

ELECTRONIC ARTS®
POPULOUS



• English • Deutsch • Svensk •

Bullfrog biography

Peter Molyneux

Peter is the backbone of the programming team. He masterminds the innovative technology used in most of our games and keeps track of projects currently on the boil.

Glenn Corpes

Glenn originally joined our company as head of our graphics team but now prefers to do programming. Glenn's attitude to work is to treat all suggestions as totally impossible until nobody's looking. Then he sneaks away and does it.

Les Edgar

Les takes care of all the boring jobs that have to be done in the company – like getting up in the morning and writing pay cheques. Les brings together all the different parts that go into making a brilliant game.

Kevin Donkin

Kevin programs. He's done a lot of the unseen coding in our products; that's the stuff he tells us he's done, but can never be found.

Bullfrog – Biographie

Peter ist das Rückgrat unseres Teams und das Genie hinter der innovativen Programmieretechnik unserer Spiele. Er organisiert und betreut die laufenden Projekte.

Glenn wurde eigentlich als Leiter unserer Grafikmannschaft eingestellt, aber hat sich inzwischen voll aufs Programmieren verlegt. Er weist grundsätzlich alle Vorschläge als hirnrissig zurück... aber sobald niemand zuschaut, geht er hin und vollbringt das Unmögliche.

Les erledigt die Routinearbeiten, er ist morgens in der Früh da und schreibt die Schecks für die Gehälter. Er bringt alles, was zu einem brillanten Spiel gehört, unter einen Hut.

Kevin programmiert. Er hat jede Menge geheimen Code für unsere Produkte generiert... sagt er jedenfalls.

Vi på Bullfrog

Peter är ryggraden i programmeringsteamet. Det är han som har hand om den nya teknologin i de flesta av våra spel och håller i trådarna för de olika projekten på gång.

Glenn kom först till företaget som chef för grafikteamet, men nu föredrar han att programmera. Glenns inställning till arbetet är att först förklara alla förslag utförbara tills det är ingen som ser honom. Då smyger han iväg och gör det.

Les har hand om alla tråkiga jobb som måste göras på företaget – t ex gå upp på morgonen och skriva ut checkar. Les för samman alla de olika delarna som behövs för att ta fram ett fantastiskt spel.

Kevin programmerar. Han har satt in många av de koder man inte ser. Ja, det är det han säger han gör, men det blir inget synligt resultat.

Andy Jones Andy does a lot of our graphic work, like creating impossible levels and strange-looking characters. These are generally based on hallucinations he's had while listening to incredibly loud heavy metal music.

Sean Cooper Sean does our beta testing. He's the person who takes the stick for finding any bugs that may have slipped past the team.

Dave Hanlon Dave writes most of the music for our games and complains when we allow him only 256 bytes to put it in.

Andy kreiert die Grafiken, die Landschaften und Hintergründe und die bizarren Geschöpfe, die den Bildschirm bevölkern. Die Inspiration kommt aus Halluzinationen beim Abspielen von ohrenbetäubender Heavy Metal Musik.

Sean macht das Beta-Testing für uns. Er spürt die Wanzen auf, die niemand anderem aufgefallen sind.

Dave schreibt den Großteil der Musik für unsere Spiele und ist sauer, wenn wir ihm nur 256 Byte dafür übriglassen.

Andy gör mycket av vår grafik, t ex skapar omöjliga nivåer och mystifika figurer. De bottnar vanligtvis i hallucinationer han fått då han lyssnat på otroligt hög heavy metal-musik.

Sean gör vår betatesting. Det är han som hittar buggarna som undsluppit vårt team.

Dave skriver det mesta av musiken för våra spel och klagar över att vi bara ger honom 256 bytes att sätta in den i.



Contents

Starting Populous	1
Controls	2
You are a Supreme Being... ..	3
Game Play screen	6
Things you need to know	11
Conquest	11
Manna	12
Walkers	13
Papal Magnets	14
Leaders	15
Knights	16
Settlements	17
World Description screen	18
Command symbols	23
Pause symbol	23
Direction symbols	23
Divine Intervention symbols ..	24
Influence Behaviour symbols ..	30
View symbols	33
Info Shield	35
Choose a world	39
Winning, losing, and restarting ..	40
Credits	42

Inhalt

Starten von Populous	1
Steuerung	2
Sein wie Gott... ..	3
Der Spielbildschirm	6
Dinge, die man wissen muß	11
Eroberung	11
Manna	12
Wanderer	13
Päpstliche Magnete	14
Führer	15
Ritter	16
Siedlungen	17
Weltbeschreibungsseite	18
Befehlssymbole	23
Pausensymbol	23
Richtungssymbole	23
Symbole göttlicher Eingriffe (Naturkatastrophen)	24
Beeinflussungssymbole	30
Anzeige-Symbole	33
Info-Schild	35
Auswahl einer Welt	39
Gewinnen, verlieren und neu anfangen	40
Die Mitwirkenden	42

Innehåll

Börja spela Populous	1
Styrning av spelet	2
Du är en högre varelse... ..	3
Spelskärm	6
Vad du behöver veta	11
Erövring	11
Manna	12
Vandrare	13
Fälttecken	14
Ledare	15
Riddare	16
Bebyggelse	17
Världsbeskrivningsskärm	18
Kommandosymboler	23
Paus	23
Kartförflyttning	23
Symboler för gudomligt ingripande	24
Symboler för handlingspåverkan	30
Observationssymboler	33
Informationsskölden	35
Välj en värld	39
Att vinna, förlora och börja om ..	40
Medverkande	42

Starting Populous

Follow the instructions below to start playing Populous on the Sega® Mega Drive™ console.

- 1 Turn the power switch on the console OFF. (Never insert the cartridge when the power is on.) Make sure a controller is plugged into Port 1.
- 2 Insert the Populous game cartridge into the slot on the Console and press firmly to lock the cartridge in place.
- 3 Turn the power switch ON. (The Electronic Arts® logo will appear. If the logo doesn't appear, begin again from step 1.)
- 4 When the Populous title screen appears, you can do any of several things:
 - Wait for the self-running demo to begin. The demo gives you an overview of the game. To exit the demo at any time, press button **A**.

Starten von Populous

Bitte befolgen Sie die nachstehenden Anleitungen zum Starten von Populous auf der Sega® Mega Drive™ Konsole.

Den Hauptschalter der Konsole AUS-SCHALTEN. (Niemals ein Cartridge einlegen, solange sie eingeschaltet ist.) Nachschauen, ob im Ausgang 1 ein Steuergerät eingesteckt ist.

Das Populous Cartridge in den Konsolenschlitz einlegen und fest drücken, damit es richtig sitzt.

Den Hauptschalter EINSCHALTEN. (Nun sollte das Electronic Arts® Logo erscheinen; wenn nicht, beginnen Sie nochmals von vorn, bei Punkt 1.)

Bei Anzeige der Populous Titelszene können Sie eins von zwei Dingen tun:

- Warten, bis die automatische Demo zu laufen beginnt, die Ihnen einen Eindruck vom Spiel vermittelt. Zum Aussteigen aus der Demo können Sie jederzeit **A** drücken.

Börja spela Populous

För att börja spela Populous på Sega® Mega Drive™ följer du anvisningarna nedan.

Ställ strömbrytaren på OFF. (Kassetten får aldrig sättas i när strömmen är på.) Kolla att en kontroll är isatt i Port 1.

Sätt i spelkassetten Populous i kassettspringan och tryck ordentligt så att kassetten kommer på plats.

Ställ strömbrytaren på ON. (Då ska Electronic Arts® logo visas. Om den inte gör det, börjar du om igen från moment 1.)

När titelskärmen för Populous visas, kan du välja mellan två saker:

- Vänta tills den automatiska demonstrationen börjar. Där får du en presentation av spelet. Du kan gå ur demonstrationen när som helst genom att trycka på **A**.

- Press button **A** to start the game.

NOTE: Populous is a one-player game. Always use Controller 1 to play.

Controls

You control everything with your cursor. To select a command symbol, move the cursor to the symbol using the control pad, and then press buttons **A** or **C**, depending on the symbol. Read the descriptions in the *Command symbols* section for details.

Press **START** to pause or resume the game

Mit **START** eine Pause einlegen bzw. das Spiel wieder aufnehmen

Tryck på **START** om du vill avbryta resp. fortsätta spelet

Move the cursor with the control pad
Den Steuerblock zum Manövrieren des
Cursors benutzen
Flytta markören med styrknappen

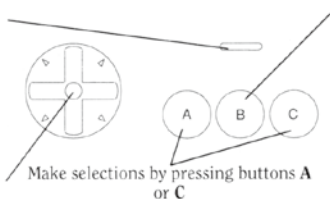
Game controls

- Mit **A** das Spiel in Gang setzen.

HINWEIS: Populous ist ein Solo-Spiel. Immer Steuergerät 1 benutzen.

Steuerung

Alles wird mit dem Cursor gesteuert. Zur Auswahl eines Kommando-symbols fahren Sie den Cursor mit dem Steuerblock auf das Symbol und drücken dann **A** oder **C**, je nach Symbol. Für eine ausführlichere Beschreibung verweisen wir auf den Abschnitt *Befehlssymbole*.



Make selections by pressing buttons **A** or **C**

Mit den Knöpfen **A** oder **C** Objekte auswählen

Gör val genom att trycka på **A** eller **C**

Spielsteuerung

- Tryck på **A** för att börja spelet.

OBS: Populous är ett spel för en spelare. Använd alltid kontroll 1 för att spela.

Styrning av spelet

Du styr allt med markören. Om du vill välja en kommandosymbol, använder du styrknappen till att flytta markören till den symbolen och trycker på antingen **A** eller **C**, beroende på symbol. Mer om detta i avsnittet *Kommandosymboler*.

Hold down button **B** and press a direction on the control pad to scroll the Close-up Map

Knopf **B** festhalten und auf dem Steuerblock eine Richtung drücken, um den Kartenausschnitt zu rollen

Håll ner **B** och för styrknappen åt respektive håll om du vill scrolla närbildskartan

Styrning av spelet

You are a Supreme Being...

...and you have the power to shape worlds. But as a deity, you need worshippers to give you the power to control nature. The more followers you have, the stronger you become. And there are hundreds of worlds scattered throughout the universe, each with a handful of people who worship Good.

There is Evil, too. Nearly five hundred worlds are infected with followers of Evil. Your followers wait patiently for you to call them to purge their worlds of this Evil, to call them to glory, to conquest. If you do nothing to help, your population of followers will increase slowly. They will have trouble finding flat land to grow crops on, and they won't know what to do. Finally, your people will run into the Evil population and fall prey to the forces of darkness. All will be lost.

Sein wie Gott...

...die Macht haben, Welten zu schöpfen und zu gestalten. Aber das geht nicht allein; man braucht Anhänger, um die Natur unter Kontrolle zu halten. Je mehr Anhänger Du um Dich scharst, desto stärker wirst Du. Und das ist wichtig, denn im Universum gibt es Hunderte von Welten, jede mit einer Handvoll Menschen, die dem Guten huldigen.

Aber auch das Böse hat im Universum Fuß gefaßt. Auf fast 500 Welten haben sich seine Anhänger eingeschlichen, und dort warten Deine Leute mit Bangen auf Säuberung und ruhmvolle Eroberungen. Wehe, Du erfüllst Ihre Hoffnung nicht – dann werden Sie von Dir abfallen. Sie werden kein flaches Land mehr finden zum Anbau ihres Getreides und sie werden nicht wissen, was tun, bis sie schließlich den Bösen unterliegen und den Mächten der Finsternis anheimfallen. Und dann wird alles verloren sein.

Du är en högre varelse...

...och du har makt att omvandla världar. Men som alla gudar behöver du folk som dyrkar dig – först då får du makt över naturen. Ju fler dyrkare du får, desto starkare blir du. Och det finns hundratals världar i universum, med en handfull människor som dyrkar Det Goda.

Det Onda finns också. Nära fem hundra världar har intagits av dem som dyrkar Det Onda. Ditt folk väntar troget på att du ska kalla dem till striden mot Det Onda, till en strid för ära och seger. Om du inte gör något för att hjälpa dem, kommer dina anhängare att sakta men säkert föröka sig, och så småningom finns det ingen mer brukbar mark kvar som de kan odla sin gröda på, och de står där helt rådlösa. Till slut kommer de att träffa på Det Ondas anhängare och falla offer för de mörka makterna. Då är allt slut.

The Good people cannot conquer the world without your help. At first you'll be weak, with only the power to raise and lower land. Flatten land for your followers to build settlements. Flatten land around settlements, and the people can grow more crops and build bigger settlements.

Ohne Deine Hilfe können die Guten die Welt nicht erobern. Zu Anfang wirst Du schwach sein und lediglich Land abtragen und aufschichten können. Ebne das Land, damit Deine Leute Siedlungen bauen können. Dann ebne das Land rundum, damit sie mehr Getreide anbauen und ihre Siedlungen vergrößern und sich vermehren können.

De Goda kan inte erövra världen utan din hjälp. Först är du svag, och har bara makt att jämna mark. Du kan skapa slättland där dina anhängare kan slå sig ner och bygga byar, och sedan skapar du mer slättland runt bebyggelsen där de kan odla jorden och bygga upp större byar.



Soon you'll have the power to move the Good Papal Magnet, which is a huge monument shaped like an Ankh. You can tell your people to follow it anywhere in the world. They can go to cultivate new land, or to confront Evil. You can make a Leader with your Papal Magnet, and later you can change this Leader into a crusading Knight. Knights are ruthless armies that invade the enemy, burning towns and crops.

If you collect enough power from your people, you can unleash devastating natural disasters on the Evil people: Earthquakes, Swamps, Volcanos and Floods. Use these catastrophes to destroy

Bald wirst Du die Macht haben, den päpstlichen Magneten zu bewegen, ein riesiges Monument in der Form eines Ankh (eines ägyptischen Schlüssel des Lebens). Du kannst Deinen Leuten befehlen, ihm überall hin zu folgen, neues Land urbar zu machen und das Böse zu bekämpfen. Mit dem Magneten kannst Du einen Anführer ernennen und diesen später in einen Ritter verwandeln. Ritter bilden mörderische Meuten, die ins Feindesland eindringen und Städte und Felder niederbrennen.

Wenn Deine Leute genügend Macht vereinigen, kannst Du verheerende Naturkatastrophen auslösen: Erdbeben, Sümpfe, Vulkanausbrüche und Überschwemmungen. Nutze

Så småningom kommer du att få kraft att flytta Det Godas fälttecken, en bildstod som ser ut som de gamla egyptiernas heliga livssymbol. Dina anhängare är beredda att följa denna symbol över hela världen. Du kan föra dem till ny brukbar mark eller till krig mot Det Onda. Med hjälp av detta fälttecken kan du utnämna en ledare, och denna ledare kan du sedan göra till riddare. Riddarna går i spetsen för en hänsynslös armé som erövrar fienden och bränner byar och skördar.

Om du samlar tillräckligt med kraft från ditt folk, kan du släppa loss fruktansvärda naturkatastrofer mot Det Onda: jordbävningar, träskmarker, vulkaner och

followers of Evil, but be careful. Any Good people caught in the way will also be destroyed.

You conquer the world only after all the Evil people are wiped out. You must send your people to hunt them all down, leaving no stone unturned, until there is only Good. If Good outnumbers Evil, and you have the power, you can declare Armageddon. All the people, Good and Evil, walk to the centre of the world for the final doomsday battle. When only one side remains, the fate of the world is sealed.

After you conquer a world, you move on to the next one. Each world is more challenging than the last. You'll face more formidable enemies who have greater powers, and you battle on more desolate landscapes. Develop better strategies to cope with the greater Evil. The forces of Good in the universe wait for your guidance.

diese Katastrophen zur Vernichtung der Bösen, aber sei vorsichtig, denn die Natur verschont auch die Guten nicht.

Die Welt ist Dir erst untertan, wenn die Bösen ausgelöscht sind. Also sende Deine Anhänger aus, sie zu verfolgen, keinen Stein auf dem andern zu lassen, bis nur das Gute übrig bleibt. Wenn das Gute das Böse aussticht, und Du an der Macht bist, dann ist die Zeit gekommen, den Weltuntergang auszurufen. An diesem Tage kommen alle zusammen, ob gut, ob böse, im Mittelpunkt der Welt, und treffen sich zur endgültigen Schlacht. Wenn eine Seite siegt, ist das Schicksal der Welt besiegelt.

Wenn Du eine Welt erobert hast, nimmst Du die nächste in Angriff. Jede ist schwieriger als die vorherige, mit mehr schrecklichen, mächtigeren Gegnern und mit öderen Landschaften. Entwickle bessere Strategien, um mit mächtigeren Bösen zu kämpfen. Die Kräfte des Guten im Universum warten auf Deine Führung.

översvämningar. Du kan använda dessa katastrofer för att förstöra Det Ondas anhängare, men var försiktig: Goda människor kan också duka under, om de kommer i vägen för katastroferna.

Du har inte besegrat världen förrän du har utplånat alla anhängare till Det Onda. Du måste sända ditt folk för att förgöra dem, och de får inte ge sig förrän det bara finns de Goda i världen. Om det finns fler Goda än Onda i världen, kan du förklara världens ände. All världens folk, Onda som Goda, beger sig då till världens mitt för att delta i en sista domedagsstrid. När endast en sida finns kvar, är världens öde beseglat.

När du erövrat en värld, kan du gå till nästa. Världarna bli alltmer utmanande. Du kommer att möta mer överväldigande fiender som har större kraft, och striden utspelar sig i allt ödsligare landskap. Du måste utveckla bättre strategier för att stå emot Det Onda, som blir allt mäktigare. De Goda krafterna i universum väntar på din hjälp.

Game Play screen

When the game begins, you see a World Description screen. For information about this screen, see the *World Description screen* section later in this manual. To choose a different world, use the control pad to select NEW GAME, and then press button A (see the *Choose a world* section for instructions). To go ahead and play this world, select Start Game (or just press the **START** button). The Game Play screen will appear:

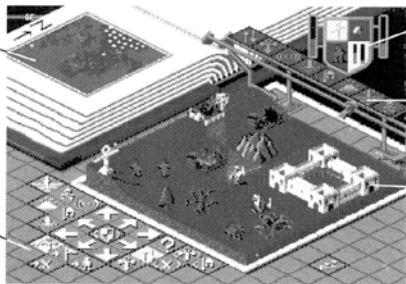
Book of Worlds
Buch der Welten
Världsboken

Command symbols
Befehlessymbole
Kommandosymboler

Game Play screen

Der Spielbildschirm

Zu Beginn des Spiels erscheint die Weltenbeschreibung. Ausführlicheres hierzu folgt weiter hinten. Um eine andere Welt zu wählen, benutzen Sie den Steuerblock für die Option NEW GAME (Neues Spiel) und drücken dann den Knopf A (vgl. *Auswahl einer Welt* für eine Anleitung). Zum Spielen der eingestellten Welt wählen Sie START GAME (Spiel starten) (oder drücken ganz einfach den **START**-Knopf). Dabei erscheint der Spielbildschirm:



Der Spielbildschirm

Spelskärmnen

När spelet börjar, ser du en världsbeskrivningsskärm. Du kan läsa mer om den skärmen i avsnittet *Världsbeskrivningsskärmnen* senare i denna handbok. Om du vill välja en annan värld, använder du styrknappen för att välja NEW GAME (nytt spel), och sedan trycker du på A (se instruktioner i avsnittet *Välj en värld*). Om du vill fortsätta och spela den världen, väljer du START GAME (börja spelet) (eller du kan bara trycka på **START**-knappen). Då visas följande spelskärm.

Info Shield
Info-Schild
Informationsskölden

Manna Bar
Manna-Balken
Mannaskalan

Close-up Map
Detailkarte
Närbildskartan

Spelskärmnen

Book of Worlds

The Book of Worlds shows a map of the entire world you want to conquer. Here are the things you'll see.

Blue dots	Good Walkers
Red dots	Evil Walkers
White dots	Good settlements
Dark grey dots	Evil settlements
Light grey dots	Rocks
White cross hair	Close-up Map location

To see a magnified view of any place in the world, move the cursor to the Book and press button **A** or **C**. The area is displayed on the Close-up Map.

Close-up Map

The Close-up Map is a magnified view of the spot on the Book of Worlds marked by the white cross hair. Here are some things you'll see.

Buch der Welten

Das Buch der Welten zeigt eine Karte der ganzen Welt, die erobert werden soll. Hier die Legende dazu.

Blaue Punkte	Gute Wanderer
Rote Punkte	Böse Wanderer
Weiße Punkte	Gute Siedlungen
Dunkelgraue Punkte	Böse Siedlungen
Hellgraue Punkte	Felsen
Weißes Fadenkreuz	Detailkartenpos

Um einen bestimmten Kartenausschnitt zu vergrößern, fahren Sie den Cursor auf das Buch und drücken einen der Knöpfe **A** oder **C**. Die Stelle wird dann auf der Detailkarte gezeigt.

Detailkarte

Die Detailkarte ist eine Vergrößerung der Stelle im Buch der Welten, die durch das weiße Fadenkreuz markiert ist. Hier einige der Dinge, die Sie sehen können.

Världsboken

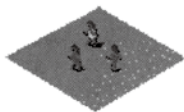
Världsboken visar en karta över hela den värld som du ska erövra. Du ser följande.

Blå prickar	Goda vandrare
Röda prickar	Onda vandrare
Vita prickar	Goda byar
Mörkgrå prickar	Onda byar
Ljusgrå prickar	Klippor
Vitt sikte	Närbildskartans läge

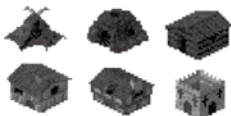
Om du vill se en närbild på vilken del som helst av världen, flyttar du markören till boken och trycker på **A** eller **C**. Då visas området på närbildskartan.

Närbildskartan

Närbildskartan är en uppförstorad bild av det område på världsboken som är markerad med det vita siktet. Du ser följande.



Walkers
Wanderer
Vandrare



Settlements
Siedlungen
Byar



Rocks and Trees
Felsen und Bäume
Klippor och träd



Papal Magnets
Päpstliche Magneten
Fälttecken

For more information on these items, see the *Things you need to know* section.

Ausführlicheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt *Dinge, die man wissen muß*.

Du kan läsa mer om det i avsnittet *Vad du behöver veta*.

Terrain

Land can be bare, swampy, planted with crops, or ruined by a Knight. The pattern and colour of the ground tells you which.

Gelände

Das Gelände kann öde, sumpfig, mit Getreide angebaut oder von einem Ritter verwüstet sein. All dies können Sie der Karte entnehmen:

Terrängen

Terrängen kan vara obefolkad, träskmark, uppodlad eller ödelagd av en riddare. Mönstret och färgen på marken visar vilken typ det är.



Bare – random dots



Ruined – hatched



Swampy – speckled



Planted – orderly rows of dots. Light coloured for Good crops, dark for Evil.



Ågrarisch genutzt – regelmässige Punkte: hell = Gute, dunkel = Böse.

Öde – zufällig vertreuse Punkte

Verwüstet – kreuz und quer schraffiert

Sumpfig – gefleckt

Uppodlad – prydliga rader av prickar. De Godas odlingsmark har ljusa prickar, de Ondas har mörka.

Obefolkad – slumpvisa prickar

Ödelagd – streckad

Träskmark – fläckig

Swamps and Rocks reduce the amount of crop land your settlements can use. To remove Swamps or dark coloured Rocks (white Rocks on Desert landscapes), or to restore destroyed crop land, raise and then lower the affected land. To remove white coloured Rocks (grey Rocks on Desert landscapes), sink them by lowering the land around them all the way to the water. You can remove destroyed buildings this way too, but you don't need to since you can build next to ruins if the land is restored.

Command symbols

Selecting these symbols is the only way to exercise control over the world and its people. Use them to help your people conquer the world. There are four categories of symbols (plus the Pause symbol): Direction, Divine Intervention, Influence Behaviour, and View. See the *Command symbols* section for instructions on how to use them.

