

P.O. Box 835

#### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez

un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

#### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de l'accordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# POPULOUS° II: LES EPREUVES DES DIEUXDE L'OLYMPE

# **POUR MACINTOSH**

#### **QUI SONT LES ARTISTES**

Lorsque Populous® est sorti en 1989, il a révolutionné le monde des jeux sur ordinateur: Un jeu dans lequel on pouvait influer sur l'environnement et la vie de toute une population, un jeu dans lequel le joueur est la puissance suprême, surveillant de haut ses gens vaquant à leurs occupations. Populous était le premier, d'aucuns diront le meilleur, d'un genre de jeux qui a contribué à façonner le monde des logiciels de loisir d'aujourd'hui. Cette suite offre de nouveaux défis, de plus gros sprites, des pouvoirs Divins supplémentaires ET la possibilité d'escalader les hauteurs du Mont Olympe pour s'asseoir à la droite de Zeus.

Bullfrog Productions est à la pointe de l'innovation dans la conception des jeux.

Populous II pour Mac est le plus récent dans une série de classiques produits par Bullfrog dont la sortie est prévue sur Macintosh™. Alors, soyez à l'affût et gardez un peu d'espace libre sur votre disque dur : Les produits Bullfrog arrivent!

#### **TABLE DES MATIERES**

DEMARRER POPULOUS II	2
Installation sur le disque dur	2
Chargement de Populous II	2
Commandes	2
BIENVENUE DANS POPULOUS II	2
Au début	4
MENU DU JEU (Game Menu)	10
Créez votre Divinité (Create a Deity)	10
Les jeux de conquête (Conquest Game)	11
Les jeux personnalisés (Custom Game)	13
OPTIONS DE LA BARRE DE	14
MENUS MACINTOSH	14
Fichier (File)	14
Edition (Edit)	14
Jeu (Game)	14
REGLAGES DU JEU	14
CONQUERIR LES MONDES	17
Colisée	17
Carte Détaillée	18
Carte du Monde	19
Elever ou Abaisser les Terres	19
Colonies et Essaimage	19
Manne	20
Indicateur de Manne	20
Aimants Papaux	20
Influencer le Comportement	20
Adorateurs et Marcheurs	21
Sons	21
Quitter un Monde	21
COMMANDES	22
Commandes d'Influence	
du Comportement	22
Commandes d'Intervention Divine.	22
VICTOIRE	30
Gagner des Points d'Expérience	
(Experience Points)	30
Sauvegarder un Jeu	30
STRATEGIES ET METHODES	
REMERCIEMENTS	31
Aide Technique	32
Avertissements Légaux & Garantie	32

# DEMARRER POPULOUS II

# INSTALLATION SUR LE DISQUE DUR

- Allumez votre Macintosh et attendez l'apparition du bureau.
- Introduisez la disquette portant l'étiquette Programme d'Installation de Mac Populous II dans le lecteur et attendez que l'icône apparaisse sur le bureau.
- Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette Mac Populous II.
   Une fenêtre apparaît. Dans cette fenêtre se trouve une icône appelée Programme d'Installation Mac Populous II.
- Cliquez deux fois sur cette icône pour lancer le programme d'installation.
- 5. La boîte de dialogue qui apparaît offre trois choix pour le type d'écran. Sélectionnez le plus approprié pour votre Macintosh. La boîte d'information figurant sous les choix affiche les détails techniques associés à chacun d'entre eux. Après avoir fait votre choix, cliquez sur

le bouton INSTALLATION (INSTALL).

 A présent, sélectionnez l'endroit où vous voulez installer le programme.
 Populous Il crée son propre dossier; il faut indiquer au programme d'installa tion où vous voulez qu'il place ce dossier. Cliquez sur le bouton INSTALLATION (INSTALL).

# **CHARGEMENT DE POPULOUS II**

- 1. Repérez le dossier Mac Populous II.
- 2. Ouvrez le dossier.
- Cliquez deux fois sur l'icône Mac Populous II.

# COMMANDES

Vous contrôlez tout à l'aide du curseur. Pour sélectionner le symbole d'une commande, placez le curseur sur ce symbole avec la souris et appuyez sur le bouton. Pour connaître les détails, lisez-en la description dans la partie concernant les Commandes.

#### ELEVER OU ABAISSER LES TERRES

Il existe trois moyens d'élever et d'abaisser les terres dans Populous :

- Utilisez les touches Z pour élever et X pour abaisser.
- 2) Utilisez < pour abaisser et > pour élever.
- Utilisez l'icône Raise/Lower (élever/abaisser) à droite de la Carte Détaillée etcliquez avec la souris.

# COMMANDES SPÉCIFIQUES AU CLAVIER MACINTOSH

Vous pouvez aussi accéder à ces commandes avec les menus.

Command-O: Ouvrir (Open) un fichier (Charger un jeu sauvegardé)

Command-S: Sauvegarde (Save) un fichier (Sauvegarder le jeu en cours)

Command-M: Activer/Désactiver les Sons (Sound On/Off)

**Command-P**: Activer/Désactiver la Pause (Pause/Unpause Game)

Command-G: Voir l'écran Options du Jeu (Game Options)

Command-W: Voir l'écran Option du Monde (World Options)

Command-Q: Quitter (Quit) le jeu.

# POPULOUS II

Vous êtes le fils de Zeus, père de toutes choses, et vous exigez votre place légitime parmi les dieux sur le mont Olympe. Cependant Zeus n'a aucune intention de vous donner votre héritage simplement parce que vous le demandez. Vous devez prouvez votre valeur en vainquant les 32 adversaires divins qui dirigent les 1000 mondes de Populous II.

# CRÉEZ VOTRE DIVINITÉ

Votre première tâche consiste à créer le type de divinité que vous voulez être. Vous choisissez les yeux, la bouche et le couvre-chef, qui indiquent si vous êtes sage et bienveillant, féroce et belliqueux, brutal et cruel ou si vous possédez une combinaison étrange de ces caractéristiques. La personnalité de votre divinité a des répercussions sur les réactions de vos adversaires. Par

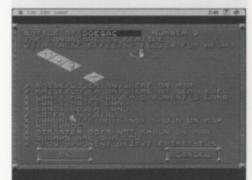
exemple, si votre divinité a l'air agressif, votre adversaire n'en combattra que plus durement. Si votre divinité a l'apparence d'un savant, le combat se fera de façon plus fine et plus intelligente.





# LES JEUX DE CONQUETE (CONQUEST GAMES)

Il existe deux façons de jouer à Populous II : Les Jeux de Conquête et les jeux personnalisés (Custom Games). En mode Conquête, vous devez conquérir plusieurs mondes à la suite. La difficulté augmente avec chaque nouveau monde : les terrains deviennent plus défavorables, vous affrontez des dieux plus forts et des puissances divines plus importantes ; ce sont les effets de l'intervention divine (Divine Intervention Effects).



#### CHAQUE CONQUETE VOUS PERMET D'ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE

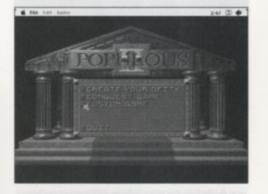
Si vous avez bien joué à un jeu de conquête vous recevez de l'expérience en récompense. Après chaque conquête, vous pouvez échanger votre expérience contre une plus grande puissance dans les six forces de la nature. Vous avez la possibilité de vous concentrer sur un élément particulier - de devenir, par exemple, un dieu de feu - ou bien vous pouvez répartir votre expérience sur toutes les forces.

#### LE BUT SUPREME: VAINCRE ZEUS

La bataille finale dans la série Conquête est contre Zeus, votre père et maître suprême. Si vous parvenez à le vaincre, vous aurez votre place parmi les dieux.

# JEUX PERSONNALISÉS (CUSTOM GAMES)

En mode personnalisé (Custom Mode) vous jouez sur une terre prise au hasard avec tous les effets que vous avez gagnés au cours de vos jeux de conquête. Par exemple, si vous avez fait trois jeux de conquête et si vous avez vu plusieurs effets différents, le mode personnalisé vous permettra de faire un jeu avec une combinaison de tous ces effets.



#### LE PROGRES DANS LES CONQUETES A DES RÉPERCUSSIONS SUR LES JEUX PERSONNALISÉS

Dans un jeu personnalisé, les Effets de l'Intervention Divine (Divine Intervention Effects) que vous pouvez produire sont limités par votre progrès dans la série Conquête - vous ne pouvez pas produire d'effets que vous n'avez pas encore utilisés dans un jeu de conquête. C'est la seule limite imposée au type de jeu personnalisé auquel vous pouvez accéder.

#### AU DEBUT...

... Vous ne connaissiez pas encore Populous II. Cette partie vous aide à démarrer : elle vous indique les méthodes et les concepts dont vous avez besoin pour conquérir le premier monde de la série Conquête.

# CRÉEZ UN DIEU

A partir du Menu Jeu (Game Menu) cliquez sur Créer une Divinité (Create Deity) l'écran Create Deity (Créer une Divinité) apparaît.



Cliquez sur les flèches haut et bas à côté du visage du Dieu pour modifier ses traits selon vos goûts.

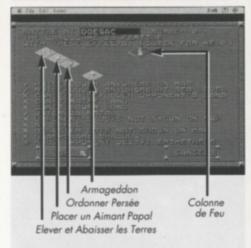
# ICONES D'ELÉMENTS (ELEMENT ICONS)

Vous commencez le jeu avec cinq éclairs d'expérience. Attribuez les à l'un des six icônes d'éléments en cliquant sur l'un des éléments. Vous pouvez répartir votre expérience en cliquant une seule fois sur cinq icônes différentes ou bien vous pouvez construire votre puissance à partir d'une seule en cliquant cinq fois sur un élément. A la fin de chaque bataille, vous gagnez d'avantage d'éclairs d'expérience pour consolider votre expérience des les cinq autres éléments.

# CHOISIR UN JEU DE CONQUETE (CONQUEST GAME)



Cliquez sur **Conquest Game** (Jeu de Conquête). L'écran Conquête Suivante (Next Conquest) apparaît.



