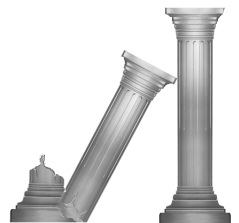


# POPULOUS II



### **PETER MOLYNEUX**

**Geboren in:** Accra, Ghana, Afrika

**Alter:** 33 Jahre

**Wunschtraum:** Trotz akuter Megalomania ein "normales" Dasein zu fristen

**Lieblingsspielzeug:** Japanisches Schreibzeug-Etui mit Tasten und Einspritzmotor

**Lieblingsmusik beim Essen von Süßspeise:** Melancholische Symphonien von Gustav Mahler

### **LES EDGAR**

**Geburtsort:** Unbekannt

**Alter:** So um die 30

**Wunschtraum:** Der Person, die ständig Fast-Food-Verpackungen in seinen Garten schmeißt, eine körperliche Verletzung beizubringen.

**Liebingswaffe:** Aston Martin Volante

**Hervorragende Eigenschaft:** Fähigkeit, nach Lust und Laune Schecks auszustellen

### **ALEX TROWERS**

**Geboren in:** einem Caravan auf der M-3 (Autobahn in England)

**Alter:** 18

**Bevorzugtes TV-Monster:** King Kong

Beste Stücke: Jacke, Uzi BB-Schießen und furchterregende dunkle Gläser.

**Liebingsredewendung für Leute, die er noch nie im Leben gesehen hat:**  
"Wir werden uns wiedersehen"

### **GARY CARR**

**Geboren in:** Castleford, West Yorkshire, England

**Alter:** 25

**Wunschtraum:** Am Ende des Monats etwas Geld auf der Bank.

**Bevorzugtes TV-Monster:** Margaret Thatcher

**Bestes Stück:** Alte Bürste, um zwischen den Zehen zu kratzen

### **PAUL MCLAUGHLIN**

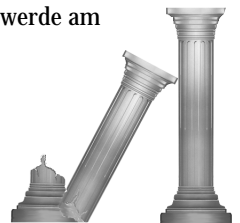
**Born:** Waterford, Ireland

**Alter:** 27

**Liebingsredewendung für Leute, die er überhaupt nicht kennt:** "Ich bin vielleicht betrunken, gnädige Frau, aber Sie sind häßlich, und ich werde am Morgen wieder nüchtern sein."

**Wunschtraum:** Kaugummi in Jabba the Hut's Mund zu sein

**Liebingsmusik bei Einnahme von Medikamenten:** Händel



***BRYON HAPGOOD***

**Geboren in:** Harlow, Essex, England

**Alter:** 22

**Lieblingsmusik:** Mozart

**Lieblingsausruf gegenüber komplett Unbekannten:** "Man kriegt nie genug von dem, was man nicht braucht."

**Geheimer Wunsch:** Kaugummi im Maul eines Piranha zu sein

***GLENN CORPES***

**Geboren in:** Guildford, England

**Alter:** 28

**Lebensziel:** Tetris — Level 16, Tiefe 5

**Lieblingsspielzeug:** Sound Burger, ein nicht-portabler Rekorder

**Bestes Stück:** Ein silberner ägyptischer Lebensschlüssel

***SEAN COOPER:***

**Geboren in:** Wegberg, Düsseldorf, Deutschland

**Alter:** 17

**Liebste TV-Show:** Keine

**Geheimste Wünsche:** Keine

**Bestes Stück:** Päckchen Zigaretten

***KEVIN DONKIN***

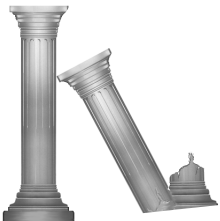
**Geboren in:** Aldershot, England

**Alter:** 27

**Lieblingsvehikel:** Ein Go-kart

**Lebensziele:** Keine

**Lieblingsredewendung gegenüber Leuten, die er noch nie gesehen hat:** "Das habe ich Ihnen doch schon das letzte Mal gesagt, meine Liebe"



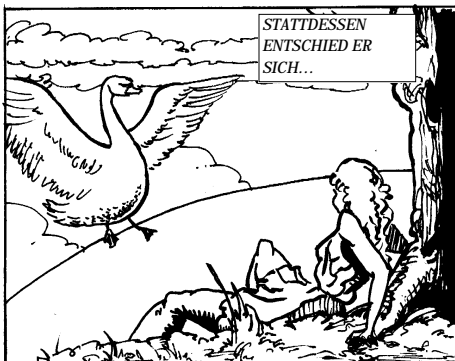
# THE MAKING OF A GOD



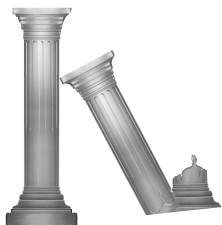
ABER ES SCHIEN IHM NIE ZU  
GENÜGEN, SICH IHNEN IN DER  
FORM EINES GOTTES ZU  
NÄHERN...

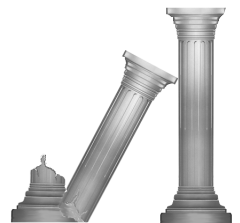
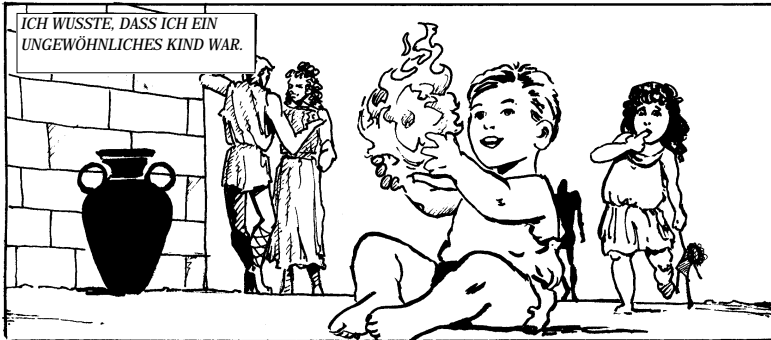
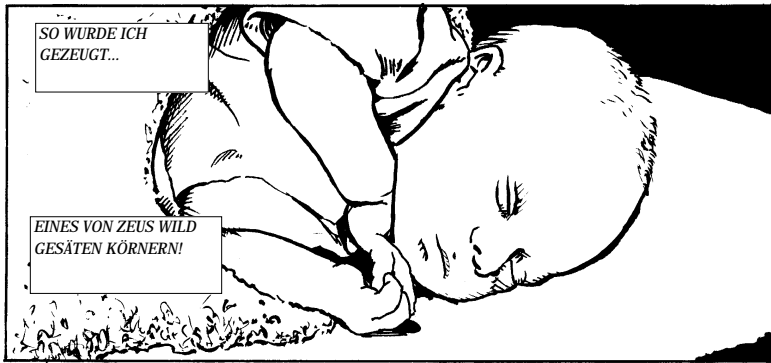


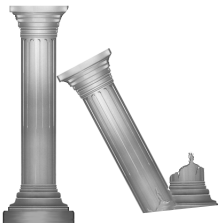
STATTDESSEN  
ENTSCHIED ER  
SICH...



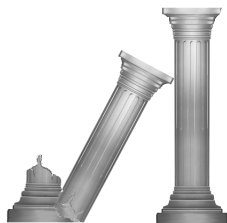
...FÜR UNGEWÖHNLICHERE  
METHODEN DER  
VERFÜHRUNG







|   |           |
|---|-----------|
| <b>WILLKOMMEN BEI POPULOUS II.....</b>            | <b>10</b> |
| <b>AM ANFANG.....</b>                             | <b>12</b> |
| <b>GAME MENU .....</b>                            | <b>21</b> |
| <b>WELTEN EROBERN.....</b>                        | <b>27</b> |
| <b>KOLOSSEUM.....</b>                             | <b>27</b> |
| <b>DETAILKARTE .....</b>                          | <b>29</b> |
| <b>WELTKARTE .....</b>                            | <b>31</b> |
| <b>LAND ANHEBEN UND ABSENKEN .....</b>            | <b>31</b> |
| <b>SIEDLUNGEN UND AUSSCHICKEN VON WANDERERN..</b> | <b>32</b> |
| <b>MANA .....</b>                                 | <b>33</b> |
| <b>MANA ANZEIGE.....</b>                          | <b>33</b> |
| <b>PÄPSTLICHE MAGNETE .....</b>                   | <b>33</b> |
| <b>VERHALTEN UND WANDERER.....</b>                | <b>34</b> |
| <b>ANHÄNGER UND WANDERER .....</b>                | <b>34</b> |
| <b>SOUND .....</b>                                | <b>34</b> |
| <b>VERLASSEN EINER WELT.....</b>                  | <b>35</b> |
| <b>BEFEHLE.....</b>                               | <b>36</b> |
| <b>ELEMENTARE BEFEHLE.....</b>                    | <b>36</b> |
| <b>BEFEHLE FÜR GOTTLICHE .....</b>                | <b>43</b> |
| <b>SPIELSIEG .....</b>                            | <b>53</b> |
| <b>ERWERBEN VON ERFAHRUNGSPUNKTEN.....</b>        | <b>53</b> |
| <b>GAME ÜBERBLICKSBILDSCHIRM.....</b>             | <b>54</b> |
| <b>SPEICHERN EINES SPIELS .....</b>               | <b>54</b> |
| <b>STRATEGIEN UND TECHNIKEN .....</b>             | <b>55</b> |
| <b>TASTATUR ENTSPRECHUNGEN .....</b>              | <b>56</b> |
| <b>BETRIEB ÜBER SERIAL LINK .....</b>             | <b>57</b> |
| <b>NOTIZEN .....</b>                              | <b>62</b> |





# WILLKOMMEN BEI POPULOUS II

## ZUSAMMENFASSUNG

Als einer der zahlreichen Söhne des Göttervaters Zeus erheben Sie Anspruch auf Ihren rechtmäßigen Platz unter den Göttern auf dem Olymp. Aber Zeus hat nicht die Absicht, sein Erbe dem Erstbesten zu überlassen: Sie müssen beweisen, daß Sie dieser Ehre würdig sind, indem Sie die 32 Götter-Rivalen besiegen, welche die 1000 Welten von Populous II bevölkern.

## BEGINNEN SIE MIT DER BEFEHLS-REFERENZKARTE

Die Befehls-Referenzkarte, die Teil des Populous-Pakets bildet, enthält eine ausführliche Beschreibung zum Laden und Starten des Spiels.

## ERSCHAFFEN SIE IHRE GOTTHEIT

Ihre erste Aufgabe besteht darin, den Gott zu erschaffen, dessen Rolle Sie übernehmen wollen. Wählen Sie die Augen, den Mund und den Kopfschmuck aus. Diese Merkmale weisen darauf hin, ob Ihr Gott wohlwollend und weise, aufbrausend und kriegerisch, ungezügelt und grausam ist oder ob sein Charakter eine Kombination aus diesen Eigenschaften ist.

Die Persönlichkeit Ihres Gottes beeinflusst die Art und Weise, wie Ihre Gegner auf ihn reagieren. Ein wildes, aggressives Aussehen wird die Gegner zu heftigeren Angriffen aufstacheln; ein Gott, der eher wie ein Gelehrter aussieht, wird den Gegner zu subtileren Taktiken veranlassen.

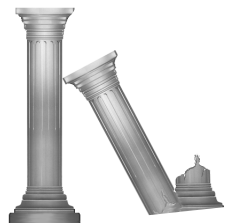


## EROBERUNGSSPIELE SIND TEIL EINER SERIE

Es gibt zwei Methoden zum Spielen von Populous II: Eroberungsspiele (Conquest) und individuelle Spiele (Custom). Im Eroberungsmodus müssen Sie eine ganze Reihe von Welten unterwerfen, wobei jede Welt schwieriger ist als die vorhergehende. Das Gelände wird mühsamer, die Götter stärker, die Wirkung der göttlichen Eingriffe verheerender.



■ CONQUEST GAME



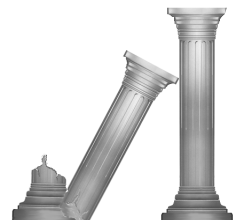
## JEDE EROBERUNG BRINGT ERFAHRUNGEN MIT SICH

Wenn Sie ein Eroberungsspiel mit Erfolg abgeschlossen haben, erhalten Sie Erfahrungspunkte (experience). Nach der Eroberung können Sie diese Erfahrung gegen größere Macht in Bezug auf die sechs Kräfte der Natur eintauschen. Sie können sich entscheiden, sich auf ein bestimmtes Element zu spezialisieren, also z.B. ein Feuer-Gott zu werden, oder Sie entscheiden sich, ein Allrounder zu sein.



## DAS LETZTE ZIEL – ZEUS ZU STÜRZEN

Die letzte, krönende Schlacht in der Eroberungsreihe richtet sich gegen Ihren Vater und obersten Herrscher, den allmächtigen Zeus. Wenn es Ihnen gelingt, ihn zu stürzen, dann können Sie mit gutem Recht Ihren Platz unter den Göttern des Olymp einnehmen.



## INDIVIDUELLE SPIELE NACH PERSÖNLICHEM GESCHMACK

Im Custom-Modus spielen Sie in einem zufälligen Land unter Einsatz aller Effekte, die Sie in den Eroberungsspielen erworben haben. Angenommen, Sie haben drei Eroberungsspiele absolviert und sich in deren Verlauf eine Vielfalt von Effekten angeeignet, dann können Sie im Custom-Modus all diese Effekte kombinieren.

### CUSTOM GAME

## ERFOLG BEI DEN EROBERUNGEN BEEINFLUSST CUSTOM-SPIELE

In den Custom-Spielen stehen Ihnen nur die göttlichen Eingriffe zur Verfügung, die Sie sich in der Eroberungsserie erworben haben – d.h. es ist nicht möglich, Wirkungen zu benutzen, die Sie nicht bereits in einem Eroberungsspiel verwendet haben. Dies ist die einzige Beschränkung bei den Custom-Spielen, die ansonsten beliebig gestaltet werden können.

## AM ANFANG...

...sind Sie ein Anfänger bei Populous II. Die folgende Beschreibung vermittelt Ihnen die Kenntnisse, die Sie brauchen, um die erste Welt in der Eroberungsserie zu erobern.

