

**SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
**PAL VERSION**

Licensed to

**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

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

**STADLBAUER MARKETING + VERTRIEB GmbH**

Postfach 83, Magazinstraße 4, A-5027 SALTZBURG, AUSTRIA.

WALDMEIER AG, CH-4052 BASEL.

PRINTED IN JAPAN

Licensed to

**IMAGINEER Co., LTD.**  
Innovation Through Human Network

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

**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET  
PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA  
CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A  
APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME  
AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE  
FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE  
QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS  
ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR  
ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE  
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

**Nintendo®**

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



© 1989, 1990, 1991, 1992, Bullfrog Productions Ltd.  
All Rights Reserved.  
Populous is a registered Trademark of Electronic Arts.

**Vous êtes un être suprême...** Vous contrôlez les forces élémentaires de la nature. Vous pouvez déclencher des tremblements de terre, des inondations ou des éruptions volcaniques. Vous pouvez transformer des océans en plaines fertiles et des plaines fertiles en un désert rocailleux. Votre pouvoir n'est cependant pas illimité, il croît ou décroît en fonction du nombre de partisans de Dieu, dispersés aux quatre coins des mondes de l'univers.

Vous devez aplanir les terrains pour que vos peuples puissent construire des villes, cultiver des terres et se multiplier. Au fur et à mesure que leur nombre augmentera, votre pouvoir s'affermira face aux peuples qui obéissent à Satan.

Les forces de l'ombre risquent d'envahir tous les mondes de l'univers. La voix du Dieu sera étouffée et vos partisans seront écrasés à moins que vous ne leur permettiez de croître et de se multiplier, à moins que vous ne leur aidiez à éliminer le mal de la surface de l'univers.

Si vous avez suffisamment de pouvoirs, vous pouvez déplacer la croix papale, la mettre à l'endroit que vous choisirez, vos marcheurs se dirigeront tous vers cette croix. En chemin, ils cultiveront les terres, lutteront contre les peuples de Satan et feront de leur chef un chevalier. Ce chevalier envahira les villes ennemies et détruira les constructions et les récoltes des peuples de Satan.

La disparition du mal est une condition nécessaire à la victoire. Vos peuples doivent chasser le mal. Invoquez vos pouvoirs d'essence divine pour ravager leurs terres. Si les partisans du bien sont supérieurs en nombre aux partisans de Satan, invoquez l'Armageddon. Tous les peuples, qu'ils obéissent à Dieu ou à Satan se rassembleront pour la Bataille de l'Apocalypse.

Vous devez aller de monde en monde, aider vos partisans et vaincre l'ennemi. Les pays deviendront progressivement de plus en plus hostiles et le pouvoir de Satan augmentera.

Le Bien ne survivra que si vous réussissez...  
et le perdant tombera irrémédiablement dans l'oubli.



## AU DEBUT

### CHARGEMENT

1. Vérifiez que l'interrupteur est en position OFF.
2. Insérez la cartouche de Populous en suivant les instructions du manuel livré avec la console Super Nintendo.
3. Lorsque l'écran-titre et de sélection du mode de jeu s'affiche, utilisez les touches du bouton de direction pour sélectionner l'une des options suivantes :

**INITIATION :** mode d'entraînement pour jouer, élaborer une stratégie et utiliser les commandes du pouvoir suprême. Dans ce mode, on ne vous demande pas de créer votre barre de force psychique.

**CONQUETE :** vous n'avez que peu d'alliés en début de jeu, vous devez les aider afin d'augmenter votre puissance. La victoire augmentera votre chance de lutter contre le mal sur des mondes plus difficiles de l'univers. Le code vous permettra de reprendre votre lutte pour la suprématie divine à partir du monde que vous avez atteint en dernier.

**JEU PERSONNALISE :** vous pouvez voir les commandes du pouvoir suprême dont vous disposez et dont le mal dispose également.

Vous pouvez changer de paysages, accéder directement à de nouveaux mondes, devenir le Mal ou bien faire lutter l'ordinateur contre lui-même.

**REMARQUE :** il n'y a pas de codes ni pour le mode "initiation", ni pour le mode "jeu personnalisé". Vous ne pourrez pas progresser dans les 989 mondes de l'univers ni utiliser de code pour reprendre le jeu au stade où vous l'aviez laissé avant d'éteindre votre console.

Pour valider l'option choisie, appuyez sur le bouton A. Dans le mode "jeu personnalisé" et "Initiation", vous verrez l'écran de jeu. Dans le mode "Conquête", vous verrez un écran de description du monde.

**REMARQUE :** il s'agit d'un jeu à un joueur. Utilisez toujours la manette No 1.

## LES CURSEURS :

Vous utiliserez plusieurs types de curseur dans Populous, en fonction de l'écran sur lequel vous vous trouverez, de votre position sur l'écran de jeu ou des commandes validées. Vous contrôlerez les curseurs, quelque soit leur type, à **l'aide des touches du bouton de direction. Pour sélectionner un icône de commande ou une option du mode ou l'écran approprié, amenez le curseur sur l'icône ou l'option puis appuyez sur le bouton de validation. Reportez vous aux paragraphes, concernant les icônes et les options. ("Selectionner" signifie dans le présent manuel "amener le curseur sur"...)**

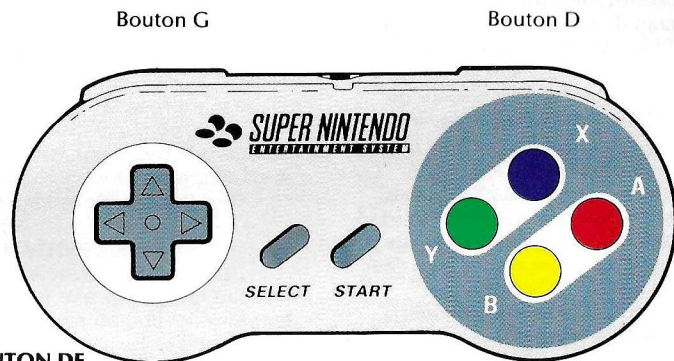
Remarque : Sur l'écran de jeu, le curseur se déplace diagonalement, parallèlement aux côtes de la carte en zoom. Si vous préférez que le curseur se déplace vers le haut, ou le bas, la gauche ou la droite, parallèlement aux côtes de l'écran tout entier, sélectionnez l'icône du curseur puis appuyez sur le bouton A. Réappuyez sur le bouton A pour qu'il se déplace à nouveau en diagonale. Pour revenir à la carte depuis l'icône du curseur, appuyez sur le bouton SELECT.



## LES CONTROLES :

### PREPAREZ VOUS A DEVENIR LA DIVINITE

LA MANETTE DE JEU :



Bouton G

Bouton D

LE BOUTON DE  
DIRECTION

LE BOUTON  
SELECT

LE BOUTON  
START :

#### CONTROLES DE BASE

**LE BOUTON DE  
DIRECTION :**

Déplace tous les curseurs.

**LE BOUTON  
SELECT**

Amène le curseur sur les icônes de commande.

**LE BOUTON  
START :**

Appuyez sur ce bouton pour effectuer une pause. Appuyez une deuxième fois pour reprendre le jeu.

**LE BOUTON A  
LE BOUTON B  
LE BOUTON X**

Pour ajouter du terrain et valider vos sélections. pour retirer du terrain et valider vos sélections. Pour aplanir le terrain autour des bâtisses et les transformer en château.

**LE BOUTON Y**

Pour repérer les bâtisses

#### CONTROLES SPECIFIQUES :

- G + A** Pour surélever et aplanir de larges superficies.
- G + B** Pour abaisser et aplanir de larges superficies.
- (G) + (X) :** Pour ajouter du terrain autour d'un château et transformer ce dernier en une hutte primitive.
- (G) + (Y) :** Pour localiser des châteaux.
- (D) + (A) :** Pour accéder à la commande de pouvoir suprême "ajouter et retirer du terrain" (\*)
- (D) + (B) :** Le curseur de la croix papale (\*)
- (D) + (X) :** Ceux qui vous suivent se rassemblent et s'établissent (\*).
- (G) + (D) + (A) :** Pour provoquer des tremblements de terre sur la carte en gros plan (\*)
- (G) + (D) + (B) :** Pour accéder au curseur des marécages (\*)
- (G) + (D) + (X) :** Provoque des irrptions volcaniques dans la région montrée sur la carte.
- (G) + (D) + (Y) :** Votre chef se transforme en chevalier.

("\*" : il est inutile de sélectionner l'icône de commande approprié).

## L'ÉCRAN DE JEU...

### DEVENEZ LE MAÎTRE DU MONDE

le livre des mondes

la barre de force psychique

le bouclier d'information



les icônes de commande

### LES ICONES DE COMMANDE :

Les icônes de chaque côté de l'écran vous permettent d'accéder à l'une des cinq types de commandes suivantes :

**Les commandes de pouvoir suprême :** elles affectent directement le monde.

**Les commandes influençant l'attitude des personnes :** elles auront une répercussion sur le comportement des personnes.

**Commandes de visualisation - pour voir :**

- \* les objets sélectionnés sur la vue rapprochée.
- \* les options sur les écrans du bien et du mal.
- \* l'écran de configuration du jeu.
- \* le bouclier d'informations.

**Commande de pause :** pour mettre le jeu en pause.

**Les commandes audio :** pour allumer ou éteindre les effets musicaux ou la musique.

### LE LIVRE DES MONDES :

Le livre du monde est une immense carte du monde que vous voulez conquérir.

**Les points bleus :** le peuple de dieu en marche

**Les points blancs :** les bâtisses des hommes

**Les points gris clair :** les rochers

**Les points rouges :** le peuple de Satan en marche

**Les points gris foncé :** les bâtisses des hommes de Satan.

**Le carré blanc :** emplacement de la vue rapprochée.

Remarque : vous ne pouvez pas changer de pays dans le livre des mondes. Il s'agit uniquement d'une représentation de ce qui se passe dans le monde que vous voulez conquérir.

### LA VUE RAPPROCHEE :

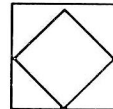
Cette carte représente une vue en gros-plan de la contrée repérée par un carré blanc sur le livre des mondes.

Sur la carte, votre position exacte est indiquée :

par un curseur blanc si vous pouvez construire.



par un carré blanc si le jeu est en pause.



Le curseur blanc se transforme automatiquement en carré blanc :

- si l'il n'y a ni de peuple, ni de constructions du peuple de Dieu sur la vue rapprochée.

- si vous êtes dans le mode de **construction de ville** et qu'il n'y a aucune bâtisse sur la vue rapprochée.

- si vous êtes en mode "aménagement du terrain

**Pour effectuer un scrolling sur la vue rapprochée et dans le livre des mondes,** appuyez sur la touche correspondant du bouton de direction et sur le bouton D.

**Pour effectuer un scrolling rapide :** appuyez sur la touche correspondante du bouton de direction et sur le bouton G.

**Pour repérer les bâtisses du bien en dessous du niveau du château :** appuyez sur le bouton Y.

**Sur la vue rapprochée :** vous verrez les symboles suivants :

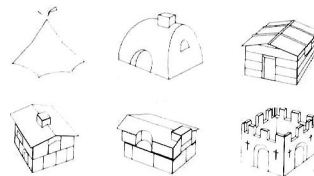
**Les marcheurs :**



chaque marcheur de la vue rapprochée est un marcheur. Les marcheurs du peuple de Dieu portent des vêtements bleus, et les marcheurs du peuple de Satan sont habillés en rouge. Les marcheurs représentent un certain nombre de personnes, en fonction de leur force.

Les marcheurs du peuple de Dieu agissent en fonction des instructions que vous avez données grâce à l'icône de détermination du comportement. Si un marcheur est forcé de marcher sans s'arrêter, il s'affaiblira et finira par mourir.

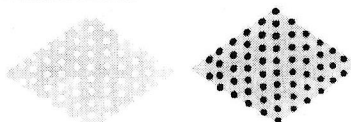
### LES BATISSES :



lorsqu' on leur dit de s'installer, les marcheurs se mettront à bâtir et à exploiter la terre dès qu'ils trouveront un terrain aplani. Plus vous aplanissez le terrain autour des bâtiments, plus vous agrandirez vos installations. Plus les installations seront grandes et plus la population et votre force psychique grandiront. La population augmentera jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place. A ce moment-là, un marcheur émergera et se mettra à la recherche d'un terrain plat sur lequel il pourra construire.

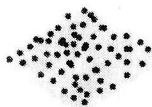
Les drapeaux bleus flottent au dessus des constructions du peuple de Dieu et les drapeaux rouges flottent au dessus de celles du peuple de Satan.

### Les terres cultivées



des rangées de points de couleur claire représentent les récoltes du peuple de Dieu et les rangées de points sombres les récoltes du peuple de Satan.

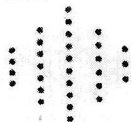
### Les marais :



En outre, les marcheurs risquent de s'enliser. Les marais sont soit peu profonds, soit très profonds, cela dépend du monde. Si un marcheur se noie dans un marais peu profond, celui-ci se transformera en un terrain aplani.

Pour vous débarrasser des marais, surélevez puis abaissez le pays marécageux.

### UNE TERRE DEVASTÉE :



Pour remettre en état une terre dévastée par le feu, surélevez puis abaissez la terre brûlée.