L'écran Conquête suivante vous indique les Effets d'Intervention Divine (Divine Intervention Effects) et les règles particulières qui s'appliquent au monde que vous vous apprêtez à conquérir. Dans ce premier monde, vous ne pouvez produire que cinq effets: Elever et Abaisser les Terres (Raise and Lower Land), Placer un Aimant Papal (Place Papal Magnet), Ordonner Persée (Ordain Perseus), Armageddon (Armageddon) et Colonne de Feu (Column of Fire). Une coche (✔) indique qu'une règle particulière s'applique à vous dans le monde en question - par exemple, la coche près

de "Water is fatal" (l'eau est fatale) indique que toute chute dans l'eau entraîne la noyade.

La série Conquête comprend 1000 mondes dont chacun porte un nom et un numéro. Le premier monde de la série porte le numéro 0 et s'appelle DOEGAC. A chaque conquête d'un monde, Zeus vous donne le nom du prochain monde sur lequel il veut que vous combattiez. Notez toujours le nom du monde indiqué par Zeus ou bien sauvegardez votre jeu ou votre divinité régulièrement. Si vous quittez Populous Il vous aurez besoin de ce nom pour continuer la série de Conquêtes à partir de l'endroit où vous vous êtes arrêté.

Cliquez sur OK pour commencer le jeu.

#### INTERROMPRE LE JEU

Une fois la bataille commencée, vous pourrez interrompre le jeu de temps en temps pour consulter le guide d'entraînement. Pour interrompre le jeu appuyez sur Command-P. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur Command-P.

#### LA BATAILLE COMMENCE

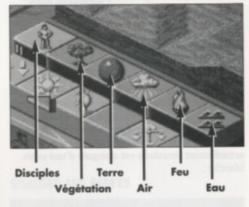
Au début du jeu vous regardez en bas vers vos adorateurs.



La Carte du Monde permet de voir dans son entier le monde sur lequel vous vous trouvez. Les populations Bonnes et Mauvaises habitent le monde de part et d'autre de la carte. La Carte Détaillée donne une vue d'un point de la Carte du Monde. Toutes les activités divines sont effectuées à cet endroit.

Walkers (Marcheurs): Ils représentent un certain nombre de gens qui, au sein d'une tribu parcourent les terres pour établir des colonies bien peuplées. Ils ont besoin de se protéger du climat et s'établissent sur toute parcelle de terrain plat qui leur suffit pour se nourrir. Quand ils s'installent, ils bâtissent des habitations.

Effets d'Intervention Divine (Divine Intervention Effects): C'est un arsenal de pouvoirs impressionnants et de catastrophes gigantesques. Il y a six catégories ou éléments avec cinq Effets chacun. Les Effets que vous pouvez produire dépendent du monde sur lequel vous vous battez.



L'Indicateur de Manne mesure votre manne. La manne est un réservoir de pouvoirs qui sert à produire des Effets. La manne augmente en fonction de l'adoration servile de vos disciples plus vous avez d'adorateurs, plus grande est votre manne. La ligne rouge située en bas de l'indicateur de manne vous indique la quantité totale de manne dont vous disposez. Le pointeur indique les effets que vous pouvez actuellement produire.

Pour l'instant, vous n'avez assez de manne que pour augmenter ou diminuer les terres. Ne vous en faites pas. A mesure que vous favoriserez la multiplication du nombre de vos disciples, votre manne augmentera. Les Commandes de Base vous permettent d'influencer le comportement général de vos disciples, d'obtenir des informations sur les populations et les colonies.

Le Colisée est un indicateur de population aussi bien pour les Bons que pour les Mauvais adorateurs. A mesure que la population varie, le Colisée se vide et se remplit reflétant ainsi les fluctuations du nombre d'habitants. Les Bonnes populations apparaissent en bleu et les Mauvaises populations apparaissent en rouge. Le Colisée sert également à suivre les marcheurs et les colonies et à obtenir des renseignements sur leur force et leurs inventions.

#### **MODIFIER VOTRE VUE**

Le changement de vue est essentiel pour jouer à Populous II. Vous pouvez changer votre vue de plusieurs façons. Le plus simple consiste à faire défiler à l'aide des touches de curseur.



Pour modifier votre vue vous pouvez également vous servir de la Carte du Monde. La zone actuellement visualisée est marquée d'une croix blanche:

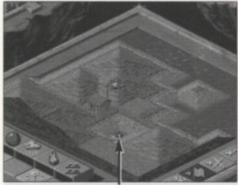


Pointez sur la carte du monde et cliquez avec la souris pour faire basculer la vue sur l'endroit sur lequel vous pointez. Vous pouvez aussi maintenir le bouton de la souris enfoncé et ainsi faire défiler la carte du monde. Votre vue de la Carte Détaillée change en conséquence.

#### **APLANIR LES TERRES**

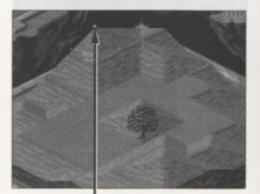
Vos disciples ont besoin de terrains plats pour leurs cultures et leurs installations. La première chose à faire est donc d'aplanir le paysage autour de leurs colonies. Vos terres sont disposées sur une grille de carrés. Vous devez donc élever et abaisser les terres carré par carré.

Pour élever un carré de terre, placez le curseur en forme de losange au centre du carré et pressez la touche > ou Z. Pour d'autres méthodes, voir Elever et Abaisser les Terres



**Elever les Terres** 

Pour abaisser un carré de terre, placez le curseur en forme de losange au centre du carré et pressez la touche < ou X.



# CRÉER DES COLONIES IMPORTANTES

Créer de nouvelles colonies est essentiel pour gagner un monde. Les colonies s'agrandissent en fonction de la quantité de terres cultivables environnantes : plus il y a de terres, plus la colonie est importante.

Les plus grandes colonies sont des châteaux. Ce sont eux qui augmentent le plus vite votre population. Au départ ce sont donc eux les plus précieux. Les châteaux sont aussi les colonies les plus perfectionnées technologiquement. Si les armes sont de meilleure qualité, votre peuple combattra plus efficacement. Pour créer un château, aplanissez les terres sur une vaste zone autour des habitations.



hutte habitation château

# **ESSAIMEZ TOT, ESSAIMEZ SOUVENT**

A mesure qu'une colonie se peuple, son drapeau s'élève. Quand le drapeau atteint le sommet, la colonie est pleine. A ce moment, un marcheur part automatiquement à la recherche d'un nouvel endroit pour créer un colonie.

Au début d'une bataille, il ne faut pas attendre que vos colonies soient pleines avant d'envoyer des marcheurs. Plus vous avez de colonies importantes, plus votre population et votre Manne augmentent. C'est là qu'intervient la technique de l'essaimage. L'essaimage est le moyen le plus important de répandre votre population. Quand vous essaimez, vous ordonnez à une colonie d'envoyer une partie de sa population à travers le monde à la recherche d'un nouveau foyer.

Pour faire sortir un marcheur d'une habitation, pointez sur le centre de cette habitation et appuyez sur la touche < ou X. Le curseur en forme de losange doit se trouver exactement au centre de l'habitation.



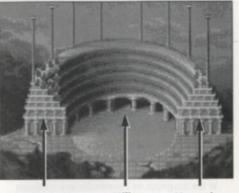
Pour essaimer, placez le curseur au centre et cliquez

#### COMPARER LES POPULATIONS

A mesure que vous jouez, utilisez le Colisée pour comparer votre population à celle de vos ennemis. La Bonne population apparaît sous forme de points bleus et la Mauvaise population apparaît sous forme de points rouges.

Remarque: vous n'avez pas accès à la vue du Colisée en mode plein écran.

# UTILISER LES EFFETS



Bons Milieu Mauvais

# D'INTERVENTION DIVINE (DIVINE INTERVENTION EFFECTS)

Dès que vous avez augmenté votre Manne vous pouvez utiliser certains des cinq Effets existant sur DOEGAC. Pour passer des Effets sur les Gens aux Effets du Feu et inversement, cliquez sur l'icône appropriée.



Effets sur les Gens





Le seul Effet du Feu existant sur DOEGAC est la Colonne de Feu qui produit une énorme colonne de feu qui se déplace à travers les terres. Pour utiliser une Colonne de Feu, cliquez sur l'icône appropriée.



Une petite colonne de feu sur le pointeur indique qu'elle est prête à être déposée.

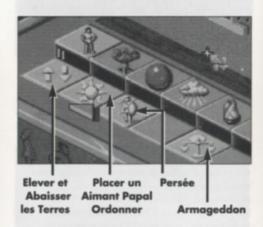


Colonne de Feu

Déplacez le curseur sur la Carte Détaillée et cliquez pour déposer la colonne - elle apparaît à un endroit quelque peu au hasard. Quand les demeures brûlent, les adorateurs ennemis périssent. Toute terre que la colonne traverse apparaît brûlée et dévastée. L'ennemi doit élever ou abaisser les terres endommagées pour en faire une terre à nouveau arable.

#### **EFFETS SUR LES GENS**

Quatre Effets sur les Gens existent sur DOEGAC.



 Elever et Abaisser les Terres : vous connaissez déjà cette option. Elle vous permet d'aplanir le relief pour en faire des terres cultivables en élevant et en abaissant le sol.

- Placer un Aimant Papal: cette option vous permet de placer votre aimant papal n'importe où sur la Carte Détaillée. Vous ne pouvez placer votre aimant papal que si vous avez un leader (voir Rendez vous à l'Aimant Papal).
- Persée: grâce à cette option, votre leader actuel devient le héros Persée qui parcourt les terres de votre adversaire détruisant les colonies et les gens qu'il rencontre. Pour appeler le héros, il suffit de cliquez sur ce bouton.
- Armageddon: cette option oblige les forces Bonnes et Mauvaises à se battre jusqu'à ce qu'une seule population survive. Ne produisez cet effet que lorsque votre population est nettement plus importante que celle de l'ennemi.

#### **AIMANTS PAPAUX**

Les aimants papaux sont des icônes d'adoration du Bien et du Mal. Vous pouvez déplacer votre aimant sur un territoire Mauvais puis inciter vos adorateurs à s'y rendre et à envahir les colonies Mauvaises. Le premier de vos marcheurs qui parvient à votre aimant devient votre leader. A l'aide de votre aimant papal transformez les leaders forts en marcheurs spéciaux appelés Héros. Vous ne pouvez pas placer votre aimant papal si vous n'avez pas de leader.

