



LICENSED TO

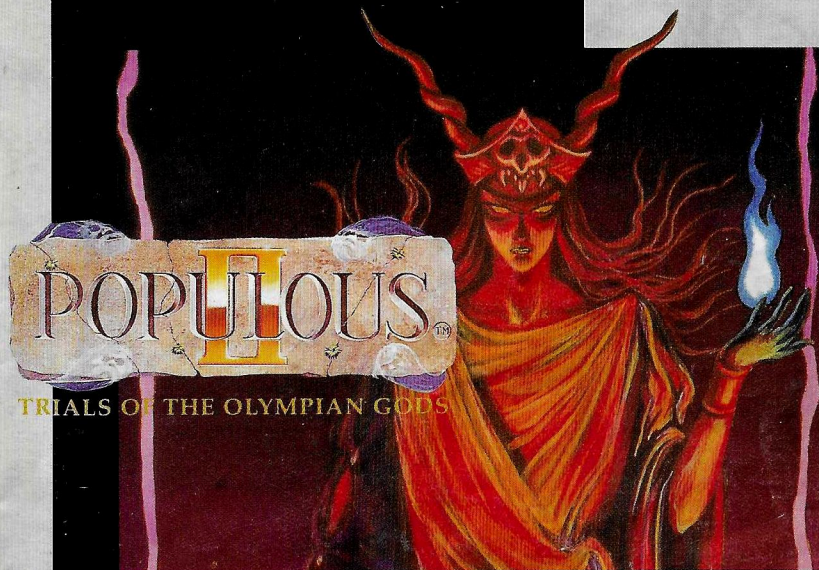


imagineer

2-7-1 Nishi-Shinjuku, 15th Floor, Shinjuku-Ku, TOKYO 163, Japan Tel: 81-3-3342-9191 Fax: 81-3-3342-9194

Vertrieb: Imagineer Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2 Germany
Tel. No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

LICENSED TO



imagineer

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

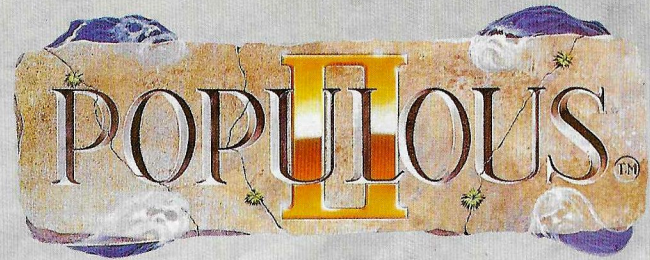


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

© Bullfrog Productions Ltd. 1991, 1993
Licensed from Electronic Arts,
Original by Bullfrog Productions Ltd.
Japanese version by INFINITY.



ELECTRONIC ARTS®



TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS



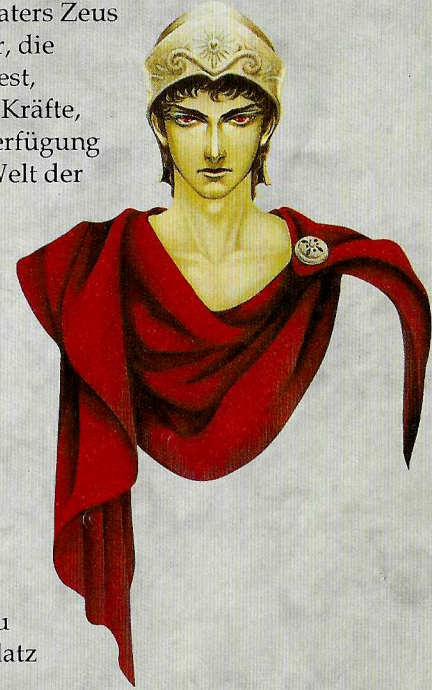
LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ÜBERBLICK

Du bist das Kind des Göttervaters Zeus und einer menschlichen Mutter, die dich aufzog. Als du älter wurdest, entdecktest du die besonderen Kräfte, die dir als Unsterblicher zur Verfügung stehen, und das Leben in der Welt der Sterblichen wurde immer schwieriger für dich. Nun bist du fest entschlossen, deine Mutter zu verlassen und dich auf den Weg zum Pantheon auf dem Gipfel des Olymp zu machen, um dort deinen rechtmäßigen Platz neben Zeus einzunehmen. Zeus weigert sich jedoch, dich als echten Gott in den Pantheon aufzunehmen. Der Weg zurück in die Welt der Sterblichen ist dir versperrt. Du kannst deinen rechtmäßigen Platz inmitten der Götter nur dann einnehmen, wenn du dich dessen würdig erweist, indem du die Menschen der Himmel und der Erde bekehrst und sie zu deinen Gläubigen machst. Du mußt die Prüfungen der Götter des Olymp bestehen...



Beweise deine Würdigkeit, indem du die 32 göttlichen Gegner besiegst, die über die 48 Welten von *Populous II* herrschen.

BREITE DEINE BEVÖLKERUNG AUS!



Gegen



Deine Anhänger

Anhänger deines Gegners

Wähle das Icon "Flatten Land" ("Land einebnen"), um die Umgebung deiner Siedlungen einzuebnen. Das Wachstum der Siedlungen wird von dem sie umgebenden Ackerland bestimmt - je mehr Ackerland zur Verfügung steht, desto größer wird die Siedlung.



Die größten Siedlungen sind Burgen

Sowie sich eine Siedlung ("Settlement") mit Menschen füllt, steigt ihre Fahne. Wenn die Fahne die Spitze der Fahnenstange erreicht hat, ist die Siedlung voll. Ein Wanderer ("Walker") verläßt dann automatisch die Siedlung und macht sich auf die Suche nach einem neuen Ort, an dem er sich niederlassen kann. In der Anfangszeit des Kampfes solltest du jedoch nicht warten, bis eine Siedlung voll ist, um Wanderer freizusetzen.



"Ableger freisetzen" ("Sprogging") ist eine der wichtigsten Methoden, um deine Bevölkerung zu vergrößern. Siehe auch Seite 12.

MENSCHEN BEWEGEN



Dein Anführer-Magnet



Der Anführer-Magnet
deines Gegners

Plaziere deinen Anführer-Magneten an die Stelle, zu der dein Volk gehen soll. Wähle das Icon "Go to Leader Magnet" (Gehe zum Anführer-Magneten), um dein Volk auf den Anführer-Magneten zumarschieren zu lassen.

Das Icon "Gehe zum Anführer-Magneten" weist dein Volk an, seinen auserwählten Anführer zu suchen und ihm zum Anführer-Magneten zu folgen.



Anhänger



Anführer



Anführer-Magnet



Das Icon "Settle" ("Niederlassen") weist deine Anhänger an, neue Häuser zu bauen und sich zu vermehren s.S.22.

WELTEN EROBERN

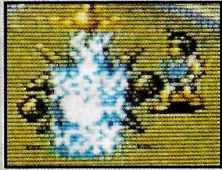
Der Manna-Messer mißt dein Manna. Manna ist ein Energievorrat, den du zur Ausübung von Effekten einsetzen kannst.

29 göttliche Fügungen oder Effekte sind die Waffen, die dir gegen deinen Gegner zur Verfügung stehen - das einzige Mittel, deinem Volk zu helfen.

Hier sind zwei Beispiele dafür, wie du diese Effekte einsetzen kannst, um deinen Gegner zu bekämpfen.



