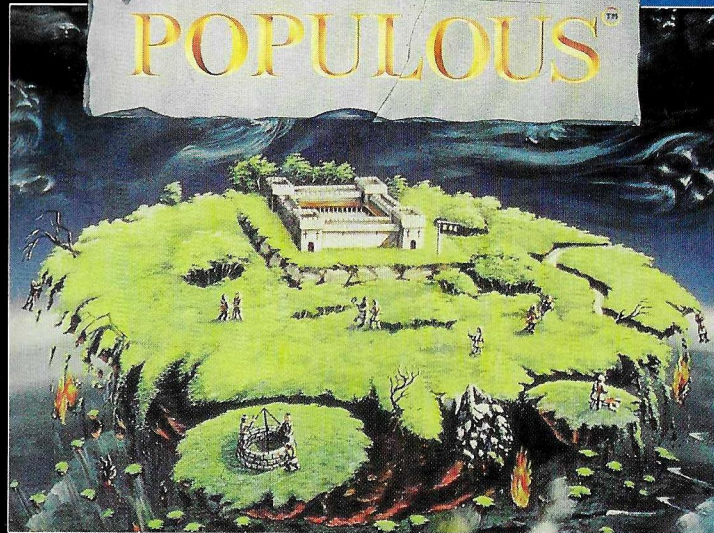


POPULOUS™



SPIELANLEITUNG



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

Vertrieb: Rushware GmbH,
 Bruchweg 128-132, D4044 Kaarst
 Tel. No. 021316070

PRINTED IN JAPAN

Licensed to

IMAGINEER CO. LTD.
Innovation Through Human Network

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



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



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

LICENSED BY



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

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.**

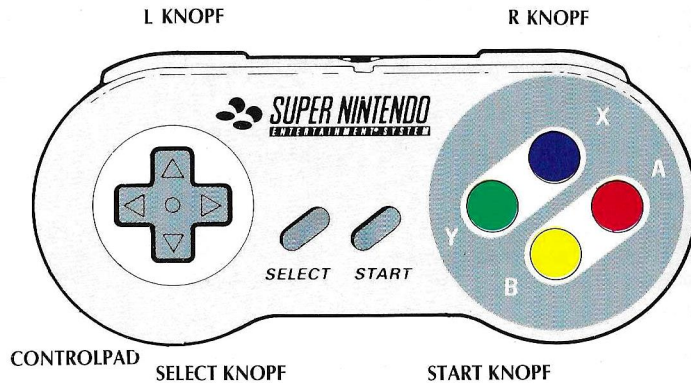
UM EINE BEFEHLSIKONE ODER OPTION IM ENTSPRECHENDEN MODUS ODER BILD ANZUWÄHLEN, WIRD DER CURSOR DORT HINGEBRACHT, DANN WIRD EIN BESTIMMTER KNOPF GEDRÜCKT, WIE IN DEN ENTSPRECHENDEN ABSCHNITTEN DIESER ANLEITUNG BESCHRIEBEN. (Wählen bedeutet "den Cursor nach . . .bewegen")

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:

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

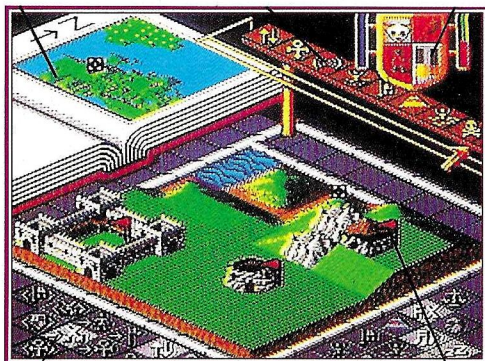
(* Ohne dass die entsprechende Befehls-Ikone angewählt werden muss.)

DAS GAMEPLAY BILD EINE WELT HÖRT AUF IHRE BEFEHLE

Buch der Welten

Mannabalken

Info-Schild



Befehls-Ikonen

Nahaufnahme

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
- Spielaufbau
- 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.

Blaue Punkte	Gute Geher
Weisse Punkte	Gute Siedlungen
Hellgraue Punkte	Felsen
Rote Punkte	Böse Geher
Dunkelgraue Punkte	Böse Siedlungen
Weisses Quadrat	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



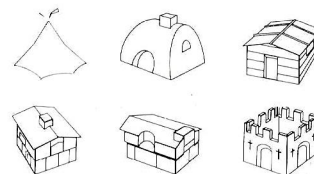
Jeder auf der Nahaufnahme ist ein Geher.

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.

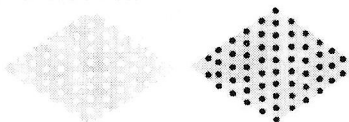
SIEDLUNGEN



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.

