HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

©1989, 1990 Bullfrog Productions
©1989, 1990 Electronic Arts
HuCARD はハドソンの商標です。

HC91041

HE system
PC Engine

Vol.37

©1989, 1990 Bullfrog Productions
©1989, 1990 Electronic Arts

バックアップメモリ対応ソフト

POPULOUS

ポピュラス



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ROMRAM
HuCARD

videogamedeen

このたびは、ハドソンのHuCARD、〝ポピュラス〟をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1. 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。



2. 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3. 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

4. テレビ画面からは、できるだけ離れて（２メートル程度）プレイしてください。



5. 長時間プレイする場合は、健康のため、１時間ごとに５～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

POPULOUS —ポピュラス—

STORY —ストーリー—

森林、草原、火山、氷原。さまざまな大地が錯綜する創世紀時代…。

その地に頭上より視線を投げかける者、〝神〟がいた。〝神〟は絶対無比の力で茫々たる大地を開拓。その地に自己の分身でもある人類を住まわせた。彼の下で繁栄を遂げる人類は、後に「神の種族」と名乗りを上げる。

〝神〟に呼応するが如く、地中の奥深くより両眼のみを光らす者、〝悪魔〟が誕生。彼を奉ずる人々「悪魔の種族」は繁殖を



重ねていき、やがては「神の種族」を脅かすまでに至った。

そして今、大地に両軍の角笛が響き渡り、戦いの火蓋は切り落とされた…。

CONTENTS —もくじ—

なるほど・ザ POPULOUS……4
基本画面とパッド操作……18
モード……20
ブック・オブ・ワールド……22
アイコン……23
サイコフレーム……33
クローズアップ・マップ……34
ゲームオーバー&コンティニュー……41
インフォメーション・シールド……42
ポピュラスQ&A……44

videogameden

COMIC/AKIHIRO KIKUCHI

なるほど・ザ POPULOUS













videogameden





videogameden

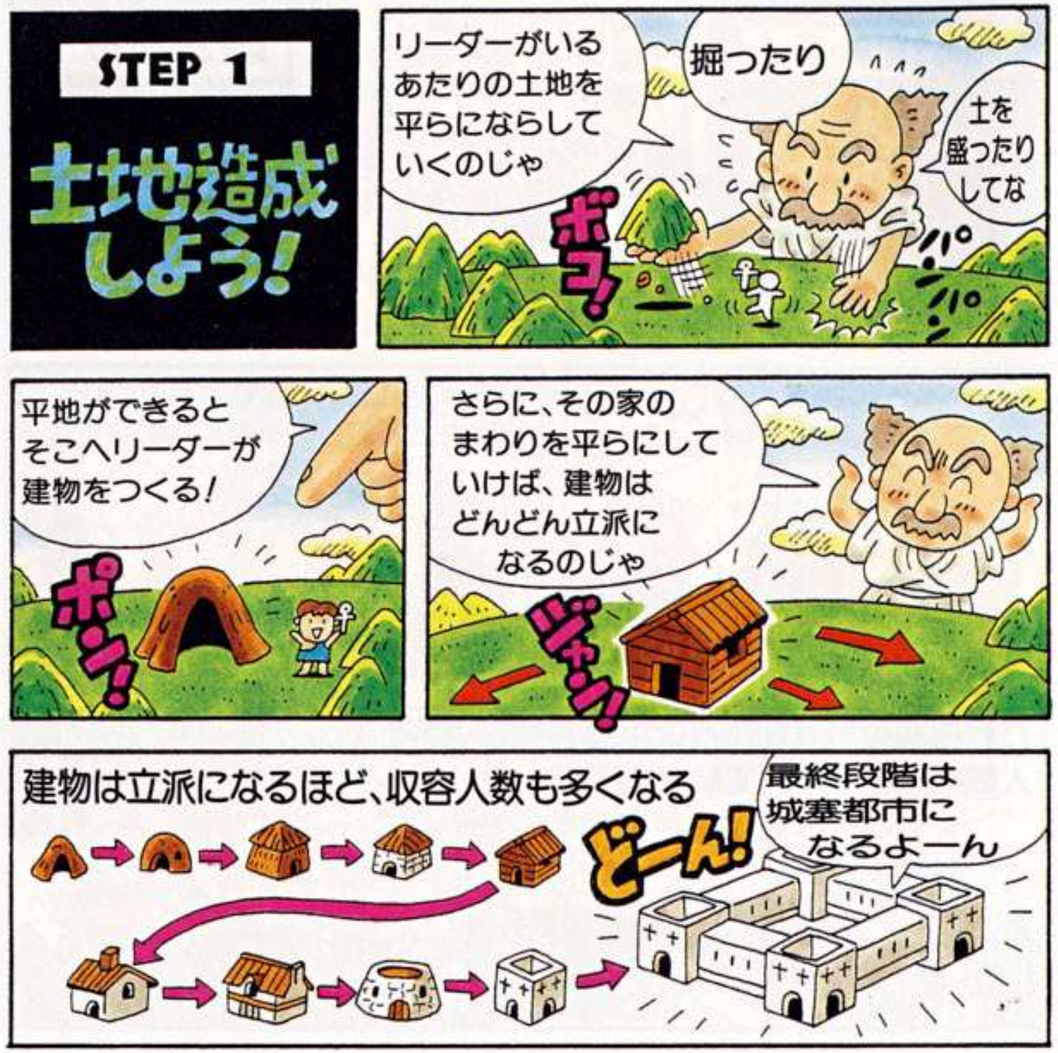












videogameden

STEP 2
人間と建物を増やそう!











STEP 3
人間を移動させよう!