Sumpfiges und felsiges Gelände ist für den Anbau wenig geeignet. Zur Trockenlegung vom Sümpfen und zum Entfernen von dunklen Felsen (bzw. weißen Felsen in Wüsten) und zum Wiederanbau von verwüsteten Ernten, muß das Gelände gehoben und wieder gesenkt werden. Weiße Felsen (graue Felsen in Wüsten) versenkt man, indem man das Land rundum bis auf den Wasserspiegel absenkt; auf diese Weise können auch zerstörte Gebäude entfernt werden, obwohl dies sich erübrigt, weil man nach Wiederherstellung des Geländes auch direkt auf den Ruinen bauen kann.

Die Befehlssymbole

Allein mit Hilfe dieser Symbole kann man die Welt und ihre Bevölkerung unter Kontrolle halten und Eroberungen machen. Es gibt vier Kategorien von Symbolen (neben dem Pausen-Symbol): Richtung, Göttlicher Eingriff, Beeinflussung und Anzeige. Wie man damit umgeht, erfahren Sie im Abschnitt *Befehlssymbole*.

Träskmarker och klippor begränsar hur mycket land dina anhängare kan odla. För att avlägsna träskmarker eller mörka klippor (vita klippor i ökenlandskap), eller för att återställa ödelagt land, höjer du landet och sänker det sedan igen. För att avlägsna ljusa klippor (grå klippor i ökenlandskap), jämnar du dem genom att sänka landet runt dem ända ner till vattnet. Om du vill ta bort förstörda byggnader kan du göra på samma sätt, men de behöver egentligen inte avlägsnas, eftersom du kan bygga intill ruiner om landet återställs.

Kommandosymboler

Det är bara med dessa symboler som du kan få makt över världen och dess folk. Du använder dem för att hjälpa ditt folk att erövra världen. Det finns fyra sorters symboler (förutom paussymbolen): kartförflyttning, gudomligt ingripande, handlingspåverkan och observation. Läs i avsnittet *Kommandosymboler* om hur de används.

Manna Bar

The Manna Bar is a power indicator. As your power increases, the arrow moves to the right. You can use any Divine Intervention shown to the left of the arrow. To use one, select the symbol from the Command symbols. (Note: You can only select symbols available to you on that particular world. See the *World Description screen* section for details.)

Info Shield

The Info Shield can show you information about people and settlements anywhere in the world. See the *Info Shield* section for details.

Der Mannabalken

Der Mannabalken ist eine Energieanzeige. In dem Maße, wie Ihre Macht zunimmt, bewegt sich der Balken nach rechts. Alle göttlichen Eingriffe, die links angezeigt sind, können gewählt werden, indem man das betreffende Befehlssymbol aktiviert. (Hinweis: Je nach Welt stehen Ihnen nur gewisse Symbole zur Verfügung. Vgl. die *Weltbeschreibungssseite*.)

Info-Schild

Der Info-Schild kann Informationen über Menschen und Siedlungen in der ganzen Welt anzeigen. Für eine ausführlichere Beschreibung vgl. *Info-Schild*.

Mannaskalan

Mannaskalan är en kraftindikator. Allteftersom kraften tilltar, rör sig pilen till höger. Du kan välja bland de gudomliga ingripanden som visas till vänster om pilen. Du väljer då en kommandosymbol. (OBS: Du kan bara välja de symboler som är tillgängliga i den aktuella världen. Läs mer i avsnittet *Världsbeskrivningsskärm*.)

Informationsskölden

Informationsskölden kan visa information om folk och bebyggelser var som helst i världen. Mer om detta i avsnittet *Informationsskölden*.

Things you need to know

These are the important concepts you need to understand to play Populous. For details on any of the Command symbols mentioned, see the *Command symbols* section of this manual.

Conquest

You start on the world called Genesis. If you destroy the entire Evil population, the world is yours. Then you're transported to another, more challenging world to conquer. There are hundreds of such worlds in the Conquest Series, and the Evil deities you meet get stronger and more ruthless.

You first see the World Description screen of Genesis. If you conquer Genesis easily, you don't just get taken to the second world, but you jump up several worlds. Easier victories lead to bigger jumps. This way you're

Dinge, die man wissen muß

Es folgt eine Zusammenstellung der wichtigsten Konzepte, die Sie beim Spielen von Populous kennen müssen. Für Einzelheiten zu den Befehlssymbolen sei auf den Abschnitt *Befehlssymbole* verwiesen.

Eroberung

Sie beginnen auf der Welt namens Genesis. Wenn Sie die gesamte böse Bevölkerung ausrotten, gehört sie Ihnen, worauf Sie auf eine andere, schwierigere Welt transportiert werden. Es gibt Hunderte solcher Welten, und in jeder haben Sie es mit stärkeren Widersachern zu tun.

Zunächst erscheint die Weltbeschreibung zu Genesis. Falls Sie Genesis im Handumdrehen nehmen, werden Sie nicht einfach auf die zweite Welt gebracht, sondern gleich mehrere Welten weiter. Je leichter der Sieg, desto größer der

Vad du behöver veta

Här finner du de viktiga upplysningar du behöver för att förstå hur man spelar Populous. Mer om de omnämnda kommandosymbolerna i avsnittet *Kommandosymboler* i denna handbok.

Erövring

Du börjar i världen som heter Genesis. Om du förgör hela den Onda befolkningen, blir världen din. Sedan tas du till en annan värld, som är svårare att erövr. Det finns hundratals sådana världar i erövringsserien, och Det Onda du möter blir mäktigare och mer hänsynslöst.

Först ser du världsbeskrivningsskärmen för Genesis. Om du erövr Genesis med lätthet, kommer du inte bara upp i nästa värld utan får hoppa över ett antal världar. Lätta erövringar gör att du får hoppa över fler världar, så att

taken to challenging worlds faster. Write down the name of each new world you see, so you can go directly to that world again later. See the *Choose a world* section for details.

Manna

Manna is the power you need to control nature. You get it from the people who worship you. The more followers you have, the faster you accumulate Manna. You also get Manna by destroying Evil Walkers, especially Evil Leaders and Knights.

You need increasing amounts of Manna to perform the following actions: Raise and Lower Land, Place Papal Magnet, Earthquake, Swamp, Knight, Volcano, Flood, and Armageddon. These interventions are shown on the Manna Bar, and the arrow indicates how much Manna you have. You can perform any intervention to the left of the arrow.

Sprung. Auf diese Weise wird es schneller schwierig. Notieren Sie sich den Namen jeder Welt, die Sie sehen, damit Sie später direkt dorthin gehen können. Vgl. den Abschnitt *Auswahl einer Welt*.

Manna

Manna ist die Kraft zur Beherrschung der Natur. Sie stammt von den Anhängern, die Sie als Gottheit verehren. Je mehr Anhänger Sie haben, desto mehr Manna. Außerdem erhält man Manna, indem man die Gefolgsleute der Bösen vernichtet, besonders deren Anführer und Ritter.

Manna wird für folgende Ereignisse benötigt: Land heben und senken, Plazieren des päpstlichen Magneten, Verursachen von Erdbeben, Sümpfen, Vulkanausbrüchen, Fluten und für den Weltuntergang sowie zur Verwandlung in einen Ritter. Diese Eingriffe erscheinen auf dem Mannabalken, wobei der Pfeil die verfügbare Menge anzeigt. Sie können sich für beliebige Eingriffe links vom Pfeil entscheiden.

du kan utmana världarna snabbare. Om du skriver upp namnen på de olika världarna du möter, kan du om du vill gå tillbaka till dem senare. Mer om detta i avsnittet *Välj en värld*.

Manna

Manna är kraften du behöver för att styra naturen. Du får manna från folket som dyrkar dig. Ju fler anhängare du har, desto mer manna samlar du på dig. Du får också manna genom att förstöra Onda vandrare, särskilt Onda ledare och riddare.

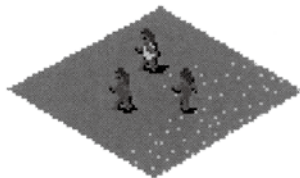
Du behöver manna för att utföra följande handlingar: markjämnning, placering av fälttecknet, jordbävning, träskmark, riddare, vulkan, översvämning och världens ände. Dessa handlingar visas på mannaskalan, och pilen visar hur mycket manna du har. Du kan utföra alla handlingar som visas till vänster om pilen.

Walkers

Each person you see on the Close-up Map is called a Walker. Walkers represent a number of people, depending on their strength. Your Walkers do whatever you tell them to do by using the Influence Behaviour symbols. If a Walker is forced to walk around without settling (building a town), they grow weaker and eventually die.

Whenever two Walkers of the same faith bump into each other, they become a single, stronger Walker. When two Walkers of opposite faith bump into each other, they automatically fight to the death.

Wanderer



Die Menschen, die auf der Detailkarte erscheinen, sind Fußvolk. Dies können unterschiedlich viele Leute sein, je nach Stärke. Sie tun das, was Sie Ihnen über die Beeinflussungssymbole auftragen. Wenn Sie Wanderer über lange Zeit marschieren lassen, ohne sie zum Bau einer Siedlung zu veranlassen, werden sie allmählich schwächer und sterben schließlich.

Jedesmal, wenn zwei Anhänger desselben Glaubens sich begegnen, verschmelzen sie zu einer stärkeren Wander-Einheit. Wenn die zwei jedoch unterschiedlichen Bekenntnissen angehören, dann bekämpfen sie sich bis auf den Tod.

Vandrare

Alla personer du ser på närbildskartan kallas vandrare. Varje vandrare motsvarar ett visst antal människor, beroende på vandrarens styrka. Du får vandrarna att göra vad du vill med tillhjälp av symbolerna för handlingspåverkan. Om vandrarna tvingas gå runt utan att bosätta sig (bygga en by), blir de svagare och dör till slut.

Om två vandrare av samma tro kolliderar, blir de till en enda starkare vandrare. Om två vandrare av olika tro kolliderar, kämpar de på liv och död.

Papal Magnets



Good Papal Magnet
Päpstlicher Magnet der Guten
De Godas fälttecken

Papal Magnets are huge monuments used to control the people; an Ankh for the Good population and a Skull for the Evil population. Your Papal Magnet is your divine monument. You use it to move your people around on the world. You also use it to control a special Walker, called a Leader. You can move your Papal Magnet if you have a Leader and enough Manna. Your Papal Magnet is indestructible. You can't control your opponent's Papal Magnet – it's placed by the computer.

Päpstliche Magnete



Evil Papal Magnet
Päpstlicher Magnet der Bösen
De Ondas fälttecken

Die päpstlichen Magnete sind riesige Monumente, mit denen das Volk unter Kontrolle gehalten wird: ein Lebensschlüssel für die Guten, ein Totenschädel für die Bösen. Ihr päpstlicher Magnet ist Ihr göttliches Wahrzeichen, mit dem Sie Ihre Leute auf der ganzen Welt umherlenken und auch den Anführer manövrieren. Zum Bewegen des Magneten brauchen Sie einen Anführer und ausreichend Manna. Der Magnet ist unzerstörbar. Auf den gegnerischen Magneten haben Sie keinerlei Einfluß, er wird vom Computer plaziert.

Fälttecken

Fälttecknen är stora bildstoder som används för att styra folket. De Goda har den egyptiska livssymbolen, de Onda en dödskafe. Fälttecknet är ditt gudomliga standar, som du kan föra runt för att leda ditt folk runt världen. Du kan också använda det för att styra en särskild vandrare, en s k ledare. Du kan flytta ditt fälttecken om du har en ledare och tillräckligt med manna. Fälttecknet är oförstörbart. Du kan inte styra motståndarens fälttecken – det flyttas av datorn.



Leaders

Your Leader is a special Walker that carries a small Papal Magnet. Your Walkers follow the Leader whenever you select the Go To Papal Magnet symbol. If you gather enough Manna, and you think your Leader is strong enough, you can turn him into a Knight.

If you don't have a Leader, and a Walker touches your Papal Magnet, that Walker becomes a Leader (you can have only one Leader at a time). To get a Walker to touch your Papal Magnet, you must select the Go To Papal Magnet symbol. If your Leader later dies or is knighted, the Papal Magnet moves to the place where he disappeared.

Führer

Ihr Führer ist ein Auserwählter unter den Wanderern, der einen kleinen Magneten trägt. Die übrigen Leute folgen dem Führer, wenn Sie das Symbol "Zum päpstl. Magneten gehen" wählen. Wenn Sie genug Manna eingesammelt haben und der Führer die erforderliche Stärke aufzuweisen scheint, machen Sie ihn zum Ritter.

Wenn Sie keinen Führer haben und einer der Wanderer ihren Magneten berührt, dann wird er dadurch zum Führer. (Gleichzeitig kann immer nur ein Führer existieren.) Um jemanden zur Berührung des Magneten zu veranlassen, müssen Sie das Symbol "Zum päpstl. Magneten gehen" wählen. Wenn ein Führer stirbt oder zum Ritter geschlagen wird, bewegt sich der Magnet an die Stelle, an der er verschwand.

Ledare

Din ledare är en särskild vandrare som bär med sig ett litet fälttecken. Dina vandrare följer ledaren när du väljer symbolen för samling runt fälttecknet. Om du samlar tillräckligt med manna och tror att din ledare är stark nog, kan du göra honom till riddare.

Om du inte har någon ledare och en vandrare vidrör fälttecknet, blir den vandraren ledare (du kan bara ha en ledare åt gången). För att få en vandrare att vidröra fälttecknet, väljer du symbolen för samling runt fälttecknet. Om din ledare senare dör eller dubbas till riddare, flyttas fälttecknet till den plats där han försvann.



Knights

If you have enough Manna, you can change your Leader into a Knight. Knights are another special kind of Walker, and you can have more than one. Knights seek out enemy Walkers and fight them to the death. They raid enemy settlements, burning buildings and destroying crop land. They are strong, but not invincible. They grow weaker with every battle and eventually die. A single Knight can be a large part of your total population, so losing one can be devastating.

Note: When you choose to Gather Then Settle (see *Influence Behaviour symbols*), your Walkers can join with your Knights to increase their strength and longevity. But be careful – your Leader can also join with a Knight, leaving you without a Leader. If two Knights are on the same screen, they will join together to form an even stronger Knight regardless of which behaviour mode you're in.

Ritter

Wenn Sie genug Manna haben, können Sie Ihren Führer in einen Ritter verwandeln. Ritter sind spezielle Wanderer, und man kann auch mehrere davon haben. Ritter metzeln ihre Gegner nieder, schleifen feindliche Siedlungen, stecken Häuser in Brand und verwüsten die Ernten. Sie sind stark, aber nicht unbesiegbar. Mit jeder Schlacht werden sie schwächer, bis sie schließlich sterben. Der Verlust eines einzigen Ritters kann verheerend sein.

Hinweis: Mit dem "Sich sammeln, dann siedeln" Symbol (vgl. die *Beeinflussungs-Symbole*) vereinigt man Wanderer und Ritter, um ihre Stärke und Langlebigkeit zu erhöhen. Achtung: Ihr Führer kann sich auch mit einem Ritter verbinden, so daß Sie führerlos sind. Wenn in einer Szene zwei Ritter zusammentreffen, verschmelzen sie zu einem stärkeren Ritter (unabhängig vom Verhaltensmodus).

Riddare

Om du har tillräckligt med manna, kan du göra din ledare till riddare. Riddare är ett särskilt slags vandrare, och du kan ha fler än en. Riddarna letar på fientliga vandrare och strider med dem. De anfaller fientliga byar, bränner byggnader och ödelägger odlad mark. De är starka men inte oövervinnerliga. De blir svagare för varje strid, och till slut dör de. En enda riddare kan motsvara en stor del av din sammanlagda befolkning, så det kan vara förödande att förlora en.

OBS: Om du väljer symbolen för samling och bosättning (se *Symboler för handlingspåverkan*), kan dina vandrare slå sig ihop med dina riddare för att öka deras kraft och livslängd. Men var försiktig: din ledare kan också slå sig ihop med en riddare, och då står du utan ledare. Om två riddare befinner sig på samma skärm, går de ihop och bildar en starkare riddare, oberoende av vilket läge du är i.



Settlements

When you tell your people to settle, any Walkers that find flat land build settlements and grow crops. The more flat land you create around a settlement, the larger it gets. The larger the settlement, the faster the population grows, and the more Manna you get. Population grows within a settlement until it's full, and then a Walker comes out. These new Walkers leave in search of more flat land to settle on.

Blue flags are attached to Good settlements; red flags are attached to Evil settlements.



Siedlungen

Wenn Ihre Leute zum Siedeln angeregt werden, beginnen sie zu bauen und zu säen, wo immer sich flaches Land anbietet. Je mehr Flachland rund um eine Siedlung besteht, desto eher kann sie sich ausbreiten. Je ausgedehnter die Siedlung, desto schneller das Bevölkerungswachstum und desto größer die Menge an Manna. Die Bevölkerung wächst, bis die Siedlung voll ist, dann macht sich ein Teil der Wanderer auf die Suche nach anderen geeigneten Ländereien.

Blaue Flaggen markieren gute Siedlungen, rote sind Siedlungen der Bösen.

Bebyggelse

När du ber ditt folk att bosätta sig, börjar de vandrare som kan hitta brukbar mark att bygga byar och odla jorden. Ju mer brukbar mark du skapar runt byarna, desto större blir byn. Ju större byn är, desto snabbare växer befolkningen, och det betyder att du får mer manna. Befolkningen växer inom en by tills den är full, och då frambringar byn vandrare. De nya vandrarna ger sig iväg för att leta efter mer land att bosätta sig i.

Blå flaggor flyger över de Godas byar, röda över de Ondas.

World Description screen

At the start of each battle, you see the World Description screen. It describes the world you must conquer, and the powers you and Evil have.

Here is the screen for the first world, Genesis, with an explanation of each item.

Weltbeschreibungs- seite

Zu Anfang jeder Schlacht erscheint eine Seite, welche die Welt, die Sie erobern sollen, und das Stärkeverhältnis zwischen Ihnen und Ihren Gegnern beschreibt.

Hier als Beispiel die Seite zu Genesis, mit einer Beschreibung aller Elemente.

Världsbeskrivnings- skärmen

Vid början av varje strid får du se världsbeskrivningsskärmen. Den beskriver världen som du måste erövra, och den kraft du och Det Onda har.

Här är skärmen för den första världen, Genesis, med en förklaring av de olika detaljerna.



World Description screen

Die Weltbeschreibungsseite

Världsbeskrivningsskärmen

**WORLD TO
CONQUER****World to conquer**

The name of the current world. Each time you win a world, you're taken to a more difficult world. Write down the name of every new world you see, so you can go back to them later. See the *Choose a world* section for details.

**BATTLE
NUMBER
IS****Battle Number is**

The number of the world. Genesis is the first world in the Conquest series and has a Battle Number of 0. The Conquest series contains nearly five hundred worlds of increasing difficulty.

**LANDSCAPE
IS****Landscape is**

Of four types: GRASS PLAINS, DESERT, SNOW AND ICE, and VOLCANIC. Each type requires different strategies. For example, on some landscapes, populations grow slower, Walkers die faster from walking around, and settlements have a lower maximum cultural advancement (see the *Info Shield* section for details).

Zu erobernde Welt

Name der aktuellen Welt. Nach Einnahme einer Welt gelangen Sie auf eine weitere. Notieren Sie sich die Namen aller Welten, die Sie sehen, damit Sie später leicht darauf zurückkehren können. Vgl. den Abschnitt *Auswahl einer Welt*.

Schlacht-Nr.

Die Nummer der Welt. Genesis ist die erste Welt in der Eroberungsreihe und hat die Schlacht-Nr. 0. Insgesamt gibt es fast 500 Welten mit aufsteigender Schwierigkeit.

Landschaftstyp

Es gibt vier Landschaftstypen: GRASS PLAINS (Grasebenen), DESERT (Wüste), SNOW AND ICE (Schnee & Eis), and VOLCANIC (Vulkanisch). Jeder Geländetyp erfordert eigene Strategien; so ist das Bevölkerungswachstum in arktischen Gegenden langsamer, die Wanderer ermüden und sterben schneller und es wird kaum ein hoher Zivilisationsgrad

Värld att erövra

Namnet på den aktuella världen. Varje gång du vinner en värld, tas du till en svårare värld. Om du skriver upp namnet på varje ny värld du möter, kan du gå tillbaka till den senare. Mer om detta i avsnittet *Välj en värld*.

Denna strid är nummer

Numret på världen. Genesis är den första världen i erövringsserien, och har stridsnummer 0. Erövringsserien innehåller nästan fem hundra världar av stegrande svårighetsgrad.

Landskapet är

Det finns fyra typer: GRASS PLAINS (grässlätt), DESERT (öken), SNOW AND ICE (snö och is) och VOLCANIC (vulkanterräng). De olika typerna kräver skiftande strategier. I vissa landskap tilltar t ex befolkningen långsammare, vandrarna dör snabbare när de strövar omkring, och byarna har ett lägre kulturutvecklingstak (mer om

**EVIL'S
REACTIONS
ARE**

Evil's reactions are

The speed at which your Evil opponent can do the same things you're trying to do, like flatten land. Evil can be very slow, very fast, or somewhere in-between.

**EVIL'S
RATING IS**

Evil's rating is

Evil's skill, or how intelligent Evil is. Evil's rating can be VERY POOR, VERY GOOD, or somewhere in-between.

**LAND
BUILT**

Land built

The build mode you're in affects when you can raise or lower land. These are four different build modes:

**LAND
BUILT ON
PEOPLE**

Land built on people – You can change land if either a Walker or a settlement is on the Close-up Map.

erreicht (vgl. den Abschnitt *Info-Schild*).

Reaktionen der Bösen

Die Geschwindigkeit, mit der Ihr Widersacher dasselbe tut wie Sie, also z.B. Ebnen des Landes. Die Bösen können sehr schnell, sehr langsam oder so-so reagieren.

Einstufung der Bösen

Geschicklichkeit und Intelligenz der Bösen. Kann VERY POOR (miserabel), VERY GOOD (ausgezeichnet) oder so-so sein.

Land bauen

Je nach "Landbau"-Modus können Sie Land aufbauen (heben) oder abtragen (senken). Es werden vier verschiedene Bau-Kategorien unterschieden:

Land auf Leuten – Änderungen am Land können vorgenommen werden, wenn die Detailkarte Menschen oder Siedlungen enthält.

detta i avsnittet *Informationssköld*).

Det Ondas reaktioner är

Hur snabbt din motståndare kan göra samma sak som du försöker göra, t ex jämna mark. Hans reaktioner kan vara mycket långsamma, mycket snabba eller någonstans mittemellan.

Det Ondas makt är

Din motståndares skicklighet, eller hur intelligent han är. Hans makt kan vara VERY POOR (mycket svag), VERY GOOD (mycket stark) eller någonstans mittemellan.

Markjämning

Vilket markjämningsläge du är i bestämmer hur du kan jämna mark. Det finns fyra olika markjämningslägen.

Markjämning vid folk – Du kan jämna mark om en vandrare eller en by befinner sig på närbildskartan.

LAND
BUILT JUST
ON TOWNS

Land built just on towns – You can change land only when there is a settlement on the Close-up Map.

LAND ONLY
BUILT UP

Land only built up – You can only raise land. A Walker or settlement must be on the Close-up Map.

LAND
CANNOT
BE BUILT

Land cannot be built – You can't raise or lower land.

If you can build, you'll see a white cross hair following the cursor. If you can't build, the white cross hair following the cursor will disappear. Note: Regardless of what build mode you're in, you can *always* raise land one level from the water if a Good Walker, Leader, or Knight is on the Close-up Map. You can also save them if they're drowning.

THE
SWAMPS
ARE

The Swamps are

Either SHALLOW or BOTTOMLESS. A shallow Swamp disappears if a Walker falls into it; a bottomless Swamp doesn't.

Land auf Siedlungen –

Änderungen am Land nur möglich, wenn eine Siedlung auf der Detailkarte ist.

Land nur aufbauen – Nur Aufbau möglich. Die Detailkarte muß einen Menschen oder eine Siedlung enthalten.

Keine Änderungen – Das Gelände kann weder aufgebaut noch abgetragen werden.

Wenn gebaut werden kann, folgt dem Cursor ein weißes Fadenkreuz; wenn nicht, verschwindet dieses Fadenkreuz. Hinweis: Unabhängig vom Bau-Modus kann das Gelände *immer* um eine Stufe von Meeresspiegel gehoben werden, vorausgesetzt, es befindet sich ein Guter, ein Führer oder ein Ritter auf der Detailkarte. Ertrinkende können gerettet werden.