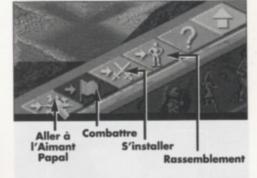


**Bon Aimant Papal** 



#### INFLUENCER LE COMPORTEMENT

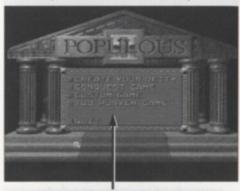
Utilisez les Commandes d'Influence de Comportement pour contrôler vos disciples. Ces commandes existent sur tous les mondes et leur utilisation ne coûte aucune Manne.



- Aller à l'Aimant Papal: influencez votre peuple pour qu'il trouve son leader ordonné et qu'il le suive jusqu'à l'Aimant Papal. Vous avez toujours la possibilité de trouver un leader en cliquant sur cette option. Utilisez cette option pour rassembler votre leader et vos adorateurs, puis transformez votre leader en héros.
- S'installer: influencez vos marcheurs pour qu'ils construisent de nouvelles habitations et votre peuple pour qu'il se reproduise. Pour encourager une installation plus rapide, faites essaimer vos adorateurs en appuyant sur la touche « ou X sur une maison.

- Combattre: encouragez vos marcheurs à attaquer les colonies et adorateurs Mauvais.
   Combattre encourage également votre peuple à s'installer et à produire d'autres marcheurs pour la bataille.
- Rassemblement: cette option vous permet d'encourager vos marcheurs à aller les uns vers les autres et à se rassembler de façon à former un marcheur plus fort. Vous remarquerez que chaque marcheur représente un groupe de gens. Par conséquent quand vos marcheurs se rassemblent ce sont en fait des tribus qui se regroupent pour former une troupe plus importante. Utilisez ce comportement quand vous voulez construire et renforcer des marcheurs. Cette option influence également votre peuple pour qu'il s'installe à mesure qu'il s'unit.

# MENU DU JEU (GAME MENU)



Cliquez sur une option dans le Menu du Jeu

# CREEZ VOTRE DIVINITE (CREATE YOUR DEITY)

Cette option vous permet de créer et de donner un nom à votre divinité ainsi que d'affecter à un des six éléments toute l'expérience que vous avez gagnée.



Cliquez sur OK pour retourner au Menu du Jeu

# DONNER UN NOM À VOTRE DIVINITÉ

# POUR DONNER UN NOM A VOTRE DIVINITE:

- Le curseur clignote dans la Barre des Noms
   (Name Bar)
- (Name Bar).

# CRÉER VOTRE DIVINITÉ

Soyez prudent en créant l'apparence de votre divinité car elle a des répercussions sur la façon dont le dieu adverse vous combat. Choisissez un chapeau de savant et des yeux sages pour combattre intelligemment, ou un heaume de guerrier et des yeux furieux pour mener un combat sans pitié.

#### **POUR CREER VOTRE DIVINITE:**

- Cliquez sur une flèche de sélection située à côté de la fonction que vous voulez modifier continuez à cliquer pour passer d'une fonction à l'autre.
- Si vous avez besoin de revenir en arrière, cliquez sur la flèche de sélection située en face de celle que vous utilisez.

Faites attention en choisissant vos yeux, votre couvre-chef et votre visage : votre apparence a bel et bien des répercussion sur les réactions de votre adversaire.

# ATTRIBUER DE L'EXPÉRIENCE

#### POUR ATTRIBUER L'EXPERIENCE QUE VOUS AVEZ GAGNEE :

 Pointez sur un des six éléments et cliquez une fois pour chaque éclair que vous voulez lui attribuer.

La moitié droite de l'icône de l'élément devient plus dorée pour chaque éclair que vous lui attribuez. Quand la moitié droite est pleine, la moitié gauche vire au doré d'un degré et la moitié droite redevient sombre.

# CHARGER UNE DIVINITÉ

Cliquez sur Charger (Load) ce qui entraîne l'ouverture d'une fenêtre. Mettez en surbrillance un des jeux sauvegardés dans le fichier Populous Il sur votre disque dur et ouvrez le. Vous jouez maintenant le personnage de cette nouvelle divinité.

# SAUVEGARDER UNE DIVINITÉ

Cliquez sur Sauvegarder (Save) ce qui entraîne l'ouverture d'une fenêtre. Tapez le nom de la Divinité que vous venez de créer pour sauvegarder ses caractéristiques dans le dossier Populous II sur votre disque dur.

#### RETOURNER AU MENU DU JEU (GAME MENU)

Cliquez sur OK pour retourner au Menu du Jeu et choisissez le type de jeu que vous voulez jouer.

# JEU DE CONQUETE (CONQUEST GAME)

Choisissez Jeu de Conquête pour jouer dans tous les mondes par ordre de difficulté croissante. A mesure que vous progressez et que vous gagnez de l'expérience, les adversaires deviennent plus forts, les paysages plus hostiles, les options sont limitées et les Effets à votre disposition varient. Il existe 1000 mondes dans Populous Il mais vous n'avez pas à les parcourir tous pour affronter Zeus dans le combat final. Si vous faites preuve d'une habileté suffisante, vous pouvez sauter des mondes. Par exemple, vous pourriez aller du monde 0 au monde 18 puis accéder directement au monde 26 et ainsi de suite.

#### L'ECRAN CONQUETE SUIVANTE (NEXT CONQUEST)

Lorsque vous choisissez un **Jeu de Conquête**, l'écran Conquête Suivante (Next Conquest) apparaît :



Paramètres Spéciaux

L'écran de Conquête Suivante vous indique quels sont les Effets de l'Intervention Divine (Divine Intervention Effects) et les effets spéciaux qui s'appliquent au monde que vous vous apprêtez à conquérir. Une coche (🗸) indique qu'une règle spéciale s'applique à la fois à vous même et à votre adversaire sur ce monde. Par exemple, la coche à côté de "l'Eau est Fatale" ("Water is Fatal") indique que toute chute dans l'eau entraîne la noyade. Le X indique qu'une règle ne s'applique pas.

Les règles qui suivent peuvent être en vigueur sur certains mondes:

#### Elever/Abaisser à tout endroit de la carte (Raise/Lower Anywhere On Map)

- ✓ Vous pouvez élever ou abaisser les terres que le drapeau d'une colonie soit en vue ou non sur la Carte Détaillée.
- X Vous ne pouvez élever ou abaisser les terres que lorsque le drapeau d'une colonie est en yue sur la Carte Détaillée.

#### Elever/Abaisser à tout endroit au niveau de la mer (Raise/Lower Anywhere At Sea Level)

- Vous pouvez élever ou abaisser les terres qu'une personne soit en vue ou non sur la Carte Détaillée.
- X Vous ne pouvez élever ou abaisser les terres que lorsqu'une personne est en vue sur la Carte Détaillée.

#### Impossible d'élever/d'abaisser les terres de l'adversaire (Can't Raise/Lower Opponent's Land)

- ✓ Vous ne pouvez pas élever ou abaisser les terres de votre adversaire.
- X Vous pouvez élever ou abaisser les terres de votre adversaire.

#### Impossible d'élever les terres (Can't Raise Land)

- √ Vous ne pouvez pas élever les terres.
- X Vous pouvez élever les terres.

#### Impossible d'abaisser les terres (Can't Lower Land)

- ✓ Vous ne pouvez pas abaisser les terres.
- X Vous pouvez abaisser les terres.

#### L'Eau est Fatale (Water Is Fatal)

- ✓ Vos disciples se noient automatiquement dans l'eau.
- X Vos disciples peuvent être sauvés s'ils tombent à l'eau.

#### Points désignant l'adversaire non indiqués sur la carte (Opponent's Dots Not Shown On Map)

- ✓ Les points représentant votre adversaire n'apparaissent pas sur la Carte du Monde.
- X Les points représentant votre adversaire apparaissent sur la Carte du Monde.

#### Impossible d'Essaimer (No Sprog)

- ✓ Cliquer abaisse les terres où que soit le curseur sur la carte.
- X Cliquer sur le centre d'une habitation permet d'envoyer un marcheur.

#### Points représentant les catastrophes non indiqués sur la carte (Disaster Dots Not Shown On Map)

- ✓ Vous ne pouvez pas voir les effets des catastrophes sur la Carte du Monde.
- X Vous pouvez voir les effets des catastrophes sur la Carte du Monde.

#### Marécages peu profonds (Swamps Are Shallow)

- Quand une personne tombe dans un marécage, le marécage se "remplit" et disparaît.
- X Quel que soit le nombre de personnes qui tombent dedans, le marécage ne se remplit jamais.

# MONTRER LA DIVINITE ADVERSE (SHOW OPPONENT DEITY)

Cliquez sur le bouton vert pour lire une description de votre adversaire actuel. Une fois que vous avez étudié ses forces et ses faiblesses, cliquez **OK** pour retourner à l'écran Conquête Suivante (Next Conquest).

#### OK

Cliquez sur **OK** pour commencer la conquête (voir Conquérir les Mondes).

#### **ANNULER (CANCEL)**

Cliquez sur **Cancel** (Annuler) pour retourner au Menu du Jeu (Game Menu).

#### NOMS

A chaque fois que vous commencez un monde, le nom du prochain monde que vous devez conquérir vous est indiqué. Ecrivez toujours ce nom. Si vous quittez Populous II, c'est le seul moyen de reprendre la série de Conquêtes à l'endroit où vous vous êtes arrêté.

#### Pour reprendre la série de Conquêtes à l'endroit où vous vous êtes arrêté :

- Sélectionnez Jeu de Conquête (Conquest Game) dans le Menu du Jeu (Game Menu). L'écran Conquête suivante (Next Conquest) apparaît.
- 2. Cliquez sur la barre Bataille à (Battle At).
- Tapez le nom du prochain monde que vous devez conquérir et appuyez sur Return.
- 4. Cliquez sur OK.

# JEU PERSONNALISE (CUSTOM GAME)

En jouant quelques jeux de conquête, vous essayez différentes combinaisons d'Effets de l'Intervention Divine (Divine Intervention Effects) et vous en gagnez de nouveaux. Choisissez Custom Game (Jeu Personnalisé) pour jouer sur un paysage choisi au hasard utilisant tous les effets que vous avez gagné jusqu'à présent dans les Jeux de Conquête. LES JEUX PERSONNALISES NE VOUS FONT PAS AVANCER VERS LA VICTOIRE FINALE CONTRE ZEUS.