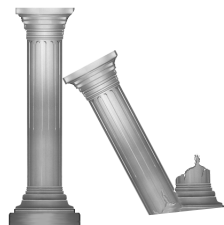
## ERSCHAFFEN EINES GOTTES

Im Game-Menü mit der linken Maustaste auf die Option Create Deity klicken, worauf der gleichnamige Bildschirm eingeblendet wird:



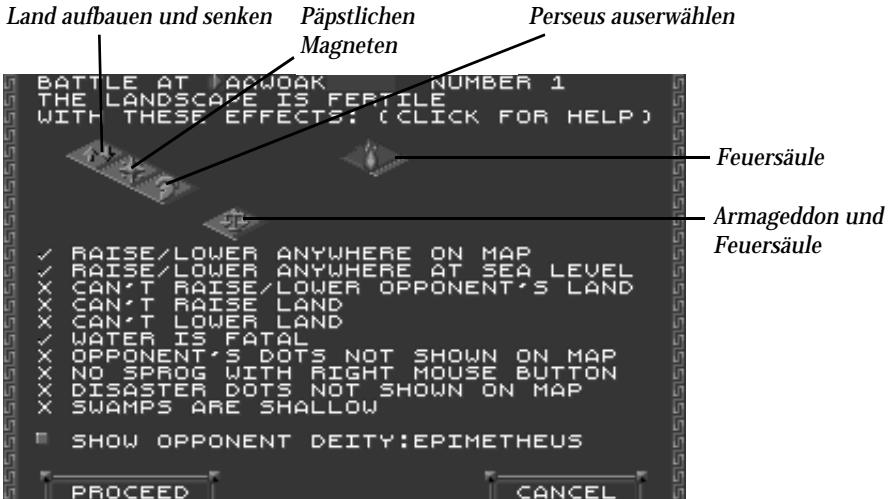
Sie fangen das Spiel mit fünf Erfahrungsblitzen an. Geben Sie diese zu einer der sechs Element Icons, indem Sie auf einem Element links anklicken. Sie können Ihre Erfahrung verteilen indem Sie einmal auf fünf verschiedene Icons klicken oder ihre Stärke aufbauen indem Sie fünf mal auf einem Element klicken.

Am Ende jeder Schlacht, verdienen Sie mehr Erfahrungsblitze damit können Sie ihre Erfahrung in anderen Elementen noch weiter aufbauen.



## CONQUEST GAME WÄHLEN

Im Game-Menü auf Conquest-Game linksklicken. Die Next Conquest Bildschirmseite erscheint:



Die Bildschirmseite Next Conquest zeigt, welche göttlichen Eingriffe und speziellen Regeln für die Welt gelten, die Sie zu erobern beabsichtigen. In dieser ersten Welt stehen nur fünf Effekte zur Verfügung: Land aufbauen und senken. Der Zeiger gibt an, welche Effekte Sie benutzen können. Päpstlichen Magneten platzieren, Perseus auserwählen, Armageddon und Feuersäule. Ein Häkchen (✓) signalisiert, daß in der betreffenden Welt eine spezielle Regel für Sie gilt. Das Häkchen neben "Water is Fatal" beispielsweise bedeutet, daß Menschen, die ins Wasser fallen, immer ertrinken.

Die Conquest-Serie enthält 1000 Welten, von denen jede eine Nummer und einen Namen hat. Die Nummer der ersten Welt in der Serie ist 0 und ihr Name DOEGAC. Jedesmal, wenn Sie eine Welt erobern, teilt Ihnen Zeus den Namen der nächsten Welt mit, in der Sie Ihr Glück versuchen sollen. Notieren Sie sich jeweils den Namen der Welt, die Zeus Ihnen nennt. Denn wenn Sie Populous II verlassen und das Spiel später wieder aufnehmen, brauchen Sie diesen Namen, um die Eroberungsreihe dort weiterzuführen, wo Sie aufgehört hatten.

Klicken Sie auf Proceed, um das Spiel zu beginnen.

## SPIELPAUSE EINLEGEN

Im Verlauf der Eroberungszüge werden Sie das Spiel von Zeit zu Zeit anhalten wollen, um das Tutorial zu absolvieren. Zum Einschalten einer Pause drücken Sie die Funktionstaste F10; erneutes Drücken von F10 nimmt das Spiel wieder auf.

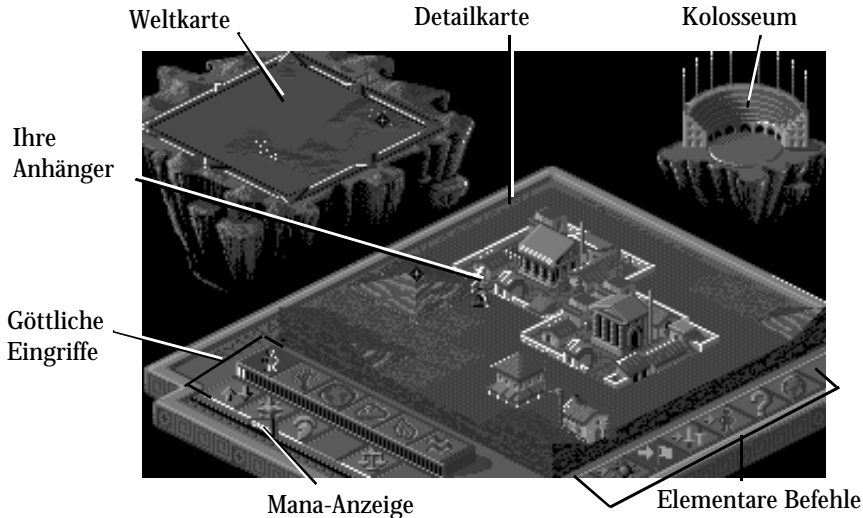


## DER KAMPF BEGINNT

Zu Anfang des Spiels sehen Sie von oben auf Ihre Anhänger herab.

**Die Weltkarte** zeigt die ganze Welt, in der Sie sich gerade befinden. Die guten und die bösen Völker bevölkern jeweils zwei verschiedene Hälften der Welt.

**Die Detailkarte** ist ein vergrößerter Ausschnitt der Weltkarte. Alle göttlichen Eingriffe werden von hier aus durchgeführt.



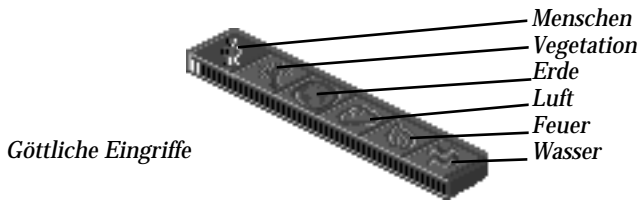
Die **Wanderer** stellen eine Gruppe von Menschen dar, die als Stammeseinheiten versuchen, größere Siedlungen zu gründen.

**Göttliche Eingriffe** sind Katastrophen riesigen Ausmaßes. Es gibt sechs Kategorien von Elementen, jede mit fünf individuellen Effekten. Welche Effekte Sie benutzen können, hängt von der Welt ab, in der Sie sich befinden.

Die **Mana-Anzeige** mißt den Vorrat an Mana. Mana ist ein Kräfte-Reservoir zur Aktivierung der Effekte. Mana entsteht durch die Verehrung, die Ihnen Ihre Anhänger zuteil werden lassen – je mehr Anhänger Sie haben, desto mehr Mana besitzen Sie auch. Die rote Linie im unteren Bereich der Mana-Anzeige gibt die Gesamtmenge an Mana an. Der Zeiger gibt an, welche Effekte Sie benutzen können.

Im Augenblick haben Sie nur genug Mana, um Land anzuheben oder zu senken. Dies ist jedoch kein Grund zur Beunruhigung: in dem Maße, wie sich Ihre Anhängerschaft vermehrt, werden Sie auch mehr Mana bekommen.





Die **elementaren Befehle** gestatten Ihnen, das allgemeine Verhalten Ihrer Anhänger zu beeinflussen, sich Informationen über die Bevölkerung und über die Siedlungen zu beschaffen und den Game-Requester einzublenden.

Das **Kolosseum** ist eine Bevölkerungs-Anzeige für gute und böse Anhänger. Das Kolosseum füllt sich und leert sich in direkter Abhängigkeit von den Schwankungen in der Zahl der Bevölkerung. Die guten Bewohner erscheinen in blauer Farbe, die bösen in Rot. Das Kolosseum kann auch verwendet werden, um Wanderer und Siedlungen im Auge zu behalten und sich über ihre Stärke und ihre Erfindungen auf dem laufenden zu halten.

## ÄNDERN DER ANSICHT

Das "Ändern der Ansichten" ist beim Spielen von Populous überaus wichtig. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu tun. Die einfachste ist das Auslösen der Rollfunktion mit Hilfe der **Cursortasten** oder des **Ziffernblocks**.

Zum Ändern der Ansicht kann auch die Weltkarte benutzt werden. Der Ausschnitt, den Sie gerade betrachten, ist mit einem schwarzen Rhombus markiert:



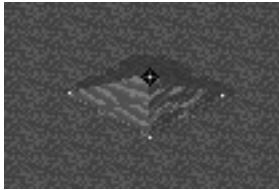
Zeigen Sie auf die Weltkarte und klicken Sie eine Maustaste. Ein Rechts-Klick schaltet die Sicht direkt auf die Stelle, auf die Sie gerade zeigen. Ein Links-Klick bewegt die Sicht einen Schritt weit in die betreffende Richtung.

Sie können Ihre Ansicht auch rollen, indem Sie auf die Richtungspfeile klicken, die rund um die Weltkarte angeordnet sind. Je länger Sie die Maustaste gedrückt halten, desto weiter rollt die Karte.

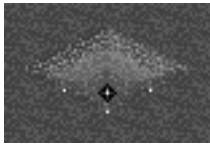


## LAND EBNEN

Ihre Anhänger brauchen flaches Land, um sich anzusiedeln und Ackerbau zu betreiben. Deshalb sollten Sie als erstes die Landschaft um die Siedlungen flach gestalten. Die Landschaftsgestaltung beruht auf einer Kartengittereinteilung. Sie müssen also Quadrat für Quadrat Land anheben bzw. absenken. **Hinweis:** Auf manchen Welten werden Sie weder Ihr eigenes noch das Land Ihrer Feinde heben oder senken können.



Um ein Landquadrat anzuheben, fahren Sie den Cursor-Rhombus in die Mitte des Quadrats und klicken mit der linken Maustaste.

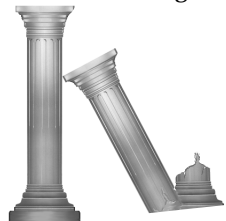


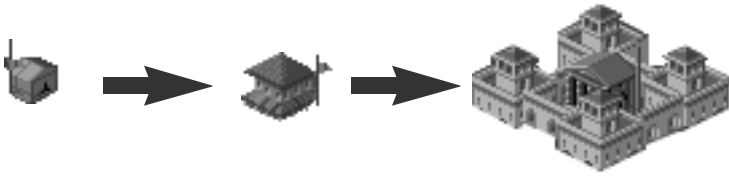
Um ein Landquadrat abzusenken, fahren Sie den Cursor-Rhombus in die Mitte des Quadrats und klicken mit der rechten Maustaste.

## ANLEGEN GROSSER SIEDLUNGEN

Das Anlegen neuer Siedlungen ist eine elementare Aufgabe, um eine Welt zu gewinnen. Die Siedlungen wachsen proportional zu dem sie umgebenden Ackerland, d.h. je mehr Ackerland, desto größer die Siedlung.

Die größten Siedlungen sind Burgen. Burgen lassen Ihre Bevölkerung am schnellsten anwachsen. Deshalb sind Sie zu Beginn von höchstem Wert. Burgen sind auch technologisch am meisten fortgeschritten, und bessere Waffen bedeuten, daß Ihre Bevölkerung effektivere Kämpfer hat. Um eine Burg anzulegen, müssen Sie das Land um ein Gebäude in weitem Umkreis flach gestalten.





## AUSSCHICKEN VON SIEDLERN

Je mehr Menschen in einer Siedlung wohnen, desto höher steigt die Flagge. Wenn die Flagge das Ende der Fahnenstange erreicht hat, ist die Siedlung voll. In diesem Moment verläßt automatisch ein Wanderer die Siedlung und begibt sich auf die Suche nach einem Ort für eine neue Siedlung.

In den ersten Phasen des Kampfes werden Sie nicht erst warten wollen, bis Ihre Siedlungen voll sind, um Wanderer ausschicken zu können. Je mehr große Siedlungen Sie haben, desto schneller wächst Ihre Bevölkerung. An dieser Stelle wird die Methode des Ausschickens wichtig, denn sie bildet das wichtigste Mittel zur Verbreitung Ihres Volkes. Beim Ausschicken befehlen Sie einer Siedlung, einen Teil ihrer Bevölkerung in die Welt hinauszuschicken, um eine neue Heimat zu finden.

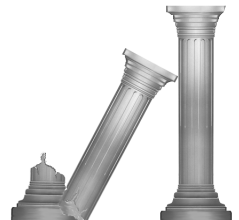
Um einen Wanderer von einem Gebäude auszuschicken, zeigen Sie auf die Mitte des Gebäudes und klicken den rechten Mausknopf. Der Cursor-Rhombus muß dabei genau auf dem Mittelpunkt des Wohngebäudes sein:



Rhombus auf dem Mittelpunkt  
plazieren und Rechtsklick

## VÖLKER VERGLEICHEN

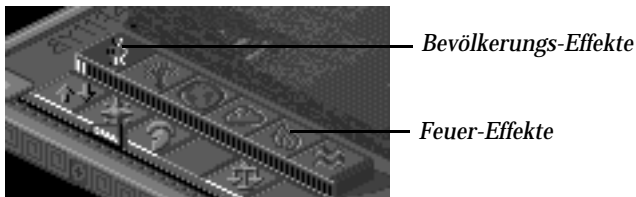
Beim Spielen können Sie das Kolosseum benutzen, um Ihre Völker mit denen der Feinde zu vergleichen. Gute Völker erscheinen als blaue, böse als rote Punkte.





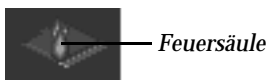
## EFFEKTE DER GÖTTLICHEN EINGRIFFE BENUTZEN

Wenn Sie Ihr Mana erhöht haben, können Sie einige der fünf auf DOEGAC verfügbaren Effekte benutzen. Klicken Sie auf den entsprechenden Icon um zwischen Bevölkerungs-Effekten und Feuer-Effekten hin- und herzuschalten.