Sümpfe sind

Entweder SHALLOW (flach) oder BOTTOMLESS (bodenlos). Ein flacher Sumpf verschwindet, wenn jemand hineinfällt, ein bodenloser nicht.

Markjämning endast vid byar – Du kan jämna mark bara om det finns en by på närbildskartan.

Endast markhöjning – Du kan bara höja mark. En vandrare eller en by måste befinna sig på närbildskartan.

Ingen markjämning – Du kan inte jämna mark.

Om du kan jämna mark, ser du ett vitt sikte som följer markören. Om du inte kan jämna mark, försvinner siktet som följer markören. OBS: Oberoende av vilket markjämningsläge du befinner dig i, kan du *alltid* höja marken ett steg från vattnet om en God vandrare, ledare eller riddare befinner sig på närbildskartan. Du kan också rädda dem från att drunkna.

Träskmarkerna är

Antingen SHALLOW (grunda) eller BOTTOMLESS (bottenlösa). Ett grunt träsk försvinner om en vandrare faller ner i den; ett bottenlöst träsk försvinner inte.

WATER IS Water is

Either FATAL or HARMFUL. If water is fatal, any Walkers falling into it die immediately. If water is harmful, Walkers drown more slowly, giving you time to raise land beneath them before they die.

YOU & EVIL You and Evil

This section lists powers that don't work on certain worlds. YES or NO appears under YOU next to each power, depending on whether you can use that power or not. The Evil powers are listed under EVIL. In most worlds, the balance of power is not equal, and you must allow for this in your strategy. Also listed are the number of Walkers you and Evil start with.

Wasser ist

Entweder FATAL (tödlich) oder HARMFUL (schädlich). Auf einen Sturz in tödliches Wasser folgt der sofortige Tod, bei schädlichem Wasser ist es ein langsames Sterben, so daß unter dem Ertrinkenden noch Land aufgefüllt werden kann.

Du und das Böse

Dieser Abschnitt beschreibt die Kräfte, die auf manchen Welten ohne Wirkung bleiben. YES (Ja) oder NO (Nein) wird unter YOU (Dir) neben jeder Fähigkeit angezeigt, je nachdem, ob sie funktioniert oder nicht. Die Kräfte der Bösen erscheinen unter EVIL (Böse). In den meisten Welten ist das Kräfteverhältnis nicht ausgeglichen, und dies muß sich auf die Strategien auswirken. Ferner wird die Zahl der Anhänger beider Seiten gezeigt.

Vattnet är

Antingen FATAL (livsfarligt) eller HARMFUL (farligt). Om vattnet är livsfarligt, dör en vandrare omedelbart om han faller i. Om det bara är farligt, drunknar vandraren saktare, och du har tid att höja marken under honom innan han dör.

Du och Det Onda

I den delen kan du se vilka krafter som inte fungerar i vissa världar. YES (ja) respektive NO (nej) visas under YOU (du) intill de olika krafterna, beroende på om du kan använda den kraften eller inte. Det Ondas krafter visas under EVIL (Det Onda). I de flesta världar är maktbalansen inte lika, och det måste du ta med i beräkningen i din strategi. Du får också en lista på hur många vandrare du och Det Onda börjar med.

Command symbols

These are all the command symbols at your divine disposal.



Pause symbol

To pause the game, select the Pause symbol. Even though the game is paused, you can still move around the Close-up Map and use the View symbols and Influence Behaviour symbols. Select it again to resume the game. You can also pause the game by pressing the **START** button on the hand controller; press **START** again to resume the game.



Direction symbols

Scroll the Close-up Map view over the world with these symbols. You can also scroll the Close-up Map by holding down button **B** and pressing a direction on the control pad.

Befehlssymbole

Dies sind die Befehlssymbole, mit denen Gott die Geschicke lenkt.

Pausensymbol

Dient zum Einlegen einer Pause, wobei man auch im Pausenmodus auf der Detailkarte umhersteuern kann und die Anzeige- und Beeinflussungssymbole benutzen kann. Erneutes Drücken des Pausensymbols bewirkt die Wiederaufnahme des Spiels. Auf Wunsch kann für die Pause und Wiederaufnahme auch der **START**-Knopf des Steuergeräts gedrückt werden.

Richtungssymbole

Dienen zum Rollen der detaillierten Ansicht über die Welt. Eine andere Methode ist das Festhalten des Knopfs **B** und gleichzeitiges Drücken einer Richtung auf dem Steuergerät.

Kommandosymboler

Här finns alla de kommandosymboler du har i din gudomliga makt.

Paus

För att avbryta spelet, väljer du paussymbolen. Även under avbrott kan du flytta omkring närbildskartan, använda observationssymbolerna och symbolerna för handlingsspåverkan. Välj paussymbolen igen för att återuppta spelet. Du kan också avbryta spelet genom att trycka på **START** på handkontrollen; tryck på **START** igen när du vill fortsätta.

Kartförflyttning

Dessa symboler använder du för att scrolla närbildskartan över världen. Du kan också scrolla närbildskartan genom att hålla ner **B** och föra styrknappen i någon riktning.

Divine Intervention symbols

These symbols let you directly affect the world. You need Manna to perform each of these actions, and you use up Manna each time you do. They are listed from least to most powerful.



Raise and lower land

Land heben und senken

Markjämning



Place Papal Magnet

Päpstlichen Magneten plazieren

Placering av fälttecken



Earthquake

Erdbeben

Jordbävning



Swamp

Sumpf

Träskmark



Knight

Ritter

Riddare



Volcano

Vulkan

Vulkan



Flood

Überschwemmung

Översvämning



Armageddon

Weltuntergang

Världen ände

Symbole göttlicher Eingriffe (Naturkatastrophen)

Diese Symbole beeinflussen die Welt in unmittelbarer Weise. Sie erfordern bestimmte Mengen an Manna. Die Liste geht von schwacher zu verheerender Wirkung.

Symboler för gudomligt ingripande

Med dessa symboler kan du direkt påverka världen. Du behöver manna för att utföra dessa handlingar, och det går åt manna varje gång du använder dem. De står i ordning från svagast till starkast kraftåtgång.



Raise and lower land

Raise or lower land on the Close-up Map.

Select this symbol and move the pointer onto the Close-up Map. A white cross hair follows the

Land heben und senken

Heben und Senken von Land auf der Detailkarte.

Dieses Symbol wählen und den Zeiger auf die Detailkarte fahren. Dabei folgt dem Cursor ein weißes

Markjämning

Du kan höja eller sänka mark på närbildskartan.

När du vill jämna marken, väljer du denna symbol och flyttar markören på närbildskartan. Ett vitt sikte följer

cursor, jumping from point to point. Press button **A** to raise land at the cross hair, press button **C** to lower land.

This is your single most important divine action. Raise and lower land to *flatten* as much land as you can. (Note: The build mode affects how you raise and lower land. See the *World Description screen* section for details.) Spread flat land across the world so your population can grow crops and expand. If you can't raise or lower land, make sure you have enough Manna. Also make sure the game isn't paused.



Place Papal Magnet

Place the Papal Magnet anywhere on the Close-up Map.

Select this symbol and move the pointer onto the Close-up Map. A white cross hair follows the cursor (shaped like a small Papal Magnet), jumping from point to

Fadenkreuz, das von Punkt zu Punkt springt. Mit Knopf **A** wird Land aufgebaut, mit Knopf **C** wird Land abgetragen.

Dies ist der wichtigste göttliche Eingriff. Heben und senken Sie das Gelände, um möglichst große Flächen zu *ebnen*. (Hinweis: Je nach Bau-Modus läuft das Heben und Senken etwas anders ab – vgl. die *Weltbeschreibungseite*.) Ebnen Sie möglichst große Flächen, damit sich die Bevölkerung ausdehnen und Land urbar machen kann. Wenn ein Heben/Senken nicht möglich ist, sorgen Sie für genügend Manna und schalten Sie nicht auf Pausenmodus um.

Plazieren des päpstlichen Magneten

Plazieren Sie den päpstlichen Magneten an einer beliebigen Stelle auf der Detailkarte.

Wählen Sie dieses Symbol und fahren Sie den Zeiger auf die Detailkarte. Dabei folgt dem Cursor ein weißes Fadenkreuz (in der Form

markören och hoppar från en punkt till en annan. Tryck på **A** för att höja mark vid siktet och på **C** för att sänka mark.

Denna handling är den viktigaste av de gudomliga ingripandena. Du höjer och sänker mark för att *jämna* så mycket mark som möjligt. (OBS: Hur du kan jämna land beror på vilket markjämningsläge du är i. Mer om detta i avsnitten *Världsbeskrivningsskärmerna*.) När du jämnar mark över världen kan ditt folk odla jorden och föröka sig. Om du inte kan jämna mark, måste du se till att du har tillräckligt med manna. Se också till att du inte behöver avbryta spelet.

Placering av fälttecken

Du kan placera fälttecknet var som helst på närbildskartan.

Då väljer du denna symbol och flyttar markören till närbildskartan. Ett vitt sikte följer markören (som ser ut som ett litet fälttecken) och hoppar från en

point. Press button **A** to place your Papal Magnet at the pointer.

You can move your Papal Magnet only if you have a Leader. If you want your Walkers to migrate, place your Papal Magnet where you want them to go and select Go To Papal Magnet. To make a powerful Leader, place your Papal Magnet in a heavily populated area, and your Walkers will go there and join with the Leader. If you can't move your Papal Magnet, make sure you have a Leader and enough Manna. Also make sure the game isn't paused.



Earthquake

Earthquake the area shown on the Close-up Map.

Move the Close-up Map to the place you want to Earthquake, and select this symbol.

eines kleinen Magneten), das von Punkt zu Punkt springt. Drücken Sie den Knopf **A**, um Ihren päpstlichen Magneten an die Stelle des Zeigers zu plazieren.

Der päpstliche Magnet kann nur bewegt werden, wenn Sie einen Führer haben. Um Ihre Leute zum Auswandern zu bewegen, setzen Sie den Magneten an die auserwählte Stelle und wählen "Zum Päpstlichen Magneten gehen". Für einen besonders starken Führer setzen Sie den Magneten in eine dicht bevölkerte Zone; die Menschen ziehen dann dorthin und scharen sich um den Führer. Wenn der päpstliche Magnet nicht bewegt werden kann, beschaffen Sie sich einen Führer und genug Manna. Schalten Sie nicht auf Pausenmodus um.

Erdbeben

In dem auf der Detailkarte gezeigten Gebiet ein Erdbeben auslösen.

Rollen Sie die Detailkarte an die Stelle, die von einem Erdbeben erschüttert werden soll, und wählen

punkt till en annan. Tryck på **A** för att placera fälttecknet vid markören.

Du kan bara flytta fälttecknet om du har en ledare. Om du vill få dina vandrare att utvandra, stället du fälttecknet där dit du vill de ska gå, och väljer symbolen för samling runt fälttecknet. Om du vill göra en kraftfull ledare, placerar du fälttecknet i ett tätbefolkat område, och då går vandrarna dit och förenar sig med ledaren. Om du inte kan flytta fälttecknet måste du se till att du har tillräckligt med manna. Se också till att du inte behöver avbryta spelet.

Jordbävning

Du kan orsaka jordbävning över området som visas på närbildskartan.

Då flyttar du närbildskartan till den plats där du vill ha jordbävningen och väljer denna symbol.

Earthquakes shake up the ground, making it uneven and unsuitable for crops. The land must be flattened out again to grow crops. Earthquakes also turn high ground into low ground.



Swamp

Swamp the area shown on the Close-up Map.

Select this symbol and move the pointer onto the Close-up Map. A white cross hair follows the cursor, jumping from point to point. Press button **A** to place Swamps at random spots on the Close-up Map. Swamps can exist only on flat land.

Swamps can be shallow or bottomless, depending on the world. They reduce crop land and swallow up Walkers. To remove a Swamp, raise and then lower the land.

Sie dieses Symbol.

Erdbeben reißen den Boden auf, machen ihn uneben und ungeeignet für den Anbau von Getreide, so daß ein erneutes Ebnen notwendig ist. Hochebenen werden abgesenkt.

Sumpf

Verwandeln des auf der Detailkarte gezeigten Gebiets in Sumpflandschaft.

Wählen Sie dieses Symbol und fahren Sie den Zeiger auf die Detailkarte. Dabei erscheint ein weißes Fadenkreuz, das von Punkt zu Punkt springt. Drücken Sie Knopf **A**, um willkürlich Sümpfe zu kreieren. Nur flaches Gelände kann versumpft werden.

Sümpfe können, je nach Welt, flach oder bodenlos sein. Sie reduzieren das bebaubare Land und verschlingen Menschen. Zum Trockenlegen eines Sumpfes muß das Land aufgefüllt und dann wieder abgetragen werden.

Jordbävningar skakar marken och gör den ojämn och obrukbar. Landet måste jämnas igen för att man ska kunna odla på den. Jordbävningar gör också högländskap till lågländskap.

Träskmark

Du kan förvandla området på närbildskartan till träskmark.

Då väljer du den symbolen och flyttar markören till närbildskartan. Ett vitt sikte följer markören och hoppar från punkt till punkt. Tryck på **A** om du vill placera träskmarker slumpvis över närbildskartan. Träskmarker kan bara finnas på plan mark.

Träskmarker kan vara grunda eller bottenlösa, beroende på vilken värld du befinner dig i. De förminskar den brukbara arealen och slukar upp vandrare. För att avlägsna träskmarker, höjer du marken och sänker den sedan.



Knight

Transform your Leader into a Knight.

Select this symbol to turn your Leader into a Knight.

The stronger your Leader is, the stronger your Knight will be. When you create a Knight, you lose your Leader (and the building if your Leader is in one). Good Knights attack Evil settlements and Evil Walkers, burning their buildings and destroying their crop land.



Volcano

Raise a rocky mountain on the area shown on the Close-up Map.

Move the Close-up Map to the place you want to Volcano, and select this symbol.

Volcanos raise the ground to a great height and scatter rocks about. It takes a great amount of time and Manna to recover from a Volcano by flattening out the land

Ritter

Verwandlung des Führers in einen Ritter.

Dieses Symbol wählen, um den Führer in einen Ritter zu verwandeln.

Je stärker der Führer, desto stärker der Ritter, in den er sich verwandelt. Bei der Schaffung eines Ritters verlieren Sie den Führer (und auch das Gebäude, in dem er sich befindet). Gute Ritter greifen böse Siedlungen und Menschen an, verbrennen deren Häuser und verwüsten ihre Felder.

Vulkan

Erschaffung eines felsigen Berges im Gebiet, das auf der Detailkarte gezeigt ist.

Die Detailkarte an die Stelle rollen, an der der Vulkan entstehen soll, und dieses Symbol auswählen.

Vulkane bewirken hohe Aufschüttungen und verstreuen rundum Felsblöcke. Nach einem Vulkanausbruch braucht man viel

Riddare

Du kan dubba din ledare till riddare.

Om du vill dubba din ledare till riddare, väljer du den symbolen.

Ju starkare din ledare är, desto starkare blir din riddare. När du dubbar en riddare, förlorar du din ledare (och byggnaden, om ledaren befinner sig i en). Goda riddare anfaller Onda byar och Onda vandrare, bränner deras byggnader och ödelägger deras odlingar.

Vulkan

Du kan skapa ett högt berg på området på närbildskartan.

Du flyttar närbildskartan till där du vill ha en vulkan och väljer den symbolen.

Vulkaner höjer marken till ett högt berg och slungar ut klippor. Det går åt mycket tid och mycken manna för att återställa en vulkans härjningar genom att jämna mark

and removing the rocks. To inflict extra devastation on Evil, try a double or triple Volcano.



Flood

Raise the water level one level throughout the entire world.

Select this symbol to Flood the world.

All flooded settlements are destroyed, both Good and Evil, and the Walkers get dumped into the water. They die immediately or eventually, depending on the rules of the world you're trying to conquer.



Armageddon

Declare the final battle of Armageddon.

Select this symbol to end the world.

Armageddon is doomsday. It calls all the people of the world to be

Zeit und Manna, um das Land wieder zu ebnen und die Felsbrocken zu beseitigen. Für eine besonders verheerende Katastrophe kann ein doppelter oder dreifacher Vulkanausbruch ausgelöst werden.

Überschwemmung

Anheben des Wasserspiegels um eine Stufe (auf der ganzen Welt).

Wählen Sie dieses Symbol zum Überschwemmen der Welt.

Alle überschwemmten Siedlungen, ob gut oder böse, werden verwüstet, das Volk findet in den Fluten den sofortigen oder langsamen Tod, je nachdem, welche Regeln in der betreffenden Welt gelten.

Weltweite Katastrophe (Weltuntergang)

Verkündung der letzten verheerenden Schlacht.

Wählen Sie dieses Symbol, um den Weltuntergang zu verkünden.

Diese letzte Katastrophe ist der

och ta bort klippor. Om du vill orsaka ändå mer fördelse för Det Onda, kan du försöka med en dubbel eller tredubbel vulkan.

Översvämning

Du kan höja vattennivån ett steg genom hela världen.

Om du vill göra översvämning, väljer du den symbolen.

All bebyggelse i de översvämmade områdena går under, både Onda och Goda, och vandrare ramlar i vattnet. De dör omedelbart eller så småningom, beroende på reglerna i den värld du försöker erövra.

Världens ände

Du kan förklara världens ände och den sista striden.

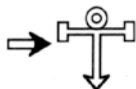
När du vill få världens ände väljer du den symbolen.

Då är det slut på världen. Alla folk i hela världen kallas att lämna sina

uprooted from their homes, and they migrate toward the centre of the world to fight for ultimate supremacy. You can change your view during Armageddon, but you cannot alter the course of events in any way. Your Walkers create land bridges if necessary to get to the centre of the world. Make sure the Good population outnumbers Evil's before selecting Armageddon.

Influence Behaviour symbols

Influence your followers with these symbols. It costs no Manna to influence the actions of your people, and they are always moved by one of these influences.



Go To Papal Magnet

All your Walkers (except Knights) migrate towards their Leader, who walks towards the Papal Magnet.

If there is no Leader, the Walkers go directly to the magnet. Use this mode to create a Leader (the first

Weltuntergang, das Jüngste Gericht. Der Aufruf ergeht an alle Völker, sich in die Mitte der Welt zu begeben und um die Welt-herrschaft zu kämpfen. Sie können dabei die Ansicht ändern, aber nicht den Lauf der Dinge. Bei Bedarf erstellen Ihre Leute Brücken. Vergewissern Sie sich, daß die Guten in der Überzahl sind, bevor Sie den Weltuntergang ausrufen.

Beeinflussungssymbole

Mit diesen Symbolen beeinflussen Sie Ihre Anhänger. Dies kostet kein Manna und ist immer wirksam.

Zum päpstlichen Magneten gehen

Alle Ihre Anhänger, mit Ausnahme der Ritter, scharen sich um den Führer, der seinerseits in Richtung des päpstlichen Magneten wandert.

In Abwesenheit eines Führers

hem och bege sig till världens mitt för att utkämpa den sista striden om världens öde. Du kan ändra din ståndpunkt under sista striden, men du kan inte ingripa i händelsernas gång. Dina vandrare kan om så behövs bygga landbroar för att komma till världens mitt. Se till att de Godas antal överstiger de Ondas innan du väljer världens ände.

Symboler för handlingspåverkan

Med dessa symboler kan påverka dina anhängare. Det kostar ingen manna att påverka ditt folks handlingar, och de är alltid under inflytande av någon av dem.

Samling runt fälttecknet

Du kan få alla vandrare (utom riddare) att gå mot sin ledare, som i sin tur går mot fälttecknet.

Om det inte finns någon ledare, går vandrarna direkt mot fälttecknet. Den metoden

Walker to touch the Papal Magnet becomes your Leader if you don't already have one). Or use it to get your people to invade Evil territory by placing your Papal Magnet in an Evil settlement. Your Walkers will not build settlements in this mode.



Settle

Your Walkers build settlements and live in them, increasing their population.

Your Walkers seek flat land to build settlements. When a settlement fills up, a Walker leaves and seeks more flat land to build on. While Castles are good because they generate people and Manna the fastest, they take a long time to fill up and produce Walkers. Small settlements are important too, since they give you a steady supply of Walkers.

strömen die Wanderer direkt auf den Magneten zu. Verwenden Sie diesen Modus zur Schaffung eines Führers (der erste, der den Magneten berührt, wird zum Führer). Oder nutzen Sie die Gelegenheit für eine Invasion, indem Sie den Magneten auf eine böse Siedlung plazieren. In diesem Modus werden keine Siedlungen angelegt.

Siedeln

Die Menschen bauen Siedlungen, leben darin und vermehren sich.

Flaches Land wird gesucht und besiedelt. Aus einer überfüllten Siedlungen ziehen Auswanderer weg, auf der Suche nach neuem Land. Burgen sind nützlich, weil sie am schnellsten Menschen und Manna erzeugen, aber sie brauchen lange, bis sie gefüllt sind und Auswanderer hervorbringen. Deshalb sind kleinere Dörfer wichtig.

använder du när du först utnämner en ledare (den första vandraren som vidrör fälttecknet blir ledare om det inte redan finns en). Eller du kan använda den för att få ditt folk att invadera Det Ondas område, genom att placera fälttecknet i en by bebodd av de Onda. Dina vandrare bygger inte själva byar i det läget.

Bosättning

Dina vandrare bygger byar, där de bor och förökar sig.

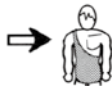
Dina vandrare söker jämn mark för att bygga byar i. När en by blir full, ger sig vandrare ut och letar efter mer jämn mark för att bygga på. Slott är bra att ha, för där förökar sig befolkningen snabbt och ger mer manna, men det tar lång tid tills de fylls och kan frambringa fler vandrare. Små byar är också viktiga att ha, för de frambringar snabbt nya vandrare.



Fight Then Settle

Your Walkers look for nearby Evil settlements to invade and settle.

Your Walkers seek Evil settlements to invade. When a Walker invades an Evil settlement successfully, it becomes Good. If there are no Evil settlements nearby, your Walkers just settle.



Gather Then Settle

Your Walkers gather together, and then settle.

Each Walker looks for nearby Walkers to combine with, to form fewer units of greater strength. This is especially helpful in harsh terrains where walking around can quickly kill a weak Walker.

Kämpfen, dann besiedeln

Ihre Anhänger sehen sich nach feindlichen Siedlungen um, die sie einnehmen können.

Die Wanderer gehen auf Eroberung aus. Eingenommene Siedlungen werden "gut". Wenn keine bösen Siedlungen in der Nähe sind, bauen Ihre Leute einfach Siedlungen.

Sich sammeln, dann besiedeln

Ihre Anhänger sammeln sich und beginnen mit dem Bau von Siedlungen.

Die Wanderer neigen dazu, sich mit anderen zusammenzutun, um größere, stärkere Einheiten zu bilden. Dies empfiehlt sich besonders auf schwierigem Gelände, wo der Einzelne der Witterung und anderen Einflüssen ausgesetzt ist.

Kamp och bosättning

Dina vandrare söker upp Onda byar och slår sig sedan ner där.

Dina vandrare söker upp Onda byar som de kan invadera. När en vandrare lyckas invadera en Ond by, blir den byn God. Om det inte finns några Onda byar i närheten, slår sig vandrarna helt enkelt ner där och bosätter sig.

Samling och bosättning

Dina vandrare samlas och bosätter sig.

Vandrarna ser sig om efter andra vandrare som de kan slå sig ihop med till färre, starkare grupper. Det är särskilt viktigt i svår terräng där en ensam vandrare lätt kan gå under.

View symbols

View certain objects on the Close-up Map. The Info Shield shows information on the viewed object for a few seconds, and then reverts to the Shield Bearer.



View Leader or view Papal Magnet

Press button **A** on this symbol to view your Leader. Press button **C** to view your Papal Magnet. If you don't have a Leader, button **A** will just show you your Papal Magnet.



View Knights or view settlements

Press button **A** repeatedly on this symbol to view each of your Knights in turn. Press button **C** repeatedly to view each of your settlements.



View battles

Press button **A** repeatedly on this symbol to view each of your battles

Anzeige-Symbole

Zur Anzeige bestimmter Objekte auf der Detailkarte. Der Info-Schild zeigt einige Sekunden lang Informationen zu dem betrachteten Objekt an und schaltet dann auf den Schildträger zurück.