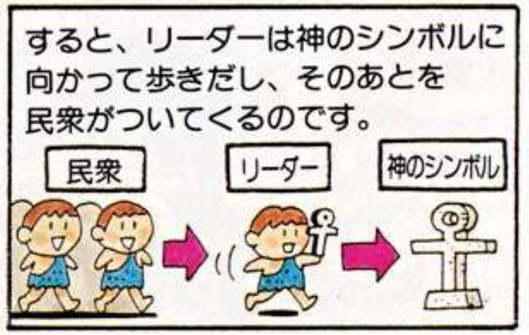




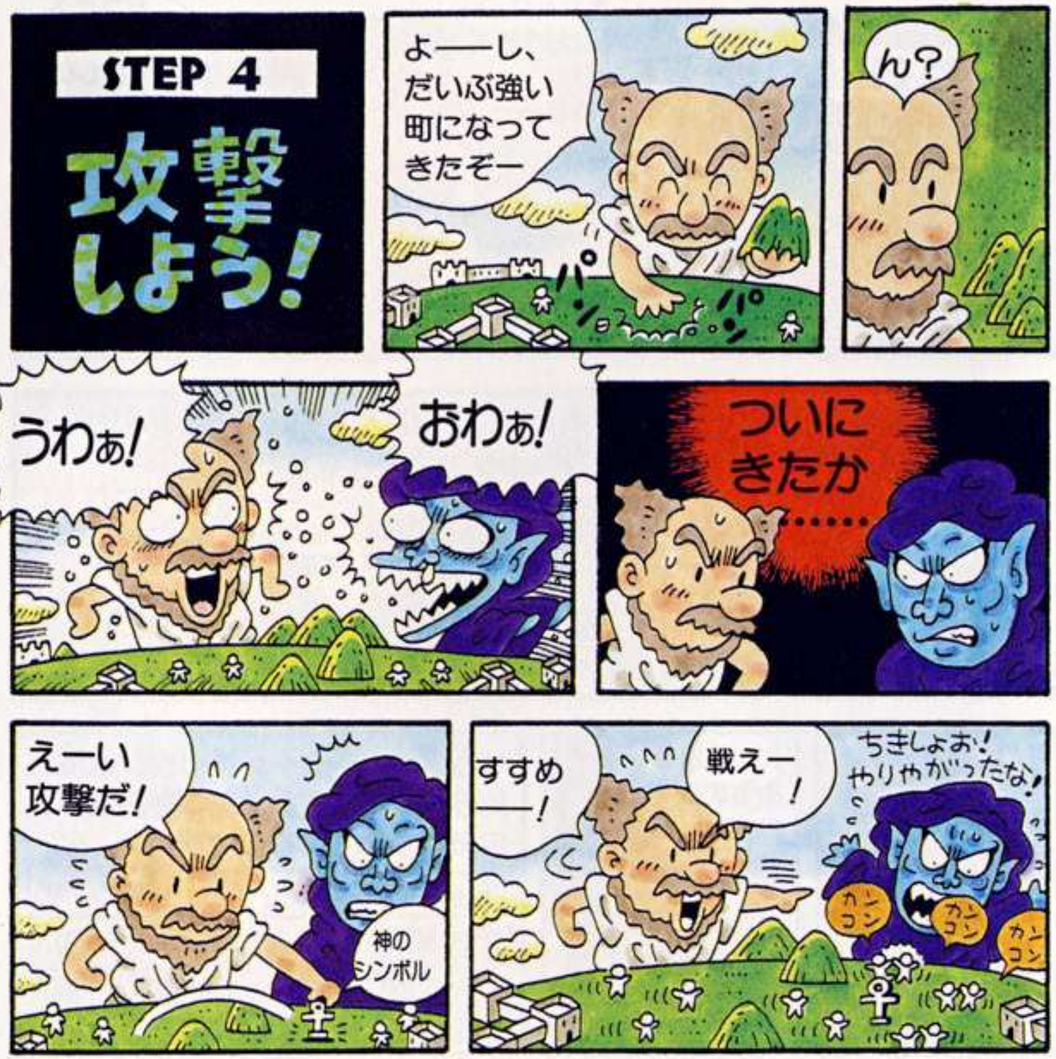








videogamedien

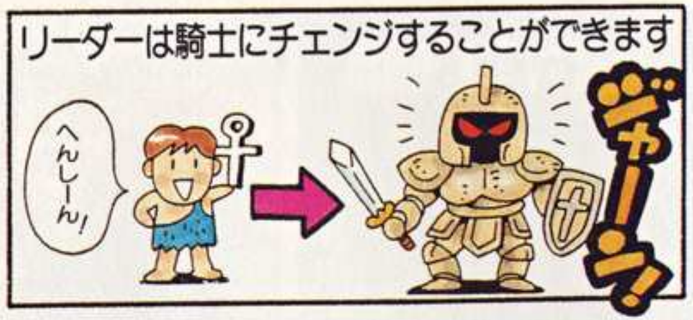




videogameden

STEP 6

騎士で攻撃！

























videogameden

STEP 7

勝負の判定!



























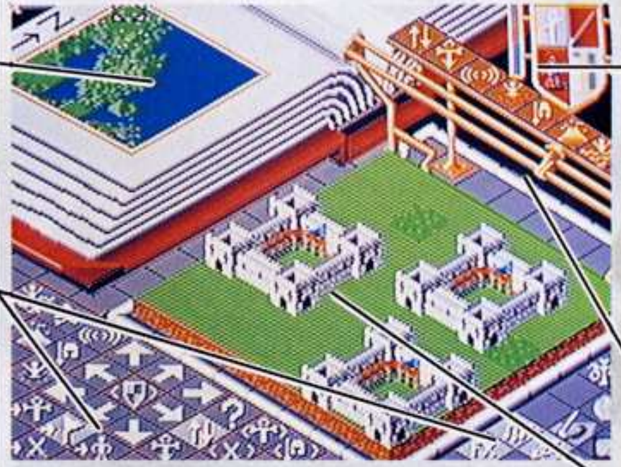
↑しつこいヤツ

videogameden

基本画面とパッド操作

メイン画面内にはアイコンがぎっしり

土地を造成し、味方の人間を増やして、敵を全滅させることがゲームの目的です。
基本プレイは、数々のアイコンを使って進めていきます。画面中にある各部の名称、アイコンの種類、パッドの操作方法をしっかりと理解することから始めましょう。



ブック・オブ・ワールド
現在プレイしている世界の全体マップ。建物や民衆などが表示されます。➡P.22

アイコン
味方の種族に命令を与えたり、ゲーム設定を変えたりするときに使用。➡P.23

❶スクロール・アイコン
マップ画面を上下左右に移動させます。 ➡P.23

❷情報アイコン
人間や建物のさまざまなデータが見れます。➡P.23

❸力アイコン
土地を造成したり天変地異を起こします。➡P.24

❹命令アイコン
民衆の移動や建物を作る時に使います。 ➡P.26

❺ズームアップ・アイコン
人間や建物を瞬時に捜してくれます。 ➡P.27

❻コントロール・アイコン
効果音やプレイ条件などを設定します。 ➡P.28

❼ゲームセットアップ・アイコン
初期設定やマップエディットなどを行います。➡P.30

インフォメーション・シールド
情報アイコンやズームアップ・アイコンの使用時に呼び出される人間や建物のデータが絵やメーターで表示されます。➡P.42

サイコ・フレーム
力アイコンを実行するときに必要なサイコ・パワーの蓄積量が表示されます。パワーの量は種族の繁栄度に比例します。➡P.33

クローズアップ・マップ
ブック・オブ・ワールドのカーソル枠内を拡大したマップ。プレイヤーが実際にゲームを進めていく画面です。 ➡P.34



パッド操作一覧

●タイトル画面中

Ⅰボタン、RUNボタン	ゲームがスタートします。
Ⅱボタン、SELECTボタン	タイトルとデモ画面の切り換え。
方向キー	上下でモードを選択できます。

●ゲーム画面中

Ⅰボタン	左右下部にあるアイコンの決定。クローズアップ・マップ内では、土地を盛り上げたり、沼を作るときにも使います。
Ⅱボタン	Ⅰボタンと同じくアイコンの決定です。クローズ・アップ・マップ内では、土地を掘ることにも使います。
RUNボタン	ポーズ。右下部のアイコンエリアにカーソルが移動します。
SELECTボタン	左下部のアイコンエリアとクローズアップ・マップ間を、ボタンを押すたびにカーソルが行き来します。
方向キー	カーソルの移動。RUNボタンを押したまま上下左右で、クローズアップ・マップをスクロールさせます。

●パスワード入力画面

Ⅰボタン	文字を決定。またカーソルを右に進めます。
Ⅱボタン	カーソルを左に戻します。
RUNボタン	パスワードの入力終了。
方向キー	左右で文字が表示されます。

※ブック・オブ・ワールドにカーソルを移動させるには、ゲーム画面でSELECTボタンを2回連続で押して下さい。リセットはRUNボタンを押したままSELECTボタンを0.5秒以上押します。

videogameden

モード

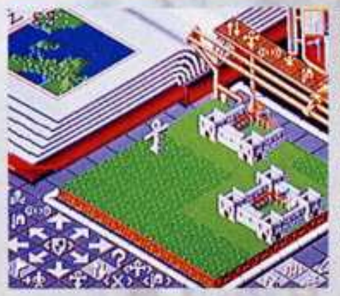
"入門"、"征服"、"応用"を使いこなす!

