

The central image is the box art for the video game Populous III. It features a large, central, bearded figure with a wide-open mouth, appearing to shout or roar. This figure is surrounded by smaller, similar-looking figures. In the background, there are stylized trees and a small building. The entire scene is framed by a decorative border. At the top of the border, the word "POPULOUS" is written in a large, serif font. At the bottom of the border, the text "THE CHALLENGE GAMES." is written in a stylized font. The Bullfrog Productions logo is at the bottom center, and the word "DEUTSCH" is at the very bottom.

POPULOUS

THE CHALLENGE GAMES.



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

DEUTSCH



POPULOUS II™

THE CHALLENGE GAMES

BEFEHLS-REFERENZKARTE FÜR DEN AMIGA®

WILLKOMMEN ZU DEN CHALLENGE GAMES

Die *Populous II: The Challenge Games*—Datendiskette beinhaltet in Wirklichkeit zwei Spiele.

DIE CHALLENGE GAMES

Die *Challenge Games* bestehen aus 42 verschiedenen Welten, die Ihre strategischen Sachkenntnisse und Ihre Kenntnis des Spieles auf die Probe stellen.

Im ursprünglichen *Populous II* war das letztendliche Ziel immer *Eroberung* — das eigene Volk zu Ruhm und Ehre zu bringen und die Feinde zu vernichten. In den *Challenge Games* ist es nicht Ihr Ziel, zu erobern, sondern zu *überleben*. Ihre Gefährten sehen sich besonderen Gefahren gegenüber — Flutwellen, Waldbränden, Wirbelstürmen — und es ist Ihre Aufgabe, ihnen zur Seite zu stehen. Um zu gewinnen, müssen sie einen bestimmten Prozentsatz Ihres Volkes retten.

Hört sich das ganz einfach an? Es gibt allerdings einen Haken. In jeder Challenge-Welt wird Ihr Arsenal an Wunderkräften vermindert. Mit anderen Worten, Sie haben nur eine begrenzte Anzahl an göttlichen Eingriffsbefehlen, die Sie verwenden können. Das Überleben Ihres Volkes hängt ganz und gar davon ab, wie kreativ Sie mit diesen wenigen Ihnen zur Verfügung stehenden Befehlen umgehen können.

Sie haben auch eine bestimmte Zeitgrenze. Diese Zeitgrenze ist in jeder Welt unterschiedlich, aber manchmal bleiben Ihnen nur eine oder zwei Minuten, um Ihre Anhänger zu retten. Sie müssen also nicht nur klug sein, sondern auch sehr schnell reagieren.

Die ersten fünf Challenge-Welten sollen Sie in das neue Konzept der *Challenge Games* einführen. Diese ersten Welten sind relativ einfach, aber die 37 Welten danach werden immer schwieriger. Können Sie bis ganz zum Schluß als Gottheit überleben? Nur die Schicksalsgöttinnen können das voraussagen.

500 NEUE WELTEN

Zusätzlich zu den *Challenge Games* wurden 500 neue Welten für die Datendiskette erschaffen, einschließlich der "Shogun"-Grafiken und eines neuen Befehls namens Fire Burst (Auflodern der Flammen). Wie in dem ursprünglichen *Populous II* können Sie entweder irgendeine beliebige dieser Welten spielen, oder sie der Reihe nach in der Conquest-Serie (Eroberungsserie) durchlaufen.

SPIELBEGINN

Um die *Challenge Games* spielen zu können, benötigen Sie einen Amiga mit mindestens 1 MB freiem Arbeitsspeicher und einer Kopie des Original-*Populous II* Spieles.

Hinweis: Wenn Sie die *Challenge Games* mit der 512 KB-Version des Original-*Populous II*—Spieles verwenden, treten unter Umständen einige Probleme mit den Toneffekten auf.

LADEN DER CHALLENGE GAMES — OHNE FESTPLATTE

Legen Sie, bevor Sie das Spiel laden, eine Sicherheitskopie Ihrer Challenge Games-Diskette an. Hierzu benötigen Sie eine leere, formatierte Diskette. Falls Sie Spiele auch speichern möchten, benötigen Sie noch eine zusätzliche leere, formatierte Diskette.