Führer oder päpstl. Magneten anzeigen

Knopf **A** mehrmals auf diesem Symbol drücken, um den Führer zu sehen, **C** drücken, um den päpstl. Magneten anzuzeigen. In Abwesenheit eines Führers, zeigt **A** ebenfalls den Magneten.

Ritter oder Siedlungen anzeigen

Mehrfaches Drücken von **A** blendet der Reihe nach die Ritter ein. Mehrfaches Drücken von **C** zeigt die einzelnen Siedlungen.

Schlachten anzeigen

Mehrfaches Drücken von **A** auf diesem Symbol blendet die

Observationssymboler

Du kan titta på vissa föremål på närbildskartan. Informationsskölden visar information om det observerade föremålet, och går sedan tillbaka till sköldbäraren.

Observation av ledare eller fälttecken

Tryck på **A** på denna symbol för att observera ledaren. Tryck på **C** för att observera fälttecknet. Om du inte har någon ledare, visas fälttecknet med **A** också.

Observation av riddare eller byar

Tryck på **A** flera gånger på denna symbol för att observera dina riddare i tur och ordning. Tryck ned **C** flera gånger för att observera byarna.

Observation av striderna

Tryck på **A** flera gånger på denna symbol för att observera striderna

in turn.



View Shield

Press button **A** on this symbol to view the Shield Bearer.



Place Shield

This is a special viewing symbol that gives you specific information about Walkers or settlements. Press button **A** on this symbol to pick up your Information Shield. Point the upper left corner of the shield at a Walker or the flag of any settlement on the Close-up Map, and press button **A** again to make that item the Shield Bearer. For information on reading the Info Shield, see the *Info Shield* section. Press button **C** to temporarily view information on a Walker or settlement. Select the Raise and Lower Land symbol to continue building.

Schlachten ein.

Schild anzeigen

Drücken von **A** auf diesem Symbol zeigt den Schildträger.

Schild platzieren

Dies ist ein spezielles Anzeigesymbol, das Ihnen spezifische Informationen über Wanderer oder Siedlungen anzeigt. Drücken von **A** auf diesem Symbol dient zur Aufnahme des Info-Schildes. Zeigen Sie mit der linken oberen Ecke des Schildes auf den Wanderer oder die Flagge einer Siedlung auf der Detailkarte, und drücken Sie dann erneut **A**, um dieses Objekt zum Schildträger zu machen. Für die Interpretation der Schild-Informationen verweisen wir auf den Abschnitt *Info-Schild*. Drücken Sie **C**, um zwischendurch Angaben über einen Wanderer oder eine Siedlung einzublenden. Wählen Sie dann das Symbol zum Heben/Senken von Land, um weiterzubauen.

i tur och ordning.

Observation av skölden

Tryck på **A** på denna symbol för att observera sköldbäraren.

Placering av skölden

Detta är en särskild observationssymbol som ger dig specifika upplysningar om vandrare eller byar. Tryck på **A** på denna symbol för att få upp informationsskölden. Rikta övre vänstra hörnet av skölden på en vandrare eller flaggan i en by på närbildskartan och tryck på knapp **A** igen, så blir vandraren resp. byn sköldbärare. Läs mer om hur man använder sköldbäraren i avsnittet *Informationsskölden*. Tryck på **C** för att snabbt få information om en vandrare eller en by. Välj symbolen Jämna mark för att fortsätta markjämningen.

Info Shield

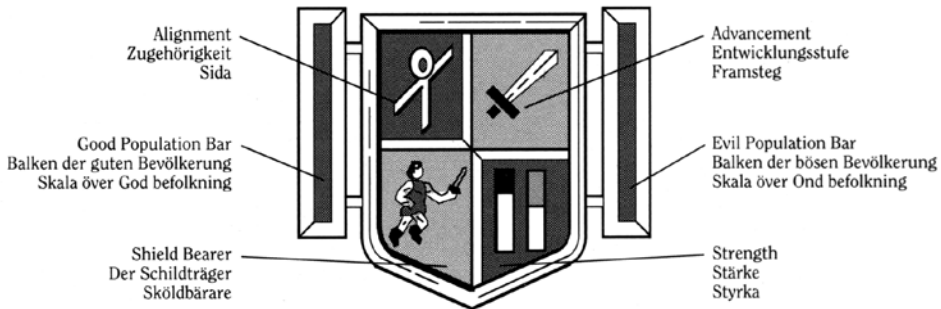
The Info Shield displays information about the Good and Evil populations and the Shield Bearer.

Info-Schild

Das Info-Schild zeigt Informationen über die guten und bösen Völker und den Schildträger an.

Informationsskölden

Informationsskölden ger uppgifter om God och Ond befolkning och om sköldbäraren.



Info Shield

Das Info-Schild

Informationssköld

Population Bars

The higher the bar, the higher the population. The blue bar is for Good, the red bar is for Evil.

Bevölkerungs-Balken

Je höher der Balken, desto zahlreicher die Bevölkerung. Der blaue Balken ist für die Guten, der rote für die Bösen.

Befolkningsskalor

Ju högra skala desto större befolkning. Den blå skalan visar den Goda befolkningen, den röda skalan den Onda.

Shield Bearer

The object the Shield is assigned to. It is either a Walker or a settlement.

Advancement

The cultural advancement of the Shield Bearer. The larger the settlement, the more advanced it becomes. A Walker produced by an advanced settlement is much stronger than a Walker from a primitive settlement. Your maximum cultural advancement depends on the landscape of the world. For example, Ball and Chain is the maximum cultural advancement for Desert worlds.



Fist
Faust
Knytnäve



Rock
Stein
Sten



Club
Keule
Klubba



Spear
Speer
Spjut



Axe
Axt
Yxa



Short bow
Kurtzbogen
Kortbåge



Ball and chain
Fußfessel
Slunga



Long bow
Langbogen
Långbåge



Sword
Schwert
Svärd

Most primitive
Primitivste Entwicklungsstufe
Mest primitivt

Most advanced
Höchste Entwicklungsstufe
Mest avancerat

Schildträger

Das Objekt (der Schildträger) ist immer ein Wanderer oder eine Siedlung.

Entwicklungsstufe

Der Zivilisationsgrad des Schildträgers. Je größer eine Siedlung, desto höher ihr technologischer Grad. Ein Auswanderer aus einer höher entwickelten Siedlung ist viel stärker als einer aus einer primitiveren. Das maximale kulturelle Niveau hängt von der jeweiligen Landschaft ab. Wüstengebieten z.B. steigen nie höher auf als bis zum "Fußfessel-Niveau".

Sköldbärare

Det föremål som du anvisat skölden till. Det är antingen en vandrare eller en by.

Framsteg

Sköldbärarens kulturella nivå. Ju större en by desto högre kulturell nivå har den. En vandrare som kommer från en by med hög kultur är mycket starkare än en från en primitiv by. Taket för kulturutvecklingen bestäms av världens landskapsförhållanden. I ökenvärldar kan kulturer t ex inte komma förbi slungstadiet.

Good or Evil

The alignment of the Shield Bearer. The Ankh is for Good, the Skull is for Evil.

Strength

The strength bars display different things for different Shield Bearers.

Settlements

The yellow bar (left) is the strength and defensive power of the settlement compared to a full Castle (a solid yellow bar represents a full Castle).

The green bar (right) is the population of the settlement. A Walker is produced when the settlement fills up.

Walkers

There are three strength bars, a yellow bar and two orange bars. Only two bars are shown at a time. When the right orange bar fills up, the left orange bar (stronger) increases one notch and the right bar empties. When the left bar fills

Gut oder Böse

Die Zugehörigkeit des Schildträgers: Lebensschlüssel für Gut, Schädel für Böse.

Stärke

Der Stärkebalken zeigt je nach Schildträger unterschiedliche Dinge an.

Siedlungen

Der gelbe Balken (links) zeigt die Stärke und defensive Kraft der Siedlung im Vergleich zu einer vollen Burg (ein ganz ausgefüllter, gelber Balken ist eine volle Burg).

Der grüne Balken (rechts) ist die Bevölkerung der Siedlung. Wenn die Siedlung voll wird, entsteht ein Auswanderer.

Wanderer

Es gibt drei Stärkebalken, einen gelben und zwei orange; gleichzeitig werden immer nur zwei angezeigt. Wenn der rechte, orange Balken sich auffüllt, rückt der linke orange Balken (stärker) um eine Kerbe hoch, während der rechte Balken

God eller Ond

Vilken sida sköldbäraren är på. Livssymbolen är Det Godas symbol, dödskallen Det Ondas.

Styrka

Styrkeskalorna visar olika saker för olika sköldbärare.

Byar

Den gula skalan (till vänster) är byns styrka och motståndskraft jämfört med ett fullt slott (en helt gul skala motsvarar ett fullt slott).

Den gröna skalan (till höger) är byns befolkning. När byn är full, frambringar den en vandrare.

Vandrare

Det finns tre styrkeskalor, en gul och två orangefärgade. Endast två skalor visas åt gången. När den högra orangefärgade skalan blir full, går den vänstra orangefärgade (den starkare) skalan upp ett steg och den högra skalan töms. När

up, the view shifts to show the yellow bar and the stronger orange bar. Every time the two orange bars fill up, the yellow bar increases a notch and the two orange bars empty (though only the stronger orange bar is shown). A Walker with a full yellow bar is very powerful.

Combat

When two Walkers are battling, the blue and red bars show the relative strength of the two fighters.

Shield Movement

Often the Shield will move from the Walker or settlement you assigned it to.

- If the Shield is on a Walker that builds a settlement, the Shield is transferred to the settlement.
- If the Shield is on a settlement that produces a Walker, the Shield is transferred to the Walker.

sich leert. Wenn der linke Balken sich füllt, verschiebt sich die Ansicht auf den gelben Balken und den stärkeren orangen. Immer wenn beide orangen Balken voll sind, rückt der gelbe um eine Kerbe hoch und die beiden orangen leeren sich (obwohl nur immer der eine, stärkere orange Balken sichtbar ist). Ein Wanderer mit vollem gelben Balken ist sehr mächtig.

Kampf

Wenn zwei Wanderer sich ein Duell geben, zeigen der rote und der blaue Balken das Stärkeverhältnis an.

Schildbewegung

Das Schild bewegt sich in manchen Fällen weg von dem Wanderer oder der Siedlung, auf das Sie es gesetzt hatten.

- Schild auf Wanderer, der Siedlung baut: Schild geht auf Siedlung über.
- Schild auf Siedlung, die einen Auswanderer erzeugt: Schild geht auf Wanderer über.

den vänstra skalan blir full, visas istället den gula skalan och den starkare av de orangefärgade. Varje gång de två orangefärgade skalorna blir fulla, går den gula skalan upp ett steg och de två orangefärgade skalorna töms (men det är bara den starkare av de två orangefärgade som visas). En vandrare med en full gul skala är mycket stark.

Strid

När två vandrare kämpar med varandra visar de blå och röda skalorna de två kämparnas relativa styrka.

Sköldrörelser

Skölden flyttar sig ofta från den vandrare eller den by som du anvisat den till.

- Om skölden är på en vandrare som bygger en by, går skölden över till byn.
- Om skölden är på en by som frambringar en vandrare, går skölden över till vandraren.

- If the Shield is on a Walker during a battle, and the Walker loses, the Shield is transferred to the winner.
- If the Shield is on a Walker and the Walker dies from the elements, the Shield disappears and the Info Shield remains blank until you reassign the Shield.
- If the Shield is on a Walker and the Walker joins the Leader or a Knight, the Shield is transferred to the Leader or Knight.

Choose a world

If you know the name of another world you want to go to, select **NEW GAME** at the bottom of the World Description screen. The screen goes blank, and a flashing square appears in the name box. You enter the name of the world you want using the control pad. Press the **Up** or **Down** direction on the control pad to change the letter. Press the **Right** direction on your control pad to move to the next letter, or **Left** to go back one letter. Change letters until you've

• Schild auf Wanderer in einer Schlacht: Schild geht auf den Sieger über.

• Schild auf Wanderer, der durch Natureinflüsse stirbt: Schild verschwindet, Info-Schild bleibt leer, bis es neu zugewiesen wird.

• Schild auf Wanderer, der zum Führer oder zu einem Ritter stößt: Schild geht auf Führer bzw. Ritter über.

Auswahl einer Welt

Wenn Sie den Namen einer anderen Welt kennen, auf die Sie gehen wollen, wählen Sie **NEW GAME** (Neues Spiel) im unteren Bereich der Weltbeschreibung. Der Bildschirm leert sich, und im Namenfeld erscheint ein blinkendes Quadrat. Geben Sie den Namen der gewünschten Welt mit dem Steuerblock ein. Mit **Hoch** oder **Runter** können Sie den Buchstaben ändern, mit **Rechts** schalten Sie auf den nächsten Buchstaben, mit **Links** auf den vorherigen. Manipulieren Sie

• Om skölden är på en vandrare under strid och vandraren förlorar, överförs skölden till vinnaren.

• Om skölden är på en vandrare och han dör av umbäranden, försvinner skölden, och informationsskölden är då tom tills du anvisar den igen.

• Om skölden är på en vandrare och vandraren slår sig ihop med en ledare eller en riddare, går skölden över på ledaren eller riddaren.

Välj en värld

Om du känner till namnet på en annan värld som du vill gå till, väljer du **NEW GAME** (nytt spel) längst ner på världsbeskrivningsskärmen. Skärmen blir tom och en blinkande fyrkant visas i namnrutan. Du skriver med tillhjälp av styrknappen in namnet på den värld du vill ha. För styrknappen **uppåt** respektive **nedåt** för att byta bokstav, och till **höger** för att gå till nästa bokstav eller till **vänster** för att gå tillbaka en bokstav. Byt bokstäver tills du

entered the whole name, and then press the **START** button. If you entered a valid name, you'll get a description of the new world. Select **START GAME** or press the **START** button to begin the conquest series at that world.

To get valid world names, you must conquer worlds to advance, and write down any new world names you find.

Winning, losing, and restarting

Winning

After conquering a world, the **GAME WON** screen appears. Your score is based on the number of battles won and the number of knights and settlements left at the end of the game.

Losing

After losing a world, the **GAME LOST** screen appears. Select **TRY**

die Buchstaben, bis Sie den ganzen Namen haben, und drücken Sie dann **START**. Wenn der Name als gültiger Name akzeptiert wird, erhalten Sie eine Beschreibung der Welt. Starten Sie dann das Spiel mit **START GAME** oder durch Drücken des **START** Knopfes, um mit der Eroberung zu beginnen.

Für die gültigen Namen müssen Sie Welten erobern und sich neue Namen notieren.

Gewinnen, verlieren und neu anfangen

Gewinnen

Wenn Sie eine Welt erobert haben, erscheint die Seite **GAME WON** (Spiel gewonnen). Ihr Punktestand basiert auf der Anzahl der gewonnenen Schlachten und auf der Anzahl der Ritter und Siedlungen, die Sie übrig haben.

Verlieren

Wenn Sie eine Welt verloren haben, erscheint die Seite **GAME**

skrivit in hela namnet, och tryck sedan på **START**. Om du skrivit in ett giltigt namn, får du en beskrivning av den nya världen. Välj **START GAME** (börja spelet) eller tryck på **START** för att börja erövringsserien av den världen.

För att få ihop giltiga världsnamn, måste du först erövra världar och skriva ner de nya namnen du träffar på.

Att vinna, förlora och börja om

Att vinna

När du erövat en värld, visas skärmen **GAME WON** (spel vunnet). Ditt resultat baserar sig på antalet vunna strider och antalet riddare och byar som finns kvar i slutet av spelet.

Att förlora

När du förlorat en värld, visas skärmen **GAME LOST** (spel

IT AGAIN or press the **START** button to replay the same world.

Restarting

Whenever you begin a conquest, always note the name of the world you're on. If your conquest goes poorly and you want to restart quickly, press the **RESET** button to begin again.

LOST (Spiel verloren). Wählen Sie die Option TRY IT AGAIN (Neuversuch) oder drücken Sie den **START** Knopf, um Ihr Glück mit derselben Welt nochmal zu versuchen.

Neu anfangen

Wenn immer Sie auf Eroberung ausziehen, notieren Sie sich stets den Namen der Welt, auf der Sie sich befinden. Wenn die Eroberung nicht gut läuft und Sie neu anfangen wollen, drücken Sie den **RESET** Knopf, um vorn anzufangen.

förlorat). Välj TRY IT AGAIN (försök igen) eller tryck på **START** om du vill försöka med samma värld igen.

Att börja om

När du börjar en erövring måste du alltid lägga märke till namnet på den värld du är i. Om erövringen går dåligt och du vill börja om igen, kan du trycka på **RESET** och börja om från början.

Credits

Game Design: Peter Molyneux,
Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les
Edgar
Programming: Peter Molyneux &
Glenn Corpes
Additional Programming: Luc
Barthelet, Kevin McGrath & Jim
Nitchals
Game Graphics: Glenn Corpes,
Andy Jones, Sean Cooper & Dan
Wheeler
Additional Graphics: Connie Braat
& Cynthia Hamilton
Game Music and Sound: David
Hanlon
Producers: Jocelyn Ellis, Richard
Hilleman
Associate Producer: Kevin
Shrapnell, Bob Henderson
Technical Directors: Tim Rance,
Scott Cronce
Product Manager: Susan Goerss
European Product Manager:
Neil Thewarapperuma
Original documentation: Eric
Lindstrom
Multi-lingual documentation:
Human-Computer Interface Ltd.

Die Mitwirkenden

Spiel-Design: Peter Molyneux,
Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les
Edgar
Programmierung: Peter Molyneux
& Glenn Corpes
Zusatzprogrammierung: Luc
Barthelet, Kevin McGrath & Jim
Nitchals
Spielgrafik: Glenn Corpes, Andy
Jones, Sean Cooper & Dan
Wheeler
Zusätzliche Grafik: Connie Braat &
Cynthia Hamilton
Musik und Sound: David Hanlon
Produzenten: Jocelyn Ellis,
Richard Hilleman
Ko-Produzent: Kevin Shrapnell,
Bob Henderson
Technische Direktion: Tim Rance,
Scott Cronce
Produkt-Management: Susan
Goerss
Produktmanager Europa:
Neil Thewarapperuma
Originaldokumentation: Eric
Lindstrom
Mehrsprachige Dokumentation:
Human-Computer Interface Ltd.

Medverkande

Speldesign: Peter Molineux, Glenn
Corpes, Kevin Donkin och Les
Edgar
Programmering: Peter Molyneux
och Glenn Corpes
Extra programmering: Luc
Barthelet, Kevin McGrath och Jim
Nitchals
Spelgrafik: Glenn Corpes, Andy
Jones, Sean Cooper och Dan
Wheeler
Extra grafik: Connie Braat och
Cynthia Hamilton
Spelmusik och ljud: David Hanlon
Producenter: Jocelyn Ellis,
Richard Hilleman
Associerade producenter: Kevin
Shrapnell, Bob Henderson
Tekniska direktörer: Tim Rance,
Scott Cronce
Produktchef: Susan Goerss
Produktchef Europa:
Neil Thewarapperuma
Utsprunglig dokumentation: Eric
Lindstrom
Flerspråkig dokumentation:
Human-Computer Interface Ltd.

ELECTRONIC ARTS®
POPULOUS

A detailed black and white illustration of a floating island. At the top of the island is a large, walled city with a central tower. Below the city, a winding path leads down to a circular area where a small boat is docked. To the right of the boat, a large, scaly dragon-like creature is visible. The island is surrounded by a dark, misty atmosphere with some light rays breaking through. The overall style is reminiscent of classic computer game artwork.

• Français • Italiano • Español •

Biographie Bullfrog

Peter Molyneux

Peter est le pilier de l'équipe de programmation. Il supervise les innovations technologiques utilisées dans la plupart de nos jeux et est au courant de tous les projets qui sont en train de germer.

Glenn Corpes

Glenn entra à l'origine dans notre société en qualité de chef de notre service graphiques, mais il préfère maintenant la programmation. Glenn a pour principe de traiter toutes suggestions comme totalement impossibles tant que personne ne les a étudiées. Puis il s'éclipse et s'en charge.

Les Edgar

Les assume toutes les tâches ennuyeuses au sein de la société – comme par exemple se lever le matin et rédiger des chèques. Les réunit les différents éléments qui feront du jeu quelque chose de sensationnel.

Kevin Donkin

Kevin s'occupe des programmes. Il a mis au point une grande partie du codage invisible dans nos

Bullfrog – Biografia

Peter è la colonna vertebrale della nostra squadra di programmatori. E' lui il cervello della tecnologia innovativa usata nella maggior parte dei nostri giochi ed è lui a tenere il conto di tutti i progetti che di volta in volta bollono in pentola.

In origine Glenn era entrato a far parte della nostra società come capo del gruppo preposto alla grafica ma ora preferisce dedicarsi alla programmazione. Nei confronti del lavoro l'atteggiamento di Glenn è quello di trattare tutti i suggerimenti come assolutamente impossibili finché non c'è più nessuno che guarda. A quel punto sgattaiola via e li realizza.

Les si occupa di tutti i lavori noiosi inevitabili – come quello di alzarsi al mattino e preparare gli assegni. Les mette insieme tutte le diverse parti che contribuiscono alla creazione di un gioco geniale.

Kevin è un programmatore. Ha creato molti dei codici invisibili contenuti nei nostri prodotti; si

Biografía novelada

Peter es el espinazo del equipo de programación. Es quien domina la tecnología innovadora que usamos en casi todos los juegos y está al tanto de los proyectos en preparación.

Glenn vino primero a nuestra compañía como jefe de nuestro equipo de gráficos pero ahora prefiere ser programador. Su actitud ante el trabajo es decir que todas las sugerencias son imposibles hasta que nadie le mira. Entonces se esconde y lo hace.

Les se encarga de todas las tareas aburridas que hay que hacer en la compañía: desde levantarse por la mañana hasta firmar cheques. Les aún todas las piezas necesarias para crear un juego brillante.

Kevin es programador. Ha hecho muchos de los códigos ocultos de nuestros productos: al menos eso

produits; c'est le travail qu'il nous dit avoir fait, mais dont on ne trouve jamais trace.

Andy Jones

Andy réalise bon nombre de nos graphiques, comme la création de niveaux impossibles et de personnages étranges. Ils sont généralement basés sur les hallucinations qu'il a eues en écoutant de la musique métallique incroyablement forte.

Sean Cooper

Sean réalise nos tests bêta. C'est lui qui est chargé de rechercher les bogues qui ont pu se glisser dans l'équipe.

Dave Hanlon

Dave compose la plupart de la musique de nos jeux et il se plaint lorsque nous le limitons à seulement 256 octets.

tratta della roba che ci dice di aver fatto ma che non si riesce mai a trovare.

Andy si occupa in gran parte della grafica, crea, ad esempio, livelli impossibili e personaggi dall'aria strana, tutta roba basata sulle allucinazioni che gli vengono quando ascolta a tutto volume musica heavy metal.

Sean fa i test pilota e di solito mette in evidenza le magagne che sono sfuggite agli altri. Per questo è molto popolare nell'ambiente.

Dave scrive la maggior parte della musica dei nostri giochi e si lamenta quando gli tocca infilarla tutta in appena 256 byte.

dice, pero nunca podemos dar con ello.

Andy hace muchos de nuestros gráficos, por ejemplo crear niveles imposibles o tipos extrañísimos, por lo general inspirados por las halucinaciones que le produce escuchar "heavy metal" a todo volumen.

Sean efectúa las pruebas beta. Se encarga de encontrar los "bichos" que se les han escapado a los demás.

Dave escribe casi toda la música de nuestros juegos y se queja cuando sólo le concedemos 256 bytes donde meterla.



