

# POWERMONGER

## Carte de référence pour World War I Edition

### Bienvenue dans la première guerre mondiale

Ils l'avaient appelée la Grande Guerre. A cette époque-là, cette guerre avait éclipsé tous les autres conflits dans l'histoire des équipements militaires. L'Europe avait connu 50 ans de paix relative avant que l'enfer n'éclate en 1914 et personne n'avait encore prévu quel pouvait être le résultat des machines de guerres modernes. Des nations entières furent mobilisées, les ressources des pays concentrées sur l'effort de guerre. Dans l'industrie, on se mit à faire des heures supplémentaires pour pouvoir répondre aux besoins en armes. Le grondement des mitrailleuses, des avions et des tanks envahirent la scène mondiale et apportèrent la preuve que désormais, les massacres ne s'évaluaient plus en milliers, mais en *millions* de victimes.

Pour nombre de gens, cette lutte semblait dépourvue de sens — elle reflétait l'exercice et la recherche du pouvoir dans le seul but d'accroître encore ce pouvoir. On se jura que les hommes — ces hommes modernes, rationnels, civilisés — ne déclencheraient plus jamais une telle guerre. Ils appelèrent ce conflit La Guerre de la Fin de la Guerre.

*Mais vous savez bien que la soif de pouvoir n'est jamais satisfaite.*

### Mise en route du jeu

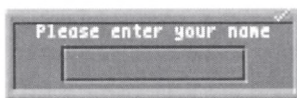
Pour commencer votre conquête de l'Europe de 1914, suivez les instructions de chargement du jeu mentionnées plus bas. Ce jeu est très similaire au premier PowerMonger, vous n'aurez donc pas beaucoup à lire pour comprendre comment prendre le contrôle du monde civilisé.

#### Chargement du jeu — Utilisateurs d'Amiga et d'Atari ST

1. Si votre ordinateur est sous tension, éteignez-le.
2. **Utilisateurs d'Amiga :** Insérez votre disquette WWI Edition dans le DF0: et allumez votre ordinateur. (Utilisateurs d'Amiga 1000, insérez Kickstart version 1.2 ou 1.3 puis allumez votre ordinateur. A l'apparition de l'invite Workbench, retirez Kickstart et insérez votre disquette WWI Edition).

**Utilisateurs d'Atari ST :** Insérez votre disquette WWI Edition dans l'unité A: et allumez votre ordinateur.

3. Vous serez ensuite invité à indiquer votre nom. Tapez-le et appuyez sur **Retour**.



4. L'écran d'options Option Screen apparaît ensuite.



Cliquez avec le bouton gauche sur l'option de votre choix :

**Start New Conquest** (commencer une nouvelle conquête) : Commencez la conquête depuis le début. Il s'agit du jeu *standard* avec 175 territoires prédéfinis à conquérir.

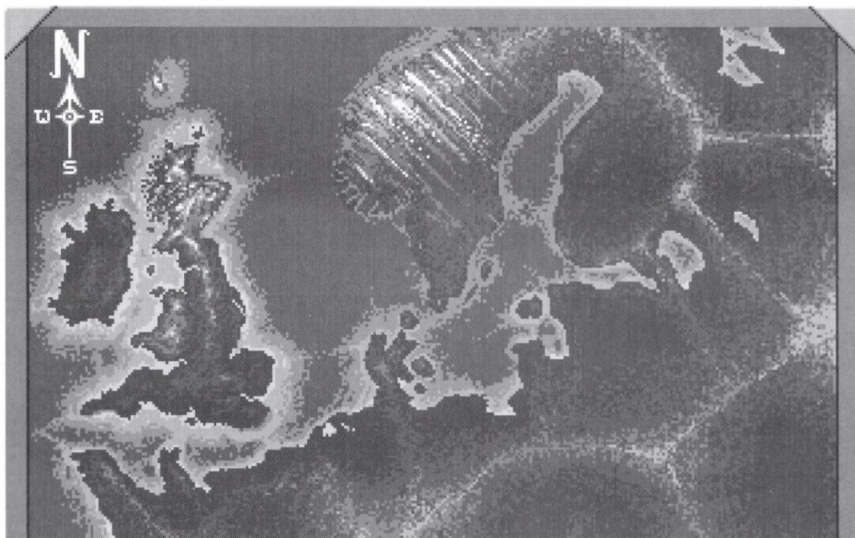
**Continue Conquest** (continuer la conquête) : Choisissez le nouveau territoire à conquérir. Vous serez ensuite invité à insérer une disquette de jeu sauvegardé contenant un jeu sauvegardé.