ANLEGEN EINER KOPIE DER CHALLENGE GAMES-DISKETTE:

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein (Benutzer des Amiga 1000 müssen Kickstart 1.2 oder 1.3. einlegen).
2. Legen Sie die Workbench-Diskette in Laufwerk DF0: ein.
3. Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, entfernen Sie die Workbench-Diskette und legen Ihre Original-*Challenge Games*-Diskette ein. Wenn Sie zwei Laufwerke haben, legen Sie einfach die *Challenge Games*—Diskette in das andere Laufwerk ein.

4. Klicken Sie mit der Maus auf das Symbol der **Challenge-Diskette**, um es zu markieren.
5. Klappen Sie das Workbench-Menü von der Menüleiste herunter. Ziehen Sie den Markierungsbalken bis zu **Duplicate**, und lassen Sie dann die Maustaste los. **Benutzer von Workbench 2.0 oder einer späteren Version müssen den Copy-Befehl aus dem Symbolmenü benutzen.**
6. Abhängig von Ihrem System müssen Sie vielleicht manchmal Disketten wechseln. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.
7. Verwenden Sie immer Ihre *Kopie* der **Challenge Games**—Diskette. Sie sollten sie außerdem immer mit einem Schreibschutz versehen.

LADEN DER CHALLENGE GAMES :

1. Schalten Sie Ihren Amiga ein (Benutzer eines Amiga 1000 müssen Kickstart 1.2 oder 1.3. einlegen).
2. Wenn Sie nur 1 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung haben, stecken Sie all die Zusatzgeräte aus, die viel Arbeitsspeicher verbrauchen.
3. Wenn Ihr Amiga eingeschaltet ist, schalten Sie ihn aus. Legen Sie die Kopie der **Challenge Games**—Diskette in Laufwerk DF0: ein.
4. Schalten Sie den Computer ein.
5. Doppelklicken Sie auf das Symbol der **Challenge-Diskette**. Daraufhin erscheint das Diskettenfenster.
6. Doppelklicken Sie auf das Symbol des **Challenge-Spieles**.
7. Nach ein paar Sekunden werden Sie dazu aufgefordert, Ihre Original-**Populous II** -Diskette einzulegen. Entfernen Sie die **Challenge Games**-Diskette aus Laufwerk DF0: und legen Sie Ihre Original-**Populous II**- Diskette ein. Klicken Sie auf **OK**.
8. Nach ein paar Sekunden werden Sie dazu aufgefordert Ihre **Challenge Games** -Diskette einzulegen. Entfernen Sie die **Populous II**—Diskette aus Laufwerk DF0: und legen Ihre Kopie der **Challenge Games**—Diskette ein. Klicken Sie auf **OK**.
9. Das Spiel wird nun geladen und das Spielmenü erscheint.

LADEN DER CHALLENGE GAMES — FESTPLATTENBENUTZER

Das Ladeprogramm kreiert ein Verzeichnis der *Challenge Games* für Sie und kopiert sämtliche Dateien des Spieles hinein. Um das Spiel zu laden, brauchen Sie jedoch noch immer Ihre Original-*Populous II*-Diskette.

EINRICHTEN DER CHALLENGE GAMES AUF IHRER FESTPLATTE:

1. Starten Sie Ihren Amiga wie gewöhnlich.
2. Legen Sie Ihre Diskette in Laufwerk DF0: ein.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol für die **Challenge**-Diskette. Das Diskettenfenster erscheint.
4. Doppelklicken Sie auf das **Install**-Symbol. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

LADEN DER CHALLENGE GAMES VON DER FESTPLATTE

1. Starten Sie Ihren Amiga wie gewöhnlich. (**Für Benutzer mit A600 Computern und nur 1 MB RAM:** Starten Sie mit Ihrer *Challenge Games*-Diskette. Legen Sie Ihre *Challenge Games*-Diskette in Laufwerk DF0 ein, und schalten Sie Ihre Maschine ein.)
2. Doppelklicken Sie auf die Schublade, in welcher Sie das Spiel eingerichtet haben.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das **Challenge**-Spiel.
4. Nach einigen Sekunden werden Sie zum Einlegen Ihrer Original-*Populous II*-Diskette aufgefordert. Nehmen Sie alle Disketten aus dem Laufwerk DF0: heraus und legen Sie Ihre Original-*Populous II*-Diskette ein. Klicken Sie auf **OK**.
5. Das Spiel wird geladen und das Spielmenü erscheint.