### LES ROCHERS ET LES ARBRES :



Pour enlever les rochers ou les arbres de couleur sombre autour de vous, abaissez le terrain autour d'eux jusqu'au niveau de la mer.

Pour enlever des rochers de couleur claire, élevez puis abaissez le terrain.

### LES SYMBOLES DU CHEF :



il s'agit de monuments divins qui permettent de contrôler les personnes. La croix représente le bien et la tête de mort le mal. Si vous leur en donnez l'ordre, les personnes se regrouperont autour de l'ancre. Si vous avez suffisamment de force psychique et un chef, vous pourrez emmener votre peuple autour du monde.

### LES CHEFS :



votre chef est le marcheur qui porte une croix.

Si vous activez la commande "aller vers la croix", tous vos marcheurs se dirigeront vers le chef, qui lui-même se dirigera directement vers la croix (reportez vous à la commande "détermination du comportement", "aller vers la croix").

Les chefs peuvent également devenir des chevaliers si vous avez suffisamment de force psychique (reportez vous aux commandes de pouvoir suprême - le chevalier).

(Pour créer un chef, consultez le paragraphe "détermination du comportement", "aller vers la croix").

Si votre chef meurt ou est sacré chevalier, la croix se placera à l'endroit qu'il occupait.

### LES CHEVALIERS

Les chevaliers cherchent et luttent contre les marcheurs du mal, ils envahissent les constructions ennemies et mettent le feu à leurs récoltes. Ils sont forts mais ils ne sont pas invincibles, ils s'affaiblissent de combat en combat jusqu'à en mourir. Un chevalier représente une large partie de la population. Leur perte peut avoir des effets dévastateurs.



(Pour créer un chevalier, reportez vous au paragraphe sur la commande de pouvoir suprême.)

## L'ECRAN DE DESCRIPTION DU MONDE

En mode "Conquête", la première chose que vous verrez sera l'écran de description du monde. Il décrit le monde que vous devez conquérir ainsi que les commandes de pouvoir suprême dont le bien et le mal disposent.

Cet écran s'affichera également au commencement d'un monde nouveau :



1. **Monde à conquérir** : le nom du monde actuel. A chaque fois que vous aurez conquis un monde, vous avancerez vers un monde plus difficile.

Notez le nom de tous les mondes nouveaux. Il vous servira de code. Ainsi, même si vous éteignez votre console Super Nintendo, vous pourrez reprendre ultérieurement votre conquête (voir le paragraphe sur les mots de passe).

**Numéro du monde :** chaque monde est numéroté par ordre de difficulté. Il y en 989 mondes que vous découvrirez en fonction de votre réussite.

**REMARQUE :** si vous conquérez un monde avec facilité, vous pourrez progresser de façon plus radicale en accédant directement à un monde plus éloigné de vous. Plus votre victoire aura été facile, plus votre progression sera forte.

**3. Paysage :** l'un des dix types de paysage. L'herbe, la plaine, le désert, la neige et la glace, les rochers et la lave, la révolution française, etc. Reportez vous au paragraphe sur les terrains.

**4. Vitesse de réaction :** il s'agit de la vitesse de réaction du mal. Cette échelle va de "réactions très lentes" sur la gauche à "réactions très rapides" sur la droite.

**5. Appréciation :** le degré ingéniosité et d'aptitude du mal. Ce taux peut aller de "très médiocre" sur la gauche à "excellent" sur la droite.

**6. Construction :** le mode de construction en cours détermine le moment où vous pouvez surélever ou abaisser le pays.

**Peuple :** Vous pouvez changer de pays s'il y a soit un marcheur, soit un campement sur la vue rapprochée.

**Villes :** vous ne pouvez changer de pays que lorsque un bâtiment est visible sur la carte.

**Ni peuple ni villes :** vous ne pouvez ni surélever ni abaisser le terrain.

**7. les marécages :** il y a deux types de marécage :

**Peu profond :** si un marcheur tombe dedans le marécage disparaît.

**très profond :** ne peut disparaître que si on abaisse ou surélève la terre.

**8. l'eau :** elle peut être fatale ou dangereuse. **Fatale :** elle tuera les marcheurs qui tombent dedans.

**Dangereuse :** les marcheurs ne se noieront pas immédiatement. Vous pourrez les sauver en surélevant le terrain.

**REMARQUE :** Sur tous les écrans de description et d'options, un grand carré gris clair signifie "désactive" ou "non disponible", un petit carré gris foncé signifie "actif" ou "disponible".

**Vous / le mal :** - spécifie les commandes de pouvoir suprême dont vous disposez et celles dont dispose le mal. Il est très rare d'avoir un équilibre des forces parfait, vous devrez donc ajuster votre stratégie en conséquence. - affichez le nombre de marcheurs avec lequel le mal et vous-même commencez le monde.

**Debut du jeu :** pour commencer votre conquête de l'univers sur le monde dont le nom est affiché en haut de l'écran de description, sélectionnez l'option "Commencer" puis appuyez sur le bouton A.

**Nouveau jeu :** pour commencer votre conquête à partir du monde atteint en dernier, amenez le curseur sur l'option "Nouveau jeu" puis appuyez sur le bouton A. Vous pourrez alors taper le nom du dernier monde auquel vous avez accédé (consultez le paragraphe "LE CODE")

## LES ICONES DE COMMAND

Pour atteindre les icônes de l'un des cinq types de commande, utilisez le bouton SELECT. Appuyez successivement sur le bouton SELECT pour déplacer le curseur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est à dire :

- 1°) à partir de la vue rapprochée vers les icônes en bas à gauche de l'écran.
- 2°) puis vers les icônes en bas à droite de l'écran.
- 3°) pour revenir finalement à la vue rapprochée.

**REMARQUE :** dès que vous accédez à un icône de commande avec le bouton SELECT, le jeu se met automatiquement en pause.

### PAUSE



**PAUSE :** pour effectuer une pause, sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, réappuyez sur le bouton A ou B.

**REMARQUE :** Vous pouvez également effectuer une pause en appuyant sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, réappuyez sur le bouton START.

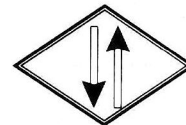
**REMARQUE :** même lorsque le jeu est en pause, vous pouvez continuer à vous déplacer autour du monde et à sélectionner les icônes de visualisation, de détermination du comportement et de pouvoir suprême.

## LES COMMANDES DE POUVOIR SUPREME

Ces commandes affectent directement le monde. Au niveau civilisation, pour se multiplier eux même, la flèche de votre barre de force psychique doit se trouver à droite de cette commande. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule commande de pouvoir suprême à la fois, à chaque fois, votre force psychique diminuera.

Pour exécuter une commande de pouvoir suprême, sélectionnez l'icône approprié puis appuyez sur le bouton A ou B.

### POUR SURELEVER ET ABAISSER LE TERRAIN



Pour surélever le terrain, appuyez sur le bouton A.

Pour abaisser le terrain, appuyez sur le bouton B.

Pour élever ou abaisser rapidement le terrain sur une superficie étendue, appuyez deux fois sur le bouton A et une fois sur le bouton B ou bien appuyez sur le bouton G et sur le bouton B (le terrain au niveau de la mer ne changera pas).

### IL S'AGIT DE VOTRE ACTION DIVINE LA PLUS DETERMINANTE :

Élevez et abaissez le terrain de façon à planir un maximum de terres. Seuls les terrains aplanis permettront à votre peuple de faire de la culture de progresser au niveau de civilisation, de se multiplier et d'augmenter ainsi votre puissance.

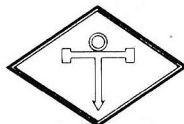
**REMARQUE :** le mode de construction, qui affecte les bâtiments ou unique les marcheurs, doit se trouver sur la vue rapprochée pour que vous puissiez élever et abaisser le terrain (reportez vous à l'écran de description du monde - Construction -).

Si vous avez suffisamment de force psychique pour faire progresser instantanément toute civilisation - avant la construction des châteaux au niveau le plus avancé qu'elle puisse atteindre en fonction de son monde ou de sa position géographique, amenez le curseur sur l'endroit de votre choix puis appuyez sur le bouton X.

**(REMARQUE : Pour trouver instantanément un lieu construit et où il n'y ait pas de châteaux, appuyez sur le bouton Y).**

Pour accéder à la commande "SURELEVER & ABAISSER LE TERRAIN", sans passer par l'icône "SURELEVER & ABAISSER", appuyez sur le bouton D et sur le bouton A.

**Placer la croix :** Pour placer la croix à un endroit précis du monde, sélectionnez cet icône.

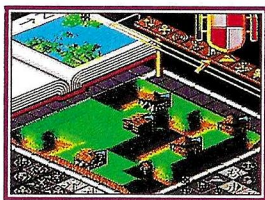


Le curseur de la vue rapprochée sera remplacé par une petite croix avec une flèche bleue. Amenez la croix à l'endroit de votre choix et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

**REMARQUE : vous ne pourrez déplacer la croix que si vous avez un chef. (consultez le paragraphe : "détermination du comportement" - aller vers la croix -).**

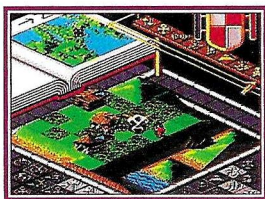


**LE TREMBLEMENT DE TERRE :**  
Pour créer un marais dans une partie du monde, sélectionnez cet icône.



Les tremblements de terre ébranlent le sol, qui devient inégal et impropre à la culture. A la suite des tremblements de terre, les terrains surélevés s'effondrent. Pour provoquer un tremblement de terre sur la partie du monde affichée sur la vue rapprochée sans passer par l'icône du tremblement de terre, appuyez sur les boutons G, D et A.

**LES MARAIS :**  
pour créer des marais dans cette partie du monde, sélectionnez cet icône.



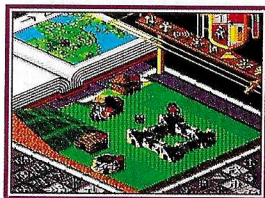
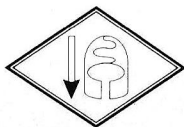
Le curseur de la vue rapprochée se transformera en un mini-marécage avec une petite flèche. Amenez le mini-marécage sur l'aire choisie et appuyez sur le bouton A.

Si vous ne voulez pas utiliser la commande de pouvoir suprême de création de marécages, appuyez sur le bouton B.

Pour obtenir le curseur des marécages sans l'icône des marécages, appuyez sur les boutons G, D et B.

**REMARQUE : vous ne pourrez créer des marécages que sur un terrain aplani.**

**LE CHEVALIER :**  
sélectionnez cet icône pour transformer un chef jusqu'à ce qu'un autre marcheur touche la croix papale.



Les chevaliers attaquent le peuple et les marcheurs de Satan, ils brûlent leurs constructions et détruisent leurs terres. Sélectionnez cet icône pour surélever l'eau d'un degré dans le monde tout entier. Lorsque l'icône clignote, appuyez à nouveau sur le bouton A ou B.

**REMARQUE : si votre chef devient chevalier, vous n'aurez plus de chef jusqu'à ce qu'un autre marcheur touche la croix papale.**

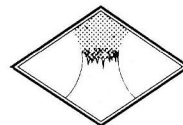
Pour augmenter la force et la longévité d'un chevalier, sélectionnez "rassemblez vous puis établissez vous". Les marcheurs rejoindront votre chevalier. Mais, attention, votre chef peut également se joindre à un chevalier, et vous laisser sans chef.

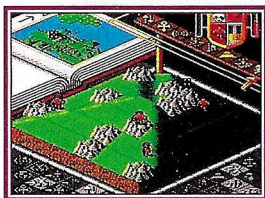
Si deux chevaliers sont sur le même écran, ils se rejoindront et se transformeront en un seul chevalier plus fort, quelque soit le mode de comportement sélectionnez.

Vous pouvez créer autant de chevaliers que votre force psychique vous le permet. Sans sélectionner l'icône du chevalier, appuyez sur les boutons G, L et Y.

#### LES VOLCANS

Sélectionnez cet icône pour transformer une partie de la vue rapprochée en une montagne rocheuse





Les dégâts causés par un Volcan prennent une grande ampleur en fonction de la force psychique. Les dégâts causés par un double ou triple Volcan sont absolument affreux.

Pour transformer l'aire affichée sur la vue rapprochée en montagne, sans passer par l'icône du volcan, appuyez sur les boutons G, D et X.

#### LE DELUGE

Sélectionnez cet icône pour surélever l'eau d'un degré dans le monde tout entier. Lorsque l'icône clignote, appuyez à nouveau sur le bouton A ou B.

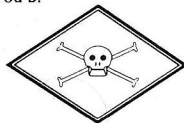


Toutes les constructions inondées du bien et du mal sont détruites. Les marcheurs sont engloutis par les flots, et meurent instantanément ou s'effondrent lentement. Cela dépend du type d'eau (fatale ou dangereuse).

Vous pouvez sauver les marcheurs qui s'effondrent lentement en surélevant la terre en dessous.

#### ARMAGEDDON L'art suprême du combat

Sélectionnez cet icône pour engager la lutte définitive entre le bien et le mal. Lorsque cet icône clignote en rouge, réappuyez sur le bouton A ou B.