Table des Matières

Démarrer Populous	1
Contrôles	2
Vous êtes un être suprême... ..	3
Ecran de jeu	6
Ce que vous devez savoir	11
Conquête	11
Manna	12
Voyageurs	14
Aimants Papaux	15
Chefs	16
Chevaliers	17
Cités	18
Ecran de Description du monde	19
Symboles des commandes	24
Symbole Pause	24
Symboles de Direction	25
Symboles de l'Intervention Divine	25
Symboles Influencer le comportement	32
Symboles de Vue	34
Panneau Info	37
Choisir un monde	41
Gagner, perdre et redémarrer ..	42
Remerciements	44

Contenuto

Populous – Avvio	1
Controlli	2
Siete un Essere Supremo... ..	3
Schermo di Gioco	6
Cose che avete bisogno di sapere	11
Conquista	11
Manna	12
Camminatori	14
Calamite Papali	15
Leader	16
Cavalieri	17
Insediamenti	18
Schermo di Descrizione del Mondo	19
Simboli di Comando	24
Simbolo di Pausa	24
Simboli di Direzione	25
Simboli di Intervento Divino ..	25
Simboli di Influenzamento del Comportamento	32
Simboli di Vista	34
Scudo Informazioni	37
Scelta di un mondo	41
Vincere, perdere e ricominciare	42
Riconoscimenti	44

Indice

Para empezar Populous	1
Controles	2
Tu eres un Ser Supremo... ..	3
Pantalla de Juego	6
Lo que debes saber	11
Conquista	11
Maná	12
Andarines	14
Imanes Papales	15
Líderes	16
Caballeros	17
Poblados	18
Pantalla de Descripción del Mundo	19
Símbolos de Mando	24
Símbolo de Pausa	24
Símbolos de Dirección	25
Símbolos de Intervención Divina	25
Símbolos de Influir en la Conducta	32
Ver Símbolos	34
Escudo de Info	37
Elige un Mundo	41
Ganar, perder, volver a empezar	42
Acreditaciones	44

Démarrer Populous

Suivez les instructions ci-après pour commencer à jouer Populous sur la console Sega® Mega Drive™.

- 1 Tournez l'interrupteur de la console sur OFF. (Ne jamais insérer la cartouche lorsque l'appareil est sous tension). Assurez-vous qu'un contrôleur est connecté sur le Port 1.
- 2 Insérez la cartouche de jeu Populous dans la fente de la console et appuyez fermement pour bloquer la cartouche.
- 3 Tournez l'interrupteur sur ON. (Le logo Electronic Arts® apparaîtra. Si ce n'est pas le cas, recommencez depuis l'étape 1).
- 4 Lorsque l'écran titre de Populous apparaît, vous devez procéder comme suit:
 - Attendez le démarrage automatique de la démonstration, qui vous donnera une vue d'ensemble du jeu. Pour sortir de la démonstration à tout moment, appuyez sur le bouton **A**.

Populous – Avvio

Per cominciare a giocare sulla console Sega® Mega Drive™ seguite le seguenti istruzioni.

- Servitevi dell'interruttore per spegnere la console. (Si raccomanda di non inserire mai la cartuccia se c'è la corrente). Assicuratevi che ci sia un controllore inserito nella Porta 1.
- Inserite la cartuccia di Populous nello slot della console e fate pressione finché non sia andata a posto.
- Riaccendete. (Apparirà il logo di Electronic Arts®. Se il logo non compare occorrerà ricominciare daccapo).
- Quando apparirà lo schermo del titolo di Populous avrete varie possibilità:
- Aspettare che inizi la dimostrazione. Questa vi offrirà una panoramica del gioco. Si può uscire dalla dimostrazione in qualsiasi momento premendo il pulsante **A**.

Para empezar Populous

Para empezar a jugar a Populous en la Sega® Mega Drive™ consola seguir estas instrucciones.

- Desconectar la corriente de la consola. (No meter nunca el cartucho con la corriente conectada). Comprobar que se ha metido un controlador en el Puerto 1.
- Meter el cartucho del juego en la consola y apretar hasta que quede bien sujeto.
- Conectar la corriente. (Aparecerá la señal Electronic Arts®. Si no aparece, volver a empezar desde 1).
- Cuando aparece en la pantalla el título Populous se puede:
- Esperar a que funcione la autodemostación, que ofrece una visión general del juego. Para salir de ella en cualquier momento, pulsar el botón **A**.

- Appuyez sur le bouton **A** pour commencer le jeu.

NOTE: Populous est un jeu à un joueur. Utilisez toujours le Contrôleur 1 pour jouer.

Contrôles

Votre curseur vous permet de tout contrôler. Pour sélectionner le symbole d'une commande, déplacez le curseur sur ce symbole en utilisant le bloc de contrôle et en appuyant sur les boutons **A** ou **C**, selon le symbole.

Appuyez sur **START** pour stopper ou relancer le jeu

Premete **START** per sospendere o riprendere il gioco

Para hacer una pausa o reanudar el juego, pulsar **START**

Déplacez le curseur avec le bloc de contrôle

Spostate il cursore con il tastierino di controllo

Mover el cursor con el teclado

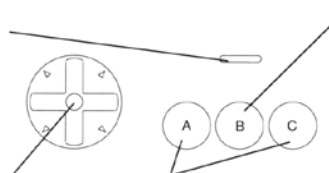
Contrôles du jeu

- Premere il pulsante **A** per cominciare a giocare.

NOTA: Populous è un gioco a un giocatore solo. Per giocare usate sempre il Controllore 1.

Controlli

Controllerete tutto con il cursore. Per selezionare il simbolo di un comando spostate il cursore sul simbolo in questione usando il tastierino di controllo e premete i pulsanti **A** o **C**, a seconda del



Faites vos sélections en appuyant sur les boutons **A** ou **C**

Fate le vostre scelte premendo i pulsanti **A** o **C**

Seleccionar pulsando los botones **A** o **C**

Controlli del gioco

- Pulsar el botón **A** para empezar el juego.

NOTA: Populous es para un solo jugador. Para jugar emplear siempre el Controlador 1.

Controles

El cursor lo controla todo. Para elegir un símbolo de mando, mover el cursor al símbolo mediante el teclado y luego pulsar los botones **A** o **C**, según el símbolo. Leer las descripciones en

Maintenez le bouton **B** enfoncé et appuyez sur une direction du pavé de contrôle pour faire défiler la Carte de détail

Tenete abbassato il pulsante **B** e premete una direzione sul tastierino di controllo per far scorrere il Primo Piano Mappa

Pulsar y retener el botón **B** y pulsar una dirección en el teclado de control para hacer desfilir el Mapa de Cerca

Controles del juego

Reportez-vous aux descriptions dans la section *Symboles des commandes* pour plus de détails.

Vous êtes un être suprême...

...et vous détenez le pouvoir de façonner des mondes. Mais en tant que divinité, vous avez besoin d'adorateurs qui vous conféreront le pouvoir de contrôler la nature. Plus vous aurez de fidèles, plus vous deviendrez fort. Et il existe des centaines de mondes disséminés de par l'univers, avec sur chacun une poignée de gens qui adorent le Bien.

Le Mal existe aussi. Près de cinq cents mondes sont infestés d'adeptes du Mal. Vos fidèles attendent patiemment que vous purgiez leurs monde de ce Mal, que vous les exhortiez à la gloire, à la conquête. Si vous ne lui venez pas en aide, la population de vos fidèles augmentera lentement. Ils rencontreront des problèmes pour trouver des plaines et y faire des cultures. Votre peuple finira par rejoindre celui du Mal et

simbolo. Per ulteriori dettagli leggete le descrizioni fornite nella sezione *Simboli di Comando*.

Siete un Essere Supremo...

...ed avete il potere di foggare mondi. Ma, come divinità, avete bisogno di adoratori che vi diano il potere di controllare la natura. Più seguaci avete più diventate forti. E ci sono centinaia di mondi sparpagliati per l'universo, ognuno contenente un pugno di individui adoratori del Bene.

C'è anche il Male. Sono circa cinquecento i mondi infettati dai seguaci del Male ed i vostri adoratori attendono pazientemente di essere chiamati a liberarli. Essi attendono che voi li chiamiate alla gloria, alla conquista. Se non farete nulla, la vostra popolazione di seguaci crescerà lentamente. Essi faticeranno a trovare della terra pianeggiante da coltivare e non sapranno cosa fare. Alla fine la vostra gente s'imbatteerà negli adoratori del

la sección *Símbolos de Mando* para más detalles.

Tu eres un Ser Supremo...

...con poder de recrear mundos. Pero toda deidad necesita fieles que le den poder para controlar la naturaleza. Cuantos más te sigan, más poder tendrás. En el universo hay esparcidos cientos de mundos, todos con algunos seres que adoran el Bien.

Pero también hay Mal. Existen casi quinientos mundos infectados con sus seguidores. Los tuyos esperan pacientes a que les lames a purificar sus mundos del mal, a que les lames a la gloria, a la conquista. Si no haces nada para ayudarles, tu número de seguidores aumentará muy despacio. Les costará hallar tierra llana donde cultivar, no sabrán que hacer. Por último los tuyos toparán con la población del Mal y serán presa de las

deviendra la proie des forces des ténèbres. Tout sera perdu.

Le peuple du Bien ne peut conquérir le monde sans votre aide. D'abord vous serez faible, et n'aurez le pouvoir que d'élever ou abaisser la terre. Aplanissez la terre pour que vos fidèles puissent y construire leurs cités. Aplanissez la terre autour des cités et le peuple pourra faire davantage de cultures et construire des cités plus importantes.



Il vous sera bientôt attribué le pouvoir de déplacer l'Aimant Papal du Bien, qui est un énorme monument en forme d'Ankh. Vous pouvez ordonner à vos fidèles de le suivre partout dans le monde. Ils pourront partir cultiver des terres nouvelles ou affronter le Mal. Vous pouvez faire de votre Aimant Papal un Chef et changer par la suite ce Chef en un Chevalier Croisé. Les Chevaliers sont des armées impitoyables qui envahissent l'ennemi, brûlant tout sur leur passage, villes et récoltes.

Si votre peuple vous donne assez de

Male e cadrà preda del potere delle tenebre. Tutto andrà perduto.

Gli adoratori del Bene non possono conquistare il loro mondo senza il vostro aiuto. All'inizio sarete debole, con appena la forza di sollevare e abbassare la terra. Spianate la terra così che i vostri seguaci possano creare degli insediamenti. Spianate la terra anche intorno agli insediamenti così che i vostri seguaci possano espandersi.

Ben presto avrete il potere di muovere la Calamita Papale Buona, che è un enorme monumento a forma di Croce Ansata. Potete dire alla vostra gente che lo segua dovunque nel mondo. Potranno andare a coltivare della nuova terra o a confrontare il Male. Con la Calamita Papale potete creare un Leader e trasformarlo successivamente in un Cavaliere crociato. I Cavalieri formano eserciti senza scrupoli che invadono il nemico bruciando città e raccolti.

Se la vostra popolazione vi dà forza sufficiente, potete scatenare sugli

fuerzas tenebrosas. Todo se habrá perdido.

Los Buenos no pueden conquistar el mundo sin tu ayuda. Al principio serás débil, tu poder sólo podrá alzar o bajar la tierra, allanarla para que tus seguidores puedan construir poblados. Allana la tierra alrededor de éstos, y las gentes podrán cultivar más y aumentar la población.

Pronto tendrás poder para mover el Buen Imán Papal, que es un gran monumento en forma de cruz egipcia. Podrás decir a los tuyos que lo sigan por doquier. Irán a cultivar la tierra o a enfrentarse al Mal. Con tu Imán Papal puedes crear un Líder y transformarlo luego en un Caballero. Los Caballeros son ejércitos implacables que invaden al enemigo, quemando sus ciudades y cosechas.

Si tu pueblo te da bastante poder, puedes desatar tremendos desastres naturales entre los

pouvoir, vous pouvez déverser une kyrielle de malheurs sur le peuple du Mal: Tremblements de terre, Inondations, Eruptions de volcans et Raz de marée. Servez-vous de ces catastrophes pour détruire les adeptes du Mal, mais soyez prudent. Tout sujet de l'empire du Bien se trouvant pris dans le déchaînement des éléments sera également détruit.

Vous ne pourrez conquérir le monde qu'une fois les adeptes du Mal éliminés. Vous devez déléguer vos fidèles pour les anéantir tous, retournant tout sur leur passage jusqu'à ce qu'il ne reste que le Bien. Si le Bien l'emporte sur le Mal, et que vous détenez le pouvoir, vous pouvez déclarer l'Armagedon. Tous les peuples, qu'ils soient du Bien ou du Mal, se rendent au centre du monde pour la bataille finale du jugement dernier. Lorsque seule une des parties combattantes survit, le sort du monde est réglé.

Après avoir conquis un monde, vous allez dans le suivant. Chaque monde représente une gageure plus importante que la précédente. Vous

adoratori del Male devastanti calamità naturali: Terremoti, Paludi, Vulcani e Inondazioni. Usate queste catastrofi per distruggere i seguaci del Male, ma state attenti: qualsiasi popolazione adoratrice del Bene che ci si troverà in mezzo verrà anch'essa distrutta.

Un mondo potrà dirsi conquistato solo dopo che tutti gli adoratori del Male saranno spazzati via. Dovrete mandare la vostra gente a dar loro la caccia, si dovrà cercare in ogni angolo, senza sosta, finché non ci sarà rimasto che il Bene. Se il Bene è numericamente in vantaggio e voi ne avete la forza, potete dichiarare Armageddon. Tutti, Buoni e Cattivi, si riuniranno al centro del mondo per la battaglia finale del giorno del giudizio. Quando non ci sarà rimasta che una fazione sola, il destino del mondo sarà sigillato.

Una volta conquistato un mondo, vi rivolgerete al successivo. Ciascuno si rivelerà più impegnativo del precedente.

Malos: Seísmos, Pantanos, Volcanes, Diluvios. Usa estas catástrofes para destruir el Mal, pero cuidado: también quedarán destruidos todos los Buenos cogidos de paso.

Sólo conquistarás el mundo después de haber eliminado a todos los Malos. Tienes que enviar a tus gentes a buscarlos, sin dejar piedra sobre piedra, hasta que sólo quede el Bien. Si el Bien supera al Mal y tienes poder, puedes declarar Armagedón. Todos, Buenos y Malos, van al centro del universo para la batalla del juicio final. Cuando quede sólo un campo, el destino del mundo se habrá sellado.

Una vez conquistado un mundo, pasa al siguiente. Cada uno es más difícil que el anterior. Te enfrentarás a terribles enemigos con mayor poder y lucharás en paisajes más desolados. Desarrolla mejor estrategia contra este Mal mayor. Las fuerzas del Bien en el universo

affronterez des ennemis plus redoutables qui détiennent des pouvoirs plus étendus et vous combattrez dans des paysages plus ravagés. Développez des stratégies meilleures pour venir à bout d'un Mal encore plus grand. Les armées du Bien dans l'univers attendent que vous les guidiez.

Ecran de jeu

Lorsque le jeu commence, un écran de Description du monde apparaît. Pour plus d'informations sur cet écran, reportez-vous à la section *Ecran de Description du monde* ci-après dans le présent manuel. Pour choisir un monde différent, utilisez le pavé de contrôle pour sélectionner NEW GAME (nouveau jeu), et appuyez sur le bouton **A** (voir les instructions dans la section *Choisir un monde*). Pour progresser et jouer ce monde, sélectionnez START GAME (démarrer jeu) (ou appuyez simplement sur le bouton **START**). L'écran de jeu apparaîtra alors.

Dovrete affrontare nemici ancora più formidabili e potenti e combattere su paesaggi dall'apparenza più desolata. Maggiore è il Male più sarà necessario migliorare le proprie strategie. Nell'universo, le forze del Bene attendono la vostra guida.

Schermo di Gioco

All'inizio del gioco, vedrete uno schermo con la Descrizione del Mondo. Per ulteriori informazioni su questo schermo riferitevi alla sezione *schermo di Descrizione del Mondo* più in là nel manuale. Se volete scegliere un mondo diverso, usate il tastierino di controllo per selezionare NEW GAME (nuovo gioco) e premete il pulsante **A** (per istruzioni consultate la sezione *Scelta di un mondo*). Per procedere e giocare con il mondo in questione, selezionate START GAME (avvio gioco) (o premete semplicemente il pulsante **START**). Apparirà lo schermo di Gioco.

esperan tu liderazgo.

Pantalla de Juego

Al empezar el juego se ve una pantalla de Descripción del Mundo. Para más información, ver la sección *Pantalla de Descripción del Mundo* del manual. Para escoger un mundo distinto, usa el teclado de control para seleccionar NEW GAME (nuevo juego) y luego pulsa el botón **A** (para instrucciones ver la sección *Escoger un mundo*). Para seguir adelante y jugar este mundo, elige START GAME (empezar juego) (o sólo pulsar el botón **START**). Aparecerá la pantalla de Juego.



Livre des Mondes

Le Livre des Mondes présente une carte du monde que vous voulez conquérir. Voici ce que vous pouvez y voir.

Points bleus	Voyageurs du Bien
Points rouges	Voyageurs du Mal
Points blancs	Cités du Bien
Points gris foncé	Cités du Mal
Points gris clair	Rochers
Réticule blanc	Emplacement carte de détail

Libro dei Mondi

Il Libro dei Mondi mostra una mappa dell'intero mondo che volete conquistare. Ecco ciò che vedrete.

Puntini blu	Camminatori Buoni
Puntini rossi	Camminatori Malvagi
Puntini bianchi	Insedimenti Buoni
Puntini grigioscuro	Insedimenti Malvagi
Puntini grigiochiaro	Rocce
Mirino bianco	Punto del Primo Piano Mappa

Libro de Mundos

Muestra un mapa de todo el mundo que quieres conquistar. He aquí lo que verás.

Puntos Azules	Andarines Buenos
Puntos Rojos	Andarines Malos
Puntos Blancos	Poblados Buenos
Puntos Gris Oscuro	Poblados Malos
Puntos Gris Claro	Rocas
Cruz reticular blanca	Situación Mapa de Cerca

Pour avoir un grossissement d'un certain endroit du monde, déplacez le curseur sur le Livre et appuyez sur le bouton **A** ou **C**. La zone correspondante s'affiche sur la Carte de détail.

Carte de détail

La Carte de détail est une vue grossie de l'endroit, sur le Livre des Mondes, marqué par le réticule. Vous y verrez:



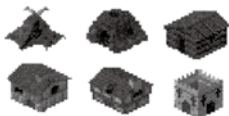
Voyageurs
Camminatori
Andarines

Pour plus d'informations sur ces éléments, reportez-vous à la section *Ce que vous devez savoir*.

Per vedere un ingrandimento di qualunque località del mondo, spostate il cursore sul Libro e premete i pulsanti **A** o **C**. L'area verrà visualizzata sul Primo Piano Mappa.

Primo Piano Mappa

Il Primo Piano Mappa è un ingrandimento del punto del Libro dei Mondi su cui si trova il mirino bianco. Ecco alcune delle cose che vedrete



Cités
Insediamenti
Pobladós

Per ulteriori informazioni su questi elementi, rifatevi alla sezione *Cose che avete bisogno di sapere*.

Para una vista aumentada de cualquier punto del mundo, mover el cursor al Libro y pulsar el Botón **A** o **C**. La zona se muestra en el Mapa de Cerca.

Mapa de Cerca

Es una vista aumentada del punto del Libro de los Mundos indicado por la cruz reticular blanca.

He aquí lo que verás.



Rochers et Arbres
Rocce ed Alberi
Rocas y Árboles

Para más información, ver la sección *Cosas que saber*.



Aimants Papaux
Calamite Papali
Imanes Papales

Terrain

La terre peut être nue, marécageuse, cultivée ou dévastée par un Chevalier. Le motif et la couleur du terrain vous indiquent le type de terre.



Nue – points au hasard



Dévastée – hachures



Marécageuse – taches

Arida – puntini a casaccio

Rovinata – tratteggio

Paludosa – chiazze

Desnuda – puntos saltados

Asolada – sombreado

Cenagosa – moteada

Les marécages et les rochers réduisent l'espace cultivable que vos fidèles pourraient utiliser. Pour supprimer des marécages ou des rochers de couleur foncée (rochers blancs dans des paysages désertiques), ou pour restituer des cultures détruites, élevez puis abaissez le terrain concerné. Pour supprimer des rochers blancs (rochers gris dans des paysages désertiques), enfoncez-les en abaissant le terrain autour d'eux

Terreno

La terra può essere arida, paludosa, coltivata o rovinata da un Cavaliere. Distinguerete in base alla forma e al colore.

Paludi e Rocce riducono la quantità di terra coltivabile. Per rimuovere le Paludi o le Rocce di colore scuro (bianche sui paesaggi deserti), o per risanare la terra distrutta, basterà sollevarla e poi abbassarla. Per sbarazzarsi delle Rocce bianche (grigie sui paesaggi deserti) occorrerà affondarle abbassando fino all'acqua la terra che le circonda. Anche gli edifici distrutti si possono rimuovere in questo modo, ma non ce n'è

Terreno

La tierra puede ser desnuda, cenagosa, cultivada, asolada por un Caballero. La forma y el color del terreno te dirán cómo es.



Cultivée – rangées régulières de points. Couleur claire pour les cultures du Bien, foncée pour celles du Mal.

Coltivata – file ordinate di puntini. Colore chiaro per le coltivazioni del Bene, scuro per quelle del Male.

Cultivada – hileras de puntos en orden, pálidos para cosechas Buenas, oscuros para Malas.

Pantanos y Rocas reducen la cantidad de tierra arable que pueden usar tus poblados. Para eliminar Pantanos o Rocas oscuras (blancas en paisajes desérticos) o para restaurar la tierra arable asolada, subir y bajar la tierra afectada. Para quitar las Rocas blancas (grises en paisajes desérticos), hundirlas bajando todo el terreno circundante hasta el agua. Así también se pueden

pour atteindre l'eau. Vous pouvez supprimer de cette façon des bâtiments, mais cela s'avère inutile car vous pouvez construire à côté des ruines si le terrain est restitué.

Symboles des commandes

La sélection de ces symboles est le seul moyen d'exercer un contrôle sur le monde et sur son peuple. Utilisez-les pour aider votre peuple à conquérir le monde. Il y a quatre catégories de symboles (plus le symbole Pause): Direction, Intervention Divine, Influencer le comportement, et vue. Voir dans la section *Symboles des commandes* les instructions d'utilisation.

Barre Manna

La Barre Manna est un indicateur de puissance. Au fur et à mesure que votre puissance augmente, la flèche se déplace vers la droite. Vous pouvez utiliser une Intervention Divine qui apparaît à gauche de la flèche. Pour ce faire, sélectionnez le symbole correspondant dans les Symboles des

bisogno dal momento che, se la terra è stata risanata, è possibile costruire anche presso le rovine.

Simboli di Comando

Il selezionamento di questi simboli rappresenta l'unico modo per controllare il mondo ed i suoi abitanti. Usateli per aiutare la vostra gente nella sua opera di conquista. Ci sono quattro categorie di simboli (più il simbolo di Pausa): Direzione, Intervento Divino, Influenzamento del Comportamento e Vista. Per ottenere istruzioni sulle modalità di uso dei simboli menzionati consultate la sezione *Simboli di Comando*.

Barra della Manna

La barra della Manna è un indicatore di potenza. A mano a mano che la vostra potenza aumenta, la freccia si sposta verso destra. Potrete usare qualunque Intervento Divino che figurì a sinistra della freccia. Per selezionarlo basterà scegliere il

quitar edificios destruídos pero no es preciso, pues se puede construir junto a ruinas si se restaura la tierra.

Símbolos de Mando

Elegir estos símbolos es la única forma de controlar el mundo y sus gentes. Usalos para ayudar a que los tuyos conquisten el mundo. Hay cuatro categorías de símbolos (más el de Pausa): Dirección, Intervención Divina, Influir en Conducta y Vista. Para su uso, ver la sección *Símbolos de Mando*.

La Barra Maná

La Barra Maná es un indicador de poder. Al aumentar tu poder, la flecha se mueve a la derecha. Podrás usar cualquier Intervención Divina que aparezca a la izquierda de la flecha. Para usar una, elige el símbolo de entre los de Mando. (Nota: sólo podrás

commandes. (Note: Vous ne pouvez sélectionner que les symboles disponibles dans ce monde particulier. Voir la section *Écran Description du monde* pour plus de détails).

Panneau Info

Le Panneau Info peut vous donner des informations sur le peuple et les cités n'importe où dans le monde. Reportez-vous à la section *Panneau Info* pour plus de détails.

