

HE  
system  
PC Engine

# POPULOUS

ポピュラス

Vol.37

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

バックアップ  
メモリ  
対応ソフト



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。



HUDSON GROUP  
HUDSON SOFT

ROMRAM  
HuCARD

videogameden

HC91041



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H-E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—

## ストーリー STORY

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



# なるほどザ POPULOUS

これは人類創世紀のころのおはなし……



そのころの人間たちは  
神の支配する種族と



悪魔の支配する種族の  
2つに分かれていました



時は流れ、2つの種族は  
出会いましたが、やがて  
戦いが始まりました



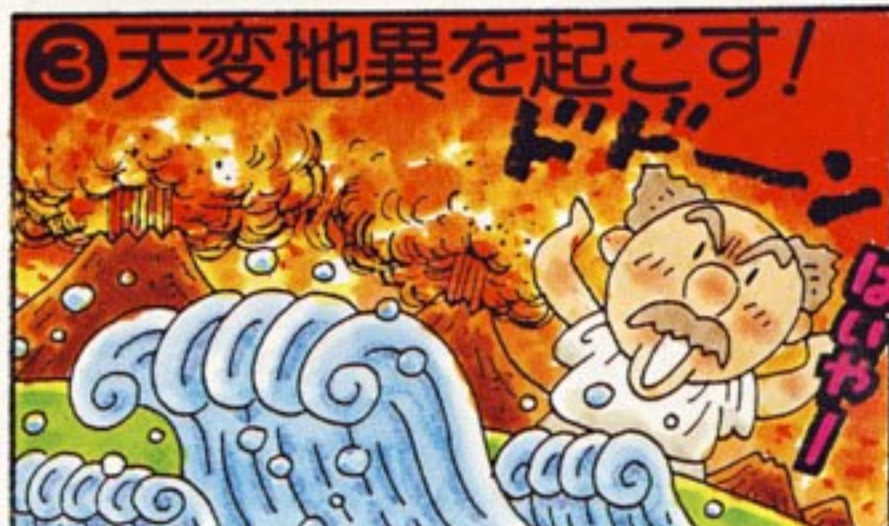
戦いは神が勝ち、  
敗れた悪魔は地中  
深くに身をかくしました



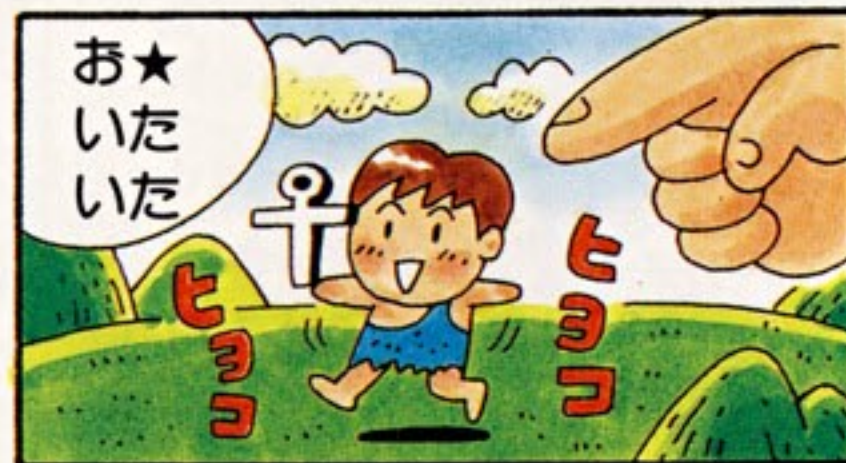
このままで  
すむと  
おもふなよ  
……













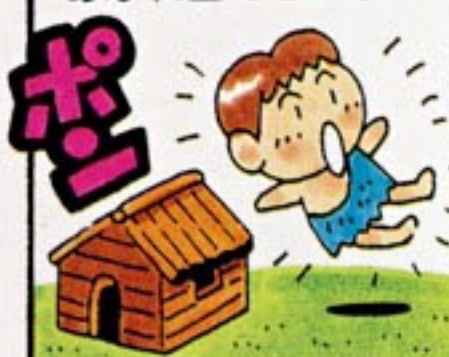
## STEP 2

人間と  
建物を  
増やそう!

建物の中では人間たちが  
生活し、繁殖を続けて  
います



そして、収容人数を  
超えると人間が  
あふれ出てきます!



あふれ出た人は  
また新たに建物をつくれます



建物ができたら、また土地造成して  
建物を立派にしていきましょう



これらをくり返すことにより  
人間や建物は増えていくのです



## STEP 3

人間を移動  
させよう!

ありや?  
へんな方へ町を  
広げて  
あるな〜

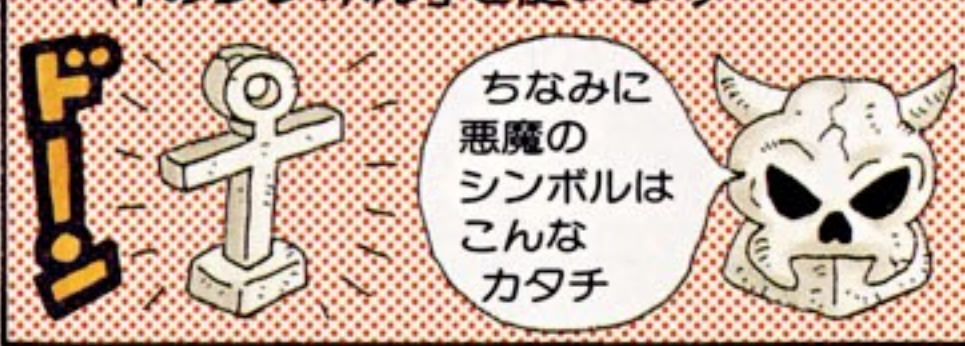
もっと  
こっちへ  
来てほしい  
のに...



しかし、直接に人間を動  
かすことはできません!