**Play Random Game** (jouer au jeu au hasard) : Entrez un territoire créé au hasard par l'ordinateur. Cette option vous permet d'aller ainsi de territoire en territoire sans passer par les étapes successives du jeu standard.

5. A l'apparition de l'invite, retirez votre disquette WWI Edition du DF0: ou A: et insérez votre disquette PowerMonger d'origine. Pour jouer selon le scénario WWI, il vous *faut* absolument une disquette de jeu PowerMonger d'origine. Cliquez maintenant avec le bouton gauche sur OK.
6. Lorsque l'invite apparaît, retirez votre disquette de jeu PowerMonger du DF0: ou A: et réinsérez votre disquette WWI Edition. Cliquez ensuite avec le bouton gauche sur OK.

## La voie de la conquête

Après le chargement du jeu, le Map Selection Chart (tableau de sélection de carte) vous affiche les territoires que vous voulez conquérir.



Le scénario WWI prévoit 175 territoires à conquérir. Au début d'un jeu Conquest (de conquête), le seul territoire que vous pouvez conquérir est l'île qui se trouve dans le coin en haut à gauche. Si vous ne trouvez pas cette île tout de suite, déplacez le pointeur de la souris dans ce coin de la carte. Un rectangle gris apparaîtra lorsque le pointeur se trouvera dans la bonne zone.

Tout comme dans le premier PowerMonger, vous devez arriver, pour conquérir un territoire, à prendre sous votre contrôle les 2/3 de sa population. Gardez un œil sur l'indicateur de conquête pour savoir quand la victoire sera à portée de main — l'aiguille sera alors pointée vers la médaille.



Lorsque vous avez conquis un territoire, vous pouvez passer à un territoire voisin. Cependant, à la différence de ce qui se passait dans le premier PowerMonger, vous devez ici conquérir l'ensemble des territoires pour gagner la guerre.



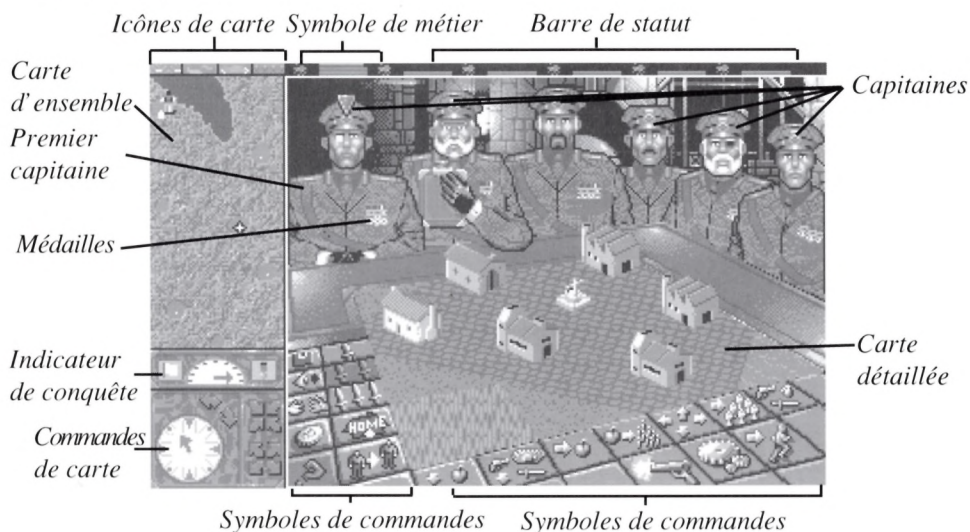
## Protection contre la copie

La protection contre la copie dont est équipé le scénario WWI est exactement la même que celle du premier PowerMonger.