Ce que vous devez savoir

Ce sont les concepts importants qui sont nécessaires à la compréhension du jeu Populous. Pour plus de détails sur les Symboles des commandes déjà mentionnés, reportez-vous à la section *Symboles des commandes* du présent manuel.

Conquête

Vous démarrez dans le monde baptisé Genesis. Si vous détruisez la

simbolo di comando corrispondente. (Nota: Potete selezionare solo i simboli disponibili nel mondo corrente. Per maggiori dettagli consultate la sezione *schermo di Descrizione del Mondo*).

Scudo Informazioni

Lo Scudo Informazioni può fornirvi informazioni su qualunque popolazione e insediamento del mondo. Per ulteriori dettagli consultate la sezione *Scudo Informazioni*.

Cose che avete bisogno di sapere

Sono i concetti importanti che occorre capire per poter giocare. Per ulteriori dettagli su uno qualunque dei simboli di comando menzionati, consultate la sezione del manuale *Simboli di Comando*.

Conquista

Comincerete dal mondo chiamato Genesi. Se distruggerete l'intera

elegir los símbolos a que tienes acceso en ese mundo concreto. Para detalles ver la pantalla *Descripción del Mundo*).

Escudo Info

Te dará información sobre cualquier población y gentes del mundo. Para detalles ver la sección *Escudo Info*.

Lo que debes saber

Hay conceptos importantes que tienes que entender para jugar a Populous. Para detalles de cualquiera de los símbolos de mando citados, ver la sección *Símbolos de Mando* de este manual.

Conquista

Empiezas en el mundo llamado Génesis. Si destruyes a toda la

population du Mal toute entière, ce monde vous appartient. Vous serez alors transporté sur un autre monde, plus difficile à conquérir. Il existe des centaines de mondes de ce type dans la Série de Conquêtes et les divinités du Mal que vous pourrez rencontrer sont de plus en plus fortes et impitoyables.

Vous verrez tout d'abord l'écran Description du Monde de Genesis. si vous faites facilement la conquête de Genesis, vous ne passerez pas au second monde, mais sauterez plusieurs mondes. Plus les victoires sont faciles, plus les sauts sont importants. De cette façon vous défiez les mondes plus rapidement. Ecrivez le nom de chaque nouveau monde rencontré, vous pourrez ainsi y revenir plus tard. Reportez-vous à la section *Choisir un monde* pour plus de détails.

Manna

Manna est la puissance qu'il vous faut pour contrôler la nature. Vous le recevez de votre peuple qui vous adore. Plus vous avez de fidèles, plus

popolazione del Male esso sarà vostro. Sarete allora trasportati in un altro mondo più difficile da conquistare. Nella Serie Conquista ci sono centinaia di questi mondi e le divinità malvagie che incontrerete saranno di volta in volta più forti e senza scrupoli.

Prima di tutto vedrete lo schermo di Descrizione del Mondo di Genesis. Se conquistate Genesis con facilità, non sarete semplicemente trasportati nel mondo numero due ma salterete parecchi mondi. Più facili sono le vittorie più grossi sono i salti. In questo mondo arriverete ad affrontare i mondi impegnativi più in fretta. Annotate il nome di ciascun nuovo mondo che vedete, così in seguito potrete ritornarci direttamente. Per maggiori dettagli riferitevi alla sezione *Scelta di un mondo*.

Manna

La Manna è il potere di cui avete bisogno per controllare la natura. La otterrete dalle popolazioni che vi adorano. Più seguaci avete più

población Mala, el mundo es tuyo y eres transportado a otro, más difícil de conquistar. Hay cientos de estos mundos en las Series Conquista, y las deidades Malas con que te topas son cada vez más fuertes y crueles.

En un principio, usted verá la pantalla de Descripción del Mundo Génesis. Si usted logra conquistar Génesis con facilidad, no pasará al segundo mundo, sino que saltará varios. Cuanto más fáciles resulten las victorias, mayor será el número de mundos saltados. De este modo, podrá llegar con mayor rapidez hasta los mundos que si representen un reto. Escriba el nombre de cada mundo que vea, de modo tal de poder dirigirse a ese mundo con posterioridad. Para mayores detalles, ver la sección de *Elige un Mundo*.

Maná

Es el poder que necesitas para controlar la naturaleza. Lo obtienes de tus fieles. Cuantos más te sigan, más depreisa acumularás

vite vous accumulez de Manna. Vous en gagnez aussi en détruisant les Voyageurs du Mal, en particulier les Chefs et les Chevaliers du Mal.

Vous avez besoin d'un potentiel toujours croissant de Manna pour réaliser les actions suivantes: Augmenter et abaisser le terrain, placer l'Aimant Papal, Tremblement de terre, Marécage, Chevalier, Eruption volcanique, Raz de marée et Armagedon. Ces interventions apparaissent sur la Barre Manna et la flèche indique votre potentiel de Manna. Vous pouvez effectuer toute intervention sur la gauche de la flèche.

in fretta accumulate Manna. Potete procurarvi Manna anche distruggendo i Camminatori Nemici, specialmente Leader e Cavalieri.

Avrete bisogno di crescenti quantità di Manna per eseguire le seguenti azioni: Sollevamento e Abbassamento della Terra, Collocamento della Calamita Papale, Terremoto, Palude, Cavaliere, Vulcano, Inondazione e Armageddon. Questi interventi appaiono sulla barra della Manna e la freccia indica la quantità di Manna a vostra disposizione. Potete effettuare qualunque intervento a sinistra della freccia.

Maná. También lo puedes conseguir destruyendo a los Andarines Malos, sobre todo los Líderes y Caballeros Malos.

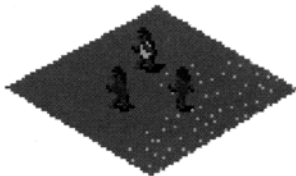
Cada vez necesitarás más Maná para estas acciones: Subir y Bajar la Tierra, Colocar el Imán Papal, Seísmo, Pantano, Caballero, Volcán, Diluvio o Armagedón. Estas intervenciones se muestran en la Barra Maná y la flecha te indica cuánto tienes. Puedes hacer cualquier intervención a la izquierda de la flecha.

Voyageurs

Toute personne que vous pouvez voir sur la Carte de détail est appelée Voyageur. Les Voyageurs représentent un certain nombre de gens, selon leur force. Vos Voyageurs font ce que vous leur ordonnez de faire en utilisant les symboles Influencer le comportement. Si un voyageur est obligé de marcher en rond sans s'installer (bâtir une ville), il s'affaiblit et, éventuellement, meurt.

Si deux Voyageurs coréligionnaires entrent en collision, ils deviennent un seul et même voyageur plus fort. Lorsque deux Voyageurs de croyance opposée

Camminatori



Ogni persona visibile sul Primo Piano Mappa si chiama Camminatore. I Camminatori rappresentano un certo numero di persone, a seconda della loro forza. I vostri Camminatori faranno quello che dite loro di fare usando i simboli di Influenzamento del Comportamento. Se un Camminatore è costretto ad andarsene in giro senza potersi mai insediare da qualche parte (costruire una città) diventerà sempre più debole e alla fine morirà.

Quando due Camminatori appartenenti alla stessa fede s'incontrano, diventano un Camminatore solo più forte.

Andarines

Cada persona que ves en el Mapa de Cerca es un Andarín. Estos representan a varias, según su fortaleza. Los Andarines hacen lo que les digas, usando los símbolos de Influir en la Conducta. Si a uno se le obliga a andar sin parar (construir un poblado), se debilita y al fin muere.

Cuando dos Andarines de la misma fe tropiezan entre sí, se convierten en uno más fuerte. Cuando dos de fes contrarias se topan, luchan automáticamente hasta la muerte.

entrent en collision, ils engagent automatiquement un combat à mort.

Quando, invece, ad incontrarsi sono due Camminatori di fede diversa, ne nasce una lotta all'ultimo sangue.

Aimants Papaux



Aimant Papal du Bien
Calamita Papale Buona
Imán Papal Bueno

Les Aimants Papaux sont de gigantesques monuments utilisés pour contrôler le peuple; un Ankh pour celui du bien et un Crâne pour celui du Mal. Votre Aimant Papal est votre monument divin. Utilisez-le pour déplacer votre peuple autour du monde et aussi pour contrôler un Voyageur spécial, appelé Chef. Vous pouvez déplacer votre Aimant Papal si vous avez un Chef et suffisamment de Manna. Votre Aimant Papal est indestructible. Vous ne pouvez contrôler celui de votre adversaire – il est mis en place par l'ordinateur.

Calamite Papali



Aimant Papal du Mal
Calamita Papale Cattiva
Imán Papal Malo

Le Calamite Papali sono enormi monumenti usati per controllare i popoli; una Croce Ansata per il popolo del Bene, un Teschio per il popolo del Male. La vostra Calamita Papale è il vostro monumento divino. Lo userete per spostare la vostra gente e per controllare un Camminatore speciale detto Leader. Potete spostare la vostra Calamita Papale solo se disponete di un Leader e di una sufficiente quantità di Manna. Le Calamite Papali sono indistruttibili. Non potete controllare quella del nemico – essa è manipolata dal computer.

Imanes Papales

Estos son enormes monumentos que se usan para controlar a la gente; un Ankh o cruz egipcia para los Buenos y una Calavera para los Malos. Tu Imán Papal es tu monumento divino. Usalo para mover a los tuyos por el mundo. También te sirve para controlar a un Andarín especial, el Líder. Si tienes un Líder y Maná suficiente, puedes mover tu Imán Papal, que es indestructible. No puedes controlar el Imán Papal de tu contrario, que ha sido colocado por el ordenador.



Chefs

Votre Chef est un Voyageur spécial qui transporte un petit Aimant Papal. Vos Voyageurs suivent le Chef, chaque fois que vous sélectionnez le symbole Aller à l'Aimant Papal. Si vous réunissez assez de Manna et estimez votre Chef assez fort, vous pouvez l'armer Chevalier.

Si vous n'avez pas de Chef et qu'un Voyageur touche votre Aimant Papal, ce Voyageur devient Chef (vous ne pouvez avoir qu'un Chef à la fois). Pour qu'un Voyageur touche votre Aimant Papal, vous devez sélectionner le symbole Aller à l'Aimant Papal. Si votre Chef meurt par la suite ou est fait chevalier, l'Aimant Papal revient à sa place initiale.

Leader

Il vostro Leader è un Camminatore speciale depositario di una Calamita Papale piccola. I vostri Camminatori seguiranno il Leader ogni volta che selezionerete il simbolo Vai Alla Calamita Papale. Se raccogliete abbastanza Manna e ritenete che il vostro Leader sia sufficientemente forte, potete trasformarlo in un Cavaliere.

Se non avete un Leader e un Camminatore tocca la vostra Calamita Papale, sarà quel Camminatore a diventare Leader (potete avere un solo Leader per volta). Per far sì che un Camminatore tocchi la vostra Calamita Papale, dovete selezionare il simbolo Vai Alla Calamita Papale. Se il vostro Leader muore o viene fatto Cavaliere, la Calamita Papale si sposta sul luogo della sua scomparsa.

Líderes

Tu Líder es un Andarín especial que lleva un pequeño Imán Papal. Tus Andarines siguen al Líder cada vez que eliges el símbolo Ir a Imán Papal. Si consigues Maná suficiente y crees que tu Líder es lo bastante fuerte, puedes convertirle en Caballero.

Si careces de Líder y un Andarín toca tu Imán Papal, se convierte en Líder (sólo puedes tener uno cada vez). Para que un Andarín toque tu Imán Papal, debes elegir el símbolo Ir al Imán Papal. Si luego tu Líder muere o se le nombra Caballero, el Imán Papal pasa al sitio de su desaparición.



Chevaliers

Si vous avez assez de Manna, vous pouvez armer votre Chef Chevalier. Les Chevaliers sont un autre type spécial de Voyageurs et vous pouvez en avoir plus d'un. Les Chevaliers poursuivent les Voyageurs ennemis et les combattent à mort. Ils font des razzias dans les cités ennemies, brûlant les maisons et détruisant les cultures. Ils sont forts, mais pas invincibles. Ils s'affaiblissent à chaque bataille et meurent éventuellement. Un seul Chevalier peut représenter une large part de votre population, aussi la perte d'un de ses semblables peut être catastrophique.

Note: Lorsque vous choisissez Se réunir et s'installer (voir *Symboles Influencer le comportement*), vos Voyageurs peuvent se joindre à vos Chevaliers pour accroître leur force et leur longévité. Mais soyez prudent – votre Chef peut aussi rejoindre un Chevalier, vous laissant ainsi sans Chef. Si deux Chevaliers se trouvent sur le

Cavaliere

Se avete abbastanza Manna, potete trasformare il vostro Leader in un Cavaliere. I Cavalieri rappresentano un'altra categoria di Camminatori speciali e potete averne più di uno. I Cavalieri vanno alla ricerca dei Camminatori nemici e li impegnano in una lotta all'ultimo sangue. Essi attaccano gli insediamenti nemici, dando alle fiamme gli edifici e distruggendo le coltivazioni. Sono forti ma non invincibili. Ogni battaglia li indebolisce sempre più e alla fine muoiono. Un solo Cavaliere può rappresentare una grossa fetta della vostra popolazione, perderlo, pertanto, può avere effetti devastanti.

Note: Quando selezionate Raduna E Insedia (cfr. *Simboli di Influenza-comportamento del Comportamento*), i vostri Camminatori potranno unirsi ai vostri Cavalieri così da aumentare la loro forza e longevità. Ma state attenti – anche il vostro Leader potrà unirsi ad un Cavaliere con il risultato che rimarrete senza Leader. Se due Cavalieri si trovano sullo stesso schermo, si uniranno per formare un

Caballeros

Si tienes Maná bastante, puedes transformar a tu Líder en Caballero, que es otra clase especial de Andarín; puedes tener más de uno. Los Caballeros buscan a los Caballeros malos y luchan con ellos hasta la muerte, atacan poblados enemigos, queman los edificios, asolan los cultivos. Son fuertes, pero no invencibles. Se debilitan con cada batalla y al fin mueren. Un sólo Caballero puede ser gran parte de tu población total, así que perderlo resulta devastador.

Nota: Cuando eliges Reunir Luego Asentar (ver *Símbolos de Influir en la Conducta*), tus Andarines pueden sumarse a los Caballeros para aumentar su fuerza y longevidad. Pero ojo, tu Líder también puede unirse a un Caballero, dejándote sin Líder. Si hay dos Caballeros en la misma pantalla, se unirán para formar otro más fuerte, sin que importe el modo de conducta en que te halles.

même écran, ils s'uniront pour former un Chevalier encore plus fort sans tenir compte du mode de comportement dans lequel vous êtes actuellement.



Cités

Lorsque vous commandez à votre peuple de s'installer, certains Voyageurs, qui ont trouvé une plaine, construisent des cités et se lancent dans les cultures. Plus vous créez de terre plate autour des cités, plus elle s'agrandit. Plus la cité est grande, plus la population s'accroît rapidement et plus vous obtenez de Manna. La population s'accroît dans une cité jusqu'à ce que cette dernière soit pleine, alors un Voyageur en sort. Ces nouveaux Voyageurs s'en vont à la recherche de terre plus plate où ils pourront s'établir.



Les cités du Bien sont caractérisées par des drapeaux bleus et celles du Mal par des drapeaux rouges.

Cavaliere ancora più forte. Questo si verificherà indipendentemente dalla modalità di comportamento in cui vi trovate.

Insedimenti

Quando dite alla vostra gente di insediarsi, ogni Camminatore che trovi della terra pianeggiante comincerà a coltivarla e a costruirvi sopra degli insediamenti. L'insediamento sarà tanto più grande quanta più terra pianeggiante gli creerete intorno e più grande sarà l'insediamento più in fretta crescerà la popolazione e maggiore sarà la quantità di Manna che raccoglierete. Ciascun insediamento si sviluppa fino ad un limite massimo, dopodiché un Camminatore se ne distacca. I nuovi Camminatori partono alla ricerca di altra terra pianeggiante su cui stabilirsi.

Gli insediamenti Buoni sono caratterizzati da bandiere Blu; quelli malvagi da bandiere Rosse.

Poblados

Cuando dices a los tuyos que se asienten, los Andarines que hallan tierra llana construyen poblados y siembran. Cuanto más tierra llana crees alrededor de un poblado, mayor se hará, con mayor rapidez crecerá su población y tú obtendrás más Maná. La gente aumenta hasta llenar el poblado y entonces un Andarín sale. Estos nuevos Andarines van a buscar nuevas tierras llanas donde asentarse.

Los poblados Buenos tienen banderas azules; los Malos rojas.

Ecran de Description du monde

Vous voyez l'écran de Description du monde au début de chaque bataille. Il décrit le monde que vous devez conquérir et les pouvoirs dont vous et le Mal disposez.

Voici l'écran pour le premier monde, Genesis, avec une explication de chaque objet.

Schermo di Descrizione del Mondo

All'inizio di ciascuna battaglia, vedrete lo schermo di Descrizione del Mondo. Esso descrive il mondo che dovete conquistare, i vostri poteri e quelli del nemico.

Ecco lo schermo relativo al primo mondo, Genesi, con una spiegazione di ciascun elemento.

Pantalla de Descripción del Mundo

Al empezar una batalla se ve la pantalla de Descripción del Mundo a conquistar y los poderes que tú y el Mal tenéis.

He aquí la pantalla del primer mundo, Génesis, con una explicación de cada elemento.



Ecran de Description du monde

Schermo di Descrizione del Mondo

Pantalla de Descripción del Mundo

**WORLD TO
CONQUER****Monde à conquérir**

C'est le nom du monde en cours. Chaque fois que vous gagnez un monde, un monde plus difficile encore vous attend. Écrivez le nom de chaque nouveau monde que vous rencontrez, vous pourrez y revenir plus tard. Voir la section *Choisir un monde* pour plus de détails.

**BATTLE
NUMBER
IS****Le numéro de bataille est**

Genesis est le premier monde dans la série de Conquêtes et il porte le numéro de bataille 0. La série de conquêtes comprend presque cinq cents mondes de difficulté croissante.

**LANDSCAPE
IS****Le paysage est**

Il existe quatre types de paysage: GRASS PLAINS (Prairies), DESERT (Désert), SNOW AND ICE (Neige et Glace), and VOLCANIC (Volcanique). Chaque type exige des stratégies différentes. Par exemple, dans certains paysages, les populations s'accroissent lentement, les Voyageurs meurent

Mondo da conquistare

Si tratta del nome del mondo corrente. Ogni volta che vincete un mondo, siete trasportati in un altro più difficile. Annotate i nomi dei nuovi mondi che vedete, così potrete ritrovarli più tardi. Per ulteriori dettagli consultate la sezione *Scelta di un mondo*.

Il Numero della Battaglia è

Si tratta del numero del mondo. Genesi è il primo della serie Conquista ed il suo Numero di Battaglia è 0. La serie Conquista contiene quasi cinquecento mondi di difficoltà crescente.

Il Paesaggio è

Di quattro tipi: GRASS PLAINS (Pascoli Pianeggianti), DESERT (Deserto), SNOW AND ICE (Neve e Ghiaccio) e VOLCANIC (Vulcanico). Ciascun tipo richiede strategie diverse. Per esempio, su determinati paesaggi la popolazione cresce più lentamente, i Camminatori

Mundo por Conquistar

El nombre del mundo concreto. Cada vez que ganas un mundo, pasas a otro más difícil. Escribe el nombre de cada mundo nuevo que ves para poder volver allí más tarde. Para detalles, ver la sección *Elegir un Mundo*.

El Número de Batalla es

El número del mundo. Génesis es el primer mundo en la serie de Conquistas y su Número de Batalla es 0. La serie contiene casi quinientos mundos de dificultad creciente.

El Paisaje es

De cuatro tipos: GRASS PLAINS, (Praderío), DESERT (Desierto), SNOW AND ICE (Nieve y Hielo) y VOLCANIC (Volcánico). Cada tipo precisa una estrategia distinta. Así, en algunos paisajes, la población crece más despacio, los Andarines mueren de tanto andar y los poblados alcanzan un máximo

plus vite et les cités connaissent une progression culturelle maximale relativement faible (voir la section *Panneau Info* pour plus de détails).

**EVIL'S
REACTIONS
ARE**

Les réactions du Mal sont

C'est la vitesse à laquelle votre adversaire du Mal peut faire les mêmes choses que vous, par exemple aplanir le terrain. Le Mal peut être très lent ou moyen.

**EVIL'S
RATING IS**

L'estimation du Mal est

C'est la compétence du Mal ou son intelligence. Le Mal peut être estimé VERY POOR (très faible), VERY GOOD (très bon), ou moyen.

**LAND
BUILT**

Terrain construit

Le mode de construction dans lequel vous vous trouvez varie lorsque vous élevez ou abaissez le terrain. Il y a quatre modes différents de construction:

muoiono più in fretta e il limite massimo di sviluppo culturale degli insediamenti è più basso (per maggiori dettagli consultate la sezione *Scudo Informazioni*).

Le reazioni del Male sono

Si tratta della velocità con cui il vostro avversario può fare le stesse cose che state cercando di fare voi, come ad esempio spianare la terra. Il Male può essere molto lento, molto veloce o spiegare un qualche livello di velocità intermedia.

Le prestazioni del Male sono

Si tratta dell'abilità del Male, o del suo livello di intelligenza. Le prestazioni sono misurate su una scala che va da VERY POOR (del tutto insoddisfacente), a VERY GOOD (ottimo).

Terra trasformata

La modalità di trasformazione in cui vi trovate determina quando potete sollevare o abbassare la terra. Le modalità di trasformazione sono quattro:

nivel cultural inferior (para detalles ver la sección *Escudo de Info*).

Las Reacciones del Malo son

La velocidad con que el Malo, tu enemigo, trata de hacer lo mismo que tú intentas, como allanar la tierra. El Mal puede ser muy rápido, muy lento o a medias.

La Puntuación del Malo es

La pericia del Mal, o su inteligencia. Puede ser una puntuación VERY POOR (muy baja), VERY GOOD (muy buena), o intermedio.

Tierra Edificada

El módulo de construcción en donde estás afecta cuándo puedes subir o bajar la tierra. Hay cuatro módulos distintos de construir:

LAND
BUILT ON
PEOPLE

Terrain construit sur le peuple – Vous pouvez modifier le terrain si un Voyageur ou une cité se trouvent sur la Carte de détail.

LAND
BUILT JUST
ON TOWNS

Terrain construit sur des villes – Vous pouvez modifier le terrain uniquement lorsqu'il y a une cité sur la Carte de détail.

LAND ONLY
BUILT UP

Terrain uniquement bâti – Vous pouvez uniquement élever le terrain. Un Voyageur ou une cité doit se trouver sur la Carte de détail.

LAND
CANNOT
BE BUILT

Le terrain ne peut pas être bâti – Vous ne pouvez élever ou abaisser un terrain.

Un réticule blanc suivant le curseur vous indique que vous pouvez bâtir. S'il n'est pas possible de bâtir, le réticule disparaît. Note: sans tenir compte du mode de construction dans lequel vous vous trouvez, vous pouvez *toujours* élever le terrain d'un niveau au-dessus de l'eau si un Voyageur, un Chef ou un Chevalier du Bien sont sur la Carte de détail. Vous pouvez également les sauver s'ils sont en train de se noyer.

Terra trasformata con persone – Potete cambiare la terra se il Primo Piano Mappa mostra un Camminatore o un insediamento.

Terra trasformata solo con città – Potete cambiare la terra solo quando sul Primo Piano Mappa figura un insediamento.

Terra solo trasformata – L'unica cosa che potete fare è sollevare la terra. Il Primo Piano Mappa dovrà mostrare un Camminatore o un insediamento.

Terra non trasformabile – Non potete né sollevare né abbassare la terra.

Se potete trasformare la terra, vedrete di seguito al cursore un mirino bianco. Se non potete il mirino bianco scomparirà. Nota: A prescindere dalla modalità di trasformazione in cui vi trovate, potete *sempre* sollevare la terra di un gradino sopra il livello dell'acqua purché il Primo Piano Mappa mostri un Camminatore, Leader o Cavaliere dei vostri. Se costoro stanno annegando potete anche salvarli.

Tierra edificada sobre gente – puedes cambiar la tierra si un Andarín o un poblado se hallan en el Mapa de Cerca.