モードは全部で3種類。始めは、"入門編"で練習してみましょう。慣れてきたら"征服編"にチャレンジ!! さらに、自分だけのポピュラス・ワールドを築きたい人には"応用編"があります。マップや設定の条件をいろいろ変えて遊んでみましょう。

❶TUTORIAL〜入門編〜

初心者用モードからトライしよう

初めてプレイする人のためのモードです。ポーズのかかった状態から始まるので、"RUNボタン"を押してゲームをスタートして下さい。初心者の人でも簡単にクリアできるような条件に設定されています。基本的な遊び方はここでマスターしましょう。条件の設定変更も可能。



←味方に有利なハンデ戦をプレイすることも可能。



別のマップを呼び出せる!



↑➡神側・悪魔側それぞれの攻撃手段などを設定変更可能。変更値より再出発!



ゲーム設定を変えられる!



↑➡いろいろなマップでプレイできます。地形の特徴や操作法を覚えるのに最適!

❷CONQUEST〜征服編〜

壮大なゲームがここから始まる!

ゲームの本編となる面クリアモードです。面をクリアした時の条件に応じて、新しい面に進みます。同時表示されるパスワードを覚えればコンティニューもOK!!



←パスワードは、"征服編"のモードのみ表示されます。

GENESIS(0面)の設定



征服編では、ゲームスタート時に各面の設定条件が表示されます。"START GAME"を選択するとゲームが始まります。

❶マップの名称。パスワードとしても有効。必ずひかえておこう。
❷各マップの番号、またはバトルナンバー。スタート面は"0"。
❸地形を表しています。GRASS PLANES＝"草原"、DESERT＝"砂漠"、SNOW AND ICE＝"氷河"、ROCKEY＝"溶岩"
❹敵の応戦速度。VERY SLOW＝"とても遅い"〜VERY FAST＝"とても速い"
❺敵の人口増加率。VERY POOR＝"とても遅い"〜VERY GOOD＝"とても速い"
❻造成可能条件。CANNOT〜＝"造成不可能"、BUILT JUST〜＝"旗が見えるとき"、ONLY〜＝"盛り上げのみ"、BUILT ON〜＝"旗か人間の見えるとき"
❼沼の種類。SHALLOW＝"人が落ちると消滅する沼"、BOTTOMLESS＝"底なし沼"
❽海の種類。FATAL＝"溺死する海"、HARMFUL＝"危険状態の海"
❾最初の人間が敵味方それぞれ何人いるか
❿敵味方それぞれ地震を起こすことが可能か不可能か
⓫敵味方それぞれ沼を作ることが可能か不可能か
⓬敵味方それぞれ騎士を作ることが可能か不可能か
⓭敵味方それぞれ火山を作ることが可能か不可能か
⓮敵味方それぞれ洪水を起こすことが可能か不可能か

❸CUSTOM〜応用編〜

自分の好きなように世界を創造する!

プレイする世界の設定条件を変更したり、マップを自由にエディットすることができるモードです。 ➡P.29〜32



←地形だけでなく、民衆や植物などの障害地形も配置可能。

videogameden

ブック・オブ・ワールド

全体マップで人や建物の位置確認！

世界全体の地形や、神・悪魔2つの種族、建物の位置がわかります。種族と建物はそれぞれ青、白、赤、灰色の4色に分けられた小さな点でマップ上に示してあります。

青色の点

神の種族。屋外を歩いている民衆です。人数などはわかりません。

赤色の点

悪魔の種族。青色の点と同様、屋外を歩いている民衆が点滅します。



白色の点

神の種族の建物。すべての建物の所在地です。中には人も住んでいます。

灰色の点

悪魔の種族の建物。点滅していない灰色の点は岩石なのです。

カーソル

カーソル枠内の地形が、クローズアップ・マップに拡大表示されます。



➡敵のデータを収集したい時などにカーソルを移動。

⬅全体マップのブック・オブ～はスクロールしません。

アイコン

ゲームの進行は"アイコン操作"で行う



➡各アイコンを実行すると、アイコンの色が灰色から白に変わり合図します。

ゲーム画面左右下部にある32個のマークがアイコンです。マップをスクロールさせたり、天変地異を起こしたり、ゲームの条件設定などを行うことができます。

ここでは、目的ごとに7種類に分けて説明します。面によって使うことのできないのもあるので要注意。

①スクロール・アイコン



クローズアップ・マップの移動は全8方向。進めたい方向の矢印を選んで下さい。1マス単位で画面がスクロールするので細かく移動する時に便利です。大きく移動させる時は"ブック・オブ・ワールド"を使うと早くできます。マップの端など移動不可能なところにいくと、スクロールは自動的にストップ。

②情報アイコン



画面右上のインフォメーション・シールドに人間や建物の情報が映されます。マップ内のカーソルがシールドに変わったら、情報を見たい対象物に合わせてⒾボタンを押し、印をつけて下さい。➡P.42

videogameden

③力アイコン

〝造成〟や〝地震〟、〝ハルマゲドン〟など、『神の奇跡』を起こすアイコンです。

サイコ・パワーの量によって〝力アイコン〟使用が可能になります。味方の種族を大いに繁栄させて、パワーを貯めましょう。画面右上には、サイコ・パワーの蓄積量がサイコ・フレームとして表示されます。これで現在使用可能なアイコンを確認できます。

