu opfern, kann man das zweite Teleportieren auch lassen.

3.12.5 Hypnose

Hypnose ist witzig, wenn man ihn auf ein großes gegnerisches Heer anwendet. Die Leute werden sich jetzt gegenseitig zerfleischen. Man muss aber aufpassen, da schon nach kurzer Zeit die Hypnose nachlässt und man wieder selbst angegriffen wird.

3.13 Argh! Ich werde so oft angegriffen, dass ich keine Zeit für den Aufbau meines Dorfes habe

OK, hier also ein paar generelle Verteidigungstipps.

Der erste Tipp 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 oder erledigt worden sind. Man braucht 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 platziert, wird jeder Angriff zum Desaster.

3.14 Wie soll ich am besten angreifen?

Die meisten Level sind mit einer aggressiven Verhaltensweise 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 sammeln. 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 sammele 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.

3.15 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 - Schwupps - ist er enttarnt. Die eigenen Leute werden sich jetzt schon um ihn kümmern.

3.16 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 Booten 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. So ein Vulkan im Dorf kann schon 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?

3.17 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 dort 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.

3.18 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 Level recht gut. Man braucht dazu allerdings eine enorme Anzahl von Anhängern, die der Schamanin die Zaubersprüche schnell wieder aufladen.

3.19 Hast du denn keine Tipps für bestimmte Level?

Doch, natürlich habe ich die.

3.19.1 Level 01: Die Reise beginnt ...

Die ersten vier Level sind eigentlich ein erweitertes Tutorial. Nach und nach werden grundlegende Zaubersprüche, Anhängerfähigkeiten usw. erklärt. Die Level dürften eigentlich keine Schwierigkeiten machen.

3.19.2 Level 02: Drohende Dunkelheit

3.19.3 Level 03: Die Krise des Glaubens

3.19.4 Level 04: Vereinte Kräfte

3.19.5 Level 05: Der Tod kommt von oben

Dies ist der einzige Level, der meiner Meinung nach nicht so toll ist. Am Anfang des Levels sollte man auf jeden Fall speichern, da man diesen Level bestimmt mehrmals spielen muss. Das ungefähre Vorgehen sieht so aus: Die Schamanin mit all ihren Anhängern zu den Pfählen gehen lassen und diese anbeten. Im Dorf die Anhänger zu Priestern und Kriegern ausbilden (etwa halbe halbe). Mit dem Brückenzauber die kleine Insel erreichen und dort die Wilden bekehren. Den Pfahl anbeten lassen. Mit dem Boot, der Schamanin und vier ausgebildeten Anhängern in der Nähe des Todesengels anlegen und den Gegner dort überraschen. Mit der Schamanin so schnell wie möglich zum Todesengel kommen. Das Anbeten des Todesengels dauert nur ein paar Sekunden. Man muss also nicht den ganzen Gegner besiegen. Es reicht, wenn man ihn soweit ablenkt, dass die Schamanin drei Sekunden Ruhe hat.

3.19.6 Level 06: Der Brückenbau

Gleich zu Anfang sollte man so viele Totempfähle anbeten wie möglich. Der Level sieht schwieriger aus als er ist, da die Gegner nicht sonderlich stark sind. Durch das Bekehren von Wilden kann man schnell zu einer stattlichen Anzahl von Anhängern kommen. Am Anfang des Levels ist mit sehr vielen Angriffen zu rechnen.

3.19.7 Level 07: Der unsichtbare Gegner

3.19.8 Level 08: Die kontinentale Teilung

3.19.9 Level 09: Feuer im Nebel

3.19.10 Level 10: Aus der Tiefe

Dies ist ein richtig schöner Level. Achtung, am Anfang muss man schnell handeln. Die Schamanin und vier weitere Anhänger (darunter mindestens einen Arbeiter) in das Boot packen und ab. Die Insel mit dem Pfahl aufsuchen und diesen anbeten. Der Rest ergibt sich von selbst. Wenn man stark genug ist, sollte man mit dem Brückenzauber einen Weg zum Gegner bahnen.

3.19.11 Level 11: Trügerische Seelen

Hier empfiehlt es sich, das Dorf und Engpässe durch eine große Menge an Wachtürme zu sichern.

3.19.12 Level 12: Ein leicht zu erbeutendes Ziel

Auf der Insel ist man relativ sicher, dennoch sollte man rundherum Wachtürme aufbauen, um kleine Attacken des Gegners sofort zu entdecken. Es werden öfter Attacken durch Spione auftreten. Es gilt so schnell wie möglich ein großes Dorf aufzubauen und den Gegner erst einmal sich selbst zu überlassen. Achtung, es sind nur sehr wenige Bäume auf der Insel vorhanden. Wenn man sich stark genug fühlt, sollte man sich die Gegner der Reihe nach vornehmen.

3.19.13 Level 13: Angriff aus den Lüften

Wenn man in kleinen Abständen Wachtürme mit Feuerkrieger besetzt, ist jeder Angriff mit Luftschiffen schnell abgewehrt.