Tierra edificada justo en ciudades – Sólo puedes cambiar la tierra si hay un poblado en el Mapa de Cerca.

Tierra sólo edificada – Sólo puedes subir la tierra. Tiene que haber un Andarín o poblado en el Mapa de Cerca.

No se puede edificar en la tierra – no puedes subir ni bajar la tierra.

Si puedes construir, verás una cruz reticular blanca que sigue al cursor. En caso contrario, la cruz desaparecerá. Nota: cualquiera que sea el módulo de construcción en que estás, *siempre* puedes subir la tierra un nivel desde el agua si hay un Andarín, Líder o Caballero Buenos en el Mapa de Cerca. También puedes salvarles si se están ahogando.

**THE
SWAMPS
ARE**

Les marécages sont

Ou bien SHALLOW (peu profonds) ou bien BOTTOMLESS (profonds). Un marécage peu profond disparaît si un Voyageur tombe dedans, ce qui n'est pas le cas d'un marécage profond.

WATER IS

Les eaux sont

Ou bien FATAL (fatales) ou bien HARMFUL (nuisibles). Si les eaux sont fatales, tous les Voyageurs qui tomberont dedans mourront immédiatement. Si elles sont nuisibles, les Voyageurs s'y noieront plus lentement en vous donnant le temps d'élever le terrain juste en-dessous d'eux avant qu'ils meurent.

**YOU &
EVIL**

Vous et le Mal

Cette section dresse la liste des pouvoirs que vous n'utiliserez pas dans certains mondes. YES (oui) ou NO (non) apparaissent sous YOU (vous) à côté de chaque pouvoir, selon que vous pouvez l'utiliser ou non. Les pouvoirs du Mal sont listés sous EVIL (Mal).

Le Paludi sono

O SHALLOW (poco profonda) o BOTTOMLESS (senza fondo). Una Palude poco profonda scompare se un Camminatore ci cade dentro; non così una Palude senza fondo.

L'Acqua è

O FATAL (fatale) o HARMFUL (dannosa). Se l'acqua è fatale, qualunque Camminatore ci cada dentro morirà immediatamente. Se l'acqua è dannosa, i Camminatori annegheranno più lentamente, dandovi il tempo di sollevare la terra sotto di loro prima che sia troppo tardi.

Voi e il Male

Questa sezione elenca i poteri che su determinati mondi non funzionano. Accanto a ciascun potere, sotto YOU (voi) appare YES (sì) o NO (no) a seconda se potete o no usare il potere in questione. I poteri del Male sono elencati sotto EVIL (Male). Nella maggior parte dei mondi non c'è

Los Pantanos son

Bien SHALLOW (poco profundos) o BOTTOMLESS (sin fondo). El primero desaparece si un Andarín cae en él; el segundo no.

El Agua es

Bien FATAL (mortal) o HARMFUL (dañina). Si es mortal, todo Andarín que caiga allí morirá al punto. Si es dañina, se ahogará más despacio, dándote tiempo a elevar la tierra antes de que muera.

Tú y el Mal

En esta sección se hace una lista de los poderes que no funcionan en ciertos mundos. YES (sí) o NO (no) aparece debajo de YOU (tú) junto a cada poder, según si puedes o no usar dicho poder. Los del mal se anotan bajo EVIL (Mal). En la mayoría de los mundos la

Dans la plupart des mondes, les pouvoirs ne sont pas égaux et vous devez en tenir compte dans votre stratégie. Est également listé le nombre de Voyageurs avec lesquels vous et le Mal commencez.

Symboles des commandes

Voici tous les symboles des commandes dont vous, créature divine, disposez.



Symbole Pause

Pour stopper le jeu, sélectionnez le symbole Pause. Même si le jeu est arrêté, vous pouvez tourner autour de la Carte de détail et utiliser les symboles Vue et Influencer le comportement. Sélectionnez-le à nouveau pour relancer le jeu. Vous pouvez aussi stopper le jeu en appuyant sur le bouton **START** du dispositif manuel de contrôle; appuyez à nouveau sur **START** pour relancer le jeu.

equilibrio di potere tra voi e il Male e nel mettere a punto la vostra strategia dovrete tenere conto di questo fatto. L'elenco mostra anche il numero di Camminatori con cui ciascun contendente inizia il gioco.

Simboli di Comando

Questi sono tutti i simboli di comando a vostra divina disposizione.

Simbolo di Pausa

Per sospendere il gioco, selezionate il simbolo di Pausa. Il gioco verrà sospeso ma potrete lo stesso spostarvi in giro per il Primo Piano Mappa nonché usare i simboli di Vista e di Influenza-mento del Comportamento. Se volete riprendere il gioco basterà che rizelezioniate il simbolo di Pausa. Anche la pressione del pulsante **START** sul controllore a mano consente di sospendere il gioco; per riprenderlo premete nuovamente **START**.

balanza del poder es desigual, y debes tenerlo en cuenta para tu estrategia. También hay una lista del número de los Andarines con los que empezáis tú y el Mal.

Símbolos de Mando

Estos son todos los símbolos de mando a tu divina disposición:

Símbolo de Pausa

Para detener el juego, elegir este símbolo. Aunque el juego se suspende, tú puedes seguir moviéndote por el Mapa de Cerca, usar los símbolos de Vista y de Influir en Conducta. Para reanudar el juego, elegirlo de nuevo. También se puede detener el juego pulsando el botón **START** en el controlador manual; para reanudar el juego, pulsa de nuevo **START**.



Symboles de Direction

Faites défiler la Carte de détail sur le monde avec ces symboles. Vous pouvez aussi la faire défiler en maintenant le bouton **B** enfoncé et en appuyant sur une flèche de direction du pavé de contrôle.

Symboles de l'Intervention Divine

Ces symboles vous permettent d'intervenir directement sur le monde. Il vous faut du Manna pour réaliser chacune de ces actions et épuiser à chaque fois votre potentiel de Manna. Les symboles sont énumérés dans l'ordre croissant, du moins fort au plus fort.

Simboli di Direzione

Utilizzate questi simboli per far scorrere la vista sul mondo del Primo Piano Mappa. Potete far scorrere il Primo Piano Mappa anche tenendo abbassato il pulsante **B** e premendo una direzione sul tastierino di controllo.

Simboli di Intervento Divino

Vi consentono di influenzare il mondo direttamente. Per eseguire ciascuna di queste azioni avrete bisogno di tutta la Manna a vostra disposizione. I simboli sono elencati a partire da quello di minor potenza.

Símbolos de Dirección

Con estos símbolos, haz desfilas por el mundo el Mapa de Cerca. También puedes hacerlo apretando el botón **B** y pulsando una dirección en el tablero de control.

Símbolos de Intervención Divina

Te permiten influir directamente en el mundo. Para cada una de estas acciones necesitas Maná y cada vez que las ejecutas, lo gastas. La lista va de los menos a los más poderosos.



Elever et abaisser
le terrain

Placer un
Aimant Papal

Tremblement
de terre

Marécage

Chevalier

Eruption
volcanique

Raz de marée

Armageddon

Sollevamento e
Abbassamento
della terra

Collocamento
della Calamita
Papale

Terremoto

Palude

Cavaliere

Vulcano

Inondazione

Armageddon

Subir y bajar
la tierra

Situar el
Imán Papal

Seísmo

Pantano

Caballero

Volcán

Diluvio

Armagedón



Elever et abaisser le terrain

Elevez et abaissez le terrain sur la Carte de détail.

Sélectionnez ce symbole et déplacez le pointeur sur la Carte de détails. Un réticule blanc suit le curseur, sautant de point en point. Appuyez sur le bouton **A** pour élever le terrain au niveau du réticule et sur le bouton **C** pour l'abaisser.

C'est votre seule action divine la plus importante. Elevez et abaissez le terrain pour l'aplanir de votre mieux. (Note: Le mode construire affecte le degré d'élévation ou d'abaissement

Sollevamento e Abbassamento della terra

Consente di sollevare o abbassare la terra sul Primo Piano Mappa.

Selezionate questo simbolo e spostate il puntatore sul Primo Piano Mappa. Il cursore sarà seguito da un mirino bianco saltellante. Premete il pulsante **A** per sollevare la terra là dove si trova il mirino, premete il pulsante **C** per abbassarla.

Si tratta dell'azione divina più importante. Sollevate e abbassate la terra in modo da spianarne quanta più potete. (Nota: La modalità di trasformazione influenza il modo in

Subir y bajar la tierra

Para elevar o bajar la tierra en el Mapa de Cerca.

Elige este símbolo y mueve el puntero al Mapa de Cerca. Una cruz reticular blanca sigue al cursor, saltando de un punto a otro. Pulsar el botón **A** para subir la tierra en la cruz; pulsar el botón **C** para bajarla.

Esta es tu acción divina más importante. Sube y baja la tierra para *allanar* toda la que puedas. (Nota: el módulo de construir afecta tu forma de subir y bajar la

du terrain. Voir la section *Ecran de Description du Monde* pour plus de détails). Etendez les plaines à travers le monde afin que votre population puisse faire des cultures et prospérer. Si vous ne pouvez pas élever ou abaisser le terrain, vérifiez que vous avez assez de Manna et aussi que le jeu n'est pas arrêté.



Placer l'Aimant Papal

Placer l'Aimant Papal n'importe où sur la Carte de détail.

Sélectionnez ce symbole et déplacez le pointeur sur la Carte de détail. Un réticule blanc suit le curseur (en forme de petit Aimant Papal), sautant de point en point. Appuyez sur le bouton **A** pour placer votre Aimant Papal au niveau du pointeur.

Vous ne pouvez déplacer votre Aimant Papal que si vous avez un Chef. Si vous voulez que vos Voyageurs émigrent, placez votre

cui sollevate e abbassate la terra. Per maggiori dettagli rifatevi alla sezione *schermo di Descrizione del Mondo*). Distribuite terra pianeggiante dappertutto in modo che il vostro popolo possa coltivarla ed espandersi. Se non potete sollevare o abbassare la terra, assicuratevi di avere abbastanza Manna. Assicuratevi anche che il gioco non sia sospeso.

Collocamento della Calamita Papale

Consente di collocare la Calamita Papale in qualunque punto del Primo Piano Mappa.

Selezionate questo simbolo e spostate il puntatore sul Primo Piano Mappa. Il cursore (che avrà la forma di una piccola Calamita Papale), sarà seguito da un mirino bianco saltellante. Premete il pulsante **A** per collocare la vostra Calamita Papale là dove si trova il puntatore.

Potete spostare la vostra Calamita Papale solo se disponete di un Leader. Se volete far emigrare i vostri Camminatori, collocate la Calamita

tierra. Para detalles ver la sección *Descripción del Mundo*). Extiende la tierra plana por el mundo para que tu población pueda cultivar y expandirse. Si no puedes subir ni bajar la tierra, asegúrate de que tienes bastante Maná. También de que el juego no se ha detenido.

Situar el Imán Papal

Ponerlo en cualquier punto del Mapa de Cerca.

Elige este símbolo y mueve el puntero al Mapa de Cerca. Una cruz reticular blanca sigue al cursor (en forma de un pequeño Imán Papal), saltando de un punto a otro. Pulsa el botón **A** para poner tu Imán Papal en el puntero.

Puedes mover el Imán Papal sólo si tienes un Líder. Si quieres que tus Andarines emigren, pon el Imán donde quieras que vayan y

Aimant Papal sur leur point de destination et sélectionnez Aller à l'Aimant Papal. Pour donner du pouvoir à un Chef, placez votre Aimant Papal sur une zone fortement peuplée, et vos Voyageurs s'y rendront et se joindront au Chef. Si vous ne pouvez pas déplacer votre Aimant Papal, assurez-vous que vous avez un Chef et suffisamment de Manna. Vérifiez aussi que votre jeu n'est pas arrêté.



Tremblement de terre

Faites trembler la terre au niveau de la zone apparaissant sur la Carte de détail.

Déplacez la Carte de détail sur l'endroit où vous désirez un tremblement de terre et sélectionnez ce symbole.

Les tremblements de terre ébranlent le sol, le rendant accidenté et impropre aux cultures. Le terrain doit être à nouveau aplani pour pouvoir le cultiver. Les tremblements de terre transforment aussi les terrains en altitude en fonds de vallées.

Papale là dove volete che vadano e selezionate Vai Alla Calamita Papale. Per creare un Leader potente, collocate la Calamita Papale in un'area densamente popolata, i Camminatori vi convergeranno e si uniranno al Leader. Se non potete spostare la Calamita Papale, assicuratevi di disporre di un Leader e di una quantità sufficiente di Manna. Assicuratevi anche che il gioco non sia sospeso.

Terremoto

Consente di scatenare il Terremoto nell'area mostrata dal Primo Piano Mappa.

Spostate il Primo Piano Mappa là dove volete scatenare il Terremoto e selezionate questo simbolo.

I Terremoti scuotono il terreno rendendolo irregolare e inadatto alla coltivazione. Dopo un Terremoto bisognerà ricominciare daccapo a spianare la terra. I Terremoti, inoltre, trasformano gli altipiani in bassipiani.

elige Ir a Imán Papal. Para crear un Líder poderoso, coloca el Imán Papal en una zona muy poblada y tus Andarines irán allá a unirse a él. Si no puedes mover tu Imán Papal, asegúrate de contar con un Líder y Maná suficiente y de que el juego no se ha detenido.

Seísmo

Créalo en la zona que se ve en el Mapa de Cerca.

Mueve dicho mapa al sitio donde quieres el Seísmo y elige este símbolo.

Los seísmos sacuden la tierra, haciéndola desigual e incultivable. Para poder cultivarla hay que volver a allanarla. Los seísmos también transforman tierras altas en bajas.



Marécage

Inondez la zone montrée sur la Carte de détail.

Sélectionnez ce symbole et déplacez le pointeur sur la Carte de détail. Un réticule blanc suit le curseur, sautant de point en point. Appuyez sur le bouton **A** pour placer les marécages dans des endroits au hasard de la Carte de détail. Les marécages ne peuvent exister que sur un terrain plat.

Les marécages peuvent être peu profonds ou profonds, selon le monde. Ils réduisent la surface cultivable et engloutissent les Voyageurs. Pour supprimer un marécage, élevez ou abaissez le terrain.



Chevalier

Transformez votre Chef en Chevalier.

Pour ce faire, sélectionnez ce symbole.

Plus votre Chef est fort, plus votre Chevalier le sera aussi. Lorsque vous créez un Chevalier, vous

Palude

Consente di rendere paludosa l'area mostrata dal Primo Piano Mappa.

Selezionate questo simbolo e spostate il puntatore sul Primo Piano Mappa. Il cursore sarà seguito da un mirino bianco saltellante. Premete il pulsante **A** per creare qua e là a casaccio delle Paludi. Le Paludi possono esistere solo nei punti in cui il terreno è pianeggiante.

Le Paludi possono essere poco profonde o senza fondo, dipende dal mondo. Esse riducono la quantità di terra coltivabile ed ingoiano i Camminatori. Per rimuovere una Palude occorrerà prima sollevare e poi riabbassare la terra.

Cavaliere

Consente di trasformare il vostro Leader in un Cavaliere.

Selezionate questo simbolo per trasformare il vostro Leader in un Cavaliere.

Quanto più forte è il vostro Leader tanto più forte sarà il vostro Cav-

Pantano

Créalolo en la zona que se ve en el Mapa de Cerca.

Elige este símbolo y mueve el puntero en el Mapa. Una cruz reticular blanca sigue al puntero, saltando de un punto a otro. Pulsar el Botón **A** para crear pantanos al azar en el Mapa de Cerca. Los Pantanos sólo pueden existir en tierra llana.

Los pantanos pueden ser poco profundos o sin fondo, según el mundo. Reducen las tierras arables y se tragan a los Andarines. Para eliminar un Pantano, subir y luego bajar la tierra.

Caballero

Transforma a tu Líder en Caballero.

Elige este símbolo para conseguirlo.

Cuanto más fuerte es tu Líder, más lo será el Caballero. Cuando deseas crearlo, pierdes el Líder (y

perdez votre Chef (et le bâtiment si votre Chef s'y trouve). Les Chevaliers du Bien attaquent les cités et les Voyageurs du Mal en brûlant leurs bâtiments et en détruisant leurs cultures.



Eruption volcanique

Créez une montagne rocheuse sur la zone indiquée sur la Carte de détail.

Amenez la Carte de détail vers l'endroit où vous voulez placer un volcan et sélectionnez ce symbole.

Les volcans font monter le sol à une hauteur considérable et catapultent des blocs de roc tout autour d'eux. Il faut beaucoup de temps et de Manna pour se remettre d'une éruption volcanique en aplanissant le terrain et en déblayant les rochers. Pour infliger une dévastation spéciale au Mal, essayez une double ou triple éruption volcanique.

aliere. Allorché create un Cavaliere, perdete il vostro Leader (insieme all'edificio in cui questi può venire a trovarsi al momento dell'investitura). I Cavalieri Buoni attaccano insediamenti e Camminatori Malvagi bruciando le loro costruzioni e distruggendo la loro terra coltivabile.

Vulcano

Consente di sollevare una montagna rocciosa sull'area mostrata dal Primo Piano Mappa.

Spostate il Primo Piano Mappa sul luogo che volete Vulcanizzare e selezionate questo simbolo.

I Vulcani sollevano il terreno ad una notevole altezza e disseminano rocce tutt'attorno. Ci vuole molto tempo e molta Manna per riprendersi dagli effetti di un Vulcano spianando la terra e rimuovendo le rocce. Per infliggere al Male una devastazione ancora più grande, provate un Vulcano doppio o triplo.

el edificio, si el Líder se halla en uno). Los Caballeros Buenos atacan los poblados y Andarines Malos, quemando sus edificios y destruyendo su tierra cultivable.

Volcán

Alza una montaña rocosa en la zona que se ve en el Mapa de Cerca.

Mueve el Mapa a donde deseas el Volcán, y elige este símbolo.

Los volcanes alzan la tierra a gran altura y esparcen rocas. Se pierde mucho tiempo y mucho Maná en recuperarse de un volcán rebajando la tierra y quitando las rocas. Para causar mayores destrozos en el Mal, prueba un Volcán doble o triple.



Raz de marée

Elevez le niveau de l'eau d'un cran dans le monde entier.

Sélectionnez ce symbole pour submerger le monde.

Toutes les cités submergées, à la fois du Bien et du Mal, sont détruites et les Voyageurs sont emportés par les eaux. Ils meurent immédiatement ou éventuellement, selon les lois du monde que vous cherchez à conquérir.



Armagedon

Déclarez la bataille finale d'Armagedon.

Sélectionnez ce symbole pour mettre fin au monde.

Armagedon est le jugement dernier. Il appelle tous les peuples du monde à s'extirper de leurs maisons, à se rendre au centre du monde et à se battre pour la suprématie ultime. Vous pouvez changer votre vue durant Armagedon, mais vous ne pouvez

Inondazione

Consente di sollevare il livello dell'acqua di un gradino nell'intero mondo.

Selezionate questo simbolo per Inondare il mondo.

Tutti gli insediamenti inondati, buoni o cattivi che siano, vengono distrutti ed i Camminatori gettati in acqua. Essi muoiono immediatamente o dopo un certo tempo, dipende dalle regole del mondo che state cercando di conquistare.

Armageddon

Consente di dichiarare la battaglia finale di Armageddon.

Selezionate questo simbolo per invocare la fine del mondo.

Armageddon è il giorno del giudizio. Sradica tutti gli abitanti del mondo dalle loro case e li fa emigrare verso il centro del mondo, là dove si svolgerà la battaglia per la supremazia finale. Durante l'Armageddon potete cambiare vista ma non potete

Inundación

Eleva el nivel de las aguas en todo el mundo.

Elige este símbolo para la inundación.

Todos los poblados, Buenos y Malos, quedan destruídos y los Andarines caen al agua. Mueren al punto o más tarde, según las reglas del mundo que intentas conquistar.

Armagedón

Declara la batalla final de Armagedón.

Elige este símbolo para acabar con el mundo.

Armagedón es el día del juicio final. Llama a todos los pueblos del mundo a que salgan de sus casas y vayan al centro del mundo a luchar por la supremacía final. Durante Armagedón puedes cambiar de opinión, pero no alterar el curso de los

altérer en aucune façon le cours des événements. Vos Voyageurs créent des ponts en cas de nécessité pour se rendre au centre du monde. Assurez-vous que la population du Bien est supérieure en nombre à celle du Mal avant de sélectionner Armageddon.

Symboles Influencer le comportement

Influencez vos adeptes à l'aide de ces symboles, cela ne vous coûtera pas de Manna car ils seront toujours mus par une de ces influences.

Aller à l'Aimant Papale

Tous vos Voyageurs (à l'exception des Chevaliers) émigrent vers leur Chef, qui pour sa part marche en direction de l'Aimant Papale.

Si il n'y a pas de Chef, les Voyageurs vont directement vers l'aimant. Utilisez ce mode pour créer un Chef (le premier Voyageur à toucher l'Aimant Papale devient votre Chef, si vous n'en avez pas déjà un). Ou bien

alterare in nessun modo il corso degli eventi. Per portarsi al centro del mondo, se sarà necessario, i vostri Camminatori costruiranno dei ponti. Prima di selezionare l'Armageddon, assicuratevi che le forze del Bene siano più numerose di quelle del Male.

Simboli di Influenzamento del Comportamento

Questi simboli vi consentono di influenzare i vostri seguaci. Farlo non vi costerà nulla in termini di Manna e sarà sempre solo questo il modo di muoverli.

Vai Alla Calamita Papale

Tutti i vostri Camminatori (tranne i Cavalieri) emigrano verso il loro Leader che a sua volta è diretto là dove si trova la Calamita Papale.

Privi di un Leader, i Camminatori si dirigeranno direttamente verso la Calamita Papale. Usate questa modalità per creare un Leader (diventa Leader il primo Camminatore che riesce a toccare

acontecimientos de ninguna forma. De ser preciso, tus Andarines crearán puentes secos para llegar al centro del mundo. Asegúrate de que la población Buena sea superior a la Mala antes de elegir Armagedón.

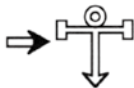
Símbolos de Influir en la Conducta

Influye en tus seguidores con estos símbolos. No se gasta Maná en influir en las acciones de tu gente y siempre está motivada por alguna de estas influencias.

Ir al Imán Papal

Todos tus Andarines (menos los Caballeros) migran hacia su Líder, que va al Imán Papal.

Si no hay Líder, los Andarines van directamente al imán. Usa este módulo para crear un Líder (el primero en tocar el Imán Papal se convierte en tu Líder si no tienes ya uno). O úsalo para que tu gente invada el territorio Malo,



utilisez ce symbole pour envoyer votre peuple envahir le territoire du Mal en plaçant votre Aimant Papal dans une cité du Mal. Vos voyageurs ne construiront pas de cités dans ce mode.



S'établir

Vos Voyageurs construisent des cités et y vivent tout en accroissant leur population.

Vos Voyageurs recherchent les terrains plats pour y bâtir des cités. Lorsqu'une cité est pleine, un Voyageur la quitte et recherche un terrain plus plat pour y bâtir. Tandis que les Châteaux-forts sont efficaces, parce qu'ils génèrent le plus rapidement des gens et du Manna, ils mettent longtemps à se remplir et à produire des voyageurs. Les petites cités sont importantes aussi, car elles vous fournissent régulièrement des Voyageurs.

la Calamita Papale) o per invadere un territorio nemico collocandovi la Calamita Papale. In questa modalità i vostri Camminatori non stabiliranno alcun insediamento.

Insedia

I vostri Camminatori costruiscono insediamenti e vi si stabiliscono, aumentando la loro popolazione.

I vostri Camminatori cercano della terra pianeggiante su cui insediarsi. Quando un insediamento è pieno, un Camminatore se ne distacca alla ricerca di altra terra pianeggiante su cui costruire. I Castelli sono utili perché sono i più veloci a generare gente e Manna ma impiegano molto tempo a riempirsi e a produrre Camminatori. Anche gli insediamenti piccoli sono pertanto importanti in quanto vi tengono costantemente provvisti di Camminatori.

colocando tu Imán Papal en un poblado Malo. Tus Andarines no formarán poblados en este módulo.