SPIELEN DER CHALLENGE-WELTEN

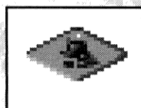
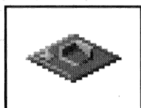
Linksklicken Sie auf Challenge Game aus dem Spielmenü, um ein Challenge-Spiel (Herausforderungsspiel) zu spielen. Dies blendet den Bildschirm. Next Conquest (nächste Eroberung) ein.

DER BILDSCHIRM NEXT CONQUEST

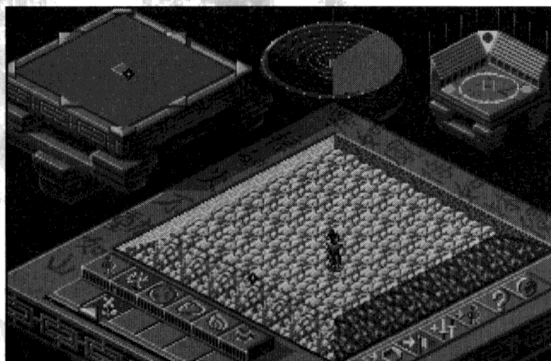


Wenn Sie den Bildschirm Next Conquest vor sich haben, sollten Sie als erstes auf die Option **Show Level Details** (Zeigen der Beschreibung) linksklicken. Diese Option gibt Ihnen Hinweise über die schwierige Lage Ihrer Anhänger und die Herausforderung, der Sie als Gottheit gegenüberstehen.

Als nächstes sollten Sie feststellen, welche göttlichen Eingriffsbefehle Ihnen zur Verfügung stehen.. Linksklicken Sie auf alle Optionen, die Ihnen unbekannt sind. Mit Ausnahme eines neuen Befehls sind alle Befehle gleich wie in *Populous II*. Die Symbole für Den Pöpstlichen Magneten plazieren und Perseus sehen zwar anders aus, doch ihre Funktion bleibt sich gleich.

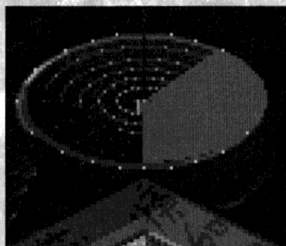


Finden Sie heraus, welche speziellen Merkmale gelten - zum Beispiel ist es wichtig zu wissen, ob sie Land anheben oder absenken können. Vergewissern Sie sich auch, welchen Prozentsatz Ihrer Bevölkerung Sie retten müssen, um die Herausforderung zu gewinnen. Sobald Sie zum Spielbeginn bereit sind, linksklicken Sie auf **Proceed (Weiterfahren)**.



DIE STECHUHR

Die Stechuhr wird speziell in den *Challenge Games*. verwendet. Die schattierte Fläche repräsentiert die vergangene Zeit. Sie beginnt unten am Bildschirm und dreht sich im Gegenuhrzeigersinn, bis sie Ihre Startlinie wieder erreicht hat - dann ist das Spiel beendet.



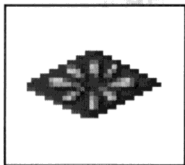
DER GAME RESULTS-BILDSCHIRM

Der Game Results (Spielresultate)-Bildschirm zeigt Ihnen, welchen Prozentsatz Ihrer ursprünglichen Bevölkerung *Sie retten mußten, um zu gewinnen* und welchen Prozentsatz Ihrer ursprünglichen Bevölkerung *Sie tatsächlich gerettet haben*.

Haben Sie diese Herausforderung gewonnen, zeigt Ihnen dieser Bildschirm den Namen der Welt, in der die nächste Herausforderung stattfinden wird. **Vergessen Sie nie, den Namen der nächsten Welt in der Challenge-Reihe aufzuschreiben** - Sie brauchen ihn, falls Sie beschließen, das Spiel zu verlassen und ein andermal weiterzuspielen.



FIRE BURST — EIN NEUER GÖTTLICHER EINGRIFF!



Durch Fire Burst sendet Ihr Häuptling Feuerströme aus. Diese Ströme verbreiten sich in einem weiten Radius und töten alle Menschengruppen, auf die sie treffen - einschließlich Helden. Das Feuer verbrennt gleichermaßen Freund und Feind, passen Sie daher auf, daß sich Ihr Häuptling nie in der Nähe Ihrer eigenen Anhänger befindet, wenn Sie diesen Befehl benutzen.

