

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Licensed to

IMAGINEER CO. LTD.
Innovation Through Human Network

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO® -SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO



© 1989, 1990, 1991, 1992, Bullfrog Productions Ltd.

All Rights Reserved.

Populous is a registered Trademark of Electronic Arts.

Vous êtes un être suprême... Vous contrôlez les forces élémentaires de la nature. Vous pouvez déclencher des tremblements de terre, des inondations ou des irruptions volcaniques. Vous pouvez transformer des océans en plaines fertiles et des plaines fertiles en un désert rocaillieux. Votre pouvoir n'est cependant pas illimité, il croît ou décroît en fonction du nombre de partisans de Dieu, dispersés aux quatre coins des mondes de l'univers.

Vous devez aplanir les terrains pour que vos peuples puissent construire des villes, cultiver des terres et se multiplier. Au fur et à mesure que leur nombre augmentera, votre pouvoir s'affermira face aux peuples qui obéissent à Satan.

Les forces de l'ombre risquent d'envahir tous les mondes de l'univers. La voix du Dieu sera étouffée et vos partisans seront écrasés à moins que vous ne leur permettiez de croître et de se multiplier, à moins que vous ne leur aidiez à éliminer le mal de la surface de l'univers.

Si vous avez suffisamment de pouvoirs, vous pouvez déplacer la croix papale, la mettre à l'endroit que vous choisirez, vos marcheurs se dirigeront tous vers cette croix. En chemin, ils cultiveront les terres, lutteront contre les peuples de Satan et feront de leur chef un chevalier. Ce chevalier envahira les villes ennemies et détruira les constructions et les récoltes des peuples de Satan.

La disparition du mal est une condition nécessaire à la victoire. Vos peuples doivent chasser le mal. Invoquez vos pouvoirs d'essence divine pour ravager leurs terres. Si les partisans du bien sont supérieurs en nombre aux partisans de Satan, invoquez l'Armageddon. Tous les peuples, qu'ils obéissent à Dieu ou à Satan se rassembleront pour la Bataille de l'Apocalypse.

Vous devez aller de monde en monde, aider vos partisans et vaincre l'ennemi. Les pays deviendront progressivement de plus en plus hostiles et le pouvoir de Satan augmentera.

Le Bien ne survivra que si vous réussissez...
et le perdant tombera irrémédiablement dans l'oubli.



AU DEBUT

CHARGEMENT

1. Vérifiez que l'interrupteur est en position OFF.
2. Insérez la cartouche de Populous en suivant les instructions du manuel livré avec la console Super Nintendo.
3. Lorsque l'écran-titre et de sélection du mode de jeu s'affiche, utilisez les touches du bouton de direction pour sélectionner l'une des options suivantes :

INITIATION : mode d'entraînement pour jouer, élaborer une stratégie et utiliser les commandes du pouvoir suprême. Dans ce mode, on ne vous demande pas de créer votre barre de force psychique.

CONQUETE : vous n'avez que peu d'alliés en début de jeu, vous devez les aider afin d'augmenter votre puissance. La victoire augmentera votre chance de lutter contre le mal sur des mondes plus difficiles de l'univers. Le code vous permettra de reprendre votre lutte pour la suprématie divine à partir du monde que vous avez atteint en dernier.

JEU PERSONNALISE : vous pouvez voir les commandes du pouvoir suprême dont vous disposez et dont le mal dispose également.

Vous pouvez changer de paysages, accéder directement à de nouveaux mondes, devenir le Mal ou bien faire lutter l'ordinateur contre lui-même.

REMARQUE : il n'y a pas de codes ni pour le mode "initiation", ni pour le mode "jeu personnalisé". Vous ne pourrez pas progresser dans les 989 mondes de l'univers ni utiliser de code pour reprendre le jeu au stade où vous l'aviez laissé avant d'éteindre votre console.

Pour valider l'option choisie, appuyez sur le bouton A. Dans le mode "jeu personnalisé" et "Initiation", vous verrez l'écran de jeu. Dans le mode "Conquête", vous verrez un écran de description du monde.

REMARQUE : il s'agit d'un jeu à un joueur. Utilisez toujours la manette No 1.



LES CURSEURS :

Vous utiliserez plusieurs types de curseur dans Populous, en fonction de l'écran sur lequel vous vous trouverez, de votre position sur l'écran de jeu ou des commandes validées. Vous contrôlerez les curseurs, quelque soit leur type, à **l'aide des touches du bouton de direction. Pour sélectionner un icône de commande ou une option du mode ou l'écran approprié, amenez le curseur sur l'icône ou l'option puis appuyez sur le bouton de validation. Reportez vous aux paragraphes, concernant les icônes et les options. ("Sélectionner" signifie dans le présent manuel "amener le curseur sur" ...)**

Remarque : Sur l'écran de jeu, le curseur se déplace diagonalement, parallèlement aux côtes de la carte en zoom. Si vous préférez que le curseur se déplace vers le haut, ou le bas, la gauche ou la droite, parallèlement aux côtes de l'écran tout entier, sélectionnez l'icône du curseur puis appuyez sur le bouton A. Réappuyez sur le bouton A pour qu'il se déplace à nouveau en diagonale. Pour revenir à la carte depuis l'icône du curseur, appuyez sur le bouton SELECT.



LES CONTROLES :

PREPAREZ VOUS A DEVENIR LA DIVINITE

LA MANETTE DE JEU :

Bouton G

Bouton D



LE BOUTON DE DIRECTION

LE BOUTON SELECT

LE BOUTON START :

CONTROLES DE BASE

LE BOUTON DE DIRECTION :

Déplace tous les curseurs.

LE BOUTON SELECT

Amène le curseur sur les icônes de commande.

LE BOUTON START :

Appuyez sur ce bouton pour effectuer une pause. Appuyez une deuxième fois pour reprendre le jeu.

**LE BOUTON A
LE BOUTON B
LE BOUTON X**

Pour ajouter du terrain et valider vos sélections.
pour retirer du terrain et valider vos sélections.
Pour aplanir le terrain autour des bâtisses et les transformer en château.

LE BOUTON Y

Pour repérer les bâtisses



CONTROLES SPECIFIQUES :

- G + A** : Pour surélever et aplanir de larges superficies.
- G + B** : Pour abaisser et aplanir de larges superficies.
- (G) + (X) :** Pour ajouter du terrain autour d'un château et transformer ce dernier en une hutte primitive.
- (G) + (Y) :** Pour localiser des châteaux.
- (D) + (A) :** Pour accéder à la commande de pouvoir suprême "ajouter et retirer du terrain" (*)
- (D) + (B) :** Le curseur de la croix papale (*)
- (D) + (X) :** Ceux qui vous suivent se rassemblent et s'établissent (*).
- (G) + (D) + (A) :** Pour provoquer des tremblements de terre sur la carte en gros plan (*)
- (G) + (D) + (B) :** Pour accéder au curseur des marécages (*)
- (G) + (D) + (X) :** Provoque des irrptions volcaniques dans la région montrée sur la carte.
- (G) + (D) + (Y) :** Votre chef se transforme en chevalier.

("*" : il est inutile de sélectionner l'icône de commande approprié).

