

# POPULOUS

By

**BULL**  
  
**FROG**

ATARI - AMIGA PC

FRANCAIS



**ELECTRONIC ARTS •**

## **Biographie de Bullfrog.**

### **Peter Molyneux**

Peter est le pivot de l'équipe de programmation. C'est aussi un chic type. Il supervise la technologie innovatrice utilisée dans la plupart de nos jeux et suit le cours de tous les projets en ébullition. Le principal intérêt de Peter repose dans les aspects stratégiques de nos jeux. Il a passé beaucoup de temps à se monter une bibliothèque de routines en vue de leur utilisation pour nos futurs jeux à base stratégique.

### **Glenn Corpes**

Glenn est notre spécialiste interne pour les graphismes et pour l'Atari. A l'origine, il s'est joint à notre compagnie pour diriger notre équipe d'artistes mais maintenant il refuse catégoriquement de s'occuper des graphismes parce qu'il préfère la programmation. L'attitude de Glenn au travail est de traiter toutes les améliorations suggérées pour nos jeux comme impossibles à appliquer. Et si personne ne regarde, il s'éclipse et travaille dessus.

### **Les Edgar**

Les s'occupe de toutes les tâches ennuyeuses qui doivent cependant être effectuées au sein de la compagnie, telles que se lever le matin et rédiger les chèques pour les salaires. Son job consiste aussi à donner de l'enthousiasme à l'équipe et on l'entend souvent dire "Vous n'avez pas encore terminé avec ce machin?" L'intérêt principal de Les dans la compagnie est d'assembler toutes les pièces qui feront un jeu superbe.

### **Kevin Donkin**

Kevin s'occupe de la programmation d'ordinateurs. Il n'est heureux que lorsqu'il est assis à un clavier. Il nous arrive souvent de devoir le faire sortir de force du distributeur de billets. Kevin a réellement beaucoup participé au codage invisible de nos produits. C'est le genre de choses, nous dit-il, qu'il a faite mais qu'il n'arrive jamais à retrouver.

### **Andy Jones**

Andy participe énormément à la création de nos graphismes. Par exemple, créer des niveaux impossibles ou des personnages bizarres. Tous sont généralement basés sur des hallucinations qu'il a quand il écoute Heavy Metal à fond. Le principal intérêt d'Andy est d'ajouter des petits détails aux graphismes du jeu et de passer beaucoup de temps à essayer de nouvelles idées au fur et à mesure que l'équipe les débite.

### **Sean Cooper**

Sean s'occupe de l'abécédaire du test. C'est celui qui contrôle s'il n'y aurait pas un bug qui serait passé sous les yeux de l'Equipe.

### **Dave Hanlon**

Dave écrit la plupart des morceaux musicaux de nos jeux et il se plaint si on ne lui donne que 256 bytes pour les écrire. Dave a été musicien pendant plusieurs années et il utilise un super équipement Amiga pour donner lieu aux résultats excellents que nous lui connaissons.

# POPULOUS

## Table des matières

Introduction .....	4
Mode d'Entraînement .....	5
Ecran du jeu .....	8
Carte Magnifiée .....	9
Icônes de Commandes .....	10
Icônes de Contrôle du jeu .....	10
Icônes de Direction et d'Objets .....	14
Icônes d'Influence du Comportement .....	16
Icônes de Zoom .....	17
Icônes d'Intervention Divine .....	18
Combat .....	20
Trucs Divins .....	20
Jeu à Deux Joueurs.....	22
Questions et réponses .....	27
Fiche de références IBM .....	33
Fiche de références Amiga .....	46
Fiche de références Atari .....	46

## Introduction

### **Tel un Etre Divin..**

Vous possédez un groupe de disciples desquels vous tirez votre puissance. Plus vous avez de disciples, plus leurs réalisations sont grandes et plus vous exercez votre pouvoir. Malheureusement, il existe un autre groupe qui suit une divinité différente. Et comme il y a à peine de place dans le monde pour votre propre splendeur, deux seraient trop. Vous devez débarrasser le monde de toute opposition. Pour cela, vous devrez utiliser votre Grande Puissance pour remuer la terre et vos dévots disciples pour remettre les "malencontreux" sur le droit chemin.

**Entraînement** — Un jeu prédéfini qui vous permet de tester vos différents pouvoirs.

**Conquête** — La Conquête consiste en 500 mondes fixes, chacun d'eux devenant de plus en plus difficile. Vous commencez par la Génèse. Une fois que vous avez fait tomber l'opposition, le nom d'un monde plus difficile vous est donné. Le prochain monde dans lequel vous vous rendez dépend du résultat final de votre jeu précédent. Plus le score est élevé, plus le monde qui vous est donné est difficile (pour correspondre à vos talents). Vous devez absolument vaincre un opposant dans un monde avant de pouvoir passer au suivant.

Sélectionnez **START GAME** pour débiter le jeu ou **NEW GAME** pour entrer le nom d'un nouveau monde. Lorsque vous jouez en mode de Conquête, vous êtes toujours le Bon Etre Suprême. Avant d'entrer dans chaque monde, vous aurez un aperçu sur le paysage du monde, sur votre ennemi et obtiendrez d'autres informations utiles.

**Note** : Vous ne pouvez pas changer les options de jeu ou utiliser le mode Paint Map lors d'une conquête.

**Custom** — Le jeu "Custom" vous permet de modifier plus de 60 paramètres de jeu, de concevoir vos propres mondes et même de jouer contre un autre adversaire humain sur un autre ordinateur par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble de transmission de données.

## Mode d'entraînement

*Voir les pages du milieu de ce manuel pour les définitions d'icônes.*

 Au coin supérieur gauche de l'écran, se trouve le Livre des Mondes (Book of the Worlds). Il s'agit d'une petite carte du monde dans lequel vous combattez. La petite croix noire et blanche vous indique où se trouve le centre de la carte magnifiée. La croix se trouve actuellement dans le coin supérieur de la carte. Cliquez sur le Livre des Mondes pour déplacer la carte magnifiée vers ce point. C'est le moyen le plus rapide de se déplacer. Les points bleus représentent vos disciples. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur l'une des 8 flèches directionnelles et faites défiler la carte magnifiée.

 A l'aide de l'icône "Zoom to Leader" (Zoom sur le Leader), vous pourrez placer votre carte magnifiée sur le Leader, celui qui porte la clé, symbole de vie ou Ankh. Le Leader est très important pour le contrôle de vos disciples car il constitue le seul Marcheur auquel vous pouvez donner des conseils et que vous pouvez contrôler directement. L'icône Zoom to Leader est très important pour se déplacer rapidement sur la carte et pour le contrôle de l'avancée de vos disciples.

 Vous devez essayer ensuite de localiser le leader Démon (Evil). Utilisez la carte et concentrez vous sur le milieu du côté gauche. Vous y verrez des points rouges qui constituent les Marcheurs Diaboliques. Le leader Démon est celui qui transporte un petit crâne avec lui.

 Faites un zoom sur votre leader et cliquez sur l'icône d'Information puis sur le leader en haut à gauche de l'écran-bouclier. Ceci indique la force de votre leader qui s'affiche dans les deux barres colorées en bas à droite du grand bouclier d'informations. Référez-vous à la section d'information sur les boucliers pour plus de renseignements.

Cherchez maintenant le leader Démon et positionnez le bouclier sur lui. Cela vous permet de voir sa force mais aussi de connaître ses objectifs.

 Cliquez sur l'icône Raise and Lower Land (Elever et Baisser le Terrain), faites un gros plan sur votre leader et regardez ce qui se passe. Cliquez ensuite sur l'icône de zoom sur bouclier (Zoom to Shield).

Cela vous permet de retrouver la trace du leader Démon. Une fois de plus, faites un zoom sur votre Leader.

 Ré-activer le jeu en cliquant sur l'icône Pause. Votre leader et vos disciples marchent jusqu'à ce qu'ils trouvent un terrain plat pour construire. Ils

construiront une maison dès qu'ils ont trouvé le terrain propice. Le type de maison dépend de la superficie de terrain disponible pour supporter le bâtiment. 1 ou 2 zones peuvent supporter de petites huttes alors qu'un château demande une grande superficie.

 Cliquez sur l'icône Raise and Lower Land. Le curseur se transforme en main. Placez-le dans la carte magnifiée aux côtés de votre leader afin que la petite croix noire et blanche se trouve en haut d'un morceau de terre angulaire. Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris pour enlever le morceau de terre. Tout au long du jeu, vous élevez à l'aide du bouton gauche et baissez à l'aide du bouton droit. Augmentez et diminuez le terrain afin que des zones plates apparaissent et que vos disciples puissent construire et s'installer dessus.

**Vous devriez maintenant maîtriser les techniques de base nécessaires au jeu.**

 Faites un Zoom sur Bouclier et observez ce que le leader démoniaque est en train de faire. Les Mauvais vont construire des zones de terrain plat et des maisons de plus en plus grandes. Vous devez faire de même pour étendre votre zone de domination. Cliquez sur l'icône Place Papal Magnet (positionner Aimant Papal). Votre curseur se transforme en Ankh avec une croix noire et blanche. Placez cette dernière dans le coin inférieur d'un bâtiment démoniaque et cliquez sur le bouton gauche. Ceci place votre Aimant Papal dans le bâtiment. Cliquez alors sur l'icône "go to Papal Magnet" (Allez vers l'Aimant Papal). Vos disciples marchent en direction de votre Leader, qui, lui, se dirige vers l'Ankh.

 Faites défiler la carte magnifiée afin d'observer votre leader au fur et à mesure qu'il se dirige vers l'Aimant Papal. Des disciples devraient alors se diriger vers votre leader et se joindre à lui. Lorsqu'il arrive à mi-chemin de la terre des méchants, cliquez sur l'icône Settle mode (Mode Installation). Le leader construit maintenant une maison sur le terrain plat le plus proche, imité par tous vos disciples. Elevez et baissez la terre afin qu'il y ait un certain nombre de bâtiments sur l'écran. Essayez de construire une tour ou un château et assurez-vous que le leader soit bien dans le château. Le leader est dans le bâtiment signalé par l'Ankh (clé, symbole de vie).

 Si le pointeur de la barre de Manne se trouve au-delà de l'icône Knight (Chevalier), vous pouvez cliquer sur l'icône d'Intervention Divine du Chevalier. Si le pointeur ne se trouve pas au niveau désiré, attendez alors que le pointeur atteigne le point en question. Continuez s'il ne se trouve pas au-delà de l'icône de tremblement de terre. Lorsque vous faites votre leader Chevalier, vous le transformez lui et le bâtiment dans lequel il se trouve en force de combat spirituelle.

Votre chevalier n'est plus sous votre contrôle et suivra des instructions différentes de celles de vos disciples. A la création d'un chevalier, vous verrez l'Aimant Papal se déplacer sur l'endroit où votre leader a été fait chevalier.

Il en arrive de même lorsque votre leader est tué. Cliquez sur le mode Go to Papal Magnet et vos disciples se dirigeront vers l'Aimant Papal et créeront un nouveau leader.

 Cliquez sur Zoom to Knight pour trouver votre chevalier. Il se dirige vers les Méchants et a certainement commencé son attaque. Suivez-le et observez comment il détruit les bâtiments. Lorsqu'un Chevalier détruit une maison, il détruit aussi le terrain qui l'entoure. Un terrain en patchwork plus foncé apparaît là où le chevalier est passé.