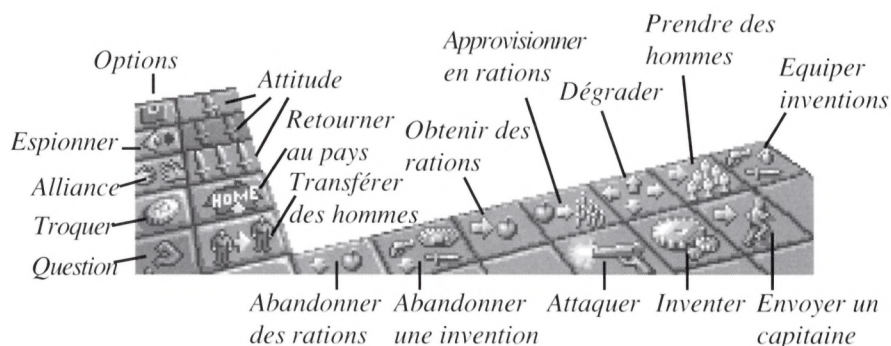
Lorsque la question sur la protection contre la copie apparaît, consultez le manuel du premier PowerMonger pour avoir la carte appropriée.

## Le monde



La carte panoramique, les icônes de carte, l'indicateur de conquête, la carte détaillée ainsi que les commandes de carte s'utilisent exactement comme pour le premier PowerMonger.

# Symboles



## Le symbole d'option

Sélectionnez le symbole d'option pour fixer la vitesse du jeu, pour interrompre le jeu, sauvegarder et charger des jeux, changer de carte, ou vous retirer du jeu. Pour avoir plus de détails sur la manière de charger et de sauvegarder des jeux, consultez la carte de résumé de commandes qui accompagne le premier jeu PowerMonger.

### Vitesse du jeu

Pour avoir des détails sur la Game Speed (vitesse du jeu), consultez le manuel du premier PowerMonger.

### Options de la case de jeu

Les Game Box Options (options de la case de jeu) du scénario WWI sont exactement comme celles du premier PowerMonger, à la différence près qu'il existe ici une nouvelle option. Pour obtenir des informations sur le territoire que vous essayez de conquérir, cliquez sur **World Info** (info monde) : vous aurez le nom du territoire, sa population totale, le nombre de villes, d'arbres, de cerfs, et de personnes présentes dans chaque campement (blanc, bleu et rouge). "People in army" (effectif de l'armée) fait référence au nombre total de soldats actifs sur la carte.

## Options de la case de fichiers

Les File Box Options(options de la case de fichiers) vous permettent de formater une disquette de sauvegarde ainsi que de sauvegarder et de charger des jeux de scénario WWI. Pour les instructions de chargement et de sauvegarde, consultez la carte de résumé de commandes fournie avec le premier jeu PowerMonger.

## Symboles des attitudes

Les symboles des attitudes fonctionnent exactement selon la description figurant dans le manuel du premier jeu PowerMonger.

## Symboles de commandement

La plupart des symboles de commandement fonctionnent selon la description figurant dans le manuel du premier jeu PowerMonger. Les exceptions à cette règle sont toutes traitées dans le passage ci-dessous.

## Symboles militaires et de mouvement

Bien que certaines des icônes soient différentes, les options militaires et de mouvement fonctionnent exactement selon la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger. Notez que dans les scénarios WWI, vous ne pouvez attaquer que des *cerfs* et qu'il n'y a pas de moutons.

## