

# PowerMonger™

## Fiche récapitulative des commandes Pour IBM & compatibles

### Bienvenue

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

### Installation de PowerMonger sur disque dur

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

#### Pour installer PowerMonger:

1. Insérez la disquette "Install\_PM1" dans l'unité A ou B.
2. Si vous "Install\_PM1" dans l'unité A, tapez **A:** et appuyez sur **Entrée**. Note : avant d'exécuter la commande INSTALL, vous *devez* passer à l'unité de disquettes — vous ne *pouvez* pas vous contenter de taper A:INSTALL ou B:INSTALL.
3. Une fois connecté à l'unité qui contient "Install\_PM1" tapez **INSTALL** et appuyez sur **Entrée**. L'écran de configuration apparaît :
4. Les options à l'écran vous permettent de configurer PowerMonger en accord avec votre ordinateur. Servez-vous des **touches fléchées haut** et **bas** pour mettre en valeur l'option appropriée et appuyez sur **Entrée**. Les différents paramètres possibles pour l'option choisie apparaissent. Mettez en valeur le paramètre approprié et appuyez à nouveau sur **Entrée**. Si vous avez une souris, vous pouvez, pour effectuer vos sélections, simplement pointer sur l'option ou le paramètre approprié et cliquer avec le bouton gauche de la souris.

## Option Paramètres

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

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

## Jeu à partir d'un disque dur

### Pour jouer à PowerMonger :

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

## Unités de contrôle

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

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

## Sauvegarde de jeux

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

## Chargement de jeux

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

### A l'écran d'options :

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

### Dans un jeu :

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

## Retour au DOS

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

## Corrections du manuel

### Protection de la copie (p.9)

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

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

### Son (p.15)

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

### Vitesse du jeu (p.17)

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

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

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

### Les médailles (p.28)

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

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

### Caractéristiques désactivées (p.35)

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

### Adversaires ordinateur (p.35)

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

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

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

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

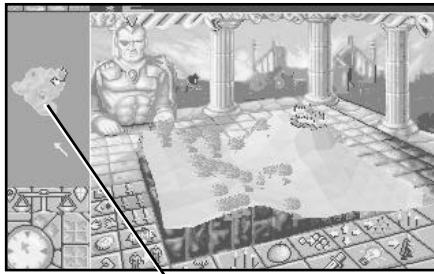
## Guide du jeu PowerMonger

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

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

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

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



Ropmmer

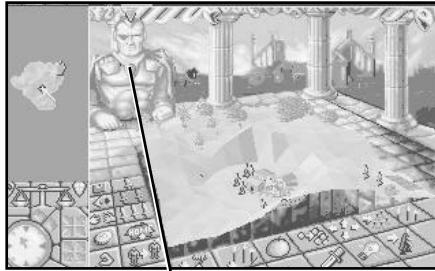
Il s'agit d'une ville caractéristique de Powermonger : petit groupe de bâtiments avec des gens affairés qui vaquent à leurs occupations. Cette ville se trouve au bord de la mer, de sorte que la plupart de ses habitants sont des pêcheurs. Ils portent des chemises bleues, à l'inverse de vos hommes qui,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

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

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

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

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



Décoration en sautoir

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

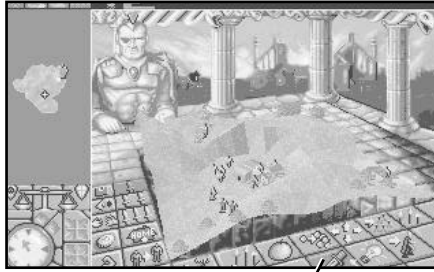
Vous allez maintenant vous emparer du village sans tuer les gens qui y vivent.

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



Attitude passive

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



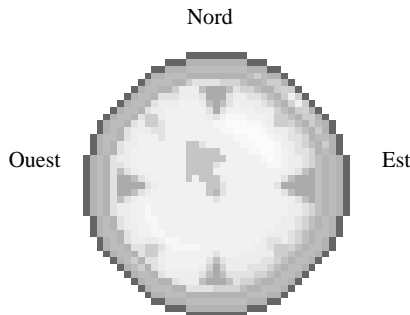
Commande d'attaque

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

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

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

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



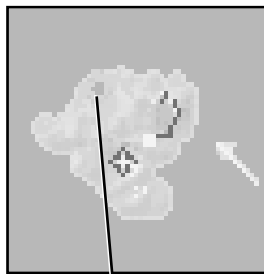
Au fur et à mesure que les habitants de la ville se rendent, ils rentrent chez eux. A chaque fois que votre troupe a réduit une personne à l'obéissance, elle se met à la recherche d'une autre personne à attaquer. Quand la ville entière s'est rendue, vous avez gagné la bataille et vos hommes vous rejoignent.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

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



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

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

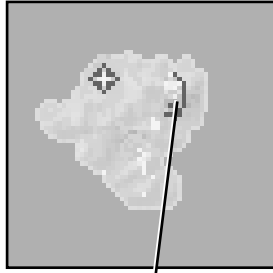


Tossogy

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

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





Capitaine

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

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

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

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

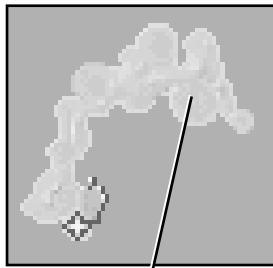
Voilà pour le premier territoire. Ce guide se termine avec un court aperçu du second territoire.

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

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

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

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



Dwarsh

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

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

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

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

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

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

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

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



Attitude d'hostilité

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



Réquisition de la nourriture

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

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

Barre de nourriture



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

- Sélectionnez le symbole de ralliement des hommes.



Ralliement des hommes

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

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

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

Une dernière chose importante :

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

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

## Commandes du clavier

### Carte de sélection de carte

Défilement de la page vers le haut

Curseur haut (↑)

Défilement de la page vers le bas

Curseur bas (↓)

### Commandes générales

Déplacement entre les options de menu

Majusc - TAB

Sélection d'option

Entrée/RETOUR

Positionnement du pointeur sur la barre de glissement  
(lorsque l'écran ne porte aucun bouton d'options)

Majusc - TAB

Fermeture de toutes les boîtes

ESC

Quitter le jeu

Ctrl - A

Son on/off **Accent grave (`)**

Quitter le jeu à deux joueurs

Majusc- ESC

### Déplacement du pointeur — par petits incréments

Monter le pointeur vers la gauche

Monter le pointeur

Monter le pointeur vers la droite



Déplacer le pointeur vers la gauche

Déplacer le pointeur vers la droite

Descendre le pointeur vers la gauche

Descendre le pointeur

Descendre le pointeur vers la droite

## Déplacement du pointeur — par grands incréments

Monter le pointeur vers la gauche



Déplacer le pointeur vers la gauche

Monter le pointeur



Monter le pointeur vers la droite

Déplacer le pointeur vers la droite

Descendre le pointeur vers la gauche

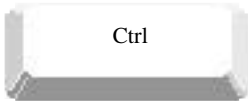
Descendre le pointeur

Descendre le pointeur vers la droite

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

## Défilement de la carte panoramique — par petits incréments

Défilement de la vue vers le haut et la gauche



Défilement de la vue vers la gauche

Défilement de la vue vers le haut



Défilement de la vue vers le haut et la droite

Défilement de la vue vers la droite

Défilement de la vue vers le bas et la gauche

Défilement de la vue vers le bas

Défilement de la vue vers le bas et la droite

## Défilement de la carte panoramique — par petits incréments

Défilement de la vue  
vers le haut et la gauche



Défilement de la vue vers la gauche

Défilement de la vue vers le haut



Défilement de la vue vers le bas

Défilement de la vue  
vers le haut et la droite

Défilement de la vue vers la droite

Défilement de la vue  
vers le bas et la gauche

Défilement de la vue  
vers le bas et la droite

## Touches de symboles

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

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

## Ont collaboré à la création de ce jeu :

**Conception et mise au point :** Bullfrog Productions Ltd.

**Version pour PC :** Phillip Trelford

**Producteur :** Joss Ellis

**Producteur associé :** John Roberts

**Assistance technique :** Colin McLaughlan

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

**Directeur de produit :** Ann Williams

**Remerciements particuliers à :** Jeff Haas

**Assurance qualité :** Chris Johnson

## DES PROBLEMES AVEC LE JEU ?

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

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

### TSR/gestionnaires de périphériques/shells DOS

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

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



## Disquette d'initialisation DOS

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

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

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

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

Une invite vous demandera d'insérer une disquette vierge dans l'unité A:. Insérez-en une si ce n'est pas encore fait. Appuyez sur la touche **Entrée** quand vous êtes prêt.

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