1. Feuereffekte ("Fire") verbrennen feindliche Siedlungen und Anhänger und zerstören das Ackerland, mit dem sie in Berührung kommen. Siehe auch S. 27.



2. Wenn du genügend Manna hast, kannst du deinen Anführer in einen Helden ("Hero") verwandeln, der dann deine Gegner angreift.

Helden sind normalerweise gegen Effekte aus ihrer eigenen Kategorie immun. Es gibt sechs Helden, einen aus jeder Effekt-Kategorie; s. S. 17.

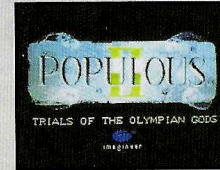
Du erobert eine Welt, wenn du alle Gegner vernichtest, die sich in deinem momentanen Bereich befinden.



SPIELBEGINN

Laden:

1. Versichere dich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (POWER auf OFF).
2. Lege die Kassette wie in der Gebrauchsanweisung deines Super-Nintendo-Entertainment-Systems beschrieben ein.
3. Schalte das Gerät ein (POWER auf ON).

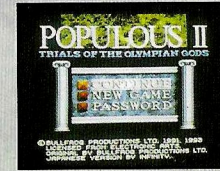


Populous II-Titelbildschirm

Wenn der Populous II-Titelbildschirm erscheint, kannst du mit Hilfe der Maus oder des Joypads zum Spielauswahlbildschirm gehen.

Maus: Drücke den linken Mausknopf, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Joypad: Drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.



Spielmodus-Auswahlbildschirm

Wähle "NEW GAME" ("Neues Spiel"), um das Spiel von Anfang an zu spielen.

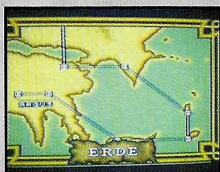
Wähle "CONTINUE" ("Weiter"), um ein laufendes Spiel fortzusetzen.

Wähle "PASSWORD" ("Kennwort"), um ein früheres Spiel fortzusetzen; s. S. 20.

Maus: Klicke NEW GAME mit dem linken Mausknopf (LMK) an.

Joypad: Bewege den Cursor auf eine Option und drücke dann Knopf A.

Separat erhältlich MODEL No.SNS-016E

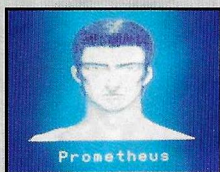


Weltkarte

Du forderst zuerst eine Welt auf der "Erde" ("Earth") heraus. Wenn du drei Welten erobert hast, kommst du zu einem anderen auf der Karte gezeigten Ort. Hast du 8 Welten erobert, dann kannst du in die "Himmel" ("Heavens") vordringen. Das Spiel wird jedesmal schwerer, wenn du in einen neuen Bereich eindringst.

Maus: Bewege die Maus auf und ab, um die Karte zu scrollen. Drücke den LMK, um zum nächsten Bildschirm zu kommen.

Joypad: Benutze den Richtungs-Knopf (R-Knopf) zum Scrollen. Drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.



Der herrschende Gott

Dieser Bildschirm zeigt dir eine Abbildung des Gottes, der über den Bereich herrscht, den du als nächstes angreifst.

Maus: Drücke den linken Mausknopf, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Joypad: Drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.



Information

Dieser Bildschirm zeigt dir, welche göttlichen Fügungen und Sonderregeln in der nächsten Welt Gültigkeit haben.

Maus: Gehe zum Hilfe-Bildschirm, indem du ein Effekt-Icon mit dem LMK anklickst. Klicke dann "OK" mit dem LMK an, um das Spiel zu beginnen.

Joypad: Um zum Hilfe-Bildschirm zu gelangen, wähle ein Effekt-Icon mit Hilfe des A-Knopfes. Drücke Knopf A auf dem "OK"-Feld, um das Spiel zu beginnen.



Göttliche Fügungen

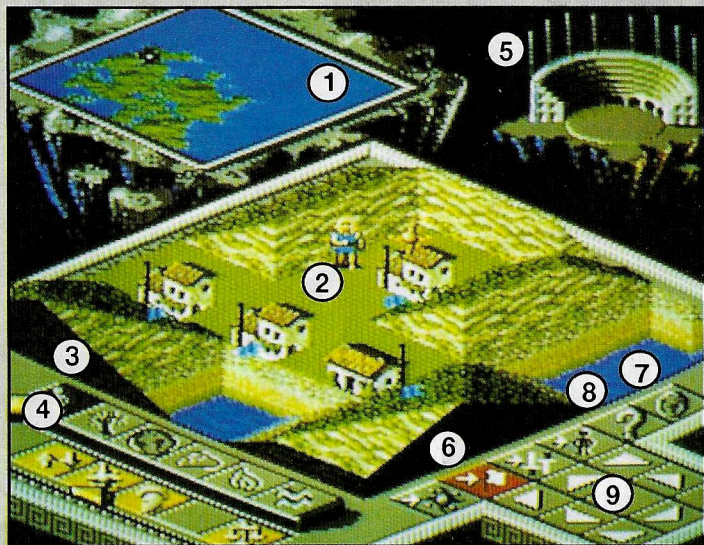
Dies gibt dir eine genaue Beschreibung der göttlichen Fügungen.

Maus: Klicke "OK" mit dem LMK an, um zum vorherigen Bildschirm zu gelangen.

Joypad: Drücke Knopf A auf dem "OK"-Feld, um zum vorherigen Bildschirm zu gelangen.



SPIELBILDSCHIRM



1. Die WELTKARTE ("World Map") gibt einen Überblick über die ganze Welt, in der du dich gerade befindest. Eine gute und eine böse Bevölkerung leben in der Welt, normalerweise auf entgegengesetzten Seiten der Karte.

2. Die VERGRÖßERUNGSKARTE ("Close Up Map") ist das vergrößerte Bild eines Abschnitts der Weltkarte. Alle göttlichen Aktivitäten werden hier ausgeführt.

3. Die GÖTTLICHEN FÜGUNGEN ("Divine Interventions") stellen deinen Vorrat an furchtbaren Kräften und machtvollen Katastrophen dar. Es gibt sechs Effektkategorien, jede enthält fünf verschiedene Effekte. Die Effekte, die du einsetzen kannst, hängen davon ab, in welcher Welt du dich gerade befindest; s. S. 23.

4. Der MANNA-MESSER ("Manna Gauge") mißt dein Manna. Manna ist die Kraft, die dir durch die Verehrung deiner Anhänger verliehen wird - je mehr Anhänger du hast, desto schneller wächst dein Mannavorrat. Die gelbe Linie am Ende des Manna-Messers zeigt die Manna-Menge an, die sich in deinem Besitz befindet. Der Zeiger gibt an, welche Effekte du jeweils einsetzen kannst. Siehe auch S. 21.

5. Das KOLOSSEUM ("Colosseum") ist ein Bevölkerungsanzeiger sowohl für die guten wie die bösen Anhänger. Sowie sich die Bevölkerung ändert, füllt oder leert sich das Kolosseum, um die Zu- und Abnahme der Siedler widerzuspiegeln. Die gute Bevölkerung erscheint in blau, die böse in rot. Die Fahnen am hinteren Ende des Kolosseums geben den Umfang der Bevölkerung an und erscheinen in dezimaler Anordnung von rechts nach links (gegen den Uhrzeigersinn): Zehnerereinheiten, Hunderte, Tausende, Zehntausende, Hunderttausende, Millionen, Zehnmillionen und Hundertmillionen. Das Kolosseum kann auch zur Aufspürung von Wanderern und Siedlungen genutzt werden und um Informationen über ihre Stärke und ihren Technologiestand zu erhalten. Siehe auch S. 22.