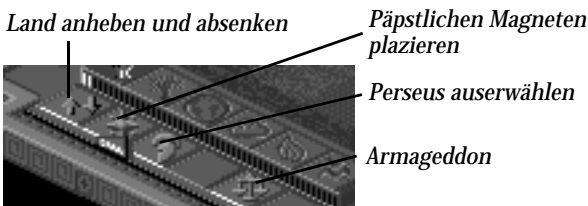
### **FEUER-EFFEKTE**

Auf DOEGAC gibt es einen Feuer-Effekt, die Feuersäule. Dieser Effekt bewirkt eine gewaltige Feuersäule, die sich über das Land bewegt. Um eine Feuersäule auszulösen, klicken Sie die linke Maustaste auf dem Icon Fire Column.



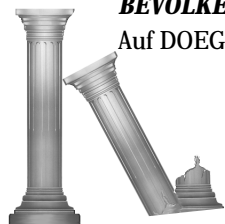
Eine kleine Säule auf dem Cursor-Zeiger gibt an, daß sie auf die Erde gesetzt werden kann.

Fahren Sie den Cursor-Zeiger auf der Detailkarte nach oben und setzten Sie die Säule durch Linksklick ab. Sie erscheint dann an einem vorher nicht genau bestimmbar Ort. Wenn Wohngebäude brennen, verschwinden feindliche Anhänger. Alles Land, über das sich die Feuersäule hinwegbewegt wird, verfärbt sich orange, um anzuzeigen, daß es verbrannt und zu nichts mehr nütze ist. Der Feind muß ruinierte Landstriche anheben oder absenken, um sie wieder bebaubar zu machen.



### **BEVÖLKERUNGS-EFFEKTE**

Auf DOEGAC gibt es vier Bevölkerungs-Effekte.

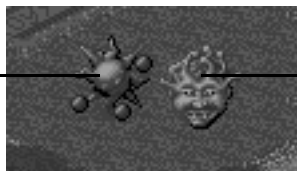


- *Raise and Lower Land* (Land anheben und absenken): Diesen Effekt kennen Sie schon. Sie können damit die Landschaft ebnen und für den Ackerbau vorbereiten, indem Sie Land anheben und absenken.
- *Place Papal Magnet* (Päpstlichen Magneten platzieren): Damit können Sie Ihren päpstlichen Magneten irgendwo auf der Detailkarte platzieren. Klicken Sie die linke Maustaste auf diesem Knopf, fahren Sie den Cursor-Zeiger auf die Detailkarte, und klicken Sie nochmals die linke Maustaste. Um den päpstlichen Magneten platzieren zu können, müssen Sie über einen Häuptling verfügen.
- *Ordain Perseus* (Perseus auserwählen): Damit übernimmt der Held Perseus die Stelle Ihres laufenden Häuptling s. Dieser marschiert durch das gegnerische Land und zerstört alle Siedlungen bzw. vernichtet alle Völker, auf die er trifft. Um den Helden herbeizurufen, brauchen Sie nur mit der linken Maustaste auf diesen Knopf zu klicken.
- *Armageddon*: Damit werden gute und böse Kräfte solange zum Kampf gezwungen, bis nur Völker einer Seite überleben. Setzen Sie diesen Effekt nur in Gang, wenn Ihre Bevölkerung bedeutend größer als die feindliche ist.

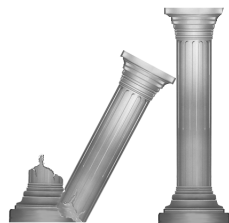
### ***PÄPSTLICHE MAGNETE***

Die päpstlichen Magnete sind Symbole für gute und böse Anhänger. Sie können Ihren Magneten auf das Territorium der Bösen bewegen, dann Ihre Anhänger so beeinflussen, daß sie dahin gehen und die Siedlungen der Bösen einnehmen. Der erste Ihrer Wanderer, der auf den Magneten stößt, wird der Häuptling. Mit dem päpstlichen Magneten können Sie starke Häuptlinge in spezielle, Helden genannte, Wanderer verwandeln. Um den päpstlichen Magneten platzieren zu können, müssen Sie über einen Häuptling verfügen.

*Guter päpstlicher  
Magnet*

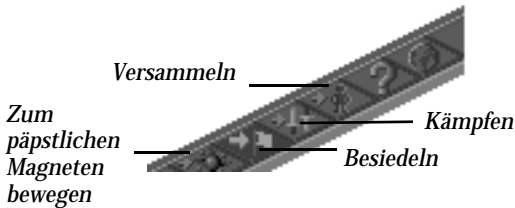


*Böser päpstlicher  
Magnet*

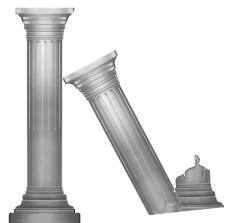


## BEFEHLE ZUR VERHALTENSBEINFLUSSUNG

Benutzen Sie die Befehle zur Beeinflussung des Verhaltens Ihrer Anhänger. Sie stehen auf jeder Welt zur Verfügung und können ohne Einsatz von Mana benutzt werden.



- *Go to Papal Magnet* (Zum päpstlichen Magneten bewegen): Beeinflussen Sie Ihr Volk, so daß es seinen auserwählten Häuptling findet und ihm zum päpstlichen Magneten folgt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf diese Option klicken, können Sie immer Ihren Häuptling finden. Benutzen Sie diese Option, um Ihren Häuptling und die Anhänger zusammenzubringen, und verwandeln Sie den Häuptling dann in einen Helden.
- *Settle* (Besiedeln): Beeinflussen Sie Ihre Wanderer, so daß sie neue Wohngebäude errichten, und Ihre Bevölkerung, so daß sie sich vermehrt. Um eine schnellere Besiedlung zu fördern, können Sie Anhänger ausschicken, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Häuser klicken.
- *Fight* (Kämpfen): Ermutigen Sie Ihre Wanderer, böse Siedlungen und Anhänger anzugreifen. Kämpfen ermutigt Ihr Volk auch, sich anzusiedeln und mehr Wanderer für den Kampf bereitzustellen.
- *Gather Together* (Versammeln): Ermutigen Sie Ihre Wanderer, aufeinander zuzugehen, um einen stärkeren Wanderer zu bilden. Beachten Sie, daß jeder Wanderer eine Gruppe von Menschen darstellt. Deshalb bedeutet das Versammeln Ihrer Wanderer eigentlich, daß sich Stämme zu einem größeren Verband zusammenschließen. Nutzen Sie diese Verhaltensweise, wenn Sie Wanderer formen und stärken wollen. Mit dieser Option werden Ihre Menschen auch veranlaßt, sich nach dem Versammeln anzusiedeln.



# GAME-MENÜ



*Links-Klick auf einer Option im Spielmenü*

## CREATE YOUR DEITY

Damit können Sie Ihre Gottheit erschaffen, ihr einen Namen geben, und von Ihnen gesammelte Erfahrungen einem der 6 Elemente zuordnen.



*Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Proceed (Weiterfahren), um zum Game-Menü zurückzukommen.*



## NAMING YOUR DEITY

### *Um Ihrer Gottheit einen Namen zu geben:*

1. Links-Klick auf die Namensleiste. Ein blinkender Punkt erscheint.
2. Namen Ihrer Gottheit eingeben und **Return** drücken.

## CREATING YOUR DEITY

Gestalten Sie das Aussehen Ihrer Gottheit sorgfältig, da dadurch die Art und Weise der Kampfführung des gegnerischen Gottes beeinflusst wird. Für einen cleveren Kampf brauchen Sie die Kopfbedeckung eines Gelehrten und kluge Augen; für einen rücksichtslosen Kampf sind der Helm eines Kriegers und ein zorniger Augenausdruck gut.

### *Zum Erschaffen Ihrer Gottheit:*

1. Links-Klick auf den Wahlpfeil bei der Funktion, die geändert werden soll. Klicken Sie mehrmals, um die verschiedenen Funktionen durchzuschalten.
2. Wenn Sie zurückschalten wollen, klicken auf den Wahlpfeil gegenüber dem eben benutzten.

Wählen Sie Augenausdruck, Kopfbedeckung und Gesichtsausdruck sorgfältig, da diese Elemente die gegnerischen Reaktionen beeinflussen.

## ASSIGNING EXPERIENCE

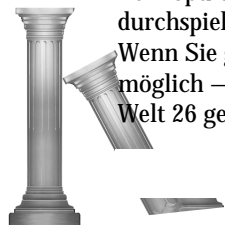
### *Zuweisung erworbener Erfahrungen:*

1. Zeigen Sie auf eines der 6 Elemente, und klicken Sie einmal mit dem linken Mausknopf pro Blitzschlag, den Sie zuweisen wollen.  
Die rechte Hälfte des Elementsymbols wird mit jedem Blitzschlag, den Sie zuweisen immer goldener. Ist die rechte Hälfte voll, wird die linke Hälfte immer goldener, während die rechte Hälfte wieder dunkel wird.
2. *Notieren Sie Ihr Paßwort.* Dieses können Sie, wenn Sie das Spiel später neustarten wollen, in dasselbe Laufwerk eingeben.

## CONQUEST GAME

Wählen Sie **Conquest Game**, um alle Welten mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad durchzuspielen. Mit Ihrem Voranschreiten gewinnen Sie an Erfahrung, dafür werden die Gegner stärker und geschickter, die Landschaften werden rauher, die Optionen sind eingeschränkt, und die verfügbaren Effekte ändern sich.

Bei Populous II gibt es 1000 Welten, von denen Sie aber nicht alle durchspielen müssen, um im Endkampf Zeus gegenüberstehen zu können. Wenn Sie genügend Können beweisen, ist das Überspringen von Welten möglich — beispielsweise können Sie von Welt 0 zu Welt 18 und von da zu Welt 26 gelangen usw.



## NEXT CONQUEST SCREEN

Wenn Sie Conquest Game wählen, erscheint die Bildschirmseite Next Conquest:

*In dieser Welt  
verfügbare  
Effekte  
göttlicher  
Eingriffe*

*Spezielle  
Merkmale*



Die Bildschirmseite Next Conquest zeigt, welche Effekte göttlicher Eingriffe und welche speziellen Merkmale für die Welt gelten, die Sie als nächste erobern wollen. Ein Häkchen (✓). zeigt an, daß in dieser Welt sowohl für Sie als auch für Ihren Gegner eine spezielle Regel gilt — beispielsweise bedeutet das Häkchen neben "Water Is Fatal", daß Menschen, die ins Wasser fallen, immer ertrinken. Ein X bezeichnet, daß die betreffende Regel nicht gilt.

***Die folgenden Regeln können auf bestimmten Welten gelten:***

### ***RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP***

- ✓ Sie können Land nur anheben und absenken, wenn auf der Detailkarte eine Siedlung zu sehen ist.
- ✗ Sie können Land anheben und absenken, gleich ob auf der Detailkarte eine Siedlung zu sehen ist oder nicht.

### ***RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL***

- ✓ Sie können Land nur anheben und absenken, wenn auf der Detailkarte eine Person zu sehen ist.
- ✗ Sie können Land anheben und absenken, gleich ob auf der Detailkarte eine Person zu sehen ist oder nicht.

### ***CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND***

- ✓ Sie können Land des Gegners nicht anheben/absenken.
- ✗ Sie können Land des Gegners anheben/absenken.



### ***CAN'T RAISE LAND***

- ✓ Sie können kein Land anheben.
- ✗ Sie können Land anheben.

### ***CAN'T LOWER LAND***

- ✓ Sie können kein Land absenken.
- ✗ Sie können Land absenken.

### ***WATER IS FATAL***

- ✓ Menschen ertrinken automatisch in Wasser.
- ✗ Menschen können gerettet werden, wenn sie ins Wasser geworfen wurden.

### ***OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP***

- ✓ Sie können Gegner auf der Weltkarte sehen.
- ✗ Sie können keine Gegner auf der Weltkarte sehen.

### ***NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON***

- ✓ Mit Rechts-Klick wird Land abgesenkt, gleich wo sich der Cursor-Zeiger auf der Karte befindet.
- ✗ Durch Rechts-Klick auf der Mitte eines Wohngebäudes wird ein Wanderer ausgeschickt.

### ***DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP***

- ✓ Sie können die Wirkung von Katastrophen auf der Weltkarte sehen.
- ✗ Sie können die Wirkung von Katastrophen auf der Weltkarte nicht sehen.

### ***SWAMPS ARE SHALLOW***

- ✓ Wenn ein Mensch von dieser Seite ins Moor fällt, ist das Moor "gefüllt" und verschwindet.
- ✗ Das Moor wird nie gefüllt, ganz gleich wieviel Menschen von dieser Seite ins Moor fallen.

### ***SHOW OPPONENT DEITY:***

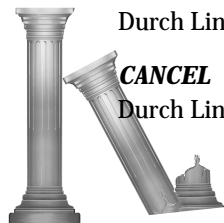
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf den grünen Knopf klicken, können Sie eine Beschreibung Ihres laufenden Gegners sehen.

### ***PROCEED***

Durch Links-Klick auf Proceed beginnt die Eroberung.

### ***CANCEL***

Durch Links-Klick auf Cancel kommen Sie zum Game-Menü zurück.



## NAMES

Immer wenn Sie eine Welt beginnen, erhalten Sie den Namen der nächsten zu erobernden Welt. Notieren Sie sich immer diesen Namen. Wenn Sie das Spiel beenden, können Sie nur mit diesem Namen die Eroberungsserie da wieder aufnehmen, wo Sie das letzte Mal aufgehört haben.

### ***Zum Fortsetzen der Eroberungsserie:***

1. Wählen Sie **Conquest Game** vom Game-Menü.
2. Klicken Sie auf die Leiste **Battle At**. Ein blinkender Punkt erscheint.
3. Geben Sie den Namen der nächsten zu erobernden Welt ein, und drücken Sie **Return**.

## INDIVIDUELLE SPIELE

Wenn Sie einige Eroberungsspiele absolviert haben, sind Ihnen Effekte göttlicher Eingriffe in verschiedenen Kombinationen begegnet, und Sie haben immer wieder neue Effekte erworben. Wählen Sie Custom Game, um in einer zufälligen Landschaft zu spielen und dabei alle bisher bei den Eroberungsspielen erworbenen Effekte zum Einsatz zu bringen.