人間を目的の方向へ導くためには  
「神のシンボル」を使います



神のシンボルを  
目的地に  
移動させて



人間たちに  
命令する  
のじゃ



すると、リーダーは神のシンボルに  
向かって歩きだし、そのあとを  
民衆がついてくるのです。





# STEP 4

## 攻撃しよう!

よーし、  
だいぶ強い  
町になって  
きたぞー

ん?

うわあ!

おわあ!

ついに  
きたか

えーい  
攻撃だ!

神の  
シンボル

すすめ  
ー!

戦えー!

ちきしょお!  
やりやがったな!

# STEP 5

## 天変地異で 攻撃!

ふん  
このままでは  
らちがあかん

やれやれー!

むん!

火山!!

ちきしょお!  
てめえ、それでも  
神サマかよ!!

天変地異は、この他に  
地震・洪水・沼  
などがあるのじゃ!

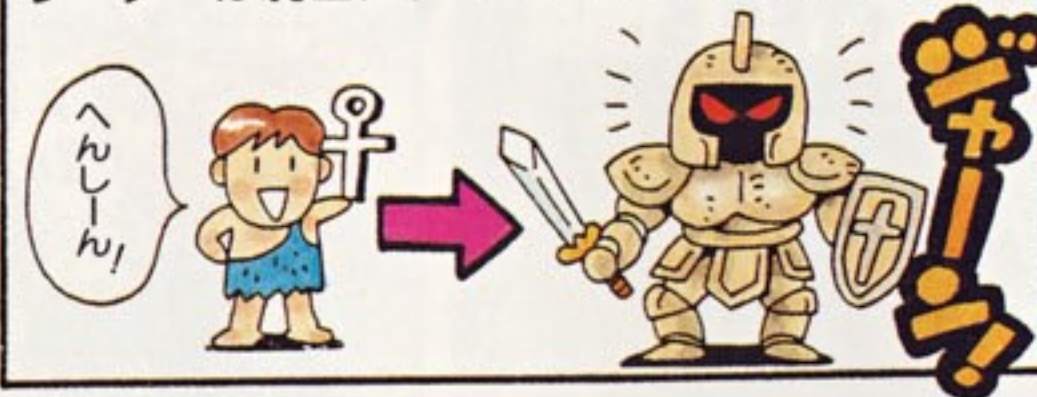
すごい  
でしよ?



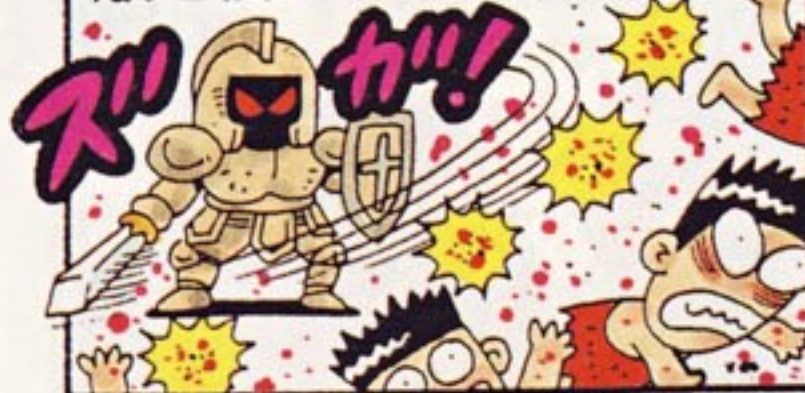
# STEP 6

## 騎士で攻撃!

リーダーは騎士にチェンジすることができます



騎士は単独で行動して、敵を殺しまくります!

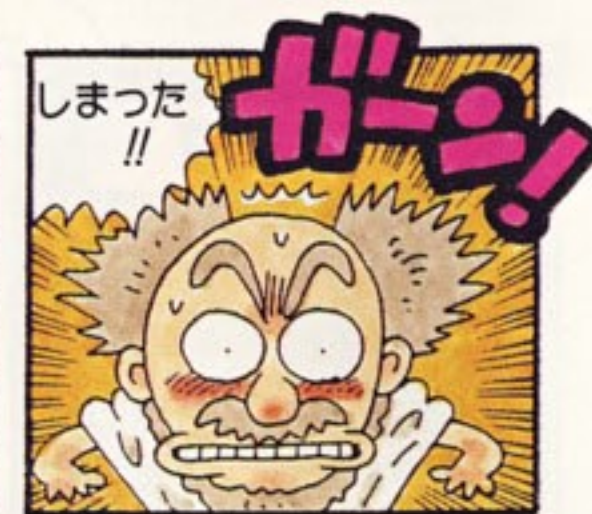


こいつは死ぬまで戦いつづけるのじゃ

悪魔だ.....



しかし、こいつをコントロールすることはできないのじゃ.....



リーダーを騎士にしたからシンボルは動かせなかったんだ.....