6. Mit Hilfe der GRUNDBEFEHLE ("Basic Commands") kannst du das allgemeine Verhalten deiner Anhänger beeinflussen, Informationen über Anhänger und Siedlungen einholen und Spielwünsche ("Game Requester") aufrufen.

7. Mit den SPIELOPTIONEN-BEFEHLEN ("Game Options Commands") kannst du Spiele sichern und laden, eine Welt verlassen oder wieder beginnen, sowie eine Reihe von Spieloptionen festlegen. Näheres hierzu findest du auf S. 32.

8. Der FRAGEN-BEFEHL ("Query Command") dient zum Abruf von Informationen über Wanderer und Siedlungen; s. S. 22.

9. Das BILDSCHIRM-SCROLL-ICON ("Screen Scroll Icon") erlaubt es dir, dich auf der Vergrößerungskarte jener Welt umzusehen, in der du gerade spielst, s. S. 23.

DIE KONTROLLFUNKTIONEN

Du kannst *Populous II* entweder mit der Maus oder dem Joypad spielen.

MAUS

Die folgenden Begriffe werden im Zusammenhang mit der Maus benutzt:

CURSOR: Bezieht sich auf das Icon auf dem Bildschirm, das sich der Mausbewegung entsprechend verschiebt.

LINKEN MAUSKNOPF DRÜCKEN: Drücke den **LMK**.

RECHTEN MAUSKNOPF DRÜCKEN: Drücke den **RMK**.

JOYPAD

R-KNOPF: Bewegt den Cursor. Scrollt die Weltkarte

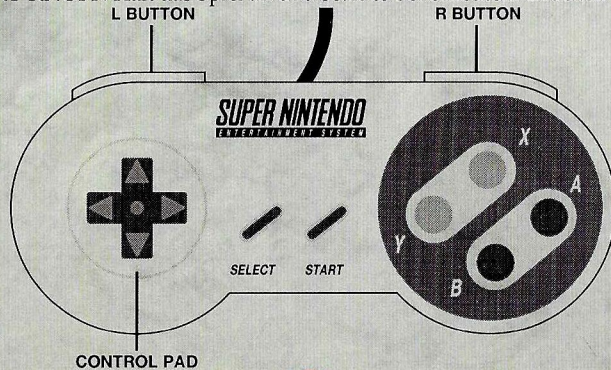
KNOPF A: Aktiviert gewählte Optionen. Hebt Land an.

KNOPF B: Senkt Land.

KNOPF X: Ebnet das um eine Siedlung gelegene Land ein und verwandelt die Siedlung sofort in eine Burg.

KNOPF Y: Bewegt den Cursor abwechselnd auf die Vergrößerungskarte, die Kategorien und Icons der göttlichen Fügungen und die Grundicons.

START-KNOPF: Hält das Spiel an und setzt es bei erneutem Drücken fort.



Wenn du Knopf Y drückst, springt der Cursor zwischen den vier Hauptbereichen des Bildschirms hin und her.

Göttliche Fügungen (Kategorien)

Göttliche Fügungen (Effekt-Icon)



SPEZIALSTEUERUNGEN

L + A: Zum Anheben und Einebnen großer Landflächen (3x3 Quadrate)

L + B: Zum Senken und Einebnen großer Landflächen (3x3 Quadrate)

R + R-: Zum schnellen Abscrollen der Weltkarte.

DIE ANZAHL DER ANHÄNGER VERGRÖßERN

Es ist bei diesem Spiel ungeheuer wichtig, die Anzahl der Anhänger ständig zu vergrößern. Je mehr Anhänger du hast, desto mehr Manna steht dir zur Verfügung, und dies steigert wiederum deine Macht. Die Anhänger entstehen in Siedlungen. Je größer deine Siedlungen, desto mächtiger sind deine Anhänger.

Der Schlüssel zur Schaffung starker Anhänger besteht darin, so viele große Siedlungen wie möglich zu gründen. Deine Anhänger suchen nach flachem Land und bauen darauf das größtmögliche Gebäude. Sobald ein Gebäude fertig ist, ebne das es umgebende Land ein, um das Gebäude zu vergrößern.

Maus: Klicke mit Hilfe des LMK das Icon "Raise/Lower Land" ("Land anheben/absenken") an. Auf der Vergrößerungskarte drückst du den LMK, um Land anzuheben, den RMK, um es abzusenken.

Joypad: Bringe den Cursor mit Hilfe des Y-Knopfes zum Bereich der göttlichen Fügungen auf dem Bildschirm. Drücke den R-Knopf, um den Cursor auf die göttliche Fügung "Land anheben/absenken" zu bewegen, und drücke dann Knopf A.
Drücke Knopf B, während sich der Cursor in der Vergrößerungskarte befindet, um Land abzusenken und Knopf A, um es anzuheben.

EINE GRUNDMETHODE

Eine wirkungsvolle Methode zur Gewinnung flachen Landes besteht darin, es über einem Ozean zu schaffen. Bewege den Cursor über den Ozean und drücke zweimal Knopf A. Drücke dann Knopf B, um die Erhöhung in der Mitte des Festlandgebietes abzusenken. Hiermit kannst Du sehr schnell große Landflächen entstehen lassen. Es gibt noch eine andere Methode, um ein großes Festlandgebiet zu schaffen: Halte Knopf Links auf dem Joypad gedrückt und drücke dann Knopf A über einem Ozean.

SETZE ABLEGER FREI, UM ZU EXPANDIEREN

Wenn du deine Anhänger in ihren Siedlungen läßt, erhöht sich ihre Zahl ständig. Die Höhe der Fahnen zeigt an, wieviele Anhänger sich in der jeweiligen Siedlung befinden. Sobald die Fahne ihren höchsten Punkt erreicht hat, kommen die Anhänger, die nicht mehr in das Gebäude passen, heraus. Warte nicht, bis das geschieht! Setze Ableger frei, um deine Bevölkerung schnell zu vermehren.

Maus: Klicke das Zentrum des Gebäudes mit dem RMK an.
Joypad: Bewege den Cursor ins Zentrum des Gebäudes, und drücke Knopf B.

Schaffe flaches Land und setze Ableger frei, um schnell Städte mit großen Gebäuden zu schaffen.

ANHÄNGER BEWEGEN

Du solltest deine Städte in strategische Richtungen und auf gutes Land expandieren lassen. Dazu dient der Anführer-Magnet. Platziere ihn an der Stelle, auf die sich deine Anhänger zubewegen sollen. Du kannst den Anführer-Magneten an jeder beliebigen Stelle platzieren, z.B. auf einem Ozean oder im Gebiet eines Gegners. Um deinen Anführer-Magneten zu bewegen, brauchst du jedoch zuerst einen Anführer.