A.造成



土地を掘ったり、盛り上げたり！

土地を盛ったり、掘ったりして造成を行います。土地を平らにすることで、民衆は建物を建てることができるようになります。



B.シンボル

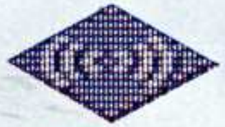


味方シンボルを好きな場所へ移動

民衆を誘導するシンボルを、マップの好きな場所に置くことができます。ただし、民衆のリーダーがいる場合に限られます。



C.地震



画面が揺れて、建物が崩壊！

地震を起こします。有効範囲は、クローズアップ・マップ内のみ。地表を揺らして、建物を壊したり、地面を陥没させたりします。



D.沼

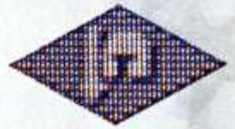


民衆をのみ込む恐怖の底なし沼！

平地に沼を作り、敵を落とすことができます。傾斜地は不可能ですが、平地では沼を作って敵を何人でも落とし入れることができます。



E.騎士



虐殺兵器のバーサーカー誕生！

民衆のリーダーを騎士に変えます。騎士は力つきるまで近くにいる敵を容赦なく倒し、建物を焼き払い続ける虐殺兵器となるのです。



F.火山

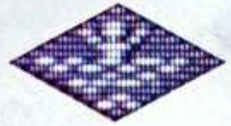


広大な平野に大きな山ができる！

巨大な山を作ります。有効範囲は、クローズアップ・マップ内のみ。建物を壊し、画面のあちらこちらに障害地形の岩石を作ります。



G.洪水



世界全体がイッキに水びたし！

一段階海面を上昇させ、陸を水浸しにします。有効範囲は、世界全体。民衆は溺れ、建物は水にのみ込まれて消えてしまいます。



H.ハルマゲドン



本当の最終戦争はここから始まる

神と悪魔のシンボルが世界の中央に移動。両軍が1ヵ所に集結し、最終聖戦が始まります。当然、一方が壊滅するまで続くのです。





videogameden

④命令アイコン

味方の種族に移動や合体の命令を与えます。人間ひとりひとりに命令するのではなく、種族全員に向かって指示を与えるアイコンです。使いかたによって勝負に大きく響いてくる重要なアイコンといえます。



←集合アイコンは、領土の拡張、被災地からの脱出と、使いみち豊富です。

A.集合



シンボルにリーダーを向かわせる

味方のシンボルにリーダーを導きます。そのほかの民衆はリーダーに向かい、リーダーに接触すると合体。より強力な民衆になります。



B.陣取り



平地を探して建物を建てていく！

民衆は、まだ建物の建っていない平地を探して、建物を建てていきます。平地の面積に応じて、できるだけ大きな建物を建てます。



C.合体



民衆がひとつになりパワーアップ

そばにいる民衆同士が合体し力強くなっていきます。周りに合体する人がいなくなったら平地を見つけて建物を建てるのです。



D.戦闘



敵を見つけて、戦いスタート!!

民衆は敵を見つけたら戦い、倒した後その場所に建物を建てます。近くに敵がいない場合は、建物を建てていくだけです。



⑤ズームアップ・アイコン

特定の人間や建物をマップ上に呼び出し、強さや武器レベルなどの情報を、インフォメーション・シールドに約3秒間うつします。情報収集のためのアイコンで、両種族への影響はまったくありません。味方のリーダーの強さや、敵の戦力を常にチェックしておきましょう。インフォメーション・シールドの見方は42ページを参照して下さい。

A.シンボル



リーダーをすばやく見つけ出す！

Ⅰボタンで味方リーダーを呼び出し、Ⅱボタンでシンボルを呼び出すことができます。リーダー不在のときはシンボルが現れます。



B.騎士



騎士の勇姿を見たいときに

Ⅰボタンで味方の騎士を呼び出します。騎士不在のときは、何も呼び出しません。Ⅱボタンでは味方種族の建物が現れます。



C.戦闘



人間同士の戦いを観戦できる！

人間が戦っている場所を呼び出します。同時に2ヵ所以上戦っている場合は、Ⅰボタンを押すごとに順番に呼び出すことができます。



D.シールド



民衆や建物の情報を知るときに

情報アイコンでマーキングした人間や建物を見つけ出してくれます。マーキングしたものがなければ、何も現れません。



videogameden

⑥コントロール・アイコン

効果音やBGMをオン、オフしたり、ゲームのプレイ条件を設定します。

〝ゲームバランス・アイコン〟では、〝入門編〟と〝応用編〟に限り、条件設定を変更することができます。〝征服編〟のときでも、条件設定を見ることだけは可能です。

ゲームスタート前にこれらのアイコンを使用して〝初期設定〟を行って下さい。



A.ポーズ

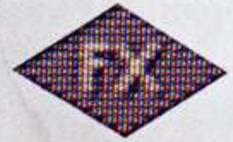


ゲームの進行を一時ストップ！

ポーズがかかっているかどうかを確認することができます。RUNボタンを押すとポーズがかかり、アイコンが白く光ります。



B.効果音



心臓の鼓動音などのオン、オフ

地震や沼などの効果音のオン、オフです。なお、心臓の鼓動音は、プレイヤーが強くなればなるほどゆっくりになります。



C.BGM



不気味な音楽のオン、オフを操作

BGMのオン、オフを行います。ゲームスタート時はオン状態ですので、音楽を消去したい場合はオフ状態にして下さい。



D.ディスプレイ



プレイ画面の位置を設定できる！

表示フレームの位置を上下左右に移動させたり、画面の色あいを変えることができます。また、全体のプレイ速度も変えられます。

E.ゲームバランス　両種族の攻撃法や活動速度などの設定



ゲームのプレイ条件を設定します。アイコン決定のとき、Ⅰボタンで神側、Ⅱボタンで悪魔側が表示されます。スイッチがオン状態のとき、その設定内容が実行可能ということを示します。

❶スイッチがオンのとき、土地の造成ができることを示しています。（COM側のみ）
❷スイッチがオンのとき、町への攻撃ができることを示しています。（COM側のみ）
❸スイッチがオンのとき、リーダーへの攻撃ができることを示しています。（COM側のみ）
❹スイッチがオンのとき、地震アイコンが使用できることを示しています。
❺スイッチがオンのとき、沼アイコンが使用できることを示しています。
❻スイッチがオンのとき、騎士アイコンが使用できることを示しています。
❼スイッチがオンのとき、火山アイコンが使用できることを示しています。
❽スイッチがオンのとき、洪水アイコンが使用できることを示しています。
❾スイッチがオンのとき、ハルマゲドンのアイコンが使用できることを示しています。

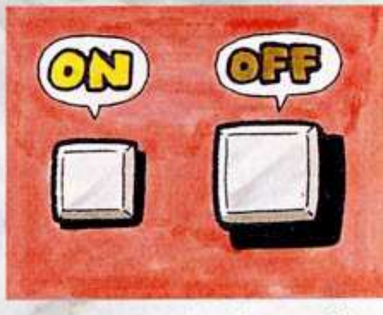
画面の見方



❿侵略攻撃度。♠マークが右にあるほど、敵は攻撃的に侵攻してきます。コンピューター側のみ設定変更が可能です。プレーヤー側は侵略攻撃度を設定することができません。



←侵略攻撃度が低いと、敵はあまり攻撃しない。



⓫建物の中で人間が増殖する速度です。♠マークが右にあるほど、増殖速度が上がります。



←味方の人口増殖率が高いとゲーム展開はラク。



設定した条件でゲームを続けるときは、〝OK〟を選択。取りやめるときは〝CANCEL〟です。

videogameden

⑦ゲームセットアップ・アイコン



ゲームの初期設定やマップエディットを行います。スイッチのオン、オフで設定して下さい。上から4段目までは右か左の機能を選択。下の5つはメニュー画面が出たり、すぐに実行されるものです。