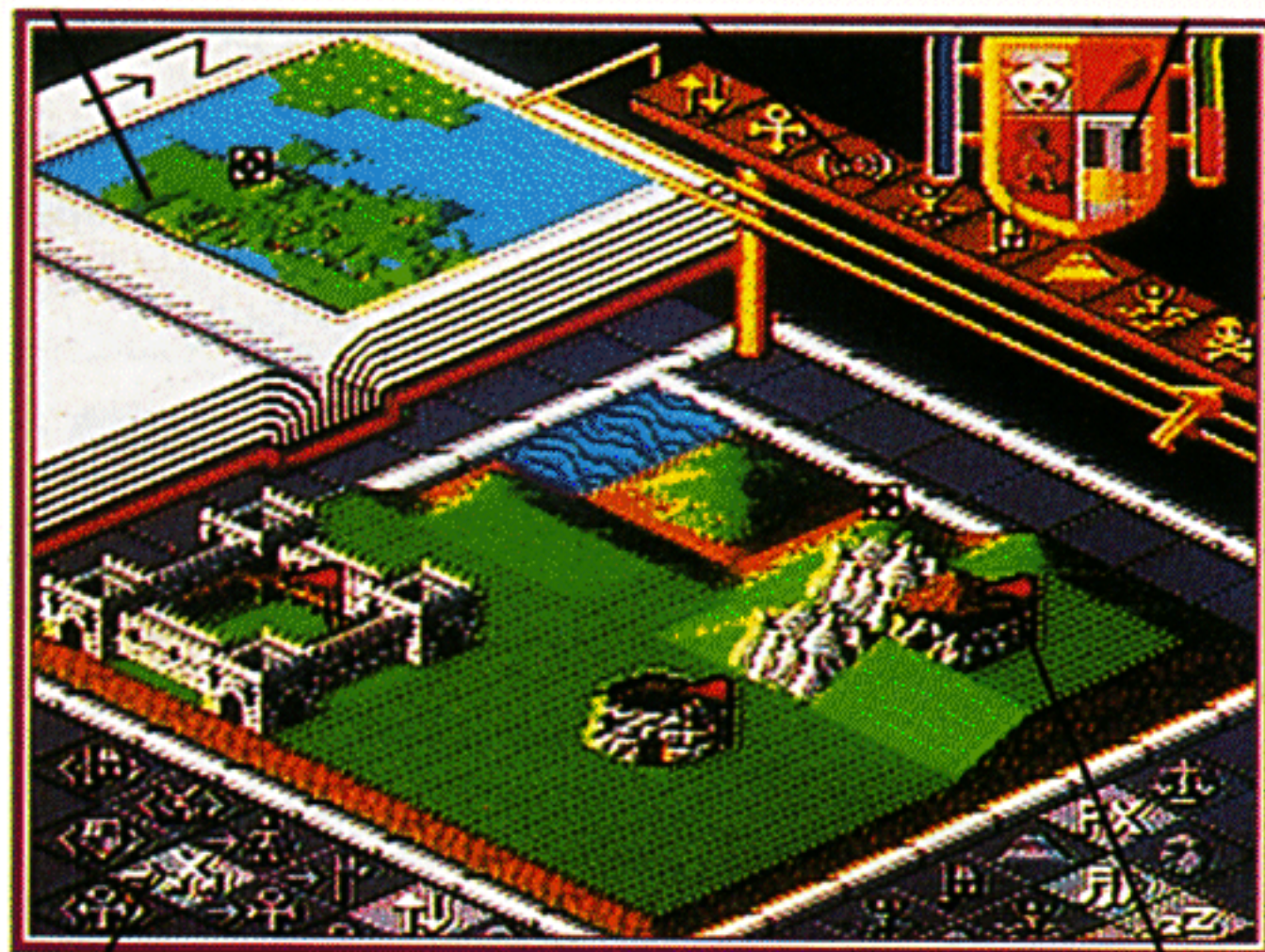


L'ECRAN DE JEU... DEVENEZ LE MAITRE DU MONDE

le livre des mondes

la barre de force psychique

le bouclier d'information



les icônes de commande

la carte (vue rapprochée)

LES ICONES DE COMMANDE :

Les icônes de chaque côté de l'écran vous permettent d'accéder à l'une des cinq types de commandes suivantes :

Les commandes de pouvoir suprême : elles affectent directement le monde.

Les commandes influençant l'attitude des personnes : elles auront une répercussion sur le comportement des personnes.

Commandes de visualisation - pour voir :

- les objets sélectionnés sur la vue rapprochée.
- les options sur les écrans du bien et du mal.
- l'écran de configuration du jeu.
- le bouclier d'informations.

Commande de pause : pour mettre le jeu en pause.

Les commandes audio : pour allumer ou éteindre les effets musicaux ou la musique.

LE LIVRE DES MONDES :

Le livre du monde est une immense carte du monde que vous voulez conquérir.

Les points bleus : le peuple de dieu en marche

Les points blancs : les bâtisses des hommes de dieu

Les points gris clair : les rochers

Les points rouges : le peuple de Satan en marche

Les points gris foncé : les bâtisses des hommes de Satan.

Le carré blanc : emplacement de la vue rapprochée.

Remarque : vous ne pouvez pas changer de pays dans le livre des mondes. Il s'agit uniquement d'une représentation de ce qui se passe dans le monde que vous voulez conquérir.



LA VUE RAPPROCHEE :

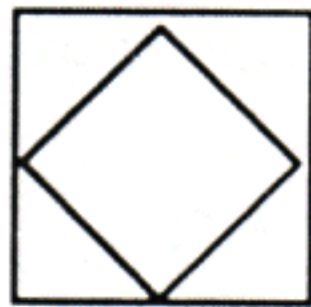
Cette carte représente une vue en gros-plan de la contrée repérée par un carré blanc sur le livre des mondes.

Sur la carte, votre position exacte est indiquée :

par un curseur blanc
si vous pouvez construire.



par un carré blanc
si le jeu est en pause.



Le curseur blanc se transforme automatiquement en carré blanc :

- s'il n'y a ni de peuple, ni de constructions du peuple de Dieu sur la vue rapprochée.
- si vous êtes dans le mode de **construction de ville** et qu'il n'y a aucune bâtisse sur la vue rapprochée.
- si vous êtes en mode "aménagement du terrain"

Pour effectuer un scrolling sur la vue rapprochée et dans le livre des mondes, appuyez sur la touche correspondant du bouton de direction et sur le bouton D.

Pour effectuer un scrolling rapide : appuyez sur la touche correspondante du bouton de direction et sur le bouton G.

Pour repérer les bâtisses du bien en dessous du niveau du château : appuyez sur le bouton Y.

Sur la vue rapprochée : vous verrez les symboles suivants:

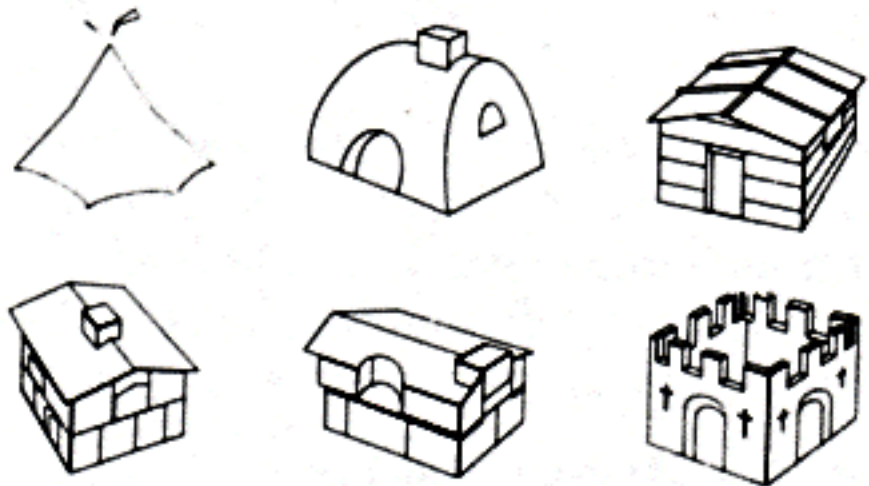
Les marcheurs :



chaque marcheur de la vue rapprochée est un marcheur. Les marcheurs du peuple de Dieu portent des vêtements bleus, et les marcheurs du peuple de Satan sont habillés en rouge. Les marcheurs représentent un certain nombre de personnes, en fonction de leur force.

Les marcheurs du peuple de Dieu agissent en fonction des instructions que vous avez données grâce à l'icône de détermination du comportement. Si un marcheur est forcé de marcher sans s'arrêter, il s'affaiblira et finira par mourir.

LES BATISSES :

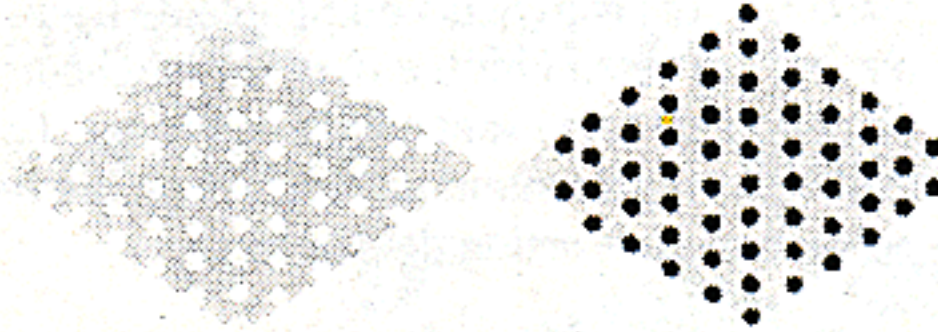


lorsqu' on leur dit de s'installer, les marcheurs se mettront à bâtir et à exploiter la terre dès qu'ils trouveront un terrain aplani. Plus vous aplanissez le terrain autour des bâtiments, plus vous agrandirez vos installations. Plus les installations seront grandes et plus la population et votre force psychique grandiront. La population augmentera jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place. A ce moment-là, un marcheur émergera et se mettra à la recherche d'un terrain plat sur lequel il pourra construire.

Les drapeaux bleus flottent au dessus des constructions du peuple de Dieu et les drapeaux rouges flottent au dessus de celles du peuple de Satan.

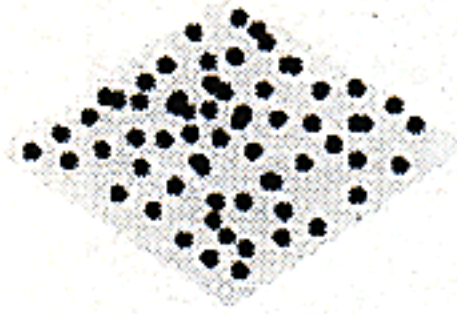


Les terres cultivées



des rangées de points de couleur claire représentent les récoltes du peuple de Dieu et les rangées de points sombres les récoltes du peuple de Satan.

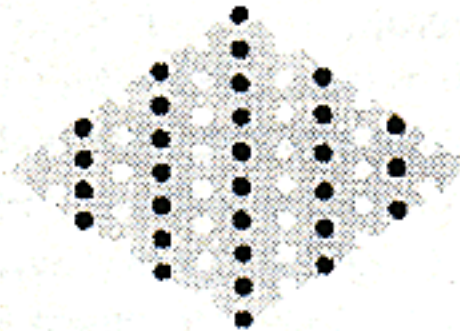
Les marais :



En outre, les marcheurs risquent de s'enliser. Les marais sont soit peu profonds, soit très profonds, cela dépend du monde. Si un marcheur se noie dans un marais peu profond, celui-ci se transformera en un terrain aplani.

Pour vous débarrasser des marais, surélevez puis abaissez le pays marécageux.

UNE TERRE DEVASTÉE :



Pour remettre en état une terre dévastée par le feu, surélevez puis abaissez la terre brûlée.

LES ROCHERS ET LES ARBRES :



Pour enlever les rochers ou les arbres de couleur sombre autour de vous, abaissez le terrain autour d'eux jusqu'au niveau de la mer.

Pour enlever des rochers de couleur claire, élevez puis abaissez le terrain.

LES SYMBOLES DU CHEF :



il s'agit de monuments divins qui permettent de contrôler les personnes. La croix représente le bien et la tête de mort le mal. Si vous leur en donnez l'ordre, les personnes se regrouperont autour de l'ancre. Si vous avez suffisamment de force psychique et un chef, vous pourrez emmener votre peuple autour du monde.

LES CHEFS :



votre chef est le marcheur qui porte une croix.

Si vous activez la commande "aller vers la croix", tous vos marcheurs se dirigeront vers le chef, qui lui-même se dirigera directement vers la croix (reportez vous à la commande "détermination du comportement", "aller vers la croix").

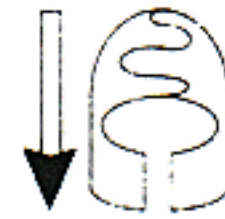
Les chefs peuvent également devenir des chevaliers si vous avez suffisamment de force psychique (reportez vous aux commandes de pouvoir suprême - le chevalier).

(Pour créer un chef, consultez le paragraphe "détermination du comportement", "aller vers la croix").

Si votre chef meurt ou est sacré chevalier, la croix se placera à l'endroit qu'il occupait.

LES CHEVALIERS

Les chevaliers cherchent et luttent contre les marcheurs du mal, ils envahissent les constructions ennemies et mettent le feu à leurs récoltes. Ils sont forts mais ils ne sont pas invincibles, ils s'affaiblissent de combat en combat jusqu'à en mourir. Un chevalier représente une large partie de la population. Leur perte peut avoir des effets dévastateurs.



(Pour créer un chevalier, reportez vous au paragraphe sur la commande de pouvoir suprême.)

L'ÉCRAN DE DESCRIPTION DU MONDE

En mode "Conquête", la première chose que vous verrez sera l'écran de description du monde. Il décrit le monde que vous devez conquérir ainsi que les commandes de pouvoir suprême dont le bien et le mal disposent.

Cet écran s'affichera également au commencement d'un monde nouveau :



1. **Monde à conquérir** : le nom du monde actuel. A chaque fois que vous aurez conquis un monde, vous avancerez vers un monde plus difficile.

Notez le nom de tous les mondes nouveaux. Il vous servira de code. Ainsi, même si vous éteignez votre console Super Nintendo, vous pourrez reprendre ultérieurement votre conquête (voir le paragraphe sur les mots de passe).



Numéro du monde : chaque monde est numéroté par ordre de difficulté. Il y en a 989 mondes que vous découvrirez en fonction de votre réussite.

REMARQUE : si vous conquérez un monde avec facilité, vous pourrez progresser de façon plus radicale en accédant directement à un monde plus éloigné de vous. Plus votre victoire aura été facile, plus votre progression sera forte.

3. Paysage : l'un des dix types de paysage. L'herbe, la plaine, le désert, la neige et la glace, les rochers et la lave, la révolution française, etc. Reportez vous au paragraphe sur les terrains.

4. Vitesse de réaction : il s'agit de la vitesse de réaction du mal. Cette échelle va de "réactions très lentes" sur la gauche à "réactions très rapides" sur la droite.

5. Appréciation : le degré d'ingéniosité et d'aptitude du mal. Ce taux peut aller de "très médiocre" sur la gauche à "excellent" sur la droite.

6. Construction : le mode de construction en cours détermine le moment où vous pouvez surélever ou abaisser le pays.

Peuple : Vous pouvez changer de pays s'il y a soit un marcheur, soit un campement sur la vue rapprochée.

Villes : vous ne pouvez changer de pays que lorsque'un bâtiment est visible sur la carte.

Ni peuple ni villes : vous ne pouvez ni surélever ni abaisser le terrain.

7. les marécages : il y a deux types de marécage :

Peu profond : si un marcheur tombe dedans le marécage disparaît.

très profond : ne peut disparaître que si on abaisse ou surélève la terre.

8. L'eau : elle peut être fatale ou dangereuse.
Fatale : elle tuera les marcheurs qui tombent dedans.

Dangereuse : les marcheurs ne se noieront pas immédiatement. Vous pourrez les sauver en surélevant le terrain.

REMARQUE : Sur tous les écrans de description et d'options, un grand carré gris clair signifie "désactivé" ou "non disponible", un petit carré gris foncé signifie "actif" ou "disponible".

Vous / le mal : - spécifie les commandes de pouvoir suprême dont vous disposez et celles dont dispose le mal. Il est très rare d'avoir un équilibre des forces parfait, vous devrez donc ajuster votre stratégie en conséquence. - affichez le nombre de marcheurs avec lequel le mal et vous-même commencez le monde.

Debut du jeu : pour commencer votre conquête de l'univers sur le monde dont le nom est affiché en haut de l'écran de description, sélectionnez l'option "Commencer" puis appuyez sur le bouton A.

Nouveau jeu : pour commencer votre conquête à partir du monde atteint en dernier, amenez le curseur sur l'option "Nouveau jeu" puis appuyez sur le bouton A. Vous pourrez alors taper le nom du dernier monde auquel vous avez accédé (consultez le paragraphe "LE CODE")



LES ICONES DE COMMAND

Pour atteindre les icônes de l'un des cinq types de commande, utilisez le bouton SELECT.

Appuyez successivement sur le bouton SELECT pour déplacer le curseur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est à dire :

- 1°) à partir de la vue rapprochée vers les icônes en bas à gauche de l'écran.
- 2°) puis vers les icônes en bas à droite de l'écran.
- 3°) pour revenir finalement à la vue rapprochée.

REMARQUE : dès que vous accédez à un icône de commande avec le bouton SELECT, le jeu se met automatiquement en pause.

PAUSE



PAUSE : pour effectuer une pause, sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, réappuyez sur le bouton A ou B.

REMARQUE : Vous pouvez également effectuer une pause en appuyant sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, réappuyez sur le bouton START.

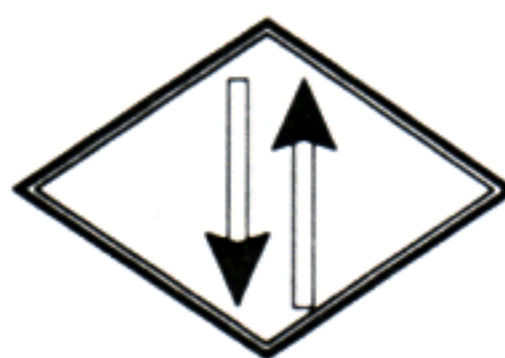
REMARQUE : même lorsque le jeu est en pause, vous pouvez continuer à vous déplacer autour du monde et à sélectionner les icônes de visualisation, de détermination du comportement et de pouvoir suprême.

LES COMMANDES DE POUVOIR SUPREME

Ces commandes affectent directement le monde. Au niveau civilisation, pour se multiplier eux même, la flèche de votre barre de force psychique doit se trouver à droite de cette commande. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule commande de pouvoir suprême à la fois, à chaque fois, votre force psychique diminuera.

Pour exécuter une commande de pouvoir suprême, sélectionnez l'icône approprié puis appuyez sur le bouton A ou B.

POUR SURELEVER ET ABAISSER LE TERRAIN



Pour surélever le terrain, appuyez sur le bouton A.

Pour abaisser le terrain, appuyez sur le bouton B.

Pour élever ou abaisser rapidement le terrain sur une superficie étendue, appuyez deux fois sur le bouton A et une fois sur le bouton B ou bien appuyez sur le bouton G et sur le bouton B (le terrain au niveau de la mer ne changera pas).

IL S'AGIT DE VOTRE ACTION DIVINE LA PLUS DETERMINANTE :

Elevez et abaissez le terrain de façon à planir un maximum de terres. Seuls les terrains aplanis permettront à votre peuple de faire de la culture de progresser au niveau de civilisation, de se multiplier et d'augmenter ainsi votre puissance.

REMARQUE : le mode de construction, qui affecte les bâtiments ou unique les marcheurs, doit se trouver sur la vue rapprochée pour que vous puissiez élever et abaisser le terrain (reportez vous à l'écran de description du monde - Construction -).