Maus: Klicke die Weltkarte ungefähr an der Stelle an, zu der sich deine Bevölkerung bewegen soll.
Klicke das "Menschen-Effekt-Icon" ("People Effects Icon") mit dem LMK an. Klicke das Icon "Anführer-Magnet-Bewegen" ("Move Leader Magnet") und dann die Stelle auf der Vergrößerungskarte an, wo du den Anführer-Magneten platzieren willst. Nachdem du das "Anführer-Platzieren-Icon" ("Place Leader Magnet") angeklickt hast, sollte der Cursor wie dein Anführer-Magnet aussehen. Wenn dies nicht der Fall ist, dann hast du wahrscheinlich keinen Anführer und kannst deinen Anführer-Magneten deshalb nicht bewegen. Um deine Anhänger zum Anführer-Magneten zu bringen, klicke das "Gehe zum Anführer"-Icon ("Go to Leader") mit dem LMK an.

Joypad: Scrolle mit dem R-Knopf zu der gewünschten Stelle auf der Vergrößerungskarte. [Verwende den Y- und R-Knopf, um schneller zu scrolen]. Bewege den Cursor mit Hilfe des Y-Knopfes zu den Kategorien der göttlichen Fügungen und dann mit dem R-Knopf zur Kategorie "Menschen-Effekte" der göttlichen Fügungen und drücke Knopf A. Bringe den Cursor mit dem R-Knopf zum Anführer-Magneten und drücke Knopf A. Wenn sich der Cursor in den Anführer-Magneten verwandelt hat, bewege ihn mit Hilfe des R-Knopfes zu der von dir ausgewählten Stelle und drücke dann Knopf A.

Wählst du "Gehe zum Anführer", dann bewegen sich die Wanderer immer auf den Anführer zu und verschmelzen mit ihm. Der Anführer bewegt sich auf den Anführer-Magneten zu und der Rest der Bevölkerung folgt ihm. Wenn es keinen

Anführer gibt, dann versammeln sich deine Anhänger nicht, sondern gehen alle direkt auf den Anführer-Magneten zu. Der erste Anhänger, der den Anführer-Magneten berührt, wird zum neuen Anführer.

DIE 3 ARTEN VON ANHÄNGERN



WALKERS (WANDERER)

Es sieht so aus, als sei dies eine einzelne Person; diese steht jedoch für eine Gruppe von Anhängern. Je größer das Gebäude, aus dem sie gekommen sind, und die Anzahl der Anhänger in einer Gruppe, desto stärker sind sie.



LEADER (ANFÜHRER)

Der Anführer ist die Schlüsselperson unter den Anhängern. Der Anführer hat ein Anführer-Magnetensymbol über seinem Kopf. Der Anführer ist der einzige Anhänger, der zum Helden werden kann. Wenn der Anführer gestorben oder zum Helden geworden ist, wird der Anführer-Magnet unbeweglich. Ist kein Anführer vorhanden, so verwandelt sich der erste Anhänger, der den Anführer-Magneten erreicht, in den neuen Anführer. Versammle deine Anhänger um den Anführer-Magneten herum, um sie zu vereinigen und stärker zu machen.

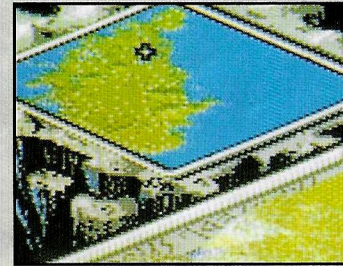


HERO (HELDEN)

Verwende göttliche Fügungen, um einen Anführer in einen Helden zu verwandeln. Der Held kämpft solange, bis er besiegt ist. Versuche, den Anführer so stark wie möglich zu machen, bevor du ihn in einen Helden verwandelst, sonst wird er sehr schnell besiegt; siehe auch S. 17.

DIE BENUTZUNG DER WELTKARTE

Deine Siedlungen und die deiner Feinde erscheinen als farbige Punkte. Sieh auf dieser Karte nach, bevor du entscheidest, in welche Richtung deine Stadt wachsen soll, und um herauszufinden, wie weit dein Feind sein Gebiet ausgedehnt hat.



Weltkarte

- Blinkende weiße Punkte = Deine Gebäude
- Blinkende gelbe Punkte = Die Gebäude deines Feindes
- Graue Punkte = Zerstörte Gebäude
- Blaue Punkte = Deine Anhänger
- Rote Punkte = Die Anhänger deines Feindes
- Weißer Rahmen = Das Gebiet, das auf der Vergrößerungskarte gezeigt wird
- Weißer Schatten = Gebiete, die von einer Katastrophe betroffen wurden

HÜTE DICH VOR EINER REIHE AUS ROTEN PUNKTEN

Dies ist ein Anzeichen dafür, daß sich die Anhänger deines Feindes auf ihren Anführer-Magneten zubewegen und eventuell bald einen Helden hervorbringen. Finde ihren Anführer-Magneten und versuche, deine eigenen Anhänger so schnell wie möglich um ihn herum zu versammeln. *Mit der Maus kannst du sofort zu jedem beliebigen Ort auf dem Vergrößerungsbildschirm gelangen!*

KAMPFTAKTIKEN

Um zu gewinnen reicht es nicht aus, nur die Anzahl deiner Anhänger zu vergrößern. Wenn du sehr langsam bist, macht dein Feind nämlich einen Überraschungsangriff gegen deine Stadt und verwüstet sie. Du mußt deinen Feind schwächen, bevor er dich angreift. Um zu gewinnen, bekämpfe deinen Feind so lange, bis auf seiner Seite keine Anhänger mehr übrig sind. Ohne Angriff gibt es keinen Sieg! Die wirkungsvollste Angriffstaktik besteht darin, die göttlichen Fügungen geschickt einzusetzen.

DER EINSATZ GÖTLICHER FÜGUNGEN ZUM DIREKTEN ANGRIFF

Es gibt 29 göttliche Fügungen. Die meisten davon werden bei Angriffen eingesetzt; es gibt jedoch zwei Arten von Angriffen: direkte Angriffe ("Direct attacks") und Heldenangriffe ("Hero attacks"). Laß uns mal die Feuersäule probieren.

1) Suche eine Ansammlung der Anhänger deines Feindes auf der Weltkarte



Maus: Klicke mit dem LMK eine Stelle auf der Weltkarte an, wo sich gelbe Punkte häufen.

Joypad: Bewege den Cursor mit Hilfe des R-Knopfes zu einer Stelle auf der Weltkarte, an der sich der Feind versammelt hat.



2) Bereite die göttliche Fügung "Feuersäule" mit Hilfe des entsprechenden Befehls vor.

Maus: Klicke "Feuer" ("Fire") in den Kategorien der göttlichen Fügungen mit Hilfe des LMK an. Klicke daraufhin das "Feuersäulen"-Icon mit dem LMK an.



Joypad: Bewege den Cursor mit Hilfe des Y-Knopfes zu den Kategorien der göttlichen Fügungen. Verwende dann den R-Knopf, um den Cursor zum "Feuer"-Icon zu bewegen und drücke Knopf A. Bewege den Cursor mit dem Control Pad auf das "Feuersäulen"-Icon der göttlichen Fügungen und drücke Knopf A.



3) Greife das feindliche Gebäude mit der Feuersäule an.

Die Feuersäule zerstört Land und Gebäude des Gegners.

Maus: Klicke ein feindliches Gebäude auf der Vergrößerungskarte mit dem LMK an.

Joypad: Bewege den Cursor auf ein feindliches Gebäude und drücke Knopf A.



HELDEN

Helden sind Zerstörungsmaschinen. Wenn sich der Anführer in einen Helden verwandelt hat, geht dieser Held zur nächstgelegenen feindlichen Siedlung und greift sie an. Lies zuerst den Abschnitt "Anhänger bewegen" auf Seite 13. Bringe die Anhänger und den Anführer mit diesem Befehl zum Anführer-Magneten und vereinige sie. Verwende dann das "Versammlungs-Icon" ("Gather"), um die Anhänger und ihren Anführer zu vereinigen.