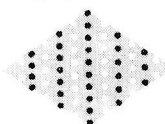
SÜMPFE



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.

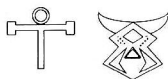
FELSEN UND BÄUME.



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, gebigt 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, Schweinchenland, Blödelland (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.

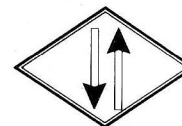
Hinweis: Während einer Spielpause ist es weiterhin möglich, sich in einer Welt zu bewegen und Sicht-Ikonen, Verhaltens-Ikonen oder Supreme Power Befehls-Ikonen anzuwählen.

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 & SENKEN



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 KNOPF L und A zusammen.

Soll ein grosses Gebiet schnell gesenkt und geebnet werden, drückt man KNOPF 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).



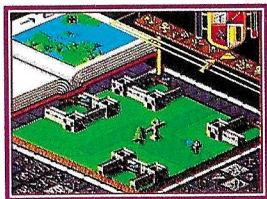
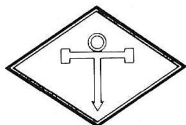
Wenn genug Manna vorhanden ist, um eine Präschild Zivilisation zum besten Level, den die Welt oder dessen geographische Position zulässt, zu schicken, bewegt man das Kreuz zur Siedlung, dann drückt man Knopf X.

(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.

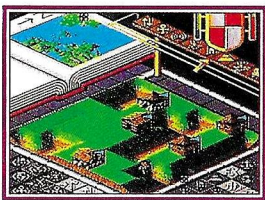


Der Cursor der Nahaufnahme wird durch einen kleinen Papalmagnet mit einem blauen Pfeil ersetzt. Der-Papalmagnet wird zur gewünschten Stelle bewegt, dann drückt man Knopf A oder B.

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.

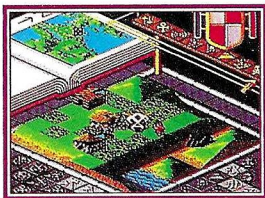


Nach einem Erdbeben ist der Boden uneben und untauglich für Getreideanbau. Hochland wird in Flachland verwandelt.

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.

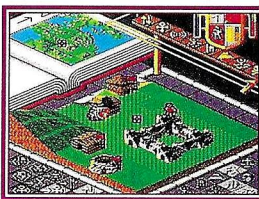
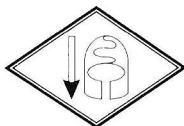
Sollten Sie, nachdem Sie den Supreme Power Befehl "Sumpf" angewählt haben, Ihre Meinung ändern, drücken Sie KNOPF B.

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.

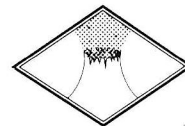
Befinden sich zwei Ritter auf dem Bildschirm, fügen sie sich zu einem noch stärkeren Ritter zusammen, egal in welchem Verhaltensmodus Sie sich befinden.

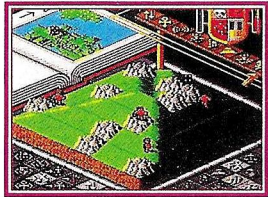
Wieviele Ritter geschaffen werden können, hängt davon ab, wieviel Manna vorhanden ist.

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

VULKAN (VOLCANO)

Mit dieser Ikone wird ein Gebiet der Nahaufnahme in ein





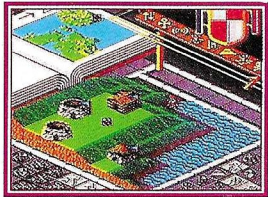
Felsengebirge verwandelt.

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.

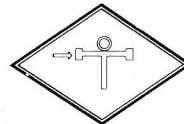
Ein Verhaltens-Befehl wird erteilt, indem man die entsprechende Ikone auswählt und KNOPF A oder B drückt.

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.

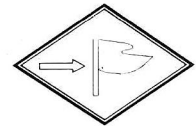
Wenn noch kein Anführer besteht, er gestorben oder zum Ritter geworden ist, kann mit diesem Symbol ein Anführer geschaffen werden. Die Geher gehen direkt auf den Magneten zu. Der erste Geher, der ihn berührt, wird zum Anführer.

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.



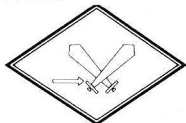
Geher siedeln nur in flachen Gebieten. Ist eine Siedlung voll, begibt sich ein Geher auf die Suche nach neuem Land und baut dort. Obwohl Schlösser nützlich sind, da sie viele Anhänger erzeugen und Manna vermehren, dauert es lange bis sie voll sind und Geher erscheinen. Kleine Siedlungen sind wertvoll,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

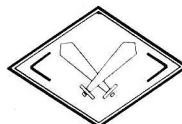
Ritter oder Siedlungen Sehen

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

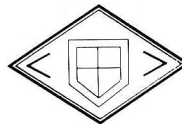
Mit dieser Ikone kann man Gefechte beobachten. Drückt man wiederholt KNOPF A, erscheint ein Gefecht nach dem anderen.