リーダーがないとシンボルは動かせません



最初にシンボルにさわった人が新しいリーダーになります





STEP 7

# 勝敗の判定!



↑しつこいやツ



# 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。

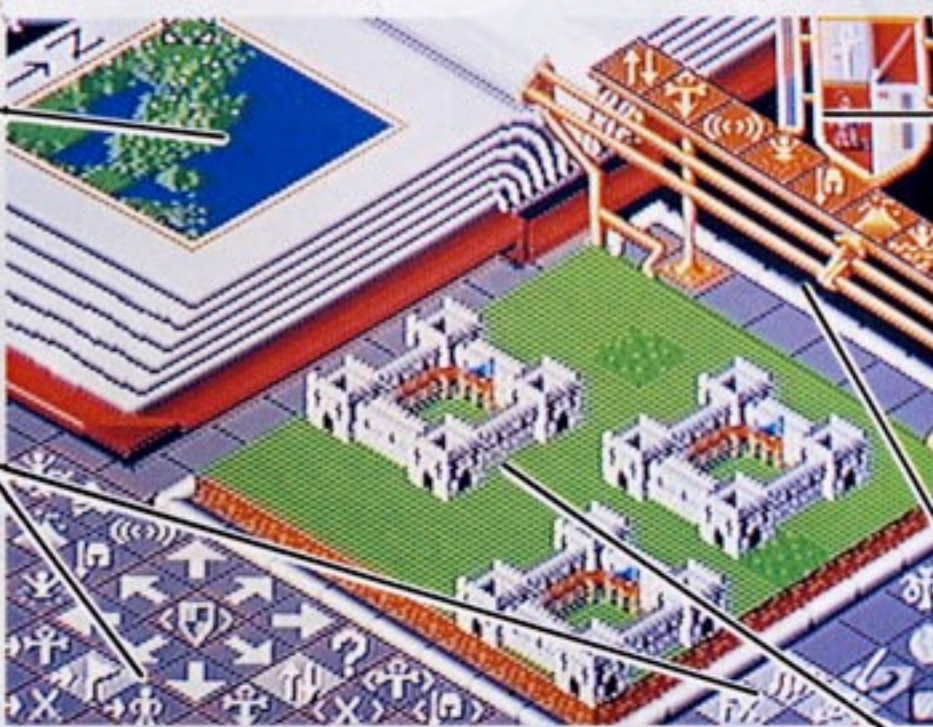
**ブック・オブ・ワールド**  
現在プレイしている世界の全体マップ。建物や民衆などが表示されます。⇒P.22

**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

**①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

**②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

**③カアイコン**  
土地を造成したり天変地異を起こします。⇒P.24



**④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

**⑤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

**⑥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

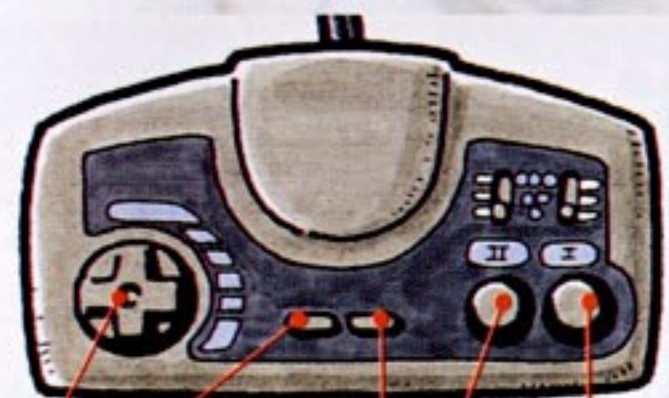
**⑦ゲームセットアップ・アイコン**  
初期設定やマップエディットなどを行います。⇒P.30

**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**  
カ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



SELECTボタン IIボタン  
方向キー RUNボタン Iボタン

### ●タイトル画面中

①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

①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	①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

①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。



# モード

## "入門"、"征服"、"応用"を使いこなす!

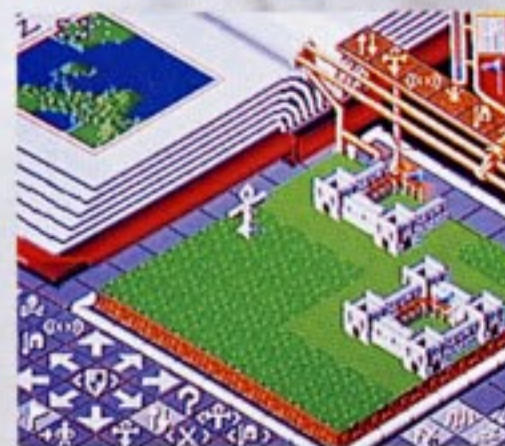
モードは全部で3種類。始めは、"入門編"で練習してみましょう。慣れてきたら"征服編"にチャレンジ!! さらに、自分だけ

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。

### ① TUTORIAL ~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。ポーズのな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。



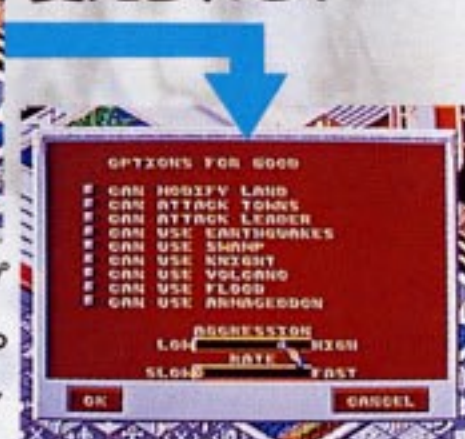
別のマップを呼び出せる!



↑↓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!

## ② CONQUEST ~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。

- ① 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。
- ② 各マップの番号、またはバトルナンバー。スタート面は"0"。
- ③ 地形を表しています。GRASS PLANES = "草原"、DESERT = "砂漠"、SNOW AND ICE = "氷河"、ROCKY = "溶岩"
- ④ 敵の応戦速度。VERY SLOW = "とても遅い"、VERY FAST = "とても速い"
- ⑤ 敵の人口増加率。VERY POOR = "とても遅い"、VERY GOOD = "とても速い"
- ⑥ 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"
- ⑦ 沼の種類。SHALLOW = "人が落ちると消滅する沼"、BOTTOMLESS = "底なし沼"
- ⑧ 海の種類。FATAL = "溺死する海"、HARMFUL = "危険状態の海"
- ⑨ 最初人間が敵味方それぞれ何人いるか
- ⑩ 敵味方それぞれ地震を起こすことが可能か不可能か
- ⑪ 敵味方それぞれ沼を作ることが可能か不可能か
- ⑫ 敵味方それぞれ騎士を作ることが可能か不可能か
- ⑬ 敵味方それぞれ火山を作ることが可能か不可能か
- ⑭ 敵味方それぞれ洪水を起こすことが可能か不可能か

## ③ CUSTOM ~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。



# 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  
衆が点減します。



### 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。点減していな  
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・ワ  
ールドはス  
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①ボタンを押し、印をつけて下さい。→P.42

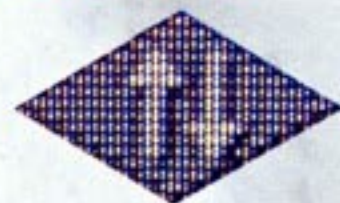


### ③カアイコン

『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『カアイコン』使用が可能になります。味方の種族を大

#### 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!**

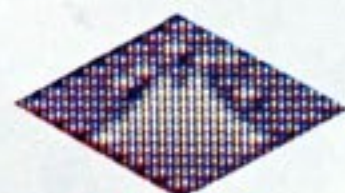
平地に沼を作り、敵を落とすことができます。傾斜地は不可能ですが、平地では沼を作ります。傾斜地は不可能ですが、平地では沼を作ります。て敵を何人でも落とし入れることができます。



#### E. 騎士



#### F. 火山



#### G. 洪水



#### H. ハルマゲドン



#### 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。



#### 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、画面のあちこちに障害地形の岩石を作ります。



#### 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。



#### 本当の最終戦争はここから始まる

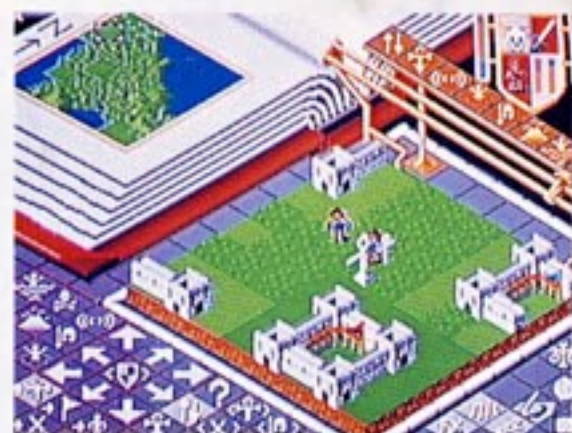
神と悪魔のシンボルが世界の中央に移動。両軍が1カ所に集結し、最終聖戦が始まります。当然、一方が壊滅するまで続くのです。





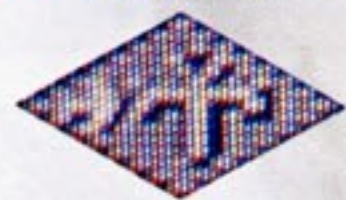
## ④命令アイコン

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ます。



### 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!



①ボタンで味方リーダーを呼び出し、②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

①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。②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カ所以上戦っている場合は、①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。





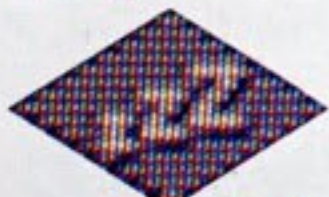
## ⑥コントロール・アイコン

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。

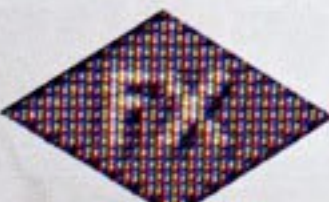
“ゲームバランス・アイコン”では、“入門編”と“応用編”に限り、条件設定を変更する



### A.ポーズ



### B.効果音



### C.BGM



### D.ディスプレイ



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。

## 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。

## 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。

## 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ください。

## 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、①ボタンで神側、②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。

①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)

②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)

③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)

④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。

⑤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。

⑥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。

⑦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。

⑧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。

⑨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。

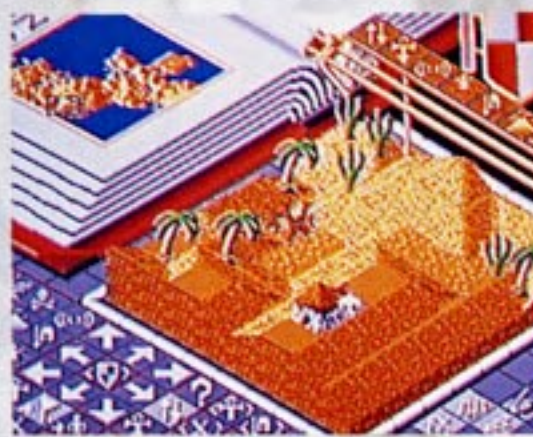
## 画面の見方

### OPTIONS FOR GOOD

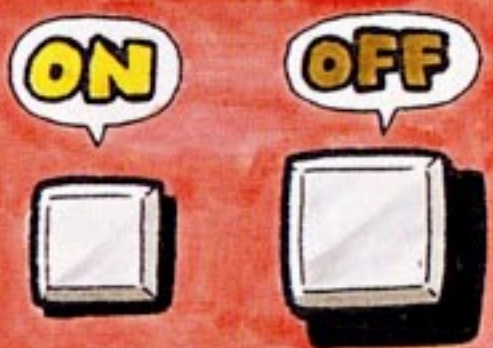
1 CAN	MODIFY LAND
2 CAN	ATTACK TOWNS
3 CAN	ATTACK LEADER
4 CAN	USE EARTHQUAKES
5 CAN	USE SWAMP
6 CAN	USE KNIGHT
7 CAN	USE VOLCANO
8 CAN	USE FLOOD
9 CAN	USE ARMAGEDDON

AGGRESSION  
10 LOW HIGH  
RATE  
11 SLOW FAST

⑩侵略攻撃度。♠マークが右にあるほど、敵は攻撃的に侵襲してきます。コンピューター側のみ設定変更が可能です。プレイ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。



⑪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。

OK CANCEL

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。



## 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。

① 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。

② 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。

③ 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プレー用"と同じ意味です。

④ "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。

⑤ 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)

⑥ 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。

⑦ "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。

⑧ 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。

⑨ "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



④ "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。

① マップを自由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。

② 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。

③ 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。

④ "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a、bのよう



↓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!!



↑水に落ちたら溺死で、浅い沼のみ。土地造成はできます。

① 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。

② 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。

③ 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。

④ 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。

⑤ 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。



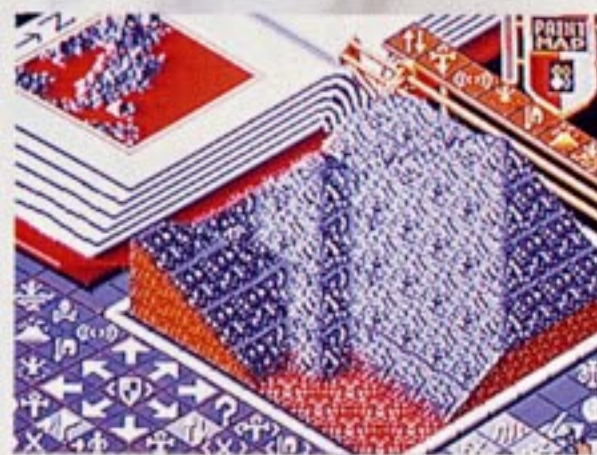
# ペイントモードで自作マップを作る!



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。

①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②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。

土地の造成	神の種族	リーダー(神)	悪魔の種族	リーダー(悪魔)	植物
基本地形	オールクリア	点対称コピー	サイコパワー(悪魔)	サイコパワー(神)	岩石

※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、①ボタンで人や物の設置、②ボタンで消去。

サイコ・パワー量をアップさせるには①ボタン、ダウンさせるのは②ボタンです。



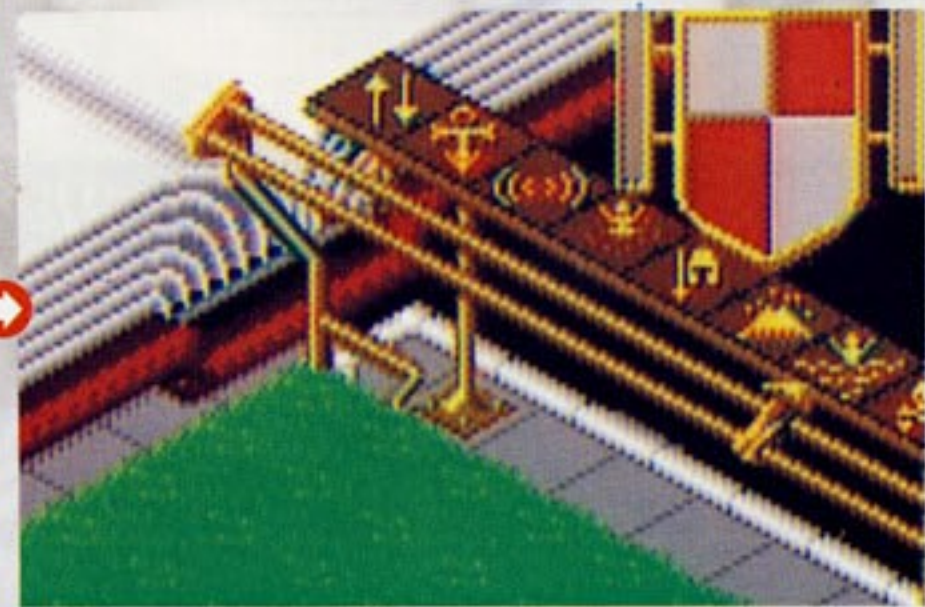
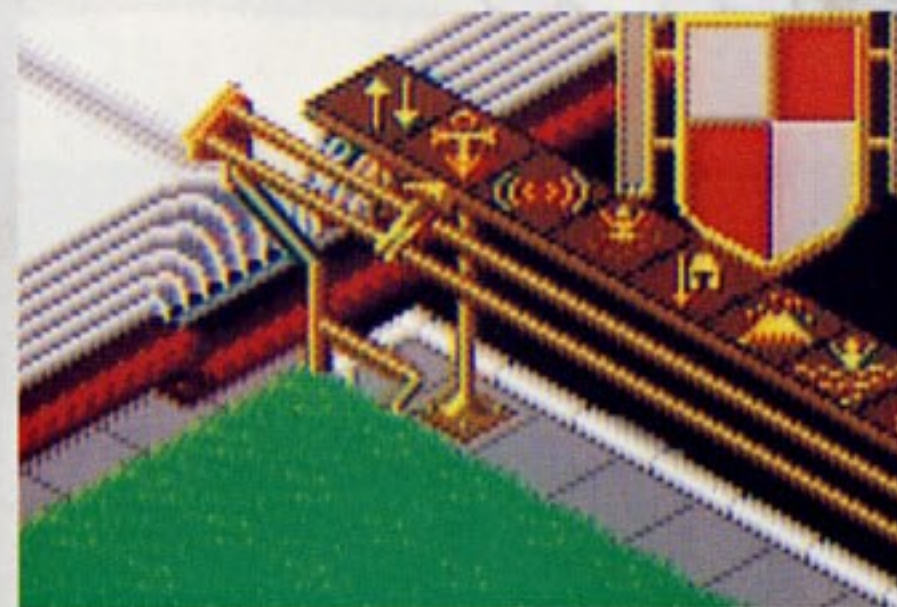
←世界の中心からみて点対象になり、敵味方両方に公平なマップが作れます。

# サイコフレイム

## 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・フレイム上のマークは、"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

- ①造成 土地を掘ったり、盛ったりして、平らにならします。
- ②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。
- ③地震 クローズアップ・マップ内に地震を起こせます。



- ⑤騎士 リーダーを騎士に変えることができます。
- ⑥火山 クローズアップ・マップ内に山を作れます。
- ⑦洪水 海面を一段高くして、陸地を水で覆ってしまいます。
- ⑧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。

1~4⇒P.24 5~8⇒P.25



# 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。

### ①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。

### ②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けば神側、小型のドクロを持っていけ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。

## ③創世紀時代の人たち

**A 民衆** 世界に存在する人々です。プレイ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ます。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させません。

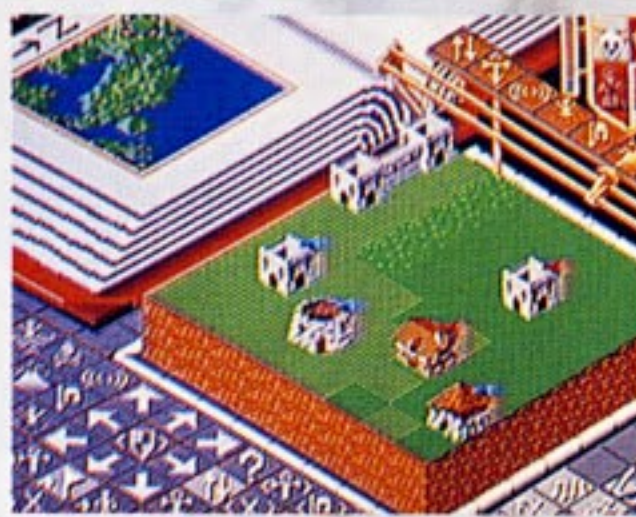


↑サイコ・パワーがあれば、騎士を2人以上作ることも可能。



## 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。

テント	土造り	わらぶき造り	わらぶき屋根 石造り	丸太小屋
なし	素手	石	棍棒	やり槍
城塞都市	城	石造り トーチカ風	2階建て 木造モルタル	2階建て 石造り
剣	石弓	鎖	弓	おの斧

## 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。



もつともブレイ  
イしやすい世界  
人間が遠出して  
はまず死ぬこと  
はないでしょう。

変則的に上昇。  
武器レベルは  
一致しません。



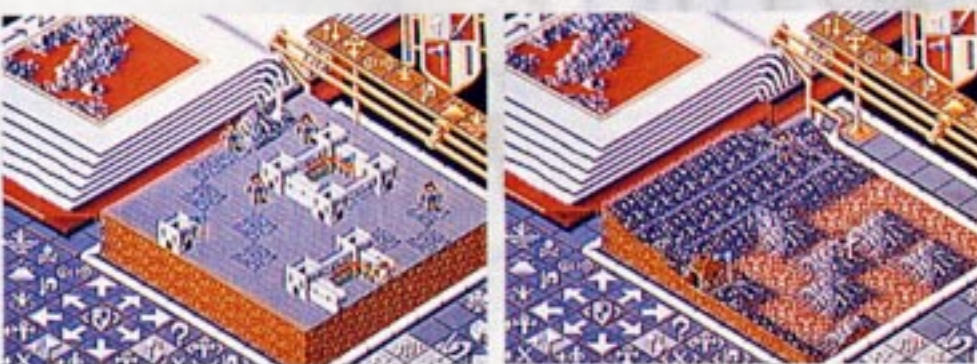
**B 砂漠** 強い日照りにさらされた世界で、人間は長時間歩き回れません。民衆の武器レベルは、「なし・素手・鎖」の3段階です。

**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  
てくれません。

民衆の武器レベル  
は、草原と同様、な  
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。

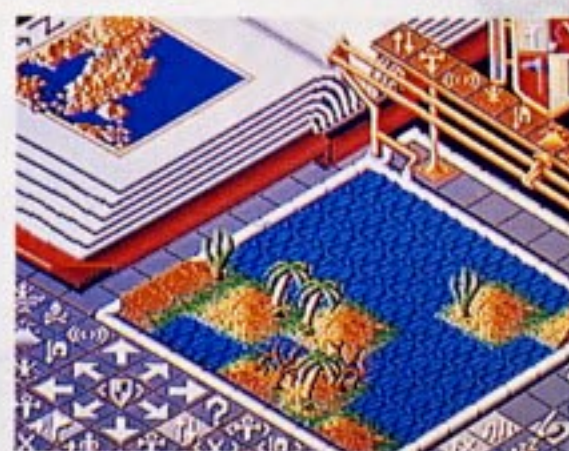


## ⑥地形

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。



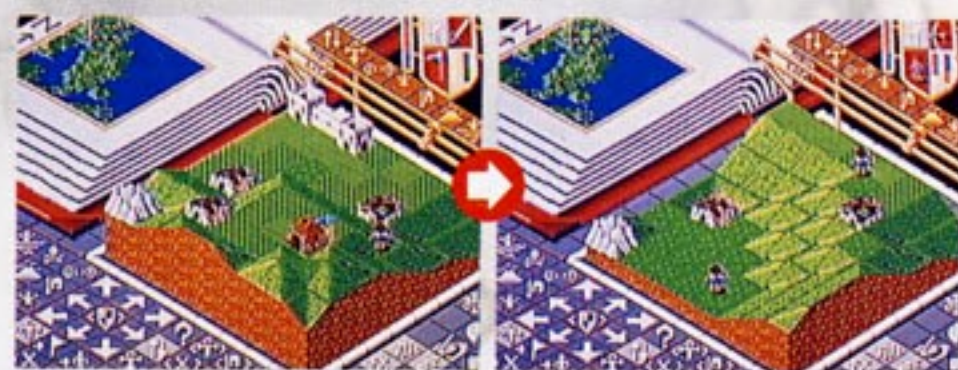
↓砂漠にはサボテンやパームツリーが生える。



←↑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 荒地** 廃墟になった建物の周りに発生する荒地は、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。



←荒地が近くにあり、建物が縮小し、修復しましょう。早く

人間が落ちることも！  
→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！



**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。

**E マグマ** 土地の形態が溶岩の場合、水ではなく、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、落ちて土を盛って救出する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なもの。障害地形とはなりません。



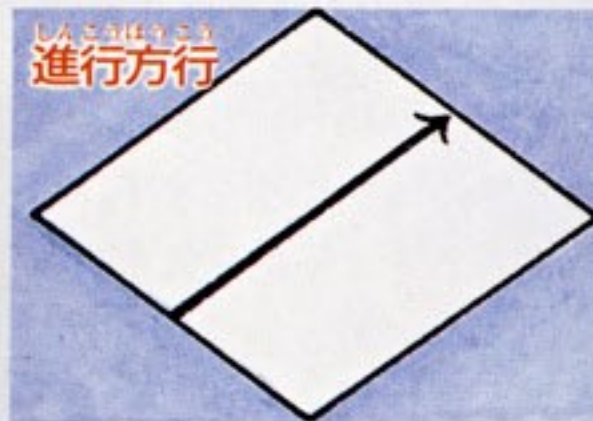
## ⑦超自然的モンスター

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

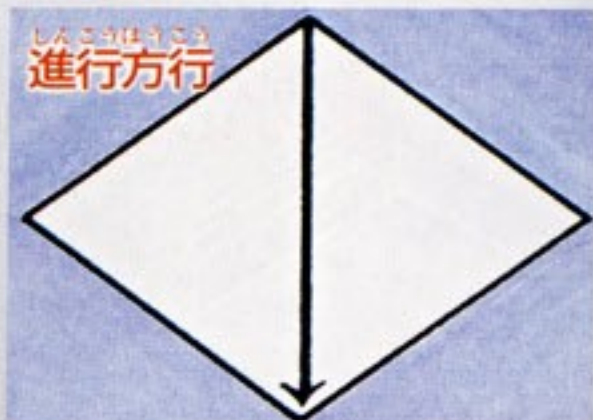
「フライング・カーペット」、つまり「空飛ぶじゅうたん」に乗って移動します。通り道に植物を植えていきます。



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ガニです。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いに進んでいきます。

# 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。



# 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

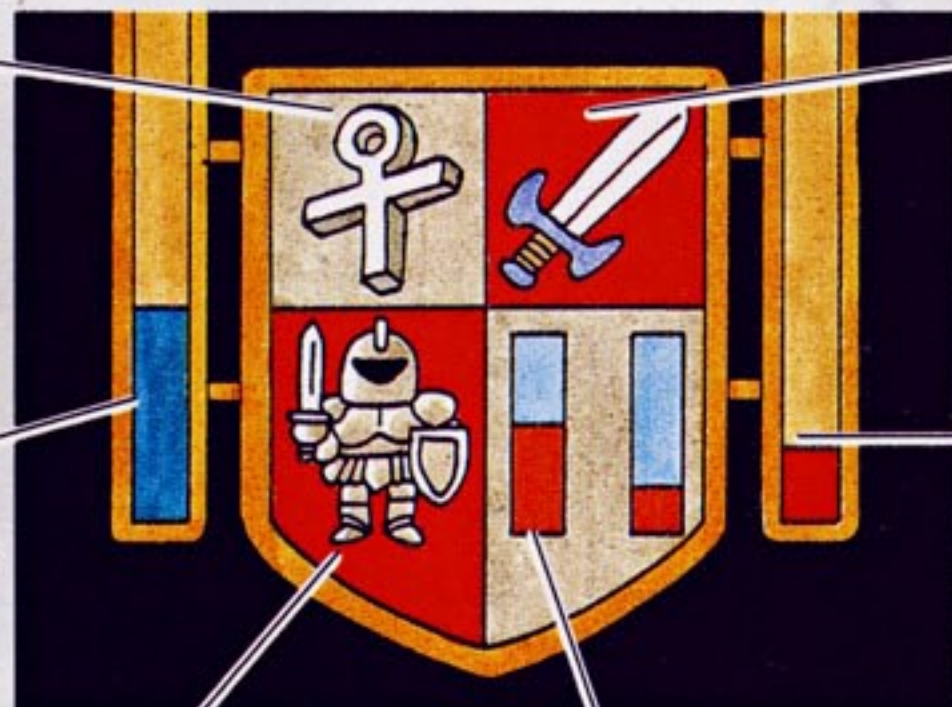
情報アイコンでマークした対象物が、どちらの種族かを表示。十字架は神側、ドクロは悪魔側。

### 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

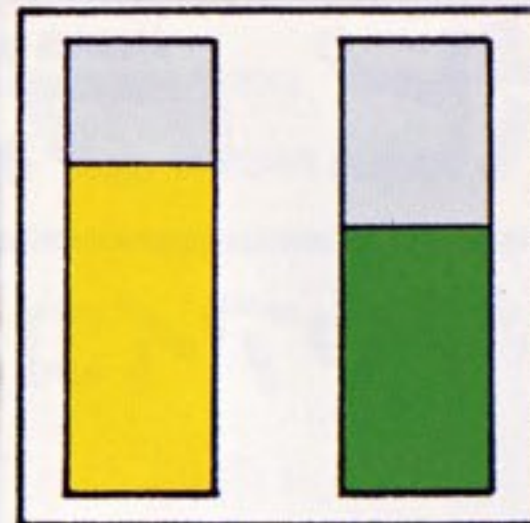
悪魔側種族の勢力レベル。神側同様、世界全体における人口の比率をメーターにして見せている。

### 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

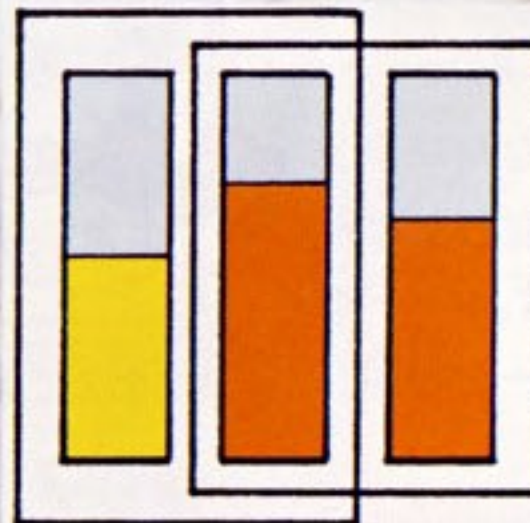
建物に情報アイコンで印をつけると、建物のレベルを表す、2本のゲージを表示します。右の緑ゲージは、建物内の人の数を表し、人間の繁殖状況を確認できます。左の黄色ゲージは、建物の防御力や、規模の大きさを表示。城塞都市になるほど、ゲージは上がります。