Armageddon est le jour de l'Apocalypse. Tous les peuples du bien et du mal se retrouvent au centre du monde et luttent pour une suprématie absolue.

Vous pouvez changer de vue pendant l'Armageddon, mais vous ne pouvez pas changer le cours des événements.

#### LES COMMANDES DE DETERMINATION DU COMPORTEMENT :

Ces commandes influencent le comportement de ceux qui vous suivent

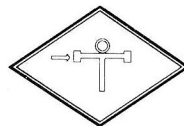
Pour donner l'une de ces commandes, sélectionnez l'icône approprié et appuyez sur le bouton A ou B.

Vous n'utilisez pas de force psychique pour guider votre peuple. Il agit toujours d'après l'une de ces commandes. De ce fait, il y a toujours un de ces icônes mis en évidence.

Pour revenir à la vue rapprochée depuis ces icônes, appuyez deux fois sur le bouton SELCECT.

#### ALLER VERS LA CROIX :

Lorsque vos marcheurs ont atteint le chef, ils s'associent à lui pour créer un marcheur plus fort.



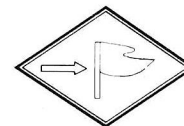
Si aucun chef existe, s'il est mort ou s'il devient chevalier, sélectionnez ce symbole pour en créer un. Vos marcheurs se dirigeront tous vers la croix papale. Le premier marcheur qui touchera le monument sera le chef.

**REMARQUE :** cette commande joue un rôle essentiel. Vous pourrez amener vos marcheurs en territoire ennemi pour le conquérir ou pour qu'ils s'y installent. Si vous avez la force psychique et un chef, utilisez la commande pour placer la croix papale dans une ville ennemie puis sélectionnez la commande "aller vers la croix".

Sous l'influence de cette commande, ceux qui vous suivent ne bâtiront pas, ils se contenteront de lutter contre les marcheurs de Satan et contre les constructions de ce peuple s'ils en rencontrent sur leur chemin.

#### "S'INSTALLER" :

sélectionnez cet icône pour que ceux qui vous suivent bâtissent et se multiplient.



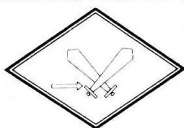
Les marcheurs cherchent un terrain plat pour s'installer. Dès que la population d'un lieu est au maximum, un marcheur quitte ce lieu pour trouver un autre endroit où s'installer et construire. Les châteaux ont une répercussion favorable, la population croît rapidement, votre force psychique augmente, mais il faut beaucoup de temps pour les remplir et produire des marcheurs. Les petites installations présentent un avantage certain : elles vous permettent de conserver un taux constant de marcheurs de façon à continuer à construire ailleurs.

**REMARQUE :** si vous avez besoin de marcheurs instantanément, surélevez ou abaissez le terrain adjacent au château. Le château se transformera en une construction plus rudimentaire et un marcheur en sortira. Dès qu'il s'est mis en marche, aplanissez le terrain pour reconstruire le château.

Pour que vos sujets s'établissent dans un lieu sans utiliser l'icône "s'installer", appuyez sur le bouton D et sur le bouton X.

### “LUTTEZ PUIS ETABLISSEZ VOUS” :

sélectionnez cet icône pour que vos marcheurs aillent vers des constructions du mal, pour qu'ils envahissent cet endroit et s'établissent.



Lorsque les marcheurs du bien envahissent avec succès une construction du mal, celle-ci deviendra une construction du bien.

S'il n'y a pas de construction du mal à proximité, les marcheurs s'établissent.

### “RASSEMBLEZ VOUS PUIS ETABLISSEZ VOUS”

L'union faisant la force, sélectionnez ce symbole pour que vos marcheurs s'unissent.



Sur un terrain âpre ou lors d'une bataille, les marcheurs plus vigoureux sont une condition nécessaire à la survie.

Pour que ceux qui vous suivent s'associent puis s'établissent sans sélectionner l'icône correspondante, appuyez sur le bouton D et sur le bouton Y.

## LES COMMANDES DE VISUALISATION :

Il y a trois types de commande :

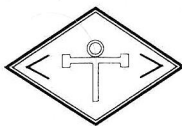
- \* voir les objets sur la vue rapprochée
- \* voir - l'écran de configuration
- les options du bien ou du mal sur l'écran du mal
- \* placer le bouclier.

### LES COMMANDES DE VISUALISATION SUR LA VUE RAPPROCHEE :

Utilisez ces commandes pour déplacer la carte vers le chef, la croix papale, le(s) chevalier(s), les combattants ou le porteur de bouclier.

#### Voir le chef ou la croix papale :

sélectionnez cet icône, puis appuyez sur le bouton A pour voir le chef et sur le bouton B pour voir la croix papale.



Si vous n'avez aucun chef, appuyez sur le bouton A ou B pour amener la carte sur la croix papale.

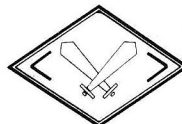
#### Voir les chevaliers ou les constructions :

sélectionnez cet icône et appuyez sur le bouton B pour voir les chevaliers ou sur le bouton A pour voir les constructions. Si vous avez plus d'un chevalier, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton B.



### Voir les combats :

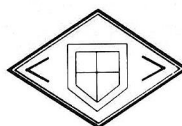
sélectionnez cet icône et appuyez à plusieurs reprises sur le bouton A pour voir les différents combats.



s'il n'y a pas de combats, la vue rapprochée ne changera pas.

### VOIR LE BOUCLIER :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour voir le porteur de bouclier.



### PLACE SHIELD :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour obtenir des informations spécifiques sur la force ou la progression des marcheurs ou des constructions. Le curseur de la vue rapprochée se transformera en un petit bouclier.



Amenez le curseur sur l'un des marcheurs ou sur le drapeau de l'une des constructions lorsque vous avez besoin d'informations puis appuyez sur le bouton A. Le marcheur ou la construction devient désormais le porteur de bouclier et des informations s'affichent dans le bouclier d'informations.

**REMARQUE :** vous pouvez bouger le bouclier depuis le marcheur ou la construction auquel ou à laquelle il est assigné.

\* Si le bouclier se trouve sur un lieu produisant un marcheur, le bouclier sera transféré sur le marcheur.

\* Si le bouclier se trouve sur un marcheur lors d'une bataille et si le marcheur perd, le bouclier est transféré au gagnant.

\* Si le bouclier est sur un marcheur qui meurt à cause des éléments, le bouclier disparaîtra. Le bouclier d'informations restera sans inscription tant que le bouclier ne sera pas réassigné.

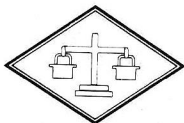
\* Si le bouclier se trouve sur un marcheur qui rejoint un chef ou un chevalier, le bouclier sera transféré au chef ou au chevalier.

Amenez le curseur du bouclier sur d'autres marcheurs ou sur d'autres constructions pour obtenir des informations sur eux puis appuyez sur le bouton A.

Pour reprendre le jeu normal et pour que le curseur se transforme à nouveau en carré blanc ou en curseur, appuyez sur le bouton B.

## VOIR OPTIONS POUR LE BIEN OU LE MAL

Pour savoir quelles commandes de pouvoir suprême sont autorisées dans le monde que vous allez conquérir, pour connaître les taux d'agressivité et la vitesse de réaction, sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour voir vos options ou sur le bouton B pour voir celles du mal.

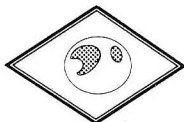


Dans le mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement, vous pourriez choisir d'autres pouvoirs suprêmes. Sélectionnez la commande choisie puis appuyez sur le bouton A. Pour que l'option revienne au paramètre précédent, réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à la vue rapprochée à partir de l'écran des options pour le bien ou des options pour le mal, sélectionnez soit OK pour accepter l'une des modifications (mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement) ou "ANNULER" pour reprendre les paramètres originaux, réappuyez sur le bouton A.

## LA CONFIGURATION :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A ou B pour vérifier la configuration du jeu.



## L'ECRAN DE CONFIGURATION :

- \* vous montre la configuration du jeu
- \* vous permet d'aller du mode "JEU PERSONNALISÉ" au mode "CONQUETE" et vice-versa.
- \* vous permet de modifier la vitesse de jeu.
- \* vous permet d'accéder aux écrans des options de jeu, de sauvegarde rapide et de chargement.

**REMARQUE :** vous pouvez accéder à l'écran d'options de jeu avec n'importe quel mode, mais vous ne pourrez le modifier que dans le mode "JEU PERSONNALISÉ".

\* vous permet d'aller vers un autre paysage ou vers un autre monde (mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement), de réinitialiser la carte ou de rendre le monde dans lequel vous vous trouvez.

## LA CONFIGURATION DU JEU :

Les paramètres choisis sont repérés par un petit carré noir. Le bien/le mal dans le jeu "Joueur contre l'ordinateur" vous indique si vous représentez le bien ou le mal.

Humain contre ordinateur, ordinateur contre ordinateur vous indique si vous jouez contre l'ordinateur ou si l'ordinateur joue contre lui-même.

## CHANGEMENT DE MODE :

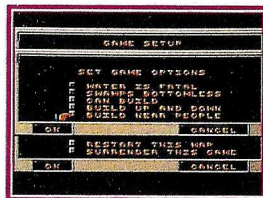
pour aller du mode Conquête au mode de jeu personnalisé et inversement, l'écran se transforme immédiatement en écran de description du monde.

## VITESSE DE JEU :

pour modifier la vitesse de jeu, amenez le curseur sur la barre de vitesse de jeu puis utilisez les touches gauche/droite du bouton de direction pour vous déplacer le long de l'indicateur.

## OPTIONS DE JEU :

pour changer les options de jeu, amenez le curseur sur "OPTIONS DE JEU" et appuyez sur



le bouton A.

L'écran des options de jeu s'affichera en face de l'écran de configuration de jeu. Pour modifier l'une de ces options, amenez le curseur sur l'option que vous voulez changer et appuyez sur le bouton A. Pour que l'option revienne au paramètre précédent réappuyez sur le bouton A.

**REMARQUE :** dans certains mondes, vous pouvez uniquement construire (Construction uniquement). L'écran des options de jeu est le seul écran sur lequel vous pourrez voir si cette restriction s'applique à ce monde-là.

Pour revenir à l'écran de configuration du jeu avec les options choisies, amenez le curseur sur OK puis appuyez sur le bouton A.

**REMARQUE IMPORTANT :** les options "Sauvegarde" et "Chargement" seront automatiquement annulées dès que vous éteindrez votre console.

## LA SAUVEGARDE :

si vous voulez vérifiez si une stratégie particulière est efficace ou si vous voulez changer de mode de jeu ou bien conserver tout simplement vos acquis, vous avez la possibilité d'effectuer trois sauvegardes du jeu en cours. Ces sauvegardes sont temporaires et seront effacées, dès que vous éteindrez votre console.



Pour sauvegarder la partie en cours au stade atteint sur la vue rapprochée et sur le livre des mondes, sélectionnez "SAUVEGARDER" puis appuyez sur le bouton A.

L'écran de sauvegarde s'affichera alors.

Pour toutes les sauvegardes rapides déjà effectuées, vous verrez le nom du monde sauvegardé ou bien la mention "Sans Nom" s'il s'agit du mode "JEU PERSONNALISÉ" et le numéro.

Les sauvegardes rapides non effectuées ne portent aucune mention particulière, le carré situé sur leur gauche est grand et gris clair.

Pour sauvegarder votre partie, sélectionnez la sauvegarde rapide de votre choix puis appuyez sur le bouton A. L'ordinateur vous demandera de valider la sauvegarde. Sélectionnez OK puis appuyez sur le bouton A. Si vous ne voulez pas effectuer de sauvegarde ou si vous préférez utiliser une autre sauvegarde rapide, sélectionnez "ANNULER" et appuyez sur le bouton A.

### LE CHARGEMENT

Pour accéder à un jeu en sauvegarde rapide (A CONDITION QUE VOUS N'AYEZ PAS ETEINT VOTRE CONSOLE), sélectionnez "CHARGER" et appuyez sur le bouton A. Vous verrez alors l'écran de chargement. Sélectionnez un jeu de sauvegarde puis appuyez sur le bouton A. L'ordinateur vous demandera de valider votre choix. Si vous ne voulez plus effectuer de chargement ou si vous préférez choisir une autre sauvegarde, sélectionnez "ANNULER" et appuyez sur le bouton A. Pour valider, sélectionnez OK puis appuyez sur le bouton A.

L'écran deviendra momentanément noir puis vous reviendrez au jeu au stade où vous l'aviez sauvegardé. (Remarque : le jeu que vous n'aviez pas sauvegardé avant de charger le jeu de sauvegarde rapide).

### ACCEDER A LA CARTE SUIVANTE -EN MODE "JEU PERSONNALISE" UNIQUEMENT.

Pour accéder à un autre monde du mode "JEU PERSONNALISE", sélectionnez "ACCEDER LA CARTE SUIVANT" puis appuyez sur le bouton A.

### ACCEDER AU PAYSAGE SUIVANT -EN MODE "JEU PERSONNALISE" UNIQUEMENT.

Pour changer le paysage du monde dans lequel vous vous trouvez, sélectionnez "ACCEDER AU PAYSAGE SUIVANT" puis appuyez sur le bouton A.

