POWERMONGER

MANUAL

104 15
108 38
2 1

78 12
212 88
90 39

81 13
249 112
246 5

115 15
99 30
5 50

LA JUSTICE DE MONGER

Le capitaine broyait du noir, assis dans son fauteuil, un brasier crépitant à côté de lui. Un vent glacial et hurlant secouait sa tente, dont les mâts craquaient. La houle gonflait la toile et faisait vaciller les flammes du brasier, tels des hommes dansant au bout d'une corde avant le lever du soleil.

Tous les quinze jours dans la soirée, le capitaine passait en jugement les soldats qui avaient enfreint ses lois; c'était justement un soir comme celui-là. Deux gardes traînèrent le premier prisonnier qui détournait son regard et se tenait là tremblant et obstiné. Un officier lut les charges contre lui consignées dans un long parchemin. "Mon seigneur, psalmodia-t-il, "ce misérable est accusé d'avoir commis l'abominable délit de copier le logiciel sans en avoir reçu l'autorisation".

Le capitaine posa un regard glacial sur le félon. "C'est en effet un crime répréhensible", grommela le capitaine. "Peut-être pourriez-vous développer un peu, pour que je puisse rendre ma sentence".

L'officier continua. "Comme tous les hommes honnêtes le savent, les copies illégales du logiciel, même si elles sont destinées à des amis, ont pour conséquence une hausse des prix de la part des producteurs de logiciels, car ces derniers ne sont plus en mesure de vendre assez de produits pour couvrir leurs frais. Sachez-le, tout le monde paiera plus cher pour les logiciels et certaines sociétés plus petites cesseront d'être.

"PowerMonger a été produit grâce aux efforts d'honnêtes gens, dont les frais ne peuvent être couverts que par les ventes au détail. Copier ce jeu ou tout autre sans autorisation fait augmenter le coût du logiciel pour tous les utilisateurs légitimes.

"Copier PowerMonger pour une raison autre que des copies de réserve est une violation des lois internationales concernant les droits d'auteur. Electronic Arts, en tant que membre de la Federation Against Software Theft (FAST), soutient l'industrie dans ses efforts de combattre le copiage illégal de logiciel pour ordinateurs personnels".

Le capitaine était livide, lorsqu'il dit "J'en ai entendu assez! La pendaison est trop douce pour ce chien. Je le condamne aux…chatouillements!" Le condamné cria pour demander grâce, mais il ne pouvait y avoir de pardon après un tel crime. Ses rires nerveux se poursuivirent jusqu'à l'aube. Peu de gens purent dormirent sur leurs deux oreilles cette nuit-là. Si vous voulez passer une bonne nuit, transmettez toute information en votre possession à FAST, Tél. +44 628 660 377.

BULLFROG BIO

Chez Bullfrog, nous avons pour philosophie de ne concevoir que des jeux auxquels nous voulons jouer. Si nous ne les aimons pas, comment pouvons-nous attendre des autres qu'ils les aiment? Nous voulions jouer à un jeu comme PowerMonger, mais il n'existait pas. Alors nous avons dû l'inventer.

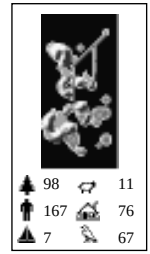
L'idée de PowerMonger nous est venue alors que Populous était en cours de développement. Nous avions créé une vision qui, nous le sentions, pourrait servir pour de futurs jeux. Nous voulions concevoir un jeu qui serait davantage qu'un jeu – quelque chose qui changerait et se déroulerait différemment chaque fois que vous y joueriez. Nous voulions créer un jeu dans lequel vous vous sentiriez plongés dans un monde et en seriez un des éléments.

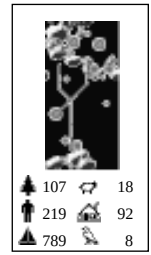
Mais comment s'y prendre? C'est un des problèmes posés par la production d'un jeu qui est la simulation d'un monde réel. En fin de compte, vous ne pouvez être qu'approximatif. Par exemple, dans PowerMonger, tout comme dans la vie réelle, vous avez une activité productive. Mais dans PowerMonger, bien que vous puissiez voir les fermiers labourer leurs champs, vous ne les verrez jamais se moucher. Dans une simulation de monde réel chaque chose doit être imprécise, votre imagination fait le reste.

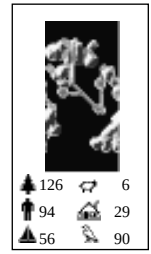
Pour donner davantage de réalisme au jeu, nous avons voulu que chacun ait sa personnalité propre: avec un nom, un caractère et une profession spécifiques. Nous voulons que les gens établissent des relations avec les personnages. Si vous en aimez un en particulier dans ce jeu, vous pouvez le voir vivre, avoir des enfants, etc.

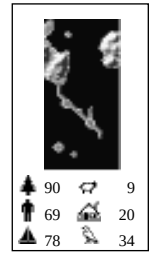
PowerMonger est essentiellement un jeu de guerre, mais il ne ressemble pas aux jeux de guerre traditionnels ou informatiques, c'est-à-dire que vous effectuez quatre mouvements puis c'est le tour de la personne suivante. Nous avons voulu créer quelque chose qui a existé en temps réel et où vous pouvez faire tout ce qui vous plaît. L'action en temps réel est une caractéristique qui nous tient vraiment à coeur dans tous nos jeux. Nous pensons que si le jeu s'arrête, la magie se brise et toute relation entre vous et le jeu s'anéantit. Dans PowerMonger, le jeu ne s'arrête sous aucun prétexte.

Garder à l'opération un caractère aussi simple que possible représentait un autre problème, aussi nous avons essayé de limiter les icônes à un minimum. Dans PowerMonger, il n'est pas difficile de lancer une action, mais son résultat peut être compliqué. Par exemple, si vous cliquez sur l'icône Attaquer et attaquez ensuite un mouton gardé par un berger, ce sera nécessairement le seul résultat. Le berger,









109 5
239 107
209 56

voulant protéger ses moutons, peut vous attaquer en retour. Le jeu réagira à vos simples instructions d'une manière complexe.

La fonction multi-joueur est une autre caractéristique très importante pour nous. Jouer à un jeu électronique avec quelqu'un d'autre vous donnera, à notre avis, un plaisir maximal.

Chez Bullfrog nous avons une idée du jeu idéal que nous voulons écrire. Populous a été la première étape et PowerMonger se révèle meilleur, et de loin. Mais notre jeu idéal reste encore à écrire.

95 11
161 62
34 63

130 8
151 66
76 954

117 12
140 59
23 46

TABLE DES MATIÉRES

Démarrer 6
- Charger le jeu 6
- Ecran Nom 6
- Ecran Option 6

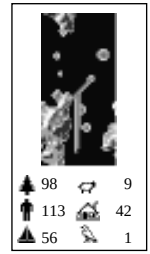
La Situation 7
Le chemin de la conquête 8
Protection de la copie 9
Le monde 10
La carte d'ensemble 11
- Contrôles de la carte d'ensemble 11

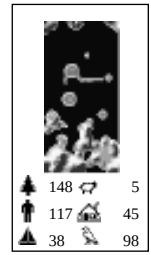
Carte détaillée 13
Symboles 16
Le symbole Option 16
- Vitesse du jeu 17
- Options Case Jeu 17
- Options Case Fichier 18

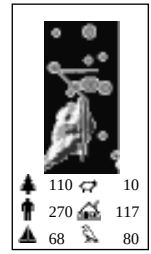
Symboles des attitudes 18
Symboles de commandement 19
- Symboles militaires 21
- Symboles de mouvement 22
- Symboles de nourriture 23
- Symboles des inventions 24
- Symboles divers 25

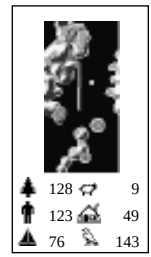
Symbole des questions 26
Les capitaines 28
- Force 28
- Plus de détails sur l'attitude 29
- Inventions 29

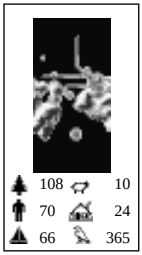
Jeu à deux joueurs 32
Sommaire des symboles 38

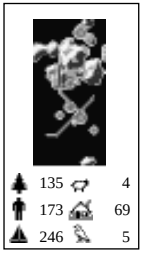


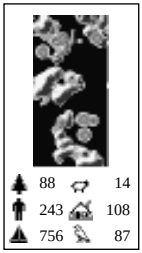












DÉMARRER

Charger le jeu

Suivez les instructions de votre Carte récapitulative de commandes pour charger PowerMonger. Une fois le jeu chargé, l'écran titre apparaît suivi de quelques informations sur le monde de PowerMonger. Vous pouvez lire ces informations ou cliquer sur l'un des boutons de la souris pour passer à l'écran Nom.

Ecran Nom

Après la séquence titre, un écran apparaît et vous demande "Quel est votre nom, ô Lord?". Entrez le nom que vous voulez utiliser durant le jeu, le vôtre ou un nom inventé et appuyez sur la touche Return pour commencer le jeu. Si vous ne voulez pas utiliser de nom, appuyez sur la touche Return dès que cet écran apparaît.

Ecran Option

Apparaît ensuite l'écran Option qui affiche les options à votre disposition au début du jeu. Cliquez sur celle de votre choix:

Start New Conquest: Commencer la conquête depuis le début. Ce sera le jeu "Standard" avec une première série de 195 mondes à conquérir.

Continue Conquest (continuer la conquête): Choisissez le prochain territoire à conquérir.

Play Random Land: Entrez dans un monde au hasard, généré par ordinateur. Cette option vous permet de passer d'un monde à l'autre sans le développement linéaire rencontré dans le jeu Standard.

Load Data Disk: Charger une nouvelle disquette de données. Cette option peut être éventuellement utilisée avec des disquettes de données qui complèteront le monde original de PowerMonger et s'y ajouteront. Elle *ne* fonctionnera *pas* avec la disquette originale PowerMonger ou des copies de celle-ci.

LA SITUATION

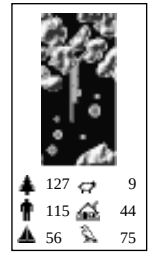
Votre règne fut juste et équitable. mais votre vie peut ne tenir qu'à un fil…

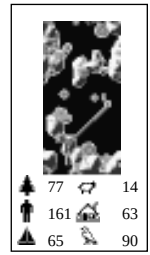
Votre royaume de Miremer a été détruit par un bouleversement sismique dévastateur. Les éboulements des montagnes et les cendres brûlantes et toxiques ont épargné une poignée de sujets mais aucune de vos terres. Vous avez navigué sur des mers ambivalentes pendant des semaines à la recherche d'une nouvelle patrie pour vos survivants (et un nouveau royaume pour vous-même). Enfin, les vagues capricieuses se sont lassées de jouer avec vous et ont jeté votre frêle esquif sur les plages inconnues d'une terre étrangère. Le sol est riche et fertile, tel que vous l'aviez rêvé; mais, comme partout où la nature est luxuriante et généreuse, cet endroit est habité. D'insignifiants seigneurs de la guerre et capitaines règnent sur les cités assez importantes et envoient leurs armées sillonner le pays. Vous pourriez vous avilir en devenant le vassal de ces "nobles" demeurés et soumettre vos sujets à leur gouvernement maléfique. Mais vous étiez roi il n'y a pas si longtemps encore et vous avez enduré assez d'indignité. Ce sont eux qui vous rendront hommage. Vous allez gagner une couronne une fois encore…ou mourir dans votre tentative.

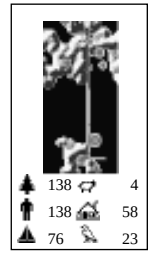
En vous aventurant dans ce nouveau domaine, vous devrez gagner la fidélité de ceux que vous rencontrez, par la diplomatie ou par la force des armes. Les tribus indigènes sont en retard en matière de guerre, mais loin d'être sans défense. Leurs fortifications sont aussi rebutantes qu'une armée massée. Vous n'êtes pas non plus les seuls étrangers ici. D'autres tribus d'envahisseurs arborant des bannières rougeoyantes ou azur regrettent des royaumes perdus ou désirent ardemment en conquérir de nouveaux. Vous devrez les persuader, comme les indigènes, de s'associer à votre cause ou les passer au fil de l'épée. Il n'y a pas d'autre alternative pour accéder à la royauté.

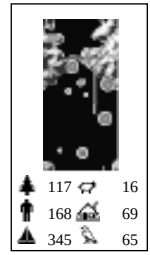
Alors que vous partez en campagne, vous tirerez profit de la munificence de la terre et explorerez les profondeurs du monde à la recherche de richesses cachées. La vie et la mort, la richesse et la pauvreté, l'opulence et la disette: ces pouvoirs peuvent être vôtres de façon absolue. Mais vous devez gérer votre puissance, comme toute autre ressource, avec sagesse. Une guerre permanente vous privera de vos sujets actuels et de recrues futures, et les pillages continuels rempliront vos magasins pour le moment mais épuiseront la terre empêchant toute culture à l'avenir. Vous devez apprendre à équilibrer les forces avec mesure et les exigences du jour avec les besoins des lendemains. C'est alors seulement que vous serez un vrai

POWERMONGER.

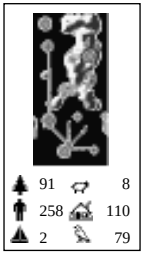


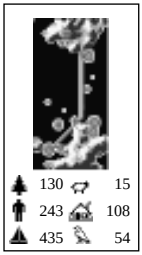


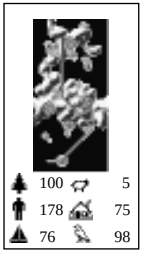


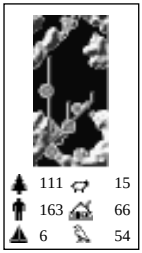


LE CHEMIN DE LA CONQUÊTE







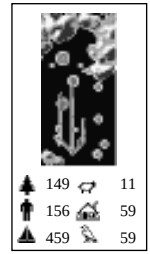


Il y a 195 territoires à conquérir dans le monde de PowerMonger en mode Conquête. Après que le jeu a chargé, l'écran Sélection de la carte apparaît en affichant les différents territoires que vous pouvez conquérir. Au début du jeu, le *seul* territoire que vous pouvez conquérir est l'île dans le coin supérieur gauche; si vous ne trouvez pas tout de suite cette île, déplacez le pointeur de sélection vers ce coin de la carte et le rectangle rouge de sélection apparaîtra lorsque le pointeur se posera sur lui. Cliquez sur ce territoire avec l'un ou l'autre bouton de la souris pour l'envahir et, à l'invite, entrez le chiffre correct de la protection de la copie pour commencer à jouer. Pour survivre et prospérer dans un territoire, vous devrez conquérir des cités, trouver de la nourriture et des hommes et inventer des armes et des objets à commercialiser. Mais n'oubliez pas les armées ennemies qui rôdent et recherchent les mêmes ressources et font les mêmes choses que vous. Ces armées sont aussi fortes que les vôtres et certains de leurs commandants sont au moins aussi agressifs et intelligents que vous. Lorsque vous avez placé la moitié de la population de ce territoire sous votre contrôle, vous l'avez effectivement conquis; la Balance de la conquête, juste en-dessous de la Carte d'ensemble, vous indiquera quand vous aurez atteint ce point. Lorsque vous pensez avoir conquis un territoire, cliquez sur le symbole Option, puis sur la case Game (jeu) et sur Retire (voir pour plus de détails le symbole Option dans la section Symboles de ce manuel). L'ordinateur vous dira alors si vous avez gagné ou perdu. Si vous avez perdu, un écran apparaît et vous annonce votre défaite. Cliquez sur un des boutons de la souris pour revenir à l'écran Option.