❶ゲームの条件や設定を変更したり、マップを新しく作った後、ゲームをスタートさせます。

❷プレーヤーが、神の側を操作します。当然、コンピューターは悪魔側になります。

❸プレーヤーはコンピューター相手に戦うことになります。〝1プレイ用〟と同じ意味です。

❹〝征服編〟選択モード。はじめに0面が表示。パスワードを①ボタンと方向キーで入力可能です。

❺水、沼、造成など5項目の条件設定を行います。決定された条件は、敵にも味方にも公平に作用します。(→P.31)

❻バックアップ・ユニットに入っている面を表示します。征服した面の一覧と、新たに挑戦できる面が表示されます。

❼〝入門編〟〝応用編〟のマップをランダムに出すことができます。ただし〝征服編〟は現在進行している面しか出ません。

❽現在プレイしているマップを最初からやり直します。ただし、自分でエディットしたマップではやり直しできません。

❾〝征服編〟では降伏ということになり、同じマップが表示されます。〝入門編〟、〝応用編〟では、新しいマップに進みます。

画面の見方



❶マップを自自にエディットすることができます。エディット面はセーブすることはできません。

❷プレーヤーが悪魔側をコントロールすることができます。当然、コンピューターが神側です。

❸コンピューター同士の対戦です。プレーヤーは介入する側を決め、戦いにいつでも割り込めます。

❹〝征服編〟から〝応用編〟へモード変更します。オリジナル・マップを作るときなどに使用。

OK　CANCEL

〝PAINT MAP〟を選択し、〝OK〟を実行するとペイントマップ画面が現れます。新しいマップを作るなどの設定が終了したら、〝PLAY GAME〟を選択して下さい。〝OK〟を実行すればあなたの創造した世界をプレイすることができます。

ゲームオプションを設定する

いわゆる難易度設定。プレイヤーのレベルに合わせて調整しよう！

神・悪魔の両方に影響する5つの条件を設定します。設定はメッセージの変更で行います。各条件は、右の写真ⓐ、ⓑのように2パターン表示されます。



⬆水に落ちたら溺死で、浅い沼のみ。土地造成はできます。



⬇水に落ちてもすぐには死なないが、沼は底なし。造成は不可!!

❶水（マグマ）の設定
a 水またはマグマの中に落ちた人はすぐに死んでしまいます。地震や洪水に巻き込まれた場合も同じです。
b 水またはマグマの中に人が落ちてもすぐには死にません。人のいるところを盛り上げれば救助できます。

❷沼の設定
a 浅い沼です。人がひとり落ちると、沼は消滅してしまいます。土地を盛り上げれば、沼はなくなります。
b 底なし沼です。人が何人落ちようと、決して沼は消滅しません。土地を盛り上げれば、元に戻ります。

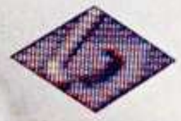
❸造成の設定
a 造成のアイコンを使用することができます。設定を変えなければ、平常通りの動作ができます。
b 造成のアイコンを使用することができなくなります。

❹造成方法の設定
a 造成のアイコンで、土地を掘ったり盛り上げたりすることができます。設定を変えなければ平常動作です。
b 造成アイコンで、土地を盛り上げることはできますが、山や傾斜地を掘ることができなくなります。

❺造成できる場所の設定
a 味方の建物にある旗か、味方種族がマップ内に見えている場合に限り、土地の造成が行えます。
b 味方の建物にある旗がクローズアップ・マップ内に見えている場合に限り、土地の造成が行えます。

videogameden

ペイントモードで自作マップを作る！



ペイントモード・アイコンを選択すると、ペイントマップモードに画面が切りかわります。

ペイントマップモードの初期状態では、土地の盛り上げと掘り下げが可能。設定項目は全部で12種類あります。

Ⅰボタンでアイコンを押すと、下の表のローテーションで切り変わりⅡボタンで1つ前のアイコンに戻ります。エディットする時はRUNボタンを押して下さい。



⬆各設定項目はインフォメーション・シールドに表示されます。



※**注意事項** 各項目の設定はマップ内で行います。カーソルで位置を決め、Ⅰボタンで人や物の設置、Ⅱボタンで消去。サイコ・パワー量をアップさせるにはⅠボタン、ダウンさせるのはⅡボタンです。

点対称コピーのしくみ

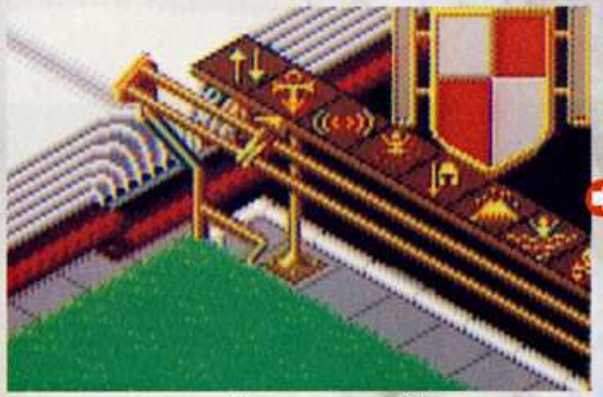


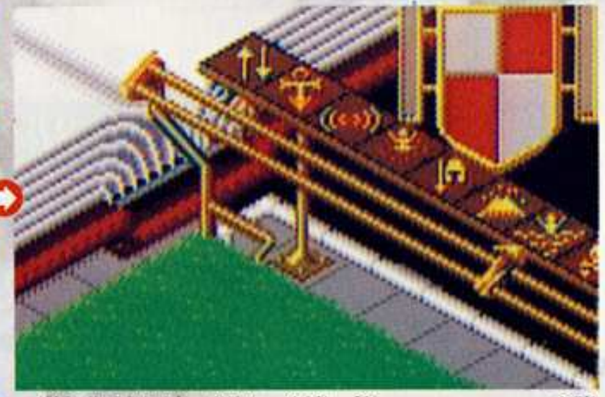
⬅世界の中心からみて点対象になり、敵、味方両方に公平なマップが作れます。

サイコフレーム

自分の種族から受けたサイコ・パワーを表示

力アイコンを実行するときに必要なサイコ・パワーの蓄積量が矢印で表示されています。サイコ・パワーの蓄積量は、味方種族を繁栄させると上昇し、矢印も右へと移動。力アイコンを実行すると、サイコ・パワーは減り、同時に矢印は左へ移動します。





⬆サイコ・フレーム上のマークは、"力アイコン"で使われているのと同じ効果を示しています。また、現在実行可能な命令を矢印で表してあります。矢印左側の命令はすべて実行可能なのです。