### REINITIALISER LA CARTE

Pour recommencer un monde depuis le début, sélectionnez "REINITIALISER LA CARTE" puis appuyez sur le bouton A.

### S'AVOUEUR VAINCU

Pour vous rendre, sélectionnez "S'AVOUEUR VAINCU" et appuyez sur le bouton A.

Vous verrez un écran vous signalent votre échec. Il vous donnera tous les détails concernant votre tentative de conquête de ce monde. Pour commencer un nouveau jeu, réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à l'écran de jeu depuis l'écran de configuration tel qu'il était avant que vous ne l'ayez modifié, sélectionnez "ANNULER" et réappuyez sur le bouton A.

### LES COMMANDES AUDIO :

Pour désactiver la musique ou les effets sonores, sélectionnez l'icône approprié et appuyez sur le bouton A. Pour remettre la musique ou les effets sonores, resélectionnez l'icône approprié et réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à la vue rapprochée depuis les icônes de musique ou d'effets sonores, appuyez sur le bouton SELECT.

**LES EFFETS SONORES :**  
sélectionnez cet icône pour activer/désactiver les effets sonores.

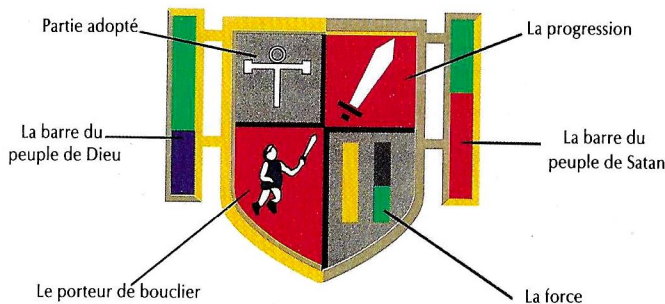


**MUSIQUE :**  
pour activer/désactiver la musique, sélectionnez cet icône.



### LE BOUCLIER D'INFORMATIONS :

Ce bouclier vous donne des informations sur le peuple de Dieu et le peuple de Satan, ainsi que sur le porteur de bouclier.



### LES INDICATEURS POUR LA POPULATION :

Plus la barre est longue, plus la population est nombreuse. La barre bleue représente le bien, la barre rouge représente le mal.

**Le porteur de bouclier :** l'objet ou la personne auquel/à laquelle le bouclier est assigné (marcheur ou construction).

### La progression :

la progression culturelle du porteur de bouclier. Plus les bâtiments sont nombreux, plus la progression sera nette. Les marcheurs produits par des constructions élaborées sont beaucoup plus puissants que les marcheurs produits par des sites primitifs.

### Le parti adopté par le porteur de bouclier :

la croix représente le bien et la tête de mort représente le mal.

### La force :

les barres de force vous donnent diverses informations - en fonction du porteur de bouclier.

### LES CONSTRUCTIONS :

La barre jaune (à gauche) représente la force et la puissance défensive des constructions représentant un château (une barre en jaune pleine représente un château).

La barre verte (à droite) concerne la population d'un site de construction. Lorsque la barre atteint son niveau maximal, cela signifie que le site de construction a un taux d'occupation maximal et qu'un marcheur sera généré.

### Les marcheurs :

il y a trois barres de force, une en jaune et deux en orange mais vous verrez que deux barres à la fois. Lorsque la barre orange de droite sera pleine, la barre orange de gauche augmentera d'une unité et le niveau de la barre de droite descendra à zéro.

Une fois que la barre orange de gauche sera au maximum, la vue se décalera: vous verrez la barre jaune mais vous ne verrez plus la barre orange de droite.

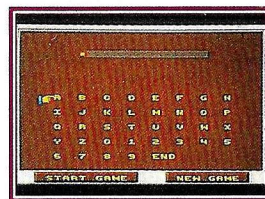
A chaque fois que les deux barres oranges seront au niveau maximal, la barre jaune augmentera d'une unité et les barres oranges descendront au niveau zéro. Un marcheur avec une barre jaune pleine est presque invincible au combat.

### Le combat :

Lorsque les deux marcheurs luttent, les barres bleue et rouge indiqueront la force respective des deux lutteurs.

## LE CODE :

pour accéder directement à un monde dont vous avez le nom, sélectionnez le mode "CONQUETE" et, sur l'écran de description du monde, sélectionnez "NOUVEAU JEU" puis appuyez sur le bouton A.



Vous verrez un écran avec l'alphabet et des chiffres. Pour taper le nom du mode choisi, sélectionnez un à un les caractères du nom puis appuyez sur le bouton A à chaque fois. Pour enlever des lettres ou des noms, appuyez sur le bouton B.

**Une fois que vous avez tapé le nom, sélectionnez "COMMENCER" et appuyez sur le bouton A.**

**Pour choisir un autre monde dont vous avez le nom, sélectionnez "NOUVEAU JEU" et appuyez sur le bouton A.**

## LA VICTOIRE & LA DEFAITE

**LA VICTOIRE :** si vous réussissez à conquérir un monde, l'écran de la victoire s'affichera. Vous y verrez le nombre de chevaliers et de bâtiments restants à la fin de la partie.

**REMARQUE :** pour connaître le nom du monde suivant, sélectionnez "NOUVEAU JEU" et appuyez sur le bouton A. Une fois que la némésis du mal vous a félicité, réappuyez sur la bouton A.

### LA DEFAITE :

Si vous perdez un monde, l'écran d'échec s'affichera, sélectionnez "REESSAYER" et appuyez sur le bouton A.

## LES MONDES DE JEU :

\* Initiation : le mode d'initiation vous permet de vous familiariser avec les commandes et la stratégie de POPULOUS sans être obligé d'augmenter votre puissance. La barre de force psychique commence au niveau "CHEVALIER" et vous permet d'utiliser toutes les commandes de pouvoir suprême à l'exception du déluge et de l'ARMAGEDDON (L'ART ULTIME DU COMBAT).

Si vous progressez suffisamment en augmentant la population, ces deux dernières commandes seront également disponibles.

“**MODE DE JEU PERSONNALISÉ**” : le mode “JEU PERSONNALISÉ” vous permet de prendre les mondes que vous avez conquis et de les personnaliser.  
 Vous pouvez choisir le mode “JEU PERSONNALISÉ” de deux façons :

1°) Sélectionnez le mode “JEU PERSONNALISÉ” sur l’écran-titre de Populous et sur l’écran de sélection du mode de jeu puis appuyez sur le bouton A.

2°) Si vous êtes dans le mode “CONQUETE”, sélectionnez l’icône de configuration du jeu et appuyez sur le bouton A ou B. Une fois que l’écran de configuration de jeu s’est affiché, sélectionnez “JEU PERSONNALISÉ” et appuyez sur le bouton A.

Une fois que vous êtes en mode “JEU PERSONNALISÉ”, vous pouvez modifier :

2 sur l’écran de configuration du jeu :

- la configuration
- les options de jeu
- le monde que vous allez conquérir
- le paysage du monde que vous allez conquérir.

(Reportez vous au paragraphe concernant l’écran de configuration du jeu.)

\* sur les écrans des options pour le bien et le mal :

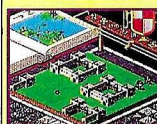
-les commandes de pouvoir suprême dont le mal et vous-même disposez.

-le mode “CONQUETE”, dans ce mode, votre but est de sauver un à un tous les mondes de l’univers menacé par le mal.

Après une victoire, vous accédez à un monde plus difficile jusqu’à ce que vous ayez vaincu le mal sur 989 mondes.

## LES TERRAINS :

il y a dix types de terrain.



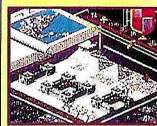
**LES PLAINES VERDOYANTES** : elles vous offrent un environnement favorable. Votre peuple pourra survivre jusqu’au niveau culturel le plus avancé. La population augmentera modérément mais pourra survivre sans s’installer pendant une longue période de temps.

**Taux de croissance de la population** \*  
**Apreté du terrain.**



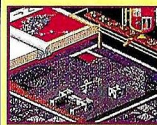
**Le désert** : les paysages sont pour la plupart plats mais aussi rocheux et malaisés pour les marcheurs. Prenez garde aux déluges si vous construisez au niveau de la mer.

**Taux de croissance de la population** \* \* \*  
**Apreté du terrain** \* \* \*



**LA NEIGE ET LA GLACE** : elles entravent considérablement la progression et limitent le taux de croissance. La survie est impossible si votre peuple ne s’installe pas. Seuls quelques marcheurs très résistants pourront se déplacer pendant un laps de temps assez court.

**Taux de croissance de la population** \* \*  
**Apreté du terrain** \* \* \*



**la montagne et la lave** : Ce terrain favorise un haut degré de civilisation et une croissance rapide. Il faudra par contre une force considérable pour enlever les rochers et aplanir le terrain.

**Taux de croissance de la population** \* \*  
**Apreté du terrain** \* \* \*



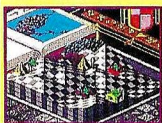
**Le Japon** : de nombreux palais s’inspirant du style architectural du Japon à l’ère des Shogun seront construits. Vos chevaliers sont de puissants samurai.

**Taux de croissance de la population** \* \*  
**Apreté du terrain** \* \*



**La France** : le pays au drapeau tricolore, avec des beaux châteaux européens. Le taux de croissance de la population est modéré. Il en va de même pour la progression technologique. Ce terrain permet à vos marcheurs de parcourir de longues distances.

**Taux de croissance de la population** \* \*  
**Apreté du terrain** \* \*



**Silly Land** : il s'agit d'un terrain artificiel en gris et blanc. Vos marcheurs sont des aliens et vos constructions ressemblent à des stations spatiales. L'environnement rude fait baisser considérablement le taux de croissance de la population.

**Taux de croissance de la population** \* \* \*  
**Apreté du terrain** \* \* \*



**Les Bitplans** : il y a des bugs pour les marcheurs et vous trouvez tout la gamme des ordinateurs et des consoles de jeu, de la Gameboy jusqu'aux PC. L'évolution et la croissance sont rapides.

**Taux de croissance de la population** \* \* \* \*  
**Apreté du terrain** \*



**Le pays des petits cochons** : le paysage ressemble beaucoup aux paysages des plaines verdoyantes, mais vos marcheurs ont très peu d'endurance... surtout lorsqu'ils sont poursuivis par un chevalier habillé fort étrangement...

**Taux de croissance de la population** \* \* \*  
**Apreté du terrain** \* \* \* \*



**Les pays des gâteaux** : ils ressemblent à une grande nappe à carreaux. Vos constructions ressemblent à des gâteaux et à des friandises. Votre peuple est constitué de petites souris.

**Taux de croissance de la population** \* \* \*  
**Apreté du terrain** \* \*

Edité par Imagineer Co, Ltd. Japan

2-7-1 Nishi-Shinjuku  
 15th Floor, Shinjuku-Ku  
 TOKYO 163, JAPAN  
 Tél: 81-03 3342-9191  
 FAX: 81-03 3342-9194

© 1989, 1990, 1991, 1992  
 Bullfrog Productions Ltd.

ALL RIGHTS RESERVED

Populous is a registered  
 trademark of Electronic Arts.



## EINLEITUNG

**Sie sind ein göttliches Wesen . . .** selbst die Naturgewalten hören auf Ihre Befehle. Erdbeben, Fluten, Vulkane stehen zu Ihrer Verfügung. Sie haben die Macht sogar Ozeane in fruchtbare Ebenen oder fruchtbare Ebenen in unfruchtbare Felsenlandschaft zu verwandeln. Diese Macht ist jedoch nicht unbegrenzt. Sie hängt von der Zahl Ihrer Anhänger - den Anhängern des Guten - ab, die in allen Welten des Universums zu finden sind. Diese Leute verlassen sich darauf, dass das Land von Ihnen geebnet wird, damit sie es bepflanzen, Städte bauen und sich vermehren können. Als Gegenleistung dafür werden Sie selbst immer stärker, und die Macht, den Gegner (Anhänger des Bösen) zu schlagen, vergrößert sich entsprechend.

Die Mächte der Finsternis bedrohen jede Welt des Universums. Wenn es Ihnen nicht gelingt, Ihre Anhängerschar wachsen und gedeihen zu lassen, wenn Sie ihnen Ruhm und Ehre verweigern und die Welten des Bösen nicht erobern und säubern, werden Sie und Ihre Anhänger überrannt.

Mit entsprechender Stärke kann der Gute Papalmagnet bewegt werden. Egal wo Sie ihn in einer Welt hinstellen, Ihre Anhänger werden hingezogen und kultivieren das Land oder bekämpfen das Böse. Machen Sie den Anführer der Guten Leute zum Ritter, und er überfällt den Feind, greift dessen Leute an, brennt Städte und Ernten nieder.

Sieg hängt von der Eliminierung des Bösen ab. Lassen Sie dessen Anhänger zur Strecke bringen. Jagen Sie ihnen mit Hilfe der Naturgewalten Angst und Schrecken ein. Rotten Sie sie aus oder, wenn die Guten in der Überzahl sind, rufen Sie zum Entscheidungskampf auf. Jeder, Gut oder Böse, erscheint zur letzten Schlacht, zum Jüngsten Gericht.