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

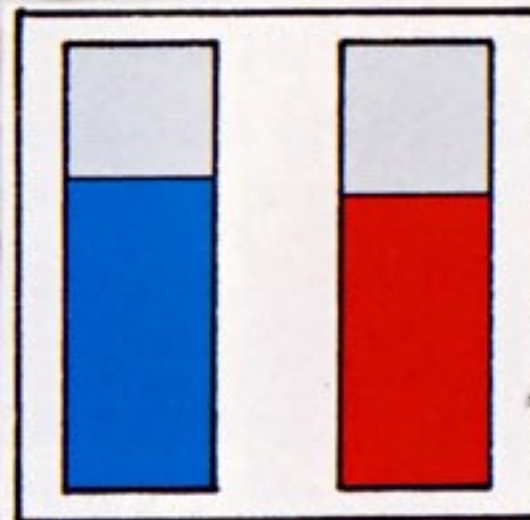
人間の強さが、メーターで示されます。左側にあるメーターが高いほど、強力だということです。最初は、オレンジ色のメーター2本が表示されます。両方が満タンになると、こんどは左側が、黄色のメーターに切り替わって、強さがさらに上昇していくのです。



オレンジのメーター2本のは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。



# 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



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)

**CANNOT BE BUILD** 造成不可能

**BUILT JUST ON TOWNS** 旗が見えるとき

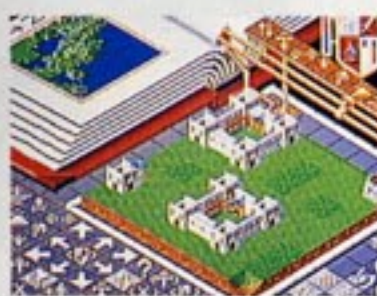
**ONLY BUILT UP** 盛り上げのみ

**BUILT PEOPLE** 旗か人間の見えるとき

## 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、リーダーと建物が同時に騎士になってしまうからです。



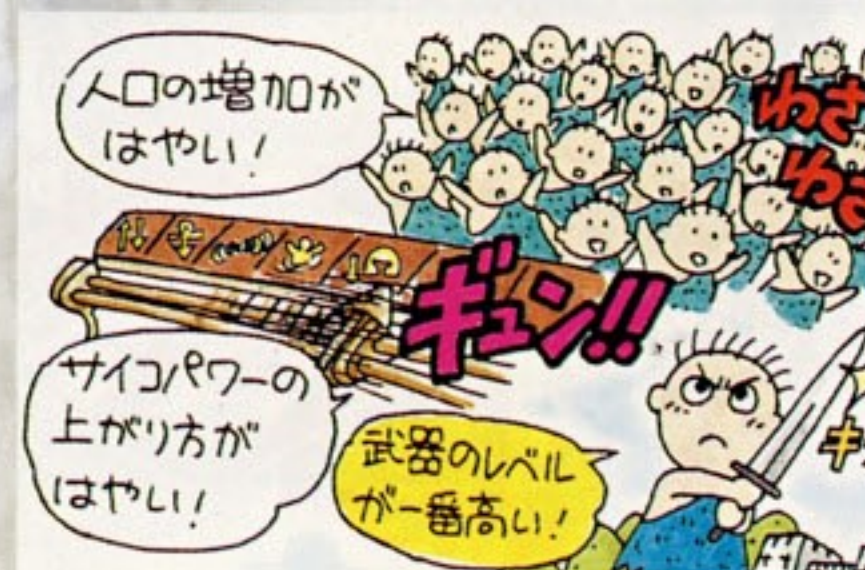
**Q** 平地があるのに民衆たちが建物を建ててくれないのはなぜでしょう。

**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。





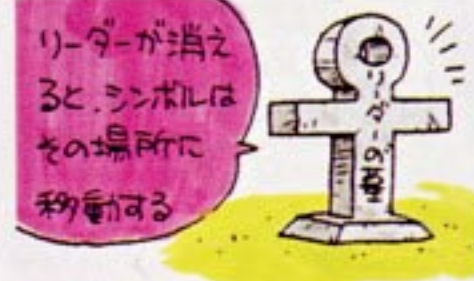
# ポピュラスQ&A PART II

## 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

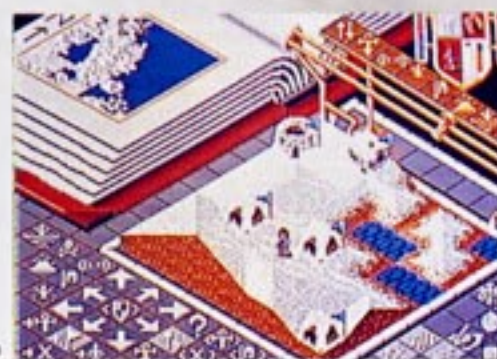
てしまいます。騎士にする場所には充分注意して下さい。



**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?

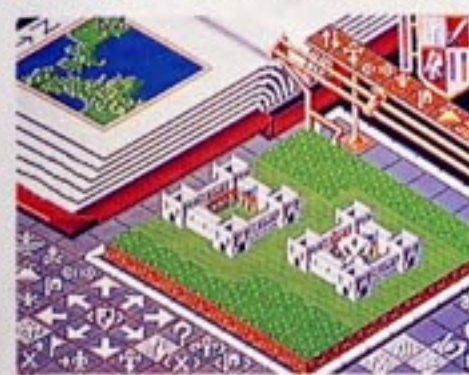
**A** 集合アイコンを使って、リーダーをより強力にすることができます。シンボルを味方陣内に移動させ、リーダーや民衆をシンボルに移動させましょう。民衆は、次々にリーダーと合体していきます。ただし、この間は、建物を建てて領土を広げることはできません。



## 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** 敵のドクロをプレイヤーが動かすことはできません。ただし、敵の



リーダーを戦場で殺すことで、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か?

**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りますが、「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、

コンピュータ側のみ設定できます。プレイヤー側でも、スイッチのオン、オフはできますが、実行されません。

CAN MODIFY LAND  
CAN ATTACK TOWNS  
CAN ATTACK LEADER

この3つは  
設定できない

**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。