Après avoir réalisé la première conquête, vous pouvez passer à un territoire adjacent. Pour entrer dans un territoire, placez le pointeur de sélection sur sa carte; lorsque le rectangle rouge de sélection apparaît, cliquez sur un des boutons de la souris. (Notez que vous ne pouvez entrer dans des territoires qu'à l'apparition du rectangle rouge de sélection, lorsque la flèche du pointeur est placée sur lui). Vous pouvez pénétrer dans le territoire se trouvant à droite ou en-dessous du premier; les territoires situés plus au centre, soit loin des coins, vous offrent bien entendu davantage de directions et davantage de territoires à choisir. Une dague apparaîtra dans chaque territoire conquis et quitté, afin de vous aider à vous souvenir de l'endroit où vous avez été. Vous *ne* pouvez *pas* retourner sur des territoires déjà conquis.

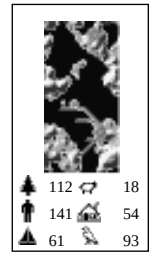
Lorsque vous passez à un nouveau territoire, vous recommencerez effectivement tout depuis le début. Les capitaines que vous recrutez resteront derrière pour administrer votre conquête. Il se peut que vous n'ayez pas autant d'hommes et de nourriture qu'auparavant; la constitution d'armées nombreuses et d'énormes

stocks de nourriture peut représenter une aide dans le territoire où vous étiez, mais pas dans celui où vous pénétrez. Vous ne pouvez emporter vos butins avec vous.



Pour faire défiler l'écran de Sélection de la carte vers le bas, placez le pointeur sur la marge blanche au bord de l'écran, appuyez sur un bouton de la souris et maintenez-le enfoncé. Puis, déplacez la souris, bouton enfoncé, vers le haut et l'écran défilera vers le haut. Contrairement, si vous déplacez la souris vers le bas, bouton enfoncé, l'écran de Sélection de la carte défilera vers le bas.

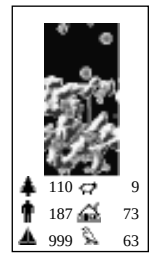
Au fur et à mesure que vous vous éloignez de la première carte, votre chemin est de plus en plus parsemé d'embûches; les armées que vous affrontez sont de plus en plus agressives et mieux équipées, il devient de plus en plus difficile de se procurer des ressources et de les mettre à l'abri, et votre rapidité peut décroître. (Vous pouvez faire marche arrière vers des territoires plus faciles que vous n'avez pas encore conquis). Le territoire le plus redoutable de tous – c'est celui que vous devrez conquérir à la fin pour régenter le monde – se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran de Sélection de la carte.



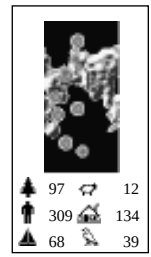
PROTECTION DE LA COPIE

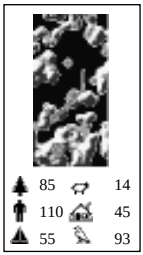
Après qu'un territoire a été choisi, une carte de protection de la copie apparaît et votre ordinateur vous posera une question à son sujet. Cette carte est reproduite dans votre manuel aux pages indiquées sur l'écran, ainsi que le chiffre répondant à la question. Une des questions ci-après vous sera posée:

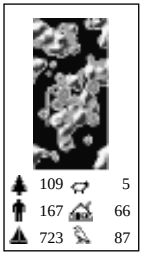
How many trees in this land? (Combien y a-t-il d'arbres dans ce territoire?)
How many sheep in this land? (Combien y a-t-il de moutons dans ce territoire?)
How many people in this land? (Combien y a-t-il de gens dans ce territoire?)
How many houses in this land? (Combien y a-t-il de maisons dans ce territoire?)
How many boats in this land? (Combien y a-t-il de bateaux dans ce territoire?)
How many birds in this land? (Combien y a-t-il d'oiseaux dans ce territoire?)

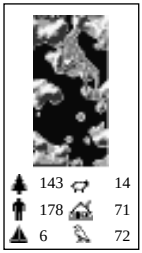


Répondez en cliquant sur les triangles au-dessus et en-dessous des chiffres sur l'écran: au-dessus pour les faire augmenter et en-dessous pour les faire diminuer. Puis cliquez sur une des cases OK après avoir entré le chiffre correct. Si le chiffre est incorrect, l'ordinateur vous en avertit et vous ne pourrez jouer qu'une version de démonstration de PowerMonger.









POWERMONGER

LE MONDE

Symbole travail

Barres de statut

Icônes carte

Capitaines

Carte d'ensemble

Premier capitaine

Médailles

Balance de la conquête

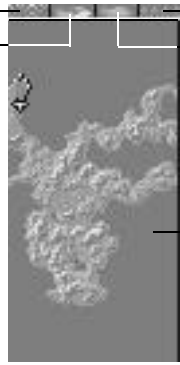
Contrôles de la carte

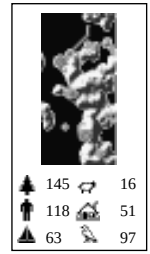
Carte détaillée

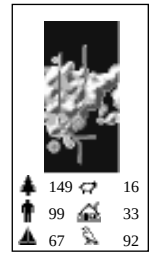
Symboles de commandement

Symboles de commandement

LA CARTE D’ENSEMBLE

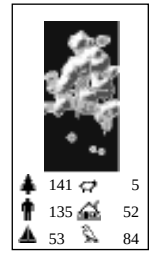






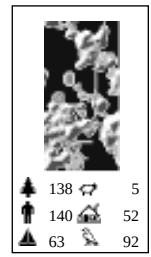
La Carte d’ensemble montre la partie du monde que vous essayez actuellement de conquérir. Vous pouvez y voir des routes, des étendues d’eau, des forêts, des cités et leurs occupants.

Contrôles de la carte d’ensemble



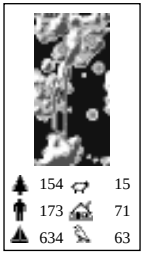
La croix blanche sur la carte d’ensemble indique le centre de la zone montrée actuellement par la carte détaillée. En déplaçant la croix sur la carte d’ensemble, vous changez la vue sur la carte détaillée. Vous pouvez déplacer la croix blanche de deux façons:

- Cliquer sur la boussole: Avec un des boutons de la souris cliquez sur la boussole pour indiquer dans quelle direction vous voulez que la croix blanche défile. Si vous cliquez avec le bouton gauche, la croix couvrira une petite distance à chaque clic; si vous cliquez et maintenez le bouton droit enfoncé, la croix continuera à défiler jusqu’à ce que vous relâchiez le bouton. La boussole peut envoyer la croix blanche dans huit directions différentes: Nord, Sud, Est et Ouest, ainsi que Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est et Sud-Ouest. Notez que la boussole pointe toujours vers le Nord; il est important de vous en souvenir lorsque vous avez fait tourner la carte.



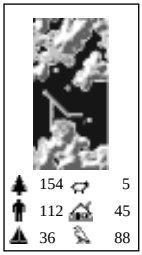
- Cliquer sur la carte d’ensemble: Cliquez sur la carte d’ensemble avec un des boutons de la souris pour envoyer la croix blanche dans un endroit quelconque que vous désirez voir.

Contours, Objets, Cités et Nourriture



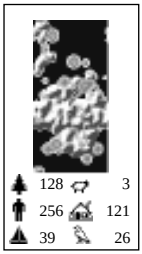
Quatre icônes de la carte se trouvent juste au-dessus de la carte d'ensemble. Un clic sur chacune d'elles vous apporte des informations différentes sur la carte d'ensemble:

Carte mode contours — Monts, vallées et plaines. Le vert foncé indique les zones les plus basses, tandis que celles d'altitude moyenne sont en gris plus clair, puis jaunes, puis marron et que les plus élevées sont blanches.



Carte mode objets — Arbres, maisons, ateliers, hommes et routes. Les arbres sont symbolisés par des points rouges, les routes par des lignes grises, les maisons par des points marron clair, vos hommes par des points blancs et les ateliers par des points jaunes dans les cités.

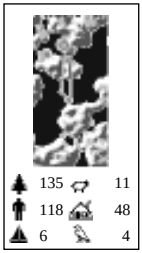
Carte mode normal — La carte normale montre des cités et des routes en gris et vos hommes sous forme de points blancs.



Carte mode nourriture — La même que la carte normale, avec des cités de couleur selon la quantité de nourriture qu'elles détiennent. Les cités noires indiquent l'absence de nourriture et les blanches indiquent l'abondance. Les points dans des dégradés de gris représentent les approvisionnements de nourriture quelque part entre les deux extrêmes; plus le gris est pâle, plus il y a de nourriture. Cliquez à nouveau sur l'icône Carte nourriture pour actualiser cette carte.

Capitaines

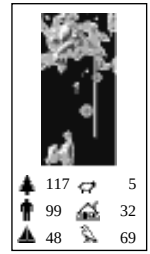
Le capitaine sélectionné apparaîtra sur la carte d'ensemble sous la forme d'homme en cape rouge. Mais s'il est en train d'espionner, il portera une chemise de la couleur de l'armée qu'il espionne.



Cités

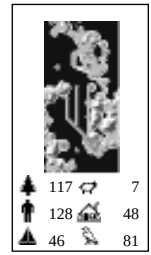
Les cités sont des sources importantes d'hommes, de nourriture et d'inventions. Lorsque vous en conquérez une, vous pouvez vouloir la dépouiller de tous ses biens énumérés ci-dessus. Mais si vous prenez tous les hommes, il n'en restera plus pour collecter la nourriture ou faire des inventions; les cités se repeuplent, mais lentement. Et si vous confisquez toute la nourriture, les hommes arrêteront ce qu'ils sont en train de faire et mettront tous leurs efforts dans l'agriculture.

CARTE DÉTAILLÉE



Contrôles de la carte détaillée

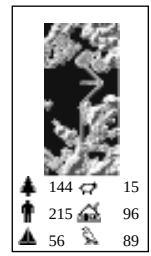
La carte détaillée montre, comme son nom l'indique, les détails d'une zone de la carte d'ensemble, sur laquelle la croix blanche est placée.



Changer la vue

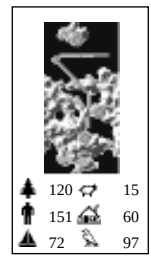
Il y a plusieurs façons de changer la carte détaillée pour voir une zone différente:

- Cliquer sur la carte d'ensemble: Cliquez avec un des boutons de la souris sur la zone de la carte d'ensemble que vous voulez voir en détail. Ou bien appuyez sur un bouton de la souris et maintenez-le enfoncé sur la carte d'ensemble et déplacez le pointeur sur la carte. La croix blanche, et par conséquent la vue de la carte détaillée, suivra le pointeur.



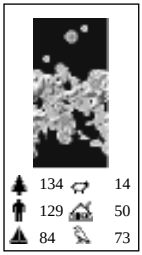
- Cliquer sur la boussole: Avec un bouton de la souris cliquez sur la boussole pour indiquer dans quelle direction vous voulez faire défiler la carte détaillée. Si vous cliquez avec le bouton gauche, la carte avancera un peu à chaque clic; si vous cliquez et maintenez le bouton droit enfoncé, elle continuera à défiler jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. La boussole peut défiler dans huit directions différentes: les quatre points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest), ainsi que le Nord-Est, Nord-Ouest, Sud-Est et Sud-Ouest. Notez que la boussole pointe toujours vers le Nord; il est important de vous en souvenir lorsque vous avez fait tourner la carte.

- Cliquer sur un capitaine: Cliquez sur la silhouette d'un capitaine avec le bouton *droit* de la souris. (Attention: Ne cliquez pas sur ses médailles, ni avec le bouton *gauche* de la souris). La carte détaillée passera immédiatement à la position en cours de ce capitaine.



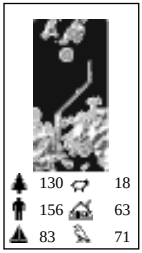
Les flèches de rotation

Les flèches de rotation font tourner la carte détaillée à gauche ou à droite, vous permettant d'améliorer ou de changer simplement votre vue. Un clic avec le bouton gauche de la souris sur une flèche de rotation fait tourner la carte dans la direction cardinale suivante (Nord, Sud, Est ou Ouest) dans celle de la flèche, avec 4 positions de vue différentes en tout. Un clic avec le bouton droit de la souris sur une flèche de rotation fait tourner la carte avec des incréments beaucoup plus petits, offrant 64 positions de vue en tout. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris enfoncé sur une flèche de rotation, la carte continuera à tourner jusqu'à ce que vous relâchiez la bouton.



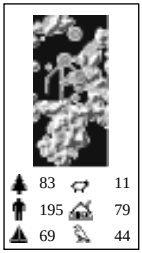
Les boutons zoom

Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière sur la vue de la carte détaillée à l'aide des boutons zoom. Un clic avec le bouton gauche de la souris produit un zoom avant ou arrière d'un incrément. Un clic avec le bouton droit de la souris produit un zoom avant ou arrière sur des objets ayant une distance et une proximité maximales. Notez qu'en faisant un zoom avant de plus en plus près de la carte d'ensemble, les éléments mobiles (gens, animaux, etc.) semblent se déplacer de plus en plus vite. C'est seulement une illusion produit par le zoom avant qui montre des zones de plus en plus petites.



La balance de la conquête

Un territoire est conquis lorsque au moins la moitié de sa population est sous votre contrôle. La balance de la conquête vous indique quand cela se produit. Quand vous commencez la conquête d'un territoire, la balance penche vers la gauche. Au fur et à mesure que vous contrôlez un nombre croissant de gens, le plateau droit de la balance se remplit d'or. Lorsque la balance penche vers l'écusson blanc et bleu à droite, cela signifie que les deux tiers ou plus de la population du territoire se trouvent sous votre contrôle. Cliquez sur la case Retire dans le symbole Option (pour plus de détails voir la section Symbole de ce manuel) pour passer au territoire suivant.

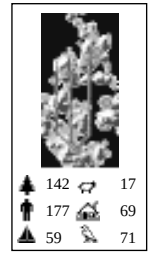


Saisons & Météorologie

Les saisons passent dans le monde de PowerMonger à l'instar de tout autre monde. Au printemps, en été et en particulier en automne, la nourriture sera abondante; en hiver, ce sera la disette, car les cités ne produisent plus rien. Vous remarquerez deux phénomènes météorologiques, la pluie et la neige, au fil des saisons. Ces formes de précipitations auront naturellement pour effet de ralentir

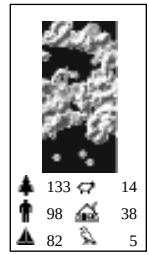
une armée qui traverse le pays.

Il y a peu de chose que même le Premier capitaine puisse faire pour changer les conditions météorologiques, mais il existe un moyen pour ses hommes et ceux de ses capitaines subalternes de changer les types de temps. Lorsque des citadins et des armées reçoivent l'ordre d'inventer quelque chose (voir la section Invention), ils utilisent souvent le bois pour créer leurs produits artisanaux, s'il y a une forêt toute proche. Mais ils peuvent aller trop loin et provoquer le déboisement, qui à son tour bouleverse les conditions climatiques. Les forêts repousseront, mais, en attendant, les pluies et les chutes de neige seront au-dessus de la normale.

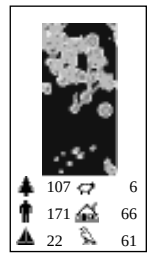


Son

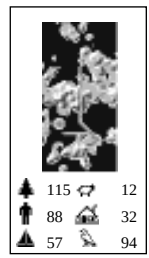
Au fur et à mesure que vous parcourez le monde de PowerMonger, vous entendez tout un tas de bruits de fond: des moutons bêlant, des oiseaux chantant ou prenant leur envol, le martèlement d'outils provenant de villages voisins, des hommes poussant des cris de joie, etc. Ces bruits peuvent vous fournir des indices importants et vous indiquer ce qui se passe tout près sur la carte détaillée. Lorsque vous entendez un mouton, cela signifie qu'un mouton ou plusieurs sont là tout près et ils peuvent représenter une source abondante de nourriture. Les bruits de bataille indiquent le déroulement d'un combat. Un envol d'oiseaux signifie que quelqu'un les a dérangés et aussi qu'il peut y avoir un ennemi dans la forêt. Les bruits de marteaux et de scies venant d'une cité proche révèlent que les hommes sont en train d'inventer quelque chose; si ces bruits proviennent d'une cité ennemie, il se peut que vous vouliez y entrer et y mettre un terme, ou du moins commencer à inventer quelque chose dans une de vos propres cités pour les contrer.Le chant des oiseaux trahit l'arrivée du printemps et le blizzard celle de l'hiver. Et lorsque vos hommes commencent à pousser des cris de joie au cours d'une bataille, cela veut dire qu'ils ont gagné.

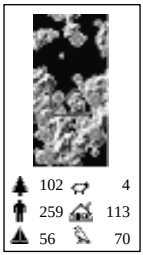


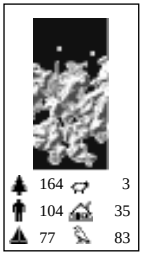
Le Premier capitaine et ses capitaines subalternes expriment aussi leur enthousiasme à l'égard des ordres. S'ils apprécient l'ordre que vous leur donnez, ils pousseront un "Yeah!" de joie. S'ils ne l'aiment, leur "yeah" sera beaucoup plus étouffé ou bien ils ne diront rien du tout. Cet indice peut indiquer que vous n'avez pas eu là une excellente idée.

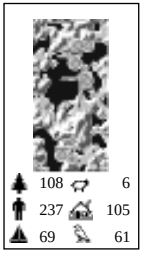


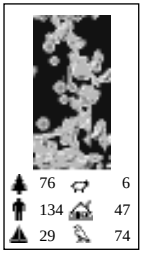
A l'arrière-plan vous entendrez toujours la respiration d'un quelconque capitaine que vous avez sélectionné. S'il respire régulièrement, tout va bien. Si sa respiration devient pénible et syncopée au cours d'une bataille, c'est que les choses ne vont pas bien et qu'il peut même mourir.



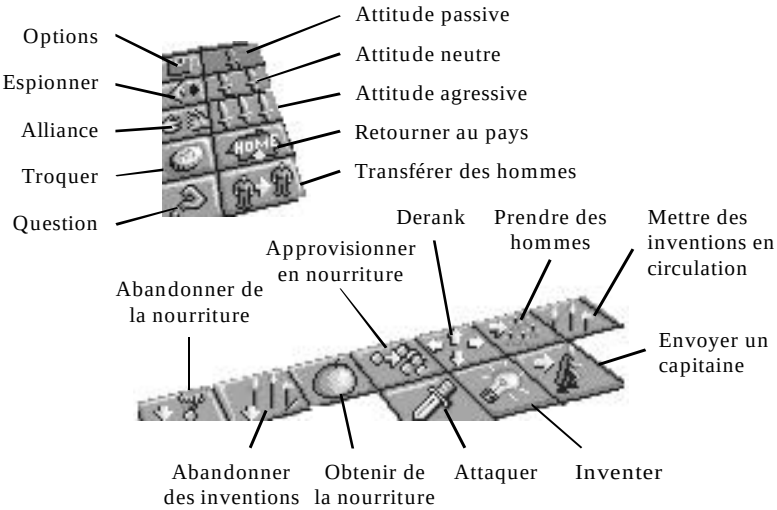








SYMBOLES



Jeu/Fichier, Attitude, Commandement & Question

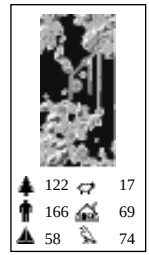
Pour activer un symbole, cliquez sur lui avec l'un des bouton de la souris.

LE SYMBOLE OPTION

Utilisez ce symbole multi-usages pour fixer la vitesse du jeu, initialiser le mode à deux joueurs, sauvegarder et charger les jeux sur disquette, changer les cartes ou vous retirer du jeu. (Le mode à deux joueurs est décrit dans une section spéciale à la fin de ce manuel. La Carte récapitulative des commandes donne toutes les instructions pour la sauvegarde et le chargement des jeux).

Vitesse du jeu

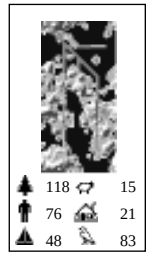
Pour fixer la vitesse du jeu, cliquez sur la flèche de vitesse. Plus vous cliquerez près du signe +, plus la vitesse du jeu sera grande; plus vous cliquez près du signe -, plus la vitesse sera réduite. (Si vous avez un ordinateur plus rapide que la normale, vous voudrez peut-être ralentir le jeu).

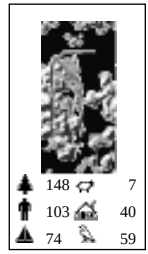


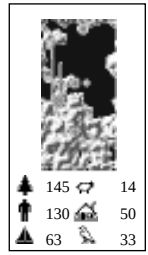
Options Case Jeu

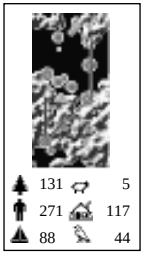
Cliquez maintenant sur la case Game (jeu) pour accéder à ces options, puis sur la case appropriée pour activer l'option correspondante.

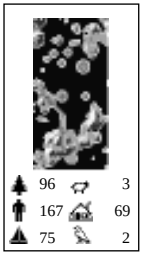
Retire	Se retirer du territoire dans lequel vous vous trouvez. Si vous êtes en tête à ce moment précis (voir la Balance de la conquête en-dessous de la carte d'ensemble), vous avez gagné; si vous êtes derrière, vous avez perdu.
Replay Map	Recommencer la conquête de la carte en cours depuis le début.
Select Map	Quitter le territoire actuel et revenir à l'écran Sélection de la carte pour choisir un autre territoire à conquérir.
Multi Play	Commencer un jeu à deux joueurs. Voir la section y afférente à la fin du manuel.
Random Map	Appeler une carte au hasard générée par ordinateur afin de la conquérir.
Pause	Arrêter le jeu; cliquez à nouveau sur Pause pour faire redémarrer le jeu. Note: La carte de détail s'efface lorsque le jeu est arrêté.
Send Message	Envoyer un message en mode à deux joueurs. (Voir la section Jeu à deux joueurs).

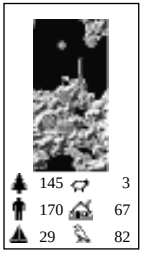


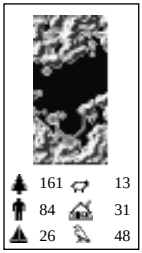












Options Case Fichier

Ces options Sauvegardent et Chargent les jeux PowerMonger. Reportez-vous aux instructions de la Carte récapitulative des commandes.

SYMBOLES DES ATTITUDES

L'attitude détermine l'agressivité relative d'un capitaine, depuis le Premier capitaine (vous) jusqu'aux capitaines que vous recrutez pendant votre campagne de conquête. Ces icônes ne modifient que l'agression innée d'un capitaine; le Premier capitaine est toujours le plus agressif et le dernier capitaine le plus loin sur la droite est toujours le moins agressif. L'attitude d'un capitaine affecte non seulement son propre comportement, mais aussi celui de ses troupes et d'autres personnages se trouvant alentour. Plus un capitaine est agressif, plus il prendra de nourriture et d'hommes à un village qu'il a conquis et plus ses troupes tueront de gens au cours de la bataille. L'agressivité d'un capitaine affectera aussi ce que les gens d'un village conquis inventeront (voir la section Invention) et le type de commerce qui peut être fait. Notez que le Premier capitaine défini avec une attitude agressive prendra toute la nourriture et les hommes et qu'il fera tout son possible pour tuer tout le monde en attaquant un village.

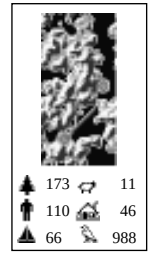
Pour définir l'attitude d'un capitaine, cliquez sur le capitaine (en vous assurant que la flèche de sélection est au-dessus de sa tête) et cliquez sur une des trois icônes d'attitude suivantes:

- Attitude passive
- Attitude normale
- Attitude agressive

Notez qu'un symbole d'attitude sera toujours surligné.

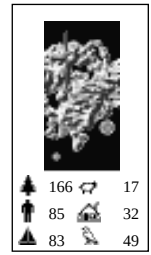
SYMBOLES DE COMMANDEMENT

Les symboles de commandement représentent les différents ordres que vous pouvez émettre pour vous-même en tant que Premier capitaine et aussi pour vos sujets et autres capitaines qui se sont joints à vous et, indirectement, au peuple qui les suit.

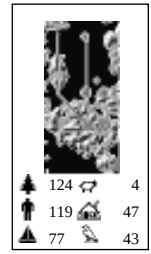


Pour émettre un ordre:

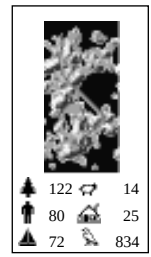
1 Cliquez sur le Premier capitaine ou un capitaine subalterne avec le bouton gauche de la souris. (Cliquez sur sa silhouette devant la table, PAS sur des images de lui plus petites qui apparaissent sur la carte d'ensemble ou sur la carte détaillée). La flèche doit apparaître au-dessus de sa tête et son expression change, signifiant qu'il est prêt à donner ou à recevoir un ordre. Si la flèche n'apparaît pas, cliquez à nouveau sur le Premier capitaine.



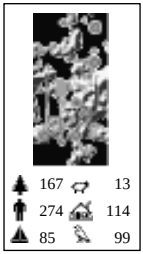
2 Cliquez sur le symbole de commandement correspondant à l'ordre que vous voulez donner. (Une icône de commandement activée se surligne en vert; si ce n'est pas le cas, essayez de cliquer à nouveau sur elle). Tout ordre peut être annulé par un clic et il ne sera plus surligné; assurez-vous que le surlignage a disparu ou que l'ordre est encore activé. La plupart des symboles de commandement ne sont plus surlignés dès réception de l'ordre qu'ils représentent. Le symbole Question restera surligné et activé jusqu'à ce que vous l'annuliez et un symbole Attitude restera toujours surligné. Un commandement peut être annulé à tout moment en cliquant une deuxième fois sur l'icône correspondante. (Assurez-vous que le surlignage a disparu ou que l'ordre est encore activé).

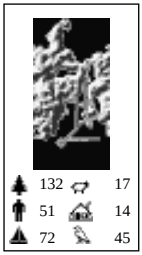


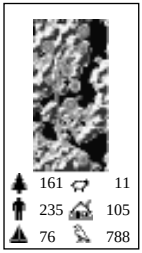
3 La plupart des ordres exigent de vous l'utilisation d'une ligne de direction lorsque vous les émettez sur la carte d'ensemble. Une ligne de direction est une ligne qui s'étend du capitaine sélectionné au pointeur de sélection sur la carte d'ensemble. Placez le pointeur de sélection sur l'endroit qui sera la cible de l'ordre. Pour voir une zone avant de décider de donner un ordre, cliquez avec le bouton *droit* de la souris.

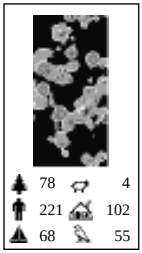


4 L'endroit ou l'objet sélectionnés en tant que cible d'un ordre doivent être appropriés à cet ordre. Par exemple, l'ordre d'attaquer doit avoir pour cible une cité, une personne, du bétail, etc. ou bien il ne pourra pas être donné. Si la ligne de direction est pointée sur un endroit ou un objet inadéquats, elle apparaît en noir, vous entendez un lent roulement de tambour et aucun ordre ne pourra être donné; si elle est pointée sur un endroit approprié, elle devient rouge et le roulement de tambour sera plus rapide. Cliquez avec le









bouton gauche de la souris pour donner l'ordre.

5 Il est également possible de donner des ordres sur la carte détaillée. Vous pouvez choisir des cibles avec une plus grande précision; c'est-à-dire une seule personne pour cible sur la carte détaillée contre une cité entière sur la carte d'ensemble. Lorsqu'une cible appropriée est visible sur la carte détaillée, cliquez sur un symbole de commandement, puis sur la cible. La ligne de direction apparaît sur la carte d'ensemble lorsque le pointeur de sélection est sur une cible appropriée et que l'ordre est émis.

6 Des étendues d'eau peuvent empêcher l'exécution d'un ordre; par exemple, si la cible se trouve sur une île et que le capitaine sélectionné est sur le continent et ne peut accéder aux bateaux, l'ordre de trouver de la nourriture sur l'île ne peut être exécuté par le capitaine et il se contentera de faire les cent pas une fois qu'il aura atteint l'étendue d'eau qui le sépare de l'île.

7 Si vous avez réussi à donner un ordre au Premier capitaine, il commencera immédiatement à l'exécuter. Une icône de travail apparaît à côté des barres de statut au-dessus de sa tête et il répond "Yeah". Si un ordre est donné à un capitaine subalterne, le Premier capitaine doit le lui envoyer par pigeon voyageur; le subalterne peut mettre un certain temps avant de réagir, selon la distance qui le sépare du Premier capitaine. Un petit pigeon blanc battant des ailes à côté des barres de statut et au-dessus de la tête du capitaine subalterne et ciblé signifie que l'ordre est en route. Lorsqu'une icône de travail apparaît au-dessus de la tête du capitaine subalterne et qu'il s'écrie "Yeah", c'est que l'ordre a bien été transmis. Notez que vous aurez dans chaque territoire 12 pigeons voyageurs pour transporter vos ordres et que vous ne pouvez en avoir davantage dans ce territoire. Aussi faites attention aux ordres que vous donnez et à votre attitude lorsque vous les donnez. Vous devez faire le compte de tous les ordres.

8 Certains ordres ne fonctionneront pas avec ces instructions générales. Vous trouverez des instructions spécifiques dans la description des symboles de commandement donnée ci-après.

Symboles militaires

Attaquer

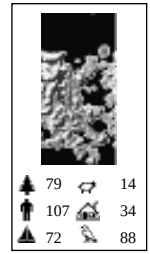
la personne, l'endroit ou la chose se trouvant au bout de la ligne de direction. Les cibles potentielles comprennent les cités, fermes, tours, individus, moutons et arbres; cliquez avec le bouton *gauche* de la souris pour attaquer une cible sélectionnée. Si vous attaquez un mouton et le tuez, il fera immédiatement partie de votre stock de nourriture. Si vous attaquez un arbre et l'abattez, il peut être utilisé par vos sujets pour inventer des arcs et des bateaux ou bien vous pouvez empêcher les ennemis de s'en servir pour leurs propres inventions. Si vous attaquez une cité ou armée et gagnez, les gens dont la vie a été épargnée deviendront vos sujets et vous aurez accès à leurs ressources; prenez garde aux âmes qui montent au ciel pendant de tels combats, car ce sont autant de morts. N'oubliez pas que votre cible est mobile, elle a très bien pu marcher péniblement, d'un bon pas ou allègrement, tandis que vous arriviez à l'endroit où elle se trouvait lorsque vous l'avez visée. Vous la dépisterez alors, mais elle peut être plus rapide que vous. Notez aussi que votre capitaine actif a toute liberté de se déplacer pendant un combat (voir ci-après la section Envoyer un capitaine).

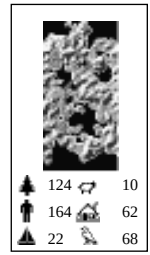
Si vous cliquez avec le bouton *droit* de la souris lorsque le symbole Attaquer est activé, c'est que vous avez déjà choisi une cible et si la flèche de sélection n'est pas sur des objets ou des symboles, le capitaine cherchera des ennemis dans le voisinage et les attaquera en se dirigeant vers la cible.

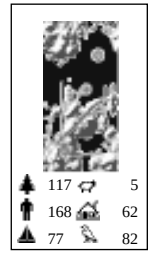
Vous perdez un combat lorsque votre capitaine meurt. Si un capitaine subalterne meurt, il disparaît de l'écran, il abandonne son barda et ses objets en état de fonctionnement, qui seront visibles sur l'écran. (Les hommes tués au combat abandonnent aussi leurs objets en état de fonctionnement, qui sont également visibles sur l'écran). Un autre capitaine peut être recruté pour le remplacer ultérieurement. Mais si le Premier capitaine meurt, le jeu est terminé et un écran "You Have Been Defeated" (vous avez subi une défaite) apparaît. cliquez sur le bouton *gauch*e de la souris pour revenir à l'écran Option du jeu.

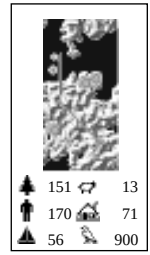
Prendre des hommes

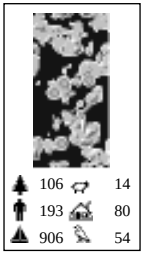
dans une de vos cités. Le nombre d'hommes disponibles est déterminé par le taux d'agressivité du capitaine actif; un capitaine passif n'attirera que quelques hommes sous sa bannière, un capitaine neutre en recrutera un peu plus et un capitaine agressif enrôlera presque tous les hommes valides disponibles.





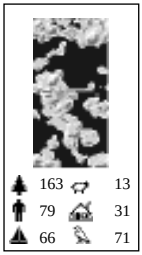






Transférer des hommes

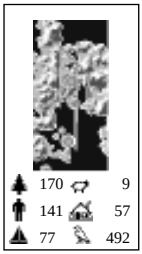
affecte des hommes d'un capitaine à un autre. Le nombre d'hommes transféré dépend de l'attitude du capitaine *à partir duquel* le transfert a lieu: le pourcentage de transfert est de 25% avec une attitude passive, de 50% avec une attitude neutre et de 100% avec une attitude agressive. Cliquez avec le bouton *droit* de la souris sur le transfert depuis le capitaine, puis sur l'icône et enfin sur le capitaine *vers lequel* les hommes sont envoyés.



Espionner

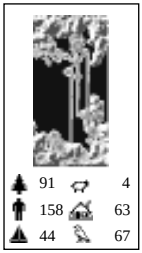
est un ordre qui *ne* peut être exécuté *que* par un capitaine subalterne; le Premier capitaine ne peut être envoyé pour espionner. Pour effectuer cette rouerie, choisissez le capitaine auquel vous voulez assigner cette tâche, puis cliquez sur le symbole espionner. Cliquez sur la cité neutre ou ennemie que vous voulez espionner. Le capitaine s'y rendra et, s'il est accepté par cette communauté, l'endroit où se trouve la population de la cité apparaîtra sur la carte d'ensemble sous forme de points de couleur (rouges ou bleus pour les ennemis, jaunes pour les éléments neutres). S'il est enrôlé dans une armée ennemie, alors les points de la couleur correspondante apparaîtront sur la carte d'ensemble localisant ainsi les soldats de cette armée.

Symboles de mouvement



Envoyer un capitaine

à l'endroit de votre choix. Sélectionnez le capitaine que vous voulez envoyer, puis une destination sur la carte d'ensemble à l'aide de la ligne de direction et cliquez avec le bouton *gauche* de la souris ou cliquez sur cet endroit de la carte détaillée.Notez que vous pouvez utiliser ce symbole pour mettre un capitaine hors de danger durant le combat, sans interrompre la bataille, en cliquant sur le symbole et sur une destination proche sur une des cartes; cependant, le capitaine peut être traîné et ramené dans la bataille. Si vous cliquez sur un endroit éloigné sur la carte d'ensemble et si le capitaine n'est pas ramené au coeur de la bataille, ses hommes le suivront et la bataille sera interrompue.

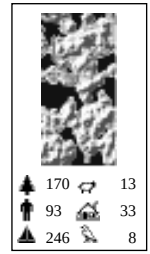


Retourner au pays

renvoie le capitaine et son armée chez le capitaine. Cette commande est une façon pratique de sortir d'une bataille qu'on est en train de perdre, en gardant une armée intacte.

Derank

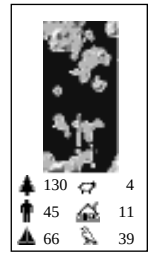
est semblable au symbole Retourner au pays, mais il renvoie une fraction d'armée à la maison tandis que le capitaine reste avec l'autre partie de son armée sur le champ de bataille. Si l'attitude du capitaine est passive, 25% de ses troupes partiront; si elle est neutre, 50% estimeront que leur engagement est terminé et si elle est agressive, 75% réintégreront la vie civile. Les hommes ayant les armes les plus mauvaises ou pas d'arme du tout, ou pas de bateau, partiront les premiers, les soldats les plus utiles restant dans l'armée.



Symboles de nourriture

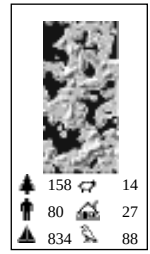
Obtenir de la nourriture

d'une cité amie ou d'une cachette (voir ci-dessous le symbole Abandonner de la nourriture). La quantité de nourriture disponible est déterminée par l'attitude du capitaine en question; si elle est passive, il n'obtiendra que peu de nourriture, si elle est neutre, il en aura davantage et si elle est agressive, il peut prendre toute la nourriture en présence. Ainsi, sa muflerie n'aura d'égale que sa goinfrerie.



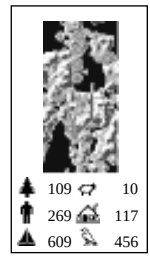
Abandonner de la nourriture

le capitaine actif abandonnera une partie de ses provisions. La quantité abandonnée dépend de son attitude: 25% si elle est passive, 50% si elle est neutre et 100% si elle est agressive. Il agit ainsi chaque fois qu'il est arrêté et n'a pas à utiliser la ligne de direction. Cette nourriture apparaît sur la carte détaillée sous la forme d'un petit sac de grain. Les animaux, les armées ennemies et les passants ne s'en empareront pas, car le sac se trouve dans une cachette seulement connue de vous et de vos hommes. Mais si de la nourriture est abandonnée dans une cité, elle s'ajoutera au stock de provisions de ladite cité. Note: Ne jetez pas votre nourriture à la mer! Elle sera irrécupérable et aurait en tout cas un goût infecte .

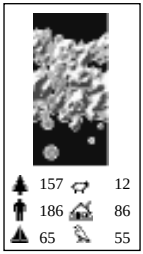


Approvisionner en nourriture

tout endroit qui est un objet. Le capitaine sélectionné cherche une cité amie dans les environs. Il y entre, abandonne de la nourriture (la quantité est fonction de son attitude, comme décrit ci-dessus dans la commande Obtenir de la nourriture), se rend à l'endroit ami le plus proche et y prend davantage de nourriture (de nouveau, la quantité obtenue dépend de son attitude), il revient à l'endroit à approvisionner et y abandonne davantage de provisions. Ce processus se répètera jusqu'à ce qu'il reçoive des ordres différents.

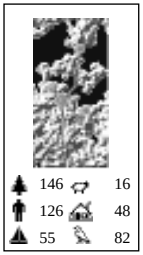


Symboles des inventions



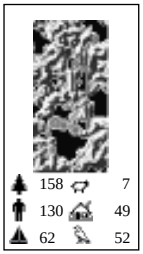
Inventer

quelque chose de nouveau et de prodigieux dans un atelier. Les ateliers se trouvent uniquement dans les cités, mais ils sont néanmoins facilement repérables sur la carte d'ensemble, dans le mode Objet, sous forme de points jaunes. L'invention qui peut avoir lieu dans un village particulier dépend des matières premières disponibles, de l'occupation de certains habitants et de l'attitude du capitaine en question. Voir la section Invention pour plus de détails.



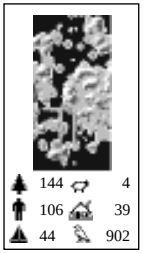
Mettre des inventions en circulation

permet de mettre en circulation des inventions dont vous avez ordonné l'exécution ou d'objets abandonnés par leurs anciens propriétaires. Pour mettre une invention en circulation, cliquez sur le symbole correspondant puis sur la cité où l'invention a vu le jour; pour mettre des objets trouvés en circulation, cliquez sur l'objet lui-même. Les objets trouvés et les inventions sont identiques, ce sont des bateaux, épées, arcs, etc. L'attitude du capitaine détermine la quantité ramassée: 25% si elle est passive, 50% si elle est neutre et 100% si elle est agressive. Ramasser trop d'objets ralentira un capitaine.



Abandonner des inventions

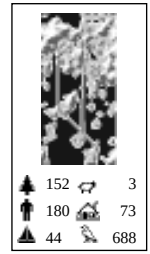
c'est-à-dire les excédents. L'attitude du capitaine détermine la quantité d'objets abandonnés: 25% si elle est passive, 50% si elle est neutre et 100% si elle est agressive. Les excédents sont symbolisés par les objets que le capitaine transporte lorsque vous cliquez sur ses médailles et désignent des armes ou pots inutilisables, mais jamais des armes en état de fonctionnement, des bateaux ou de la nourriture. Ces objets peuvent être ultérieurement ramassés par le capitaine qui les a abandonnés ou par un autre capitaine à l'aide de la commande Mettre des inventions en circulation (dans la mesure où vous ne les jetez pas à la mer, car dans ce cas ils seraient perdus à jamais). Ils ne seront pas ramassés par des passants ou des armées ennemies. Si vous les abandonnez dans une cité, ils s'ajouteront au stock de ladite cité.



Symboles divers

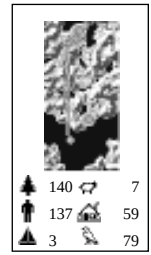
Troquer

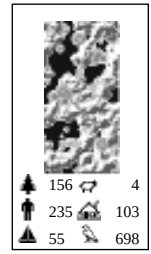
des objets (armes, pots, etc.) avec une cité contre de la nourriture. Chaque article représente une valeur en nourriture déterminée et constante d'un village à l'autre. La cité partenaire échangera avec vous de la nourriture contre des objets. L'attitude du capitaine détermine ce qu'il échangera et les objets qu'il veut en premier. Un capitaine agressif troquera pour un canon avant un capitaine passif, tandis qu'un capitaine neutre restera au milieu; un capitaine passif troquera pour une charrue (par exemple) avant un canon, tandis qu'un capitaine neutre préférera un bateau à un canon. Notez que les armes utilisées ou transportées par votre armée ne feront pas l'objet de commerce.

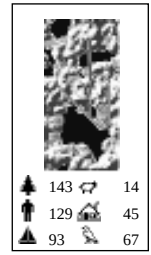


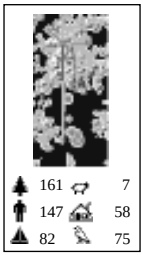
Conclure une alliance

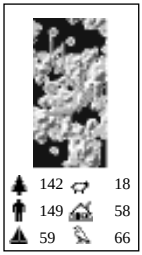
avec une autre tribu. Pour cela, il vous faut payer un tribut pris sur votre excédent (voir Troquer ci-dessus). Après avoir conclu une alliance, vous aurez accès aux cités et aux ressources de cette tribu et cette dernière aura de la même façon accès aux vôtres. Une alliance sera brisée par un acte violent perpétré contre cet allié. Et si une offre d'alliance est rejetée, vous perdez votre tribut et pouvez même être attaqué.

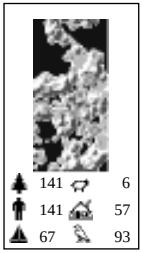


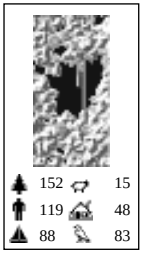




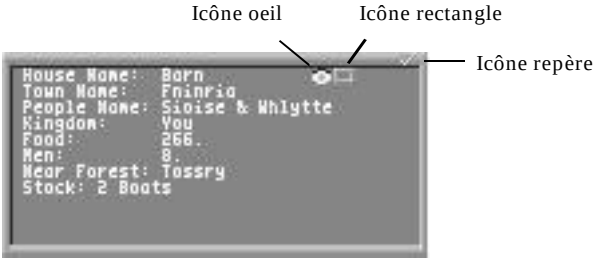








SYMBOLE DES QUESTIONS



Question

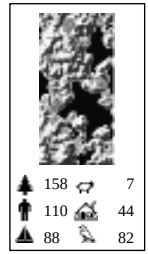
apporte des informations sur un objet quelconque, vivant ou non, de la carte détaillée, en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Peuvent apparaître alors 1 à 4 fenêtres d'informations à la fois. Lorsque vous cliquez sur un objet, vous obtenez des informations sur *chaque* objet se trouvant dans ce carré; à titre d'exemple, un clic sur une maison dans laquelle se trouvent deux personnes, fera apparaître trois fenêtres. Toutes ces fenêtres "s'empileront" les unes sur les autrs. Pour les séparer et les rendre lisibles, placez simplement le pointeur de sélection sur la barre du haut d'une fenêtre Question, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser la fenêtre vers une autre partie de l'écran. Répétez cette opération avec chaque fenêtre Question jusqu'à ce qu'elles soient toutes séparées. Cliquez sur le symbole Question avec le bouton *droit* de la souris pour faire disparaître *toutes* les fenêtres Question de l'écran.

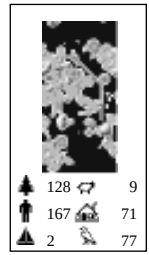
Les fenêtres Question comportent trois petites icônes; certaines fenêtres contiennent les trois icônes, tandis que d'autres n'en ont qu'une ou deux, mais les icônes fonctionnent toujours de la même façon dans chaque fenêtre. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône repère dans le coin supérieur droit de toutes les fenêtres Question pour annuler la fenêtre. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône rectangle pour actualiser des informations dans la fenêtre Question; c'est une icône très précieuse et sur laquelle il convient de cliquer fréquemment si vous avez activé une fenêtre Question au cours d'une bataille. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône oeil pour centrer la carte détaillée sur l'objet de la fenêtre Question.

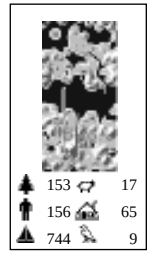
Des objets différents soumis à une commande Question révèlent des informations d'ampleur différente:

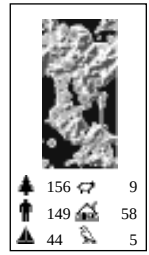
Bâtiments/cités	Type de bâtiment; nom de cité; noms des deux occupants du bâtiment (il n'y en a jamais plus de deux, le mari et la femme); à quel souverain appartient la cité, Harold II, Jayne III ou Jos XVII; la forêt la plus proche; quelle quantité de nourriture il y a dans la cité *tout entière*; combien d'hommes compte la cité et de quelles provisions elle dispose (si elle en a).
Hommes	Leurs noms, la cité où ils habitent, leur état de santé, le bâtiment dans lequel ils habitent, le nom de leur épouse, leur rythme de travail, quel objet ils ont mis en circulation, qui ils suivent et leur âge.
Moutons	Ces créatures laineuses qui bèlent sans cesse. Succulents.
Arbres	Dans quelles forêts ils se trouvent, de quel type d'arbres il s'agit, s'il y a des oiseaux sur leurs branches et quelle est la saison.
Oiseaux	Si ce sont des pigeons voyageurs et où ils vont. (Méfiez-vous des oiseaux porteurs de joie).

Le symbole Question restera surligné et activé jusqu'à ce que vous l'annuliez ou cliquiez sur un autre symbole.

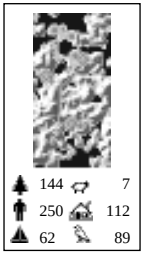








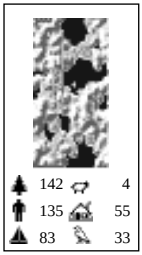
LES CAPITAINES



Le Premier capitaine rencontrera d'autres capitaines sur son chemin; il peut les recruter pour conquérir les cités qu'ils régissent. Lorsqu'ils sont recrutés, ils apparaissent aux côtés du Premier capitaine et sous ses ordres. Lorsqu'un capitaine meurt, il disparaît de l'écran.

Barres de statut

Trois barres apparaissent au-dessus de la tête des capitaines sous votre commandement, et affichent leur nourriture, leurs hommes et leur force actuels. La ligne bleue en haut représente la nourriture, la ligne rouge du milieu les hommes et la ligne verte en bas la santé. Ne perdez pas de vue la ligne verte de la santé; lorsqu'elle disparaît, le capitaine aussi. Et lorsque la ligne du Premier capitaine arrive à la fin, il en va de même pour le jeu.

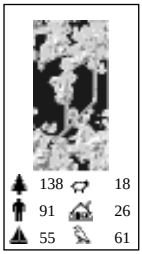


La flèche orange

Cette flèche "sautille" au-dessus de la tête du capitaine actuellement sélectionné. Cliquez sur un capitaine pour le sélectionner.

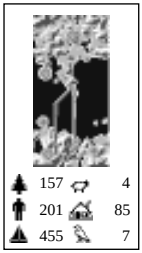
Les médailles

Cliquez sur les médailles que le capitaine arbore sur sa poitrine et vous aurez des informations sur lui, même s'il n'est pas le capitaine actuellement sélectionné. Un clic sur ses médailles vous donnera le nom du capitaine, son travail actuel, son niveau d'agressivité, son niveau de loyauté, sa force, sa vitesse, la quantité de nourriture et le nombre d'hommes dont il dispose, et le stock qu'il transporte (s'il en a un).



Force

La force indique l'état de santé d'un peuple dans le monde de PowerMonger. Pour les capitaines, la force est affichée de deux façons. D'abord, sous forme de ligne verte dans les barres de statut. Ensuite, par degré du plus fort au plus faible, lorsque vous cliquez sur les médailles d'un capitaine: Excellent, Bon, Faible, Très faible, Souffreteux, Très malade, Mort.



Le niveau normal de force d'un capitaine est Excellent. Des blessures pendant le combat sont les seuls facteurs qui réduiront sa force. Si celle-ci descend en-dessous d'Excellent, il retournera probablement au camp pour y guérir. Si sa force passe

au niveau Mort, son séjour sur cette planète est terminé (à moins que vous rejouiez la carte ou démarriez une nouvelle conquête).

Plus de détails sur l'attitude

L'agressivité innée d'un capitaine est indiquée par sa position sur le tableau. Les capitaines à gauche sont plus agressifs que ceux à droite, mais l'attitude d'un capitaine peut être modifiée à l'aide des icônes Attitude.

Les actions d'un capitaine, ou même celles de ses troupes, ne sont pas toujours prévisibles lorsque son attitude est réglée sur agressif ou passif, soit les deux extrêmes. Si un capitaine est campé près d'une bataille (même une bataille qui ne le concerne pas de près), il peut rejoindre la mêlée s'il se trouve dans un état d'esprit agressif, ou il peut se sauver s'il se sent plutôt passif. Un capitaine agressif serait capable de tuer quiconque aurait le malheur de se trouver sur son chemin. Il est évident que certaines de ces actions peuvent être évitées en changeant l'attitude du capitaine. Mais vous pourriez prendre du retard, à moins que vous fassiez extrêmement attention.

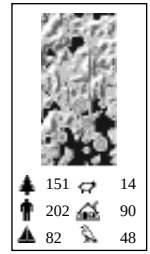
Inventions

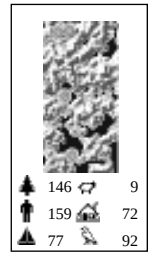
Ce dont vous avez besoins ne se trouve pas forcément par terre ou dans les cités que vous conquérez. Il vaut quelquefois mieux utiliser votre tête plutôt que votre épée pour obtenir ce que vous voulez. C'est là où les inventions interviennent.

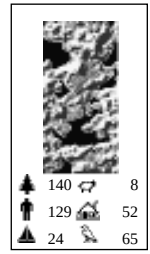
La commande Invention ordonne à un capitaine de faire inventer quelque chose par ses hommes ou les habitants d'une cité amie. Vous ne pouvez inventer que dans un village possédant des ateliers: comme indiqué précédemment, ceux-ci apparaissent sous forme de points jaunes dans les cités sur la carte d'ensemble, lorsque vous êtes en mode Objet. La production de la cité dépend de quatre facteurs: l'attitude du capitaine qui exécute l'ordre, l'endroit où a lieu l'invention, les ressources disponibles, la présence d'un marchand et les occupations de certains indigènes.

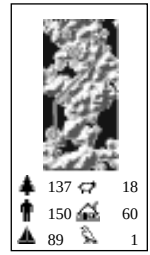
Une attitude agresssive produit en général des armes lourdes comme les canons ou les hallebardes. Une attitude neutre produit des armes plus légères comme les arcs ou les épées et une attitude passive des moyens de défense ou autres objets comme les bateaux ou les charrues. L'invention de tous ces objets ne peut avoir lieu bien sûr que si vous avez les matières premières qui conviennent et l'attitude appropriée.

L'endroit joue un rôle important pour la réalisation des inventions. Par exemple, la proximité d'une forêt et d'une étendue d'eau, à basse altitude, inspirera en









général l'invention de bateaux. Tandis qu'une ville en altitude, loin des forêts, sera favorable à la création d'épées ou de canons.

129 17
95 34
76 23

Les ressources indispensables incluent le bois et l'acier. Les forêts sont l'endroit idéal où trouver du bois; c'est pourquoi on les appelle "forêts". Mais ayez l'oeil sur les bûcherons; ils peuvent raser une forêt et il faut longtemps pour reboiser. Aussi ne laissez pas la commande Invention activée sans savoir ce que les gens font dans les forêts. Le bois peut être utilisé pour faire des hallebardes, des arcs, des charrues, des catapultes, etc. et, si vous êtes près de l'eau, des bateaux.

162 5
109 42
465 76

L'acier est plus difficile à obtenir. Vous devez construire une mine pour en extraire le minerai qui donnera l'acier et la mine devra se trouver généralement en haute altitude. La construction de mine est un processus de longue haleine et toute cité possédant une mine sera une cible privilégiée; les mines sont facilement repérables, car elles sont symbolisées par une tour. Si vous ne vous trouvez pas près d'une source de matières premières lorsque vous essayez d'inventer, vous fabriquerez des pots à partir de la glaise locale. Les pots sont principalement échangés contre de la nourriture. Ils ne vous sont d'aucun secours pendant les batailles, bien sûr, mais vous aurez au moins un réceptacle ravissant et solide où déverser votre sang après avoir été roué de coups.

111 8
190 78
66 290

Note: Lorsque les habitants d'une cité font une invention, ils ne peuvent recevoir de nourriture ni d'autres provisions. Et s'ils viennent à manquer de nourriture, ils arrêtent progressivement d'inventer et se mettent à produire de la nourriture; c'est-à-dire qu'ils peuvent encore inventer s'il y a assez de gens pour produire de la nourriture.

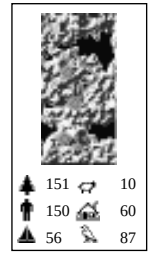
Le tableau ci-dessous indique l'attitude requise pour inventer des objets particuliers, plus d'autres conditions qui pourraient s'avérer nécessaires:

130 10
183 81
45 79

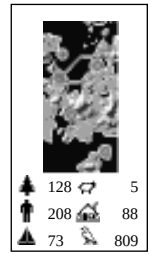
Objet	Attitude
Catapulte	Attitude agressive & marchand dans la cité
Canon	Attitude agressive & marchand dans la cité
Epée	Près d'une mine & pas de marchand dans la cité
Hallebardes	Attitude neutre
Arcs	Attitude agressive
Bateaux	Attitude passive & pêcheur présent
Charrues	Attitude passive
Pots	Peuvent être fabriqués à tout moment

Mettre les inventions en circulation

Une fois que vous avez inventé quelque chose, vous voudrez probablement vous en servir ou bien qu'un capitaine loyal et ses hommes ramassent cet objet. Dans l'un et l'autre cas, utilisez le symbole Mettre en circulation et modifiez l'attitude du capitaine en conséquence, pour ramasser votre objet inventé en cliquant sur le bâtiment dans la cité où l'invention a eu lieu.

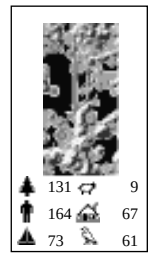


Vous pouvez aussi mettre en circulation les objets inventés que vous trouvez. Souvent après une bataille, les armes restent sur le terrain. Vous pouvez les mettre en circulation de la même façon que les objets fabriqués dans les ateliers, en cliquant sur le symbole Mettre des inventions en circulation, puis sur les armes. Vous pouvez aussi mettre en circulation les bateaux que vous trouvez ou qui appartiennent à vos cités. Mais comme les cités installées au bord d'étendues d'eau ou sur des rivières tirent de la pêche une partie de leurs ressources, si vous prenez leurs bateaux, leur production de nourriture diminuera.

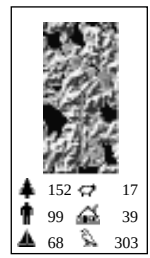


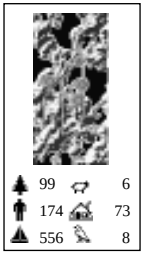
Si l'invention que vous mettez en circulation est une arme légère, les troupes sans armes en seront équipées les premières. C'est le capitaine qui est équipé en premier, puis les partisans originels du Premier capitaine et enfin les autres troupes.

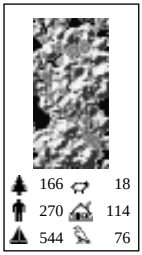
Si les troupes ont au choix plusieurs types d'armes légères, lorsqu'elles s'équipent, elles les choisiront dans l'ordre suivant: arc, épée, hallebarde. Dans le camp, les détenteurs d'armes différentes seront assis dans différents cercles concentriques autour du capitaine et du feu de camp.

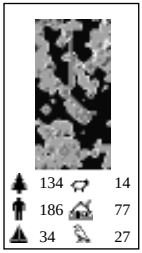


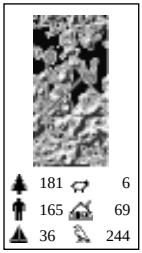
Tout ce qui n'est pas arme ou bateau est considéré comme du barda que le capitaine doit porter et qui sera utilisé pour le commerce ou pour conclure des alliances. Plus un capitaine a de barda, plus il marchera lentement, aussi ne l'accablez pas sous la charge. (Les seuls objets excédentaires qui ne le feront pas crouler sous la charge sont les pots).











JEU À DEUX JOUEURS

Il y a deux manières de jouer contre un adversaire humain: soit à l'aide d'un modem relié à un lecteur à distance, soit à l'aide d'un câble de modem nul pour relier les ports sériels de deux ordinateurs (il s'agit du mode "de liaison de transmission de données").

Pour jouer en mode deux joueurs, tous deux auront besoin de copies originales de Populous.

Connexion en mode liaison de transmission

1 Procurez-vous un câble de modem nul chez votre distributeur local, par exemple.

2 Eteignez les deux appareils.

3 Connectez le câble entre les ports sériels des deux ordinateurs.

4 Allumez les appareils.

5 Amorcez le jeu sur les deux appareils et sélectionnez le mode qui vous convient (Démarrer une nouvelle conquête, Continuer la conquête, Jouer sur un terrain au hasard ou Charger disquette de données). Si vous voulez choisir Charger disquette de données, assurez-vous d'abord que les deux joueurs sont en possession d'une copie de la même disquette de données.

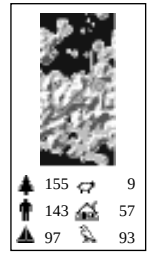
6 Une fois que l'écran de jeu apparaît, cliquez sur l'icône Game Setup puis sur le bouton GAME et enfin sur le bouton MULTI PLAY pour afficher la fenêtre Multiplayer Login.

7 Choisissez maintenant qui va jouer avec quelle tribu de couleur, voir ci-dessous la section Démarrer le jeu à deux joueurs.

8 Choisissez un taux de baud en cliquant sur la case à côté de celle offrant 6 possibilités: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 ou 19200. La case sur laquelle vous avez cliqué se surligne en vert. Le taux de baud doit être le même pour chaque ordinateur.

9 Passez maintenant au Démarrage du jeu à deux joueurs.

Connexion des modems en mode Voix

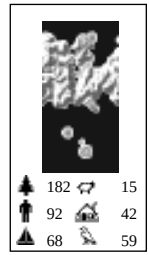


Si votre adversaire *et* vous pouvez brancher des téléphones sur leur modem, alors vous pouvez vous connecter en mode Voix.

1 Débranchez et éteignez les deux ordinateurs.

2 Connectez le câble en série du modem à l'ordinateur. Puis connectez le modem sur la ligne téléphonique. Votre téléphone doit être branché sur le modem.

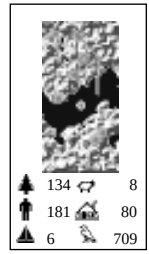
3 Remettez les deux appareils sous tension.



4 Appelez votre ami et amorcez le jeu sur les deux appareils. Les deux joueurs démarrent maintenant le jeu selon le mode qui leur convient (c.à.d. Démarrer une nouvelle conquête, Continuer la conquête, Jouer sur un terrain au hasard ou Charger la disquette de données). Si vous voulez choisir Charger la disquette de données, assurez-vous que les joueurs sont en possession d'une copie de la même disquette de données.

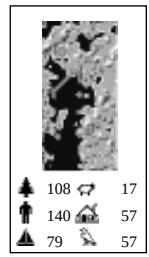
5 Une fois que l'écran de jeu est apparu, cliquez sur le symbole Option, puis sur le bouton Game et enfin sur le bouton Multi Player pour afficher la fenêtre Multiplayer Login.

6 Choisissez ensuite qui va jouer avec quelle tribu de couleur, voir ci-dessous la section Démarrer un jeu à deux joueurs.

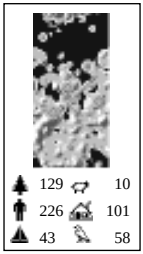


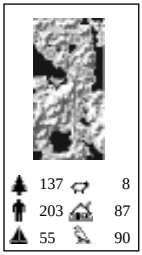
7 Choisissez un taux de baud en cliquant sur la case à côté de celle offrant 6 possibilités: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 ou 19200. La case sur laquelle vous avez cliqué se surligne en vert. Le taux de baud doit être le même pour les deux modems. Si les modems sont de modèle identique, utilisez le taux de baud le plus rapide. S'ils sont différents, déterminez le taux de baud le plus élevé pour les deux modems. Puis choisissez la valeur la plus basse des deux. Les taux de baud typiques sont 300, 1200 et 2400. Reportez-vous à votre manuel de modem pour plus de renseignements sur les taux de baud.

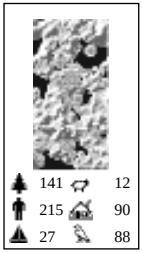
8 Etablissez une connexion de données entre les deux ordinateurs (si vous êtes en mode de dialogue normal au téléphone), en cliquant sur la case entrée de texte Modem Message que vous verrez au-dessus du taux de baud.

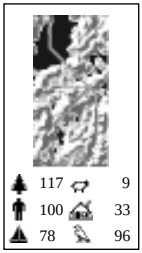


9 *L'un* des joueurs doit taper ATD et appuyer sur <Return>. L'autre joueur doit taper ATA dans sa case Modem Message et appuyer sur Return. Le modem enverra alors un signal (cri strident). Lorsque la lumière CD du modem (si elle existe) s'allume, c'est que la connexion est établie et les deux









joueurs doivent attendre quelques secondes puis raccrocher. Passez maintenant à la section “Démarrer un jeu à deux joueurs”.

Connexion en mode Sans Voix

Si vous ou votre adversaire ne pouvez pas brancher un téléphone sur le modem, il vous faudra taper la commande d’indicatif ou de réponse à l’aide de la case Modem Message. Reportez-vous au manuel du modem pour plus de renseignements sur les commandes qu’il accepte. Normalement, un joueur règle son modem sur auto-réponse en cliquant sur Send Login et en tapant ATS0=1 puis en appuyant sur <Return>. L’autre joueur fait son appel en cliquant sur la case Send Login et en tapant ATD [*numéro de téléphone*] ou ATDP [*numéro de téléphone*] pour les impulsions. Les modems sont connectés lorsque le voyant s’allume (s’il y en a un).

Démarrer le jeu à deux joueurs

Tout d’abord, décidez qui jouera avec quelle tribu. Cliquez sur une des cases à côté des quatre couleurs (blanc, bleu, rouge ou jaune) dans la section “You Are:” (vous êtes) et une lumière verte apparaît à côté de votre choix. Vous pouvez ne jouer que dans un camp, si vous changez d’avis cliquez sur une autre couleur, la première lumière verte s’éteint et la nouvelle s’allume. Tous les joueurs démarrent sur le paysage que le joueur, ayant la couleur prioritaire la plus élevée, utilise Les priorités sont d’abord le blanc, puis le bleu, le rouge et enfin le jaune.

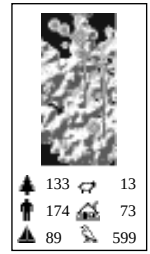
Utiliser un jeu sauvegardé

Si vous jouez à partir d’un jeu sauvegardé, les deux joueurs démarrent depuis le début du territoire sur lequel le jeu sauvegardé était en train de jouer et non à partir de l’endroit où le jeu a été sauvegardé (même effet que charger un jeu et appuyer sur le bouton Replay Map). L’utilisation d’un jeu sauvegardé servira principalement à jouer dans un monde spécifique au hasard ou à accéder à des territoires ultérieurs dans la série des conquêtes. Seul le joueur ayant la priorité suprême doit charger un jeu sauvegardé. Insérez la disquette qui contient le jeu sauvegardé dans l’unité, cliquez sur le symbole des options et sur le bouton FILE. Puis sélectionnez le jeu sauvegardé que vous voulez charger (de A à H) et cliquez sur le bouton Load.

Connecter

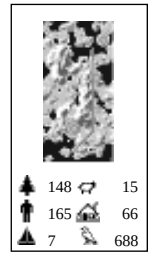
Les deux joueurs doivent cliquer sur le bouton Connect des deux ordinateurs. Une fenêtre “Trying For Connect, Looking for Player” (essaie de connecter, cherche

joueur) apparaît et la section “Try Number” (essaie chiffre) fait défiler des chiffres, montrant ainsi que l’ordinateur essaie de connecter. Lorsque les deux appareils sont connectés, les chiffres s’arrêtent pendant une seconde et une autre fenêtre “Sending Game Info” (envoie informations jeu) remplace la première et la section “Try Number” indique que le transfert de données s’effectue correctement. Une fois que les informations ont été envoyées, la fenêtre disparaît et le jeu démarre. Vous pouvez abandonner la séquence de connexion à tout moment en cliquant sur un bouton d’annulation.



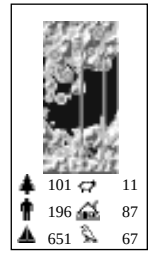
Caractéristiques désactivées

Deux caractéristiques sont désactivées dans un jeu à deux joueurs une fois que vous avez connecté: Charger un jeu et Sauvegarder un jeu.



Adversaires ordinateur

Si vous voulez obtenir davantage d’un défi, vous pouvez activer des tribus contrôlées par ordinateur. Pour ce faire, afficez la fenêtre Multi Player et sélectionnez un ou deux adversaires ordinateur en cliquant sur une ou deux des cases non utilisées (par un joueur humain) à côté de chacune des quatre couleurs sous la section “Computer is:”. Les joueurs ordinateur ne peuvent pas jouer avec un joueur humain; si vous avez donc choisi de jouer avec la tribu blanche et si votre ami jouait avec les Bleus, vous ne pouvez avoir que les tribus rouges et/ou jaunes contrôlées par ordinateur. Il faut aussi qu’une tribu de la couleur désirée soit sur la carte pour que l’ordinateur puisse la contrôler. S’il n’y en a pas, cette commande sera ignorée.

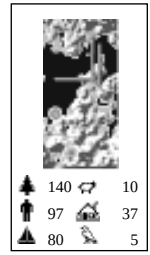


Changer de camp

Vous ne pouvez changer de camp au milieu du jeu.

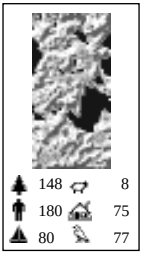
Pause

Si vous cliquez sur Pause (dans la section GAME du symbole des options), le jeu s’interrompt pour les deux joueurs. Cela peut être ennuyeux pour votre adversaire, aussi faites attention.



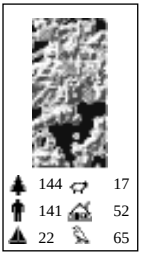
Communiquer avec votre adversaire

Vous pouvez envoyer un message à votre adversaire en cliquant sur le symbole des options, sur la case Game et sur le bouton Message à tout moment du jeu. Une fenêtre “Send a Message” s’affiche alors. Entrez votre message qui ne doit pas dépasser 120 caractères et appuyez sur <Return> pour fermer la fenêtre. Si vous



jugez le clavier pas assez énergique lorsque vous tapez un message, arrêtez d'abord le jeu.

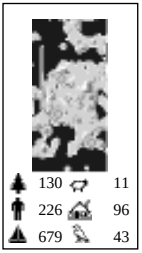
Vous pouvez aussi téléphoner à votre adversaire après que le jeu a commencé. Cliquez sur le symbole Options et sur le bouton Game, puis sélectionnez le bouton Multi Play. La fenêtre Multiplayer Login s'affiche sur les appareils des deux joueurs. Note: Nous vous suggérons de prévenir l'autre joueur auparavant en lui envoyant un message "+++ ATH". Les deux joueurs doivent mettre leurs modems en mode commande en tapant +++ dans la case Modem Message et en appuyant sur Return. Décrochez alors le téléphone. Les deux joueurs doivent ensuite taper ATH dans la case Modem Message et appuyer sur Return.



Le signal du modem s'éteint. Si un téléphone est relié à votre modem, vous pouvez parler librement à votre adversaire. (Note: si votre adversaire n'a pas décroché le téléphone à ce moment-là, la liaison téléphonique sera perdue).

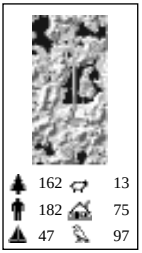
Pour rétablir la liaison après avoir affiché cette fenêtre, l'un des joueurs doit d'abord taper ATD et l'autre ATA dans sa case Modem Message. Les deux joueurs doivent appuyer sur Cancel pour continuer. Note: Si vous appuyez sur Connect, le jeu recommence depuis le début.

Jeu terminé



Après qu'un joueur a quitté le jeu d'une façon quelconque (par exemple: Se retirer, Rejouer la carte, Sélectionner la carte, Carte au hasard ou en gagnant), vous verrez apparaître l'image Game Lost (perdu) ou Game Won (gagné) selon votre position dans le jeu. A ce moment-là, la ligne sera automatiquement coupée. Si votre ami est éliminé par un joueur ordinateur, alors vous pouvez continuer le combat par vous-même. Pour commencer un autre jeu, les deux joueurs doivent redémarrer la séquence à deux joueurs depuis le début.

Problèmes éventuels de communication

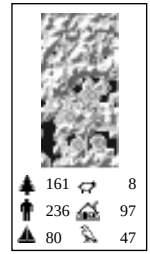


Si vous jouez en mode Modem et voyez le message "You are both <colour>" (vous avez tous les deux la couleur), même après avoir sélectionné des options différentes de couleur plusieurs fois, cela signifie que votre modem n'a pas établi de connexion avec celui à distance et qu'il n'est que l'écho de l'ordinateur quelle que soit votre sélection. Vous pouvez arrêter l'écho en tapant ATE0 dans la case Modem Message. Pour éliminer le problème, recomposez le numéro de votre adversaire.

Lors d'une communication, le programme vérifie les données pour voir s'il n'y a pas détérioration. Dans ce cas, l'ordinateur enverra les mêmes données jusqu'à ce

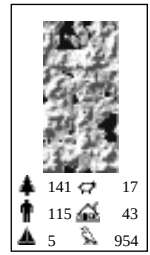
qu'il réussisse à passer. Cela aura pour effet l'arrêt momentané du jeu. S'il s'arrête plus de 10 secondes sans raison apparente, les deux joueurs doivent alors appuyer sur Shift ESC pour sortir du jeu et sauvegarder leurs jeux indépendamment.

Si la liaison est perdue, c'est qu'il y a un grave problème de communication ou que votre adversaire quitte le jeu en coupant la ligne, le jeu peut alors s'arrêter. La touche Shift ESC vous fait sortir du mode à deux joueurs et permet aux joueurs de continuer leurs jeux indépendamment.

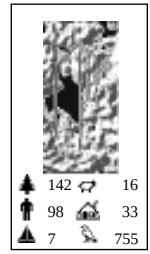


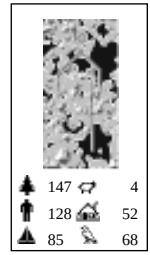
Messages en mode deux joueurs

"Message from Opponent" (message de l'adversaire): Tandis que votre adversaire entre son message, vous le verrez apparaître dans cette fenêtrre. Une fois que l'adversaire a fini de taper, cliquez sur l'icône repère en haut à droite de la fenêtre pour la fermer.

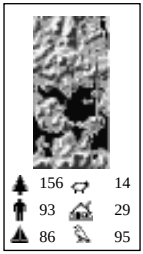


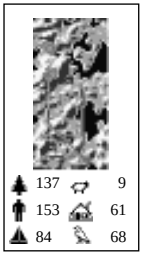
"Error Try Again" (erreur – essayer à nouveau): L'ordinateur n'est pas en mesure d'établir des communications. Cliquez sur le bouton Cancel pour essayer à nouveau.

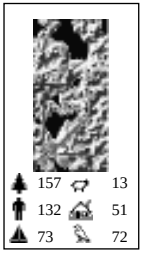


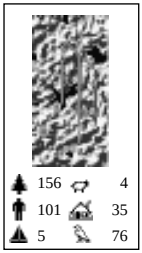


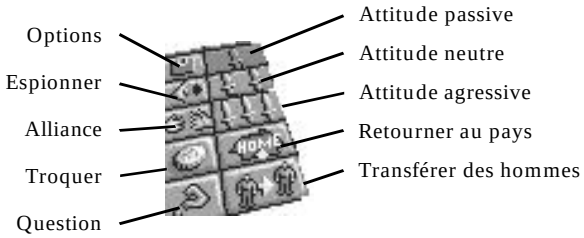
SOMMAIRE DES SYMBOLES

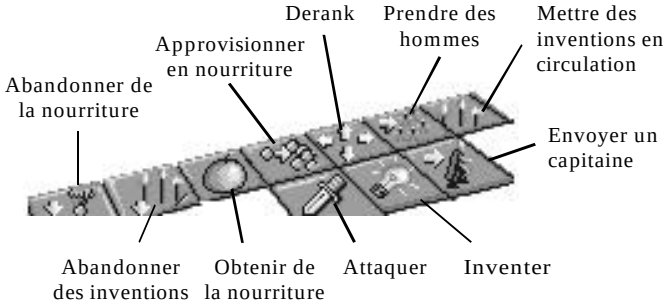












145 16
222 93
125 45

154 8
223 97
43 12

132 4
96 27
32 54

142 4
271 113
44 7

162 10
146 60
12 22

174 3
86 34
51 27

147 10
205 89
3 47

148 3
127 52
6 8

165 9
139 55
6 31

149 11
83 31
7 54

167 8
129 48
23 9

166 8
90 33
43 76

174 8
208 97
76 51

155 18
165 60
5 9

165 15
138 53
71 70

157 9
210 93
32 7

154 9
160 68
246 5

156 5
147 60
9 13

168 11
110 44
42 21

144 12
101 34
12 51

174 13
171 71
6 43

171 17
146 57
5 63

150 5
112 48
13 11

130 3
220 95
88 43

162 17
166 65
32 18

148 18
89 37
36 17

175 7
93 33
64 32

124 17
76 20
71 2

157 18
157 68
32 83

168 13
205 89
21 87

134 8
162 64
54 13

168 4
194 79
42 65

162 9
132 56
83 61

147 18
199 82
76 62

152 9
144 63
67 5

155 17
127 51
73 18

165 9
223 96
54 84

152 5
116 45
54 32

172 7
164 69
73 54

140 9
204 84
76 32

154 10
123 45
87 17

141 6
146 59
91 45

171 13
235 102
96 62

165 11
116 43
54 87

164 9
202 82
54 81

159 10
184 79
54 43

149 4
188 72
12 42

134 17
231 94
31 18

137 7
134 56
246 5

159 5
96 33
43 92

154 6
146 56
65 167

154 12
133 52
54 201

REMERCIEMENTS

Producteur	Jocelyn Ellis
Producteurs Associés	Scott Probin et Rupert Easterbrook
Direction Produit	Chris Thompson et Lesley Mansford
Direction Artistique	Nancy Fong
Design Emballage	Spiegelman & Associés
Tests	Jeff Haas et Kevin Shrapnell
Documentation	Michael Humes et Human-Computer Interface Ltd.

PowerMonger™

Fiche récapitulative des commandes
Pour IBM & compatibles

Bienvenue

Le manuel inclus dans le coffret de ce jeu constitue un guide général pour toutes les versions de PowerMonger. Cependant, il se peut que certaines caractéristiques de la version IBM diffèrent légèrement de celles décrites dans le manuel. Pour toute information spécifique à la version IBM, veuillez consulter la section *Corrections du manuel* de cette fiche récapitulative des commandes.

Installation de PowerMonger sur disque dur

Pour jouer à PowerMonger, il vous faut un disque dur et un minimum de 560 Ko de mémoire. Le programme ne vous permettra *pas* d'installer PowerMonger si vous ne disposez pas de ce minimum de 560 Ko de mémoire libre. Si vous jouez en mode VGA 256, votre disque dur doit comporter au moins 2,4 Mo d'espace libre — dans les autres modes, il vous faut un minimum de 1,2 Mo. Votre système doit fonctionner sous DOS version 3.3 ou supérieure.

Pour installer PowerMonger:

1. Insérez la disquette "Install_PM1" dans l'unité A ou B.
2. Si vous "Install_PM1" dans l'unité A, tapez **A:** et appuyez sur **Entrée**. Note : avant d'exécuter la commande INSTALL, vous *devez* passer à l'unité de disquettes — vous ne *pouvez* pas vous contentez de taper A:INSTALL ou B:INSTALL.
3. Une fois connecté à l'unité qui contient "Install_PM1" tapez **INSTALL** et appuyez sur **Entrée**. L'écran de configuration apparaît :
4. Les options à l'écran vous permettent de configurer PowerMonger en accord avec votre ordinateur. Servez-vous des **touches fléchées haut** et **bas** pour mettre en valeur l'option appropriée et appuyez sur **Entrée**. Les différents paramètres possibles pour l'option choisie apparaissent. Mettez en valeur le paramètre approprié et appuyez à nouveau sur **Entrée**. Si vous avez une souris, vous pouvez, pour effectuer vos sélections, simplement pointer sur l'option ou le paramètre approprié et cliquer avec le bouton gauche de la souris.

Option	Paramètres
Graphics	Choisissez EGA, VGA 16 Colour ou VGA 256 Colour.
Sound FX	Choisissez MT 32, LAPC-1, Soundblaster, Adlib, PC Speaker (haut-parleur du PC), ou No Sound (pas de son). Si vous avez un module CM32L ou CM64, sélectionnez LAPC-1 comme paramètre. Notez que les effets sonores ne sont pas disponibles avec la carte Roland SCC1.
Music	Choisissez Roland, Adlib/Soundblaster, PC Speaker ou No Music (pas de musique).
Mouse	Choisissez Microsoft Mouse (souris Microsoft) or High Resolution Mouse (souris haute résolution).
Mouse COM	Choisissez le port sur lequel est branchée la souris : COM 1 ou COM 2. Si vous n'utilisez pas du tout de souris, choisissez No Mouse Used (pas de souris).
Drive	Choisissez l'unité dans laquelle vous voulez placer le jeu : C:, D:, E:, F: ou G:.
Directory	Le programme INSTALL crée automatiquement un répertoire et y place le jeu. L'appellation par défaut de ce répertoire est POWER ; son emplacement par défaut se trouve au niveau de la racine de votre disque dur. Vous pouvez si vous le désirez changer le nom et l'emplacement du répertoire. Sélectionnez pour cela Directory (répertoire), tapez un nouveau nom et un nouvel itinéraire d'accès pour le jeu et appuyez sur Entrée.

5. Une fois que vous avez configuré le jeu en accord avec votre ordinateur, mettez **Continue** en valeur et appuyez sur la **barre d'espacement**. Vous devrez changer de disquettes de temps en temps. **Note aux utilisateurs de disquettes 3,5 pouces :** en fonction du mode de graphiques que vous sélectionnerez, vous n'aurez peut-être pas besoin de toutes les disquettes au cours de l'installation.

Jeu à partir d'un disque dur

Pour jouer à PowerMonger :

1. Amorcez votre ordinateur comme à l'accoutumée.
2. Si vous utilisez un souris compatible Microsoft™, assurez-vous que le programme pilote est chargé.
3. Passez à l'unité dans laquelle vous avez installé le jeu. Par exemple, si vous avez installé le jeu dans l'unité C:, tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**.
4. Tapez **CD** et l'itinéraire d'accès au jeu. Par exemple, si le jeu se trouve dans le répertoire POWER (nom par défaut du répertoire), tapez **CD\POWER**. Appuyez ensuite sur **Entrée**.
5. Tapez **PM** et appuyez sur **Entrée**. Le jeu se charge, puis une introduction animée du jeu vous est présentée. Pour continuer en passant directement au jeu, appuyez sur la **barre d'espacement**.

Unités de contrôle

La plupart du temps, vous dirigerez le jeu en plaçant le pointeur sur une option et en la sélectionnant. Si vous avez une souris, vous n'avez qu'à pointer et cliquer. Si vous n'avez pas de souris, vous pouvez déplacer le pointeur en utilisant le clavier. Une fois le pointeur sur une option, appuyez sur **Entrée** pour sélectionner celle-ci.

La plupart des options ont leur équivalent au clavier — frappe de clavier qui sert de "raccourci" pour pointer et sélectionner. Vous trouverez une liste complète des équivalents de clavier dans la section *Commandes de clavier* de cette fiche récapitulative des commandes. Même les utilisateurs de souris trouveront sans doute que pour jouer le plus efficacement possible, il vaut mieux utiliser les *deux* unités de contrôle.

Sauvegarde de jeux

1. Cliquez sur le symbole option ou appuyez sur **O** sur le clavier. La case Speed/File/Game (vitesse/fichier/jeu) apparaît.
2. Sélectionnez le bouton **File** (fichier). La case Load/Save (charger/sauvegarder) apparaît.
3. Sélectionnez le bouton fichier sous la lettre que vous voulez (**A** à **H**). Assurez-vous que le bouton que vous avez choisi est mis en valeur en vert.
4. Sélectionnez le bouton **Save** (sauvegarder).

Chargement de jeux

Il existe deux manières de charger des jeux sauvegardés. Vous pouvez utiliser l'écran d'options *avant* le début d'un jeu ou, lorsque vous vous trouvez *au milieu* d'un jeu, le symbole option.

A l'écran d'options :

1. A l'apparition de l'écran d'options, sélectionnez **Continue Conquest** (continuez la conquête). La case de fichier apparaît.
2. Cliquez sur l'un des boutons de fichiers (**A** à **H**). Assurez-vous que le bouton que vous choisissez est mis en valeur en vert. Le jeu se charge automatiquement.
3. Lorsque la carte apparaît, sélectionnez le prochain territoire que vous voulez conquérir.

Dans un jeu :

1. Cliquez sur le symbole option ou appuyez sur **O** au clavier. La case Speed/File/Game (vitesse/fichier/jeu) s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton **File**. La case de chargement/sauvegarde (Load/Save) apparaît.
3. Cliquez sur l'un des boutons de fichiers (**A** à **H**). Assurez-vous que le bouton que vous choisissez est mis en valeur en vert.
4. Cliquez sur le bouton de **Load** (chargement). Vous êtes renvoyé au jeu à l'endroit exact où vous l'avez sauvegardé.

Retour au DOS

Pour retourner au DOS, sélectionnez le symbole option. A l'apparition de la case de vitesse/fichier/jeu, sélectionnez le bouton **Game**. Sélectionnez **Exit to DOS** (retour au DOS) au bas de la case.

Corrections du manuel

Protection de la copie (p.9)

Dans la version IBM, vous pouvez cliquer sur les flèches pour répondre aux questions de protection contre la copie (comme il est indiqué dans le manuel) OU simplement taper les réponses au clavier (et *non* sur le pavé numérique). Notez que vous ne pouvez pas *effacer* les chiffres au clavier — si vous entrez un chiffre incorrect, tapez simplement des **0** pour remplir les espaces disponibles et retapez le chiffre.

Après avoir entré le bon chiffre, sélectionnez **OK**.

Son (p.15)

Pour entendre les effets sonores mentionnés dans le manuel, il vous faut une carte Roland, Sound Blaster ou Ad Lib (ou une carte compatible).

Vitesse du jeu (p.17)

La vitesse fonctionne de façon légèrement différente de celle décrite dans le manuel. Plus l'indicateur de vitesse se trouve à gauche, plus les tours de jeu sont traités rapidement entre chaque mise à jour d'écran. Si votre ordinateur est lent, cela vous permet d'accélérer le déroulement du jeu.

Plus l'indicateur se trouve vers la droite, plus le taux de production d'images du jeu est rapide. Si vous disposez d'une machine rapide avec une carte graphique rapide, vous voudrez peut-être ralentir le jeu pour pouvoir disposer de quelques instants de réflexion avant d'être envahi par les armées de l'ordinateur !

Le réglage par défaut, approprié pour la plupart des machines, est la position centrale.

Les médailles (p.28)

Dans la version IBM, les capitaines portent des décorations rouges en sautoir à la place des médailles. Vous pouvez cliquer sur la décoration en sautoir d'un capitaine pour obtenir sa case de statut. Cette case fonctionne exactement comme une case de renseignements mais possède quelques éléments supplémentaires :

1. Si le capitaine en question est en train d'inventer quelque chose, l'objet auquel il travaille apparaît dans la section Job (travail).
2. Le surplus représente la somme d'équipement que votre capitaine porte et qui ne peut être distribué aux troupes. Par exemple, les troupes ne portent ni canons, ni pots, et pas plus de deux arcs par homme.
3. "Troops Using" (les troupes utilisent…) vous indique exactement ce que vos hommes transportent.

Caractéristiques désactivées (p.35)

Tous les éléments de chargement et de sauvegarde sont désactivés pendant les jeux à deux joueurs, ainsi que la fonction **Select Map** (sélection de carte). Si vous souhaitez changer les cartes, appuyez sur **Majuscules + Esc** pour quitter le mode de jeu à deux joueurs, sélectionnez la carte sur laquelle vous désirez jouer et connectez à nouveau.

Adversaires ordinateur (p.35)

Cette option n'est disponible qu'en jeu à deux joueurs à cartes aléatoires. Pour l'utiliser, un joueur sélectionne une carte aléatoire pour jouer. Ensuite, les deux joueurs se connectent, en prenant garde à bien activer ou désactiver les bons adversaires informatiques.

Notes supplémentaires sur la façon de quitter un jeu à deux joueurs.

Une fois connecté, l'un des joueurs peut à tout moment quitter un jeu à deux en appuyant sur **Majuscules +Esc**. Si vous rencontrez des problèmes de communication et que l'un de vos ordinateurs ou vos deux machines soient gelés, appuyez sur **Majuscules + Esc** pour revenir en mode à un joueur, puis vérifiez vos câbles et votre modem.

Note : les PC et les Amiga ne peuvent pas être reliés pour jouer à PowerMonger. Vous ne pouvez relier un Amiga qu'à Amiga et un PC qu'à un PC.

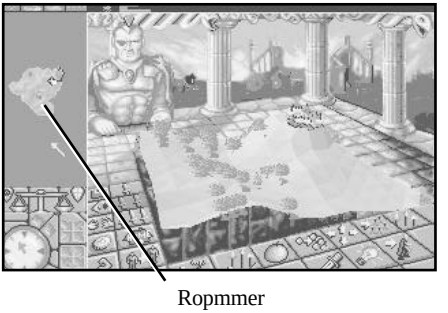
Guide du jeu PowerMonger

Ce guide a pour but de vous emmener à travers les deux premiers paysages de PowerMonger, en vous montrant et vous expliquant en chemin un grand nombre d'options.

- Chargez le jeu et tapez un nom à l'invite. Choisissez **Start New Conquest** (commencer une nouvelle conquête).
- Prenez le premier territoire dans le coin supérieur gauche du tableau de sélection de carte — il s'agit du seul territoire que vous pouvez choisir — lorsque vous l'aurez conquis, il sera marqué d'une dague et vous pourrez essayer de conquérir d'autres territoires voisins.

Ce premier territoire est une petite île. Vous vous mettez en route avec votre groupe de compagnons dans sa partie nord-est ; il existe deux petites villes — l'une au sud et l'autre au nord-ouest. Ces villes sont les zones plates et grises de la carte panoramique.

- Pour voir la ville du sud, Ropmmer, pointez sur celle-ci sur la carte panoramique et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée**.



Ropmmer

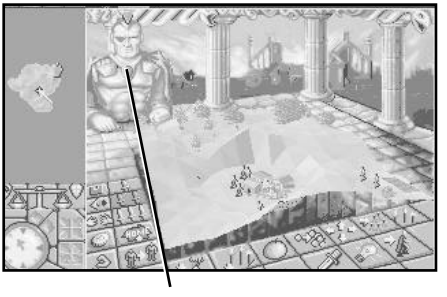
Il s'agit d'une ville caractéristique de Powermonger : petit groupe de bâtiments avec des gens affairés qui vaquent à leurs occupations. Cette ville se trouve au bord de la mer, de sorte que la plupart de ses habitants sont des pêcheurs. Ils portent des chemises bleues, à l'inverse de vos hommes qui, eux, sont vêtus de blanc.

- Sélectionnez le symbole de renseignements dans la partie inférieure de l'écran pour le mettre en valeur, puis cliquez sur l'un des bâtiments de la ville.

Une case de renseignements s'affiche avec les noms des bâtiments sur lesquels vous cliquez, la ville dont ils font partie et le couple qui les habite, le dirigeant auquel la ville appartient et — le plus important — le nombre de ses habitants.

Si une case de renseignements bouche votre vue du jeu, vous pouvez la déplacer. Avec une souris, il vous suffit de cliquer dans la barre du haut de la case, maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris et faire glisser la case à un autre endroit. Si vous utilisez un clavier, appuyez sur **Majuscules + TAB** pour placer le pointeur sur la barre de déplacement. Maintenez la touche **Entrée** enfoncée, puis appuyez sur n'importe quelle touche de curseur pour déplacer la case.

- Notez que Ropmmer ne comprend que dix habitants. Fermez la case en sélectionnant la marque dans le coin supérieur droit ou en appuyant sur **Esc** (si d'autres cases apparaissent, fermez-les également).
- Cliquez sur la décoration en sautoir sur la poitrine de votre capitaine ou appuyez simplement sur **Majuscules + F1**.

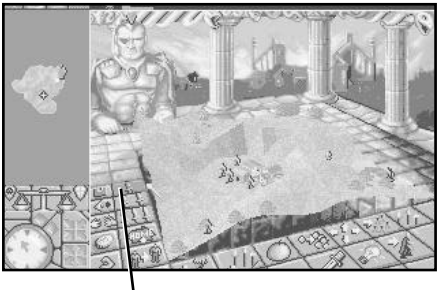


Décoration en sautoir

La case de statut du capitaine apparaît, vous indiquant son nom, la quantité de nourriture qu'il possède et le nombre de ses hommes (il y a des informations supplémentaires, mais pour le moment nous les ignorerons). Notez que avez avec vous 26 hommes, de sorte que vos effectifs dépassent largement la population de Ropmmer ! Fermez la case en cliquant sur la marque du coin supérieur droit ou en appuyant sur **Esc**.

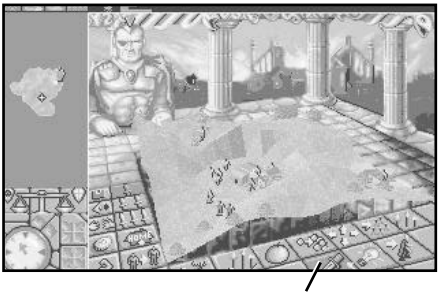
Vous allez maintenant vous emparer du village sans tuer les gens qui y vivent.

- Sélectionnez l'épée unique pour régler votre attitude (degré d'hostilité) sur "passif".



Attitude passive

- Sélectionnez le grand symbole d'épée en bas de l'écran.



Commande d'attaque

C'est la commande d'attaque ; vous dites à vos hommes que vous voulez qu'ils attaquent avec le degré d'hostilité minimal. Vous allez maintenant leur indiquer où attaquer.

- Sélectionnez le centre de Ropmmer.
- Placez le pointeur sur votre capitaine et cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez simplement sur **Ctrl - F1**. Cette manœuvre vous fait automatiquement porter votre regard sur l'endroit où se trouve votre capitaine sur la carte panoramique.

La carte de gros plan suivra désormais votre capitaine dans son voyage (pour quitter ce mode, cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée**.)

Lorsque votre capitaine et sa troupe s'approcheront de Ropmmer, ses hommes se mettront en quête de tous les habitants de la ville et les "convaincront" de se rallier à votre armée. Comme vous êtes largement supérieurs en nombre et êtes des soldats parfaitement entraînés armés de piques, vous finirez par l'emporter… Vous pouvez si vous le voulez centrer la carte de gros plan de façon à voir de plus près la bataille qui se livre dans la ville. Cliquez sur les boutons de zoom pour ajuster la distance et sur le compas pour changer de vue.

Nord

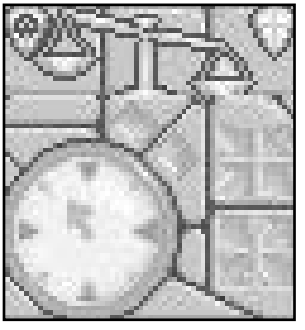
Ouest

Est

Sud

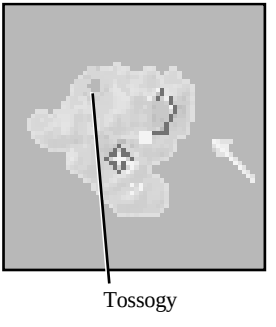
Au fur et à mesure que les habitants de la ville se rendent, ils rentrent chez eux. A chaque fois que votre troupe a réduit une personne à l'obéissance, elle se met à la recherche d'une autre personne à attaquer. Quand la ville entière s'est rendue, vous avez gagné la bataille et vos hommes vous rejoignent. Désormais, quand les habitants de Ropmmer s'aventureront hors du logis, ils porteront une chemise blanche au lieu de la bleue qu'ils avaient auparavant.

Vous remarquerez la balance des conquêtes à gauche de l'écran.



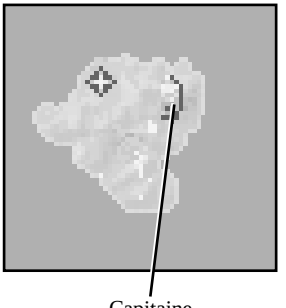
Lorsque vous avez vaincu une partie de la population d'un territoire, la balance bascule pour indiquer le changement qui s'est opéré. A votre arrivée sur le territoire, elle penche complètement vers la gauche. Après votre conquête de Ropmmer, la balance est complètement à droite, ce qui signifie que même s'il reste une ville (Tossogy) qui n'est pas sous votre contrôle, vous avez sous votre pouvoir suffisamment de personnes pour déclarer que le territoire vous appartient ! Nous nous emparerons malgré tout de Tossogy comme nous l'avons fait avec la première ville, car tout ce qui n'est pas domination totale n'est pas digne d'un Powermonger.

- Placez le pointeur sur la ville qui se trouve au nord-ouest de la carte panoramique et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée**.



- Sélectionnez le symbole de renseignements et cliquez sur un bâtiment de Tossogy ; vous verrez que cette ville ne comprend que 10 personnes. Votre degré d'hostilité est toujours réglé sur "une épée" , c'est-à-dire sur "passif", contentez-vous donc de sélectionner le symbole d'attaque, puis sélectionnez Tossogy.

Vous allez, avec votre troupe, traverser la campagne et attaquer Tossogy. Sur la carte panoramique, vous verrez un homme en manteau rouge qui vous indiquera la position de votre capitaine.



Après une courte bataille, vos hommes l'emportent, de sorte que vous contrôlez maintenant l'ensemble du territoire.

- Sélectionnez le symbole option, puis le bouton **Game** (jeu).

Dans PowerMonger, lorsque vous avez le contrôle d'un territoire, vous vous retirez du champ de bataille. Les habitants du territoire continuent leur vie, mais vous reprenez la route avec votre petit groupe de soldats pour vous emparer de territoire supplémentaire.

- Sélectionnez le bouton **Retire** (retraite). Un écran proclamant votre victoire apparaît. Cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée** pour continuer.

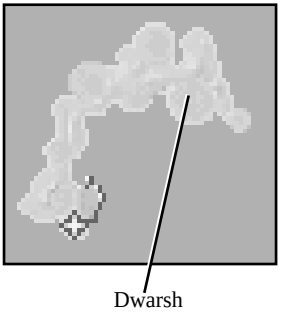
Voilà pour le premier territoire. Ce guide se termine avec un court aperçu du second territoire.

- Sélectionnez **Continue Conquest** (continuer la conquête). La carte de sélection de carte apparaît.

Notez que le premier territoire est maintenant doté d'une dague, qui indique que vous l'avez conquis. Placez la flèche du curseur sur une section de la carte à droite du premier territoire. Si vous pointez sur une portion de territoire conquis, elle s'entoure d'un carré jaune ; si vous pointez sur du territoire non encore conquis, il s'agit d'un carré rouge. Si ce territoire est encore hors de votre atteinte, il n'est pas entouré du tout.

- Sélectionnez le territoire qui se trouve à droite du premier.

Il s'agit d'une île de taille légèrement supérieure dotée de plusieurs villes, dont la plupart ont une population inférieure en nombre à vos troupes. Il y a toutefois une très grande ville.



- Placez le pointeur sur Dwarsh sur la carte panoramique et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée** ; sélectionnez ensuite le symbole de renseignements.
- Une fois le symbole de renseignements mis en valeur, sélectionnez l'un des bâtiments.

Une case de renseignements apparaît et vous indique, entre autres choses, combien de personnes se trouvent dans la ville. C'est une grande ville : elle compte 34 habitants. Vous êtes en minorité, mais vous pouvez agrandir votre armée.

- Sélectionnez la marque dans le coin supérieur droit de la case pour fermer celle-ci, ou appuyez simplement sur **Esc**.
- Placez le pointeur sur votre capitaine et cliquez avec le bouton droit de la souris, ou appuyez simplement sur **Ctrl - F1** — cela recentre la vue sur votre capitaine.
- Faites défiler la carte de gros plan vers le nord (en sélectionnant cinq fois la flèche du compas).

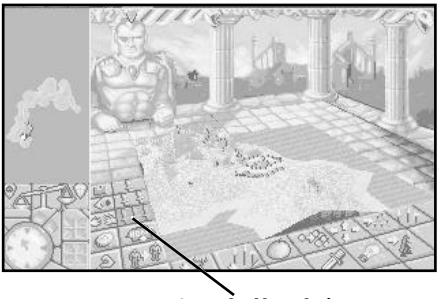
Il y a là une petite ville appelée Finbetth. Si le symbole de renseignements est mis en valeur, cliquez sur l'un des bâtiments ; vous apprendrez que cette ville ne compte que dix habitants.

- Réglez votre degré d'hostilité sur "passif" et attaquez Finbetth.

Vous verrez alors vos hommes apparaître et se battre contre les gens de la ville. Après une courte bataille, Finbetth est à vous.

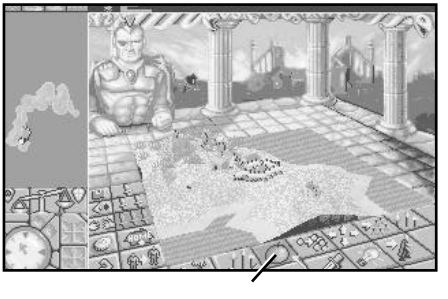
Vous pouvez maintenant utiliser les ressources de la ville pour grossir les rangs de votre armée. Commencez par réquisitionner toute la nourriture de la ville.

- Réglez votre degré d'hostilité sur "agressif".



Attitude d'hostilité

- Sélectionnez le symbole "Get food" (réquisitionner la nourriture).



Réquisition de la nourriture

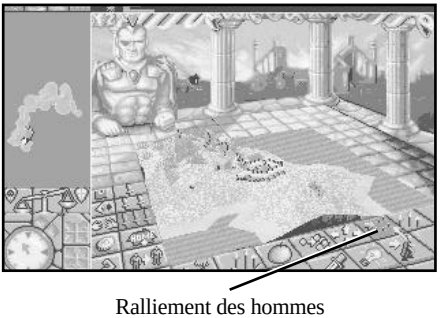
- Sur la carte de gros plan, placez le pointeur sur Finbetth et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée.**

Vous entrez avec vos hommes dans la ville et ramassez toute la nourriture que vous y trouvez. Il vous suffit d'un seul coup d'œil à la barre bleue au-dessus de la tête de votre capitaine pour connaître la quantité de nourriture qu'il possède.

Barre de nourriture

Vous vous êtes emparés d'une grande quantité de nourriture et il est temps d'accroître la taille de votre armée.

- Sélectionnez le symbole de ralliement des hommes.



Ralliement des hommes

- Sur la carte de gros plan, placez le pointeur sur Finbetth et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **Entrée.**

Comme votre degré d'hostilité était réglé sur "grande hostilité", vous avez donné l'ordre à TOUS vos hommes d'envahir Finbetth. La barre rouge au-dessus de la tête du capitaine indique le nombre d'hommes qui l'entourent. Si vous sélectionnez sa décoration en sautoir, vous verrez que votre armée compte maintenant 30 personnes ou même plus. C'est mieux, mais ce n'est pas encore suffisant par rapport à la population de la capitale, au nord-ouest de l`île.

Maintenant, nous vous laissons continuer seul. Servez-vous de votre armée et de ce que vous appris sur le jeu pour réunir une force de combat importante et attaquer la capitale. Lorsque la balance des conquêtes aura complètement basculé à droite, vous aurez conquis le territoire.

Une dernière chose importante :

Les trois commandes d'attitude (niveau d'hostilité) modifient la commande qui les suit immédiatement. Imaginez qu'elles correspondent respectivement à "petite partie/moitié/tout". Si vous attaquez avec une seule épée mise en valeur, votre attaque a pour but de soumettre et de "persuader" les gens que vous attaquez de rejoindre votre camp. Attaquer avec deux épées mises en valeur signifie que vous utiliserez la violence si elle est nécessaire pour convaincre les habitants. Certains d'entre eux pourront mourir lors de l'attaque. Avec trois épées mises en valeur, vous lancez une attaque qui a pour but d'anéantir le plus de gens possible.

Les autres commandes du jeu fonctionnent de façon similaire. Avec une seule épée mise en valeur, un clic sur "Drop food" (abandonner nourriture) fait abandonner à votre capitaine une partie relativement petite de la nourriture qu'il porte. Si trois épées sont mises en valeur, il abandonnera toute la nourriture qu'il porte, et ainsi de suite.

Commandes du clavier

Carte de sélection de carte

Défilement de la page vers le haut	**Curseur haut (↑)**
Défilement de la page vers le bas	**Curseur bas (↓)**

Commandes générales

Déplacement entre les options de menu	**Majusc - TAB**
Sélection d'option	**Entrée/RETOUR**
Positionnement du pointeur sur la barre de glissement (lorsque l'écran ne porte aucun bouton d'options)	**Majusc - TAB**
Fermeture de toutes les boîtes	**ESC**
Quitter le jeu	**Ctrl - A**
Son on/off **Accent grave** (`)	
Quitter le jeu à deux joueurs	**Majusc- ESC**

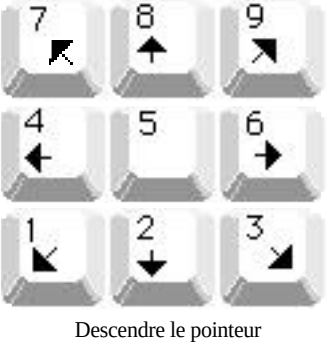
Déplacement du pointeur — par petits incréments

Monter le pointeur vers la gauche

Monter le pointeur

Monter le pointeur vers la droite

Déplacer le pointeur vers la gauche



Déplacer le pointeur vers la droite

Descendre le pointeur vers la gauche

Descendre le pointeur

Descendre le pointeur vers la droite

Déplacement du pointeur — par grands incréments

Monter le pointeur vers la gauche

Monter le pointeur

Monter le pointeur vers la droite

Déplacer le pointeur vers la gauche

Déplacer le pointeur vers la droite

Descendre le pointeur vers la gauche

Descendre le pointeur

Descendre le pointeur vers la droite

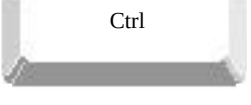
Les touches de curseur ont la même fonction que les touches de déplacement du pointeur par grands incré-ments.

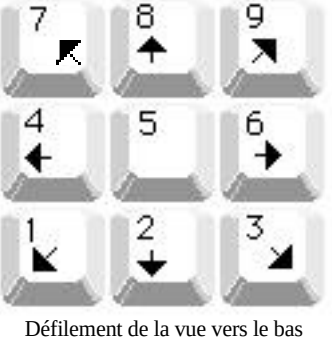
Défilement de la carte panoramique — par petits incréments

Défilement de la vue vers le haut et la gauche

Défilement de la vue vers le haut

Défilement de la vue vers le haut et la droite





Défilement de la vue vers la gauche

Défilement de la vue vers la droite

Défilement de la vue vers le bas et la gauche

Défilement de la vue vers le bas

Défilement de la vue vers le bas et la droite

Défilement de la carte panoramique — par petits incréments

Défilement de la vue vers le haut et la gauche

Défilement de la vue vers le haut

Défilement de la vue vers le haut et la droite

Défilement de la vue vers la gauche

Défilement de la vue vers la droite

Défilement de la vue vers le bas et la gauche

Défilement de la vue vers le bas

Défilement de la vue vers le bas et la droite

Touches de symboles

Attitude passive	**1**
Attitude neutre	**2**
Attitude hostile	**3**
Renseignements (?)	**Majusc. - =**
Réquisitionner nourriture	**F**
Abandonner nourriture	**Majusc. - F**
Fournir nourriture	**Majusc. - S**
Equiper	**E**
Abandonner équipement	**Majusc. - E**
Attaquer	**Q**
Inventer	**I**
Rallier hommes	**G**
Envoyer capitaine	**,**
Dégrader hommes	**Majusc. - D**
Commercer	**T**
Rentrer à la maison	**Majusc. - H**
Transférer hommes	**X**

Espionner	**S**	
Alliance	**P**	(*Pacte*)
Options	**O**	
Sélectionner capitaine	**F1 - F6**	
Sélectionner décoration de capitaine	**Shift - F1 - F6**	
Suivre vue de capitaine (Cliquez sur un symbole ou appuyez sur **Entrée** pour désactiver la vue de capitaine)	**Ctrl - F1 - F6**	
Passer en vue des contours	**F7**	
Passer en vue des forêts	**F8**	
Passer en vue des villes et des routes	**F9**	
Passer en vue de la nourriture	**F10**	
Déplacement entre les cartes	**TAB**	
Equivalent du bouton gauche de la souris	**Entrée/CR**	
Equivalent du bouton droit de la souris	**Plus** (+)	(pavé numérique)
Zoom avant	**Point - Virgule** (;)	
Zoom arrière	**Double - Point** (:)	
Zoom avant (par grands incréments)	**Majusc. - Point - virgule** (;)	
Zoom arrière (par grands incréments)	**Majusc. - point** (.)	
Rotation vers la gauche	**[**	
Rotation vers la droite	**]**	
Rotation à 90° vers la gauche	**Majusc .- [**	
Rotation à 90° vers la droite	**Majusc.-]**	

Ont collaboré à la création de ce jeu :

Conception et mise au point : Bullfrog Productions Ltd.

Version pour PC : Phillip Trelford

Producteur : Joss Ellis

Producteur associé : John Roberts

Assistance technique : Colin McLaughlan

Test du jeu : Jason Whitely, Matthew Webster, Rupert Easterbrook

Directeur de produit : Ann Williams

Remerciements particuliers à : Jeff Haas

Assurance qualité : Chris Johnson

DES PROBLEMES AVEC LE JEU ?

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou du jeu lui-même, nous sommes là pour vous aider.

Assurez-vous tout d'abord que vous avez soigneusement lu la section de votre manuel traitant de l'installation et du démarrage du jeu, et que vous avez bien au moins 1,2 méga-octets libres sur votre disque dur (2,4 Mo si vous jouez en mode VGA). Si vous avez suivi les directives de la documentation et continuez à vous heurter à des problèmes pour installer ou faire fonctionner le logiciel, voici quelques conseils qui pourront vous aider à les résoudre. Cependant, avant d'essayer d'appliquer les suggestions suivantes, assurez-vous que les commandes du DOS vous sont familières. Pour toute information sur ces commandes, consultez votre manuel DOS.

TSR/gestionnaires de périphériques/shells DOS

TSR est le sigle de Terminate Stay Resident. Un TSR est un programme qui, comme SideKick® par exemple, s'exécute automatiquement lorsque vous démarrez votre ordinateur à partir d'un disque dur. Les TSR sont généralement installés dans votre fichier *autoexec.bat*. Les gestionnaires de périphériques et les shells DOS se chargent également automatiquement. Ils se trouvent généralement dans le fichier *config.sys*.

Ces TSR ou gestionnaires de périphériques entrent parfois en interférence avec les jeux, ou utilisent une mémoire précieuse dont ceux-ci peuvent avoir besoin ; il vous est donc recommandé de ne pas exécuter ce genre de programmes, gestionnaires de périphériques ou shells lorsque vous essayez d'installer ou de faire fonctionner un jeu.

Disquette d'initialisation DOS

Si vous avez des difficultés pour installer le jeu, que des blocages inhabituels ou d'autres phénomènes qui ne vous paraissent pas normaux se produisent, nous vous suggérons d'essayer de démarrer votre système avec une disquette d'initialisation DOS. Voici les différentes étapes de création d'une telle disquette. Suivez ces instructions pas à pas.

1. Pour créer une disquette DOS, il vous faut une disquette vierge de la même taille que votre unité A:.
2. Tapez **C:** et appuyez sur **Entrée**.
3. Placez la disquette vierge dans l'unité A:
4. Tapez **FORMAT A: /s** et appuyez sur **Entrée**. Note : si vous formatez des disquettes à faible densité sur une unité à haute densité, utilisez les commandes suivantes :

   Disquette à faible densité de 5,25 pouces : **FORMAT A: /s /n:9 /t:40**

   Disquette à faible densité de 3,5 pouces : **FORMAT A: /s /n:9 /t:80**

   Une invite vous demandera d'insérer une disquette vierge dans l'unité A:. Insérez-en une si ce n'est pas encore fait. Appuyez sur la touche **Entrée** quand vous êtes prêt.
5. Une fois le formatage de la disquette terminé, il vous est demandé si vous souhaitez formater une autre disquette ou non. Répondez par **N** et appuyez sur **Entrée**.
6. Vous avez maintenant une disquette d'initialisation DOS. Vous pouvez démarrer votre ordinateur à partir de cette disquette en l'insérant dans l'unité A: et en redémarrant votre machine. Votre ordinateur s'amorcera à l'invite A:. La disquette d'initialisation contourne les fichiers *autoexec.bat* et *config.sys* sur votre disque dur et démarre votre ordinateur dans un environnement DOS aussi propre que possible. Essayez alors de réinstaller le programme si tel était le problème, ou de le démarrer à partir de l'unité et du répertoire où vous l'avez installé. Si le logiciel que vous essayez d'exécuter requiert un gestionnaire de son ou de souris, n'oubliez pas d'exécuter ceux-ci avant de démarrer le jeu.