# QUITTER (QUIT)

Cliquez pour quitter Populous II et retourner au bureau.

# OPTIONS DE LA BARRE DE MENU MACINTOSH

La liste des options de la Barre de Menu se trouve sous Fichier (File), Edition (Edit) et Jeu (Game). Les commandes clés apparaissent entre parenthèses (voir *Commandes*).

# FICHIER (FILE)

Mettez Fichier en surbrillance avec le curseur et gardez le bouton de la souris enfoncé pour faire apparaître la liste des options. Ces options sont les suivantes :

Ouvrir (Open) (Command-O): Glissez vers le bas jusqu'à Ouvrir et relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez maintenant charger un autre jeu sauvegardé à partir du dossier Populous II.

Sauvegarder (Save) (Command-S): Pour sauvegarder un monde en cours de conquête, glissez vers le bas jusqu'à Sauvegarder et relâchez le bouton de la souris. Tapez le nom de votre choix et cliquez sur OK ou appuyez sur Return pour sauvegarder le jeu en cours dans le dossier Populous II sur votre disque dur.

Après avoir conquis un monde, prenez note du nom du prochain monde sur lequel vous devez combattre plutôt que de sauvegarder le jeu en cours.

Tapez ce nom sur l'écran de Conquête Sulvante (Next Conquest) pour reprendre le jeu. Quitter (Quit) (Command-Q): Vous permet de quitter Populous II et vous dépose sans cérémonie sur le bureau!

# **EDITION (EDIT)**

Vous ne pouvez pas utiliser ces options dans vos tentatives pour conquérir un monde, que vous soyez en mode Conquête (Conquest) ou en mode Personnalisé (Custom).

# JEU (GAME)

Son (Sound) (Command-M): Glissez vers le bas jusqu'à Sound (Son) et relâchez le bouton de la souris. Quand le son est Activé(On), vous voyez une coche. Pour avoir une description des sons que vous entendrez au cours du jeu, voyez la section Sons du Jeu.

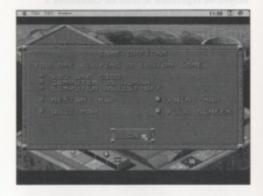
Interruption (Pause) (Command-P): Glissez vers le bas jusqu'à Pause (Interruption) et relâchez le bouton de la souris. Lorsque le jeu est interrompu, une coche apparaît à gauche de cette option.

#### **REGLAGES DU JEU**

Vous pouvez effectuer des réglages dans le jeu lors d'une tentative pour conquérir un monde particulier en utilisant les Options du Jeu (Game Options) (Command-G) et les Options du Monde (World Options) (Command-W) que vous trouverez sous Jeu (Game) dans la Barre de Menu. Selon que vous choisissez Conquête (Conquest) ou Jeu Personnalisé (Custom Game) dans le Menu du Jeu (Game Menu), toutes les options ne sont pas utilisables.

# **OPTIONS DU JEU (GAME OPTIONS)**

Glissez vers le bas jusqu'à Game Options (Options du Jeu) pour faire apparaître l'écran Options du Jeu (Game Options).



Les Options du Jeu vous permettent de déterminer comment fonctionnent certaines caractéristiques du paysage. Toutes les modifications que vous apportez aux réglages n'affectent que le côté actuellement affiché (For Good or For Bad - Pour les Bons ou Pour les Mauvais). Cliquez sur le bouton vert pour choisir de régler les options du jeu pour Good (Bon) ou pour Bad (Mauvais) puis cliquez sur les coches(4) et sur les X pour ACTIVER (ON) ou DESACTIVER (OFF) les options.

Les Options du Jeu sont les suivantes :

Vous Etes Bon/Mauvais (You Are Good/Bad)
Vous êtes un Dieu Bon par défaut. Dans un Jeu
Personnalisé (Custom Game) cependant, vous
avez la possibilité d'être un Dieu Mauvais. Cliquez
sur cette option pour passer de Bon à Mauvais et
inversement.

#### Ordinateur Contre Homme/Ordinateur (Computer Vs Human/Computer)

Dans le mode Ordinateur Contre Homme, vous jouez contre la machine. Dans le mode Ordinateur Contre Ordinateur, vous regardez l'ordinateur jouer des deux côtés, puis vous entrez dans le jeu quand vous le désirez.

#### Aide de l'Ordinateur Activée/Désactivée (Computer Assist On/Off)

Lorsque cette option est désactivée, vous devez élever et abaisser les terres ainsi qu'essaimer vos colonies vous même. Quand elle est activée, l'ordinateur se charge de ces tâches pour que vous puissiez concentrer votre attention sur la destruction de l'ennemi.

#### Recommencer la Carte (Restart Map)

Cette option vous permet de recommencer la conquête du monde en cours.

#### Plein Ecran (Full Screen)

Lorsque vous cliquez sur cette option, la Carte Détaillée du monde actuel s'agrandit pour occuper la majeure partie de l'écran. La barre d'icônes est déplacée à gauche de l'écran et la Carte du Monde est totalement éliminée.

Remarque: vous ne pouvez accéder au mode Plein Ecran sous l'option Peindre la Carte (Paint Map).

#### PEINDRE LA CARTE (PAINT MAP)

L'option Paint Map vous permet de changer les caractéristiques de la carte d'un Jeu Personnalisé (Custom Game). Vous ne pouvez choisir cette option que pour un Jeu Personnalisé. Cliquez sur le bouton doré pour activer la fonction Paint Map puis cliquez sur **OK**. Quand vous revenez à la carte, les options de Paint Map apparaissent dans le coin supérieur droit.



# LES OPTIONS DE PAINT MAP (PEINDRE LA CARTE) SONT LES SUIVANTES :

Homme Bleu (Blue Man): Pour ajouter des marcheurs Bons sur le terrain, cliquez sur le bouton Blue Man. Placez la souris sur la carte et cliquez pour chaque marcheur que vous voulez poser.

Homme Rouge (Red Man): Pour ajouter des marcheurs Mauvais sur le terrain, cliquez sur le bouton Red Man. Placez la souris sur la carte et cliquez pour chaque marcheur que vous voulez poser.

Arbre (Tree): Pour ajouter des arbres au paysage, cliquez sur le bouton Tree. Placez la souris sur la carte et cliquez pour chaque arbre que vous voulez poser.

Rocher (Rock): Pour ajouter des rochers au paysage, cliquez sur le bouton Rock. Placez la souris sur la carte et cliquez pour chaque rocher que vous voulez poser.

Ma Manne (My Mana): Pour augmenter votre Manne, cliquez sur la flèche vers le haut  $(\uparrow)$ . Pour la diminuer, cliquez sur la flèche vers le bas  $(\downarrow)$ .

Sa Manne (His Mana): Pour augmenter la Manne de votre adversaire, cliquez sur la flèche vers le haut (↑). Pour la diminuer, cliquez sur la flèche vers le bas (↓).

Paysage (Landscape): Cliquez sur la flèche vers le haut (↑) pour faire défiler les paysages suivants: Fertile, Neige, Désert (Fertile, Snow, Desert) et Boue (Sludge).

Nouvelle Carte (New Map): Cliquez sur le bouton New Map pour sélectionner une autre carte en vue de votre conquête.

Une fois vos réglages effectués avec Paint Map, retournez à l'écran des Options du Jeu et cliquez sur le bouton doré Paint Map pour faire disparaître la palette du monde actuellement affiché.

# OPTIONS DU MONDE (WORLD OPTIONS)

Sur l'écran World Options figure la liste des effets utilisables par les Bons et par les Mauvais de la même façon que sur l'écran Conquête Suivante (Next Conquest) (voir *Ecran Conquête Suivante*). Si vous jouez un jeu Personnalisé (Custom), vous pouvez maintenant ACTIVER (ON) ou DESACTIVER (OFF) ces options comme vous le désirez, augmentant ainsi vos chances de victoire ou les difficultés d'un monde.

# ACCEDER A L'ECRAN OPTIONS DU MONDE (WORLD OPTIONS)

Glissez vers le bas jusqu'à World Options et relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez aussi appuyer sur Command-W. L'écran World Options apparaît. Cliquez pour choisir entre Good (Bon) et Bad (Mauvais) puis réglez les différents effets pour chaque côté en cliquant de façon appropriée.

La Vitesse de l'Ordinateur (Computer Speed) et la Vitesse du Jeu (Game Speed) peuvent être modifiées ici. Cliquez sur les flèches situées aux deux extrémités des Barres Computer Speed et Game Speed pour donner de la vie à la partie ou au contraire ralentir un peu le rythme. Vous pouvez aussi taper des Code Spéciaux (Special Codes) si vous connaissez le mot de passe qui vous permet d'augmenter votre Manne ou de vous donner des Effets supplémentaires. Au cours d'un jeu de Conquête (Conquest), les seuls modifications que vous pouvez effectuer à partir de l'écran World Options sont l'augmentation de la Vitesse de l'Ordinateur, l'augmentation ou la diminution de la Vitesse du Jeu et l'insertion de Codes Spéciaux.

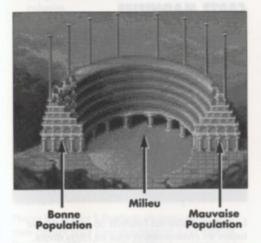
#### **QUITTER L'ECRAN WORLD OPTIONS**

Quand vous êtes prêt à quitter l'écran World Options, cliquez sur **OK** et vous retournez dans l'arène où tous vos réglages prennent un effet immédiat.

# CONQUERIR LES MONDES



#### COLISEE



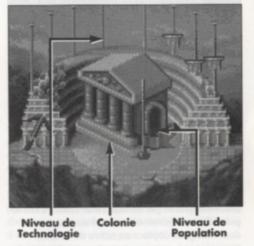
Le Colisée indique la population et le niveau d'avancement technologique d'un monde, d'une colonie ou d'un marcheur (dans le mode écran par défaut uniquement).