実行できるアイコン



❶**造成** 土地を掘ったり、盛ったりして、平らにならします。

❷**シンボル** 味方のシンボルを、マップ内の好きな場所へ移動させます。

❸**地震** クローズアップ・マップ内に地震を起こせます。

❹**沼** 敵にダメージを与える"沼"を作ることが可能。

❺**騎士** リーダーを騎士に変えることができます。

❻**火山** クローズアップ・マップ内に山を作れます。

❼**洪水** 海面を一段高くして、陸地を水で覆ってしまいます。

❽**ハルマゲドン** 両種族のどちらかが全滅するまで戦わせる最終戦争を起こせます。

❶〜❹➡P.24　❺〜❽➡P.25

videogameden

クローズアップ・マップ

マップ内に存在するキャラや建物など説明

実際にアイコンを使って、土地を造成したり、民衆をコントロールしていくマップで、ブック・オブ・ワールドのカーソル枠内が表示されています。

マップ内には、両種族の民衆を始めとして、全10パターンに変化する建物、プレイのジャマをするモンスターなど、バラエティー豊かな生物たちが存在しているのです。

❶シンボルモニュメント





➡シンボルは民衆を導く道標。シンボルを移動させるにはアイコンを使います。

種族の象徴を示すもので、神の種族のシンボルは十字架、悪魔の種族のシンボルはドクロの形をしています。各シンボルは民衆の行動をコントロールしてるのです。

❷小型シンボル(リーダー)

小型のシンボルは、リーダーの証しとなるものです。小型の十字架を持っていれば神側、小型のドクロを持っていれば悪魔側のリーダーというわけです。





⬅小型シンボルはリーダーの象徴。シンボル自体に特別な能力はありません。

❸創世紀時代の人たち

A 民衆 世界に存在する人々です。プレーヤーの与えた命令にしたがい、建物を作ったり、仲間と合体。パワーアップしていくことになります。





⬅両種族は服の色により識別されます。青い服は神側、赤い服が悪魔側。

B リーダー 民衆の中には1人だけ、常に小型シンボルを持ち歩く種族のリーダーがいるのです。もしもリーダーが死んだり騎士になった場合、最初に味方のシンボルモニュメントに触った人間が新しいリーダーとなります。





⬇リーダーが死んでしまうと、シンボルがその地点に移動してきます。

⬆ゲームスタート時点で、すでに両種族のリーダーが存在しています。

C 騎士 サイコ・フレームのパワーが騎士のマークまで貯まると、リーダーを騎士にすることができます。騎士は、敵を発見すると容赦なく打ち倒し、敵の建物を焼き払うのですが、神や悪魔の意志では動かせません。





⬆サイコ・パワーがあれば、騎士を2人以上作ることも可能。

videogamedien

④建　物

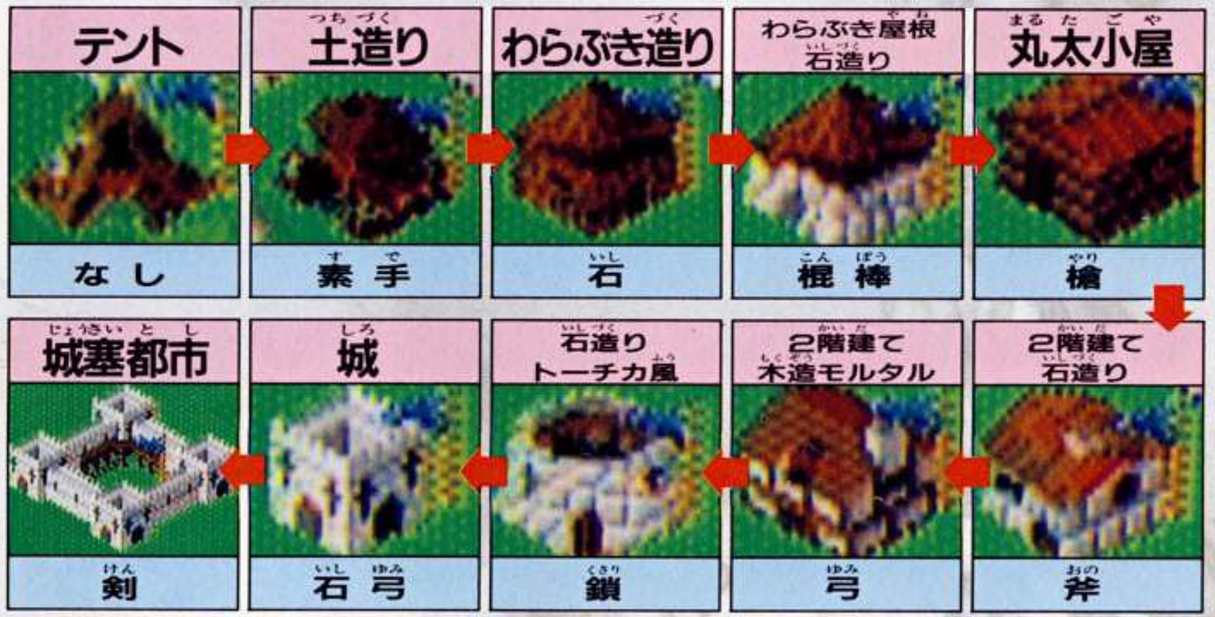
造成アイコンを使って土地を平らにしていくと、民衆は建物を作ります。建物の中では民衆が繁殖を続けており、建物の収容人数を越えると人間が外にあふれて活動を始めます。建物の周りが平らになるにつれて、最初はテントだった建物が段階的に発展。発展した建物ほど民衆の繁殖率も高く、収容人数も多くなり、住人の武器も強力になっていきます。



←敵の建物が近くにあると畑が入り乱れ建物が縮小します。

建物と住人の武器はこう変化する

●建物は10パターン。平地の面積によっては、一気に発展することもあります。



⑤世界の土地形態

各世界には、気候や風土が異なる4種類の土地形態があります。それぞれ独自の特徴を持ち、民衆の生命力や人口増殖率、武器レベルなどに影響を及ぼします。

〝征服編〟では、まず草原地帯から始まり、5面ごとに土地形態が変化していきます。

A 草原

緑に覆われた世界です。民衆が生活するには、いちばん安定した土地といえます。建物が発展すれば、民衆の武器レベルも、最高である〝剣〟まで上がっていきます。



←もっともプレイしやすい世界。人間が遠出してもまず死ぬことはないでしょう。



←武器レベルは変則的に上昇。建物レベルとは一致しません。

B 砂漠

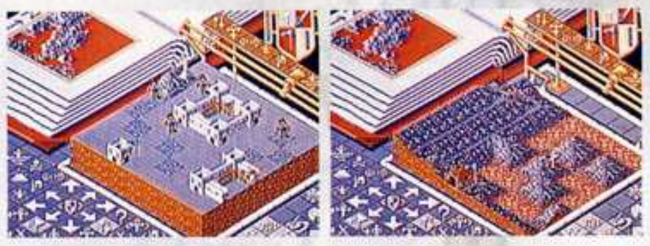
強い日照りにさらされた世界で、人間は長時間歩き回れません。民衆の武器レベルは、「なし・素手・鎖」の3段階です。