Sie müssen von einer Welt zur anderen wandern, Ihre Anhänger unterstützen und den Feind vernichten. Die Landschaften werden immer schrecklicher, die Macht des Bösen immer grösser.

Die Guten verlassen sich auf Ihren Triumph.

Der Verlierer verschwindet in der Versenkung....



## ZU BEGINN

### LADEN

1. Versichern Sie sich, dass der Apparat AUSgeschaltet ist.
2. Legen Sie POPULOUS entsprechend der Anleitung in dem Handbuch Ihres SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS ein.
3. Schalten Sie den Apparat EIN.

Nach Erscheinen des POPULOUS Titels und des Wahlbildes für den Spielmodus, benutzt man die CONTROLPAD-PFEILE, um eine der folgenden Optionen anzuwählen.

**TUTORIAL** - Hier werden Gameplay, Strategie und die Supreme Power Befehle geübt, ohne dass man vorher den Mannabalken aufbauen muss (s. 23).

**CONQUEST** - Anfangs haben Sie nur wenige Anhänger, und Sie müssen ihnen helfen, um Ihre Macht zu vergrößern. Ein Sieg wird zweifach belohnt: man erhält die Chance das Böse in immer mehr herausfordernden Welten des Universums zu bekämpfen, und man erfährt ein Lösungswort, mit dem man den Kampf für die heilige Souveränität in der zuletzt erreichten Welt wieder aufnehmen kann.

**CUSTOM** - Hier können Sie nicht nur die Supreme Power Befehle, die Ihnen und dem Bösen zur Verfügung stehen, wählen, sondern Sie können selbst zum Bösen werden, oder den Computer gegen sich selbst den Kampf aufnehmen lassen (s.S. 24).

Anmerkung: Im Tutorial- oder Custom-Modus gibt es keine Lösungsworte. Es ist weder möglich, die 989 Welten des Universums zu durchlaufen, noch mit einem Lösungswort das Spiel dort wieder aufzunehmen, wo es beendet wurde, als das SNES ausgeschaltet wurde.

Um eine Option festzulegen, drückt man KNOPF A. Im Custom- und Tutorial Modus erscheint dann das Gameplay-Bild. Im Conquest Modus erscheint das Bild der Weltbeschreibung (s. 9).

Anmerkung: Populous ist ein Ein-Spieler-Spiel. Es wird stets nur die Spieler 1 Steuerung benutzt.

## CURSOR

In POPULOUS werden verschiedene Cursor benutzt. Welcher bestimmte Typ benutzt wird, hängt davon ab, welches Bild gerade angezeigt wird, welche Position Sie auf dem Gameplay-Bild einnehmen oder welcher Befehl aktiviert ist. Egal welcher Typ benutzt wird, **ALLE CURSOR WERDEN MIT DEN CONTROLPAD-PFEILEN BEWEGT.**

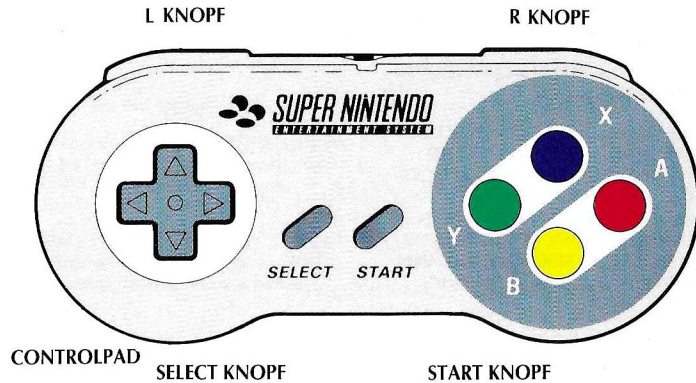
**UM EINE BEFEHLSIKONE ODER OPTION IM ENTSPRECHENDEN MODUS ODER BILD ANZUWÄHLEN, WIRD DER CURSOR DORT HINGEBRACHT, DANN WIRD EIN BESTIMMTER KNOPF GEDRÜCKT, WIE IN DEN ENTSPRECHENDEN ABSCHNITTEN DIESER ANLEITUNG BESCHRIEBEN. (Wählen bedeutet "den Cursor nach . . .bewegen")**

Hinweis: Im Gameplay-Bild bewegt sich der Cursor in diagonaler Richtung, parallel zur Nahaufnahme. Sollten Sie es vorziehen, dass der Cursor RAUF, RUNTER, LINKS und RECHTS parallel zu den Seiten des Bildschirms bewegt werden kann, wählen Sie die CURSOR Ikone, und drücken Sie KNOPF A. Um den Cursor wieder in diagonaler Richtung zu bewegen, drücken Sie wieder KNOPF A. Um von der Cursor-Ikone zur Nahaufnahme zurückzukehren, drücken Sie den SELECT KNOPF.



# DIE STEUERUNGEN GÖTTLICHE MACHT IN IHRER HAND

## DIE STEUERUNG:



## EINFACHE STEUERUNGEN:

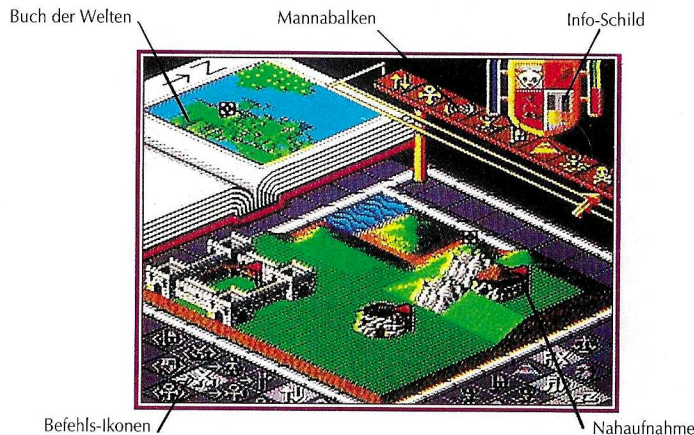
<b>CONTROL PAD</b>	Bewegt alle Cursor.
<b>SELECT KNOFF</b>	Schaltet den Cursor auf Befehls-Ikonen um.
<b>START KNOFF</b>	Pause. Nochmal drücken, um weiterzuspielen.
<b>KNOFF A</b>	Hebt das Land und bestimmt Wahl.
<b>KNOFF B</b>	Senkt das Land und bestimmt Wahl.
<b>KNOFF X</b>	Ebnet das Land in der Umgebung von Siedlungen (sofern es sich nicht um Schlösser handelt) und verwandelt diese sofort in Schlösser.
<b>KNOFF Y</b>	Ortet Siedlungen (solche, die noch nicht in Schlösser verwandelt wurden).

## FORTGESCHRITTENE STEUERUNGEN:

(L) + (A)	Grössere Gebiete werden gehoben und geebnet.
(L) + (B)	Grössere Gebiete werden gesenkt und geebnet.
(L) + (X)	Schlossländereien werden gehoben und in primitive Hütten verwandelt.
(L) + (Y)	Schlösser werden geortet.
(R) + (A)	Zugang zum Supreme Power Befehl LAND HEBEN & SENKEN
(R) + (B)	Zugang zum Papalmagnet Cursor *.
(R) + (X)	Ihre Anhänger siedeln sich an *.
(R) + (Y)	Ihre Anhänger versammeln sich und siedeln sich an *.
(L) + (R) + (A)	In dem in der Nahaufnahme zu sehendem Gebiet ereignet sich ein ERDBEBEN *.
(L) + (R) + (B)	Zugang zum Sumpf Cursor *.
(L) + (R) + (X)	In dem in der Nahaufnahme zu sehendem Gebiet eruptiert ein Vulkan *.
(L) + (R) + (Y)	Ein Anführer wird zum Ritter *.

(\* Ohne dass die entsprechende Befehls-Ikone angewählt werden muss.)

## DAS GAMEPLAY BILD .... EINE WELT HÖRT AUF IHRE BEFEHLE



### BEFEHLS-IKONEN

Mit den Ikonen auf beiden Seiten des Bildschirms erhält man Zugang zu den fünf verschiedenen Befehlstypen:

**Supreme Power Befehl** - Beeinflusst die Welt sofort.

**Verhaltens-Befehl** - Das Verhalten Ihrer Anhänger wird beeinflusst.

**Befehle Sehen** - Zeigt \* Ausgewählte Details der Nahaufnahme

- Optionen für Gut oder Böse
- Spieldaufbau
- Info-Schild

**Pausen-Befehl** - Eine Spielpause wird eingelegt.

**Audio-Befehle** - Soundeffekte oder Musik werden ein- oder ausgeschaltet.

### DAS BUCH DER WELTEN

Das Buch der Welten stellt eine Landkarte der zu erobernden Welt dar.

<b>Blaue Punkte</b>	Gute Geher
<b>Weisse Punkte</b>	Gute Siedlungen
<b>Hellgraue Punkte</b>	Felsen
<b>Rote Punkte</b>	Böse Geher
<b>Dunkelgraue Punkte</b>	Böse Siedlungen
<b>Weisses Quadrat</b>	Position der Nahaufnahme

Anmerkung: Landschaften des Buches der Welten können nicht verändert werden. Es handelt sich lediglich um eine Darstellung des Geschehens in der Welt, die erobert wird.

## DIE NAHAUFNAHME

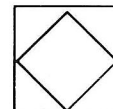
Die Nahaufnahme ist eine vergrößerte Ansicht des in dem Buch der Welten mit dem weissen Quadrat dargestellten Gebietes.

Ihre genaue Position auf der Nahaufnahme ist erkennbar an einem

**Weissen Kreuz** -  
wenn Land geformt werden kann



**Weissen Quadrat** -  
wenn kein Land geformt werden kann oder bei Spielpause



Das weisse Kreuz wird automatisch zum weissen Quadrat:

- wenn auf der Nahaufnahme keine Guten Geher oder Gute Siedlungen existieren.

- wenn Sie sich im **Stadtbau-Modus** befinden und es keine Siedlung auf der Nahaufnahme gibt.

- wenn Sie sich im **Land-Kann-Nicht-Geformt-Werden-Modus** befinden.

**Zum Überfliegen der Nahaufnahme und des Buches der Welten** wird der entsprechende CONTROLPAD-PFEIL gedrückt.

**Um diesen Vorgang zu beschleunigen**, drückt man den CONTROLPAD-PFEIL und KNOPF R.

**Um die Karte sehr schnell zu überfliegen**, wird der CONTROLPAD-PFEIL und KNOPF L gedrückt.

**Um Gute Siedlungen unterhalb des Schlosslevels zu orten**, drückt man KNOPF Y.

Auf der Nahaufnahme gelten die folgenden Symbole:

### GEHER



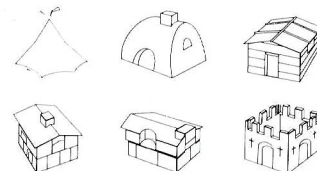
Jeder auf der Nahaufnahme ist ein Geher.

Gute Geher sind blau, Böse Geher sind rot.

Sowohl Gute als auch Böse Geher stellen, je nachdem wie stark sie sind, eine bestimmte Zahl der Anhänger dar.

Gute Geher gehorchen den Verhaltens-Befehlen (s. S.15). Wird ein Geher zum Herumirren, ohne sich anzusiedeln, gezwungen, wird er schwach und stirbt schliesslich.

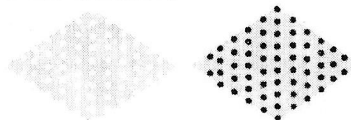
### SIEDLUNGEN



Wenn ihnen der Siedlungs-Befehl erteilt wird, siedeln sich die Geher, die flaches Land finden, an und bauen Getreide an. Je mehr flaches Land in der Nähe einer Siedlung geschaffen werden kann, je grösser und fortgeschrittener wird sie. Je grösser die Siedlung, je schneller wächst die Bevölkerung, und Sie erhalten mehr Manna. Innerhalb einer Siedlung wächst die Bevölkerung bis die Siedlung voll ist, dann erscheint ein Geher, der weiteres flaches Land zum Besiedeln sucht.

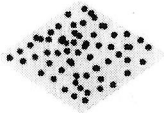
Über Guten Siedlungen wehen blaue Fahnen, über Bösen Siedlungen wehen rote Fahnen.

## KULTIVIERTES LAND.



Hellfarbige Punkte stellen Getreide der Guten dar, dunkelfarbige Punkte stellen das Getreide der Bösen dar.

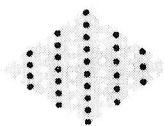
## SÜMPFE



Sümpfe verkleinern ertragfähiges Land und verschlucken Geher. Je nach Welt, sind sie entweder seicht oder bodenlos. Versinkt - ein Geher in einem seichten Sumpf, entsteht Flachland.

Sümpfe entfernt man, indem man das Land hebt und senkt.

## RUINIERTES LAND.



Land, das durch Feuer zerstört wurde, kann wiederhergestellt werden, indem man das betroffene Land hebt und senkt.

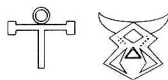
## FELSEN UND BÄUME.



Dunkelfarbige Felsen und Bäume werden entfernt, indem man das Land, auf dem sie sich befinden, unterhalb des Meeresspiegels senkt.