#### POPULATION DU MONDE

A l'aide du Colisée, vérifiez de temps à autre la population du monde. A mesure que la Bonne population (en bleu) et la Mauvaise population (en rouge) augmentent, des représentants des deux parties entrent dans le Colisée. Les Bons adorateurs, habillés en bleu, sont à gauche; les Mauvais adorateurs, habillés en rouge, sont à droite. Le nombre de représentants de chaque côté reflète le niveau de population dans le monde actuel. Quand la population de l'un des côtés dépasse le milieu, elle est en position de déclarer l'Armageddon.

## POPULATION D'UNE COLONIE

Vous pouvez vérifier à tout moment la population d'une colonie. Soumettez une colonie à une vérification et vous visualiserez le niveau de technologie qui va d'une main (niveau très primitif) à une épée (niveau très avancé) et un décompte de la population sous la forme de huit drapeaux qui montent et descendent le long de leurs mâts respectifs à l'arrière du Colisée. L'apparition se fait par ordre décimal.



#### VERIFIER LA POPULATION D'UNE COLONIE



- 1. Cliquez sur l'icône Query (Vérification).
- Déplacez le curseur sur une colonie sur la Carte Détaillée.
- Cliquez sur l'habitation pour y attacher l'icône Query (Vérification). La colonie apparaît au centre du Colisée et un point d'interrogation apparaît sur l'habitation.



Au milieu du Colisée, vous verrez l'image de la colonie. Les drapeaux situés sur les mâts du Colisée indiquent le niveau de population. Si la population d'une colonie donnée devient insuffisante, la colonie risque de disparaître et d'être remplacée par un marcheur. Dans ce cas le point d'interrogation est attaché au marcheur dont l'image se déplace au milieu du Colisée. Si vous envoyez un marcheur à partir d'une colonie soumise à une vérification, le premier marcheur qui sort de la colonie emporte le point d'interrogation avec lui.

#### POPULATION DES MARCHEURS

Les marcheurs représentent un certain nombre de membres d'une tribu. Quand vous soumettez un marcheur à une vérification, il apparaît en déplacement au milieu du Colisée. La population totale de sa tribu est affichée sur les huit mâts situés derrière le Colisée (voir Population des Colonies pour un exemple illustré sur la façon de lire les mâts). Quand un marcheur soumis à une vérification s'installe, rejoint un autre marcheur ou un autre ménage, la vérification est transférée au nouveau marcheur ou à la nouvelle habitation. Le Niveau de Technologie d'un marcheur est indiqué par les armes dans le coin inférieur gauche du Colisée. Une main indique la forme de technologie la plus primitive et une épée indique la forme la plus avancée.

# POUR VERIFIER LA POPULATION D'UN MARCHEUR :

- 1. Cliquez sur l'icône Query (Vérification).
- Placez le curseur sur la personne ou la colonie que vous voulez soumettre à une vérification.
- Cliquez à nouveau.
   Un point d'interrogation apparaît sur le marcheur soumis à une vérification.

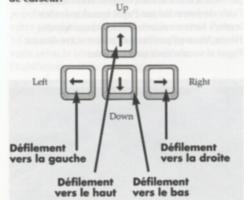
# **CARTE MAGNIFIEE**



La carte Détaillée est l'endroit où vous exécutez toutes les commandes et tous les Effets divins. Vous pouvez visualiser les colonies, surveiller les batailles, détruire les terres ennemies et construire vos propres terres. La Carte Détaillée montre la partie de terre couverte par le curseur blanc sur la Carte du Monde.

Vous pouvez vous déplacer sur la Carte Détaillée de plusieurs façons.

Utilisez les touches de curseur:



#### **CARTE DU MONDE**

La Carte du Monde montre le paysage du monde sur lequel vous vous trouvez.

- Les points blancs clignotants sont les Bonnes colonies.
- Les point jaunes clignotants sont les Mauvaises colonies.
- Les points bleus sont les Bons marcheurs (vos disciples).
- Les points rouges sont les Mauvais marcheurs (disciples du dieu Mauvais).
- La croix blanche est la partie du monde affichée actuellement par la Carte Détaillée.

# POUR VOUS DEPLACER SUR LA CARTE DU MONDE :

Placez le curseur à l'endroit où vous voulez aller, puis cliquez pour aller directement à cet endroit. Pour faire défiler la Carte du Monde, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez la souris dans la direction que vous voulez.

#### **ELEVER ET ABAISSER LES TERRES**

Il est indispensable d'aplanir les terres arables pour que votre population se répande et s'agrandisse. Faites émerger des terres de l'océan pour étendre les péninsules ou aplanissez les montagnes pour en faire des terres au sol riche. Au cours d'un Jeu Personnalisé vous pouvez définir des règles spéciales pour élever et abaisser les terres à l'intérieur de votre jeu.

#### **POUR ABAISSER LES TERRES:**

- Choisissez l'icône Raise/Lower (Elever/Abaisser) dans la Barre de Commandes de Base.
- Placez le point principal du curseur sur le sommet d'une pyramide de terre.
- 3. Appuyez sur la touche < ou X pour l'abaisser.

#### **POUR ELEVER LES TERRES:**

- Choisissez l'icône Raise/Lower (Elever/Abaisser) dans la Barre de Commandes de Base.
- Placez le point principal du curseur sur le point bas que vous voulez élever.
- 3. Appuyez sur la touche > ou Z.

#### **COLONIES ET ESSAIMAGE**

La création de nombreuses colonies importantes est essentielle pour l'augmentation de votre population et de votre pouvoir. Au début vos colonies sont de petites tentes et de petites huttes. Il vous faut dons aplanir les terres environnantes et en faire des terres arables pour les transformer en puissants châteaux. Quand les anciennes colonies se remplissent, vous en obtenez automatiquement de nouvelles et des marcheurs partent à la recherche d'autres terres arables pour s'y établir.

L'essaimage est la méthode la plus importante pour répandre votre population. C'est votre ordre divin qui commande aux colonies bien peuplées d'envoyer un marcheur pour créer de nouvelles colonies et augmenter la population. Les colonies bien peuplées sont reconnaissable à leurs drapeaux haut perchés; plus un drapeau s'approche du haut de son mât, plus la population de l'habitation en question est élevée.

# POUR FAIRE PARTIR UN MARCHEUR D'UNE HABITATION :

- Placez le point principal du curseur au centre d'une habitation.
- 2. Appuyez sur la touche < ou X.

#### MANNE

La Manne est la substance dans laquelle vous puisez votre puissance. Vous gagnez de la Manne grâce aux offrandes divines de votre population. Il vous faut donc accroître celle-ci le plus vite possible en essaimant des marcheurs pour créer de nouveaux adorateurs et de nouvelles habitations. Afin d'utiliser des Effets d'Intervention Divine(Divine Intervention Effects) de haut niveau vous devez posséder assez de Manne. N'oubliez pas, cependant, que lorsque vous produisez un Effet vous consommez de la Manne. La quantité de Manne consommée dépend de l'Effet produit. Il vous faut donc gérer votre pouvoir à l'aide de l'indicateur de Manne.



# INDICATEUR DE MANNE

L'indicateur de Manne augmente à chaque fois que vous gagnez de la Manne. De même il diminue, à chaque fois que vous en consommez pour produire un Effet d'Intervention Divine (Divine Intervention Effect).

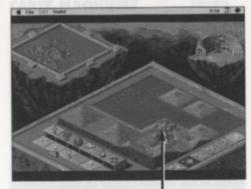
Le pointeur situé juste en dessous des Effets d'Intervention Divine affiche votre quantité totale de Manne et indique les effets que vous pouvez produire avec la Manne qui vous reste (vous pouvez produire tous les effets situés à gauche du pointeur).

#### AIMANTS PAPAUX

Les Aimants Papaux sont des icônes d'adoration du Bien et du Mal. Vous pouvez déplacer votre aimant sur un territoire Mauvais puis inciter vos adorateurs à s'y rendre et à envahir les colonies Mauvaises. Le premier de vos marcheurs qui parvient à votre aimant devient votre leader. A l'aide de votre Aimant Papal transformez les leaders forts en marcheurs spéciaux appelés Héros. Vous ne pouvez pas placer votre Aimant Papal si vous n'avez pas de leader.



**Bon Aimant Papal** 



Mauvais Aimant Papal

# INFLUENCER LE COMPORTEMENT

Frayez-vous un chemin vers la victoire en influençant le comportement de votre population grâce aux Commandes d'Influence de Comportement.

Que vous soyez fort ou faible, vous pouvez toujours les utiliser. Pour avoir des informations sur la façon de les utiliser voir *Commandes* d'Influence de Comportement.

#### **ADORATEURS ET MARCHEURS**

Le terme adorateur s'applique à toute votre population. Les marcheurs sont les membres de votre population qui parcourent les terres. Tous les adorateurs ont un niveau d'intelligence qui varie selon le niveau de technologie de l'habitation dont ils sont originaires.

# MARCHEURS SPÉCIAUX

Certains marcheurs possèdent des particularités.

#### **LEADERS**

Les populations Bonnes comme Mauvaises sont dirigées par un leader reconnaissable à l'Aimant Papal miniature au dessus de sa tête. Quand vous choisissez l'icône Go To Papal Magnet (Aller à l'Aimant Papal) vos disciples vont d'abord vers leur leader puis le suivent jusqu'à l'Aimant Papal. les leaders sont les seuls membres de votre population que vous pouvez transformer en héros. Quand vous le faites, vous devez en créer un nouveau en sélectionnant Go To Papal Magnet.

# HEROS (HEROES)

Il y a six héros, un par catégorie d'effets. Quand vous avez assez de Manne transformez votre leader en héros pour provoquer des dégâts plus importants.

#### **SONS DU JEU**

Ils occupent une place importante dans Populous II. Si vous entendez le bruit d'un feu, d'un tremblement de terre ou d'une autre catastrophe, contrôlez votre territoire : quelque part, votre adversaire vient de faire un peu de décoration dans vos colonies.

#### Le Son "Ding"

Vous entendrez des sons "ding" qui peuvent avoir plusieurs significations : il se peut qu'un héros ait été créé ou qu'un Aimant Papal est été déplacé. Prêtez attention aux relations entre les événements et les sons pour être capable d'identifier ce que signifie chaque son.

#### **Effets**

Vous entendrez les sons de différents Effets d'Intervention Divine (Divine Intervention Effects). Les Effets que vous produisez ne sont audibles que lorsqu'ils apparaissent sur la Carte Détaillée mais vous pouvez entendre tous les effets produits par votre adversaire sur vos terres.

#### QUITTER UN MONDE

#### **POUR QUITTER UN MONDE:**

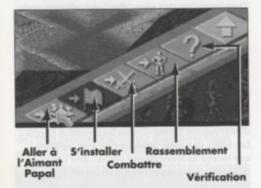
- Mettez en surbrillance Jeu (Game) dans la Barre de Menu.
- Sélectionnez Options du Jeu (Game Options). L'écran Game Options apparaît.
- Cliquez sur Quitter la Carte (Quit Map) et vous êtes de retour dans le Menu du Jeu (Game Menu).

Vous pouvez aussi accéder à l'écran Game Options en appuyant sur Command-G.

# COMMANDES

# COMMANDES D'INFLUENCE DU COMPORTEMENT

Ces commandes vous permettent d'influencer le comportement général de vos disciples et d'obtenir des informations sur les populations et les colonies.



Pour utiliser une de ces commandes cliquez sur son icône

# ALLER À L'AIMANT PAPAL (GO TO PAPAL MAGNET)

Placez votre Aimant Papal sur un endroit stratégique puis influencez votre peuple pour qu'il s'y rende. Si vous n'avez pas de leader, utilisez cette commande pour qu'un marcheur y parvienne plus rapidement (il se transforme en leader dès qu'il atteint l'Aimant). N'oubliez pas, vous ne pouvez pas placer d'Aimant Papal si vous n'avez pas de leader.

# S'INSTALLER (SETTLE)

Influencez votre peuple pour qu'il bâtisse des demeures et s'établisse sur les terres que vous avez aplani pour lui.

#### RASSEMBLEMENT (GATHER TOGETHER)

Lorsque deux marcheurs se rencontrent par hasard ils se transforment en un seul marcheur plus fort. Vous pouvez influencer vos marcheurs pour qu'ils se rassemblent à l'aide de cette commande. Ils seront moins nombreux mais plus forts. Vos marcheurs ont tendance à s'installer lorsqu'ils ont ce comportement. Ainsi vous bâtissez des colonies fortes et augmentez votre population.

# **COMBATTRE (FIGHT)**

Influencez vos marcheurs pour qu'ils se dirigent vers les colonies Mauvaises et combattent pour votre cause. Quand vous les poussez à se battre, vos marcheurs ont aussi tendance à s'installer et à produire des combattants.

# COMMANDE DE VÉRIFICATION (QUERY COMMAND)

Cliquez sur la Commande de Vérification pour obtenir des informations à propos des différents peuples et colonies.

#### **POUR OBTENIR DES INFORMATIONS:**

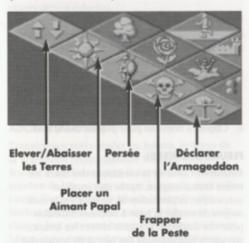
- 1. Cliquez sur l'icône Query (Vérification).
- Placez le curseur sur l'habitation ou le marcheur que vous voulez soumettre à une vérification sur la Carte Détaillée.
- Cliquez à nouveau pour leur attacher le point d'interrogation.

Toute habitation ou tout marcheur auquel un point d'interrogation est attaché, apparaît au centre du Colisée. Vous ne pouvez soumettre qu'une seule habitation ou un seul marcheur à une vérification à un moment donné. Le Colisée indique la population et l'intelligence technologique du marcheur ou de l'habitation. Pour plus d'information, voir Le Colisée dans la partie CONQUERIR LES MONDES (CONQUERING WORLDS).

# COMMANDES D'INTERVENTION DIVINE

Vous disposez de trente Effets d'Intervention Divine (Divine Intervention Effects) comme armes contre votre adversaire et comme seul moyen d'aider votre population. Les Effets consomment votre Manne; Les grands Effets comme les raz-de-marée et les tremblements de terre reviennent cher. Les Effets mineurs comme élever ou abaisser les terres coûtent moins cher. Vous pouvez renforcer un Effet en appliquant les points d'expérience que vous avez gagné à sa catégorie sur l'écran Création d'une Divinité (Deity Creation).

#### EFFETS SUR LES GENS (PEOPLE EFFECTS)



Ces commandes vous permettent d'influencer votre population.

#### ELEVER OU ABAISSER LES TERRES (RAISE OR LOWER LAND)

Pour que votre population se répande et augmente, il est indispensable d'aplanir des terres cultivables. Faites émerger des terres de l'océan pour étendre les péninsules ou aplanissez les montagnes pour en faire des terres fertiles. Pour faire émerger des terres il vous suffit de placer le curseur dans l'eau et de cliquer.

#### Pour abaisser les terres :

- Choisissez l'icône Raise/Lower ( Elever/Abaisser) dans la Barre de Commandes de Base.
- Placez le point principal du curseur sur le sommet d'une pyramide de terre.
- 3. Appuyez sur la touche < pour l'abaisser.

#### Pour élever les terres :

- Choisissez l'icône Raise/Lower (Elever/Abaisser) dans la Barre de Commandes de Base.
- Placez le point principal du curseur sur le point bas que vous voulez élever.
- Appuyez sur la touche > pour l'élever.

#### PLACER UN AIMANT PAPAL (PLACE PAPAL MAGNET)

Cliquer sur cette icône vous permet de placer votre Aimant Papal. Si vous le placez au bon endroit et au moment approprié vous obtenez un avantage stratégique important. Placez-le de façon sûre à l'intérieur des remparts d'un château et influencez vos marcheurs pour qu'ils se regroupent à cet endroit en unissant leurs forces. Placez-le en plein coeur du territoire ennemi et influencez vos marcheurs pour qu'ils s'y rendent; ils détruiront alors tout ce qui se trouve sur le passage de leur pèlerinage sacré.

Le premier marcheur qui parvient à l'Aimant Papal devient votre leader. Quand votre leader est à l'Aimant, il est entouré par la flamme bleue du feu sacré ; il est alors invincible. AVANT DE POUVOIR PLACER L'AIMANT PAPAL, IL VOUS FAUT AVOIR UN LEADER.

Pour placer l'Aimant Papal:

- Cliquez sur l'icône Place Papal Magnet (Placer l'Aimant Papal).
- Placez le curseur à l'endroit de la Carte Détaillée où vous voulez placer l'Aimant.
- 3. Cliquez avec la souris.

Pour aller directement à l'endroit de la Carte Détaillée où se trouve actuellement l'Aimant Papal, cliquez sur l'icône Place Papal Magnet.

#### PERSEE (PERSEUS)

Pour que votre leader devienne le héros Persée, cliquez sur cette icône. Persée est le plus intelligent des héros grecs. C'est un soldat fort et habile pour détruire les colonies Mauvaises. Transformez en Persée tous les leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Aller à l'Aimant Papal (Go To Papal Magnet).

Pour que votre leader devienne le héros Persée, cliquez sur l'icône Perseus.

#### PESTE ( PLAGUE)

Faites s'abattre la peste sur un marcheur ou une colonie ennemis. Quand un marcheur a la peste il propage la maladie à toutes les habitations et les personnes qu'il touche. Il n'est possible d'endiguer la peste qu'en détruisant les habitations et les personnes atteintes. Les pestiférés ne vous donnent aucune Manne et si

l'Armageddon est déclaré, ils se désintègrent instantanément. Il ne restera donc que la population en bonne santé pour se battre pour votre cause. Identifiez une personne ou une maison atteinte de la peste à l'aide du vautour qui tourne au-dessus. Si vous entendez le cri révélateur du vautour de la peste et que vous n'en vovez pas à l'écran, inspectez vos colonies. Votre ennemi a contaminé votre population.

#### Pour que la peste s'abatte :

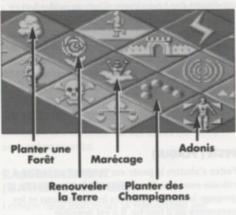
- 1. Cliquez sur l'icône Plague (Peste).
- 2. Placez le curseur sur l'habitation ou la personne que vous voulez contaminer.
- 3. Cliquez avec la souris. Recommencez toutes ces étapes pour chaque nouvelle habitation ou chaque nouvel adorateur que vous voulez contaminer (mais faites attention, la peste se propage rapidement!).

#### ARMAGEDDON (ARMAGEDDON)

Lorsque vous avez assez de Manne et que votre population est plus importante et plus puissante que celle de votre adversaire, déclarez l'Armageddon pour que les forces du Bien et du Mal marchent jusqu'au centre du monde et se battent jusqu'à la mort.

Pour déclarer l'Armageddon, cliquez sur l'icône Armageddon.

# **EFFETS DE VÉGÉTATION** (VEGETATION EFFECTS)



Contrôlez la végétation du monde avec les Effets de Végétation.

#### **ARBRES (TREES)**

Gagnez des points de popularité en plantant des arbres autour de vos colonies.

#### Pour planter des arbres :

- Cliquez sur l'icône Trees (Arbres).
- 2. Placer votre curseur sur un point de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau pour planter des arbres.

#### FLEURS (FLOWERS)

Renouvelez avec de la verdure et des fleurs les terres endommagées. Après une éruption volcanique, la plantation de verdure est le seul moyen de rendre la terre à nouveau habitable pour vos disciples. Les gens aiment les beaux paysages. Gagnez donc des points de popularité en plantant de la verdure autour de vos colonies. Si elle est plantée de façon adéquate, cette verdure prolifère. Vous avez donc intérêt à grouper vos plants et à leur laisser beaucoup de place pour proliférer.

#### Pour renouveler la terre :

- 1. Cliquez sur l'icône Flowers (Fleurs).
- 2. Placez le curseur sur un point de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau pour planter.

#### MARECAGE (SWAMP)

Placez un marécage sur les terres ennemies pour nover les marcheurs Mauvais.

#### Pour noyer les terres ennemies :

- 1. Cliquez sur l'icône Swamp (Marécage).
- 2. Placez le curseur sur un point de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau pour placer le marécage. Pour obtenir un plus grand marécage, recommencez plusieurs fois toutes les étapes dans la même zone.

# **CHAMPIGNONS (FUNGUS)**

Plantez des champignons mortels autour des colonies ennemies et regardez-les proliférer sur tout leur territoire. Pour avoir le cas de figure de croissance et de propagation le plus nuisible, plantez des champignons par rangées de trois ou cinq mais sovez prudent. S'ils pénètrent dans votre territoire, ils risquent d'avoir également raison de vos colonies.