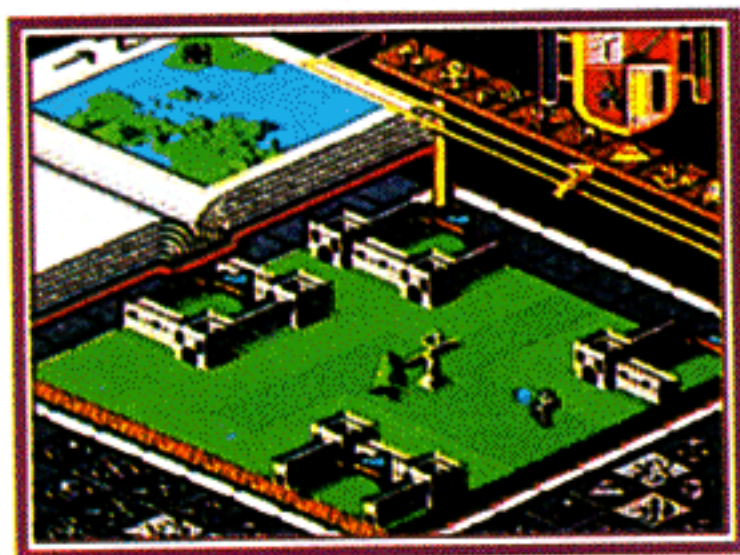


Si vous avez suffisamment de force psychique pour faire progresser instantanément toute civilisation - avant la construction des châteaux au niveau le plus avancé qu'elle puisse atteindre en fonction de son monde ou de sa position géographique, amenez le curseur sur l'endroit de votre choix puis appuyez sur le bouton X.

(REMARQUE : Pour trouver instantanément un lieu construit et où il n'y ait pas des châteaux, appuyez sur le bouton Y).

Pour accéder à la commande "SURELEVER & ABAISSER LE TERRAIN", sans passer par l'icône "SURELEVER & ABAISSER", appuyez sur le bouton D et sur le bouton A.

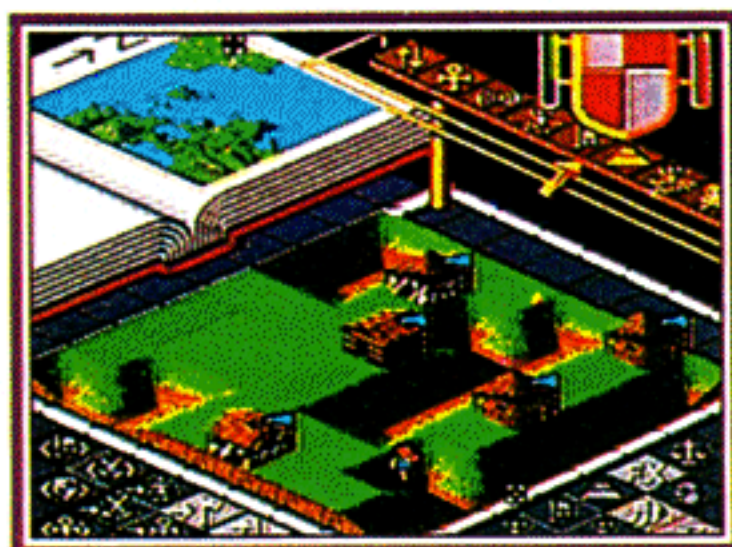
Placer la croix : Pour placer la croix à un endroit précis du monde, sélectionnez cet icône.



Le curseur de la vue rapprochée sera remplacé par une petite croix avec une flèche bleue. Amenez la croix à l'endroit de votre choix et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton B.

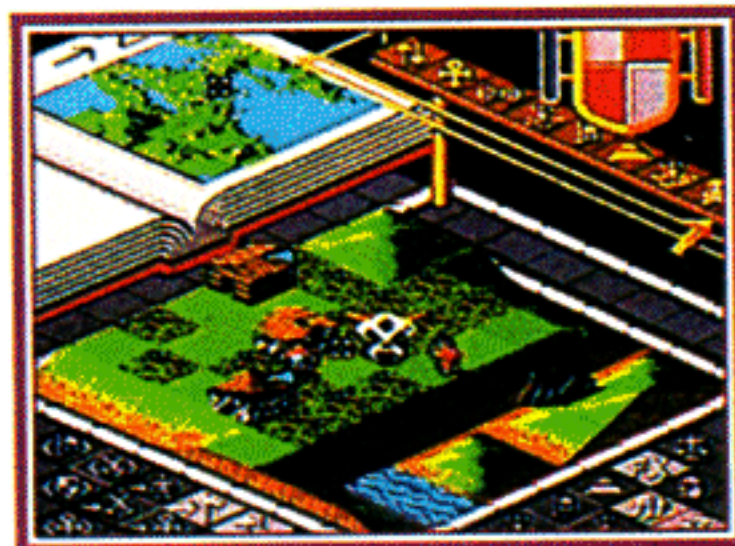
REMARQUE : vous ne pourrez déplacer la croix que si vous avez un chef. (consultez le paragraphe : "détermination du comportement" - aller vers la croix -).

LE TREMBLEMENT DE TERRE :
Pour créer un marais dans une partie du monde, sélectionnez cet icône.



Les tremblements de terre ébranlent le sol, qui devient inégal et impropre à la culture. A la suite des tremblements de terre, les terrains surélevés s'effondrent. Pour provoquer un tremblement de terre sur la partie du monde affichée sur la vue rapprochée sans passer par l'icône du tremblement de terre, appuyez sur les boutons G, D et A.

LES MARAIS :
pour créer des marais dans cette partie du monde, sélectionnez cet icône.



Le curseur de la vue rapprochée se transformera en un mini-marécage avec une petite flèche. Amenez le mini-marécage sur l'aire choisie et appuyez sur le bouton A.

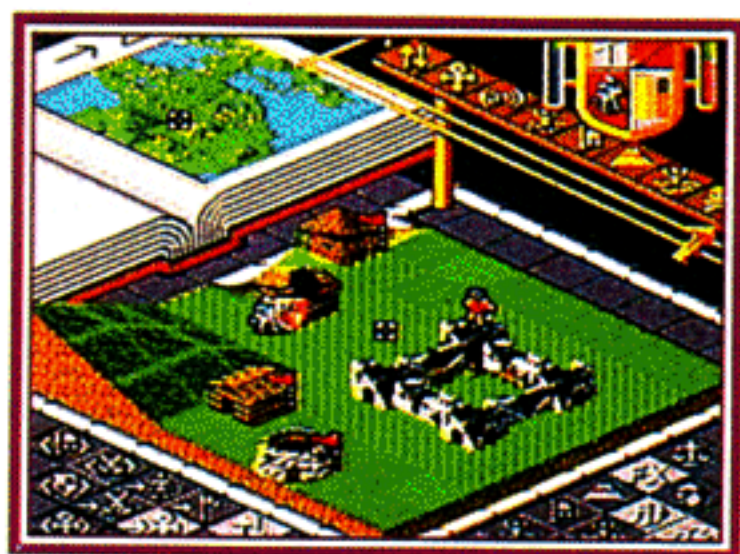
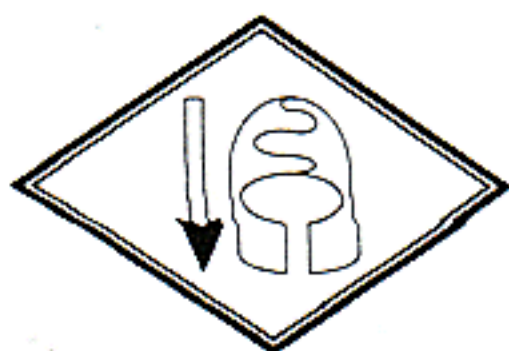
Si vous ne voulez pas utiliser la commande de pouvoir suprême de création de marécages, appuyez sur le bouton B.

Pour obtenir le curseur des marécages sans l'icône des marécages, appuyez sur les boutons G, D et B.

REMARQUE : vous ne pourrez créer des marécages que sur un terrain aplani.

LE CHEVALIER :

sélectionnez cet icône pour transformer un chef jusqu'à ce qu'un autre marcheur touche la croix papale.



Les chevaliers attaquent le peuple et les marcheurs de Satan, ils brûlent leurs constructions et détruisent leurs terres. Sélectionnez cet icône pour surélever l'eau d'un degré dans le monde tout entier. Lorsque l'icône clignote, appuyez à nouveau sur le bouton A ou B.

REMARQUE : si votre chef devient chevalier, vous n'aurez plus de chef jusqu'à ce qu'un autre marcheur touche la croix papale.

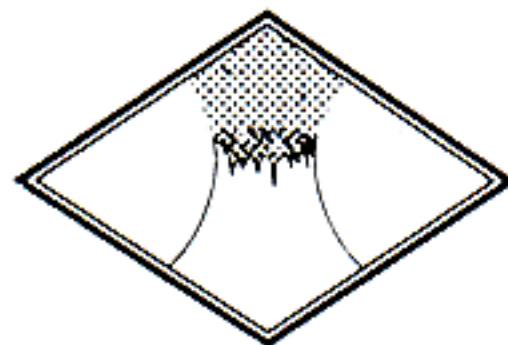
Pour augmenter la force et la longévité d'un chevalier, sélectionnez "rassemblez vous puis établissez vous". Les marcheurs rejoindront votre chevalier. Mais, attention, votre chef peut également se joindre à un chevalier, et vous laisser sans chef.

Si deux chevaliers sont sur le même écran, ils se rejoindront et se transformeront en un seul chevalier plus fort, quelque soit le mode de comportement sélectionnez.

Vous pouvez créer autant de chevaliers que votre force psychique vous le permet. Sans sélectionner l'icône du chevalier, appuyez sur les boutons G, L et Y.

LES VOLCANS

Sélectionnez cet icône pour transformer une partie de la vue rapprochée en une montagne rocheuse



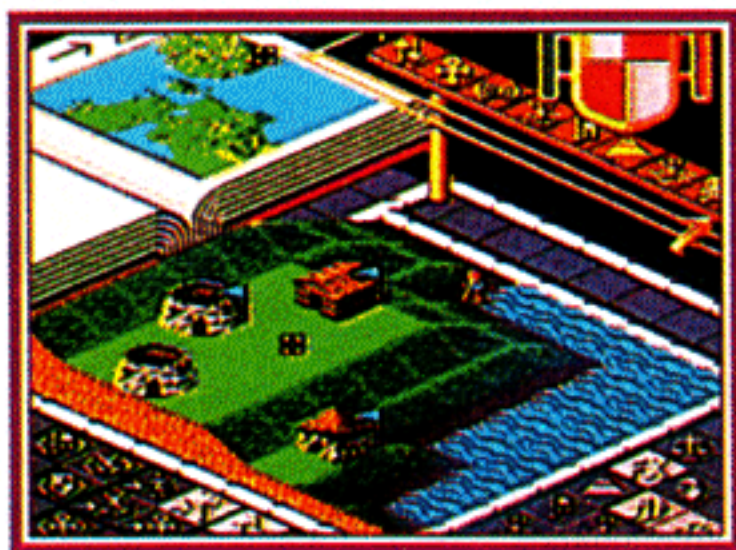


Les dégâts causés par un Volcan prennent une grande ampleur en fonction de la force psychique. Les dégâts causés par un double ou triple Volcan sont absolument affreux.

Pour transformer l'aire affichée sur la vue rapprochée en montagne, sans passer par l'icône du volcan, appuyez sur les boutons G, D et X.

LE DELUGE

Sélectionnez cet icône pour surélever l'eau d'un degré dans le monde tout entier. Lorsque l'icône clignote, appuyez à nouveau sur le bouton A ou B.



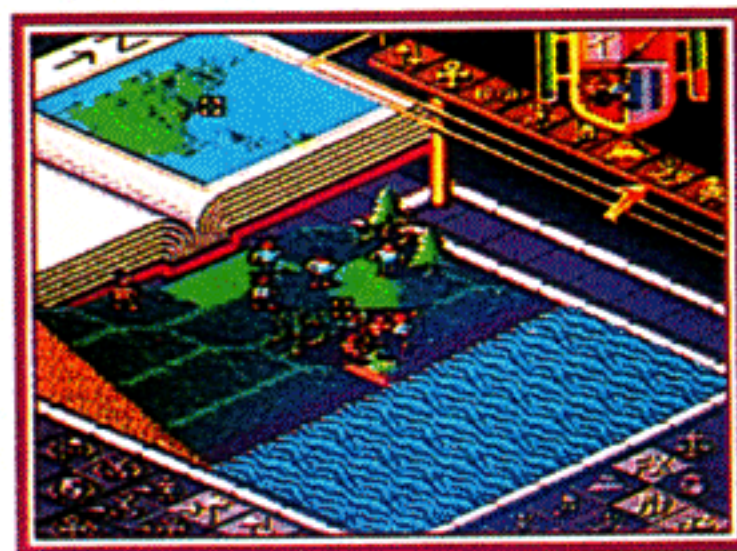
Toutes les constructions inondées du bien et du mal sont détruites. Les marcheurs sont engloutis par les flots, et meurent instantanément ou sombrent lentement. Cela dépend du type d'eau (fatale ou dangereuse).

Vous pouvez sauver les marcheurs qui sombrent lentement en surélevant la terre en dessous.

ARMAGEDDON

L'art suprême du combat

Sélectionnez cet icône pour engager la lutte définitive entre le bien et le mal. Lorsque cet icône clignote en rouge, réappuyez sur le bouton A ou B.



Armageddon est le jour de l'Apocalypse. Tous les peuples du bien et du mal se retrouvent au centre du monde et luttent pour une suprématie absolue.

Vous pouvez changer de vue pendant l'Armageddon, mais vous ne pouvez pas changer le cours des événements.

LES COMMANDES DE DETERMINATION DU COMPORTEMENT :

Ces commandes influencent le comportement de ceux qui vous suivent

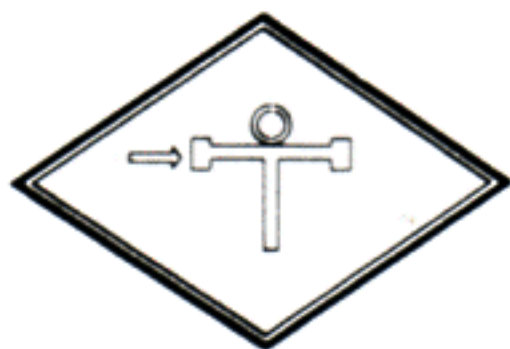
Pour donner l'une de ces commandes, sélectionnez l'icône approprié et appuyez sur le bouton A ou B.

Vous n'utilisez pas de force psychique pour guider votre peuple. Il agit toujours d'après l'une de ces commandes. De ce fait, il y a toujours un de ces icônes mis en évidence.

Pour revenir à la vue rapprochée depuis ces icônes, appuyez deux fois sur le bouton SELCECT.

ALLER VERS LA CROIX :

Lorsque vos marcheurs ont atteint le chef, ils s'associent à lui pour créer un marcheur plus fort.



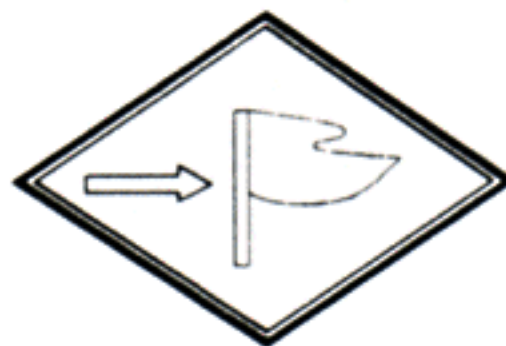
Si aucun chef existe, s'il est mort ou s'il devient chevalier, sélectionnez ce symbole pour en créer un. Vos marcheurs se dirigeront tous vers la croix papale. Le premier marcheur qui touchera le monument sera le chef.

REMARQUE : cette commande joue un rôle essentiel. Vous pourrez amener vos marcheurs en territoire ennemi pour le conquérir ou pour qu'ils s'y installent. Si vous avez la force psychique et un chef, utilisez la commande pour placer la croix papale dans une ville ennemie puis sélectionnez la commande "aller vers la croix".

Sous l'influence de cette commande, ceux qui vous suivent ne bâtiront pas, ils se contenteront de lutter contre les marcheurs de Satan et contre les constructions de ce peuple s'ils en rencontrent sur leur chemin.

"S'INSTALLER" :

sélectionnez cet icône pour que ceux qui vous suivent bâtissent et se multiplient.



Les marcheurs cherchent un terrain plat pour s'installer. Dès que la population d'un lieu est au maximum, un marcheur quitte ce lieu pour trouver un autre endroit où s'installer et construire. Les châteaux ont une répercussion favorable, la population croît rapidement, votre force psychique augmente, mais il faut beaucoup de temps pour les remplir et produire des marcheurs. Les petites installations présentent un avantage certain : elles vous permettent de conserver un taux constant de marcheurs de façon à continuer à construire ailleurs.

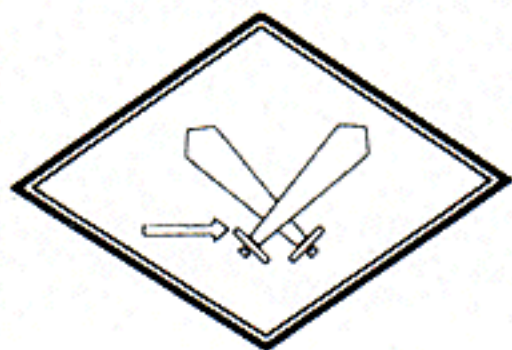
REMARQUE : si vous avez besoin de marcheurs instantanément, surélevez ou abaissez le terrain adjacent au château. Le château se transformera en une construction plus rudimentaire et un marcheur en sortira. Dès qu'il s'est mis en marche, aplanissez le terrain pour reconstruire le château.

Pour que vos sujets s'établissent dans un lieu sans utiliser l'icône "s'installer", appuyez sur le bouton D et sur le bouton X.



“LUTTEZ PUIS ETABLISSEZ VOUS” :

sélectionnez cet icône pour que vos marcheurs aillent vers des constructions du mal, pour qu'ils envahissent cet endroit et s'établissent.



Lorsque les marcheurs du bien envahissent avec succès une construction du mal, celle-ci deviendra une construction du bien.

S'il n'y a pas de construction du mal à proximité, les marcheurs s'établissent.

“RASSEMBLEZ VOUS PUIS ETABLISSEZ VOUS”

L'union faisant la force, sélectionnez ce symbole pour que vos marcheurs s'unissent.



Sur un terrain âpre ou lors d'une bataille, les marcheurs plus vigoureux sont une condition nécessaire à la survie.

Pour que ceux qui vous suivent s'associent puis s'établissent sans sélectionner l'icône correspondante, appuyez sur le bouton D et sur le bouton Y.

LES COMMANDES DE VISUALISATION :

Il y a trois types de commande :

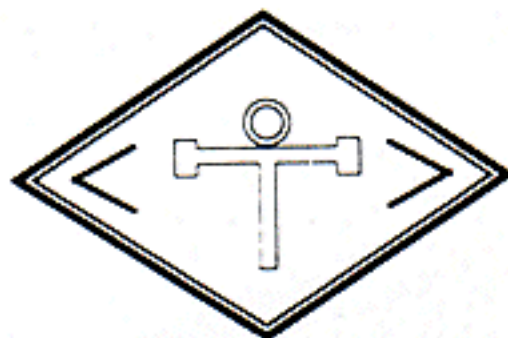
- * voir les objets sur la vue rapprochée
- * voir - l'écran de configuration
- les options du bien ou du mal sur l'écran du mal
- * placer le bouclier.

LES COMMANDES DE VISUALISATION SUR LA VUE RAPPROCHEE :

Utilisez ces commandes pour déplacer la carte vers le chef, la croix papale, le(s) chevalier(s), les combattants ou le porteur de bouclier.

Voir le chef ou la croix papale :

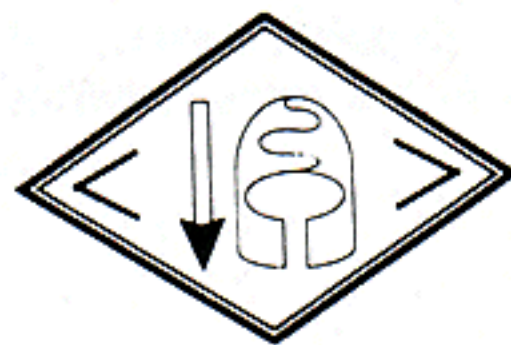
sélectionnez cet icône, puis appuyez sur le bouton A pour voir le chef et sur le bouton B pour voir la croix papale.



Si vous n'avez aucun chef, appuyez sur le bouton A ou B pour amener la carte sur la croix papale.

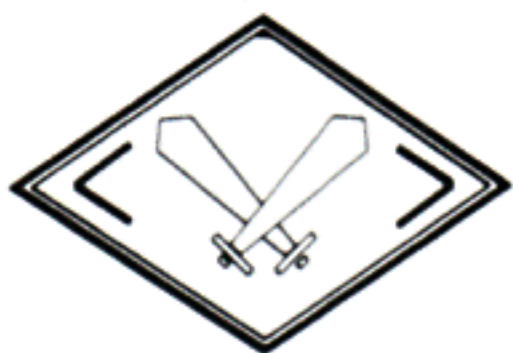
Voir les chevaliers ou les constructions :

sélectionnez cet icône et appuyez sur le bouton B pour voir les chevaliers ou sur le bouton A pour voir les constructions. Si vous avez plus d'un chevalier, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton B.



Voir les combats :

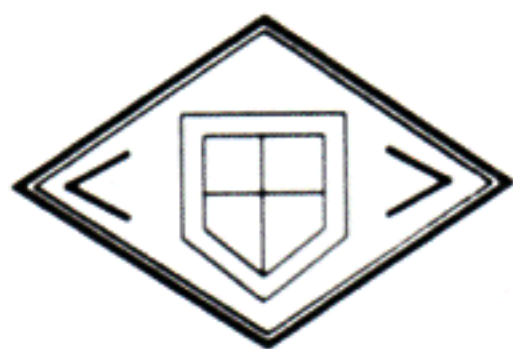
sélectionnez cet icône et appuyez à plusieurs reprises sur le bouton A pour voir les différents combats.



s'il n'y a pas de combats, la vue rapprochée ne changera pas.

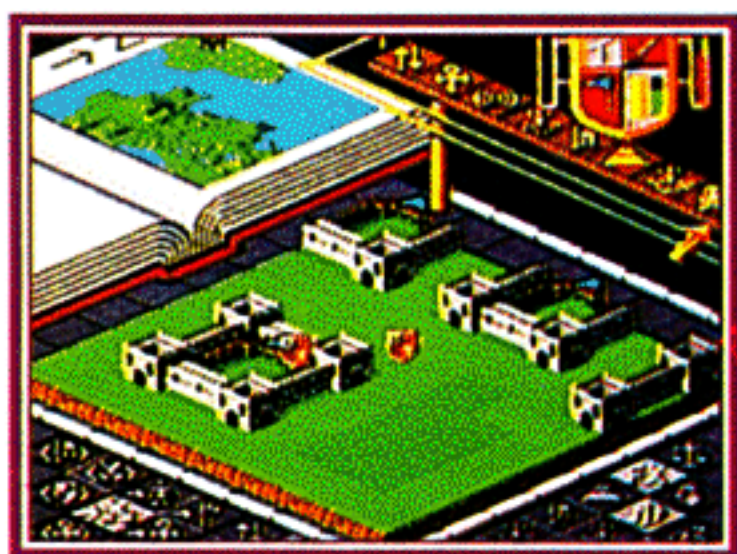
VOIR LE BOUCLIER :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour voir le porteur de bouclier.



PLACE SHIELD :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour obtenir des informations spécifiques sur la force ou la progression des marcheurs ou des constructions. Le curseur de la vue rapprochée se transformera en un petit bouclier.



Amenez le curseur sur l'un des marcheurs ou sur le drapeau de l'une des constructions lorsque vous avez besoin d'informations puis appuyez sur le bouton A. Le marcheur ou la construction devient désormais le porteur de bouclier et des informations s'affichent dans le bouclier d'informations.

REMARQUE : vous pouvez bouger le bouclier depuis le marcheur ou la construction auquel ou à laquelle il est assigné.

* Si le bouclier se trouve sur un lieu produisant un marcheur, le bouclier sera transféré sur le marcheur.

* Si le bouclier se trouve sur un marcheur lors d'une bataille et si le marcheur perd, le bouclier est transféré au gagnant.

* Si le bouclier est sur un marcheur qui meurt à cause des éléments, le bouclier disparaîtra. Le bouclier d'informations restera sans inscription tant que le bouclier ne sera pas réassigné.

* Si le bouclier se trouve sur un marcheur qui rejoint un chef ou un chevalier, le bouclier sera transféré au chef ou au chevalier.

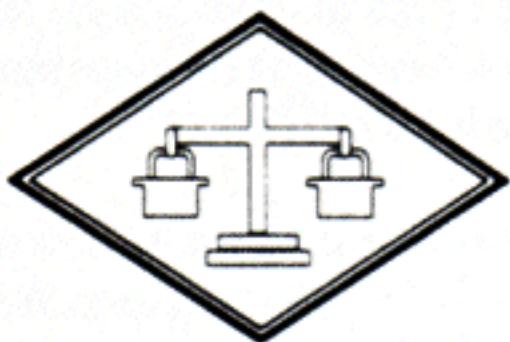
Amenez le curseur du bouclier sur d'autres marcheurs ou sur d'autres constructions pour obtenir des informations sur eux puis appuyez sur le bouton A.

Pour reprendre le jeu normal et pour que le curseur se transforme à nouveau en carré blanc ou en curseur, appuyez sur le bouton B.



VOIR OPTIONS POUR LE BIEN OU LE MAL

Pour savoir quelles commandes de pouvoir suprême sont autorisées dans le monde que vous allez conquérir, pour connaître les taux d'agressivité et la vitesse de réaction, sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A pour voir vos options ou sur le bouton B pour voir celles du mal.



Dans le mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement, vous pourrez choisir d'autres pouvoirs suprêmes. Sélectionnez la commande choisie puis appuyez sur le bouton A. Pour que l'option revienne au paramètre précédent, réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à la vue rapprochée à partir de l'écran des options pour le bien ou des options pour le mal, sélectionnez soit OK pour accepter l'une des modifications (mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement) ou "ANNULER" pour reprendre les paramètres originaux, réappuyez sur le bouton A.

LA CONFIGURATION :

sélectionnez cet icône puis appuyez sur le bouton A ou B pour vérifier la configuration du jeu.



L'ECRAN DE CONFIGURATION :

- * vous montre la configuration du jeu
- * vous permet d'aller du mode "JEU PERSONNALISÉ" au mode "CONQUETE" et vice-versa.
- * vous permet de modifier la vitesse de jeu.
- * vous permet d'accéder aux écrans des options de jeu, de sauvegarde rapide et de chargement.

REMARQUE : vous pouvez accéder à l'écran d'options de jeu avec n'importe quel mode, mais vous ne pourrez le modifier que dans le mode "JEU PERSONNALISÉ".

- * vous permet d'aller vers un autre paysage ou vers un autre monde (mode "JEU PERSONNALISÉ" uniquement), de réinitialiser la carte ou de rendre le monde dans lequel vous vous trouvez.