Um diesen Befehl geben zu können, müssen Sie bereits mit dem Go To Papal Magnet-Befehl einen Häuptling erschaffen haben.

EIN DRUCK AUF RETURN BRINGT SIE ZUM VOLL/NORMALBILD ZURÜCK

In den Welten der *Challenge Games* bringt Sie ein Druck auf **Enter** (auf dem Steuerblock) oder **Return** zum Vollbild. Drücken Sie nochmals **Return** oder **Enter**, um zum normalen Bild zurückzukehren.

SPEICHERN & LADEN VON SPIELEN — BENUTZER OHNE FESTPLATTE

Zum Speichern eines Spieles benötigen Sie eine leere, nicht formatierte Diskette. **Hinweis:** Sie können nur Conquest- und Custom-Spiele speichern. Challenge-Spiele können nicht gespeichert werden.

SPEICHERN EINES SPIELES AUF DISKETTE:

1. Durch Linksklick auf das Symbol des Game Requester (Spiel-Abfragefeld) erscheint der Game Requester-Bildschirm.
2. **Benutzer mit einem Laufwerk:** Nehmen Sie ihre Kopie der *Challenge Games* aus dem Laufwerk DF0: und legen Sie eine leere, formatierte, nicht schreibgeschützte Diskette ein. **Benutzer mit mehr als einem Laufwerk:** Legen Sie eine leere, formatierte, nicht schreibgeschützte Diskette in ihr anderes Laufwerk ein.
3. Linksklicken Sie auf **Save Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Save Game-Requester.
4. Linksklicken Sie auf **Drawer** und tippen Sie den Namen des Laufwerks, in welchem sich die leere Diskette befindet, ein (DF0:, DF1:, etc.). Drücken Sie **Return**.
5. Linksklicken Sie auf **File**. Tippen Sie einen Namen für Ihre gespeicherte Welt ein und drücken Sie **Return**.
6. Linksklicken Sie auf **Save**.
7. **Benutzer mit einem Laufwerk:** Nachdem das Spiel gespeichert ist, nehmen Sie die Diskette mit dem gespeicherten Spiel aus dem Laufwerk DF0: und legen Sie Ihre Kopie der *Challenge Games* -Diskette ein. Sie werden automatisch zum Game-Requester zurückgebracht.

Benutzer mit mehr als einem Laufwerk: Nachdem das Spiel gespeichert ist, werden Sie automatisch zum Game-Requester zurückgebracht.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELES:

1. Linksklicken Sie auf dem Symbol des Game Requester. Der Game Requester-Bildschirm wird eingeblendet. **Benutzer mit einem Laufwerk:** Nehmen Sie Ihre Kopie der *Challenge Games* aus dem Laufwerk DF0: und legen Sie die Diskette mit dem gespeicherten Spiel ein.
2. Linksklicken Sie auf **Load Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Load Game Requester.
3. Linksklicken Sie auf **Drawer** und und tippen Sie den Namen des Laufwerks, in dem sich die leere Diskette befindet. ein (DF0:, DF1:, etc.). Drücken Sie **Return**.
4. Linksklick auf **File**. Tippen Sie den Namen Ihrer gespeicherten Welt ein und drücken Sie **Return**. Sie können auch einfach auf die Datei, die Sie laden wollen, linksklicken.
5. Linksklick auf **Load**.
6. **Benutzer mit einem Laufwerk:** Nehmen Sie die Diskette mit dem gespeicherten Spiel aus dem Laufwerk DF0:, sobald das Spiel geladen ist und legen Sie Ihre Kopie der *Challenge Games* -Diskette ein. Sie werden automatisch zum Game Requester zuurückgebracht.

Benutzer mit mehr als einer Festplatte: Sie werden automatisch zum Game Requester zurückgebracht, sobald das Spiel geladen ist.

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN — FESTPLATTENBENUTZER

Hinweis: Sie können nur Conquest und Custom-Spiele speichern. Challenge-Spiele können nicht gespeichert werden.

SPEICHERN EINES SPIELES AUF DER FESTPLATTE:

1. Linksklick auf das Symbol des Game Requester. Der Game Requester-Bildschirm wird eingeblendet.
2. Linksklick auf **Save Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Save Game Requester.
3. Wollen sie ein Spiel im gleichen Verzeichnis wie *Populous II* speichern, fahren Sie mit Punkt 4 fort.

Zum Speichern des Spieles in einem anderen Verzeichnis linksklicken Sie auf **Drawer**. Geben Sie den Namen Ihrer Festplatte gefolgt vom Namen des Verzeichnisses ein. Drücken Sie **Return**. Wenn Ihr Festplattenlaufwerk zum Beispiel **DH0:** heißt, würden Sie **DH0:** gefolgt vom Namen des Verzeichnisses, in dem Sie das Spiel speichern wollen, eintippen, gefolgt von **Return**.

4. Linksklick auf **File**. Geben Sie Ihrer gespeicherten Welt einen Namen und drücken Sie **Return**.
5. Linksklick auf **Save**. Sie werden automatisch zum Game Requester zurückgebracht.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELES:

1. Linksklick auf das Symbol des Game Requester. Der Game Requester-Bildschirm wird eingeblendet.
2. Linksklick auf **Load Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Load Game Requester.
3. Haben Sie das Spiel im gleichen Verzeichnis wie *Populous II* gespeichert, fahren Sie mit Punkt 4 weiter.

Haben Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis als *Populous II* gespeichert, linksklicken Sie auf **Drawer**. Geben Sie den Namen Ihrer Festplatte gefolgt vom Namen des Verzeichnisses ein und drücken Sie **Return**. Hieße Ihre Festplatte zum Beispiel DH0:, würden Sie DH0: gefolgt vom Namen des Verzeichnisses, in dem das Spiel gespeichert ist, eintippen und **Return** drücken.

4. Linksklick auf **File**. Geben Sie den Namen Ihrer gespeicherten Welt ein und drücken Sie **Return**. Sie können auch einfach auf der Datei, die sie laden wollen, linksklicken.
5. Linksklick auf **Load**.

SPEICHERN EINES SPIELES AUF DISKETTE NACH START VON DER FESTPLATTE:

1. Linksklick auf das Symbol des Game Requester. Der Game Requester-Bildschirm wird eingeblendet.
2. Linksklick auf **Save Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Save Game Requester.
3. Linksklicken Sie auf **Drawer** und geben Sie den Namen des Laufwerks, in dem sich die leere Diskette befindet, ein (DF0:, DF1:, etc.). Drücken Sie **Return**.
4. Linksklick auf **File**. Geben Sie Ihrer gespeicherten Welt einen Namen und drücken Sie **Return**.
5. Linksklick auf **Save**.

LADEN EINES AUF DISKETTE GESPEICHERTEN SPIELES NACH START VON DER FESTPLATTE:

1. Linksklicken Sie auf das Symbol des Game Requester. Der Game Requester-Bildschirm wird eingeblendet.
2. Linksklick auf **Load Game**. Nach kurzer Zeit erscheint der Load Game-Requester.
3. Linksklicken Sie auf **Drawer**, und geben Sie den Namen des Laufwerks, in dem sich die leere Diskette befindet, ein (**DF0**;, **DF1**;, etc.). Drücken Sie **Return**.
4. Linksklick auf **File**. Geben Sie den Namen Ihrer gespeicherten Welt ein und drücken Sie **Return**. Sie können auch einfach auf der Datei, die Sie laden wollen, linksklicken.
5. Linksklick auf **Load**.

Spielentwurf von Bullfrog Productions Ltd

Produktion:	Kevin Shrapnell
Produkttests:	Scott Probin, Chris Johnson
Produktmanager:	Ann Williams
Begleitdokumentation:	David Luoto
Layout der Dokumentation:	Colin Dodson
Qualitätssicherung:	Richard Gallagher

Ohne gegenteiligen Vermerk © 1992 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.

HINWEIS

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, 90, Heron Drive, Langley, Berks. SL3 8XP, England, eingeholt.

Electronic Arts übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Electronic Arts übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger. Hierzu wird auf die Beschränkte Garantie verwiesen.



ELECTRONIC ARTS®

90, Heron Drive,
Langley,
Nr. Slough,
Berkshire,
SL3 8XP

E23211GY