Hellfarbige Felsen werden durch Heben und Senken des Landes entfernt.

## PAPALMAGNETE.



Papalmagnete sind heilige Monumente mit denen die Leute gesteuert werden; ein heiliger Ring für Gute und ein Totenkopf für Böse. Sobald der entsprechende Befehl erteilt wird, versammeln sich Ihre Anhänger am Papalmagneten. Wenn Sie genug Manna und einen Anführer haben, können die Leute mit dem Papalmagneten beliebig platziert werden.

## ANFÜHRER



Ein Anführer ist ein Geher mit einem kleinen Papalmagneten.

Wenn der Verhaltens-Befehl zum Papalmagneten zu gehen erteilt wurde, bewegen sich die Geher zum Anführer hin, der seinerseits direkt zum Papalmagneten geht (s. S. 15).

Wenn genug Manna vorhanden ist, können Anführer Ritter werden. (s. SUPREME POWER BEFEHLE - RITTER).

(Der VERHALTENS-BEFEHL "ZUM MAGNETEN GEHEN" erklärt, wie ein Anführer geschaffen wird.)

Wenn ein Anführer stirbt oder zum Ritter geschlagen wird, begibt sich der Papalmagnet auf den Platz, den der Anführer inne hatte.

## RITTER

Ritter suchen und kämpfen mit Bösen Gehern, überfallen feindliche Siedlungen und brennen Gebäude und Ernten nieder. Sie sind stark, aber nicht unschlagbar, und sie werden nach jeder Schlacht schwächer, bis sie schliesslich sterben. Ein einziger Ritter stellt einen ziemlich grossen Teil der Bevölkerung dar. Sein Verlust kann niederschmetternde Folgen haben.

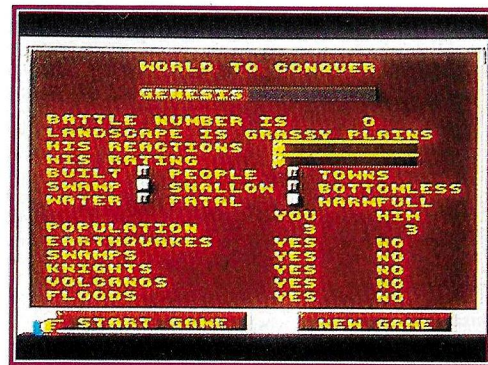


(Der SUPREME POWER BEFEHL "RITTER" s.13 erklärt, wie ein Ritter geschaffen wird.)

## WELTBESCHREIBUNG

Im **Conquest-Modus** erscheint zuerst die Weltbeschreibung. Hier werden die zu erobernde Welt und die Ihnen und den Bösen zur Verfügung stehenden Supreme Power Befehle beschrieben.

Dieses Bild erscheint zu Beginn jeder neuen Welt.



**1 - World to conquer** - Name der vorliegenden Welt. Jede eroberte Welt führt zu einer anderen, schwierigeren Welt.

Man sollte den Namen jeder neuen Welt notieren. Mit dem so erhaltenen Lösungswort kann der Kampf nach Ausschalten des SNES wieder aufgenommen werden (s. LOSUNGSWORT, s. S. 23).

2 - **Battle Number Is** - Der Schwierigkeitsgrad einer Welt ist an deren Numerierung zu erkennen. Mit jedem Sieg schreitet man weiter vor. Insgesamt gibt es 989 Welten.

**Hinweis:** Wenn eine bestimmte Welt mit Leichtigkeit besiegt wurde, überspringt man mehrere Welten - je einfacher der Sieg, je grösser der Sprung.

3 - **Landscape Is** - Es gibt 10 verschiedene Landschaften - Grasebenen, Wüste, Schnee & Eis, Fels & Lava, Bitebenen, Japanisch, Französische Revolution, Kuchenland, Schweinenland, Blödeland (s. TERRAIN, s.25).

4 - **His Reactions** - Die Geschwindigkeit mit der das Böse Ihren Handlungen standhalten kann. Die Skala reicht von sehr langsam (links) bis sehr schnell (rechts).

5 - **His Rating** - Können und Einfallsreichtum des Bösen. Von links nach rechts: sehr schlecht bis sehr gut.

6 - **Build** - Wann Land gehoben oder gesenkt werden kann, hängt vom jeweiligen Baumodus ab:

**Leute:** Befindet sich ein Geher oder eine Siedlung auf der Nahaufnahme, so kann Land verändert werden.

**Städte:** Nur wenn eine Siedlung auf der Nahaufnahme erscheint, kann Land verändert werden.

**Weder Land noch Leute:** Land kann nicht gehoben oder gesenkt werden.

7 - **Swamps** - Es gibt zwei Arten:

**Shallow (seicht):** Fällt ein Geher hinein, verschwinden diese Sümpfe.

**Bottomless (Bodenlos):** Sümpfe verschwinden nur dann, wenn das Land gehoben oder gesenkt wird.

8 - **Water** - Wasser kann tödlich oder gefährlich sein:

**Fatal (tödlich):** Ein Geher, der hineinfällt, ist sofort tot.

**Harmful (gefährlich):** Es dauert länger, bis ein Geher ertrinkt, d.h. er kann durch Heben des Landes gerettet werden.

**Anmerkung:** AUF ALLEN BESCHREIBUNGS- ODER OPTIONENBILDERN BEDEUTET EIN GROSSES HELLGRAUES QUADRAT "AUS" oder "NICHT VERFÜGBAR". EIN KLEINERES DUNKELGRAUES QUADRAT BEDEUTET "AN" oder "VERFÜGBAR".

**You and Evil** - Sie erfahren, welche Supreme Power Befehle Ihnen und dem Bösen zur Verfügung stehen. Selten ist man gleich stark, d.h. also dass Sie Ihre Strategie entsprechend ändern müssen.

Die Zahl der Geher, mit denen Sie und das Böse die Welt beginnen, wird ebenfalls angezeigt.

**Start Game** - Mit der START GAME Option und einem Druck auf KNOPF A beginnt die Eroberung des Universums mit der Welt, die in der Weltbeschreibung genannt wird.

**New Game** - Wenn der Cursor zur NEW GAME Option gebracht und KNOPF A gedrückt wird, beginnt der Feldzug von der Welt aus, die zuletzt erreicht wurde. Daraufhin kann der Name der neuesten Welt eingegeben werden (s. LOSUNGSWORT, s. S. 23).

## BEFEHLS-IKONEN

Die Ikonen aller fünf Befehlsarten können mit dem SELECT KNOPF erreicht werden. Mit dem SELECT KNOPF gelangt man entgegen dem Uhrzeigersinn von der Nahaufnahme zu den Ikonen links unten, dann zu den Ikonen rechts oben und zurück zur Nahaufnahme.

**Anmerkung:** Wenn eine Befehls-Ikone mit dem SELECT KNOPF angewählt wird, wird das Spiel automatisch angehalten.

### PAUSE



Um das Spiel anzuhalten, wird diese Ikone angewählt und KNOPF A oder B gedrückt. Um weiterzuspielen, wird der Vorgang wiederholt.

**HINWEIS:** DAS SPIEL KANN EBENFALLS MIT DEM START KNOPF ANGEHALTEN WERDEN. ZUM WEITERSPIELEN WIRD DER START KNOPF NOCHMAL GEDRÜCKT.

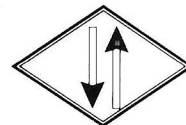
**Hinweis:** Während einer Spielpause ist es weiterhin möglich, sich in einer Welt zu bewegen und Sicht-Ikonen, Verhaltens-Ikonen oder Supreme Power Befehls-Ikonen anzuwählen.

## SUPREME POWER BEFEHLE

Diese Befehle beeinflussen die Welt sofort. Um einen Supreme Power Befehl ausführen zu können, muss der Mannabalken sich rechts von dem entsprechenden Befehl befinden. Es kann stets nur ein Supreme Power Befehl benutzt werden, und jedes Mal, wenn einer benutzt wird, verringert sich das Manna.

Um einen Supreme Power Befehl auszuführen, wird die entsprechende Ikone angewählt, dann drückt man KNOPF A oder B.

### LAND HEBEN & SENREN



Mit KNOPF A wird Land gehoben.

Mit KNOPF B wird Land gesenkt.

Soll ein grosses Gebiet schnell gehoben und geebnet werden, wird KNOPF A zweimal gedrückt, dann KNOPF B einmal ODER KNÖPFE L und A zusammen.

Soll ein grosses Gebiet schnell gesenkt und geebnet werden, drückt man KNÖPFE L und B (Land in Höhe des Meeresspiegels bleibt unverändert).

**ES HANDELT SICH HIER UM DIE WICHTIGSTE HEILIGE TAT.** Soviel Land wie möglich sollte durch Heben und Senken geebnet werden. Nur auf geebnetem Land können Ihre Anhänger Getreide anbauen, ihre Kultur fördern, sich vermehren und somit Ihre Macht vergrössern.

**Anmerkung:** Der Build Modus bestimmt ob sich Siedlungen und Geher oder nur Geher sich auf der Nahaufnahme befinden müssen, bevor Land gehoben oder gesenkt werden kann.  
(s. WELTBESCHREIBUNG - Build, S. 10).

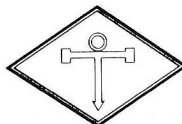
Wenn genug Manna vorhanden ist, um eine Präschoß Zivilisation zum besten Level, den die Welt oder dessen geographische Position zulässt, zu schicken, bewegt man das Kreuz zur Siedlung, dann drückt man Knopf X.

**(Hinweis: Mit KNOPF Y können Siedlungen, aber nicht Schlösser, schnell gefunden werden.)**

Um den LAND HEBEN & LAND SENKEN Befehl ohne Umwege auszuführen, drückt man KNÖPFE R und A.

### PAPALMAGNET AUFSTELLEN

Mit dieser Ikone kann der Papalmagnet beliebig aufgestellt werden.



Der Cursor der Nahaufnahme wird durch einen kleinen Papalmagneten mit einem blauen Pfeil ersetzt. Der-Papalmagnet wird zur gewünschten Stelle bewegt, dann drückt man Knopf A oder B.

**Hinweis: Um den Papalmagneten zu bewegen, muss ein Anführer vorhanden sein (s. VERHALTENS-BEFEHL "ZUM PAPALMAGNETEN GEHEN", S. 15).**

### ERDBEBEN (EARTHQUAKE)

Mit dieser Ikone werden Erdbeben ausgelöst.

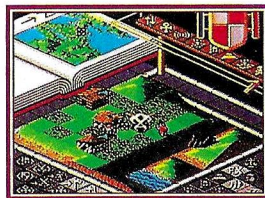


Nach einem Erdbeben ist der Boden uneben und untauglich für Getreideanbau. Hochland wird in Flachland verwandelt.

Um in einem bestimmten Gebiet der Nahaufnahme ein Erbeben auszulösen, ohne die ERDBEBEN Ikone anzuwählen, drückt man KNÖPFE L + R + A.

### SUMPF (SWAMP)

Mit dieser Ikone entstehen Sümpfe.



Der Cursor der Nahaufnahme wird zu einem kleinen Sumpf mit einem kleinen Pfeil. Bringen Sie den Minisumpf zur gewünschten Position, und drücken Sie KNOPF A.

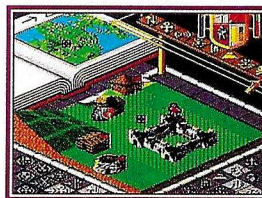
Sollten Sie, nachdem Sie den Supreme Power Befehl "Sumpf" angewählt haben, Ihre Meinung ändern, drücken Sie KNOPF B.

Drückt man KNÖPFE L + R + B, erhält man den Sumpf Cursor, ohne Umweg über die SUMPF Ikone.

**Anmerkung: Sümpfe können nur im Flachland geschaffen werden.**

### RITTER (KNIGHT)

Mit dieser Ikone wird Ihr Anführer zum Ritter geschlagen.



Ritter greifen Böse Siedlungen und Böse Geher an, brennen deren Gebäude nieder und vernichten deren Getreidefelder.

**Hinweis: Wenn ein Anführer Ritter wird, gibt es solange keinen Anführer, bis ein anderer Geher den Papalmagneten berührt.**

Mit "Vereinigen und Siedeln" wird die Stärke und Lebenserwartung eines Ritters verbessert. Geher vereinigen sich mit dem Ritter. Aber Vorsicht ist geboten! Ein Anführer kann sich ebenfalls mit einem Ritter vereinigen, und Sie stehen dann ohne Anführer da.

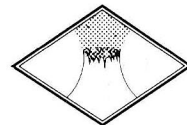
Befinden sich zwei Ritter auf dem Bildschirm, fügen sie sich zu einem noch stärkeren Ritter zusammen, egal in welchem Verhaltensmodus Sie sich befinden.

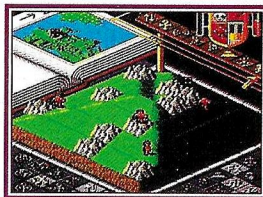
Wieviele Ritter geschaffen werden können, hängt davon ab, wieviel Manna vorhanden ist.

Die RITTER Ikone kann umgangen werden: man drückt KNÖPFE L + R + Y.