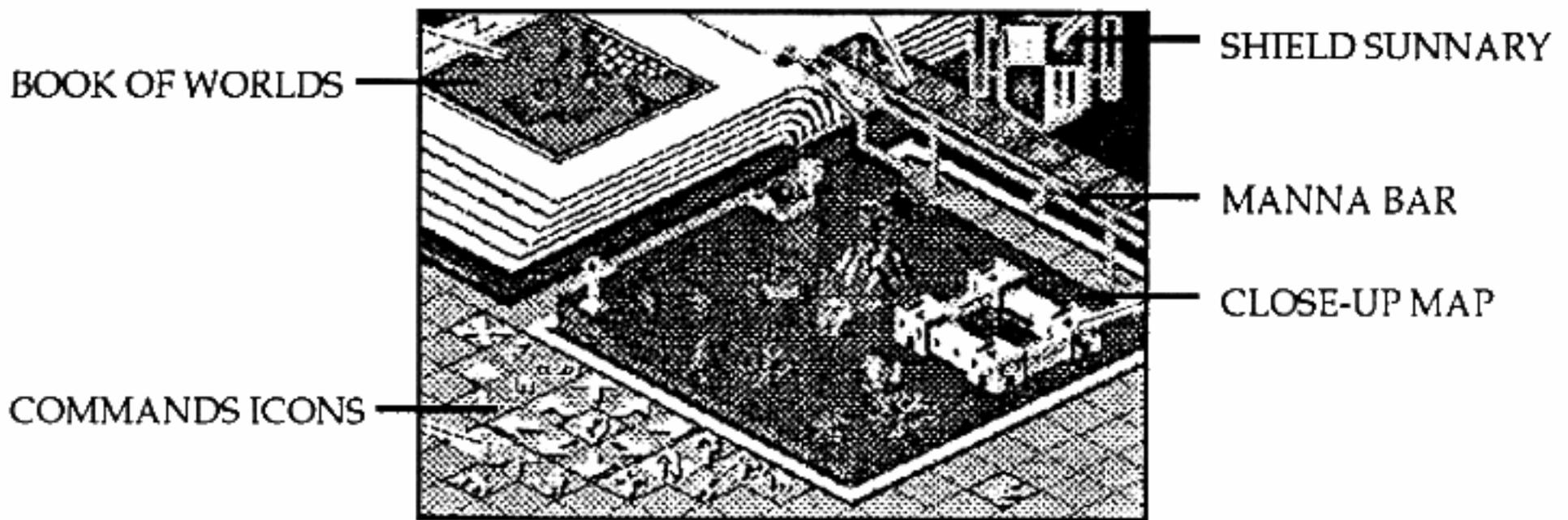
 Passez en mode Settle (Installation) afin que vos disciples commencent à multiplier leurs terres, cliquez sur Book of Worlds (où vous avez commencé), cherchez vos disciples et créez-leur des terres pour qu'ils continuent à prospérer et à construire des maisons. Ce moment est très important dans chacun des jeux. Vous devez vous assurer que vos disciples soient approvisionnés en terrain plat pour construire dessus. De temps en temps, dans le jeu, vous devez retourner vers vos disciples et créer du nouveau terrain sur lequel ils peuvent s'installer.

 Trouvez une zone dans la terre des méchants couverte de beaux bâtiments rouges et assurez-vous qu'ils apparaissent dans la carte magnifiée. Puis cliquez sur l'icône d'intervention divine Earthquake (Tremblement de terre). Cela fera bouger le sol et détruira les bâtiments se trouvant dans cette zone.

 Placez votre Aimant Papal sur les terres des méchants, si possible dans l'une des maisons. Cliquez ensuite sur le mode Go to Papal Magnet. Les gens commencent alors à marcher vers les terres et à attaquer les méchants. Lorsque vos disciples arrivent sur ces terres, cliquez sur le mode Fight (bataille). Ce mode donne l'ordre à vos disciples d'attaquer tous les ennemis qu'ils peuvent trouver puis de construire des maisons.

Vous maîtrisez maintenant le mode d'entraînement et pouvez commencer le mode Conquête.

## Ecran de jeu



Cet écran contient toutes les commandes dont vous avez besoin pour imposer votre domination sur un monde. L'écran est divisé en cinq parties: Book of Worlds (Livre des Mondes), Close-up Map (Carte Magnifiée), Manna Bar (Barre de Manne), Information Shield (Bouclier d'Informations), Commands Icons (Icônes de Commandes).

**Book of Worlds:** Cela vous montre le monde dans lequel vous vous trouvez, dans sa totalité. Le curseur en croix vous montre l'endroit que vous êtes en train de visualiser. Les points rouges correspondent aux Marcheurs / Disciples du Démon et les points gris foncés aux "installations" du Démon. Les points bleus correspondent aux Marcheurs du Bon et les points blancs aux installations du Bon. Les points gris clairs sont les rochers. Cliquez sur n'importe quelle partie du Livre des Mondes pour faire apparaître la zone la plus proche sur la carte magnifiée.

**Closeup Map:** C'est la partie du monde que vous pouvez influencer directement à l'aide des Icônes de Commandes. Ajoutez ou retirez des couches de terrain, provoquez une catastrophe, guidez vos disciples etc. Référez-vous à la section "Closeup Map" (Carte Magnifiée) pour davantage de détails.

**Manna Bar:** La Barre de Manne montre une série d'icônes; ces icônes sont vos Icônes d'Intervention Divine. L'icône Raise and Lower Land tout à gauche demande le moins de Manne tandis que l'Armageddon tout à droite en demande le plus.

La flèche juste à côté de la Barre de Manne indique les commandes d'Intervention Divine que vous pouvez utiliser. Vous avez le pouvoir d'invoquer toute commande à gauche de l'indicateur. Plus vous rassemblez de Manne, plus l'indicateur glissera vers la droite et plus vous pourrez exécuter de commandes.

**Shield Summary:** Le bouclier donne des informations sur la taille actuelle des deux populations et sur le statut du porteur du bouclier. Voir la section "Informations" dans le paragraphe Icones de Commandes pour davantage de renseignements.

**Command Icons:** Icones de Commandes. Ils contrôlent le jeu. Voir la section correspondante pour davantage de renseignements.

## Closeup Map (Carte Magnifiée)

Voici ce que vous verrez sur votre carte magnifiée:

 **Papal Magnet.** L'Aimant Papal est votre symbole sacré. Si vous êtes un Démon, l'Aimant Papal est en forme de crâne. Si vous êtes un Bon, il est en forme de Clé (Ankh), symbole de vie. L'Aimant Papal est le point central de contrôle de votre leader et de vos marcheurs.

 **People/Disciples.** Il existe trois types de disciples dans Populous. Pour trouver le statut du personnage, utiliser l'icône "Query" (Informations).

**Marcheurs:** Les marcheurs constituent la population principale. Ils font ce que vous leur dites de faire: suivre le Leader et l'Aimant Papal, combattre l'ennemi, s'installer dans une zone etc. Utilisez les commandes d'Influence du Comportement décrites dans la section Icônes de Commandes pour les diriger. A chaque fois que deux de vos marcheurs se rencontrent, ils fusionnent pour donner lieu à un marcheur plus fort. La force du marcheur dépend du nombre de membres dans le groupe et des armes utilisées. De plus, au fur et à mesure que le jeu avance, les marcheurs deviennent de plus en plus intelligents.

**Leader:** Vous ne pouvez avoir qu'un Leader en place à chaque fois. C'est le premier à toucher l'Aimant Papal. Pensez-y comme un grand prêtre. Vous commencez toujours un jeu avec un Leader.

**Chevalier (Knight):** Si vous avez assez de Manne, vous pouvez transformer un Leader en Chevalier. Les Chevaliers sont des machines à combat.

Ils cherchent les marcheurs ennemis ou leurs installations, éliminent des gens et brûlent les installations. Le Chevalier continuera à détruire l'ennemi systématiquement jusqu'à ce qu'il ait été tué. Vous pouvez avoir autant de Chevaliers que votre quantité de Manne vous le permet. Notez qu'il se peut qu'ils fusionnent pour former un seul Chevalier plus fort.

 **Miniature Papal Magnet.** Un Aimant Papal miniature est toujours attaché à votre Leader afin que vous puissiez l'identifier.

 **Installations - Settlements.** Les installations vont des simples huttes primitives aux châteaux complexes. Les châteaux sont dressés dans des zones de 5x5 ou plus. Une fois qu'un marcheur s'est établi, il construit une installation aussi grande que possible, en fonction de la proportion de terrain (5x5) plat. Dans les châteaux votre population augmente plus rapidement mais un château est plus lent à remplir! Les marcheurs (vos pionniers toujours plus importants!), ne sortiront pas d'une installation avant que celle-ci ne soit pleine (voir l'icône d'Informations "Query" pour déterminer le niveau de population dans une installation). Tant que les marcheurs ne sortent pas, personne ne cherchera un terrain plat sur lequel s'installer (et se multiplier!). Il y a des avantages et des inconvénients à avoir une grande installation tout comme une petite. Comme un être Tout-Puissant, vous devez décider de la meilleure stratégie.

 **Terrain.** Le terrain varie d'un monde à l'autre. Le jeu a lieu sur des mondes allant des déserts torrides à des masses glaciaires et chaque type de terrain affecte le jeu de manières différentes. Par exemple, les Marcheurs meurent plus vite dans le désert tandis que dans les mondes glaciaux, la population augmente plus lentement et il n'existe pas de niveau technologique.

## Les Icônes de Commandes

Pour activer ou désactiver une commande, cliquez sur l'icône. Lorsqu'une commande est en marche, le carré est mis en évidence.

### Icônes de Contrôle de Jeu

Ces commandes vous donnent des informations générales sur le jeu.



Sound Effects (effets sonores)  
Active/désactive les effets sonores.



Musique  
Active/désactive la musique



Pause  
Active/désactive la pause.



### Réglage du jeu - Game Setup

Cliquez sur cette icône pour sélectionner vos options de jeu. A côté de chacune des options, se trouve un bouton carré. Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'option.

- Quand le bouton est sorti, l'option est désactivée
- Quand le bouton est rentré, l'option est activée.

**One player** Joue contre l'ordinateur.  
**Two players** Joue contre un autre joueur par l'intermédiaire d'un modem ou d'une transmission de données. Voir la section "Jeu à deux Joueurs" pour davantage de renseignements.  
**Play Game** Sélectionnez cette option et cliquez sur OK pour reprendre le jeu.  
**Paint Map** Sélectionnez cette option et cliquez sur OK pour utiliser le mode Paint map. Avec cette option, le jeu s'interrompt. Voici les touches que vous pouvez utiliser en mode Paint:

- <F1> Placez Bon Marcheur.
- <F2> Placez Méchant Marcheur.
- <F3> Placez arbre ou plante; appuyez sur <F3> de nouveau au même endroit pour faire défiler les différents arbres et plantes disponibles.
- <F4> Placez des rochers; appuyez sur <F4> de nouveau au même endroit pour faire défiler les différents rochers disponibles.
- <F5> Retirez un objet ou une personne de l'écran.
- <F6> Augmentez la Manne pour le Bon.
- <F7> Augmentez la Manne pour le Méchant.
- <F8> Effet miroir sur le paysage (vue symétrique).
- <Del> Débarrassez le paysage de tout terrain.
- <Shift>-<F1> Placez Bon Leader
- <Shift>-<F2> Placez Mauvais Leader

<Shift>-<F6>	Diminuez Manne pour Bon
<Shift>-<F7>	Diminuez Manne pour Méchant
<1- 4>	Sélectionnez le type de terrain

<b>Good</b>	Contrôle des Bons.
<b>Evil</b>	Contrôle des Méchants.
<b>Human vs Computer</b>	Vous jouez contre l'ordinateur.
<b>Computer vs Computer</b>	Pour observer l'ordinateur jouer contre lui-même. Vous devez malgré tout choisir votre camp, pour lequel vous verrez toutes les actions en détails. Bien que l'ordinateur soit pré-réglé pour combattre de lui-même, vous pouvez intervenir à n'importe quel moment. Emettez tout simplement une commande de la même manière que vous le feriez dans un jeu régulier. L'ordinateur va très vite. Aussi, ne soyez pas surpris si vous déplacez l'Aimant Papal et si l'ordinateur le déplace immédiatement ailleurs.
<b>Conquest</b>	Jouez un jeu de Conquête. Cela amène l'écran World to Conquer (Monde à Conquérir). Cliquez sur Start Game pour accepter le monde présenté ou sur New Game (nouveau jeu). Entrez un nouveau nom de monde et appuyez sur Return.
<b>Custom</b>	Si vous voulez créer vos propres cartes ou vous entraîner aux diverses options, choisissez alors cette option. Installez les options désirées et cliquez OK.
<b>Game Options</b>	Cette option fait apparaître un écran avec cinq options. Les options choisies affectent les <i>deux</i> joueurs:
<b>Water is fatal</b>	L'eau est fatale. Cette option tue automatiquement tout ce qui tombe dans l'eau. Si cette option est désactivée, vous pouvez sauver des vies.
<b>Swamps Shallow</b>	Marécages peu profonds. Une personne qui tombe dans un marécage meure et le marécage disparaît. Les marécages sans fond ne disparaissent pas si quelqu'un tombe dedans.
<b>Cannot build</b>	Impossible de construire. Signifie qu'aucun des joueurs ne peut augmenter ou diminuer le terrain. Cela annule les deux autres options de construction.
<b>Build up and down.</b>	Cette option vous permet d'élever ou de retirer du terrain. Si vous la désactivez, vous pouvez seulement ajouter du terrain.

**Build near people/towns.** Déterminez si vous pouvez changer le paysage lorsqu'il y a une personne sur l'écran ou s'il faut avoir un drapeau d'une des villes figurant sur la carte magnifiée pour changer le paysage.

**Save a Game**

Sauvegarder un jeu. Ceci créera un catalogue pour votre disquette et dressera la liste de tous les jeux sauvegardés. Cliquez dans la case des noms de fichiers et tapez le nom du fichier suivi de Return ou cliquez sur le nom désiré de la liste.

**Load a Game**

Charger un jeu. Ceci créera un catalogue pour votre disquette et dressera la liste de tous les jeux sauvegardés. Cliquez dans la case des noms de fichiers et tapez le nom du fichier suivi de Return ou cliquez sur le nom de la liste. Cliquez sur la case Load pour charger le jeu à partir de la disquette. Si vous utilisez un deuxième lecteur ou désirez utiliser un répertoire différent du répertoire de base, cliquez sur la case Directory et tapez-y les détails c'est-à-dire d1: ou b: La nouvelle disquette sera répertoriée.

**Move to Next Map**

Rendez-vous à la prochaine carte. Cette option affiche une carte supplémentaire sur laquelle vous et votre adversaire peuvent combattre. La carte n'est pas en rapport avec celles se trouvant dans vos jeux de Conquête. La sélection de cette option en mode de conquête est similaire à la sélection de Restart this Map.

**Restart this Map**

Recommencer cette carte. Recommence entièrement le jeu de la carte en cours. Tous les changements que vous avez faits n'apparaîtront pas.

**Surrender this Game**

Renoncer à ce jeu. En mode Conquête, cette option vous fait renoncer au jeu; vous devrez rejouer dans ce monde avant de passer à un autre monde. Dans tous les autres modes, cette option vous fait quitter le jeu et aller dans un nouveau monde.



**Game Balance (Balance du jeu)**

Cliquez sur cette icône avec le bouton gauche de la souris pour afficher vos options. Si vous cliquez sur le bouton droit, vous affichez celles de vos adversaires. Vous pouvez rendre chacune des options suivantes

- disponibles ou non en cliquant sur le carré adjacent:
- Can modify land (pouvez modifier le terrain)
- Can attack Towns (pouvez attaquer des villes)
- Can attack Leader (pouvez attaquer leader)
- Can use Earthquakes (pouvez utiliser des tremblements de terre)
- Can use Swamp (pouvez utiliser un marécage)
- Can use Knight (pouvez utiliser un chevalier)
- Can use Volcano (pouvez utiliser un volcan)
- Can use Flood (pouvez utiliser une inondation)
- Can use Armageddon (pouvez utiliser un Armageddon)

Au bas de l'écran, sont les valeurs pour l'Agression et le Taux. Cliquez n'importe où dans la barre.

**Aggression.** Plus la valeur est haute, plus l'ordinateur tentera d'envahir votre terre. L'agression n'a pas d'effet sur un joueur humain puisque vous ne pouvez pas contrôler sa façon plus ou moins agressive de jouer.

**Rate.** Cela établit le taux de croissance de population dans les installations. Plus la valeur est rapide, plus l'ordinateur, votre adversaire gagne de la Manne et plus sa population se multiplie. L'ordinateur peut sembler impossible à battre lorsque la valeur est au maximum.

Cliquez sur OK pour accepter ces options et continuer le jeu.

Note : en mode Conquête, vous ne pouvez modifier aucune des options ci-dessus.



### Message

Si vous jouez en mode deux joueurs soit sur un modem ou sur une liaison de transmission (Datalink), choisir cette icône fait apparaître un nouvel écran. Introduisez le message que vous désirez envoyer à l'autre joueur (20 caractères maximum acceptés) et appuyez sur <Return>. Un écran similaire contenant le message apparaît sur l'écran de votre adversaire. Voir la section "Jeu à deux joueurs" pour davantage de renseignements sur la façon de jouer contre un adversaire humain.

## Icônes de Direction et d'Objets

Ces commandes vous permettent de contrôler le mouvement de votre carte magnifiée et de trouver des informations sur cette carte.



### Icônes de Direction

Appuyez sur n'importe laquelle des icônes de direction pour déplacer la carte d'un cran dans la direction désirée.

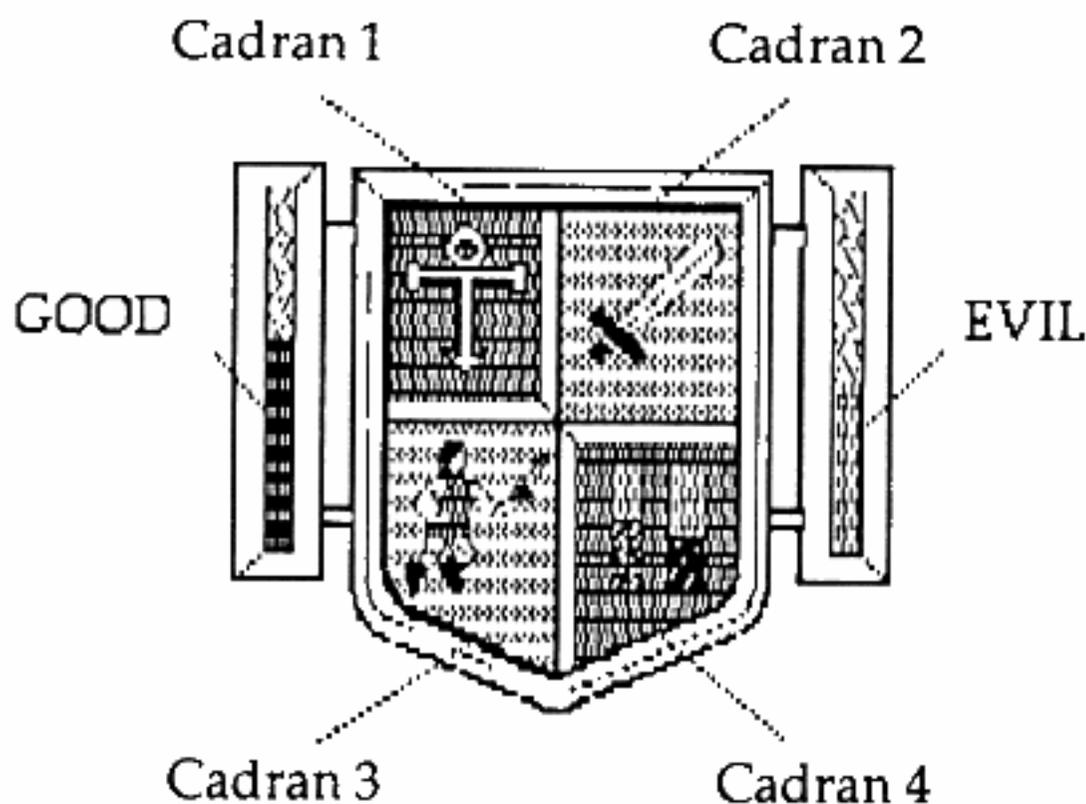
Vous pouvez utiliser le clavier numérique à la place des icônes de direction mais ceci est plus lent.



### Informations - Query

Si vous sélectionnez cette option, votre curseur se transforme en bouclier. Utilisez-le pour obtenir des informations au sujet des disciples ou des installations.

A l'aide du coin supérieur gauche du bouclier, pointez sur une personne ou un drapeau flottant près d'une installation et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Vous avez désigné le porteur du bouclier. Le Bouclier d'Informations donne maintenant les informations suivantes sur la personne ou l'installation:



**Cadran 1:** Indique pour quel camp est cette information: la clé, symbole de vie, pour le Bon (Good), le crâne pour le Méchant (Evil).

**Cadran 2:** Plus l'installation est primitive, plus l'arme est primitive. Les coups de poing et les gourdins sont primitifs tandis que les arbalètes et les épées sont plus avancés.

**Cadran 3:** C'est le sujet (personne ou installation) auquel le bouclier est rattaché.

**Cadran 4:** L'information ici dépend du sujet. Si vous visualisez une installation, la barre de gauche (jaune) représente sa taille/ force et sa valeur défensive comparée à un château plein. La barre verte indique le niveau de population.

Lorsque vous regardez un Marcheur, les barres représentent sa force. Les barres sont au nombre de trois et deux seulement sont affichées tout le temps. Lorsque la barre orange de droite se remplit, une encoche apparaît sur la barre orange de gauche et celle de droite disparaît. Lorsque les deux barres oranges sont pleines, l'affichage change en une barre jaune et une barre orange qui fonctionnent de la même manière sauf qu'elles sont de valeurs plus importantes. Un marcheur avec une barre jaune et une barre orange pleines est très fort.

Lorsque vous regardez quelqu'un en combat, les barres indiquent les forces relatives des 2 combattants.

Les grandes barres bleues et rouges situées près du bouclier représentent les populations. Plus le niveau est haut, plus c'est peuplé. Le petit icône de bouclier reste attaché au marcheur ou à l'installation pour vous rappeler ce que vous êtes en train de regarder. Si un marcheur avec bouclier pénètre dans un bâtiment, le bouclier sera transféré dans le bâtiment en question. Si un marcheur quitte un bâtiment avec un bouclier, le bouclier sera transféré à ce marcheur. Si un marcheur meure, le bouclier disparaîtra sauf s'il meure au combat, dans lequel cas, le bouclier est transféré à son adversaire.

### Influence Behaviour Icons (Icônes d'Influence du Comportement)

Utilisez ces commandes pour contrôler vos disciples.



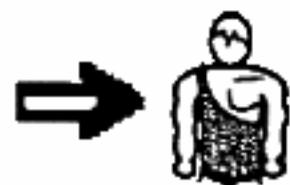
#### **Go to Papal Magnet**

Les marcheurs se dirigent vers votre leader qui, lui, se rend à l'Aimant Papal. Si vous n'avez pas de leader, vos marcheurs se dirigent directement vers l'Aimant Papal. Le premier qui le touche sera votre nouveau leader. Notez que les Marcheurs ne toucheront pas l'Aimant Papal (à moins d'être dans ce mode) même s'ils passent à côté.



#### **Installation - Settle**

Cela donne l'ordre à vos marcheurs de chercher un terrain vierge, si possible inexploré. Une fois là-bas, un marcheur construira l'installation la plus grande possible.



### **Rassemblement - Gather Together**

Avec cette option, vos marcheurs cherchent d'autres marcheurs ou installations. Lorsqu'un marcheur rencontre un autre marcheur, ils se transforment en un seul marcheur, plus fort cependant. S'il ne parvient pas à fusionner, le marcheur s'installe.



### **Bataille - Fight**

Ordonne à vos marcheurs de chercher des ennemis à attaquer. Si aucun ennemi ne se trouve à proximité, le marcheur s'installe.

## **Zoom Icons (Icônes de Zoom)**

Ces commandes vous permettent de vous rendre directement à un endroit particulier sur la carte. A chaque fois que vous faites un zoom sur un nouveau sujet, le Bouclier d'Informations affiche des informations sur ce sujet pendant environ trois secondes. Puis, il affiche des informations sur le porteur du bouclier (il s'agit de la personne ou de l'installation à qui vous donnez le bouclier à l'aide de l'icône Informations "Query"). Si aucun porteur n'existe, le bouclier sera blanc.



### **Zoom to Leader or Papal Magnet**

Cliquez sur cette icône à l'aide du bouton gauche pour faire apparaître votre leader sur la carte. S'il n'y a aucun leader, vous allez à l'Aimant Papal. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour vous rendre à votre Aimant Papal sur la carte.



### **Zoom to Knight or Settlements - Chevalier ou Installations**

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour afficher votre chevalier sur la carte magnifiée. Si vous avez plus d'un chevalier, appuyez sur le bouton gauche plusieurs fois pour passer d'un chevalier à l'autre. Si vous n'avez aucun chevalier, rien ne se passe. Appuyez sur le bouton droit de la souris plusieurs fois pour passer d'une installation à l'autre.



### **Zoom to Battle**

A chaque fois que vous appuierez sur le bouton gauche de la souris, vous ferez apparaître une des batailles. Si aucune bataille n'a lieu, rien ne se passe.



### **Zoom to Shield**

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour indiquer le porteur de bouclier. Rien ne se passera si vous n'avez pas assigné le bouclier à une personne ou une installation. Pour assigner le bouclier, utilisez l'icône d'Informations (Query).

## **Icônes d'Intervention Divine**

Il s'agit des mêmes options se trouvant sur votre barre de Manne. Celles que vous pouvez exécuter dépendent du montant de Manne que vous avez ; vous pouvez effectuer n'importe quelle intervention divine qui se trouve à gauche du marqueur en forme de flèche.

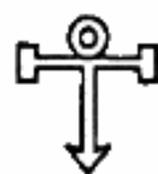
Il est très important de noter que chacune de ces actions consomme du Manne et, par conséquent, que le pointeur sur la barre de Manne se déplacera vers la gauche au fur et à mesure que vous exécutez ces actions.

Chacune des options ci-dessous est disponible sauf si vous la désactivez dans "Game Setup" (Réglage du Jeu).



### **Raise and Lower Land**

Il s'agit du mode par défaut. Placez la main n'importe où sur la carte magnifiée et appuyez sur le bouton gauche pour augmenter le terrain sous la croix flottante et sur le bouton droit de la souris pour diminuer le terrain. Vous devez avoir un marcheur ou une installation (selon ce que vous choisissez sous l'option Game Setup) sur la carte pour que cela fonctionne.



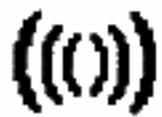
### **Place Papal Magnet**

Vous permet de placer votre Aimant Papal (Clé/Ankh pour le Bon et Crâne pour le Méchant) n'importe où sur la carte. L'Aimant Papal sert de guide à vos disciples.

Cliquez sur l'icône Place Papal Magnet puis n'importe où sur la carte pour planter l'Aimant Papal. Pour le déplacer et le replanter, cliquez sur Place Papal Magnet puis sur une nouvelle position dans la carte magnifiée.

*Vous devez avoir un leader pour repositionner l'Aimant Papal. Vous commencez le jeu avec un leader mais s'il meure, c'est la première personne qui touche l'Aimant Papal qui deviendra le leader.*

Si votre leader meure ou est fait chevalier, l'Aimant Papal se déplace à l'endroit où ceci s'est passé.



### Earthquake - Tremblement de terre

Secoue la zone magnifiée, détruit les bâtiments et noie les gens qui se trouvaient dans la zone affectée. Veillez à ne pas provoquer un tremblement de terre affectant vos disciples ou vos installations.



### Swamp - Marécages

Fait apparaître un marécage dans toute zone plate (ne fonctionnera pas sur une colline). Toute personne qui tombe dans un marécage se noiera. Si vous avez sélectionné l'option "swamps bottomless" (marécages sans fond), le marécage reste même après avoir englouti quelqu'un. Le seul moyen de s'en débarrasser est de l'enterrer sous la terre à l'aide de Raise Land ou de l'enlever à l'aide de Lower Land. Si vous ne sélectionnez pas cette option, le marécage disparaît dès que quelqu'un est tombé dedans.



### Knight - Chevalier

Votre Leader est fait Chevalier. En tant que chevalier, il cherchera l'ennemi, l'éliminera, brûlera ses installations et détruira ses récoltes. Le chevalier continuera de détruire systématiquement l'ennemi jusqu'à ce qu'il ait été tué.

Souvenez-vous que quand vous donnez le titre de chevalier à votre leader, vous n'avez plus de leader. C'est pourquoi l'Aimant Papal passe au chevalier. Faites le toucher par un marcheur pour avoir un nouveau leader.

Vous pouvez avoir autant de chevaliers que vous avez de Manne pour cela.



### Volcano - Volcan

La zone dans la carte magnifiée atteint une hauteur considérable, détruisant tous les bâtiments et créant des rochers dans la zone affectée. Cela demande beaucoup de temps et de Manne pour réparer les effets d'un volcan. Pour se débarrasser des rochers, vous devez retirer le terrain jusqu'à ce que vous atteigniez l'eau. Vous pouvez ensuite reconstruire.



### Flood- Ras de Marée

Augmente le niveau de la mer d'un cran sur le paysage tout entier. Si l'eau est fatale (voir section "Réglage du Jeu") tout ce qui est attrapé dans le déluge meure. Sinon, vous pouvez encore tenter de sauver votre population.



### Armageddon

Les deux Aimants Papaux sont déplacés vers le centre du monde et les deux populations quittent leurs habitations pour se diriger vers les aimants, créant du terrain si cela s'avère nécessaire pour traverser l'eau.

Une fois là-bas, ils se battent à corps perdu, jusqu'à la fin ultime.

Une fois que vous avez sélectionné Armageddon, vous ne pouvez modifier en aucun cas le cours des événements. Veillez donc bien à ce que votre population excède de beaucoup la population ennemie avant d'invoquer cette commande.

## Combat

Puisque vous n'avez pas le contrôle direct de vos disciples, il y a peu de choses que vous pouvez faire en ce qui concerne l'instigation ou le contrôle d'une bataille. En tant que provocateur, vous pouvez sélectionner l'icône "Fight" (Bataille). Vos disciples chercheront les ennemis qu'ils peuvent attaquer avant de s'installer. Ou encore, vous pouvez diriger vos troupes vers l'Aimant Papal, que vous avez placé de façon stratégique dans une installation ennemie.

Lorsque vos disciples entrent en combat, ils combattent jusqu'à ce que leur barre de force (cadran 4 du Bouclier d'Informations) soit complètement épuisée. Puis ils meurent. L'icône "Gather Together" (Rassemblement) doit être utilisée pour donner plus de force à vos gens. Elle ordonne à vos disciples de fusionner pour créer une seule personne plus forte qui tiendra plus le coup au cours d'une bataille.

Lorsque vous gagnez un jeu en mode Conquête, vous verrez une Présence Démoniaque qui vous informe de votre statut et du prochain monde à conquérir.

## Divine Tips (Trucs Divins)

Pour atteindre l'objectif ultime et divin dans ce jeu, il y a deux choses à faire: constituer votre population et réduire petit à petit la population ennemie. Cette partie contient des astuces qui peuvent vous aider à atteindre la souveraineté absolue:

 **Eparpillement - Spread out.** Vous ne pouvez pas diviser et conquérir car vos disciples se contenteront de paresser dans leurs huttes toute la journée. Ils doivent sans cesse construire et se déplacer. Utilisez les icônes d'Influence du Comportement pour contrôler vos disciples.

 **Travail du terrain - Work the earth.** Le terrain affecte la capacité des gens à construire et à prospérer. Plus le terrain est plat, plus il est facile d'y construire. Vous pouvez améliorer la zone où vos disciples essaient de s'installer et ruiner la terre que votre ennemi essaie d'utiliser.

 **Installations : Grandes contre Petites.** Les grandes installations demandent plus de temps à construire et à peupler. Si vous avez un besoin désespéré en énergie, ne dépensez pas votre Manne dans l'industrie de construction. Cependant, les grandes installations ont une défense plus importante ainsi qu'un niveau technologique plus élevé. Un grand plus lorsque l'ennemi essaie de s'infiltrer sur votre territoire. Pour une grande installation, vous avez besoin de terrain plat dénué de tout objet.

Les petites installations sont plus rapides à installer et à peupler. De petits villages vous aident à vous répandre plus vite sur une zone plus grande. Malheureusement, les huttes sont plus faciles à conquérir que les forteresses. Pour avoir de petites installations, n'aplanissez pas complètement la zone ou ne la videz pas de tout objet.

 Voici certaines tactiques que nous utilisons : La méthode M1, Le principe de pression sur la population, Zen et les lacs du Norfolk, fièvre marécageuse et plateaux marécageux, Le Blues de la Montagne Immergée et finalement La stratégie du Leader en retard.

## 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 ou bien à l'aide d'un câble de modem nul pour relier les ports-série de deux ordinateurs (il s'agit du mode "Datalink" de liaison de transmission de données).

Pour jouer en mode deux joueurs, tous deux auront besoin de l'original de Populous.

### **Connexion en mode Datalink**

1. Procurez-vous un câble de modem nul chez votre revendeur local, par exemple.
2. Eteignez les deux appareils.
3. Connectez le câble entre les ports-série des deux ordinateurs.
4. Allumez les appareils.
5. Amorcez le jeu sur les deux appareils et sélectionnez le mode Custom . Lorsque l'écran principal du jeu apparaît, cliquez sur l'icône "Game Setup" (Réglage du jeu) puis sur "Two Players" (deux joueurs) pour afficher l'écran "Startup Serial".
6. Le taux de bauds par défaut est de 9600. Si vous voulez utiliser un taux différent pour les deux ordinateurs, cliquez sur la case de taux de baud (Baud rate). Un curseur clignotant apparaît. Faites un retour en arrière pour effacer 9600, introduisez un nouveau taux (sans virgule) et appuyez sur <Return>. Le taux de baud doit être le même pour chacun des ordinateurs.
7. Vous pouvez maintenant commencer le jeu à deux joueurs.

### **Connexion des modems en mode Voix**

Si vous *et* votre adversaire peuvent brancher des téléphones à leur modem, 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 à la ligne téléphonique. Votre téléphone est alors branché sur le modem.
3. Appelez votre ami et amorcez le jeu sur les deux appareils. Puis sélectionnez tous deux le mode Custom.
4. Lorsque l'écran principal du jeu apparaît, cliquez sur l'icône "Game Setup" puis sur "Two players". L'écran "Startup Serial" s'affiche. Cliquez sur le bouton à côté de "Datalink". Le mode "Modem" apparaîtra.
5. Choisissez ensuite qui va jouer le Bon et le Méchant. Voir "Début du jeu à deux" ci-dessous.
6. Une case au-dessus de Baud Rate dans laquelle est inscrite "Send Login." s'affiche ainsi qu'un nouveau bouton "Full serial Checking".

7. Le taux de baud par défaut est de 9600. Pour un différent taux pour deux modems, cliquez sur la case de taux de baud. Un curseur clignotant apparaît. Placez-vous au début de 9600, introduisez un nouveau taux de baud (sans virgule) et appuyez sur <Return>. 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. Si les modems sont différents, déterminez le taux de baud le plus élevé pour chacun des modems. Puis choisissez la valeur la plus basse des deux. Les taux de baud typiques sont 300, 1200 et 2400. Voir votre manuel sur le modem pour davantage de renseignements sur les taux de baud.
8. Établissez une connexion de données entre les deux ordinateurs (si vous êtes en mode de dialogue normal au téléphone), en cliquant sur Send Login.
9. L'un des joueurs doit taper ATD et appuyer sur <Return>. L'autre joueur doit taper rapidement ATA dans la case Send Login et appuyer sur <Return>. Le modem enverra alors un porteur (vocalise élevée qui bloque vos voix). Une fois que le voyant lumineux CD du modem s'allume (s'il y en a un), la connexion est établie et les deux joueurs doivent attendre quelques secondes puis raccrocher. Reportez vous maintenant à la section "Début du jeu à deux".

### **Connexion des modems en mode Sans Voix**

Si vous ou votre adversaire ne peuvent pas brancher un téléphone au modem, il vous faudra taper la commande d'indicatif ou de réponse à l'aide de la case "Send Login". Voir manuel du modem pour plus de renseignements sur les commandes acceptées. Normalement, un joueur règle son modem sur auto-réponse en cliquant sur Send Login et en tapant ATSO=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 lumineux CD sur le modem s'allume (s'il y en a un).

### **Début du jeu à deux joueurs**

Tout d'abord, décidez qui sera le Méchant et qui sera le Bon. Si vous voulez être le Méchant, cliquez sur le bouton à côté du message "I am good" qui se transformera en "I am evil". A moins que vous n'utilisiez un jeu sauvegardé, les deux joueurs commenceront sur le paysage que le Méchant utilise. Les deux appareils utilisent les options des Méchants.

### **Utilisation d'un paysage sauvegardé**

Si vous voulez utiliser un paysage sauvegardé, les deux joueurs doivent avoir la même copie de ce paysage. Si vous jouez avec deux ordinateurs identiques connectés par Datalink, interchangez la disquette d'un ordinateur à l'autre. Introduisez la disquette contenant le paysage que vous voulez utiliser dans l'unité et cliquez sur le bouton Use this Landscape.

Utilisez Load Game pour sélectionner le paysage et le charger. Si vous voulez jouer sur terrain égal, créez votre propre carte à l'aide du mode Paint Map et utilisez Mirror Landscape pour faire un terrain symétrique. Vous devrez aussi placer des gens sur des positions symétriques.

### **Connexion**

Pour se connecter, les deux joueurs doivent cliquer sur le bouton Connect Me sur les deux ordinateurs. Un message montre que l'ordinateur est en train d'essayer de connecter. CONNECTION MADE s'affichera rapidement sur l'écran lorsque les deux appareils sont connectés et le jeu commencera.

### **Jouer un jeu à deux**

Deux caractéristiques sont désactivées dans un jeu à deux: Charger un jeu et le mode Conquête. Des messages seront envoyés à votre adversaire pour lui faire savoir si vous avez changé l'une des options ou êtes entré en mode Paint Map.

### **Assistance de l'ordinateur**

Si vous n'avez pas d'expérience, vous voudrez peut-être vous tourner vers l'ordinateur. Cela vous permet de jouer avec l'ordinateur ou juste de le regarder jouer. Pour cela, cliquez sur l'icône Game Setup et sélectionnez Computer v Computer (par ex, Amiga v Amiga).

### **Changer de camps**

Si vous voulez changer de camps au milieu du jeu, cliquez sur Good or Evil sur l'écran Game Setup.

### **Pause**

Si vous cliquez sur Pause, le jeu entre les deux joueurs s'interrompt. Cela peut ennuyer votre adversaire qui verra le jeu s'interrompre mais qui risque de ne pas voir l'icône Pause s'allumer.

### **Communiquer avec votre adversaire**

Vous pouvez envoyer un message à votre adversaire en cliquant sur l'icône de Message n'importe quand au cours du jeu. Un message "Send a Message" s'affiche. Tapez votre message ne dépassant pas 20 caractères et appuyez sur <Return>. Le jeu s'interrompt jusqu'à ce que votre adversaire ait lu le message et ait cliqué sur OK.

Vous pouvez aussi parler à votre adversaire au téléphone après que le jeu ait commencé. Cliquez sur l'icône Game Startup puis sur Two Players. Le message Startup Serial s'affiche sur les deux appareils.

\*Note: nous vous suggérons de prévenir l'autre joueur avant de faire cela en lui envoyant un message "+++ ATH". Les deux joueurs doivent mettre leurs modems en mode de contrôle en tapant +++ dans la case Send Login et en appuyant sur <Return>. décrochez alors le téléphone. Les deux joueurs doivent ensuite taper ATH dans la case Send Login et appuyer sur <Return>.

Cela éteint le porteur du modem. Donc, si vous avez un téléphone 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 le lien après avoir affiché le message, l'un des joueurs doit taper ATD et l'autre doit taper ATA dans la case Send Login. Les deux joueurs peuvent maintenant appuyer sur Connect Me pour continuer.

### **Game Over**

Lorsqu'il y a un gagnant, l'information Game Lost (jeu perdu) ou Game Won (jeu gagné) s'affiche. Pour continuer avec le prochain jeu, les deux joueurs doivent cliquer sur NEXT GAME.

### **Problèmes de communication possibles**

Si vous jouez en mode Modem et si vous voyez le message "He's trying to be Evil/Good (il essaie d'être Méchant/Bon)" même après avoir sélectionné les options "je suis Bon" et "je suis Méchant", cela veut dire que votre modem n'a pas établi une connexion avec un modem à distance et il ne fait que faire écho quelque soit la sélection que vous avez faite. Vous pouvez arrêter l'écho en tapant ATE0 dans la case Send Login. Pour résoudre 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 de corruption. S'il y a corruption, les mêmes données sont renvoyées plusieurs fois. Cela entraîne parfois l'arrêt momentané du jeu. Si le jeu est arrêté pendant plus de 10 secondes sans raison apparente, les deux joueurs doivent taper <Shift Esc> et sauvegarder chacun de leur côté le jeu. ils peuvent recommencer à jouer en utilisant ce jeu sauvegardé. Si vous avez un modem à vitesse lente, il est possible d'augmenter la vitesse en éteignant la procédure de vérification. Pour cela, cliquez sur le bouton Full Serial Checking qui se transforme en No Serial Checking. Même dans ce mode, le programme vérifie toutes les deux secondes si les paysages sont synchronisés. S'ils le sont, un message vous informera qu'il y a eu une erreur d'incompatibilité de paysage (Incompatible Landscape). Note: Les deux joueurs doivent sélectionner le même mode Serial Checking.

Il est possible que si la liaison est perdue ou s'il y a un sérieux problème de communication, le jeu stoppe. Presser <Shift Esc> vous fera sortir du mode deux joueurs et mettra le jeu sur pause pour que vous puissiez le sauvegarder.

## **Messages en mode deux joueurs**

### "Incompatible Landscape Error"

Vous obtenez ce message lorsque le paysage est différent sur chaque appareil. Cela met l'ordinateur hors synchronisation. Si ce problème apparaît, le jeu est interrompu. Chaque joueur doit sauvegarder son jeu. Etant donné que les deux jeux sont hors synchronisation, l'un de vous doit faire une copie de son jeu et la donner à son adversaire. De cette manière, vous pouvez reprendre le jeu avec la même version qui n'est pas hors synchronisation.

### "Message from Good / Evil (message du Bon / Méchant)"

Attendez que votre adversaire tape le message et appuyez sur OK après l'avoir lu.

### "Other Player has gone Off line, now in One Player"

L'autre joueur est hors ligne et se retrouve en mode "Un Joueur".

### "Other Player has selected Paint Map"

Cela veut dire que l'autre joueur est passé en mode Paint Map. Vous êtes donc aussi dans ce mode et pouvez modifier le paysage.

### "Other Player has selected Computer Assistance"

Cela veut dire que l'autre joueur a demandé l'aide de l'ordinateur pour jouer.

### "Other Player has turned Off Computer Assistance"

Cela veut dire que l'autre joueur est repassé au mode normal, abandonnant l'assistance de l'ordinateur.

### "Other Player has changed his Options"

L'autre joueur a changé ses options.

### "Other Player has changed Your Options"

L'autre joueur a changé vos options)

### "Other Player has changed Game Options"

L'autre joueur a modifié les options de jeu, ce qui vous affectent tous les deux.

### "Other player has saved his game. Do you want to save your game as well?"

L'autre joueur a sauvegardé son jeu. Voulez-vous aussi sauvegarder?

Cliquez sur OK pour afficher le message de sauvegarde du jeu (save game).

### "Other Player has changed Sides"

Vous jouerez tous deux dans le camp opposé.

### "Startup Serial"

Apparaît si l'autre joueur a sélectionné Two Players.

### "Game Lost/Won"

Il est également possible de voir ce message si votre adversaire a sélectionné l'abandon de l'option "Game Setup".

Il y a aussi deux autres options disponibles, pour lesquelles aucun message ne s'affiche sur l'ordinateur de votre adversaire.

1. Allez à la prochaine carte.
2. Recommencez le jeu.

## Questions et Réponses

**Q Comment puis-je placer l'Aimant Papal dans un bâtiment?**

A Placez la petite croix noire et blanche en bas du bâtiment et cliquez.

**Q Pourquoi ne puis-je pas construire?**

A Il y a plusieurs raisons: soit vous n'avez pas assez de Manne ou vous avez peut-être sélectionné "Build near people (construire à côtés des gens)" alors que vous n'avez personne sur la carte ou encore l'option "Cannot build (impossible de construire)" est activée.

**Q Pourquoi mes disciples meurent-ils au fur et à mesure qu'ils marchent?**

Telles des personnes réelles, vos marcheurs s'épuisent et perdent de l'énergie. Le résultat en est qu'ils meurent. Le terrain fait la différence. Un paysage fertile et herbeux cause moins de problèmes au marcheur qu'un désert hostile.

**Q Pourquoi ne puis-je pas utiliser une intervention divine comme un tremblement de terre, un volcan, un marécage etc.?**

A Peut-être n'avez-vous pas assez de Manne pour utiliser ces options. Vérifiez la barre de Manne. Vous ne pouvez utiliser que les icônes se trouvant à gauche du marqueur. Ou bien, l'option en question est-elle éteinte pour ce jeu?

**Q Comment puis-je gagner un jeu?**

A Pour gagner un jeu, vous devez vaincre et éliminer tous les marcheurs ennemis et leurs installations, sans exception.

**Q Pourquoi le marqueur de la barre de manne monte-t'il si doucement? Comment puis-je le faire monter plus vite?**

A Plus vous avez de disciples, plus votre source de Manne est importante. Vous pouvez augmenter cette dernière en augmentant votre population et le niveau technologique de ces personnes. Le processus est tout d'abord lent mais au fur et à mesure que vous apprenez la meilleure stratégie pour la construction et la démographie, vous obtiendrez de meilleurs résultats. Utilisez la Manne avec sagesse. N'augmentez et ne diminuez pas la même parcelle de terrain sans cesse. Cela ne vous mène à rien et consomme de la Manne.