Poblar

Tus Andarines construyen poblados donde vivir, aumentando la población.

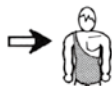
Tus Andarines buscan tierra llana donde crear poblados. Cuando un poblado se llena, un Andarín se va a buscar más tierra llana donde edificar. Aunque los Castillos son buenos, porque son los que producen Maná y gente con más rapidez, se tarda mucho en llenarlos y en producir Andarines. También los pequeños poblados son importantes, porque así se tiene una serie constante de Andarines.



Combattre puis s'Installer

Vos Voyageurs cherchent tout près d'eux des cités du Mal à envahir et où s'installer.

Vos Voyageurs sont en quête cités du Mal à envahir. Lorsqu'un voyageur réussit à en envahir une, celle-ci devient cité du Bien. S'il n'y a pas tout près de cités du Mal, votre Voyageur s'installe simplement.



Se réunir et s'Installer

Vos Voyageurs se réunissent et s'installent.

Chaque Voyageur cherche tout près des Voyageurs à qui se joindre pour former quelques unités de force assez importante. Ceci se révèle particulièrement utile dans des terrains rudes dont la traversée peut coûter rapidement la vie à un Voyageur faible.

Symboles de Vue

Visualisez certains objets sur la Carte de détail. Le Panneau Info

Combatti E Insedia

I vostri Camminatori cercano nelle vicinanze degli insediamenti nemici per invaderli e stabilirvisi.

I vostri Camminatori cercano degli insediamenti nemici da invadere. Quando un Camminatore riesce ad invadere un insediamento nemico, quell'insediamento diventa Buono. Se nelle vicinanze non vi sono insediamenti nemici, i vostri Camminatori si limitano ad insediarsi.

Raduna E Insedia

I vostri Camminatori si radunano e si insediano.

Ciascun Camminatore ne cerca altri in modo da ridurre il numero di unità circolanti aumentandone però la forza. Questo è particolarmente utile in territori aspri laddove camminare può uccidere rapidamente un Camminatore debole.

Simboli di Vista

Consentono di visualizzare determinati oggetti sul Primo Piano

Luchar, luego Asentarse

Tus Andarines buscan poblados Malos vecinos que invadir y donde asentarse.

Tus Andarines buscan poblados Malos que invadir. Cuando el Andarín tiene éxito, la población se hace Buena. Si no hay poblados Malos vecinos, los Andarines se limitan a asentarse.

Reunir, luego Asentarse

Tus Andarines se reúnen y luego se asientan.

Cada uno de ellos busca a otros con los que combinarse, para formar menos unidades de más fuerza. Esto es muy útil, sobre todo en terrenos donde el andar mataría pronto a un Andarín débil.

Ver Símbolos

Ver ciertos objetos en el Mapa de Cerca. El Escudo Info muestra

donne des informations sur l'objet vu pendant quelques secondes et revient au Écuyer.



Vue du Chef ou vue de l'Aimant Papal

Appuyez sur le bouton **A** de ce symbole pour voir votre Chef. Appuyez sur le bouton **C** pour voir votre Aimant Papal. Si vous n'avez pas de Chef, le bouton **A** vous montrera simplement votre Aimant Papal.



Vue des Chevaliers ou vue des cités

Appuyez de façon répétée sur le bouton **A** de ce symbole pour voir chacun des Chevaliers à son tour. Appuyez de façon répétée sur le bouton **C** pour voir chacune de vos cités.



Voir les batailles

Appuyez de façon répétée sur le bouton **A** de ce symbole pour voir chacune de vos batailles à son tour.

Mappa. Lo Scudo Informazioni fornirà informazioni sull'oggetto visualizzato per pochi secondi, poi ritornerà al Portatore di Scudo.

Vista Leader o vista Calamita Papale

Premete il pulsante **A** su questo simbolo per visualizzare il vostro Leader. Premete il pulsante **C** per visualizzare la Calamita Papale. Se non disponete di un Leader, il pulsante **A** si limiterà a mostrarvi la Calamita Papale.

Vista Cavalieri o vista insediamenti

Premete ripetutamente il pulsante **A** su questo simbolo per visualizzare a turno tutti i vostri Cavalieri. Premete ripetutamente il pulsante **C** per visualizzare uno dopo l'altro tutti i vostri insediamenti.

Vista battaglie

Premete ripetutamente il pulsante **A** su questo simbolo per vedere una dopo l'altra tutte le vostre battaglie.

información sobre el objeto visto durante unos segundos; luego vuelve al Portador del Escudo.

Ver Líder o ver Imán Papal

Pulsa el Botón **A** en este símbolo para ver a tu Líder. Para ver tu Imán Papal pulsa el Botón **C**. Si careces de Líder, el botón **A** te mostrará sólo el Imán.

Ver Caballeros o Poblados

Pulsar repetidamente el Botón **A** en este símbolo para ver a cada uno de tus Caballeros por turno. Pulsa varias veces el Botón **C** para ver cada uno de tus poblados.

Ver Batallas

Pulsa repetidamente el botón **A** en este símbolo para ver cada una de tus batallas por turno.



Voir Panneau

Appuyez sur le bouton **A** de ce symbole pour voir l'objet du panneau.



Placer le Panneau

Ce symbole de vue spécial vous donne des informations spécifiques sur les Voyageurs ou les cités. Appuyez sur le bouton **A** de ce symbole pour choisir votre panneau d'information. Pointez le coin supérieur gauche du panneau sur un voyageur ou le drapeau d'une cité de la Carte de détail et appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour changer cet objet en Écuyer. Pour plus d'informations sur le panneau Info, reportez-vous à la section *Panneau Info*. Appuyez sur le bouton **C** pour voir momentanément des informations sur un Voyageur ou une cité. Sélectionnez le symbole Elever et Abaisser le Terrain pour continuer à construire.

Vista Scudo

Premete il pulsante **A** su questo simbolo per visualizzare il Portatore di Scudo.

Collocamento Scudo

Si tratta di un simbolo di vista speciale in grado di fornirvi informazioni specifiche sia sui Camminatori che sugli insediamenti. Premete il pulsante **A** su questo simbolo per raccogliere il vostro Scudo Informazioni. Puntate l'angolo superiore sinistro dello scudo su un Camminatore o sulla bandiera di uno degli insediamenti visibili sul Primo Piano Mappa e premete nuovamente il pulsante **A** per trasformare l'elemento in questione nel Portatore di Scudo. Per tutti i dettagli relativi alla lettura dello Scudo Informazioni, riferirsi alla sezione *Scudo Informazioni*. Premete il pulsante **C** per una breve visualizzazione delle informazioni disponibili su un determinato Camminatore o insediamento. Selezionate il simbolo di Sollevamento e Abbassamento della Terra per continuare a costruire.

Ver Escudo

Pulsa el botón **A** con este símbolo para ver el Portador del Escudo.

Poner Escudo

Este es un símbolo especial para ver, que ofrece información específica sobre Andarines o poblados. Para recoger tu Escudo de información pulsa el botón **A** en este símbolo. Apunta la esquina superior izquierda del escudo a un Andarín o a la bandera de cualquier poblado en el Mapa de Cerca y pulsa el botón **A** para convertirlo en portador del escudo. Para ver cómo leer el *Escudo de Info*, ir a esa sección. Pulsar el botón **C** para ver temporalmente la información sobre un Andarín o poblado. Para seguir construyendo, elige el símbolo de Subir y Bajar la Tierra.

Panneau Info

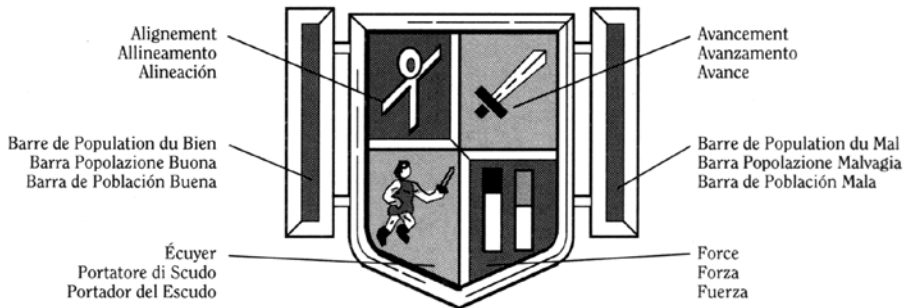
Le Panneau Info affiche des informations sur les populations du Bien et du Mal et l'Écuyer.

Scudo Informazioni

Lo Scudo Informazioni visualizza informazioni concernenti le popolazioni Buone e Malvagie ed il Portatore di Scudo.

Escudo de Info

Muestra información sobre los poblados Buenos y Malos y el Portador del Escudo.



Panneau Info

Scudo Informazioni

Escudo de Info

Barres de Population

Plus la barre est élevée, plus la population est importante. La barre bleue correspond au Bien, la barre rouge au Mal.

Barre Popolazione

Più alta è la barra, più densa è la popolazione. La barra blu si riferisce al Bene, quella rossa al Male.

Barras de Población

Cuanto más alta la barra, mayor la población. La barra azul es para Buenos, la roja para Malos.

Écuyer

C'est l'objet auquel est affecté le panneau. Il s'agit d'un Voyageur ou d'une cité.

Avancement

C'est le progrès culturel du Écuyer. Plus la cité est grosse, plus son niveau est élevé. Un Voyageur issu d'une cité évoluée est beaucoup plus fort qu'un Voyageur provenant d'une cité primitive. Votre progrès culturel maximal dépend du paysage du monde. Par exemple, Balle et Chaîne est le niveau d'avancement culturel maximal pour les mondes du Désert.



Point
Pugno
Puño



Roc
Roccia
Roca



Massue
Clava
Estaca



Lance
Lancia
Lanza



Hache
Ascia
Hacha



Arc court
Arco corto
Ballesta



Balle et chaîne
Palla e Catena
Bola y cadena



Arc long
Arco lungo
Arco



Épée
Spada
Espada

le plus primitif
Più primitivo
El más primitivo

Portatore di Scudo

Si tratta dell'oggetto a cui lo Scudo è assegnato. Può essere o un Camminatore o un insediamento.

Avanzamento

Si tratta del livello di avanzamento culturale del Portatore di Scudo. Più grande è l'insediamento, maggiore sarà il livello di avanzamento. Il Camminatore prodotto da un insediamento evoluto è molto più forte di quello prodotto da un insediamento primitivo. Il livello massimo di avanzamento culturale dipende dal paesaggio del mondo. Per esempio, Palla e Catena rappresentano il livello massimo per mondi Deserti.

Portador del Escudo

Objeto al que se asigna el Escudo; puede ser un Andarín o un poblado.

Avance

El avance cultural del Portador del Escudo. Cuanto mayor la población, más avanza. Un Andarín producido por un poblado avanzado es mucho más fuerte que otro de uno primitivo. Tu avance cultural máximo depende del paisaje del mundo. Por ejemplo, Cadena y Bola es el avance cultural máximo para mundos del Desierto.

le plus évolué
Più avanzato
El más avanzado

Bien ou Mal

C'est l'alignement du Écuyer. L'Ankh représente le Bien, le Crâne le Mal.

Force

Les barres de forces affichent différents éléments pour différents Écuyers.

Cités

La barre jaune (à gauche) est la force et la puissance défensive de la cité par rapport à un Château-fort plein (représenté par une barre entièrement jaune).

La barre verte (à droite) correspond à la population de la cité. Un Voyageur est produit lorsque la cité est remplie.

Voyageurs

Il y a trois barres de force, une jaune et deux orange. Seules deux barres apparaissent à la fois. Lorsque la barre orange de droite est remplie, la barre orange de gauche (plus forte) monte d'un cran et la barre de droite se vide. Lorsque la barre de gauche se

Bene o Male

Si tratta dell'allineamento del Portatore di Scudo. La Croce Ansata è per il Bene, il Teschio per il Male.

Forza

Le barre della forza visualizzano cose diverse a seconda del Portatore di Scudo.

Insedimenti

La barra gialla (sinistra) indica la forza ed il potere difensivo dell'insediamento in rapporto ad un Castello (una barra tutta gialla rappresenta un Castello).

La barra verde (destra) indica la popolazione dell'insediamento. Un insediamento pieno produrrà un Camminatore.

Camminatori

Ci sono tre barre di forza, una gialla e due arancioni. Di volta in volta ne saranno visibili solo due. Quando la barra arancione a destra si riempie, quella arancione a sinistra (più forte) sale di una tacca e quella a destra si svuota. Quando è la barra di sinistra a

Bien o Mal

La alinación del Portador del Escudo. El Ankh o cruz egipcia es para Bien, la Calavera para Mal.

Fuerza

Las barras de fuerza muestran cosas distintas para Portadores de Escudos distintos.

Poblados

La barra amarilla (izquierda) es la fuerza y poder defensivo del poblado comparado con un Castillo (una barra sólida amarilla representa un Castillo completo).

La barra verde (derecha) es la gente del poblado. Cuando el poblado se llena produce un Andarín.

Andarines

Hay tres barras de fuerza, una amarilla y dos naranja. Sólo se indican dos barras cada vez. Cuando la barra naranja a la derecha se llena, la barra naranja a la izquierda (más fuerte) aumenta un punto y la derecha se vacía.

remplit, la vue bascule pour montrer la barre jaune et la barre orange plus forte. Chaque fois que les deux barres orange se remplissent, la barre jaune augmente d'un cran et les deux barres orange se vident (bien que seule la barre orange plus forte apparaisse). Un Voyageur doté d'une barre jaune pleine est très puissant.

Combat

Lorsque deux Voyageurs se battent, les barres bleue et rouge indiquent la force propre à chaque combattant.

Mouvement du Panneau

Il arrive souvent que le Panneau se déplace à partir du Voyageur ou de la cité que vous lui avez assignés.

- Si le Panneau se trouve sur un Voyageur qui construit une cité, il est transféré sur la cité.
- Si le Panneau se trouve sur une cité qui produit un Voyageur, il est transféré sur le Voyageur.

riempirsi, il quadro cambia passando a mostrare la barra gialla e quella arancione più forte. Ogni volta che le due barre arancioni si riempiono, la barra gialla sale di una tacca e le due arancioni si svuotano (benché solo quella più forte sia visibile). Un Camminatore con una barra gialla piena è molto potente.

Combattimento

Quando due Camminatori si combattono, la barra blu e quella rossa mostrano la forza di ciascuno.

Movimento dello Scudo

Spesso lo Scudo si separerà dal Camminatore o dall'insediamento a cui lo avete assegnato.

- Se lo Scudo appartiene ad un Camminatore che costruisce un insediamento, lo Scudo si trasferirà all'insediamento.
- Se lo Scudo appartiene ad un insediamento che produce un Camminatore, lo Scudo passerà al Camminatore.

Cuando la barra izquierda se llena, se muestra la barra amarilla y la naranja más fuerte. Cada vez que se llenan las dos barras naranja la amarilla aumenta un punto y las dos naranja se vacían (aunque sólo se ve la más fuerte). Un Andarín con una barra amarilla llena es muy poderoso.

Combate

Cuando luchan dos Andarines, las barras azul y roja muestran su fuerza respectiva.

Movimiento de Escudo

A menudo el Escudo se moverá del Andarín o poblado a los que le habías asignado.

- Si el Escudo está en un Andarín que construye un poblado, el Escudo pasa al poblado.
- Si el Escudo está en un poblado que produce un Andarín, el Escudo pasa al Andarín.

- Si le Panneau se trouve sur un Voyageur pendant une bataille et que ce Voyageur perd, il est alors transféré sur le vainqueur.
- Si le Panneau se trouve sur un Voyageur et que ce Voyageur meurt suite au déchaînement des éléments, il disparaît et le panneau Info reste vierge jusqu'à ce que vous rétablissiez le Panneau.
- Si le Panneau est sur un Voyageur et que ce Voyageur se joint au Chef ou à un Chevalier, il est transféré sur le Chef ou le Chevalier.

Choisir un monde

Si vous connaissez le nom d'un autre monde sur lequel vous voulez vous rendre, sélectionnez NEW GAME (nouveau jeu) en bas de l'écran Description du monde. L'écran devient blanc et un carré clignotant apparaît dans la case nom. Entrez le nom du monde désiré à l'aide du pavé de contrôle. Appuyez sur les flèches de direction **Haut** ou **Bas** du pavé de

- Se lo Scudo appartiene ad un Camminatore impegnato in una battaglia perdente, lo Scudo passerà al vincitore.
- Se lo Scudo appartiene ad un Camminatore che muore ucciso dagli elementi, tale Scudo scomparirà e finché non lo avrete riassegnato, lo Scudo Informazioni rimarrà vuoto.
- Se lo Scudo appartiene ad un Camminatore e quel Camminatore si unisce al Leader o ad un Cavaliere, lo Scudo passerà al Leader o al Cavaliere in questione.

Scelta di un mondo

Se sapete il nome di un altro mondo su cui volete andare, selezionate NEW GAME (nuovo gioco) in fondo allo schermo di Descrizione del Mondo. Lo schermo si svuoterà e nella casella del nome apparirà un quadratino lampeggiante. Servitevi del tastierino di controllo per immettere il nome del mondo prescelto. Premete **Su** o **Giù** sul

- Si el Escudo está en un Andarín durante un combate y el Andarín pierde, el Escudo pasa el vencedor.
- Si el Escudo está en un Andarín y éste muere debido a los elementos, el Escudo desaparece y el Escudo de Info queda en blanco hasta que vuelvas a asignar el Escudo.
- Si el Escudo está en un Andarín y éste se une al Líder o al Caballero, el Escudo pasa a éstos.

Elige un Mundo

Si sabes el nombre de otro mundo al que deseas ir, elige NEW GAME (nuevo juego) en la parte inferior de la pantalla de Descripción del Mundo. La pantalla queda en blanco y un cuadro que destella aparece en el recuadro del nombre. Con el teclado de control pon el nombre del mundo que deseas. Pulsa el teclado de control **Arriba** o **Abajo** para cambiar la

contrôle pour changer la lettre. Appuyez sur la direction **Droite** du pavé de contrôle pour passer à la lettre suivante, ou **Gauche** pour revenir sur la lettre précédente. Changez les lettres jusqu'à ce que le nom soit complet et appuyez sur le bouton **START**. Si vous avez entré un nom correct, vous obtiendrez une description du nouveau monde. Sélectionnez **START GAME** (commencer le jeu) ou appuyez sur le bouton **START** pour commencer la série de conquêtes dans ce monde particulier.

Pour avoir des noms corrects, vous devez conquérir des mondes pour progresser et consigner tous les nouveaux noms de mondes que vous rencontrerez.

Gagner, perdre et redémarrer

Gagner

Après la conquête d'un monde, l'écran **GAME WON** (jeu gagné) apparaît. Votre score prend pour

tastierino di controllo per cambiare la lettera. Premete **Destra** per passare alla lettera successiva o **Sinistra** per tornare indietro di una lettera. Cambiate tutte le lettere finché non avrete immesso l'intero nome, dopodiché premete il pulsante **START**. Se avrete immesso un nome valido, otterrete una descrizione del nuovo mondo. Selezionate **START GAME** (inizio gioco) o premete il pulsante **START** per cominciare la serie Conquista a partire dal mondo prescelto.

Per ottenere nomi di mondi validi, dovrete conquistare dei mondi così da avanzare e annotare ogni nome nuovo che trovate.

Vincere, perdere e ricominciare

Vincere

Una volta conquistato un mondo, vedrete apparire lo schermo **GAME WON** (gioco vinto). Il vostro

letra. Pulsa la dirección **Derecha** para ir a la letra siguiente, o **Izquierda** para retroceder una. Cambia las letras hasta poner todo el nombre y luego pulsa el botón **START**. Si has escrito un nombre válido, tendrás una descripción del nuevo mundo. Escoge **START GAME** (empezar juego) o pulsa **START** para iniciar la serie de conquistas en ese mundo.

Para obtener nombres válidos de mundos, debes conquistar mundos para avanzar, y escribir los de cualquier mundo que encuentres.

Ganar, perder, volver a empezar

Ganar

Tras conquistar un mundo aparece la pantalla **GAME WON** (juego ganado). Tu tanteo se basa en el

base le nombre de batailles gagnées et le nombre de chevaliers et de cités restant à la fin du jeu.

Perdre

Après la perte d'un monde, l'écran GAME LOST (jeu perdu) apparaît. Sélectionnez TRY IT AGAIN (essayer une nouvelle fois) ou appuyez sur le bouton **START** pour rejouer le même monde.

Recommencer

Chaque fois que vous commencez une conquête, notez toujours le nom du monde sur lequel vous vous trouvez. Si votre conquête est médiocre et que vous voulez recommencer rapidement, appuyez sur le bouton **RESET**.

punteggio sarà basato sul numero di battaglie vinte e sul numero di Cavalieri e insediamenti rimasti.

Perdere

Una volta perso un mondo, vedrete apparire lo schermo GAME LOST (gioco perso). Se volete ricimentarvi con lo stesso mondo, selezionate TRY IT AGAIN (provateci ancora) o premete il pulsante **START**.

Ricominciare

Ogni volta che cominciate una conquista, annotate il nome del mondo su cui vi trovate. Se le cose si mettono male e volete ricominciare in fretta, premete il pulsante **RESET**.

número de batallas ganadas y en el de caballeros y poblados que te quedan al final del juego.

Perder

Tras perder un mundo, aparece la pantalla GAME LOST (juego perdido). Elige TRY IT AGAIN (vuelve a intentar) y pulsa el botón **START** para jugar el mismo mundo.

Volver a empezar

Siempre que empiezas una conquista, observa el nombre del mundo en que estás. Si tu conquista va mal y quieres empezar de nuevo enseguida, pulsa el botón **RESET** para empezar de nuevo.

Remerciements

Concept du jeu: Peter Molyneux, Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les Edgar
Programmation: Peter Molyneux & Glenn Corpes
Complément de programme: Luc Barthelet, Kevin McGrath & Jim Nitchals
Graphiques du jeu: Glenn Corpes, Andy Jones, Sean Cooper & Dan Wheeler
Complément de graphiques: Connie Braat & Cynthia Hamilton
Musique et Effets sonores: David Hanlon
Producteurs: Jocelyn Ellis, Richard Hilleman
Producteurs associés: Kevin Shrapnell, Bob Henderson
Directeurs techniques: Tim Rance, Scott Cronce
Directeur de la Production: Susan Goerss
Directeur du Produit, Europe: Neil Thewarapperuma
Documentation originale: Eric Lindstrom
Documentation en plusieurs langues: Human-Computer Interface Ltd.

Riconoscimenti

Design del Gioco: Peter Molyneux, Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les Edgar
Programmazione: Peter Molyneux & Glenn Corpes
Programmazione Aggiuntiva: Luc Barthelet, Kevin McGrath & Jim Nitchals
Grafica del Gioco: Glenn Corpes, Andy Jones, Sean Cooper & Dan Wheeler
Grafica Aggiuntiva: Connie Braat & Cynthia Hamilton
Musica e Suono del Gioco: David Hanlon
Produttori: Jocelyn Ellis, Richard Hilleman
Produttore Associato: Kevin Shrapnell, Bob Henderson
Direttori Tecnici: Tim Rance, Scott Cronce
Direttore di Produzione: Susan Goerss
Direttore europeo di Produzione: Neil Thewarapperuma
Documentazione Originale: Eric Lindstrom
Documentazione Multilinguistica: Human-Computer Interface Ltd.

Acreditaciones

Diseño de Juego: Peter Molyneux, Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les Edgar
Programación: Peter Molyneux & Glenn Corpes
Programación Adicional: Luc Barthelet, Kevin McGrath & Jim Nitchals
Gráficos del Juego: Glenn Corpes, Andy Jones, Sean Cooper & Dan Wheeler
Gráficos Adicionales: Connie Braat & Cynthia Hamilton
Música y Sonido del Juego: David Hanlon
Productores: Jocelyn Ellis, Richard Hilleman
Productor Asociado: Kevin Shrapnell, Bob Henderson
Directores Técnicos: Tim Rance, Scott Cronce
Administración del Producto: Susan Goerss
Director europeo de Producción: Neil Thewarapperuma
Documentación original: Eric Lindstrom
Documentación multilingüe: Human-Computer Interface Ltd.

© 1989, 2022 Electronic Arts Inc.

Populous is a trademark of Electronic Arts Inc.