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

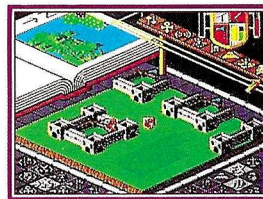
Schild Sehen

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:

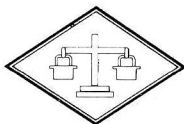
- Wenn die Siedlung, auf der sich das Schild befindet, einen Geher hervorbringt, geht das Schild auf den Geher über.
- Befindet sich das Schild auf einem Geher der bei einem Gefecht verliert, geht das Schild auf den Sieger des Kampfes über.
- Wenn sich das Schild auf einem Geher befindet, der den Elementen 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 KNOFF A, sieht man die eigenen Optionen, drückt man KNOFF B, sieht man die des Bösen.

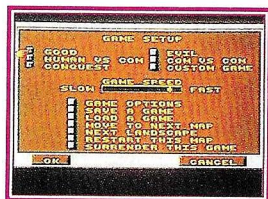
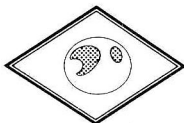


Nur im CUSTOM Modus ist es möglich, erlaubte Supreme Power Befehle zu ändern. Ein gewünschter Befehl wird angewählt, dann drückt man KNOFF A. Um die Option zur vorherigen Einstellung zu bringen, drückt man KNOFF A nochmal.

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 KNOFF A.

SPIELAUFBAU (GAME SET-UP) SEHEN

Mit dieser Ikone und einem Druck auf KNOFF A oder B kann der Spiel Aufbau gesehen werden.



Das Bild des Spiel aufbaus

- Der Spiel aufbau 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 KNOFF A.



Daraufhin erscheint das entsprechende Bild der Optionen. Mit dem Cursor werden die Optionen, die geändert werden sollen, angezeigt, dann drückt man KNOFF A. Drückt man KNOFF 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 KNOFF A drückt.

Will man mit den ursprünglichen Optionen zum Game Set-Up Bild zurückkehren, bewegt man den Cursor auf CANCEL bevor KNOFF 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 KNOFF 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" angewählt, dann drückt man KNOPF A. Der Computer fragt, ob Sie sicher sind. Wenn ja, wird OK angewählt und KNOPF A nochmal gedrückt. Wenn nicht gespeichert, oder ein anderes "Quick Save" benutzt werden soll, wird CANCEL angewählt, 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 angewählt, dann drückt man KNOPF A. Der Computer fragt, ob Sie sicher sind. Wenn dieses "Quick save" nicht geladen werden soll, wird CANCEL angewählt, dann drückt man KNOPF A. Wenn das gewünschte "Quick save" geladen werden soll, wird OK angewählt, 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 angewählt, 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 angewählt, und KNOPF A gedrückt.

AUDIO BEFEHLE

Um Musik oder Soundeffekte auszuschalten, wird die entsprechende Ikone angewählt, 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.



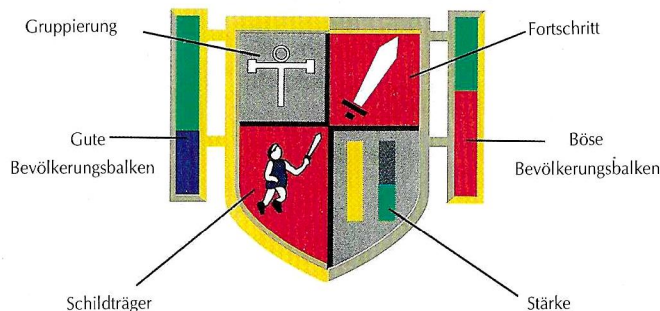
MUSIK

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 Punktestand 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:



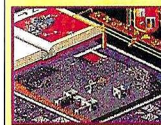
Desert - Wüste - Die Landschaft ist in grossem Masse flach, aber felsig und für Geher anstrengend. Wenn man in Höhe des Meeresspiegels baut, sollte man sich vor Fluten in Acht nehmen.

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 abgehärtetsten 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 ebnet.

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 Wolfspelz.

GRAD DER BEVÖLKERUNGSZUNAHME: **

SCHWIERIGKEIT DES TERRAINS: ****



Cake Land - Kuchenland - Dieses Land hat sehr viel Ähnlichkeit mit einer rot-weißen 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.

Dieses Produkt unterliegt der Garantie des Herstellers. Im Falle von Schwierigkeiten wenden Sie sich bitte an die folgende Adresse:

Vertrieb in Deutschland:

Rushware GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel No: 02 131 6070
Fax No: 02 131 607112