3.19.14 Level 14: Angriff von allen Seiten

Nicht zu viel Energie in den Todesengel investieren. Es ist viel wichtiger ein großes Dorf aufzubauen. Ein Angriff eines gegnerischen Todesengels ist zwar ärgerlich, lässt sich aber verkraften. Lieber mit großen Angriffen den Gegner selbst plätten.

3.19.15 Level 15: Einkerkering

Dies ist mein Lieblingslevel. Es gibt natürlich ganz verschiedene Vorgehensweisen, aber diese hier scheint am besten zu funktionieren. Man braucht Luftschiffe, Feuerkrieger und Spione. Wenn der Platz zum Bauen nicht ausreicht, muss man nicht benötigte Gebäude abreißen. Achtung, die Zeit drängt. Mit Ballons und Feuerkrieger einen seitlichen Wachturm "freischießen" und danach alle weitem in der nächsten Umgebung des Kerkers. Nun mit Ballons und getarnten Spionen durch diese Schneise fliegen, aussteigen und den Kerker angreifen lassen. Nun muss die Schamanin nur noch den Pfahl anbeten und den Spruch anwenden.

3.19.16 Level 16: Blutrünstig

3.19.17 Level 17: Der mittlere Boden

Man sollte auf jeden Fall versuchen den Spruch zu erlangen, aber Achtung, wenn man anfängt zu beten, werden sofort alle Gegner in großer Stärke angreifen. Solche Angriffe kann man erfolgreich abwehren mit Hypnose, Sumpf und anderen fiesen Sprüchen. Nicht vergessen, das Dorf aufzubauen und tüchtig Wilde zu bekehren. Da der Spruch "Armageddon" heißt, sollte man darauf achten, eine große Menge an Arbeitern auszubilden.

3.19.18 Level 18: Kopf-Jäger

3.19.19 Level 19: Ungleiche Verbündete

Hier muss man wirklich seinen Verbündeten beschützen. Das ist nicht nur ein taktischer Hinweis, denn wenn der Verbündete stirbt, ist der Level verloren.

3.19.20 Level 20: Archipel

3.19.21 Level 21: Zerbrochene Erde

So schnell wie möglich die Löcher in der Erde "stopfen" mit "Brücke" oder "Land ebnet" damit daraus keine Vulkane entstehen können. Die rauchenden Löcher sind besonders gefährlich.

3.19.22 Level 22: Solo

Am Pfahl beten. Das Boot holen. Damit den Ballon holen. Jetzt abwechselnd einen Gegner zerstören und einen Pfahl anbeten bis alle Gegner besiegt sind.

3.19.23 Level 23: Inferno

3.19.24 Level 24: Das Ende der Reise

3.19.25 Level 25: The Beginning ...

Der letzte Level ist dem Originalspiel Populous am ähnlichsten, da es hier keine körperliche Schamanin gibt. Man spielt jetzt fast schon im "God"-Mode.

4 Multiplayer

4.1 Über Netzwerk

Wenn man gegen einen menschlichen Gegner spielt, muss man natürlich eine komplett andere Taktik anwenden. Wachtürme sind als Verteidigung praktisch sinnlos, denn wenn ich eine Reihe gegnerische Wachtürme sehe, lasse ich meine Schamanin mit gezielten Blitzschlägen die Türme einreißen. Auch der Trick einfach einen Sumpf zu pflanzen, zeigt nicht seine volle Wirkung. Ein menschlicher Gegner ist nicht so blöd und läßt seine Leute immer und immer wieder in dieselbe Fallen rennen.

Eine besonders wirkungsvolle Taktik ist die Ablenkungstaktik. Im Gegensatz zu Computerspielern kann ein Mensch nicht gleichzeitig zig verschiedene Aktionen ausführen. Schicke einfach eine kleine Truppe los, um eine gegnerische Hütte anzugreifen. Währenddessen nähert du dich mit der eigentlichen Truppe einer anderen Seite, die jetzt wahrscheinlich verwaist ist.

Auf keinem Fall mit Zaubersprüchen geizen. Wenn du einen Zauber zu Verfügung hast, setze ihn ein. Erstens ist es immer gut, wenn man dem Gegner Schaden zufügt. Zweitens wird der Gegner eingeschüchtert. Und drittens glaubt er, du hättest enorme Ressourcen, wenn du mit deiner Mana so um dich schmeißt.

Man sollte nicht dieselbe Taktik mehrmals anwenden. Das versteht sich natürlich von selbst, denn im Gegensatz zum Computer ist der Mensch ja lernfähig.

Spione sind im Mehrspielermodus äußerst witzig und effizient. Manchmal dauert es eine ganze Weile, bis der Gegner sie gefunden hat. Am besten mehrere Spione in das gegnerische Dorf schicken, aber immer nur einzeln einsetzen. Lass die anderen einfach rumstehen und warten bis ein Spion enttarnt wurde. Dann schickst du den nächsten los. Das treibt den Gegner sehr wahrscheinlich zur Weißglut.

4.2 Über 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 Addons, Zusatzlevel

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