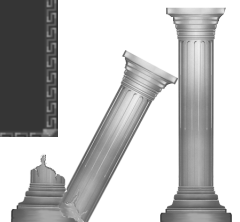
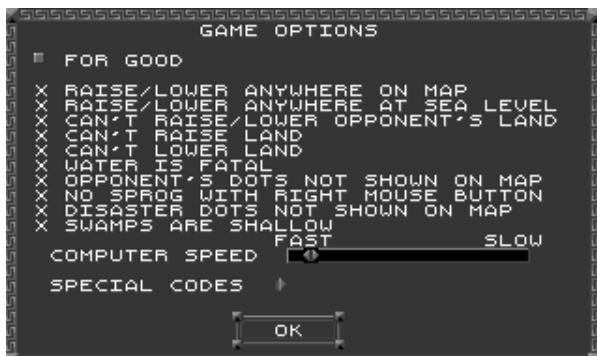
INDIVIDUELLE SPIELE BRINGEN SIE ABER NICHT AUF DEM WEG ZUM ENTSCHEIDENDEN KAMPF GEGEN ZEUS VORAN.

## EINSTELLEN DER SPIELEBENE

Individuelle Spiele beginnen bei einer sehr hohen Spielebene. Zum Einstellen des Spiels auf Ihre Ebene:



1. Durch Links-Klick auf das Symbol des Game Requester (Spiel-Abfragefeld) erscheint der Game Requester.
2. Durch Links-Klick auf Game Options erscheint der Spieloptionen-Requester.
3. Durch Links-Klick auf eine beliebige Option können Sie spezielle Merkmale der Guten (Ihrer Seite) ändern.





4. Durch Links-Klick auf den grünen Knopf bei For Good (für die Guten) erfolgt der Wechsel zu For Bad (für die Bösen). Nun werden durch Links-Klick auf eine beliebige Option spezielle Merkmale Ihres Gegners geändert. Zunächst kann Ihr Gegner Land schnell erschaffen und zerstören. Deshalb werden Sie vielleicht die Fähigkeit der Bösen, Land anzuheben und abzusenken, ändern wollen und auf der COMPUTER SPEED Leiste für Ihren Gegner eine geringere Geschwindigkeit einstellen.
5. Durch Links-Klick auf **OK** kommen Sie zum Spiel zurück.

### KARTEN-EDITOR

Mit dem Karten-Editor (Paint Map) können Sie die Spiele noch weiter Ihrem persönlichen Geschmack anpassen durch:

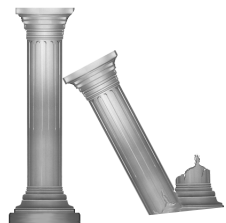
- Ändern von Karten und Landschaften
  - Korrigieren des Mana-Vorrats beider Seiten
  - Plazieren von Wanderern, Bäumen und Felsen auf der Karte
- Einzelheiten zu den verschiedenen Kartenmal-Optionen finden Sie im Abschnitt Game Requester unter Elementare Befehle.

### LOAD GAME

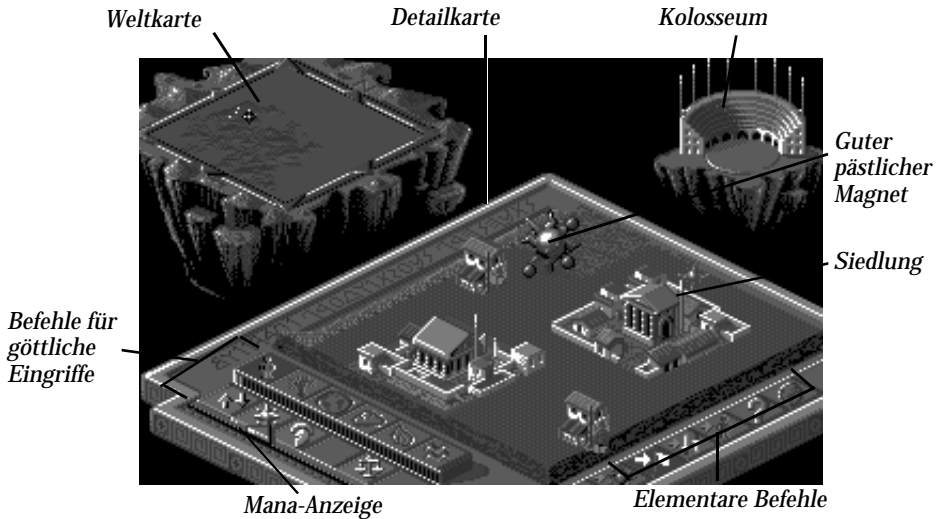
Wenn Sie ein gespeichertes Spiel laden wollen, finden Sie eine Anleitung dazu auf der dem Paket beigelegten Befehls-Referenzkarte.

### QUIT TO DOS

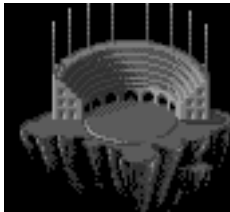
Umschalten auf DOS.



# WELTEN EROBERN



## KOLOSSEUM



Das Kolosseum zeigt die Bevölkerung und die Technologie-Ebene der Welt, einer Siedlung oder eines Wanderers an.

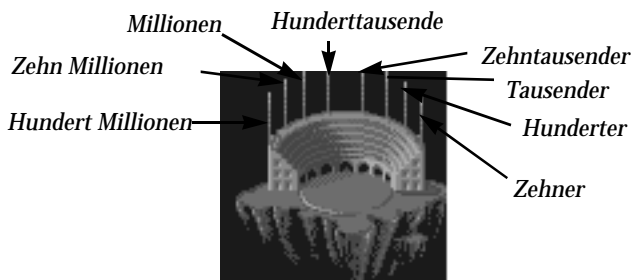
### **WELTBEVÖLKERUNG**

Benutzen Sie das Kolosseum, um hin und wieder die Weltbevölkerung zu überprüfen. Mit dem Ansteigen der Bevölkerung der Guten (blau) und der Bösen (rot) füllt sich das Kolosseum immer mehr mit Vertretern beider Seiten. Die Anhänger der Guten sind blau gekleidet und sitzen links, während die Anhänger der Bösen rot gekleidet sind und rechts sitzen. Die blau bzw. rot gekleideten Vertreter der Gesamtbevölkerung sitzen immer da und repräsentieren immer nur die Gesamtweltbevölkerung.



## **EINWOHNER VON SIEDLUNGEN**

Sie können jederzeit die Einwohner von Siedlungen überprüfen. Wenn Sie eine beliebige Siedlung abfragen, sehen Sie die Technologie-Ebene vom Faustkeil (sehr primitiv) bis hin zum Schwert (sehr fortgeschritten), sowie eine Bevölkerungsanzeige in Form von acht Flaggen, die sich an den um die Rückseite des Kolosseums angeordneten Fahnenstangen nach oben und unten bewegen. Die Anzeige erfolgt nach dem Dezimalsystem:



### **Um die Einwohner einer Siedlung zu überprüfen :**



1. Links-Klick auf dem Abfragesymbol(Query)
2. Fahren des Cursor-Zeigers auf eine Siedlung auf der Detailkarte
3. Links-Klick auf dem Wohngebäude, um das Abfragesymbol damit zu verbinden. Die Siedlung erscheint in der Mitte des Kolosseums, und über dem Gebäude sehen Sie ein Fragezeichen.

Technologie-Ebene



In der Mitte des Kolosseums sehen Sie die Darstellung der Siedlung. Die Flaggen an den Fahnenstangen des Kolosseums zeigen die Einwohnerzahl an.

Wird die Einwohnerzahl einer Siedlung zu gering, kann die Siedlung als solche verschwinden und durch einen Wanderer dargestellt werden. Das Fragezeichen erscheint dann mit dem Wanderer, der in der Mitte des Kolosseums in Bewegung dargestellt wird.

Wenn Sie einen Wanderer von einer abgefragten Siedlung ausschicken, nimmt der erste Wanderer, der die Siedlung verläßt, das Fragezeichen mit.



## **WANDERER-BEVÖLKERUNG**

Wanderer stellen eine bestimmte Zahl von Menschen eines Stammes dar. Wenn Sie einen Wanderer abfragen, erscheint er/sie in der Mitte des Kolosseums in Bewegung. Die Gesamtbevölkerung des betreffenden Stammes wird durch die acht Fahnenstangen hinter dem Kolosseum angezeigt (im Abschnitt Einwohner von Siedlungen, oben, finden Sie eine Erläuterung zum Ablesen der Zahlenwerte von den Flaggen). Siedelt sich ein befragter Wanderer an oder schließt er sich einem anderen Wanderer oder Haushalt an, geht die Abfrage auf den neuen Wanderer bzw. das neue Gebäude über.

Die Technologie-Ebene der Wanderer erscheint in Form von Waffen in der unteren linken Ecke des Kolosseums. Ein Faustkeil bezeichnet die niedrigste und ein Schwert die höchste Form der Technologie.

### ***Um die Wanderer-Bevölkerung zu überprüfen :***



1. Links-Klick auf dem Abfragesymbol
2. Fahren des Cursor-Zeigers auf die Person oder die Siedlung, die abgefragt werden soll
3. Links-Klick  
Ein Fragezeichen erscheint über dem abgefragten Wanderer.



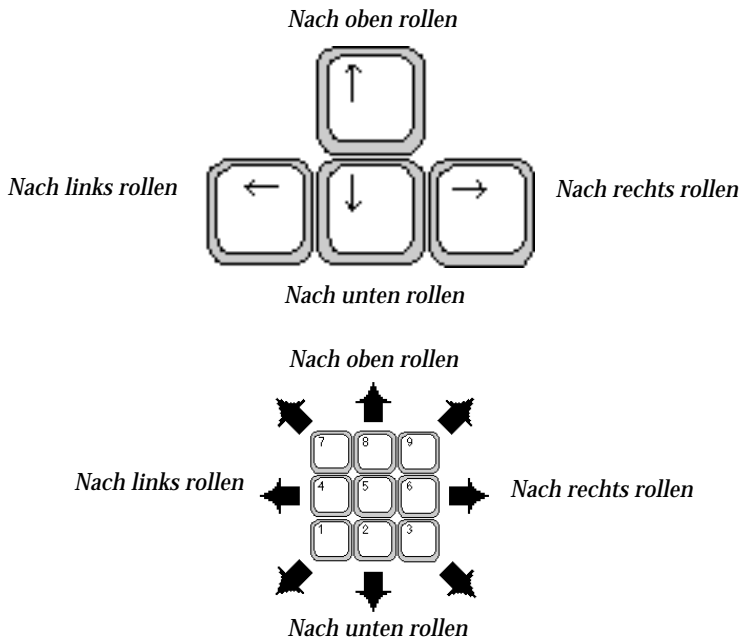
## **DETAILKARTE**

Auf der Detailkarte führen Sie alle göttlichen Befehle und Effekte aus. Sie sehen Siedlungen, verfolgen Kämpfe, verwüsten feindliches Land und bauen Ihr Land aus.

Die Detailkarte zeigt den Teil des Landes, der auf der Weltkarte mit dem schwarzen Cursor abgedeckt ist.



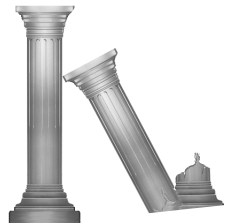
Auf der Detailkarte können Sie sich auf verschiedene Art und Weise bewegen.



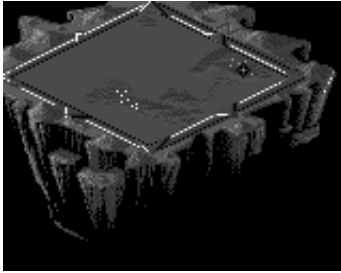
**Benutzen Sie die Cursor-Tasten oder die numerische Tastatur:**

**Sie können auch die braunen Richtungspfeile am Rand der Weltkarte benutzen:**

1. Cursor auf einen Richtungspfeil fahren
2. Durch Links-Klick erfolgt die Bewegung in dieser Richtung um einen Schritt.



# WELTKARTE



Die Weltkarte zeigt die Landschaft der Welt, auf der Sie sich momentan befinden.

- Blinkende weiße Punkte bezeichnen Siedlungen der Guten
- Blinkende gelbe Punkte bezeichnen Siedlungen der Bösen
- Blaue Punkte bezeichnen gute Wanderer (Ihre Anhänger)
- Rote Punkte bezeichnen böse Wanderer (Anhänger des bösen Gottes)
- Der kleine schwarze Rhombus bezeichnet den Teil der Welt, der momentan auf der Detailkarte dargestellt wird

## ***Um sich auf der Weltkarte zu bewegen:***

Cursor auf den Punkt fahren, zu dem Sie umschalten wollen:

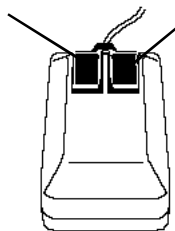
- Durch Rechts-Klick kommen Sie direkt zu diesem Punkt.
- Durch Links-Klick kommen Sie zu dem Punkt einen Schritt näher. Klicken Sie weiter, um die Bewegung fortzusetzen.

Um die Weltkarte zu rollen, bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in beliebiger Richtung auf der Karte.

# LAND ANHEBEN UND ABSENKEN

*Land anheben*

*Land absenken*



Das Ebnen von Ackerland ist für das Verbreiten und Anwachsen Ihrer Bevölkerung lebenswichtig. Sie können Land aus dem Meer heben, um Halbinseln zu vergrößern, oder Berge einebnen, um gutes Ackerland zu bekommen. Um Land aus dem Wasser zu heben, brauchen Sie nur den Cursor auf eine Wasserfläche zu fahren und die linke Maustaste zu drücken. Bei einem Custom-Spiel können Sie spezielle Regeln zum Anheben und Absenken von Land bestimmen.

### ***Um Land abzusenken:***

1. Symbol für Anheben/Absenken auf der Leiste mit den elementaren Befehlen wählen.
2. Den schwarzen Rhombus des Cursors auf die Spitze einer Landpyramide fahren.
3. Zum Absenken die rechte Maustaste drücken.