LA CONFIGURATION DU JEU :

Les paramètres choisis sont repérés par un petit carré noir. Le bien/le mal dans le jeu "Joueur contre l'ordinateur" vous indique si vous représentez le bien ou le mal.

Humain contre ordinateur, ordinateur contre ordinateur vous indique si vous jouez contre l'ordinateur ou si l'ordinateur joue contre lui-même.

CHANGEMENT DE MODE :

pour aller du mode Conquête au mode de jeu personnalisé et inversement, l'écran se transforme immédiatement en écran de description du monde.

VITESSE DE JEU :

pour modifier la vitesse de jeu, amenez le curseur sur la barre de vitesse de jeu puis utilisez les touches gauche/droite du bouton de direction pour vous déplacer le long de l'indicateur.

OPTIONS DE JEU :

pour changer les options de jeu, amenez le curseur sur "OPTIONS DE JEU" et appuyez sur



le bouton A.

L'écran des options de jeu s'affichera en face de l'écran de configuration de jeu. Pour modifier l'une de ces options, amenez le curseur sur l'option que vous voulez changer et appuyez sur le bouton A. Pour que l'option revienne au paramètre précédent réappuyez sur le bouton A.

REMARQUE : dans certains mondes, vous pourrez uniquement construire (Construction uniquement). L'écran des options de jeu est le seul écran sur lequel vous pourrez voir si cette restriction s'applique à ce monde-là.

Pour revenir à l'écran de configuration du jeu avec les options choisies, amenez le curseur sur OK puis appuyez sur le bouton A.

REMARQUE IMPORTANT : les options "Sauvegarde" et "Chargement" seront automatiquement annulées dès que vous éteindrez votre console.

LA SAUVEGARDE :

si vous voulez vérifiez si une stratégie particulière est efficace ou si vous voulez changer de mode de jeu ou bien conserver tout simplement vos acquis, vous avez la possibilité d'effectuer trois sauvegardes du jeu en cours. Ces sauvegardes sont temporaires et seront effacées, dès que vous éteindrez votre console.



Pour sauvegarder la partie en cours au stade atteint sur la vue rapprochée et sur le livre des mondes, sélectionnez "SAUVEGARDER" puis appuyez sur le bouton A.

L'écran de sauvegarde s'affichera alors.

Pour toutes les sauvegardes rapides déjà effectuées, vous verrez le nom du monde sauvegardé ou bien la mention "Sans Nom" s'il s'agit du mode "JEU PERSONNALISÉ" et le numéro.



Les sauvegardes rapides non effectuées ne portent aucune mention particulière, le carré situé sur leur gauche est grand et gris clair.

Pour sauvegarder votre partie, sélectionnez la sauvegarde rapide de votre choix puis appuyez sur le bouton A. L'ordinateur vous demandera de valider la sauvegarde. Sélectionnez OK puis appuyez sur le bouton A. Si vous ne voulez pas effectuer de sauvegarde ou si vous préférez utiliser une autre sauvegarde rapide, sélectionnez "ANNULER" et appuyez sur le bouton A.

LE CHARGEMENT

Pour accéder à un jeu en sauvegarde rapide (A CONDITION QUE VOUS N'AYEZ PAS ETEINT VOTRE CONSOLE), sélectionnez "CHARGER" et appuyez sur le bouton A. Vous verrez alors l'écran de chargement. Sélectionnez un jeu de sauvegarde puis appuyez sur le bouton A. L'ordinateur vous demandera de valider votre choix. Si vous ne voulez plus effectuer de chargement ou si vous préférez choisir une autre sauvegarde, sélectionnez "ANNULER" et appuyez sur le bouton A. Pour valider, sélectionnez OK puis appuyez sur le bouton A.

L'écran deviendra momentanément noir puis vous reviendrez au jeu au stade où vous l'aviez sauvegardé. (Remarque : le jeu que vous n'aviez pas sauvegardé avant de charger le jeu de sauvegarde rapide).

ACCEDER A LA CARTE SUIVANTE -EN MODE "JEU PERSONNALISÉ" UNIQUEMENT.

pour accéder à un autre monde du mode "JEU PERSONNALISÉ", sélectionnez "ACCEDER LA CARTE SUIVANT" puis appuyez sur le bouton A.

ACCEDER AU PAYSAGE SUIVANT -EN MODE "JEU PERSONNALISÉ" UNIQUEMENT.

Pour changer le paysage du monde dans lequel vous vous trouvez, sélectionnez "ACCEDER AU PAYSAGE SUIVANT" puis appuyez sur le bouton A.

REINITIALISER LA CARTE

Pour recommencer un monde depuis le début, sélectionnez "REINITIALISER LA CARTE" puis appuyez sur le bouton A.

S'AVOUER VAINCU

Pour vous rendre, sélectionnez "S'AVOUER VAINCU" et appuyez sur le bouton A.

Vous verrez un écran vous signalent votre échec. Il vous donnera tous les détails concernant votre tentative de conquête de ce monde. Pour commencer un nouveau jeu, réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à l'écran de jeu depuis l'écran de configuration tel qu'il était avant que vous ne l'ayez modifié, sélectionnez "ANNULER" et réappuyez sur le bouton A.

LES COMMANDES AUDIO :

Pour désactiver la musique ou les effets sonores, sélectionnez l'icône approprié et appuyez sur le bouton A. Pour remettre la musique ou les effets sonores, resélectionnez l'icône approprié et réappuyez sur le bouton A.

Pour revenir à la vue rapprochée depuis les icônes de musique ou d'effets sonores, appuyez sur le bouton SELECT.



LES EFFETS SONORES :

sélectionnez cet icône pour activer/désactiver les effets sonores.



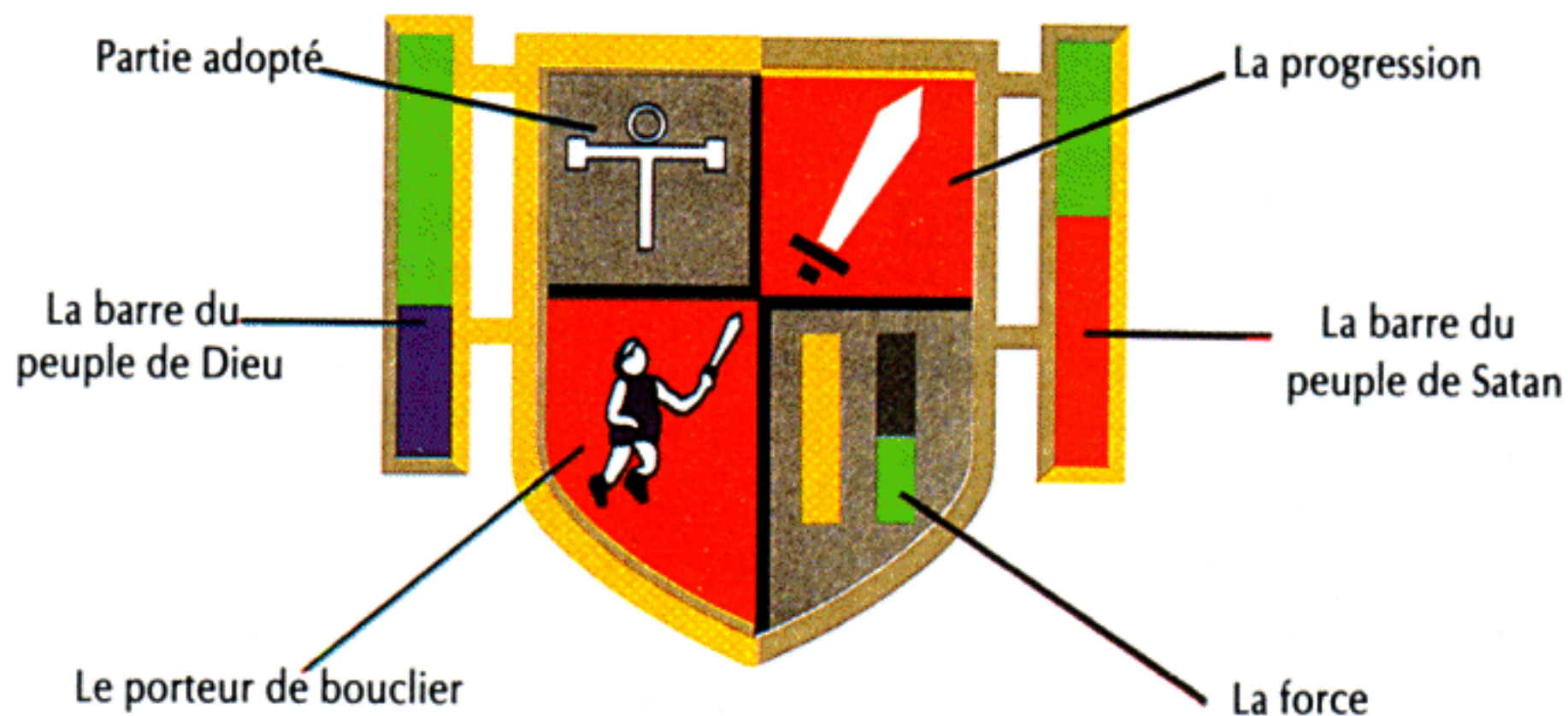
MUSIQUE :

pour activer/désactiver la musique, sélectionnez cet icône.