### VULKAN (VOLCANO)

Mit dieser Ikone wird ein Gebiet der Nahaufnahme in ein





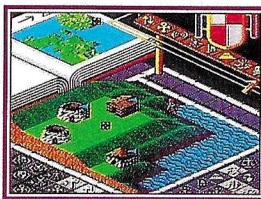
Felsengebirge verwandelt.

Es wird reichlich Manna benötigt um sich von den Folgen eines Vulkanausbruchs zu erholen. Ein Doppel- oder Dreifach-Vulkan kann unheimlich verheerend sein.

Mit einem Druck auf die KNÖPFE L + R + X kann ein Gebiet der Nahaufnahme unter Umgehung der Ikone in ein Gebirge verwandelt werden.

### FLUT (FLOOD)

Mit dieser Ikone wird der Wasserspiegel einer Welt gehoben.



Wenn die Ikone flimmert, drückt man den KNOPF A oder B nochmal.

Alle überfluteten Siedlungen, egal ob Gut oder Böse, werden zerstört. Geher landen im Wasser, wo sie entweder sofort sterben oder langsam ertrinken, je nachdem, ob das Wasser tödlich oder gefährlich ist.

Ertrinkende Geher können durch Heben des Landes gerettet werden.

### ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT (ARMAGEDDON)

Mit dieser Ikone wird zur entscheidenden Schlacht, dem Ende der Welt, aufgerufen. Wenn die Ikone rot flimmert, wird KNOPF A oder B nochmal gedrückt.



Die Entscheidungsschlacht ist gleichbedeutend mit dem Jüngsten Tag. Alle Bewohner, Gut und Böse, verlassen ihr Heim und versammeln sich im Zentrum der Welt, wo sie um die heilige Souveränität kämpfen.

Obwohl Sie während dieser Schlacht Ihren Beobachtungsposten wechseln können, haben Sie auf den Verlauf der Ereignisse keinerlei Einfluss.

Wenn die Guten sich in der Überzahl befinden, siegen Sie, wenn nicht, geht die Welt mit allen Anhängern des Guten verloren.

### VERHALTENS-BEFEHLE

Diese Befehle beeinflussen die Handlungen Ihrer Anhänger.

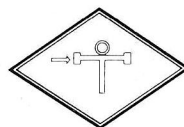
Ein Verhaltens-Befehl wird erteilt, indem man die entsprechende Ikone anwählt und KNOPF A oder B drückt.

Dieser Befehl kostet kein Manna, und da die Anhänger stets durch einen Verhaltens-Befehl bewegt werden, ist diese Ikone stets erleuchtet.

Mit zweimaligem Drücken des SELECT KNOPFES kehrt man zur Nahaufnahme zurück.

### ZUM PAPALMAGNETEN GEHEN.

Mit dieser Ikone werden die Geher veranlasst, zu ihrem Anführer zu gehen, während dieser sich auf den Weg zum Papalmagneten macht.



Sowie die Anhänger den Anführer erreichen, vereinigen sie sich mit ihm und stellen so einen stärkeren Anführer her.

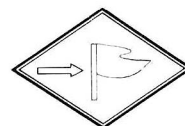
Wenn noch kein Anführer besteht, er gestorben oder zum Ritter geworden ist, kann mit diesem Symbol ein Anführer geschaffen werden. Die Geher gehen direkt auf den Magneten zu. Der erste Geher, der ihn berührt, wird zum Anführer.

**Hinweis: Dieser Befehl ist lebenswichtig, wenn es darum geht ihre Geher in feindliches Gebiet zu bringen und kämpfen oder siedeln zu lassen. Wenn genug Manna und ein Anführer zur Verfügung stehen, bringt man mit diesem Befehl den Papalmagneten in feindliches Gebiet, dann wird der "Zum Papalmagneten Gehen" Befehl angewählt.**

Unter diesem Befehl siedeln sich die Geher nicht an, sie bekämpfen lediglich die Bösen Geher und Siedlungen, die sich im Weg zum Papalmagneten befinden.

### SIEDELN

Mit dieser Ikone bauen Ihre Anhänger Siedlungen und vermehren sich.



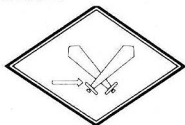
Geher siedeln nur in flachen Gebieten. Ist eine Siedlung voll, begibt sich ein Geher auf die Suche nach neuem Land und baut dort. Obwohl Schlösser nützlich sind, da sie viele Anhänger erzeugen und Manna vermehren, dauert es lange bis sie voll sind und Geher erscheinen. Kleine Siedlungen sind wertvoll, da sie ständig Geher produzieren, die neue Siedlungen bilden.

Hinweis: Wenn Geher sofort benötigt werden, kann das Land in unmittelbarer Umgebung eines Schlosses gehoben oder gesenkt werden. Das Schloss wird durch eine niedrigere Siedlungsform ersetzt, aus der ein Geher hervorkommt. Sobald er erscheint, wird das Land geebnet, und das Schloss wiederaufgebaut.

Die SIEDELN Ikone kann durch Drücken der KNÖPFE R + X umgangen werden.

## KÄMPFEN UND SIEDELN

Mit dieser Ikone werden die Geher dazu veranlasst, feindliche Siedlungen in der näheren Umgebung aufzustöbern, anzugreifen und zu besiedeln.



Wenn Gute Geher eine feindliche Siedlung erobern, verwandelt sie sich automatisch in eine Gute.

Befindet sich keine feindliche Siedlung in der Nähe, siedeln die Geher.

## VEREINIGEN UND SIEDELN

Mit diesem Symbol werden die Geher durch Vereinigung stärker.



In ungünstigen Landschaften, oder vor einem Gefecht, sind starke Geher von lebenswichtiger Bedeutung.

Durch Drücken der KNÖPFE R + Y kann diese Ikone umgangen werden, und die Anhänger vereinigen sich und siedeln.

## SICHT-BEFEHLE

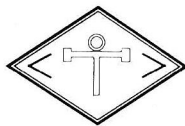
Es gibt drei Arten:

- Dinge auf der Nahaufnahme sehen
- Optionen für Gut oder Böse sehen - Spielaufbau (Game Set-up) sehen
- Schild aufstellen.

### NAHAUFNAHME SICHT BEFEHLE

Mit diesen Befehlen werden Anführer, Papalmagnet, Ritter, Gefechte oder Schildträger auf der Nahaufnahme sichtbar.

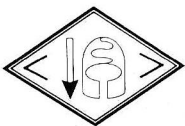
**Anführer oder Papalmagneten Sehen** Nachdem diese Ikone angewählt wird, drückt man KNOPF A, um den Anführer zu sehen, und KNOPF B, um den Papalmagneten zu sehen.



Wenn kein Anführer vorhanden ist, geht die Nahaufnahme nach einem Druck des A oder B KNOPFES auf den Papalmagneten über.

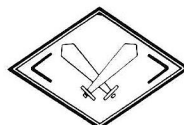
### Ritter oder Siedlungen Sehen

Nachdem diese Ikone angewählt wird, drückt man KNOPF A, um die Siedlungen zu sehen, und KNOPF B um Ritter zu sehen. Gibt es mehr als einen Ritter, wird KNOPF B wiederholt gedrückt.



## Gefechte Sehen

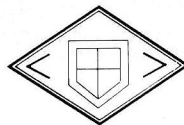
Mit dieser Ikone kann man Gefechte beobachten. Drückt man wiederholt KNOPF A, erscheint ein Gefecht nach dem anderen.



Werden im Augenblick keine Gefechte ausgetragen, bleibt die Nahaufnahme unverändert.

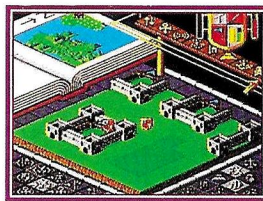
### Schild Sehen

Nachdem diese Ikone angewählt wird, drückt man KNOPF A, um den Schildträger zu sehen.



## SCHILD AUFSTELLEN

Nachdem diese Ikone angewählt wird, drückt man KNOPF A, um Information über die Fortschritte und Stärke der Siedlungen zu erhalten. Der Cursor der Nahaufnahme wird zu einem kleinen Schild.



Man bringt den Cursor über einen Geher oder einer Flagge einer Siedlung, und nach einem Druck auf KNOPF A erhält man die gewünschte Information. Der Geher oder die Siedlung wird zum Schildträger, und die gewünschte Information erscheint im Info-Schild.

**Hinweis: Das Schild kann sich von dem designierten Geher oder der Siedlung entfernen:**

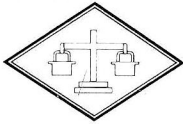
- Wenn die Siedlung, auf der sich das Schild befindet, einen Geher hervorbringt, geht das Schild auf den Geher über.
- Befindet sich das Schild auf einem Geher der bei einem Gefecht verliert, geht das Schild auf den Sieger des Kampfes über.
- Wenn sich das Schild auf einem Geher befindet, der den Elementen ausgesetzt stirbt, verschwindet das Schild. Das Info-Schild bleibt blank bis es einen neuen Auftrag erhält.
- Wenn sich das Schild auf einem Geher befindet, der sich mit einem Anführer oder Ritter vereinigt, geht das Schild auf den Anführer oder Ritter über.

Um über andere Geher oder Siedlungen Auskunft zu erhalten, bringt man den Cursor zu ihnen und drückt KNOPF A nochmal.

Um weiterzuspielen und den Cursor in ein weisses Quadrat oder Kreuz zu verwandeln, drückt man KNOPF B.

## OPTIONEN FÜR GUT oder BÖSE SEHEN

Um Aggressivitätsniveau, Reaktionszeit und die Supreme Power Befehle, die in der vorliegenden Welt zugelassen sind, zu sehen, wird diese Ikone angewählt. Drückt man KNOPF A, sieht man die eigenen Optionen, drückt man KNOPF B, sieht man die des Bösen.

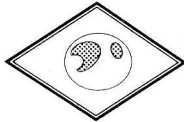


Nur im CUSTOM Modus ist es möglich, erlaubte Supreme Power Befehle zu ändern. Ein gewünschter Befehl wird angewählt, dann drückt man KNOPF A. Um die Option zur vorherigen Einstellung zu bringen, drückt man KNOPF A nochmal.

Um zur Nahaufnahme zurückzukehren wählt man entweder OK (etwaige Änderungen werden akzeptiert - geht nur im CUSTOM Modus) oder CANCEL (die ursprünglichen Einstellungen werden wiederhergestellt) und drückt KNOPF A.

## SPIELAUFBAU (GAME SET-UP) SEHEN

Mit dieser Ikone und einem Druck auf KNOPF A oder B kann der Spielaufbau gesehen werden.



Das Bild des Spielaufbaus

- Der Spielaufbau wird dargestellt
- Hin- und Herschalten zwischen Conquest- und Custom Modus ist möglich.
- Spieltempo kann geändert werden. \* Game Option, Quick Save und Load können hier angewählt werden.

**Hinweis: Zugang zum Game Optionsbild ist in allen Modi möglich, Änderungen können jedoch nur im CUSTOM Modus vorgenommen werden.**

- Man kann zu einer anderen Landschaft oder Welt gehen (NUR im CUSTOM Modus), eine Nahaufnahme neu beginnen oder die gegenwärtige Welt aufgeben.

## GAME SET-UP

Gültige Angaben sind mit einem kleinen dunklen Quadrat gekennzeichnet.

Good/Evil (Gut/Böse) - Spielt man gegen den Computer, wird angezeigt, ob man Gut oder Böse spielt.

Human vs Com/Com vs Com - Sie spielen gegen den Computer oder Computer gegen sich selbst.

## CHANGE MODES

Man kann hier zwischen Conquest- und Custom Modus hin- und herschalten. Es erscheint die Weltbeschreibung.

## GAME SPEED

Um das Spieltempo zu ändern, wird der Cursor zur "Game Speed" Leiste gebracht. Mit den LINKS- und RECHTSPFEILEN des CONTROLPADS bewegt man sich auf der Leiste hin und her.

## GAME OPTIONS

Man bringt den Cursor auf GAME OPTIONS, dann drückt man KNOPF A.



Daraufhin erscheint das entsprechende Bild der Optionen. Mit dem Cursor werden die Optionen, die geändert werden sollen, angezeigt, dann drückt man KNOPF A. Drückt man KNOPF A nochmal, bringt man die geänderte Option wieder zurück.

**Hinweis: In einigen Welten gibt es BUILD UP ONLY. Ob dies für die zu erobernde Welt Gültigkeit hat, lässt sich nur im Bild der Spieloptionen feststellen.**

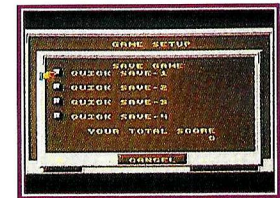
Man kehrt mit den gewünschten Optionen zum Game Set-Up Bild zurück, indem man den Cursor auf OK bewegt und dann KNOPF A drückt.

Will man mit den ursprünglichen Optionen zum Game Set-Up Bild zurückkehren, bewegt man den Cursor auf CANCEL bevor KNOPF A gedrückt wird.