#### Pour planter des champignons :

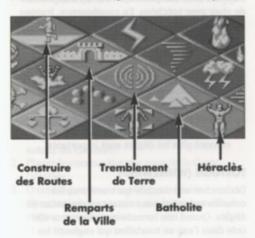
- 1. Cliquez sur l'icône Fungus (Champignons).
- 2. Placez le curseur sur un point de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez sur les parcelles de terre où vous voulez les planter.

#### **ADONIS (ADONIS)**

Transformez votre leader en Adonis, le héros de la végétation reconnaissable à sa coiffure de feuilles. Il se divise après le combat, multipliant le nombre de héros, parcourant le monde pour votre cause. Transformez en Adonis le nombre de leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros, vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Go To Papal Magnet (Aller à l'Aimant Papal).

Pour transformer votre leader en Adonis, cliquez sur l'icône Adonis.

# **EFFETS DE TERRE (EARTH EFFECTS)**



Les Effets de Terre vous donnent le contrôle des catastrophes et des avantages terrestres.

#### **ROUTES (ROADS)**

Construisez des routes sur les terrains plats et sur de faibles pentes pour vos Marcheurs. Accélérez leur voyage ou servez-vous de vos routes pour bloquer l'invasion des champignons. Les routes sont construites sur un carré à la fois.

#### Pour construire une route:

- Cliquez sur l'icône Roads (Routes).
- 2. Placez le curseur sur l'endroit de la Carte Détaillée où vous voulez commencer la construction.
- 3. Cliquez et déplacez la souris dans une rangée pour poser les carrés d'une route. Pour enlever un carré, cliquez à nouveau.

#### **CONSTRUIRE UN REMPART** (BUILD CITY WALL)

Construisez un rempart sur un terrain plat autour de vos colonies pour protéger vos adorateurs. La terre sur laquelle vous avez construit vos remparts n'est modifiable ni par vous ni par votre ennemi.

Tous les éléments de remparts doivent être rattachés au premier construit. Par exemple, si vous construisez un rempart autour d'une colonie, le prochain élément de rempart que vous posez doit partir du premier et s'étendre jusqu'à la prochaine colonie que vous voulez entourer. Vous ne pouvez avoir deux colonies avec des remparts séparés que si votre ennemi détruit l'élément de rempart qui les relie. Les remparts vous protègent des ennemis faibles Si un marcheur ennemi très fort se trouve face à

mais les ennemis forts peuvent passer par-dessus. un rempart, il peut l'enfoncer. Vous ne devez donc pas laisser les colonies entourées de murs sans surveillance.

#### Pour construire un rempart :

- 1. Cliquez sur l'icône City Walls (Remparts).
- 2. Placez le curseur près de la colonie que vous voulez entourer sur la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez et déplacez la souris autour de la colonie pour bâtir le mur.

#### TREMBLEMENT DE TERRE (EARTHQUAKE)

Cette option provoque un tremblement de terre qui ouvre dans le territoire ennemi de larges crevasses où tombe la population de votre adversaire. Les tremblements de terre ont la particularité de pouvoir être envoyés dans une direction générale avec le pointeur qui tourne autour du curseur.

#### Pour provoquer un tremblement de terre :

- Cliquez sur l'icône Earthquake (Tremblement de Terre). Un pointeur tourne lentement autour du curseur.
- Placez le curseur sur la Carte Détaillée près de l'endroit où vous voulez déclenchez la tremblement de terre.
- Quand le pointeur est dans la bonne direction, cliquez à nouveau.

#### **BATHOLITHE (BATHOLIT)**

Un batholite est un mouvement rocheux souterrain qui soulève la terre et fait remonter à la surface de nombreux rochers. Créez un batholite en territoire ennemi pour détruire les terres arables.

#### Pour créer un batholite :

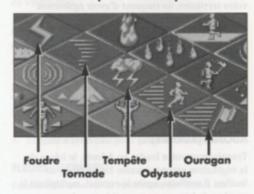
- 1. Cliquez sur l'icône Batholit.
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- Cliquez et maintenez le bouton enfoncé pour provoquer le batholite. Maintenez le bouton enfoncé pour avoir des batholites plus importants.

# HERCULE (HERACLES)

Transformez votre leader pour qu'il devienne le héros Hercule voyant ainsi sa force doubler. Envoyez-le en croisade sur le territoire ennemi. Transformez en Hercule autant de leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros, vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Go To Papal Magnet ( Aller à l'Aimant Papal).

Pour que votre leader devienne le héros Hercule, cliquez sur l'icône Heracles.

#### EFFETS D'AIR (AIR EFFECTS)



Des armes telles que la pluie la foudre et les coups de vent sont à vos ordres quand vous sélectionnez des éléments de la catégorie Air.

#### **FOUDRE (LIGHTNING)**

Electrocutez des marcheurs ennemis et détruisez les colonies et les terres arables ennemies en frappant avec des éclairs. Il vous sera impossible de viser avec précision. En conséquence, frappez sur votre cible ou juste à côté.

# Pour frapper avec la foudre :

- 1. Cliquez sur l'icône Lightning (Foudre).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte
  Détaillée. Remarquez le nuage d'orage qui suit
  le curseur: il attend l'ordre de frapper.
- Cliquez et maintenez le bouton enfoncé pour frapper. Plus vous maintenez le bouton enfoncé plus les dégâts sont importants.

# TORNADE (WHIRLWIND)

Déclenchez une tornade qui traversera les colonies ennemies pour causer un maximum de dégâts. Quand une tornade sort des terres elle crée dans l'eau un tourbillon qui engloutit les terres. Si un adorateur armé est aspiré par une tornade ses armes lui sont arrachées des mains et son intelligence s'en trouve réduite. Toute personne aspirée par une tornade est projetée au sol quand le vent tombe.

#### Pour créer une tornade :

- 1. Cliquez sur l'icône Whirlwind (Tornade).
- Placez le curseur sur la cible sur la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau pour déclencher la tornade.

#### TEMPETE (STORM)

Créez des trombes d'eau au-dessus du territoire ennemi et détruisez les terres de votre adversaire avec la foudre et de fortes pluies. Il n'existe aucun moyen d'arrêter une tempête.

#### Pour créer une tempête :

- 1. Cliquez sur l'icône Storm (Tempête).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau avec la souris.

#### ODYSSEUS (ODYSSEUS)

Transformez votre leader en Odysseus, le plus rapide des héros et envoyez-le en croisade dans le territoire ennemi. Transformez en Odysseus autant de leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros, vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Aller à l'Aimant Papal (Go To Papal Magnet).

Pour que votre leader devienne Odysseus, cliquez sur l'icône Odysseus.

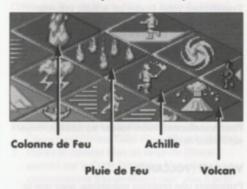
#### **VENT (WIND)**

Grâce à cette option, un vent de tempête balayera le territoire de votre ennemi, dévastant les terres.

#### Pour appeler un ouragan :

- Cliquez sur l'icône Wind. Un pointeur tourne autour du curseur.
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- Quand le pointeur tournant est dans la direction où vous voulez que le vent souffle, cliquez avec la souris.

# **EFFETS DE FEU (FIRE EFFECTS)**



Les éléments du feu sont doublement puissants car non seulement ils brûlent les colonies et les adorateurs ennemis mais de plus, ils dévastent toutes les terres arables touchées.

#### **COLONNE DE FEU (FIRE COLUMN)**

Déclenchez à l'aide de cet Effet une immense Colonne de Feu qui se déplace au hasard brûlant tout sur son passage. Les Colonnes de Feu ont tendance à gravir les collines et à voltiger au sommet. Elles endommagent donc plus de terres lorsqu'elles sont allumées en terrain plat.

#### Pour allumer une Colonne de Feu :

- Cliquez sur l'icône Column of Fire (Colonne de Feu).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau avec la souris.

Répétez toutes les étapes pour chaque nouvelle colonne.

#### PLUIE DE FEU (RAIN OF FIRE)

Déclenchez une Pluie de Feu dévastatrice audessus du territoire ennemi.

#### Pour déclencher une Pluie de Feu :

- 1. Cliquez sur l'icône Rain of Fire (Pluie de Feu).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau avec la souris.

#### ACHILLE (ACHILLES)

Transformez votre leader en Achille, coureur rapide à la tête ceinte de flammes qui brûle tout sur son passage. Transformez en Achille autant de leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros, vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Aller à l'Aimant Papal (Go To Papal Magnet).

Pour transformer votre leader en Achille, cliquez sur l'icône Achilles.

#### **VOLCAN (VOLCANO)**

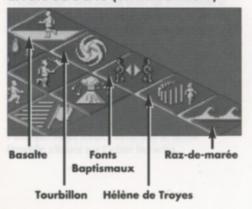
Provoquez une éruption volcanique pour que la lave s'écoule vers la mer et devienne une péninsule de basalte. La terre située en dessous du volcan est détruite de façon pratiquement définitive. La taille de l'éruption dépend des points d'expérience que vous avez consacrés aux Effets de la Terre sur l'écran Créer une Divinité (Deity Creation).

Si une éruption volcanique survient sur vos terres, recouvrez le volcan de terre aussi vite que possible, puis aplanissez-le. Le seul moyen de rendre la terre à nouveau utilisable est de planter de la Verdure sur la zone sinistrée. Protégez vos colonies de la lave brûlante grâce à une colline peu élevée.

#### Pour déclencher une éruption volcanique :

- 1. Cliquez sur l'icône Volcano (Volcan).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau avec la souris.

# **EFFETS DE L'EAU (WATER EFFECTS)**



Créez des Raz-de-Marée, des Tourbillons et des Fonts Baptismaux avec les Effets de cette catégorie.

#### **BASALTE (BASALT)**

Créez des ponts de basalte sur l'eau en déclenchant une activité volcanique de faible intensité à l'aide de cet Effet. Arrêtez l'expansion des terres ennemies en mettant du basalte dans les eaux qui entoure le littoral ennemi.

#### Pour créer un pont de Basalte :

- Cliquez sur l'icône Basalt.
- Placez le curseur sur l'endroit de la Carte Détaillée où vous voulez commencer le pont de Basalte.
- Quand le pointeur tournant est dans la direction où vous voulez orienter le pont, cliquez à nouveau.