**Q Pourquoi est-ce que je n'arrive pas à donner un titre de chevalier?**

A Pour donner un titre de chevalier, vous devez avoir un leader et assez de Manne pour cet effet.

**Q Comment est-ce que j'empêche mon adversaire de gagner?**

A En gagnant vous-même. Une technique pratique consiste à occuper l'ennemi assez longtemps pour vous préparer. Pourquoi ne pas essayer un triple volcan?

**Q Que fait le bouclier?**

A Le bouclier vous donne des renseignements sur les différentes personnes et les différents bâtiments. Savoir où se trouve le leader ennemi a autant de valeur que de savoir où votre propre leader se trouve. Le bouclier vous permet aussi de juger la force de votre attaque par rapport aux défenseurs. Les barres dans le cadran 4 du bouclier indique l'équilibre des forces lors des batailles. Les barres bleues (Bon) et rouges (Méchant) indiquent l'importance relative des puissances. Voir l'icône Informations (Query) pour davantage de renseignements.

**Q Comment puis-je savoir la force de quelqu'un?**

A Le bouclier vous dira en gros la force de quelqu'un. Voir Informations (Query) sous les Icônes de Commandes pour davantage de renseignements.

**Q Comment puis-je obtenir un leader fort ?**

A Vous pouvez augmenter la force de votre leader en utilisant le mode "Go to Papal Magnet". Vous placez l'Aimant Papal dans un château hospitalier et attendez que le leader et ses disciples arrivent. Les gens se rassembleront et fusionneront avec votre leader pour le rendre plus fort. L'effet secondaire en est que vos terrains ne s'agrandiront pas puisque tout le monde est occupé à autre chose que de s'installer.

**Q Pourquoi mes terrains sont-ils toujours vides ?**

A Vos terrains peuvent être vidés à cause d'une utilisation incorrecte du mode Go to Papal Magnet. Si un incident force vos disciples à partir de chez eux (un tremblement de terre, par exemple), ceux-ci ne se réinstalleront pas tant que vous resterez dans le mode Go to Papal Magnet.

**Q Pourquoi plusieurs choses à la fois se passent-elles sur le terrain alors que je ne clique qu'une seule fois?**

A L'autre joueur est peut-être en train de travailler sur le terrain dans la même région.

Il est difficile de dire si l'ennemi est là étant donné que vous ne voyez pas le curseur de l'autre joueur.

**Q Quel est l'effet du crâne sur moi?**

A Il ne vous affectera en aucune façon. C'est l'Aimant Papal du joueur Méchant.

**Q Comment puis-je me débarrasser du crâne?**

A Le crâne ne se déplace que si le Méchant se déplace ou si le leader du Méchant meurt ou est fait chevalier. Vous ne pouvez rien y faire.

**Q Pourquoi l'Ankh saute-t-elle lorsque mon leader meurt?**

A L'Aimant Papal se déplace là où le leader meurt ou est fait chevalier. Vous ne pouvez pas le bouger de cet endroit avant qu'un nouveau leader ne soit créé.

**Q Comment est-ce que je crée un nouveau leader ?**

A Pour créer un nouveau leader, il faut qu'un marcheur touche l'Aimant Papal. Pour cela, utilisez le mode Go to Papal Magnet.

**Q Comment puis-je savoir à quels joueurs appartiennent les marécages?**

A Vous ne pouvez pas le savoir. Vous devez garder l'oeil sur vos disciples et les marécages. En fait, il vaut mieux les éviter.

**Q Dois-je jouer tous les mondes du mode Conquête en un seul coup?**

A Non. Vous pouvez sauvegarder des jeux à n'importe quel moment. Inscrivez juste le dernier monde que vous avez conquis afin de pouvoir recommencer à partir du monde que vous avez laissé.

**Q Pourquoi ne puis-je pas diminuer le terrain ?**

A Il existe une sous-option qui vous permet seulement d'augmenter le terrain. Un autre mode vous permet de ne pas construire du tout. Il est plus probable que vous n'ayiez que très peu ou pas de Manne.

**Q Pourquoi ne puis-je pas augmenter le terrain sans drapeau ?**

A Il y a deux options de base pour la construction: soit "build near people" qui vous permet de construire lorsqu'il y a au moins l'un de vos disciples sur la carte magnifiée ou "build near towns" qui signifie que vous avez besoin d'un de vos drapeaux pour construire. Soit l'option "cannot build" est activée, soit vous n'avez pas assez de Manne.

**Q Pourquoi mon château disparaît-il lorsque je donne le titre de chevalier à mon leader ?**

A Lorsque vous créez un chevalier, le leader et le bâtiment dans lequel il se trouve sont transformés en chevalier.

**Q Pourquoi dois-je construire des châteaux?**

A Trois choses vont de pair avec les châteaux: ils produisent des gens plus vite que n'importe quel autre type de bâtiment, plus de manne et ont le plus haut niveau de technologie. Les marcheurs provenant des châteaux sont les plus forts. Le problème avec les châteaux est qu'ils demandent une superficie assez importante et ils sont si grands qu'il faut beaucoup de temps pour les remplir et donc pour produire l'un de ces rudes marcheurs. Les paysages différents ont des avantages et des inconvénients si bien que le mérite d'un château risque de ne pas s'appliquer dans certains paysages.

**Q Est-ce que le type de paysage crée une différence?**

A Oui. Chaque type de paysage affecte la façon de jouer. Les tactiques employées pour vaincre votre adversaire seront différentes selon chaque paysage.

**Q Comment est-ce que j'enlève un marécage?**

A Augmentez et diminuez le terrain à l'endroit du marécage.

**Q Que fais-je d'un terrain brûlé?**

A Augmentez et diminuez afin de pouvoir reconstruire dessus.

**Q Quel effet les rochers et les arbres ont-ils ?**

A Ils affectent la superficie que vous pouvez utiliser pour les bâtiments. Certains rochers disparaissent lorsque vous augmentez ou diminuez le terrain. D'autres resteront jusqu'à ce que vous les "noyiez" dans la mer (diminuez le terrain autour d'eux jusqu'à ce que vous touchiez l'eau puis augmentez).

**Q Pourquoi des bâtiments de taille différente apparaissent-ils?**

A La taille des bâtiments dépend de la zone de terrain plat qui les entoure. Plus l'espace est plat et ouvert, plus les bâtiments sont grands.

**Q Et au sujet de la zone qui entoure une maison?**

A Le terrain sur lequel se trouve votre bâtiment pourrait s'entrelacer avec le terrain sur lequel se trouve votre ennemi. Le plus grand bâtiment a tendance à prendre du terrain au plus petit.

**Q Comment fais-je sortir les gens de leurs maisons ?**

A En diminuant la taille du terrain qui entoure leur maison (par exemple, avec une colline). Cela réduit la taille de la maison et du nombre de gens qui peuvent y vivre, expulsant donc le "surplus" de population.

**Q Un message d'incompatibilité de paysage s'est affiché en mode deux joueurs. Que dois-je faire?**

A Vous risquez d'avoir cette erreur si vous jouez en mode No serial checking avec un modem. Le jeu se met en mode pause. Sauvegardez vos jeux. Vu que ces deux jeux sont hors synchronisation, l'un de vous doit faire une copie et la passer à l'adversaire ou la transférer à l'aide du programme de communication. De cette façon, vous pouvez reprendre le jeu avec la même version qui n'est pas hors synchronisation ou encore, vous pouvez reprendre le jeu à partir d'une version précédemment sauvegardée par les deux joueurs.

**Q Comment est-ce que je parle à mon adversaire si je joue sur modem et sans sortir du jeu?**

A Faites savoir ce que vous faites à votre adversaire et sélectionnez l'option "Two Players" dans Game Setup. Cela affiche le message Startup Serial sur les deux appareils. Les deux joueurs doivent mettre leur modem en mode de commande en tapant +++ dans la case Send Login et en appuyant sur Return. Décrochez le téléphone et tapez tous deux ATH dans la case Send Login. Appuyez sur <Return>. Pour rétablir le lien après ce message, l'un des joueurs doit taper ATD et l'autre ATA dans la case Send Login. Vous pouvez continuer le jeu original si tous deux appuyez sur le bouton Connect Me.

**Q Comment est-ce que je recommence un paysage sauvegardé en mode deux joueurs ?**

A Entrez les options Game Setup et cliquez sur Two players. Si vous cliquez sur le bouton Use this landscape, le message de chargement du jeu apparaît. Sélectionnez alors le jeu sauvegardé précédemment, puis appuyez sur le bouton Connect Me pour recommencer ce jeu.

**Q Pourquoi le jeu s'est-il interrompu en mode deux joueurs?**

A De temps en temps, le jeu cesse sans raison apparente en mode deux joueurs. Il peut y avoir cinq raisons:

1. Vous avez envoyé un message et votre adversaire n'a pas cliqué OK.
2. Votre adversaire a sélectionné le mode Pause (l'icône Pause s'illumine dans ce cas).
3. Votre adversaire a sélectionné l'icône Game Setup.
4. Les données sont corrompues en mode Full Serial Checking et l'ordinateur tente de les envoyer de nouveau. Cela peut être dû à une mauvaise ligne.
5. Le modem est remis à zéro ou le porteur s'est perdu à cause d'une mauvaise ligne.

Vous pouvez cesser le mode deux joueurs en appuyant sur <Shift Esc> ce qui est la meilleure chose à faire si le jeu stoppe sans raison apparente pendant plus de 10 secondes.

**Q J'ai un modem à vitesse lente. Y-a-t'il une solution pour augmenter la vitesse du jeu?**

**A** Dans Startup Serial, cliquez sur Full Serial Checking qui se transformera en No Serial Checking. Ceci doit être fait par les deux joueurs.

## NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED,  
11 - 49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

SOFTWARE © 1989 BULLFROG PRODUCTIONS  
TOUS DROITS RESERVES.

© 1989 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RESERVES.



## INSTALLATION DE POPULOUS SUR LE DISQUE DUR

VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE TOURNER *POPULOUS* A PARTIR DE LA DISQUETTE D'ORIGINE.

Il vous faut donc préalablement installer le jeu sur votre disque dur.

1. Mettez votre ordinateur en marche et attendez le message DOS.
2. Mettez la disquette *Populous* dans le lecteur A
3. Tapez **A:** puis appuyez sur **Enter**.
4. Tapez **INSTALL** puis appuyez sur **Enter**.
5. On va alors vous demander sur quel type de disque vous voulez installer le jeu. Sélectionnez 1) Disque dur, puis appuyez sur **Enter** pour installer le jeu sur le disque dur.
6. L'ordinateur demande alors "Quelle est la lettre correspondant à votre disque dur?" L'unité par défaut est C. Appuyez sur **Enter** pour installer le jeu sur l'unité C ou tapez la lettre correspondant à l'unité sur laquelle vous voulez installer *Populous*; appuyez alors sur **Enter**.
7. L'ordinateur vous demande alors où le répertoire *Populous* doit être créé. Le répertoire central est choisi par défaut. Si vous appuyez alors sur **Enter**, le répertoire *Populous* sera créé dans le répertoire central. Vous pouvez taper un nom d'accès différent (par exemple GAMES) puis appuyer sur **Enter**.
8. L'ordinateur vous demande alors quel type d'affichage vous avez. Vous pouvez choisir entre Hercules, CGA, EGA, Tandy ou VGA.
9. Vous devrez ensuite choisir un support sonore. Sélectionnez Adlib ou Roland MT-32 si vous l'avez sur votre ordinateur. Choisissez le son Tandy si vous jouez sur un Tandy; si vous ne disposez d'aucune de ces cartes sonores, sélectionnez le micro du PC.
10. L'ordinateur vous demande enfin si les informations données ci-dessus sont correctes. Appuyez sur 1 si elles le sont, appuyez sur 2 si vous voulez modifier certaines des options ou toutes, et appuyez sur 3 pour revenir à DOS.



### Lancement de Populous à partir du disque dur

1. Mettez l'ordinateur en marche.
2. Si vous voulez jouer avec une souris, chargez votre programme de commande de souris.
3. Tapez la lettre de l'unité sur laquelle vous avez installé Populous (si par exemple, vous avez choisi l'unité par défaut, tapez C:), puis appuyez sur Enter.
4. Tapez CD\ et le nom du répertoire sous lequel le jeu est enregistré. Par exemple, si vous choisissez le nom par défaut *POPULOUS*, vous devez taper CD\POPULOUS. Puis appuyez sur Enter.
5. Tapez maintenant POP et appuyez sur Enter.

### INSTALLATION DE POPULOUS SUR UNE DISQUETTE

VOUS NE POUVEZ PAS LANCER *POPULOUS* A PARTIR DE LA DISQUETTE D'ORIGINE.

Vous devez d'abord installer le jeu sur une(des) disquette(s). Avant toute chose, formatez une des disquettes suivantes :

- A) Une disquette 5.25" 1.2MB.
- B) Une disquette 3.5" 1.44MB.
- C) Une disquette 3.5" 720K.
- D) Deux disquettes 5.25" 360K.

(Les utilisateurs de CGA & Hercules n'ont besoin que d'une seule disquette 5.25" 360K)

Affichez une étiquette sur votre disquette ("*Populous - Jeu*") et, si vous utilisez deux disquettes 360K, nommez la seconde: "*Populous - Landscapes*". Si vous ne savez pas comment formater des disquettes, consultez votre manuel DOS.

Pour installer le jeu sur votre disquette vide formatée, procédez de la manière suivante :

1. Initialisez votre système avec une version DOS 2.00 ou postérieure.
2. Mettez la disquette *Populous* dans le lecteur A :
3. Tapez la lettre correspondant au lecteur dans lequel vous avez inséré la disquette *Populous*, suivie de deux points (par exemple A: ou B:, etc.) puis appuyez sur Enter.



4. Tapez **INSTALL** et appuyez sur **Enter**.
5. L'ordinateur vous demande alors sur quel type de disque(s) vous voulez installer le jeu. Sélectionnez 2) Disquette(s), puis appuyez sur **Enter** pour installer le jeu sur votre disquette.
6. L'ordinateur vous demande si vous utilisez des disquettes de 360K. Appuyez sur 1 si c'est le cas ou sur 2 si vous utilisez un autre type de disquette.
7. L'ordinateur vous demande de quel type d'affichage vous disposez. Sélectionnez Hercules, CGA, EGA, Tandy or VGA.
8. L'ordinateur vous demande alors quel type de support sonore vous souhaitez. Sélectionnez AdLib ou Roland MT-32 si vous disposez d'une de ces cartes dans votre machine. Choisissez le son Tandy si vous jouez sur un Tandy; si vous ne disposez d'aucune des possibilités ci-dessus, sélectionnez le micro du PC.
9. L'ordinateur vous demande enfin si les informations portées ci-dessus sont exactes. Appuyez sur 1 si elles le sont, sur 2 si vous voulez modifier certaines options ou l'ensemble d'entre elles et sur 3 pour revenir à DOS. Suivez maintenant les messages écran et changez de disquette si nécessaire.

### **Pour lancer *Populous* à partir d'une disquette :**

1. Assurez-vous que votre ordinateur est allumé et que votre système est initialisé avec DOS.
2. Si vous voulez jouer avec une souris, chargez le programme de commande de la souris.
3. Insérez la copie de la disquette de jeu *Populous* que vous avez faite, avec le programme d'installation, dans le lecteur A. Tapez **A:** et puis appuyez sur **Enter**.
4. Tapez maintenant **POP** et appuyez sur **Enter**.
5. Changez de disquette si un message vous le demande.

### **Démarrage d'un jeu**

Pour plus de détails sur la méthode de jeu et la définition des icônes, reportez-vous au manuel. Si vous ne faites pas tourner *Populous* sur votre disque dur et voulez sauvegarder vos jeux, vous devez avoir une disquette vide formatée à portée de main.



## COMMANDE

Si vous disposez d'une souris Microsoft compatible, chargez le programme de commande avant de lancer le jeu (le jeu prendra alors automatiquement en compte la souris et l'utilisera pour les commandes.) Vous pouvez également utiliser une manette de jeu analogique (i.e. pas une manette Amstrad) ou le clavier. Là encore, *Populous* sentira que vous avez une manette de jeu raccordée. Si vous avez à la fois une manette de jeu et une souris raccordées et installées, *Populous* utilisera la souris par défaut. Vous pouvez passer d'un mode de commande à un autre en appuyant sur la touche "Change Pointer Type" (Ctrl M par défaut).

## VERIFICATION DES DIVINITES :

Une fois que le jeu est chargé, sélectionnez Tutorial, Custom ou Conquest en utilisant le curseur ou en appuyant sur la touche de fonction correspondante. Lorsque l'ordinateur vous le demande, entrez votre nom, puis appuyez sur Enter. Au moment de la vérification des divinités, regardez la représentation correspondante sur la carte de référence et entrez le nom qui l'accompagne, par exemple SCOQAZPERT, puis appuyez sur Enter.

## POUR JOUER EN MODE CLAVIER :

Si vous jouez en mode clavier, vous disposez de nouvelles caractéristiques.

- Sur le Book of Worlds, vous avez deux curseurs. Le curseur actif est une croix et le curseur inactif un carré. Utilisez F1 pour passer de l'un à l'autre et afficher la carte en gros-plan dans le curseur actif. Ceci vous permet de changer de lieu rapidement sur le Book of Worlds.
- Utilisez les touches-curseur du clavier pour déplacer le curseur sur la carte en gros-plan.
- Maintenez la touche shift enfoncée et utilisez les touches-curseur du clavier pour déplacer le curseur actif (l'croix) dans le Book of Worlds. Le gros plan se déplacera également sur le paysage.
- Maintenez la touche ALT enfoncée et utilisez les touches curseurs du clavier pour déplacer rapidement le curseur actif dans le Book of Worlds.



- Maintenez la touche **CTRL** enfoncée et utilisez les touches-curseur pour déplacer le curseur inactif (le carré) dans le Book of Worlds.
- En appuyant sur la touche Zoom To Small Settlement (la touche par défaut est la touche F7), vous verrez apparaître sur la carte en gros plan un édifice qui n'est pas un château. Par ailleurs, le curseur se trouvera placé sur le point le plus bas d'un village de la carte en gros plan, à moins que ce dernier soit trop proche du bord du monde.
- Si vous placez le curseur sur le point le plus bas d'un village dans la carte en gros plan, puis appuyez sur la touche Computer Helps Build Castle (la touche par défaut est \), l'ordinateur essaiera d'aplanir suffisamment de terrain pour transformer cet édifice en château, à condition que vous ayez suffisamment d'énergie ou que le village ne soit pas trop proche du bord du monde.
- Si vous appuyez sur la touche Computer Helps Raise (la touche par défaut est \*), le point s'élèvera deux fois et s'abaissera une fois. C'est une méthode efficace pour faire des constructions sur terrain plat.
- Si vous appuyez sur la touche Put Shield On (la touche par défaut est Num Lock), un écran d'interrogation apparaîtra sur un marcheur ou sur un village, sur la carte en gros plan. Si vous continuez à appuyez sur cette touche, l'écran ira se placer sur un autre marcheur ou village.
- Dans les fenêtres de dialogue, utilisez les touches de déplacement vertical du curseur pour mettre en valeur une option. Appuyez alors sur **Enter** pour sélectionner cette option et utilisez **Ins** pour "enfoncer" le bouton OK et sur **Del** pour "enfoncer" le bouton Cancel.
- Certaines options des fenêtres de dialogue, comme la vitesse en bauds, ont plusieurs positions. Appuyez sur la flèche de déplacement horizontal du curseur pour sélectionner la position suivante ou précédente.
- Dans les fenêtres de dialogue Save et Load, vous pouvez utiliser la touche **Tab** pour passer des fenêtres Folder à File. Pour sélectionner une autre unité, remontez sur le texte dans la fenêtre Folder et tapez la lettre de l'unité à laquelle vous voulez accéder en la faisant suivre de : / par exemple, pour passer au lecteur A, tapez **A: /**



## LISTE DES TOUCHES

### Fonctions

FONCTION	TOUCHES
Diminuer la vitesse de jeu	SHIFT S
Accroître la vitesse de jeu	ALT S
Mise en marche du jeu	G
Pause / arrêt de la pause	Z
Equilibrage de son jeu	B
Equilibrage de votre jeu	SHIFT B
Quitter Populous	CTRL ESC
Aide ordinateur construction château	/
Aide ordinateur élévation	*

### Icônes

Elever paysage	GREY+
Abaissier paysage	ENTER
Placer aimant papal	P
Tremblement de terre	Q
Inondation	S
Chevalier	K
Volcan	V
Crue	F
Armageddon	W
Activer bouclier	NUMLOCK
Changement plan avec curseur de carte	F1
Aller sur bouclier	F2
Aller sur chevalier	F3
Aller sur bataille	F4
Aller sur aimant	F5
Aller sur chef	F6
Aller sur petit village	F7
Aller sur village	F8
Définir mode	SHIFT F1
Rassembler puis s'établir	SHIFT F3
Se battre puis s'établir	SHIFT F4
Passer en mode aimant papal	SHIFT F2
Changer type de pointeur	CTRL M



### Fonctions Curseur Actif

Monter la croix	UP
Abaissier la croix	DOWN
Déplacer la croix sur la gauche	LEFT
Déplacer la croix sur la droite	RIGHT
Déplacer la croix en haut à gauche	HOME
Déplacer la croix en haut à droite	PGUP
Déplacer la croix en bas à gauche	END
Déplacer la croix en bas à droite	PGDN
Dérouler plan vers le haut	SHIFT UP
Dérouler plan vers le bas	SHIFT DOWN
Dérouler plan vers la gauche	SHIFT LEFT
Dérouler plan vers la droite	SHIFT RIGHT
Dérouler plan en haut à gauche	SHIFT HOME
Dérouler plan en haut à droite	SHIFT PGUP
Dérouler plan en bas à gauche	SHIFT END
Dérouler plan en bas à droite	SHIFT PGDN
Passer plan précédent vers le haut	ALT UP
Passer plan suivant vers le bas	ALT DOWN
Passer plan précédent vers la gauche	ALT LEFT
Passer plan suivant vers la droite	ALT RIGHT
Passer plan en haut à gauche	ALT HOME
Passer plan en haut à droite	ALT PGUP
Passer plan en bas à gauche	ALT END
Passer plan en bas à droite	ALT PGDN

### Fonctions curseur inactif

Traverser carte vers le haut	CTRL UP
Traverser carte vers le bas	CTRL DOWN
Traverser carte vers la gauche	CTRL LEFT
Traverser carte vers la droite	CTRL RIGHT
Traverser carte vers haut gauche	CTRL HOME
Traverser carte vers bas droite	CTRL PGUP
Traverser carte vers bas gauche	CTRL END
Traverser carte vers bas droite	CTRL PGDN

### Fonctions spéciales

Bascule musique	F10
-----------------	-----



## SHIOGOAL

Bascule effets sonores  
Envoi message en série

SHIFT F10  
F9

## Fonctions dessin

Emplacement des bons  
Emplacement bon chef  
Emplacement des méchants  
Emplacement mauvais chef  
Emplacement des arbres  
Emplacement des pierres  
Suppression d'objets  
Emplacement mânes des bons en haut  
Emplacement mânes des bons en bas  
Emplacement mânes des méchants en haut  
Emplacement mânes des méchants en bas

F1  
SHIFT F1  
F2  
SHIFT F2  
F3  
F4  
F5  
F6  
SHIFT F6  
F7  
SHIFT F7

## Fonctions dessin

Reflet du monde  
Effacer carte  
Passer au terrain suivant  
Passer au dernier terrain

F8  
F9  
=  
-

## Fonctions de dialogue

Sélection dialogue  
Dialogue prêt  
Dialogue ANNULATION  
Message modification  
Option dialogue en haut  
Option dialogue en bas  
Sélection dialogue en haut  
Sélection dialogue en bas

ENTER  
INS  
DEL  
TAB  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT

## UTILISATION DE TRANS

Les touches mentionnées ci-dessus sont entièrement configurables; il suffit pour ce faire d'utiliser le programme TRANS.EXE pour redéfinir le clavier.

Lorsque le message DOS s'affiche, tapez TRANS. Vous disposerez alors de 6 options:-

## TIMDIDOR



## WEAVQUET

## SWAELAS

### 1. Read in Default Keyboard Table

Cette option charge par défaut le clavier **KEYS.DEF**. Utilisez-la si vous avez commis une erreur en définissant votre clavier ou si vous désirez repartir à zéro.

### 2. Save Keyboard Table

Cette option permet de sauvegarder le clavier défini dans le sous-répertoire **DATA**, sous le nom **KEYS.DAT**. Avant de sauvegarder un nouveau clavier, faites une copie du fichier **KEYS.DAT** de manière à ne pas avoir tout perdu si vous commettez une erreur.

### 3. Display Keyboard Table

Cette option vous montre quelles touches ont été sélectionnées pour chacune des fonctions disponibles. Elle s'avère très utile pour vérifier que vous n'avez pas utilisé les mêmes touches pour plus d'une fonction.

### 4. Print Keyboard Table

Vous devez entrer un nom de fichier sous lequel un fichier de texte ASCII sera sauvegardé. Par exemple, si vous tapé **C:\PRINT.TXT**, l'impression sera envoyée à ce fichier, en le créant si nécessaire.

### 5. Change Keyboard Table

Utilisez les touches de déplacement vertical du curseur pour passer d'une fonction disponible à l'autre. Lorsque vous arrivez à celle que vous voulez attribuer à une autre touche, appuyez sur **Enter**. Puis appuyez simplement sur la touche ou la combinaison de touches que vous désirez utiliser pour cette fonction. Par exemple, si vous voulez utiliser **CTRL G** pour passer sur chevalier, vous devez appuyer 21 fois sur le curseur et l'écran affichera "Zoom to Knight F3". Appuyez alors sur **Enter** et l'écran affichera "Press Keys To Activate Function". Maintenez alors la touche **Ctrl** enfoncée, et **CTRL** apparaîtra à l'écran; tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, appuyez alors sur la touche **G**, puis relâchez les deux touches. L'écran affichera alors "Zoom to Knight = CTRL G". Vous pouvez maintenant utiliser les touches-curseur pour sélectionner une autre fonction et lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc** pour revenir au menu principal.

Veillez à ne pas définir deux fonctions sur la même touche.



**KILLCEAL**

**MORYDOR**

## 6. Quit

Vous permet de revenir à DOS.

### Différences dans le mode à un seul joueur :

- Lorsqu'il parle de votre machine, le manuel l'appelle 'ordinateur'; le jeu est toutefois prévu pour un certain type de machine (PC).
- Sur la carte en gros plan, le curseur agira un peu comme un pense-bête et passera de l'étoile à la croix lorsque vous ne pourrez pas construire.
- Si vous faites tourner Populous avec l'une des quatre cartes graphiques: Hercules, CGA, EGA ou Tandy, les couleurs seront alors différentes de celles mentionnées dans le manuel. CGA1 couvre principalement la gamme Violet et Blanc utilisée pour les mondes de glace et CGA 2 couvre principalement la gamme Rouge et Jaune utilisée pour les autres mondes.

Carte gros plan	CGA1	CGA2	EGA/Tandy
Bons marcheurs	Blanc	Jaune	Bleu
Méchants marcheurs	Violet	Rouge	Rouge

### Book of Worlds

Bon marcheur	Noir clignotant	Noir clignotant	Bleu
Bon village	Noir	Noir	Blanc
Méchant marcheur	Violet clignotant	Rouge clignotant	Rouge
Méchant village	Violet	Rouge	Gris
Rochers	Violet	Rouge	Gris

### 4ème quart de l'écran d'information (Page 15 de votre manuel)

Barres jaunes	Blanc	Jaune	Jaune
Barre verte	Violet	Rouge	Vert
Barres orange	Violet	Jaune	Rouge
Grande barre bleue	Blanc	Jaune	Bleu
Grande barre rouge	Violet	Rouge	Rouge

### Mode Hercules

Si vous jouez en mode Hercules, les bons marcheurs sont légèrement ombrés, et les méchants marcheurs très ombrés.

Sur le Book of Worlds, les bons marcheurs apparaissent sous la forme de



## EOAASPIL

## NIMOXPAL

points clignotants foncés, et les méchants marcheurs sous la forme de points clignotants clairs.

Les méchants villages et les rochers apparaissent sous la forme de points clairs, et les bons villages sous la forme de points sombres.

Différences dans le mode à deux joueurs :

- Dans la fenêtre de dialogue Startup Serial, il y a un nouvel encadré pour choisir un port de communication COM. Pour choisir un port de communication COM de 1 à 4, sélectionnez les flèches à côté de l'encadré. Remarque : Vous devez choisir un port de communication COM adapté à votre machine.
- Ne tapez pas la vitesse en bauds. Sélectionnez simplement les flèches à côté de l'encadré pour choisir une vitesse de 110 à 9600.
- Si vous obtenez le message "COMMS PORT NOT FOUND", sélectionnez un port de communication COM différent, dans la mesure où celui-ci n'existe pas ou est utilisé par un autre appareil.
- Si après une tentative de connexion, le curseur de la souris cesse de bouger, cela veut dire que le port de communication COM que vous essayez d'utiliser est le même que celui utilisé par la souris. Vous devez alors revenir à DOS et réinitialiser le jeu. N'essayez pas de réutiliser ce port de communication, choisissez-en un autre.

## Réseau pour deux joueurs

**Note:** Nous vous recommandons d'avoir recours à votre gestionnaire de réseau pour organiser les répertoires partagés, dans la mesure où nous réfutons toute responsabilité pour les dommages engendrés par l'utilisation de Populous sur un réseau.

1. Créez un répertoire partagé avec les droits de lecture, d'écriture et de création (il suffit de le faire une fois). Sur un réseau 3Com, vous y parvenez en tapant les instructions suivantes dans DOS:-

```
3F LINK F: /NP
F:
MD DATA
3F SHARE DATA=F:\DATA /RWC
3F UNLINK F:
```

# POPULOUS

2. Chaque fois que vous voulez jouer sur le réseau, les deux joueurs doivent d'abord se connecter sur le répertoire partagé.  
Sur un réseau 3Com, il vous suffit pour ce faire de taper les instructions suivantes dans DOS:-  
3F LINK F: \\<nom-Network de la personne qui a créé un répertoire partagé>\DATA
3. Les deux joueurs doivent maintenant charger Populous dans leur machine et, une fois qu'ils sont dans le jeu, appeler leur fenêtre de dialogue Startup Serial et sélectionner deux fois le bouton proche de l'endroit indiquant DATALINK. Le message sera alors remplacé par NETWORK et une fenêtre de dialogue contenant Network apparaîtra avec F:.
4. Un des joueurs doit sélectionner méchant (I AM EVIL), puis les deux joueurs doivent sélectionner le bouton CONNECT ME.
5. Lorsque vous avez terminé une partie de Populous en réseau, les deux joueurs doivent SE DECONNECTER du répertoire partagé, même s'ils rejouent immédiatement une autre partie.

**Electronic Arts n'est pas responsable des pertes ou endommagements de données lors de l'utilisation de ce produit sur un réseau.**

Jeu conçu par:	Peter Molyneux, Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les Edgar
Programmation:	Peter Molyneux & Glenn Corpes,
Art graphique:	Glenn Corpes, Andy Jones, Sean Cooper & Dan Wheeler
Musique et sons:	David Hanlon
Musique d'accueil:	Rob Hubbard
Producteur:	Jocelyn Ellis
Producteur associé:	Kevin Shrapnell
Illustration couverture:	David Rowe

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Corp.

Tandy is a registered trademark of Tandy Corp.

Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corp.

3COM is a registered trademark of 3 COM Corp.

© 1989 Electronic Arts ® & Bullfrog Productions



**ELECTRONIC ARTS®**

Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berks, SL3 8YN England

Tel: (0753) 49442

# POPULOUS

## VERSION AMIGA

### CHARGEMENT DU JEU

1. Populous fonctionne sur toutes les configurations standard d'Amiga. Si vous possédez un Amiga 1000, insérez le disque du Kickstart dans l'unité interne avant de mettre votre ordinateur en marche.
2. Lorsqu'il vous est demandé d'insérer votre disque du Workbench, introduisez votre disquette Populous. Lorsque l'écran du Workbench apparaît, cliquez deux fois sur la disquette Populous.
3. Lorsque vous voyez apparaître l'icône de Populous, cliquez deux fois.
4. Dans le coin en bas à droite de l'écran, vous avez trois options: CUSTOM, TUTORIAL et CONQUEST. Cliquez rapidement sur celle que vous désirez. Si vous ne faites rien pendant quelques secondes, une séquence d'introduction se met en marche. Cliquez sur le bouton de la souris pour retourner à l'écran startup.

## VERSION ATARI ST

### CHARGEMENT DU JEU

1. Insérez la disquette dans l'unité et allumez votre appareil.
2. Dans le coin en bas à droite de l'écran, vous avez trois options: CUSTOM, TUTORIAL et CONQUEST. Cliquez rapidement sur celle que vous voulez. Si vous ne faites rien pendant quelques secondes, une séquence d'introduction se met en marche. Cliquez sur le bouton de la souris pour retourner à l'écran startup.

Note: Utilisateurs d'unité à disquettes simples, vous ne verrez pas la démonstration et vous devez cliquer sur l'option nécessaire pour commencer à jouer.

# POPULOUS

## JEU

Référez-vous au manuel pour plus de renseignements sur le jeu et pour les définitions d'icônes.

Vous devez avoir une disquette formattée prête pour sauvegarder vos jeux.

Le manuel se réfère à votre appareil en tant qu'ordinateur tandis que votre jeu est adapté et se réfère soit à l'Atari ou à l'Amiga par exemple Atari contre Atari.

Parmi les effets sonores de l'Amiga, vous avez le battement de cœur. Il s'agit d'un guide général vous faisant savoir si tout va bien. Si le battement de cœur s'accélère, cela veut dire que vous êtes sur le point de perdre le jeu et s'il ralentit, cela veut dire que vous êtes sur le point de gagner.

Dans la version ST, il n'y a pas de musique de fond ou de battement de cœur et il n'y a donc aucune raison de cliquer sur l'icône musicale.

La version ST fonctionne avec des disquettes simples et doubles. Les utilisateurs de disquettes doubles pourront profiter de la démonstration avant le début du jeu et d'un discours au début du jeu.