(Der Anführer ist schwach, wenn du nicht genügend Wanderer mit ihm verschmelzen läßt.)

- Maus:** Klicke das Icon für die göttliche Fügung "Perseus" mit dem LMK an.
- Joypad:** Bewege den Cursor mit Hilfe des Y-Knopfes auf das Icon für die göttliche Fügung "Perseus" und drücke Knopf A.



Der Trommelwirbel verkündet, daß Perseus geboren wurde. Laß uns mal nachsehen, wo Perseus ist und was er macht.

- Maus:** Klicke das Icon für die göttliche Fügung "Perseus" mit dem RMK an.
- Joypad:** Bewege den Cursor mit Hilfe des R-Knopfes auf das Icon der göttlichen Fügung "Perseus" und drücke Knopf B.



Die Vergrößerungskarte bewegt sich zu der Stelle, an der Perseus sich befindet.

Hinweis: Es ist nicht möglich, einen Helden zu schaffen, wenn kein Anführer vorhanden ist. Wenn du einen Helden geschaffen hast oder der Anführer getötet wurde, ist es sehr wichtig, einen neuen Anführer zu schaffen. Der Magnet geht zu der Stelle, an der der letzte Anführer starb oder in einen Helden verwandelt wurde. Bewege deine Anhänger zum Anführer-Magneten und schaffe einen neuen Anführer.

DER KAMPFBEFEHL

Wenn du das Kampfbefehl-Icon ("Fight Command Icon") einsetzt, werden deine Anhänger aggressiver und kriegerischer. Ist der Kampfbefehl aktiviert, wenn neue Wanderer aus Siedlungen herauskommen, dann suchen sie nach nahegelegenen feindlichen Siedlungen, um diese anzugreifen. Wenn sie die Schlacht gewinnen, ziehen sie in die feindliche Siedlung ein und diese wird dann eine der deinen. Beachte, daß göttliche Fügungen normalerweise Land und die Gebäude zerstören, die sie treffen.

DAS ENDE DER SCHLACHT



FINAL WINNING POINT SCREEN

(ENDSIEGESPUNKTESTAND-BILDSCHIRM)

Wenn sämtliche Anhänger einer Seite besiegt sind, wird der momentane Bereich geräumt. Wenn du der Sieger bist, erscheint dein Punktestand. Es werden Punkte ("Points") und Blitze ("Lightning Bolts") an dich vergeben, die von deiner Leistung in dem betreffenden Bereich abhängen. Die Blitze stärken deine Fähigkeiten in einer der Kategorien der göttlichen Fügungen. Darüber hinaus wird als Bonus eine deiner göttlichen Fügungskategoriefähigkeiten automatisch gestärkt.

- Maus:** Drücke den LMK, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.
- Joypad:** Drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.



STATUS

Auf diesem Bildschirm kannst du die bereits erhaltenen Blitze dazu verwenden, deine Kräfte in einer beliebigen, von dir gewählten Kategorie zu stärken. Du kannst deine Blitze gleichmäßig auf alle Kategorien verteilen, um überall etwas stärker zu werden, oder auf eine Kategorie konzentrieren, um auf diesem Gebiet außergewöhnliche Stärke zu entwickeln. Die Wahl bleibt dir überlassen.

- Maus:** Klicke das Kategorie-Icon mit dem LMK an.
- Joypad:** Bewege den Cursor mit Hilfe des R-Knopfes und drücke Knopf A.

SPECIALITY (SPEZIALGEBIET)

Dein Manna wächst schneller für die Kategorie, die du als dein Spezialgebiet ausgesucht hast, und auch die Effekte dieser Kategorie sind bei ihrem Einsatz wirkungsvoller. Überlege dir genau, wie der feindliche Gott angreift, bevor du dein Spezialgebiet auswählst.

Maus: Klicke mit Hilfe des LMKs einen Punkt innerhalb des Rahmens mit dem Namen deines Spezialgebiets an, um es zu ändern. Klicke den "OK"-Knopf mit dem LMK an, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Joypad: Bewege den Cursor zum Rahmen mit deinem Spezialgebiet, und drücke dann Knopf A, um es abzuändern. Bewege den Cursor auf das "OK"-Feld und drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

KENNWORT



PASSWORD SCREEN (KENNWORT-BILDSCHIRM)

Es erscheint ein Kennwort, das es dir erlaubt, das Spiel an dieser Stelle fortzusetzen. Schreibe dir dieses Kennwort genau auf, damit du keine Levels wiederholen mußt!

Maus: Klicke "CONTINUE" ("Weiter") mit dem LMK an, um den nächsten Bildschirm zu beginnen. Wenn du "END" ("Ende") anklickst, wird das Spiel abgebrochen.

Joypad: Bewege den Cursor mit dem R-Knopf auf "CONTINUE" und drücke Knopf A, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Bewege den Cursor auf "END" und drücke Knopf A, um das Spiel abzubrechen.



EINGABE DES KENNWORTS

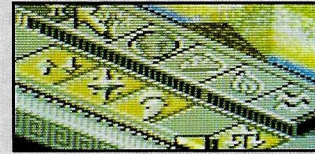
Auf diesem Bildschirm kannst du Kennwörter eingeben, die es dir erlauben, sich im Gang befindliche Spiele wiederaufzunehmen. Solltest du bei der Eingabe des Kennworts einen Fehler machen, ertönt ein lautes Geräusch wenn du "END" wählst. Gehe

zurück und berichtige den Fehler.

Maus: Klicke den Buchstaben, den du eingeben willst, mit dem LMK an. Klicke dann den LINKS-PFEIL an, um einen Buchstaben weit zurückzugehen.

Joypad: Bewege den Cursor mit dem R-Knopf zu dem Buchstaben, den du eingeben willst und drücke Knopf A. Drücke Knopf A über dem LINKS-PFEIL, um einen Buchstaben weit zurückzugehen.

MANNA-ANZEIGER



Manna ist die Kraft, die dir durch die Hingabe deiner Anhänger verliehen wird. Ohne Manna kannst du keinen Gebrauch von den göttlichen Fügungen machen. Der Zeiger des Manna-Anzeigers bewegt sich nach links oder rechts, je nach dem wieviel Manna du angesammelt hast. Je weiter rechts sich der Zeiger befindet, desto mehr Manna hast du. Du kannst nur die Effekte einsetzen, die durch die Icons unterhalb oder auf der linken Seite des Zeigers dargestellt sind. Das Manna nimmt ab, wenn du göttliche Fügungen einsetzt und wächst nach und nach wieder an; wie schnell es zunimmt, hängt von der Zahl deiner Anhänger ab.

Wieviel Manna du besitzt, ist in jeder Effektkategorie unterschiedlich. Die genaue Menge deines Mannas wird durch eine an der linken Seite der Icons der göttlichen Fügungen verlaufenden Leiste angezeigt.

DIE GRUNDBEFEHLE

Um diese Befehle zu aktivieren, drücke einfach Knopf A oder den LMK, während sich der Cursor über dem neben der jeweiligen Beschreibung abgebildeten Icon befindet. Einige der Icons haben besondere Merkmale, wenn der B-Knopf oder der RMK gedrückt wird, lies also die einzelnen Beschreibungen bitte genau durch.



GO TO LEADER MAGNET (GEHE ZUM ANFÜHRER-MAGNETEN)

Mit diesem Befehl bewegst du deinen Anführer auf den Anführer-Magneten, und dein Volk auf den Anführer zu, um mit ihm zu verschmelzen. Wenn du keinen Anführer hast, gehen alle deine Anhänger auf den Anführer-Magneten zu. Wer den Anführer-Magneten zuerst berührt, wird der neue Anführer.



SETTLE (NIEDERLASSEN)

Dieser Befehl läßt deine Anhänger nach flachem Land suchen und dort neue Siedlungen bauen.



FIGHT (KÄMPFEN)

Dies befiehlt deinen Wanderern, auf nahegelegene feindliche Siedlungen zuzugehen und für deine Sache zu kämpfen. Deine Wanderer lassen sich aber auch nieder und produzieren Kämpfer, während sie unter dem Einfluß des Kampf-Befehls stehen.



GATHER (VERSAMMELN)

Durch diesen Befehl vereinigen sich deine Anhänger. Wenn zwei beliebige Wanderer aufeinanderstoßen, verwandeln sie sich in einen einzigen stärkeren Wanderer. Durch diesen Befehl erhältst du weniger, aber stärkere Wanderer.



QUERY COMMAND (FRAGEN-BEFEHL)

Mit Hilfe dieses Befehls kannst du Informationen über Anhänger und Siedlungen erhalten. Die Siedlung oder der Wanderer, die/der mit einem Fragezeichen gekennzeichnet ist, erscheint in der Mitte des Kolosseums. Das Kolosseum gibt auch die Bevölkerungszahl und den technologischen Stand der jeweiligen Siedlung bzw. des jeweiligen Wanderers an. Der technologische Stand erscheint als Waffe in der unteren linken Ecke des Kolosseums. Eine Faust versinnbildlicht den niedrigsten technologischen Stand, ein Schwert den höchsten.

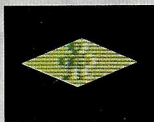


SCROLLEN

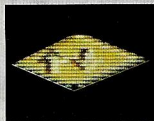
Dieses Icon läßt dich die Vergrößerungskarte abscrollen. Es wird nur dann gebraucht, wenn du eine Maus besitzt. Klicke einen Pfeil mit dem LMK an, um zu scrollen und drücke den RMK, um den Vorgang zu beschleunigen. Wenn du ein Joypad benutzt, bewege den Cursor an den Rand der Vergrößerungskarte, und halte den R-Knopf gedrückt. Halte gleichzeitig den Knopf Rechts gedrückt, um schneller zu scrollen.

GÖTTLICHE FÜGUNGEN

Es gibt 29 göttliche Fügungen. Diese Effekte sind in sechs Kategorien unterteilt. Wenn du eine Kategorie mit dem Cursor auswählst, werden die Icons, die die Effekte dieser Kategorie darstellen, unter den Kategorie-Icons abgebildet. Um diese Befehle auszuwählen, drücke den A-Knopf oder den LMK, während der Cursor sich über den neben der jeweiligen Beschreibung stehenden Icons befindet. Für die meisten direkten Angriffe mußt du dann innerhalb der Vergrößerungskarte an der Stelle den A-Knopf oder den LMK drücken, an der der Effekt eintreten soll. Heldenangriffe werden nicht von dir gesteuert - wenn dein Anführer sich in einen Held verwandelt, werden seine Handlungen automatisch vom Computer kontrolliert. Einige der Icons haben besondere Merkmale, wenn der B-Knopf oder der rechte Maus-Knopf gedrückt wird - lies also die einzelnen Beschreibungen genau durch.



PEOPLE EFFECTS (MENSCHENEFFEKTE)



RAISE/LOWER LAND (LAND ANHEBEN / ABSENKEN)

Dieser Befehl wird sehr häufig eingesetzt. Er dient dazu, Ackerland einzuebnen, an der Küste entlang einen Landwall zum Schutz vor Flutwellen zu bauen, und um zur

Auslöschung von Feuersäulen Land zum Ozean hin abzusenken. Beachte, daß du in einigen der Welten dein Land oder das deines Feindes nicht anheben und/oder absenken kannst. Wenn dieser Befehl aktiviert ist, drücke den A-Knopf oder den LMK, um Land anzuheben, oder drücke den B-Knopf oder den RMK, um Land abzusenken.



LEADER MAGNET (ANFÜHRER-MAGNET)

Dies dient dazu, deinen Anführer-Magneten in eine strategische Position zu bringen, auf die dann deine Wanderer zugehen. Wenn du den Cursor auf dieses Icon bewegst und dann Knopf B oder den RMK drückst, scrollt die Vergrößerungskarte zu der Stelle, an der du den Anführer-Magneten plaziert hast.



PERSEUS

Perseus ist der Held der Menscheneffekte; er ist ein starker und gewandter Krieger und sein Ziel ist es, die feindlichen Siedlungen zu zerstören. Denk dran, daß du einen Anführer brauchst, um ihn in Perseus zu verwandeln. Drücke den RMK oder Knopf B, während sich der Cursor auf diesem Icon befindet, und die Vergrößerungskarte zeigt dir den von dir erschaffenen Perseus-Helden.



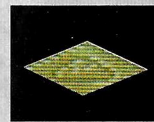
LAY PLAGUE (PEST VERBREITEN)

Hierdurch wird ein feindlicher Wanderer oder eine feindliche Siedlung von der Pest befallen. Wenn ein Wanderer die Pest hat, steckt er alle Siedlungen und Menschen damit an, mit denen er in Berührung kommt. Die Pest kann nur ausgerottet werden, indem du die davon betroffenen Siedlungen und Menschen vernichtest. Pestopfer geben dir kein Manna. Du erkennst einen von der Pest befallenen Menschen oder ein Haus an den Geiern, die in der Luft über ihnen kreisen.

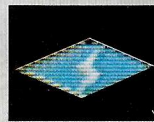


DECLARE ARMAGEDDON (ARMAGEDDON AUSRUFEN)

Wenn du genug Manna hast und deine Bevölkerung stärker und zahlreicher ist als die deines Gegners, kannst du Armageddon ausrufen, um alle Mächte des Guten und des Bösen ins Zentrum der Welt marschieren zu lassen und bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Dies ist eine monumentale Endschlacht. Alle Siedlungen werden zerstört und die Bewohner werden zu Kriegern.

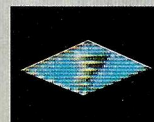


AIR EFFECTS (LUFTEFFEKTE)



LIGHTNING (BLITZE)

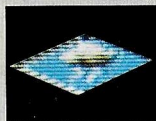
Dies tötet feindliche Wanderer und zerstört feindliche Siedlungen und Ackerland durch Blitzschläge. Du kannst diese Blitze nicht ganz genau auf ein Ziel ausrichten, schlag also einfach in der Nähe des Zielgebiets zu. Je länger du den A-Knopf gedrückt hältst oder den LMK drückst, desto größer der angerichtete Schaden.



WHIRLWIND (WIRBELSTÜRME)

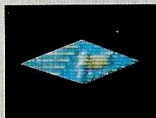
Dies ruft einen Wirbelsturm hervor, der mit verwüstender Wucht über feindliche Siedlungen hinwegfegt. Wenn ein

Wirbelsturm auf den Ozean trifft, bewirkt dies einen Strudel. Wird ein Anhänger von einem solchen Wirbelsturm erfaßt, verliert er alle seine Waffen und wird zu einem Wesen mit geringer Intelligenz. Sobald der Wirbelsturm sich legt, werden alle Personen, die von ihm erfaßt wurden, auf den Boden geschleudert.



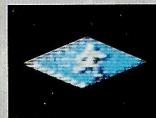
STORM (STURM)

Dies erzeugt einen Sturm über dem Gebiet deines Feindes, der das Land mit Blitzen und schwerem Regen verwüstet. Es gibt keine Möglichkeit, einen solchen Sturm aufzuhalten.



HURRICANE (HURRIKAN)

Dies verursacht orkanartige Winde, die über die Landschaft hinwegbrausen und feindliche Siedlungen verwüsten. Die betroffenen Siedlungen werden dadurch kleiner. Wenn du diesen Befehl wählst, verwandelt sich der Cursor in einen wirbelnden Zeiger. Drücke Knopf A oder den LMK, um den Wind in die Richtung zu schicken, in die der Zeiger weist.



ODYSSEUS

Hierdurch wird dein Anführer in Odysseus, den Helden der Lufteffekte verwandelt. Er ist der schnellste der Helden und führt einen Kreuzzug ins Feindesland, wobei er die feindlichen Siedlungen zerstört, die ihm in die Quere kommen.



VEGETATIONSEFFEKTE



FOREST (WALD)

Du kannst eine bessere Umwelt für deine Bevölkerung schaffen, indem du um die Siedlungen herum Bäume pflanzt. Dies macht deine Anhänger glücklich, und sie vermehren sich dann noch schneller.



FLOWERS (BLUMEN)

Durch das Pflanzen von Blumen kannst du beschädigtes Land erneuern. Dein Volk kann nicht auf Gebieten leben oder Häuser bauen, die durch einen Vulkan beschädigt wurden. Nach einem Vulkanausbruch ist das Pflanzen von Blumen das einzige Mittel, um das Land wieder bewohnbar zu machen.



SWAMP (SUMPFE)

Dies erzeugt tödliche Sümpfe im feindlichen Gebiet, die die gegnerischen Wanderer verschlingen. Du kannst einen Sumpf trockenlegen, indem du das Land anhebst oder absenkst. Beachte, daß in einigen der Welten der Sumpf automatisch aufgefüllt wird, wenn er einen Wanderer verschlingt.



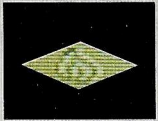
FUNGUS (PILZE)

Ein tödlicher Wucherpilz wird um die feindlichen Siedlungen herum gepflanzt, der sich ausbreitet und das Land zerstört. Der Pilz verursacht den größten Schaden in seiner Ausbreitung und seinem Wachstum, wenn du ihn in Dreier-, Vierer- oder Fünferreihen pflanzt. Du kannst den Pilz verschwinden lassen, indem du das Land anhebst oder absenkst.

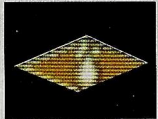


ADONIS

Dein Anführer verwandelt sich in Adonis, den Helden der Vegetationseffekte. Du kannst ihn an seinem aus Blättern bestehenden Kopf erkennen. Wenn Adonis einen Kampf gewinnt, wird er gespalten und vermehrt somit die Zahl der Helden, die durch die Welt wandern und feindliche Siedlungen zerstören.



FIRE EFFECTS (FEUEREFFEKTE)



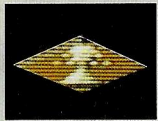
FIRE COLUMN (FEUERSÄULE)

Dies erzeugt eine turmhohe Flammensäule, die willkürlich umherirrt und feindliche Siedlungen und Anhänger verbrennt, sowie alles Ackerland zerstört, mit dem sie in Berührung kommt. Die Feuersäulen tendieren dazu, sich bergauf zu bewegen. Du kannst sie auslöschen, indem du das Land, auf dem sie sich befinden, zum Ozean hin absenkst.



RAIN OF FIRE (FEUERREGEN)

Dies läßt einen Feuerregen auf feindliche Siedlungen, Anhänger und Ernten herabprasseln. Gegen diesen Feuerregen gibt es keine Abwehrmöglichkeit.



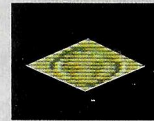
VOLCANO (VULKANE)

Ein Vulkan bricht aus und spuckt Lava, die auf das Meer zufließt und sich im Wasser in Basalt-Halbinseln verwandelt. Die Lava verbrennt Siedlungen und Anhänger. Das Land zu Füßen eines Vulkans ist beinahe für immer zerstört. Wenn ein Vulkan auf deinem Land ausbricht, decke ihn so schnell wie möglich zu, indem du auf seiner Spitze Land schaffst, und ebne ihn dann ein. Du kannst das Land nur dadurch wieder fruchtbar machen, indem du auf den beschädigten Stellen Blumen pflanzt. Schütze deine Siedlungen vor brennender Lava durch einen niedrigen Hügel.

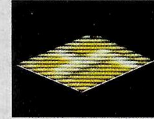


ACHILLES

Dies verwandelt deinen Anführer in Achilles, den Helden der Feuereffekte. Er ist ein schneller Wanderer mit einem aus Flammen bestehenden Kopf, der alles verbrennt, was ihm in die Quere kommt.



EARTH EFFECTS (ERDEFFEKTE)



ROADS (STRASSEN)

Du kannst auf flachem Land und niedrigen Hängen Straßen für dein Volk bauen, die dessen Reise beschleunigen. Straßen halten auch die Ausbreitung von Pilzen auf. Du baust Straßen, indem du ein Quadrat nach dem anderen anlegst. Du kannst Straßenquadrate mit Hilfe des B-Knopfs oder des RMK entfernen.



CITY WALLS (STADTMAUERN)

Baue auf dem flachen Land um deine Siedlungen herum Stadtmauern, um deine Anhänger zu schützen. Weder du noch dein Gegner könnt das Land verändern, auf dem eine Stadtmauer steht. Schwache Feinde werden durch Stadtmauern abgehalten, starke Feinde können jedoch über sie drüber klettern. Nachdem du deine erste Stadtmauer gebaut hast, müssen alle anderen Mauerabschnitte mit dieser verbunden werden. Wenn du zum Beispiel eine Mauer um eine deiner Siedlungen gebaut hast, muß das nächste Mauerstück an dieser angesetzt werden und dann bis zur nächsten Siedlung, die du mit einer Mauer umgeben willst, verlängert werden. Du kannst nur dann zwei Siedlungen mit getrennten Stadtmauern haben, wenn es deinem Feind irgendwie gelingt, die Verbindungsmauer zwischen den Siedlungen zu zerstören.



EARTHQUAKE (ERDBEBEN)

Dies erzeugt ein donnerndes Erdbeben, das das feindliche Gebiet aufspaltet und einen weit klaffenden, die feindliche Bevölkerung verschlingenden Grabenbruch zurückläßt. Die durch das Erdbeben entstandenen Spalten können durch das Anheben oder Absenken von Land wieder aufgefüllt werden. Du kannst die Richtung des Erdbebens auf die gleiche Art und Weise bestimmen wie die des Hurrikans; s.



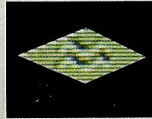
BATHOLITH

Ein Batholith ist eine unterirdische Felsverschiebung, die dazu führt, daß das Land sich anhebt und zahlreiche Felsbrocken durch die Erdoberfläche nach oben gedrückt werden. Erzeuge einen Batholithen im Gebiet deiner Feinde, um ihr Ackerland zu zerstören. Auf von Batholithen zerstörtem Land können keine Siedlungen gebaut werden. Du kannst Batholithen überfluten, indem du das Land zum Ozean hin absenkst. Wenn du den Batholithen erzeugst, halte den A-Knopf oder den linken Mausknopf gedrückt, um eine noch größere Wirkungskraft zu erzielen!

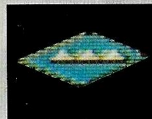


HERAKLES

Dies verwandelt deinen Anführer in den Helden der Erdeffekte: Herakles. Herakles ist doppelt so stark wie alle anderen Helden. Er hört erst dann auf, feindliche Siedlungen zu zerstören, wenn er stirbt.



WATER EFFECTS (WASSEREFFEKTE)



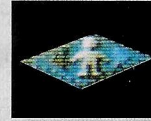
BASALT

Du kannst Basaltbrücken übers Wasser bauen, indem du mit Hilfe dieses Effekts einen schwachen Vulkanausbruch auslöst. Wenn du Basalt im Wasser vor der feindlichen Küste ablagerst, kannst du damit feindliche Expansionsversuche aufhalten. Du kannst die Richtung der Basaltablagerung auf die gleiche Art und Weise bestimmen wie die des Hurrikans; siehe auch S. 26.



WHIRLPOOL (STRUDEL)

Hiermit werden im Wasser vor der feindlichen Küste landverschlingende Strudel geschaffen. Die Strudel vermehren sich sehr schnell, und nichts kann sie aufhalten!



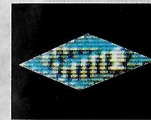
BAPTISMAL FONT (TAUFBECKEN)

Diese Taufbecken erzeugen Teiche voll Weihwasser im Boden. Wenn ein Wanderer in einen solchen Teich fällt, ändert er seinen Glauben (gute Wanderer werden zu bösen, böse Wanderer werden zu guten). Du kannst diese Becken verschwinden lassen, indem du das Land anhebst oder absenkst.



TIDAL WAVE (STURMFLUTEN)

Du kannst weit draußen im Ozean vor der feindlichen Küste Sturmfluten hervorrufen, die dann im Land des Feindes mit ihren Wassermassen eine schreckliche Verwüstung anrichten. Je weiter draußen du die Sturmflut beginnst, desto mehr Wucht kann sie auf ihrem Weg zum Festland sammeln. Eine Sturmflut dehnt sich in vier Richtungen aus und sucht die ganze Welt heim, schütze also dein eigenes Volk durch einen hohen Wall entlang der Küste, um die Flut aufzuhalten.



DIE SCHÖNE HELENA

Dies verwandelt deinen Anführer in die Schöne Helena, eine Frau von legendärer Wohlgestalt und Anmut, die schon viele Männer ins Verderben gestürzt hat. Sie dringt in das Land ihrer Feinde ein, um die Anhänger aus ihren Siedlungen zu locken und wegzuführen. Die unter ihrem Bann stehenden Menschen folgen allein der Schönen Helena und ignorieren alle anderen Befehle. Wenn dein Feind einen seiner Anführer in die Schöne Helena verwandelt hat, mußt du versuchen, sie zu zerstören. Sie ist sehr klug und spürt es, wenn du auf sie zielst. Sie versucht dann zu entkommen, indem sie häufig die Richtung wechselt.

SPIELOPTIONEN

EINSTELLEN (SET UP)

Dieser Befehl erlaubt es dir, Spiele zu sichern und zu laden, die Welt in der du dich gerade befindest, zu verlassen oder wieder zu beginnen, sowie einige Spieloptionen festzulegen.

INFORMATION

Klicke den Informationsknopf an, um den Spieloptionenbildschirm aufzurufen. Drücke den LMK oder Knopf A über der jeweiligen Option, um sie ein- oder auszuschalten. Wähle "OK", um diesen Bildschirm wieder zu verlassen.

↑↓ ON MAP (AUF DER KARTE)

- Du kannst Land anheben oder absenken, ganz gleich ob eine Siedlung auf der Vergrößerungskarte zu sehen ist oder nicht.
- Du kannst dies nicht tun.

↑↓ ON SEA (AUF DEM MEER)

- Du kannst Land auf Meereshöhe anheben oder absenken.
- Du kannst dies nicht tun.

↑↓ ENEMY LAND (FEINDESLAND)

- Du kannst das Land deines Gegners anheben oder absenken.
- Du kannst dies nicht tun.

RAISE LAND (LAND ANHEBEN)

- Du kannst Land anheben.
- Du kannst es nicht.

LOWER LAND (LAND ABSENKEN)

- Du kannst Land absenken.
- Du kannst es nicht.

SAVE FROM SEA (AUS DEM MEER RETTEN)

- Deine Anhänger können gerettet werden, wenn sie ins Wasser fallen.
- Deine Anhänger ertrinken im Wasser.

SHOW ENEMY'S GOD (ZEIGE DEN FEINDLICHEN GOTT)

- Du kannst deine Gegner auf der Weltkarte sehen.
- Du kannst sie nicht sehen.

SPROG (ABLEGER FREISETZEN)

- Wenn du das Zentrum einer Siedlung mit dem RMK anklickst, erzeugt dies einen Ableger-Wanderer.
- Das Drücken des RMK senkt das Land ab, ganz gleich wo sich der Cursor gerade auf der Landkarte befindet.

SHOW DISASTERS (KATASTROPHEN ZEIGEN)

- Du kannst die Auswirkungen von Katastrophen auf der Weltkarte sehen.
- Du kannst sie nicht sehen.

FILL SWAMPS (SÜMPFE AUFFÜLLEN)

- Ein Sumpf wird nicht aufgefüllt, ganz gleich wieviele Menschen hineinfallen.
- Wenn ein Mensch in einen Sumpf fällt, wird dieser aufgefüllt und verschwindet.

RESTART MAP (DIE LANDKARTE NEU BEGINNEN)

Dieser Befehl erlaubt es dir, die Welt, in der du dich gerade befindest, von neuem zu beginnen.

SHOW ENEMY (DEN FEIND ZEIGEN)

Dies zeigt die Abbildung und Beschreibung des Gottes, den du gerade herausforderst.

CURSOR SPEED (CURSORGESCHWINDIGKEIT)

Bestimmt die Geschwindigkeit des Cursors auf dem Bildschirm.

STATUS

Dein momentaner Status wird auf dem Bildschirm gezeigt. Dies erlaubt es dir auch, dein Spezialgebiet zu ändern. Siehe auch S. 19.

QUICK SAVE/QUICK LOAD (SCHNELL SICHERN/SCHNELL LADEN)

Du kannst das gerade gespielte Spiel mit diesem Befehl "schnell sichern" (Quick Save). Die Option "schnell laden" (Quick Load) erlaubt es dir, ein zuvor gesichertes Spiel am zuletzt gespielten Punkt wieder aufzunehmen. Durch diesen Vorgang werden zuvor gesicherte Daten gelöscht. Wenn du das Gerät ausschaltest, werden sämtliche zuvor gesicherten Daten gelöscht.

ABORT (ABBRECHEN)

Aufgeben und das aktuelle Spiel verlassen.