C 氷原

極寒のツンドラ地帯。人口の増殖率は極めて低く、人間が遠出をすれば寒さのために死んでしまうこともあります。また、民衆の武器レベルは建物に関係なく〝素手〟のみです。



←人口の増殖率が低ければ、サイコ・パワーもなかなか上がってくれません。



←民衆の武器レベルは、草原と同様、〝なし〟から〝剣〟まで10段階に上昇します。

D 溶岩

火山灰とマグマが広がる世界です。城塞都市以外の人口増殖率は低く、人間が溶岩の熱で息絶えてしまうことも。

videogameden

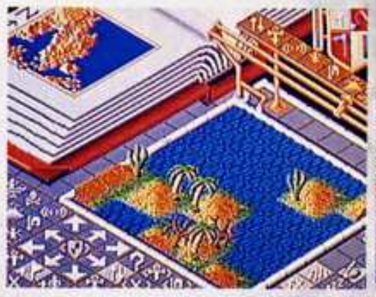
⑥地　形

各世界を構成する地形は、平らにならされた「平地」、起伏のもととなる「傾斜地」、平地を寸断する「障害地」の3種類があります。「平地」や「傾斜地」はどちらも自らの手で作れますが、「障害地」の中には作れない地形も場合によりあります。

A 植物

地上に生えている木々です。面により、枯れ木であったり、サボテンだったりします。

植物の近くに建物を建てると、植物は消滅します。植物を取り除く場合は、水が現れるまで土地を掘り続けて下さい。





⬇砂漠にはサボテンやパームツリーが生える。





⬅⬆岩石は土地の形態によって色が違います。

B 岩石

地上に点在する岩で、色の濃淡によって2タイプあります。原則的に色の濃い岩石は造成アイコンで、すぐ削り取ることが可能。色の薄い岩石の方は水が現れるまで土地を掘らないと取り除けません。

C 荒れ地

廃墟になった建物の周りに発生する荒れ地は、建物を縮小させる障害地です。造成アイコンで消去しましょう。





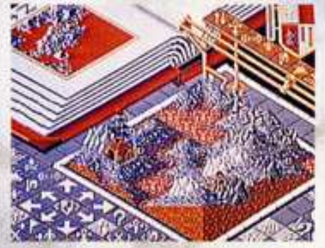
⬅荒れ地が近くにあると、建物が縮小してしまいます。早めに修復しましょう。



➡水は陸地の最下段にあります。陸地を奥深く掘っていくと水面が出現！人間が落ちることも!!

D 水

世界に最初から存在する海や、土地を掘ることによって現れる水面のこと。人間が落ちるとすぐに死んでしまう水と、人間が落ちても土を盛って救出できる水の2種類あります。民衆は、自ら水の中に落ちることはなく、洪水などで地面がなくなると溺れてしまうのです。



⬅水の場合と同様、マグマも陸地を掘っていくと現れます。特徴は水と同じです。

E マグマ

土地の形態が溶岩の場合、水の海ではなく、マグマの海が出現します。水の場合と同じく、人間が落ちるとすぐに死んでしまうマグマと、落ちても土を盛って救い出すことのできるマグマの2種類があります。





⬆➡沼を見つけたら、とにかく埋めること！

F 沼地

沼アイコンでのみ作ることのできる地形で、ゲームスタート時には存在しません。造成で消さない限り、何人もの人間をのみ込む〝底なし沼〟と、ひとりの人間が落ちると消えてしまう〝浅い沼〟があります。

G 畑

建物ができると、そのまわりの平地に自動的に現われる地形です。敵の畑で平地が寸断されると、建物は縮小してしまいます。





⬅味方の建物の畑は自分の勢力範囲のようなもの。障害地形とはなりません。

videogameden

⑦超自然的モンスター

世界には、神・悪魔のどちらにも属さない生物がいます。どこからともなく地上に現れ、決まった法則で世界の上を移動した後、再び異次元世界へ帰っていきます。神や悪魔でも操作は不可能で、決して倒すことのできないモンスターです。

A 魔法使い

「フライング・カーペット」、つまり「空飛ぶじゅうたん」に乗って移動します。通り道に植物を植えていきます。





⬅各生物はどこから出現するかわかりません。

B 巨大ガニ

目玉の飛び出た灰色の巨大なカニです。通ったあとに、幅2ブロック分の岩石をすき間なく残していきます。

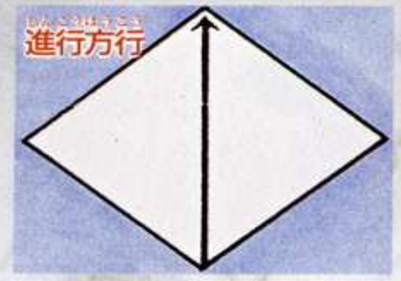




⬅モンスターは無敵。沼で反撃してもムダです。

C 緑色生物(スライム)

緑色のブヨブヨしたスライム。通り道には幅2ブロック分の沼地を、川のように残していく生物です。





⬅町や民衆の上をおかまいなしに進んでいきます。

ゲームオーバー&コンティニュー

ゲームに負けてもコンティニュー可能!

神、悪魔のどちらかが世界を征服すると、勝利または敗北の表示が画面に現れます。ゲームに勝つと自動的に次の面に進むことが可能です。負けても、パスワードを記録しておくことで、負けた面から再スタートすることができます。



⬆ゲームが終了すると、勝敗に関係なく得点が発表されます。



⬆戦いに勝ったときのみ、次の面のパスワードが表示されます。



⬆獲得した得点が高ければ高いほど、先の面に進むことができます。

バッテリー・バックアップ・ユニットもオーケー

インターフェイスユニットや天の声2などのバッテリー・バックアップ・ユニットがあれば、征服編でクリアした面を記録することができます。セーブは戦いに勝った時点で自動的に行われます。ゲームセットアップ・アイコンでLOAD A GAMEを選択すると、セーブされている面の一覧が出るので、好きな面を選びましょう。



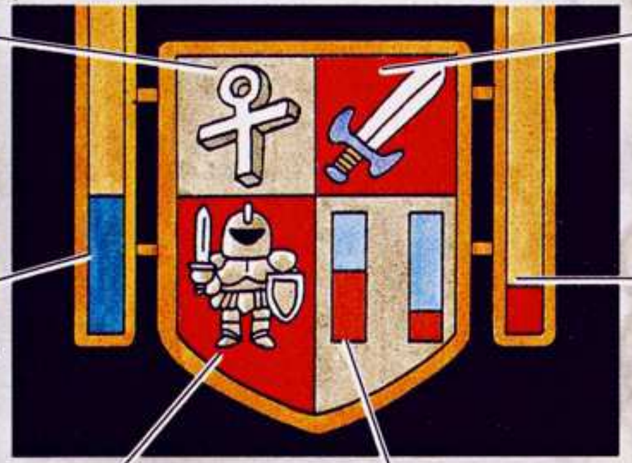
⬅ディスプレイ・アイコンの設定もセーブします。

videogameden

インフォメーション・シールド

人や建物の詳しい情報を得るときに

情報アイコンで印を付けた建物や人間の状態が示されます。建物の規模や防御力、人間の強さ、戦闘時の強さを知りたいときに利用して下さい。印を付けられる対象はひとつなので、複数の情報を見たい場合は、情報アイコンで印を付け変えます。



種族の区別

情報アイコンでマークした対象物が、どちらの種族かを表示。十字架は神側、ドクロは悪魔側。

神側人口

神側種族の勢力レベル。世界における領域と言うより、人口密度の高さと考える方がわかりやすい。

マークした対象

情報アイコンでマークした対象物の強さを表現している。ゲージの種類は全部で3つ。用途に応じてまったく違う見方をするので、次ページの解説をよく読んで理解しよう。

武器レベル

マークした人物の持つ武器を現わす。内容は、「無し」から「剣」まで、強くなる順に10種類ある。

悪魔側人口

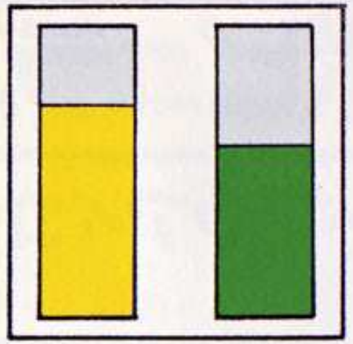
悪魔側種族の勢力レベル。神側同様、世界全体における人口の比率をメーターにして見せている。

レベルゲージ

上段の「種族の区別」同様、情報アイコンでマークした対象物が何であるかを映し出す。内容は、民衆・リーダー・騎士・建物の4つ。戦闘時にはリアルタイムで戦う姿が見られる。

建物レベル

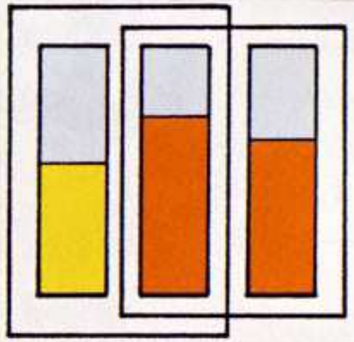
建物に情報アイコンで印をつけると、建物のレベルを表す、2本のゲージを表示します。右の緑ゲージは、建物内の人の数を表し、人間の繁殖状況を確認できます。左の黄色ゲージは、建物の防御力や、規模の大きさを表示。城塞都市になるほど、ゲージは上がります。



建物の中の状況を見れるのは緑色のメーターだけです。

人間のレベル

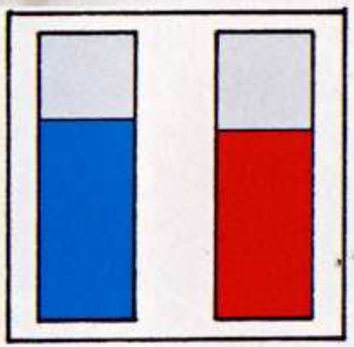
人間の強さが、メーターで示されます。左側にあるメーターが高いほど、強力だということです。最初は、オレンジ色のメーター2本が表示されます。両方が満タンになると、こんどは左側が、黄色のメーターに切り替わって、強さがさらに上昇していくのです。



オレンジのメーター2本のときはまだ弱いということ。

戦闘レベル

現在の情報が戦闘中の人間なら、お互いの強さのレベルがわかります。左側の青い方が神の種族で、右側の赤いのが悪魔の種族。当然、長い方が強いわけですから、これを見ただけで勝敗がわかってしまいます。戦闘中、除々に減っていき、0になった方が負け。



ハルマゲドンを使用したときも同じメーターが表示。

videogameden

ポピュラスQ&A PART I

セーブやアイコンについての疑問

Q ゲームのプレイ途中でセーブをしておくことはできませんか？

A できません。バックアップには、あなたがクリアした面だけがセーブされます。ロード方法は30ページ参照。



Q 1つのアイコンを実行しただけなのに複数の効果が現れるのは!?

A 敵があなたと同じ地域内で活動していることが考えられます。敵側のカーソルは見えないので、敵の攻撃と味方の攻撃が重なることもありえます。



Q 土地を造成することができないのですが、なぜでしょうか？

A 造成可能条件設定が、"CANNOT BE BUILD"になっているか、造成を行えるだけのサイコ・パワーが貯まっていないからです。あるいは、建物の旗が見えないと造成できない設定になっているのかもしれません。造成可能条件は下の4種類があります。 (➡P.21)



建物に関する4つのクエスチョン

Q 建物の中にいる人間を外に出すにはどうすればいいのでしょうか？

A 建物の周りの土地状態を悪くして、建物を縮小してみましょう。建物の収容人数が少なくなるので、定員を超えた人は建物の外に出てきます。人間の増殖率が低く設定されている時に有効です。



⬆城塞都市がたくさんあるようなときは!?



⬆地震を起して人を外に出すことも可能。

Q リーダーを騎士にしたら、建物がなくなってしまいました。なぜ？

A 建物の中にいるリーダーが騎士になる場合、リーダーと建物がいっしょに騎士になってしまうからです。



Q 平地があるのに民衆たちが建物を建ててくれないのはなぜでしょう。

A 集合アイコンを実行してはいませんか。この状態だと、平地があっても民衆は建物を建てようとしません。建物を建てさせるなら陣取りアイコンを使いましょう。



Q 建物を城塞都市にすると、どのようなメリットがあるのですか？

A ほかの建物に比べて、城塞都市には次のようなメリットがあります。



videogameden

ポピュラスQ&A PART Ⅱ

民衆やリーダーをより詳しく知る！

Q 味方のリーダーを騎士にすると、シンボルが移動するのはなぜ？

A リーダーが死ぬか、騎士になると、シンボルはその場所に必ず移動してしまいます。騎士にする場所には充分注意して下さい。



Q 民衆が歩き回っている途中で死んでしまうのはなぜでしょうか？

A ゲーム中の人間にも生命力があるからです。土地の形態によって人間が受けるダメージは異なり、砂漠や氷河では草原よりも死ぬ確率が高くなります。



Q リーダーを強くしたいのですが、どうすればよいのでしょうか？

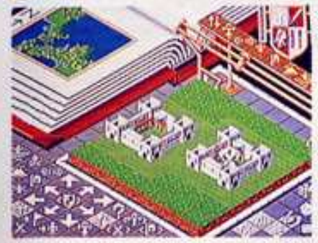
A 集合アイコンを使って、リーダーをより強力にすることができます。シンボルを味方陣内に移動させ、リーダーや民衆をシンボルに移動させましょう。民衆は、次々にリーダーと合体していきます。ただし、この間は、建物を建てて領土を広げることはできません。



ゲーム中に悩む、数々のギモンたち

Q 敵のシンボルであるドクロを動かすにはどうすればいいのですか？

A 敵のドクロをプレーヤーが動かすことはできません。ただし、敵のリーダーを戦闘で殺すことで、間接的にドクロを動かすことは可能です。



Q 地震や火山、沼などの『神の奇跡』のアイコンが使えないのですが？

A これらのアイコンを使えるだけのサイコ・パワーが貯まっていないからです。あるいは、ゲームバランスの条件設定で、各アイコンが使えないように設定してあるのかも。

サイコパワーは、人口の増加に比例して上がるのだ！



Q ゲームバランス・アイコンで設定を変更できない場合があるのですが。

A 「土地造成」、「町への攻撃」、「リーダーへの攻撃」の3項目については、コンピューター側のみ設定できます。プレーヤー側でも、スイッチのオン、オフはできますが、実行されません。



Q 人間にマーキングしたはずなのにその情報がうつし出されません。

A マーキングしたシールドは以下のような場合に移動してしまいます。



videogameden