**WARNUNG: Lade- und Speicher-Optionen sind nur bis zum Ausschalten des SNES funktionsfähig.**

## SAVE A GAME

Wenn man den Verlust bereits gewonnener Etappen einer Welt nicht riskieren, jedoch z.B. eine bestimmte Strategie ausprobieren oder den Spielmodus ändern will, ist es möglich, bis zu drei Spielphasen zu speichern - BIS DAS SNES AUSGESCHALTET WIRD.



Um das Ergebnis der Eroberung an einer gewünschten Stelle der Nahaufnahme oder des Buches der Welten zu speichern, wird SAVE A GAME angewählt und KNOPF A gedrückt.

Daraufhin erscheint das "Save Game" Bild.

Wurde "Quick Save" bereits benutzt, erscheint der entsprechende Weltname. Wenn es sich um eine Customwelt handelt, erscheint NO NAME und ein Hinweis, an welcher Stelle gespeichert wurde.

Freie "Quick Saves" sind nicht beschriftet, und das Quadrat links von ihnen ist hellgrau.

Um eine Eroberung zu speichern, wird ein "Quick Save" ausgewählt, dann drückt man KNOPF A. Der Computer fragt, ob Sie sicher sind. Wenn ja, wird OK ausgewählt und KNOPF A nochmal gedrückt. Wenn nicht gespeichert, oder ein anderes "Quick Save" benutzt werden soll, wird CANCEL ausgewählt, dann drückt man KNOPF A.

### LOAD A GAME

Mit LOAD und einem Druck auf KNOPF A kann ein "Quick Save" geladen werden, **VORAUSGESETZT, DASS DAS SNES INZWISCHEN NICHT AUSGESCHALTET WURDE.**

Das LOAD GAME Bild erscheint. Das zu ladende "Quick Save" wird ausgewählt, dann drückt man KNOPF A. Der Computer fragt, ob Sie sicher sind. Wenn dieses "Quick save" nicht geladen werden soll, wird CANCEL ausgewählt, dann drückt man KNOPF A. Wenn das gewünschte "Quick save" geladen werden soll, wird OK ausgewählt, dann drückt man KNOPF A.

Bevor das gespeicherte Spiel wieder dort aufgenommen wird, wo es gespeichert wurde, wird der Bildschirm einen Moment lang schwarz. (Anmerkung: Das gegenwärtige Spiel, das durch das "Quick Save" ersetzt wird, geht verloren, wenn es nicht vor dem Laden des "Quick Save" gespeichert wird.)

### MOVE TO NEXT MAP - Nur

#### im Custom Modus

Um im Custom Modus zu einer anderen Welt zu gelangen, wird MOVE TO NEXT MAP ausgewählt, dann drückt man KNOPF A.

### NEXT LANDSCAPE - Nur

#### im Custom Modus

Mit NEXT LANDSCAPE und einem Druck auf KNOPF A kann die Landschaft in der gegenwärtigen Welt geändert werden.

### RESTART THIS MAP

Mit RESTART THIS MAP und einem Druck auf KNOPF A kann eine Welt von neuem begonnen werden.

### SURRENDER THIS GAME

Mit SURRENDER THIS GAME und einem Druck auf KNOPF A kann eine Welt aufgegeben werden.

Daraufhin erscheint das "Spiel Verloren" Bild, mit den Ergebnissen der versuchten Eroberung.

Um vom Game Set-Up zum Game Play Bild zurückzukehren, wird CANCEL ausgewählt, und KNOPF A gedrückt.

### AUDIO BEFEHLE

Um Musik oder Soundeffekte auszuschalten, wird die entsprechende Ikone ausgewählt, dann drückt man KNOPF A. Um die Musik oder Soundeffekte wieder einzuschalten, wählt man die entsprechende Ikone wieder an, dann drückt man KNOPF A nochmal.

Mit dem SELECT KNOPF kehrt man zur Nahaufnahme zurück.

### SOUNDEFFEKTE

Mit dieser Ikone werden Soundeffekte ein-/ausgeschaltet.



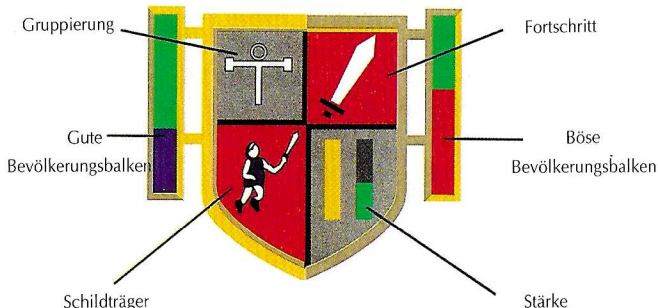
### MUSIK

Mit dieser Ikone wird die Musik ein-/ausgeschaltet.



### INFO SCHILD

Man erhält Information über Gute und Böse Bevölkerungen und über den Schildträger.



**BEVÖLKERUNGSBALKEN** - Je höher die Anzeige, je grösser ist die Bevölkerung. Der blaue Balken gilt für Gut, der rote für Böse.

**SCHILDTRÄGER** - Der Geher oder die Siedlung über den oder die man Auskunft haben wollte.

**FORTSCHRITT** - Das Niveau des Fortschritts des Schildträgers. Je grösser eine Siedlung, je fortschrittlicher wird sie.

Geher, die einer fortschrittlichen Siedlung entstammen, sind wesentlich stärker als die Geher einer primitiven Siedlung.

**GRUPPIERUNG** - Die Zugehörigkeit des Schildträgers. Ein Ring gilt für Gut, der Totenkopf für Böse.

**STÄRKE** - Je nach Schildträger stellt dieser Balken verschiedene Auskünfte dar.

### Siedlungen

Der gelbe Balken (links) stellt die Stärke und Verteidigungskapazität einer Siedlung im Vergleich zu einem Schloss dar. (Ein absolut gelber Balken stellt ein Schloss dar.)

Der grüne Balken (rechts) stellt die Bevölkerung einer Siedlung dar. Wenn die Anzeige voll ist, ist die Siedlung voll, und ein Geher erscheint.

### Geher

Es gibt drei Stärkebalken, einen gelben und zwei orangenfarbige, aber es sind stets nur zwei Balken sichtbar. Wenn der rechte orangenfarbige Balken voll wird, füllt sich der linke Balken um einen Strich, und der rechte Balken wird geleert. Sobald der linke Balken voll ist, erscheint der gelbe Balken und der rechte orangenfarbige Balken verschwindet. Jedesmal wenn beide orangenfarbige Balken voll sind, füllt sich der gelbe Balken um einen Strich, und die orangenfarbigen Balken leeren sich. Ein Geher mit einer vollen gelben Anzeige ist so gut wie unschlagbar.

### Gefecht

Bei einem Kampf zwischen zwei Gehern zeigen eine blaue und eine rote Leiste die Stärke der beiden Kämpfer an.

## LOSUNGSWORT

Um direkt zu einer Welt, dessen Name Ihnen bekannt ist, zu gelangen wird CONQUEST Modus, dann NEW GAME in der Weltbeschreibung angewählt und KNOPF A gedrückt.



Auf dem Bildschirm erscheint ein Alphabet. Der Name der gewünschten Welt wird eingegeben. Nach jedem Buchstaben und jeder Nummer wird KNOPF A gedrückt. Buchstaben oder Nummern können mit KNOPF B gelöscht werden.

Sobald ein Name eingegeben worden ist, wird END angewählt, dann drückt man KNOPF A.

Die Weltbeschreibung der gewünschten Welt erscheint.

Die Eroberung beginnt mit START GAME und einem Druck auf KNOPF A.

Um eine andere Welt, dessen Name bekannt ist, zu spielen, wird NEW GAME angewählt und KNOPF A gedrückt.

## SIEG & NIEDERLAGE

### SIEG

Wenn Sie eine Welt erobert haben, erscheint die Spielsieg-Anzeige. Der Punktstand richtet sich nach der Zahl der gewonnenen Schlachten und wieviele Ritter und Siedlungen am Ende des Spiels noch existierten.

**Hinweis:** Um den Namen der nächsten Welt zu erfahren, wird NEW GAME angewählt, Knopf A gedrückt und, nachdem Ihr Böser Gegenspieler Sie zu Ihrem Sieg gratuliert hat, wird KNOPF A nochmal gedrückt. Daraufhin erscheint die Weltbeschreibung. Notieren Sie sich den Namen der zu erobernden Welt, damit man ihn später als LOSUNGSWORT benutzen kann.

### NIEDERLAGE

Verlieren Sie eine Welt erscheint die Spiel Verloren Anzeige. Um die Welt nochmal zu spielen, wird TRY IT AGAIN angewählt und KNOPF A gedrückt.

## SPIELMODI

### TUTORIAL MODUS

Hier können Sie sich mit den Befehlen und der Strategie von POPULOUS vertraut machen, ohne Kraft sammeln zu müssen. Der Mannbalken beginnt mit RITTER, wodurch alle Supreme Power Befehle ausser FLUT und ENTSCHEIDUNGSKAMPF zur Verfügung stehen. Wenn Sie gute Fortschritte machen und Ihre Anhänger sich vermehren, dann werden die letzten beiden Befehle ebenfalls erhältlich.



## CUSTOM MODUS

Hier können Sie die zu erobernden Welten wählen und nach Belieben zusammensetzen.

Es gibt zwei Möglichkeiten in den Custom Modus zu gelangen:

- Im "Populous Titel und Spielmodi Wahlbild" wird CUSTOM angewählt und KNOPF A gedrückt.

- Im Conquest Modus wird die VIEW GAME SET-UP Ikone angewählt und KNOPF A oder B gedrückt. Man wählt CUSTOM GAME an und drückt KNOPF A.

Im Custom Modus kann folgendes geändert werden:

- Im Game Set-Up
  - Der Spielaufbau
  - Die Spieloptionen
  - Die Welt, die gerade erobert werden soll
  - Die Landschaft der Welt, die erobert werden soll.

- Optionen für Gut und Optionen für Böse

- Die für Sie und das Böse erlaubten Supreme Power Befehle

(s. OPTIONEN GUT/BÖSE)

## CONQUEST MODUS

Im CONQUEST Modus müssen Sie das Universum vor dem Bösen bewahren - eine Welt nach der anderen. Mit jedem Sieg werden die Welten schwieriger, bis das Böse schliesslich in allen 989 Welten ausgerottet ist.

## TERRAIN

Es gibt 10 verschiedene Arten:



**Grassy Plains** - Grasebenen - ein ziemlich ruhiger Lebensraum. Die Anhänger können sich hier maximal entwickeln, die Bevölkerung vergrössert sich mässig und kann am längsten, ohne sich ansiedeln zu müssen, überleben.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:**



**Desert - Wüste** - Die Landschaft ist in grossem Masse flach, aber felsig und für Geher anstrengend. Wenn man in Höhe des Meeresspiegels baut, sollte man sich vor Fluten in Acht nehmen.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \* \*



**Snow & Ice** - Schnee & Eis - Ein höheres Fortschrittsniveau ist nicht möglich. Bevölkerungszunahme ist begrenzt, und Überleben ohne Siedlung ist so gut wie unmöglich, ausser für sehr kurze Zeit, und dann auch nur mit den abgehärteten Gehern.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \* \*



**Rock & Lava** - Fels & Lava - Eine hochentwickelte Zivilisation, und schnelle Zunahme der Bevölkerung ist möglich, aber es ist ziemlich viel Kraft nötig, um Felsen zu entfernen und das Land zu ebnen.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \*



**Japanesque** - Japanisch - Paläste und Architektur der Schogunzeit. Die Ritter sind mächtige Samurai.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \*



**Francaise** - Französisch - Dies ist eine Welt voller europäischer Schlösser, Trikolore und Bögen. Die technische Entwicklung der Bevölkerung ist mässig. Geher können beträchtliche Entfernungen zurücklegen.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \*



**Silly Land** - Blödelland - es handelt sich hier um eine künstliche grau-weiße Landschaft. Die Geher gelten als Fremdlinge, und die Siedlungen sind Raumstationen. In dieser harten Welt werden Geher schnell müde, und die Bevölkerungszunahme ist äusserst begrenzt.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \* \*



**Bit Plains** - Bitebenen - Geher sind Computerviren, und als Siedlungen gibt es alles Erdenkliche, vom Game Boy bis hin zu PCs. Fortschritt und Bevölkerungszunahme sind ein Kinderspiel.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \* \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \*



**Piglet World** - Schweinchenwelt - Obgleich die Landschaft der der Grasebene entspricht, haben die Schweinchen-Geher wenig Lebensdauer, insbesondere gegenüber einem Ritter im Wollspelz.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \* \* \*



**Cake Land** - Kuchenland - Dieses Land hat sehr viel Ähnlichkeit mit einer rot-weiß karierten Tischdecke, und die Siedlungen bestehen aus Kuchen und Konfekt. Die Anhänger sind winzige Mäuse.

**GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME:** \* \* \*  
**SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS:** \* \*

Herausgeber Imagineer Co. Ltd. JAPON  
2-7-1 Nishi-Shinjuku  
15th Floor, Shinjuku-Ku,  
TOKYO 163, Japan  
Tel: 81-3-3342-9191  
Fax: 81-3-3342-9194

© 1989, 1990, 1991, 1992,  
Bullfrog Productions Ltd.



All Rights Reserved.  
Populous is a registered Trademark  
of Electronic Arts.

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertrieb Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel: CH-0 61-31 18 818