### ***Um Land anzuheben:***

1. Symbol für Anheben/Absenken auf der Leiste mit den elementaren Befehlen wählen.
2. Den schwarzen Rhombus des Cursors auf die niedrige Stelle fahren, die Sie anheben wollen.
3. Zum Anheben die linke Maustaste drücken.

## **SIEDLUNGEN UND AUSSCHICKEN VON WANDERERN**

Das Anlegen vieler großer Siedlungen ist für das Anwachsen Ihrer Bevölkerung und für Ihre Macht lebenswichtig. Ihre Siedlungen bestehen zunächst aus kleinen Zelten und Hütten. Schaffen Sie deshalb flaches Ackerland ringsumher, so daß starke Burgen aus ihnen werden können. Neue Siedlungen erscheinen automatisch, wenn die bisherigen voll sind, und Wanderer aus diesen vollen Siedlungen auf die Suche nach mehr Ackerland gehen, um sich anzusiedeln.

Das Ausschicken ist die wichtigste Methode für das Verbreiten Ihrer Bevölkerung. Es ist Ihr göttlicher Befehl an stark bevölkerte Siedlungen, einen Wanderer auszuschicken, um neue Siedlungen anzulegen und dort die Bevölkerung zu vermehren. Stark bevölkerte Siedlungen sind an ihren hoch flatternden Flaggen zu erkennen: Je weiter oben am Fahnenmast eine Flagge ist, desto mehr Menschen bewohnen das betreffende Gebäude.

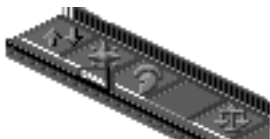
### ***Um einen Wanderer aus einem Wohngebäude ausschicken:***

1. Cursor-Rhombus auf den Mittelpunkt eines Gebäudes fahren.
2. Rechts-Klick.



# MANA

Mana ist das Reservoir, aus dem Sie Ihre Kraft beziehen. Mana entsteht durch die Verehrung, die Ihnen Ihre Anhänger zuteil werden lassen. Erhöhen Sie also so schnell wie möglich Ihre Bevölkerung, indem Sie Wanderer ausschicken, um neue Siedlungen anzulegen, aus denen wiederum mehr Anhänger hervorgehen. Um die Effekte göttlicher Eingriffe hoher Spielebenen benutzen zu können, müssen Sie genug Mana haben. Bedenken Sie aber, daß durch die Ausführung eines Effekts Mana verbraucht wird. Dabei brauchen unterschiedliche Effekte einen unterschiedlichen Vorrat an Mana auf. Konsultieren Sie die Mana-Anzeige, um den Überblick zu behalten.



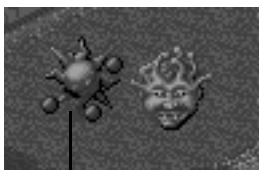
## MANA-ANZEIGE

Immer wenn Sie an Mana hinzugewinnen steigt die Mana-Anzeige. Immer wenn Sie Mana benutzen, um den Effekt eines göttlichen Eingriffs auszuführen, sinkt die Anzeige.

Die rote Linie unter den Effekten der göttlichen Eingriffe gibt die Gesamtmenge an Mana an. Der Zeiger daneben gibt an, für welche Effekte Sie genug Mana haben (Sie können die Effekte beim Zeiger und darunter ausführen).

## PÄPSTLICHE MAGNETE

Die päpstlichen Magnete sind Symbole für gute und böse Anhänger. Sie können Ihren Magneten auf das Territorium der Bösen bewegen, dann Ihre Anhänger so beeinflussen, daß sie dahin gehen und die Siedlungen der Bösen einnehmen. Der erste Ihrer Wanderer, der auf den Magneten stößt, wird der Häuptling. Mit dem päpstlichen Magneten können Sie starke Häuptlinge in spezielle, Helden genannte, Wanderer verwandeln. Um den päpstlichen Magneten platzieren zu können, müssen Sie über einen Häuptling verfügen.



Guter päpstlicher Magnet



Böser päpstlicher Magnet





# VERHALTENSBEEINFLUSSUNG

Benutzen Sie die Befehle zur Beeinflussung des Verhaltens Ihrer Anhänger. Sie stehen auf jeder Welt zur Verfügung und können ohne Einsatz von Mana benutzt werden.

Sie können mit den Befehlen zur Verhaltensbeeinflussung das Verhalten Ihrer Bevölkerung so beeinflussen, daß Ihr weiteres Vorankommen gesichert ist. Diese Befehle stehen Ihnen, gleich ob Sie stark oder schwach sind, immer zur Verfügung. Informationen zur Benutzung dieser Befehle finden Sie im Abschnitt BEFEHLE unter Befehle zur Verhaltensbeeinflussung.

## ANHÄNGER UND WANDERER

Anhänger ist ein Terminus für alle Menschen in Ihren Siedlungen. Wanderer sind Teile Ihrer Bevölkerung, die sich über Land bewegen. Alle Anhänger haben ein Intelligenzniveau, das der Technologie-Ebene des Wohngebäudes entspricht, aus dem sie kommen.

### SPEZIELLE WANDERER

Einige Wanderer haben spezielle Eigenschaften.

#### **HÄUPTLING**

Sowohl die Guten als auch die Bösen haben einen Häuptling, den man jeweils an den kleinen päpstlichen Magneten über dem Kopf erkennen kann. Wenn Sie das Symbol für Go To Papal Magnet wählen, gehen die Menschen zu ihrem Häuptling, und folgen ihm dann zum päpstlichen Magneten. Häuptlinge sind die einzigen Mitglieder Ihrer Bevölkerung, die Sie in Helden verwandeln können. Verwandeln Sie einen Häuptling in einen Helden, müssen Sie Go To Papal Magnet wählen, um einen neuen Häuptling zu erschaffen.

#### **HELDEN**

Es gibt sechs Helden, die jeweils einer Effekt-Kategorie zuzuordnen sind. Wenn Sie genug Mana haben, sollten Sie Ihren Häuptling in einen Helden verwandeln, damit er größere Zerstörungskraft hat.

## SOUND

Sound-Arten bilden einen wichtigen Bestandteil von Populous II. Wenn Sie das Knistern brennenden Feuers hören, oder ein Erdbeben oder eine andere Katastrophe, sollten Sie Ihr Territorium überprüfen, denn dann hat Ihr Gegner gerade wieder einmal die Gegend mit Ihren Siedlungen schöpferisch umgestaltet.



## HERZTÖNE

Während des Spiels können Sie ständig Ihre Herztöne hören. Je langsamer das Herz schlägt, desto gesünder sind Sie.

## METALLISCHE TÖNE

Wenn Sie Populous II spielen, können Sie ein paar metallische Töne hören, die jeweils verschiedene Bedeutung haben: Vielleicht ist ein Held erschaffen worden, oder ein päpstlicher Magnet wurde bewegt. Vergleichen Sie, bei welchem Ereignis welcher Ton auftritt, um ihre Bedeutung herauszufinden.

## EFFEKTE

Die vielen verschiedenen Effekte des göttlichen Eingreifens werden ebenfalls von Sound-Arten begleitet. Allerdings müssen die Effekte auf der Detailkarte dargestellt sein, damit der jeweilige Sound hörbar ist. Effekte, die Ihr Gegner in Szene setzt, sind jedoch immer auch zu hören.

## VERLASSEN EINER WELT

### ***Um eine Welt zu verlassen:***



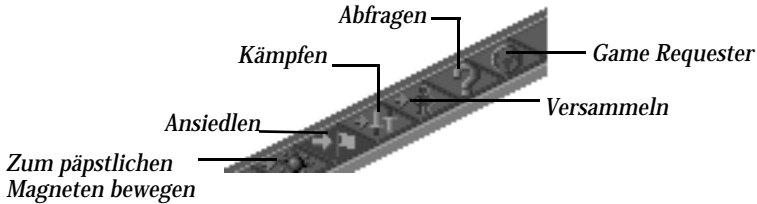
1. Links-Klick auf dem Symbol des Game-Requesters
2. Wählen Sie SAVE GAME, um das Spiel zu speichern, oder QUIT MAP, um die Welt zu verlassen. Weitere Informationen zum Speichern eines Spiels finden Sie auf Ihrer Befehls-Referenzkarte.



# BEFEHLE

## ELEMENTARE BEFEHLE

Mit den elementaren Befehlen können Sie das allgemeine Verhalten Ihrer Anhänger beeinflussen, Informationen zur Bevölkerung bzw. den Siedlungen einholen und den Spiel-Requester aufrufen:



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem jeweiligen Symbol, um einen Befehl zu geben.

## ZUM PÄPSTLICHEN MAGNETEN BEWEGEN

Plazieren Sie Ihren päpstlichen Magneten in einem strategisch wichtigen Gebiet, und beeinflussen Sie dann die Bevölkerung, sich zum Magneten zu bewegen. Wenn Sie keinen Häuptling haben, können Sie mit diesem Befehl einen Wanderer schneller zum Magneten bewegen (er verwandelt sich in den Häuptling, sobald er den Magneten berührt). Beachten Sie, daß Sie den päpstlichen Magneten nicht plazieren können, wenn Sie keinen Häuptling haben.

## ANSIEDELN

Beeinflussen Sie Ihre Bevölkerung, sich auf dem Land, das Sie geebnet haben, anzusiedeln.

## VERSAMMELN

Wenn zwei Wanderer zufällig aufeinander treffen, verwandeln sie sich in einen stärkeren Wanderer. Mit diesem Versammlungs-Befehl können Sie Ihre Wanderer beeinflussen, weniger aber dafür stärkere Wanderer zu bilden. Dabei tendieren sie gleichzeitig zum Ansiedeln. Somit können Sie starke Siedlungen mit großer Bevölkerung aufbauen.

## KÄMPFEN

Beeinflussen Sie Ihre Wanderer, sich zu Siedlungen der Bösen zu bewegen und für Ihre Sache zu streiten. Sie werden durch diesen Befehl aber auch beeinflußt, sich anzusiedeln und neue Kämpfer hervorzubringen.



## ABFRAGE-BEFEHL

Nach Links-Klick auf dem Abfrage-Befehl erhalten Sie Informationen über verschiedene Bevölkerungen und Siedlungen.

### ***Um Informationen zu erhalten:***

1. Links-Klick auf dem Abfrage-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf ein Zielgebäude oder einen Wanderer fahren.
3. Links-Klick, um das Abfragezeichen mit dem Zielgebäude oder Wanderer zu verbinden.

Gebäude oder Wanderer mit Fragezeichen erscheinen im Mittelpunkt des Kolosseums. Dabei kann gleichzeitig nur ein Gebäude oder ein Wanderer abgefragt werden. Das Kolosseum zeigt die Bevölkerung und die technologische Intelligenz des Wanderers oder des Gebäudes. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Kolosseum unter welten erobern.

## BEFEHL GAME-REQUESTER

Nach Links-Klick auf dem Welt-Symbol erscheint der Game-Requester:



Mit dem Game-Requester können Sie Spiele speichern und laden, eine Welt verlassen oder neu beginnen, sowie verschiedene Spieloptionen einstellen.

Es gibt zwei Arten von Knöpfen - die grünen und die goldenen. Mit den grünen können Sie zwischen zwei Optionen wählen oder einen anderen Requester aufrufen. Mit den goldenen Knöpfen können Sie eine Option ein- oder ausschalten. Wenn der goldene Knopf gedrückt ist, ist die Option eingeschaltet; ist er nicht gedrückt, ist die Option ausgeschaltet.

Neben einige Optionen sehen Sie auch ein Häkchen (✓) oder ein ✕. Das Häkchen bedeutet, daß die Option aktiv ist. Das ✕ bedeutet, daß sie nicht aktiv ist.



### ***I AM GOOD/BAD***

In der Standard-Einstellung sind Sie einer guter Gott. In Custom-Spielen können Sie auch die Option Bad god (böser Gott) wählen. Durch Links-Klick auf diese Option können Sie Ihre Moral von Gut auf Böse und umgekehrt einstellen.

### ***COMPUTER ASSIST ON/OFF***

Wenn diese Option ausgeschaltet ist (Off), müssen Sie das Land selbst anheben und absenken und auch Siedlungen selbst weiter ausbreiten. Ist sie eingeschaltet (On), übernimmt der Computer diese Aufgaben, so daß Sie sich auf die Vernichtung des Feinds konzentrieren können.

### ***COMPUTER V HUMAN/COMPUTER***

Im Modus Computer V Human spielen Sie gegen den Computer. Im Modus Computer V Computer können Sie den Computer beim Spielen beider Seiten beobachten, jedoch jederzeit ins Geschehen eingreifen, wenn Sie wollen.

### ***LOAD GAME***

Mit der Option Load Game können Sie ein früher gespeichertes Spiel laden. Eine ausführliche Ladeanleitung finden Sie auf Ihrer Befehls-Referenzkarte unter Laden gespeicherter Spiele.

### ***SAVE GAME***

Mit der Option Save Game können Sie Spiele auf Diskete speichern. Eine genaue Anleitung zum Speichern finden Sie auf Ihrer Befehls-Referenzkarte unter Speichern von Spielen.

### ***RESTART MAP***

Mit der Option Restart Map können Sie mit der Eroberung der aktuellen Welt neu beginnen.

### ***QUIT MAP***

Mit der Option Quit Map können Sie die aktuelle Welt verlassen und zum Spielmenü zurückkehren.

### ***CONQUEST GAME***

Ein Häkchen (✓) bedeutet, daß Sie momentan ein Eroberungsspiel laufen lassen; ein ✗ bedeutet das Gegenteil.

### ***CUSTOM GAME***

Ein Häkchen (✓) bedeutet, daß Sie momentan ein Custom-Spiel laufen lassen; ein ✗ bedeutet das Gegenteil.



## **SERIAL GAME**

Mit der Option Serial Game können Sie Computer, die über Modem oder serielle Kabel verbunden sind, datenmäßig zusammenschalten. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt Spielen mit serieller Verbindung.

## **PAINT MAP**

Mit der Option Paint Map können Sie die Merkmale auf einer Karte bei Custom-Spiel ändern. Diese Option steht nur für Custom-Spiel zur Verfügung. Durch Links-Klick auf dem goldenen Knopf und anschließendes Klicken auf OK wird die Funktion Paint Map aktiviert. Wenn Sie zur Karte zurückkehren, erscheint die Option Paint Map in der oberen rechten Ecke:



### **OPTIONEN DER PAINT MAP FUNKTION**

**Blue Man** — Durch Links-Klick auf dem Knopf Blue Man, Bewegen der Maus auf die Karte und Links-Klick für jeden Wanderer, der plziert werden soll, werden der Landschaft gute Wanderer hinzugefügt.

**Red Man** — Durch Links-Klick auf dem Knopf Red Man, Bewegen der Maus auf die Karte und Links-Klick für jeden Wanderer, der plziert werden soll, werden der Landschaft böse Wanderer hinzugefügt.

**Tree** — Durch Links-Klick auf dem Knopf Tree, Bewegen der Maus auf die Karte und Links-Klick für jeden Baum, der plziert werden soll, werden der Landschaft Bäume hinzugefügt.

**Rock** — Durch Links-Klick auf dem Knopf Rock, Bewegen der Maus auf die Karte und Links-Klick für jeden Felsen, der plziert werden soll, werden der Landschaft Felsen hinzugefügt.



**My Mana** — Links-Klick auf den Aufwärtspfeil (↑) erhöht Ihren Mana-Vorrat. Links-Klick auf den Abwärtspfeil (↓) verringert Ihren Mana-Vorrat.

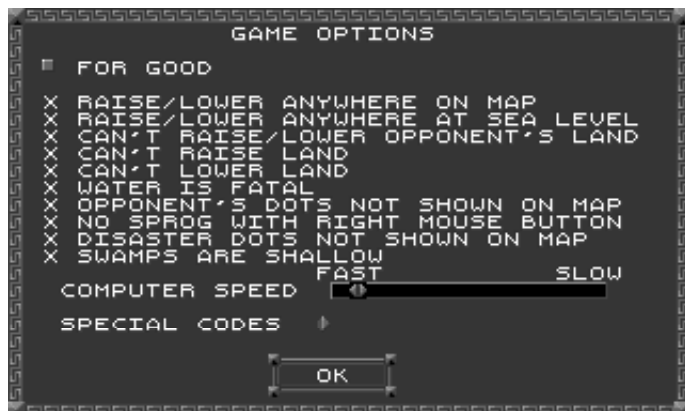
**His Mana** — Links-Klick auf den Aufwärtspfeil (↑) erhöht den Mana-Vorrat Ihres Gegners. Links-Klick auf den Abwärtspfeil (↓) verringert den Mana-Vorrat Ihres Gegners.

**Landscape** — Links-Klick auf den Aufwärtspfeil (↑) läßt die verschiedenen Landschaftstypen abrollen: Fruchtbar, verschneit, Wüste und Schlamm.

**New Map** — Durch Links-Klick auf dem Knopf New Map wird eine andere Karte für das Erobern gewählt.

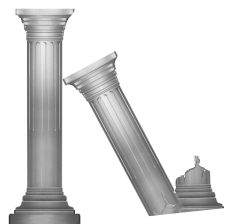
## SPIEL-OPTIONEN

Nach Links-Klick auf dem Knopf Game Options erscheint der Spiel-Optionen-Requester:



Mit den Spieloptionen können Sie bestimmen, wie die Landschaft umgestaltet werden soll. *Die betreffenden Optionen können aber nur für Custom-Spiele geändert werden.* Die geänderten Einstellungen werden nur für die jeweils dargestellte Seite (die Guten oder die Bösen) wirksam.

Durch Links-Klick auf den grünen Knopf wählen Sie Optionseinstellung für die Guten oder die Bösen. Druch Links-Klick auf Häkchen (✓) bzw. ✕ schalten Sie dann Optionen ein und aus.



## **SPIELOPTIONEN**

### **FOR GOOD/BAD**

Damit wählen Sie, für welche Seite (die Guten oder die Bösen) Sie momentan Optionen einstellen.

### **RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP**

- ✓ Sie können Land nur anheben und absenken, wenn auf der Detailkarte eine Siedlung zu sehen ist.
- ✗ Sie können Land anheben und absenken, gleich ob auf der Detailkarte eine Siedlung zu sehen ist oder nicht.

### **RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL**

- ✓ Sie können Land nur anheben und absenken, wenn auf der Detailkarte eine Person zu sehen ist.
- ✗ Sie können Land anheben und absenken, gleich ob auf der Detailkarte eine Person zu sehen ist oder nicht.

### **CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND**

- ✓ Sie können Land des Gegners nicht anheben/absenken.
- ✗ Sie können Land des Gegners anheben/absenken.

### **CAN'T RAISE LAND**

- ✓ Sie können kein Land anheben.
- ✗ Sie können Land anheben.

### **CAN'T LOWER LAND**

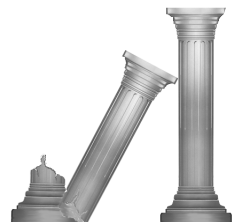
- ✓ Sie können kein Land absenken.
- ✗ Sie können Land absenken.

### **WATER IS FATAL**

- ✓ Menschen ertrinken automatisch in Wasser.
- ✗ Menschen können gerettet werden, wenn sie ins Wasser geworfen wurden.

### **OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP**

- ✓ Sie können Gegner auf der Weltkarte sehen.
- ✗ Sie können keine Gegner auf der Weltkarte sehen.





### ***NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON***

- ✓ Mit Rechts-Klick wird Land abgesenkt, gleich wo sich der Cursor-  
Zeiger auf der Karte befindet.
- ✗ Durch Rechts-Klick auf der Mitte eines Wohngebäudes wird ein  
Wanderer ausgeschiedt.

### ***DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP***

- ✓ Sie können die Wirkung von Katastrophen auf der Weltkarte sehen.
- ✗ Sie können die Wirkung von Katastrophen auf der Weltkarte nicht  
sehen.

### ***SWAMPS ARE SHALLOW***

- ✓ Wenn ein Mensch von dieser Seite ins Moor fällt, ist das Moor  
"gefüllt" und verschwindet.
- ✗ Das Moor wird nie gefüllt, ganz gleich wieviel Menschen von dieser  
Seite ins Moor fallen.

### ***COMPUTER SPEED***

Wenn Ihr Computer über einen sehr schnellen Prozessor verfügt,  
können Sie das Spiel fairer gestalten, wenn Sie seine  
Reaktionsgeschwindigkeit etwas verlangsamen. Durch Links-Klick auf  
der schwarzen Leiste wird die Einstellung geändert.

### ***SPECIAL CODES***

In weiteren Fortsetzungen wird es viele Spezialkodes geben, die in  
diesen Slot einzugeben sind. Hier ist der erste: Links-Klick auf den Slot  
und MUSIC eingeben - Populous II läuft dann mit Deluxe Mood Music.

### ***ABOUT***

Wer hat Populous II eigentlich gestaltet, geschaffen, konzipiert und  
programmiert? Natürlich die sexy Boys von Bullfrog Productions, Ltd. Nach  
Links-Klick auf diese Option erfahren Sie mehr darüber.



# BEFEHLE FÜR GÖTTLICHES EINGREIFEN

30 Effekte göttlichen Eingreifens bilden Ihre Waffen gegen den Feind, und sie sind auch das einzige Mittel, um Ihrer Bevölkerung zu helfen. Effekte verbrauchen Mana, und so umfassende Effekte wie Flutwellen und Erdbeben sind teuer. Kleinere Effekte, wie das Anheben und Absenken von Land, kosten dagegen nur wenig. Sie können jeden Effekt verstärken, indem Sie auf der Bildschirmseite Deity Creation erworbene Erfahrungspunkte bei der betreffenden Kategorie hinzufügen.



## BEVÖLKERUNGSEFFEKTE

Diese Befehle haben Auswirkungen auf Ihre Bevölkerung.

### **RAISE/LOWER LAND**



Das Ebnen von Ackerland ist für Ihre Bevölkerung lebenswichtig, damit sie sich ausbreiten und weiter wachsen kann. Sie können Land aus dem Wasser heben, um Halbinseln zu vergrößern, und Sie können Berge einebnen, so daß fruchtbares Land entsteht. Um Land aus dem Wasser zu heben, fahren Sie den Cursor auf Wasser und klicken die linke Maustaste.

#### **Um Land abzusinken:**

1. Symbol für Anheben/Absenken auf der Leiste mit den elementaren Befehlen wählen.
2. Schwarzen Rhombus des Cursors auf die Spitze einer Landpyramide fahren.
3. Rechts-Klick, um das Land abzusinken.

#### **Um Land anzuheben:**

1. Symbol für Anheben/Absenken auf der Leiste mit den elementaren Befehlen wählen.
2. Schwarzen Rhombus des Cursors auf die tiefe Stelle fahren, die angehoben werden soll.
3. Links-Klick, um das Land anzuheben.

### **PLACE PAPAL MAGNET**



SIE MÜSSEN EINEN HÄUPTLING HABEN, EHE SIE DEN PÄPSTLICHEN MAGNETEN PLAZIEREN KÖNNEN. Durch Klicken auf diesem Symbol können Sie Ihren päpstlichen Magneten platzieren. Wenn Sie Ihren päpstlichen Magneten zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle platzieren, können Sie mit großen strategischen Vorteilen rechnen. Platzieren Sie ihn geschützt innerhalb von Burgmauern, und beeinflussen Sie Ihre Wanderer, sich dort zu versammeln, um ihre Stärke zu kombinieren. Platzieren Sie ihn tief in feindlichem Gebiet, und beeinflussen Sie ihre Wanderer, sich zu ihm zu bewegen. Sie zerstören dann alles, was ihnen auf ihrem heiligen Pilgergang in den Weg kommt.

Der erste Wanderer, der den päpstlichen Magneten erreicht, wird Häuptling. Wenn sich der Häuptling beim Magneten befindet, wird er von einer blauen Flamme heiligen Feuers umgeben und ist unbesiegbar.



### ***Um den päpstlichen Magneten zu plazieren:***

1. Links-Klick auf dem Symbol für das Plazieren des päpstlichen Magneten
2. Cursor auf der Detailkarte auf den Punkt fahren, wo der Magnet plaziert werden soll.
3. Links-Klick.

Durch Rechts-Klick auf dem Symbol für das Plazieren des päpstlichen Magneten kommen Sie auf der Detailkarte direkt zur Stelle mit dem päpstlichen Magneten.

### ***PERSEUS***



Durch Klicken auf diesem Symbol verwandeln Sie Ihren Hauptling in den Helden Perseus. Perseus ist der intelligenteste unter den griechischen Gotttern. Er ist ein starker und fahiger Kampfer, der Siedlungen der Bosen vernichten will. Sie konnen soviele Hauptlinge in einen Perseus verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, da Sie dann jeweils einen neuen Hauptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wahlen mussen.

***Um den Hauptling in den Helden Perseus zu verwandeln, mussen Sie die linke Maustaste auf das Perseus-Symbol klicken.***

### ***LAY PLAGUE***



Damit konnen Sie einen feindlichen Wanderer bzw. eine Siedlung mit der Pest anstecken. Hat ein Wanderer die Pest, ubertragt er die Krankheit auf alle Gebaude und Menschen, die er beruhrt. Die Pest kann nur aufgehalten werden, indem man die betroffenen Gebaude und Menschen vernichtet. Von Pestopfern erhalten Sie kein Mana, und wenn Armageddon erklart wird, zerfallen diese sofort, so da nur die gesunde Bevolkerung zum Kampf fur Ihre Sache zuruckbleibt.



Von Pest befallene Hauser oder Personen erkennt man an dem Geier, der uber ihnen kreist. Wenn Sie das "Krah-Krah" des Pestgeiers horen, aber keinen auf dem Bildschirm sehen, mussen Sie Ihre Siedlungen uberprufen, denn dann hat der Gegner Ihre Bevolkerung infiziert.

### ***Um Pest zu verbreiten:***

1. Links-Klick auf dem Pestsymbol.
2. Cursor auf das Gebaude bzw. die Person fahren, das/die infiziert werden soll.
3. Links-Klick

Diese Schritte mussen fur jedes neue Gebaude bzw. jeden neuen Anhanger, die infiziert werden sollen, wiederholt werden. (Seien Sie vorsichtig, denn die Pest breitet sich schnell aus!)

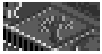


## **DECLARE ARMAGEDDON**



Wenn Sie genug Mana haben und Ihre Bevölkerung größer und stärker ist als die des Gegners, können Sie Armageddon erklären, um die Kräfte der Guten und der Bösen dazu zu bewegen, zum Mittelpunkt der Welt zu marschieren und dort den entscheidenden Kampf auszutragen.

*Um Armageddon zu erklären*, klicken Sie die linke Maustaste auf dem Armageddon-Symbol.



## **VEGETATION**

Die Vegetation der Welt können Sie mit den Vegetations-Effekten steuern.

### **GROW FOREST**



Durch das Anpflanzen von Bäumen um Ihre Siedlungen können Sie Beliebtheitspunkte erwerben.

#### ***Um Bäume anzupflanzen:***

1. Links-Klick auf das Baum-Symbol.
2. Cursor auf ein Gebiet der Detailkarte fahren.
3. Links-Klick zum Bäumepflanzen.

### **RENEW LAND**



Damit können Sie beschädigtes Land durch Grün und Blumen erneuern. Nach einem Vulkanausbruch ist das Anpflanzen von Grün die einzige Methode, um das Land wieder besiedlungsfähig zu machen. Menschen in einer schönen Landschaft sind glücklich. Erhöhen Sie also Ihre Beliebtheitspunkte, indem Sie Grün um Ihre Siedlungen herum anpflanzen. Wird es nach dem richtigen Muster angepflanzt, breitet es sich aus. Konzentrieren Sie Pflanzen an einer Stelle, um die herum genug Platz zum Ausbreiten ist.

#### ***Um zu pflanzen:***

1. Links-Klick auf dem Grün-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, um zu pflanzen.

### **SWAMP**



Plazieren Sie ein Moor in Feindesland, in dem böse Wanderer versinken.

#### ***Um ein Moor zu platzieren:***

1. Links-Klick auf das Moor-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, um das Moor zu platzieren.

Um ein größeres Moor zu erhalten, müssen Sie diese Schritte mehrfach an der gleichen Stelle wiederholen.



## PLANT FUNGUS



Damit können Sie Giftpilze um feindliche Siedlungen herum anpflanzen und deren Ausbreitung überwachen, bis das feindliche Territorium damit bedeckt ist. Die gefährlichste Anpflanzungs- und Ausbreitungsvariante sind Linien mit drei oder fünf Pilzen. Doch seien Sie vorsichtig damit, denn wenn sich die Pilze in Ihr Territorium ausbreiten, könnten auch Ihre Siedlungen von tödlicher Gefahr bedroht sein.

### ***Um Pilze zu pflanzen:***

1. Links-Klick auf dem Pilz-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick auf den Stellen, wo die Pilze angepflanzt werden sollen.

## ADONIS



Damit können Sie Ihren Häuptling in Adonis, den Helden der Vegetation verwandeln, den man an seinem mit Blättern bedeckten Kopf erkennt. Er teilt sich nach dem Kampf und vervielfacht so die Zahl der Helden, die die Welt durchstreifen und für Ihre Sache kämpfen. Sie können soviele Häuptlinge in einen Adonis verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie dann jeweils einen neuen Häuptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wählen müssen.

*Um Ihren Häuptling in einen Adonis zu verwandeln*, müssen Sie mit der linken Maustaste auf das Adonis-Symbol klicken.



## E<sup>RDE</sup>

Mit Erd-Effekten können Sie auf der Erde Katastrophen und Segnungen bewirken.

## ROADS



Damit können Sie Straßen auf ebenem Gelände oder mit geringem Anstieg bauen, damit sie Ihre Bevölkerung benutzen und schneller reisen kann. Mit Straßen kann auch die Ausbreitung von Pilzen blockiert werden. Straßen werden in Form eines Quadrats pro Zeiteinheit errichtet.

### ***Um eine Straße zu bauen:***

1. Links-Klick auf dem Straßen-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren, wo mit dem Straßenbau begonnen werden soll.
3. Links-Klick und die Maus auf einer Linie bewegen, um die Straßenquadrate zu plazieren. Mit einem Rechts-Klick können Sie Straßenquadrate wieder entfernen.



## **CITY WALLS**



Damit können Sie Stadtmauern auf flachem Gelände um Ihre Siedlungen errichten, um Ihre Anhänger zu schützen. Land, auf dem eine Stadtmauer steht, kann weder von Ihnen noch von Ihrem Gegner verändert werden. Auf Feindesland können Sie nicht bauen.

Wenn Sie Ihre erste Stadtmauer errichtet haben, müssen alle weiteren mit dieser verbunden werden. Wenn Sie beispielsweise eine Stadtmauer um eine Siedlung herum gebaut haben, muß das nächste Mauerstück, das Sie platzieren, von dieser Original-Mauer stammen und eine Verbindung mit der nächsten Siedlung bilden, die Sie mit einer Mauer umgeben wollen. Lücken in den Stadtmauern können nur entstehen, wenn Ihr Gegner irgendwie das Verbindungsstück zerstört hat.

Schwache Feinde werden durch Stadtmauern abgehalten, während starke Feinde die Mauer überklettern können. Wenn ein sehr starker feindlicher Wanderer auf eine Mauer trifft, kann die Mauer einstürzen. Lassen Sie also von Stadtmauern umgebene Siedlungen nicht unbewacht.

### ***Um eine Stadtmauer zu bauen:***

1. Links-Klick auf dem Stadtmauer-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren, die mit einer Mauer umgeben werden soll.
3. Links-Klick und Bewegen der Maus um die Siedlung herum, damit die Mauer plaziert werden kann.

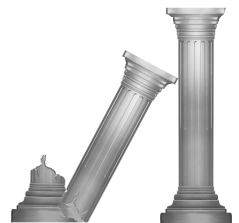
## **EARTHQUAKE**



Damit können Sie ein donnerndes Erdbeben auslösen, mit dem das feindliche Territorium tief aufgespaltet wird, und das einen Graben hinterläßt, der die feindliche Bevölkerung verschlingt. Die Besonderheit bei Erdbeben ist, daß man sie mit dem Zeiger, der den Cursor umkreist, in eine allgemeine Richtung lenken kann.

### ***Um ein Erdbeben auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Erdbeben-Symbol. Ein Zeiger kreist dann langsam um den Cursor.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren, von der aus das Erdbeben ausgelöst werden soll.
3. Links-Klick, wenn der Zeiger in die gewünschte Richtung zeigt.



## BATHOLITH



Damit können Sie unter der Erdoberfläche Felsen in Bewegung setzen und somit Land anheben und viele Felsbrocken über die Erdoberfläche schieben. Mit einem Batholith können Sie auf feindlichem Territorium das Ackerland zerstören.

### ***Um ein Batholith auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Batholith-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick und Taste halten, um das Batholith auszulösen. Je länger die Maustaste gedrückt bleibt, desto größer wird das Batholith.

## HERACLES



Damit können Sie Ihren Häuptling in einen Herakles verwandeln, wodurch seine Kraft verdoppelt wird und er Kreuzzüge in feindliches Territorium unternehmen kann. Sie können so viele Häuptlinge in einen Herakles verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie dann jeweils einen neuen Häuptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wählen müssen.

*Um Ihren Häuptling in Herakles zu verwandeln,* klicken Sie die linke Maustaste auf dem Herakles-Symbol.



## L UFT

Sie können Waffen wie Regen, Blitz und Orkan einsetzen, wenn Sie Elemente der Luft-Kategorie wählen.

## LIGHTNING



Durch Blitzschlag können Sie feindliche Wanderer erschlagen und feindliche Siedlungen und Ackerland zerstören. Dabei können Sie nicht genau mit dem Blitz zielen. Plazieren Sie den Blitz einfach auf oder in die Nähe des Zielgebiets.

### ***Zum Blitzschlag:***

1. Links-Klick auf dem Blitz-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren. Beachten Sie die dem Cursor folgende Sturmwolke — sie wartet auf Ihren Befehl, um den Blitz auszulösen.
3. Links-Klick und Taste halten. Je länger die Maustaste gedrückt bleibt, desto größerer Schaden wird bewirkt.



## **WHIRLWIND**



Damit können Sie einen Wirbelwind auslösen, der sich durch feindliches Territorium dreht und schwere Zerstörungen anrichtet. Dreht der Wirbelwind vom Land weg aufs Meer, entsteht im Wasser ein landverschlingender Strudel. Wird ein bewaffneter Anhänger von einem Wirbelwind hochgeschleudert, läßt er alle Waffen fallen und seine Intelligenz geht auf ein niedriges Niveau zurück. Alle vom Wirbelwind Hochgeschleuderten werden zu Boden geworfen, wenn der Wirbelwind nachläßt.

### ***Um einen Wirbelwind auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Wirbelwind-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, um den Wirbelwind auszulösen.

Für jeden neuen Wirbelwind müssen diese Schritte wiederholt werden.

## **STORM**



Damit können Sie sintflutartige Regenfälle über feindlichem Territorium niedergehen lassen und das Land Ihres Gegners mit Blitzschlag und Sintflut zerstören. Einem Sturm kann kein Einhalt geboten werden.

### ***Um sintflutartige Regenfälle auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Sintflut-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick.

## **ODYSSEUS**



Damit können Sie Ihren Häuptling in einen Odysseus verwandeln, den schnellsten unter den Helden, und ihn zu Kreuzzügen in feindliches Territorium schicken. Sie können soviele Häuptlinge in einen Odysseus verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie dann jeweils einen neuen Häuptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wählen müssen.

Um Ihren Häuptling in einen Odysseus zu verwandeln, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Odysseus-Symbol.

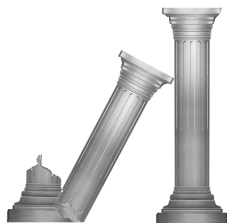
## **HURRICANE WIND**



Damit können Sie einen Orkan auslösen, der über die Landschaft jagt und feindliches Land verwüstet.

### ***Um einen Orkan auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Orkan-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, wenn der sich drehende Zeiger in die gewünschte Orkanrichtung zeigt.







## F<sup>EUER</sup>

Die Feuer-Elemente haben doppelte Kraft, denn Sie verbrennen feindliche Siedlungen und Anhänger und zerstören alles Ackerland, mit dem sie in Kontakt kommen.

### ***FIRE COLUMN***



Damit können Sie eine Feuersäule auslösen, die sich nach zufälligem Muster über eine Fläche bewegt. Meist bewegen sich Feuersäulen jedoch bergauf und kreisen um die Bergspitze. Wenn sie im flachen Land ausgelöst werden, beschädigen sie eine größere Fläche Land.

#### ***Um eine Feuersäule auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Feuersäulen-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick.

Für jede neue Säule müssen diese Schritte wiederholt werden.

### ***RAIN OF FIRE***



Damit können Sie einen verheerenden Feuerregen über feindlichem Territorium niedergehen lassen.

#### ***Um einen Feuerregen auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Feuerregen-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick.

### ***VOLCANO***

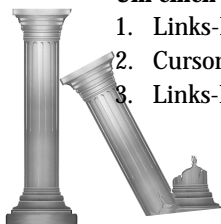


Damit können Sie einen Vulkanausbruch in Feindesland auslösen und Lava ins Meer strömen lassen, um eine Halbinsel aus Basalt entstehen zu lassen. Das Land unterhalb des Vulkans ist meist für immer zerstört. Die Größe des Vulkans ist davon abhängig, wieviel Erfahrungspunkte Sie auf der Bildschirmseite Deity Creation einsetzen.

Bricht auf Ihrem Land ein Vulkan aus, müssen Sie so schnell wie möglich seine Wirkungen beseitigen, indem Sie Land darüber heben und den Vulkan einebnen. Das Land selbst kann nur wieder nutzbar gemacht werden, indem auf den geschädigten Flächen Grün angepflanzt wird. Mit Hügeln können Sie Ihre Siedlungen vor der glühenden Lava schützen.

#### ***Um einen Vulkanausbruch auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Vulkan-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick.



## **ACHILLES**



Damit können Sie Ihren Häuptling in einen Achilles verwandeln, einen schnellen Läufer mit flammendem Haupt, der alles in Brand setzt, was ihm in den Weg kommt. Sie können so viele Häuptlinge in einen Achilles verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie dann jeweils einen neuen Häuptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wählen müssen.

*Um Ihren Häuptling in einen Achilles zu verwandeln*, klicken Sie die linke Maustaste auf dem Achilles-Symbol.



## **WASSER**

Mit den Effekten dieser Kategorie können Sie Flutwellen, Strudel und Taufbrunnen in Wirkung setzen.

## **BASALT**



Damit können Sie nach leichten vulkanischen Aktivitäten Brücken über Gewässer spannen. Die Ausdehnung feindlichen Lands können Sie eindämmen, indem Sie rings um die feindliche Küste Basalt platzieren.

### ***Um eine Brücke aus Basalt zu erschaffen:***

1. Links-Klick auf dem Basalt-Symbol. Nun rotiert ein Zeiger um den Cursor.
2. Cursor auf der Detailkarte auf die Stelle fahren, von der aus die Basalt-Brücke entstehen soll.
3. Links-Klick, wenn der sich drehende Zeiger in die gewünschte Richtung für den Brückenbau zeigt.

## **WHIRLPOOL**



Damit können Sie in den Gewässern vor der feindlichen Küste landverschlingende Strudel platzieren. Strudel vermehren sich schnell, und sie können nicht gestoppt werden. Sie sollten weit weg von Ihrem Land platziert werden.

### ***Um einen Strudel zu platzieren:***

1. Links-Klick auf dem Strudel-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, um den Strudel in Gang zu setzen.



## **BAPTISMAL FONTS**



Damit können Sie Becken mit heiligem Wasser im Erdinnern anlegen. Fällt ein Wanderer hinein, so tritt er/sie zum entgegengesetzten Glauben über (aus guten Wanderern werden böse und umgekehrt). Legen Sie diese Brunnen auf feindlichem Gebiet an, um mitten in den Siedlungen des Gegners Wanderer zu erhalten, die Ihrer Sache ergeben sind.

Dieser Effekt ist aber auch gefährlich, denn gelegentlich entstehen nebeneinander zwei Brunnen. Fällt ein Wanderer in den ersten und wechselt seine Loyalität, so wird das Ganze sofort wieder rückgängig gemacht, da er anschließend in den anderen Brunnen fällt.

### ***Um Taufbrunnen anzulegen:***

1. Links-Klick auf dem Taufbrunnen-Symbol
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle fahren.
3. Links-Klick, um den Brunnen zu platzieren.

## **TIDAL WAVE**



Damit können Sie im Meer weit vor der feindlichen Küste Flutwellen auslösen, um das Territorium Ihres Gegners mit Wasser zu verwüsten. Eine Flutwelle betrifft die gesamte Welt. Sie müssen deshalb ihre Bevölkerung im Hochland angesiedelt haben, ehe Sie eine Flutwelle auslösen. Löst der Feind eine Flutwelle aus, müssen Sie eine hohe Mauer aus Land um Ihre Küstenlinie errichten, damit das Wasser aufgehalten werden kann.

### ***Um eine Flutwelle auszulösen:***

1. Links-Klick auf dem Flutwellen-Symbol.
2. Cursor auf der Detailkarte auf eine Stelle im Meer weit vor der feindlichen Küstenlinie fahren. Je weiter vor der Küste Sie die Flutwelle ansetzen, desto mehr Energie kann sie auf ihrem Weg in Richtung Land aufbauen.

## **HELEN OF TROY**



Damit können Sie Ihren Häuptling in eine Helena von Troja, eine Frau von märchenhafter Schönheit und Anmut, verwandeln, die vielen Männern zum Verhängnis wurde. Sie bewegt sich auf feindlichem Territorium und führt die Anhänger Ihres Gegners zu einem Grab in den Wellen. Sie können so viele Häuptlinge in eine Helena von Troja verwandeln, wie Sie wollen. Vergessen Sie aber nicht, daß Sie dann jeweils einen neuen Häuptling brauchen und dazu den Befehl Go To Papal Magnet wählen müssen. Sollte Ihr Feind eine Helena erschaffen, müssen Sie versuchen, diese durch Feuer oder Blitz zu vernichten. Sie ist sehr klug und spürt, wenn Sie hinter ihr her sind. Deshalb versucht sie dann, Ihrem Blick zu entgehen, indem sie oft ihre Bewegungsrichtung wechselt. Sie müssen schnell handeln, wenn Sie sie auf der Detailkarte entdecken.

*Um Ihren Häuptling in eine Helena von Troja zu verwandeln*, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dem Helena-Symbol.



# SPIELSIEG

Bei Populous II kann man auf verschiedene Weise gewinnen. Sie können Welten oder Erfahrungspunkte (selbst, wenn Sie eine Welt verlieren) gewinnen; Sie können aber auch das höchste Ziel, den Sturz von Zeus, erreichen.

## ERWERBEN VON ERFAHRUNGSPUNKTEN



Wenn Sie Erfahrungspunkte erwerben, müssen Sie diese auf der Bildschirmseite Deity Creation für eine der sechs Effekt-Kategorien einsetzen. Haben Sie Erfahrungspunkte in eine Kategorie (Bevölkerung, Feuer, Wasser usw.) investiert, steigt die Wirkungskraft des betreffenden Effekts. Sie haben beispielsweise fünf Erfahrungsblicke nach einem Kampf erworben, und investieren sie alle in die Feuer-Kategorie. Wenn Sie später wieder einen Effekt der Feuer-Kategorie einsetzen, wird dieser entsprechend stärker sein. Feuersäulen halten länger vor, und ebenso der Feuerregen, Achilles ist dann stärker und schneller, und Ihre Vulkanausbrüche richten viel mehr und dauerhaftere Zerstörungen an.

Um einen Erfahrungsblick in eine Kategorie zu investieren, klicken Sie pro Blitz jeweils einmal mit der linken Maustaste auf ein Kategorie-Symbol.



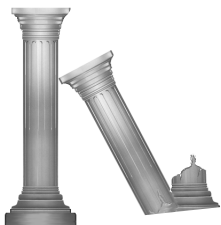
# GAME-ÜBERBLICKSBILDSCHIRM



Am Ende jeder Welt sitzen Sie Ihrem gegnerischen Gott am Tisch gegenüber, und Sie erhalten für Ihren Kampf Erfahrungsblitze. Auf dem Tisch zwischen Ihnen beiden können Sie ein Replay des Kampfes sehen. Die gegnerische Gottheit gibt Ihnen Erfahrungsblitze zur Belohnung für Ihre Strategie und Schnelligkeit, die Sie dann auf der Bildschirmseite Deity Creation gegen Erfahrung eintauschen können.

## SPEICHERN EINES SPIELS

Sehen Sie auf der dem Paket beigelegten Befehls-Referenzkarte nach, wie Spiele gespeichert werden.



# STRATEGIEN UND TECHNIKEN

## WANDERER AUSSCHICKEN

Rechts-Klick direkt in der Mitte eines Gebäudes bewirkt, daß Wanderer ausgeschickt werden, die sich dann ansiedeln. Das ist die effektivste Methode, um Ihren Mana-Vorrat so schnell wie möglich zu erhöhen.

## FELSEN VERSENKEN

Durch Absenken des Lands um einen Felsen auf Meereshöhe versinkt dieser für immer. Bauen Sie neues, gesundes Ackerland auf der Fläche, wo sich der Felsen befunden hat.

## BESCHÄDIGTES LAND INSTANDSETZEN

Um Land wieder in Ordnung zu bringen, das durch Feuer oder Erdbeben beschädigt wurde, müssen Sie es anheben bzw. absenken und dann wieder einebnen. In diesem Fall verwandelt sich das Land sofort wieder in Ackerland.

## BRUNNEN UM DEN FEINDLICHEN PÄPSTLICHEN MAGNETEN ANLEGEN

Wenn die Anhänger Ihres Gegners sich zu ihrem päpstlichen Magneten bewegen, müssen Sie Taufbrunnen ringsherum anlegen. Der anschließende Kampf ist unvergeßlich.

## STRASSE ZUM UNTERGANG

Legen Sie Straßen auf dem feindlichen Territorium an. Die bösen Anhänger benutzen wahrscheinlich auch diese Straßen; und wenn Sie nun am Ende der Straßen ein Moor plazieren, können Sie beobachten, wie die Bösen im Moor versinken.

## STRUDEL AUF FEINDLICHEM TERRITORIUM ANLEGEN

Senken Sie Land ab, bis es unter Meereshöhe ist. In dem somit auf feindlichem Territorium entstehenden See plazieren Sie dann Strudel. Die Strudel sind unzerstörbar, und sie erodieren feindliches Land.

## HÜGEL GEGEN STURMWELLEN ANLEGEN

Schaffen Sie Bevölkerung im Hochland, oder bauen Sie eine Mauer aus Erde um Ihre Küste, ehe Sie eine Sturmflut auslösen. Verabsäumen Sie das, wird wahrscheinlich ein großer Teil Ihrer Bevölkerung im Sturm untergehen.

## HÜGEL GEGEN LAVA ANLEGEN

Lava fließt immer geradeaus. Werden Ihre Siedlungen von Lava bedroht, müssen Sie einen Landabschnitt vor der anströmenden Lava anheben, um sie zu stoppen.



# TASTATUR-ENTSPRECHUNGEN

Pause

Einzoomen

Auszoomen

Vollbildschirm

Menschen-Effekte

Vegetations-Effekte

Erd-Effekte

Luft-Effekte

Feuer-Effekte

Wasser-Effekte

Schnappschuß

Hochrollen

Runterrollen

Nach rechts rollen

Nach links rollen

**F10**

- Minus auf Ziffernblock

+ Plus auf Ziffernblock

**Enter** auf Ziffernblock

**F1**

**F2**

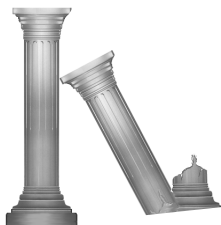
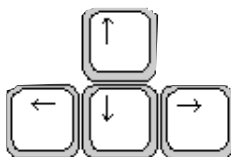
**F3**

**F4**

**F5**

**F6**

**F7**



# BETRIEB ÜBER SERIAL LINK

Es gibt zwei Möglichkeiten, Populous II gegen einen menschlichen Gegner zu spielen: mit Hilfe eines Modems zum Spielen auf Distanz oder mit Hilfe eines Null-Modem-Kabels als Verbindung zwischen zwei seriellen Ausgängen von zwei Rechnern (sog. Datalink-Modus).

Zum Spielen eines "seriellen" Spiels müssen beide Partner im Besitz von Originalkopien von Populous II sein.

## VORBEREITUNG

### ***DEN PARTNER ANRUFEN!***

#### ***Entscheiden:***

- Wer den guten und wer den bösen Gott spielen soll.
- Wer senden und wer empfangen soll (die Telefonrechnung geht auf Kosten des Senders!)
- Zeiten für Spielpausen. Wenn ein Spieler eine Pause einlegt, steht auch das Spiel des Partners still.

## VERBINDUNG IM DATALINK-MODUS HERSTELLEN

1. Ein Null-Modem-Kabel besorgen. Sie sollten in Ihrem Computergeschäft ein solches auftreiben können.
2. Sicherstellen, daß beide Rechner AUSGESCHALTET sind.
3. Das Kabel in die beiden seriellen Ausgänge der Rechner einstecken.
4. Beide Maschinen EINSCHALTEN.
5. Das Spiel auf beiden Computern hochfahren und es im Custom-Modus starten (im Game-Menü auf CUSTOM klicken).
6. Bestimmen, wer der gute und wer der böse Gott sein soll.
7. Auf das Game-Requester-Symbol klicken (Links-Klick).
8. Im Game-Requester auf SERIAL GAME linksklicken.
9. Im eingeblendeten Link-Requester-Bildschirm die Baud-Rate einstellen. Zu diesem Zweck Linksklicks auf die Pfeile beidseitig der BAUD-RATE ausführen. Die Baud-Raten der beiden Modems MÜSSEN identisch eingestellt sein.
10. Auf CONNECT linksklicken.

Es wird ein Meldungsfeld erscheinen, das mitteilt, daß das Modem versucht, die Verbindung herzustellen, und wie oft es schon versucht hat. Sobald die Verbindung etabliert ist, verschwindet dieses Feld.





# VERBINDUNG ÜBER MODEMS

1. Sicherstellen, daß Computer und Modem ausgeschaltet sind.
2. Das serielle Kabel des Modems in den Computer stecken, dann das Modem an die Telefonleitung anschließen.
3. Modem und Computer einschalten.
4. Populous II auf beiden Computern starten.
5. Beide Spieler müssen sich auf eine Welt einigen. Es kann entweder Custom-Modus mit den fünf anfänglichen Effekten gewählt werden oder Conquest-Modus, wobei der Name der Welt mit den gewünschten Effekten eingegeben werden muß, bevor wieder auf Custom-Modus umgeschaltet wird. Oder: Beide Spieler wählen das gleiche, früher abgespeicherte Spiel.
6. Linksklick auf dem Game-Requester ausführen, dann auf OK klicken.
8. Im angezeigten Link Requester die Baud-Rate richtig einstellen. Zu diesem Zweck auf die Pfeile beidseitig des Wertes unter BAUD RATE klicken. Beide Partner müssen dieselbe Baudrate wählen.
9. Die Modem-Meldungszeile im Link Requester Bildschirm dient zur Eingabe von Befehlen an das Modem.  
Bitte schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Modem nach, welche Befehle Ihr Modem verstehen kann. Zum Versenden eines Befehls klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Modem-Meldungszeile, schreiben den Befehl und drücken die Eingabetaste. Der Befehl erscheint dann auf der Zeile darunter. Bei Eingabe eines zweiten Befehls müssen Sie zuerst die alte Meldung löschen.
10. Hier ein paar allgemeine Regeln zur Herstellung einer Verbindung über das Modem: Der wählende (sendende) Spieler sollte ATD eingeben, gefolgt von der Telefonnummer des Empfängers (ohne Leerzeichen), und dann die Eingabetaste drücken. Der Empfänger sollte, nachdem sein Modem eine Antwort ausgegeben hat, ATA eingeben und die Eingabetaste drücken.
11. Nach Zustandekommen der Verbindung sollten beide Partner auf ihren Bildschirmen unter der Meldungszeile eine Reihe von Fragezeichen (????) sehen. Nun sollten beide mit der linken Maustaste auf CONNECT klicken, worauf beide Computer die gewählte Welt laden, damit das Spiel beginnen kann.

## **Hinweis:**

Beim Versuch, zwei Rechner über Modem zu verbinden, können verschiedene Schwierigkeiten auftreten. Falls Sie Probleme beim Aufbau der Verbindung haben, versuchen Sie es mit einem Modem-Terminal-Programm oder etwas ähnlichem, noch bevor Sie Populous II laden. Ziehen Sie Ihr Modem-Handbuch zu Rate, um die Befehle herauszufinden, die Sie brauchen, um Ihr Modem richtig zu konfigurieren.



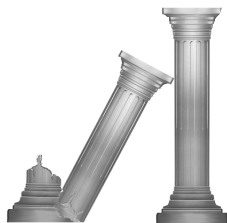
# SPIELPAUSE

Wenn Sie das Spiel mit F10 in Pausenmodus schalten oder den Game-Requester einblenden, geschieht dasselbe am anderen Ende. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, Pausen im voraus abzusprechen.

## MITWIRKENDE

### Design von Bullfrog Productions, Ltd.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Level-Design:</b>            | Alex Trowers, Glenn Corpes, Sean Cooper, Kevin Donkin, und Bryan Hapgood   |
| <b>Produzent:</b>               | Joss Ellis   |
| <b>Produktionsassistent:</b>    | Kevin Shrapnell  |
| <b>Programmierer:</b>           | Peter Molyneux, Glenn Corpes   |
| <b>Produktleitung:</b>          | Christopher Thompson   |
| <b>Spielgraphik:</b>            | Gary Carr und Paul McLaughlin  |
| <b>Sound:</b>                   | Charles Callet, Les Edgar  |
| <b>Musik:</b>                   | Charles Callet   |
| <b>Einbandgraphik:</b>          | David Rowe   |
| <b>Originaldokumentation:</b>   | Andrea Smith & David Luoto   |
| <b>Handbuch Design</b>          | Carol Aggett and Chris Morgan  |
| <b>Übersetzungen:</b>           | Alpha CRC, Cambridge   |
| <b>Comics:</b>                  | Fox  |
| <b>Bullfrog Testing:</b>        | Peter Carter, Johnathan Barnes, Chris Brereton, Kristian Wilson, Giles Cookson, James Richardson, Anton Rodgers, Mark Ayre, Alfie Noakes, Alex Trowers, Bryan Hapgood, Kevin Donkin, Glenn Corpes, Gary Carr, Paul McLaughlin, Scott Johnston, Sean Cooper |
| <b>Electronic Arts Testing:</b> | John Roberts, Jason Whitely, Stephen Holmes, Matthew Webster, Scott Probin   |



## **ZEUS SAGT: SOFTWARE ZU KOPIEREN IST EINES GOTTES NICHT WÜRDIG**

“Keiner meiner Sprößlinge würde sich einen solchen Frevel erlauben.” Diese unsterblichen Worte wurden eingeritzt in die Felsblöcke gefunden, welche am Fuße des Olympos in Griechenland liegen. Sie bilden eine göttliche Bestätigung dessen, was die Sterblichen schon immer wußten – daß das Kopieren von Software ein schändliches Vergehen ist, das nur von Wesen niedriger Intelligenz praktiziert wird.

Zahlreiche Menschen – Designer, Künstler, Programmierer – haben ihre Zeit und Ihr Talent eingesetzt, um Ihnen ein Unterhaltungsprodukt in Spitzenqualität zu liefern. Jeder, der Software kopiert und verbreitet, beraubt diese Menschen und erzwingt eine Erhöhung der Preise für jene, die ihre Software rechtmäßig erwerben. Außerdem sei an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, daß das Kopieren des Spiels zu irgendeinem anderem Zweck als dem Anfertigen von Backup-Kopien zu ausschließlichen eigenen Gebrauch einen Verstoß gegen das Urheberrecht darstellt, der geahndet werden kann.

Electronic Arts ist ein Mitglied der Software Publishers Association (SPA) und unterstützt als solches die Anstrengungen der Industrie zur Bekämpfung des gesetzeswidrigen Kopierens von Personal-Computer-Software. Bitte kopieren Sie keine Software.

Software © 1991 Bullfrog Productions, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Documentation © 1991 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Populous ist eine eingetragene Handelsmarke von Electronic Arts.

Populous ® II: Trials of the Olympian Gods ist eine Handelsmarke von Electronic Arts

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.