#### **TOURBILLON (WHIRLPOOL)**

Déclenchez des tourbillons qui engloutiront les terres au large du littoral ennemi. Les tourbillons se multiplient rapidement et il n'existe aucun moyen de les arrêter.

#### Pour déclencher un Tourbillon :

- 1. Cliquez sur cette icône.
- 2. Placez-vous sur la cible sur la Carte Détaillée.
- Cliquez à nouveau pour déclencher le tourbillon.

#### **FONTS BAPTISMAUX (BAPTISMAL FONTS)**

Les Fonts Baptismaux créent des étangs d'eau bénite dans le sol. Lorsqu'un marcheur tombe dans un de ces étangs, il se convertit à la fois adverse (les marcheurs Bons deviennent Mauvais et inversement). Créez des fonts en territoire ennemi pour créer des marcheurs fidèles à votre cause au sein même des colonies ennemies. Cet Effet est d'un maniement délicat car il peut arriver que deux fonts apparaissent l'un à côté de l'autre. Quand un marcheur tombe et se convertit, il tombe immédiatement dans les fonts adjacents et retrouve sa foi d'origine.

#### Pour créer des Fonts Baptismaux :

- Cliquez sur l'icône Baptismal Fonts (Fonts Baptismaux).
- Placez le curseur sur une zone de la Carte Détaillée.
- 3. Cliquez à nouveau pour créer les Fonts.

#### HELENE DE TROIE (HELEN OF TROY)

Transformez votre leader en Hélène de Troie, femme d'une beauté et d'une grâce légendaire qui conduisit de nombreux hommes à leur perte. Elle pénètre dans les territoires ennemis et emmène les adorateurs de votre adversaire jusqu'à une tombe sous-marine. Transformez en Hélène de Troie autant de leaders que vous voulez mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous transformez votre leader en héros, vous devez créer un nouveau leader en sélectionnant la commande Aller à l'Aimant Papal (Go To Papal Magnet).

Si votre ennemi crée Hélène essayez de la détruire avec le feu ou avec la foudre. Elle est très sage et peut sentir quand vous la visez. Elle essayera d'échapper à votre regard en changeant souvent de direction. Préparez-vous donc à agir promptement lorsque vous la voyez sur la Carte Détaillée.

Pour transformer votre leader en Hélène de Troie, cliquez sur l'icône Helen of Troy (Hélène de Troie).

#### RAZ-DE-MAREE (TIDAL WAVE)

Créez des Raz-de-Marée bien au large du littoral ennemi pour provoquer des inondations dévastatrices sur son territoire. Les Raz-de-Marée atteignent le monde entier. Vous devez donc installer vos disciples sur des terres élevées avant d'en déclencher un. Si votre ennemi provoque un Raz-de-Marée, érigez un mur de terre élevé le long de votre littoral pour éviter les inondations.

#### Pour déclencher un Raz-de-Marée :

- Cliquez sur l'icône Tidal Wave (Raz-de-Marée).
- Placez le curseur bien au large du littoral ennemi sur la Carte Détaillée. Plus vous commencez le Raz-de-Marée loin' plus il peut accumuler de vitesse sur sa route vers la terre.

# VICTOIRE

Il existe plusieurs moyens de gagner à Populous II. Vous pouvez gagner sur un monde, gagner des points d'expérience (même si vous perdez sur un monde) ou vous pouvez atteindre le but suprême, vaincre Zeus.

# GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE (EXPERIENCE POINTS)

A mesure que vous gagnez des points d'expérience, affectez-les à une des six catégories d'Effets de l'écran Créer une Divinité (Deity Creation). A mesure que vous investissez des points d'expérience dans une catégorie (Population, Feu, Eau, etc.), la puissance des Effets que vous utilisez dans cette catégorie augmente. Par exemple, supposons que vous gagniez cinq éclairs d'expérience après une bataille et que vous les affectiez tous à la catégorie Feu. Le prochain Effet de cette catégorie que vous utiliserez aura une force accrue. Les Colonnes de Feu ainsi que les Pluies de Feu dureront plus longtemps, Achille sera plus fort et plus rapide et les Effets de vos Eruptions Volcaniques seront beaucoup plus dévastateurs et irréversibles.

Pour affecter un éclair d'expérience à une catégorie, cliquez une fois sur une des icônes de catégorie.

#### ECRAN RESUME DU JEU (GAME SUMMARY)

[ss43: Game Summary screen]
A la fin de chaque monde vous vous retrouvez assis à une table face au dieu adverse et vous recevez des éclairs d'expérience pour votre bataille. Sur la table située entre vous, vous verrez le paysage final de votre dernière bataille. La divinité adverse vous donne des éclairs en récompense de votre stratégie et de votre vitesse. Vous pouvez échanger ces éclairs contre de l'expérience sur l'écran Créer une Divinité (Deity Creation).

#### SAUVEGARDER UN JEU

Appuyez sur Command-S pour sauvegarder un jeu ou choisissez Sauvegarder(Save) dans le menu déroulant Fichier (File) dans la Barre de Menu. Une fenêtre s'ouvrira alors ; tapez le nom sous lequel vous voulez sauvegarder le jeu en cours et cliquez sur OK ou appuyez sur Return.

# STRATEGIES ET METHODES

#### **ESSAIMAGE DE LA POPULATION**

Cliquez précisément au centre d'une habitation pour obtenir qu'un marcheur parte et fonde une colonie. C'est le meilleur moyen d'accroître votre Manne rapidement.

#### **COULER DES ROCHERS**

Pour couler un rocher à jamais, abaissez la terre qui l'entoure jusqu'au niveau de l'eau. Construisez de nouvelles terres fertiles sur la zone où se trouvait le rocher.

# REPARER LES TERRES ENDOMMAGEES

Pour réparer les terres dévastées par le Feu ou par un Tremblement de Terre, abaissez-les ou élevez-les puis aplanissez-les. La terre redevient cultivable instantanément.

# POSER DES FONTS AUTOUR DE L'AIMANT PAPAL ENNEMI

Quand les adorateurs ennemis se dirigent vers leur Aimant Papal, posez des Fonts Baptismaux autour de celui-ci. Il ne faut surtout pas manquer la bataille qui s'ensuit!

#### **ROUTES A ENDOMMAGER**

Créez des routes qui traversent les territoires ennemis. Les adorateurs Mauvais ont tendance à marcher sur les routes. Par conséquent, créez un marécage au bout d'une route. Regardez les adorateurs Mauvais se noyer dans la boue.

#### POSER DES TOURBILLONS EN TERRITOIRE ENNEMI

Abaissez les terres sous l'eau jusqu'à créer un lac au milieu du territoire ennemi. Ensuite, déclenchez des tourbillons dans le lac. Les tourbillons sont indestructibles et engloutissent les terres ennemies.

#### CREER DES COLLINES CONTRE LES RAZ-DE-MAREE

Etablissez les populations sur des terres élevées ou construisez un mur de terre autour de votre littoral avant de déclencher un Raz-de-Marée. Si vous ne le faites pas, vous risquez de perdre une bonne partie de votre population.

# CREER DES COLLINES CONTRE LA LAVE

La lave coule toujours en ligne droite. Si une coulée se dirige vers vos colonies, élevez une bande de terre pour l'arrêter.

# 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 CONSENTE-

MENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90

HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS, SL3 8XU,

ANGLETERRE.
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'AFFECTE
EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

# **GARANTIE LIMITEE**

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve däachat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit litre envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

## REMPLACEMENT

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un Eurochéque d'un montant de FF25 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Electronic Arts S.A. 12, Rue du Château d'Eau 69410 Champagne au Mont d'Or France

**Macintosh** est une marque de Apple Computer, Inc.

Logiciel ©1991 & 1994 Bullfrog Productions, Ltd. Tous droits réservés. Documentation ©1994 Electronic Arts. Tous droits réservés.

**Populous** est une marque déposée de Electronic Arts.

**Bullfrog Productions** est une marque de Bullfrog Productions Ltd.

# REMERCIEMENTS

Conception originale du jeu : Bullfrog

Production, Ltd.

Conversion : Bullfrog Conversions

Producteur pour Bullfrog : Mark Webley

Programmeur: Guy Simmons Assistant Programmeur: Phil Jones Chef de Produit: Sean Ratcliffe

**Graphiques:** Gary Carr, Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie, Andy Sandham,

Paul Clarke

Supports annexes: Les Edgar, Cathy

McEntee, Sue Munford

Effets Sonores: Charles Callet

Réalisation Artistique de la Couverture :

David Rowe

**Pour Electronic Arts:** 

Producteur: Matt Webster

Chef de Produit : Sean Ratcliffe

Documentation: Andrea Smith, David Luoto

& Neil Cook

Mise en Page de la Documentation: 3 Point Test Electronic Arts: Nick Goldsworthy, Graham Harbour, Darren King, Mark Bergan

Assurance Qualité : Richard Gallagher

# ZEUS DIT : LA COPIE DE LOGICIELS EST INDIGNE DES DIEUX.

"Aucun de mes enfants ne se compromettrait dans une telle parodie d'honnêteté". Ces mots immortels furent trouvés gravés sur les pierres qui jalonnent les contreforts du Mont Olympe en Grèce. Ils furent une confirmation divine de ce que nous, mortels, avions toujours su; c'est-à-dire que la copie illégale de logiciels n'est pratiquée que par le plus vil rebut de la société.

Ils furent nombreux (concepteurs, artistes, programmateurs) à investir leur temps et leur talent pour vous fournir un divertissement interactif de haute qualité. Si vous copiez un logiciel sans autorisation, vous volez à ces gens une partie de leur dur labeur et vous augmentez les prix de vente pour les utilisateurs légitimes. Et s'il est besoin de le répéter, la copie de ce jeu pour quelque raison que ce soit autre que la création de copies de sauvegarde est une infraction à la loi.

Electronic Arts est membre de la FAST (Federation Against Software Theft) et soutient les efforts de l'industrie pour lutter contre les copies illégales de logiciels pour ordinateurs personnels.

Ne copiez pas de logiciels illégalement.

# Téléchargé depuis Le grenier du Mac http://www.grenier-du-mac.net