LE BOUCLIER D'INFORMATIONS :

Ce bouclier vous donne des informations sur le peuple de Dieu et le peuple de Satan, ainsi que sur le porteur de bouclier.



LES INDICATEURS POUR LA POPULATION :

Plus la barre est longue, plus la population est nombreuse. La barre bleue représente le bien, la barre rouge représente la mal.

Le porteur de bouclier : l'object ou la personne auquel/à laquelle le bouclier est assigné (marcheur ou construction).

La progression :

la progression culturelle du porteur de bouclier. Plus les bâtiments sont nombreux, plus la progression sera nette. Les marcheurs produits par des constructions élaborées sont beaucoup plus puissants que les marcheurs produits par des sites primitifs.

Le parti adopté par le porteur de bouclier :

la croix représente le bien et la tête de mort représente le mal.

La force :

les barres de force vous donnent diverses informations - en fonction du porteur de bouclier.

LES CONSTRUCTIONS :

La barre jaune (à gauche) représente la force et la puissance défensive des constructions représentant un château (une barre en jaune pleine représente un château).

La barre verte (à droite) concerne la population d'un site de construction. Lorsque la barre atteint son niveau maximal, cela signifie que le site de construction a un taux d'occupation maximal et qu'un marcheur sera généré.

Les marcheurs :

il y a trois barres de force, une en jaune et deux en orange mais vous verrez que deux barres à la fois. Lorsque la barre orange de droite sera pleine, la barre orange de gauche augmentera d'une unité et le niveau de la barre de droite descendra à zéro.

Une fois que la barre orange de gauche sera au maximum, la vue se décalera: vous verrez la barre jaune mais vous ne verrez plus la barre orange de droite.

A chaque fois que les deux barres oranges seront au niveau maximal, la barre jaune augmentera d'une unité et les barres oranges descendront au niveau zéro. Un marcheur avec une barre jaune pleine est presque invincible au combat.

Le combat :

Lorsque les deux marcheurs luttent, les barres bleue et rouge indiqueront la force respective des deux lutteurs.



LE CODE :

pour accéder directement à un monde dont vous avez le nom, sélectionnez le mode "CONQUETE" et, sur l'écran de description du monde, sélectionnez "NOUVEAU JEU" puis appuyez sur le bouton A.



Vous verrez un écran avec l'alphabet et des chiffres. Pour taper le nom du mode choisi, sélectionnez un à un les caractères du nom puis appuyez sur le bouton A à chaque fois. Pour enlever des lettres ou des noms, appuyez sur le bouton B.

Une fois que vous avez tapé le nom, sélectionnez "COMMENCER" et appuyez sur le bouton A.

Pour choisir un autre monde dont vous avez le nom, sélectionnez "NOUVEAU JEU" et appuyez sur le bouton A.

LA VICTOIRE & LA DEFAITE

LA VICTOIRE : si vous réussissez à conquérir un monde, l'écran de la victoire s'affichera. Vous y verrez le nombre de chevaliers et de bâtiments restants à la fin de la partie.

REMARQUE : pour connaître le nom du monde suivant, sélectionnez "NOUVEAU JEU" et appuyez sur le bouton A. Une fois que la némésis du mal vous a félicité, réappuyez sur le bouton A.

LA DEFAITE : Si vous perdez un monde, l'écran d'échec s'affichera, sélectionnez "REESSAYER" et appuyez sur le bouton A.

LES MONDES DE JEU :

* Initiation : le mode d'initiation vous permet de vous familiariser avec les commandes et la stratégie de POPULOUS sans être obligé d'augmenter votre puissance. La barre de force psychique commence au niveau "CHEVALIER" et vous permet d'utiliser toutes les commandes de pouvoir suprême à l'exception du déluge et de l'ARMAGEDDON (L'ART ULTIME DU COMBAT).

Si vous progressez suffisamment en augmentant la population, ces deux dernières commandes seront également disponibles.



“MODE DE JEU PERSONNALISE” : le mode “JEU PERSONNALISE” vous permet de prendre les mondes que vous avez conquis et de les personnaliser.

Vous pouvez choisir le mode “JEU PERSONNALISE” de deux façons :

1°) Sélectionnez le mode “JEU PERSONNALISE” sur l’écran-titre de Populous et sur l’écran de sélection du mode de jeu puis appuyez sur le bouton A.

2°) Si vous êtes dans le mode “CONQUETE”, sélectionnez l’icône de configuration du jeu et appuyez sur le bouton A ou B. Une fois que l’écran de configuration de jeu s’est affiché, sélectionnez “JEU PERSONNALISE” et appuyez sur le bouton A.

Une fois que vous êtes en mode “JEU PERSONNALISE”, vous pouvez modifier :

2 sur l’écran de configuration du jeu :

- la configuration
- les options de jeu
- le monde que vous allez conquérir
- le paysage du monde que vous allez conquérir.

(Reportez vous au paragraphe concernant l’écran de configuration du jeu.)

* sur les écrans des options pour le bien et le mal :

-les commandes de pouvoir suprême dont le mal et vous-même disposez.

-le mode “CONQUETE”, dans ce mode, votre but est de sauver un à un tous les mondes de l’univers menacé par le mal.

Après une victoire, vous accéderez à un monde plus difficile jusqu’à ce que vous ayez vaincu le mal sur 989 mondes.



LES TERRAINS :

il y a dix types de terrain.



LES PLAINES VERDOYANTES : elles vous offrent un environnement favorable. Votre peuple pourra survivre jusqu'au niveau culturel le plus avancé. La population augmentera modérément mais pourra survivre sans s'installer pendant une longue période de temps.

Taux de croissance de la population *
Apreté du terrain.



Le désert : les paysages sont pour la plupart plats mais aussi rocheux et malaisés pour les marcheurs. Prenez garde aux déluges si vous construisez au niveau de la mer.

Taux de croissance de la population * * *
Apreté du terrain * * *



LA NEIGE ET LA GLACE : elles entravent considérablement la progression et limitent le taux de croissance. La survie est impossible si votre peuple ne s'installe pas. Seuls quelques marcheurs très résistants pourront se déplacer pendant un laps de temps assez court.

Taux de croissance de la population * *
Apreté du terrain * * *



la montagne et la lave : Ce terrain favorise un haut degré de civilisation et une croissance rapide. Il faudra par contre une force considérable pour enlever les rochers et aplanir le terrain.

Taux de croissance de la population * *
Apreté du terrain * * *



Le Japon : de nombreux palais s'inspirant du style architectural du Japon à l'époque des Shogun seront construits. Vos chevaliers sont de puissants samurai.

Taux de croissance de la population *
Apreté du terrain * *





La France : le pays au drapeau tricolore, avec des beaux châteaux européens. Le taux de croissance de la population est modéré. Il en va de même pour la progression technologique. Ce terrain permet à vos marcheurs de parcourir de longues distances.

Taux de croissance de la population * *
Apreté du terrain * *



Silly Land : il s'agit d'un terrain artificiel en gris et blanc. Vos marcheurs sont des aliens et vos constructions ressemblent à des stations spatiales. L'environnement rude fait baisser considérablement le taux de croissance de la population.

Taux de croissance de la population *
Apreté du terrain * * *



Les Bitplans : il y a des bugs pour les marcheurs et vous trouvez tout la gamme des ordinateurs et des consoles de jeu, de la Gameboy jusqu'aux PC. L'évolution et la croissance sont rapides.

Taux de croissance de la population * * * *
Apreté du terrain *



Le pays des petits cochons : le paysage ressemble beaucoup aux paysages des plaines verdoyantes, mais vos marcheurs ont très peu d'endurance... surtout lorsqu'ils sont poursuivis par un chevalier habillé fort étrangement...

Taux de croissance de la population * *
Apreté du terrain * * * *



Les pays des gâteaux : ils ressemblent à une grande nappe à carreaux. Vos constructions ressemblent à des gâteaux et à des friandises. Votre peuple est constitué de petites souris.

Taux de croissance de la population * * *
Apreté du terrain * *



Edité par Imagineer Co, Ltd. Japan

2-7-1 Nishi-Shinjuku
15th Floor, Shinjuku-Ku
TOKYO 163, JAPAN
Tél:81-03 3342-9191
FAX: 81-03 3342-9194

© 1989, 1990, 1991, 1992
Bullfrog Productions Ltd.

ALL RIGHTS RESERVED

Populous is a registered
trademark of Electronic Arts.

**Ce produit est garanti par l'éditeur.
En cas de difficulté, veuillez contacter le
distributeur.**

Distribué par:

GUILLEMOT INTERNATIONAL

BP2
56200 LA GACILLY
Tel No: 99 08 90 88
Fax No: 99 08 82 67



NOTES

Licensed to



DISTRIBUTIE BENELUX.

HOME SOFTWARE BENELUX B.V KÜPPERSWEG 61- 65, 2031 EB HAARLEM TEL. (00)-(0) 23-311241

DISTRIBUE EN FRANCE PAR

GUILLEMOT INTERNATIONAL B.P.2 - 56200 LA GACILLY TEL. 99 08 90 88

**PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON**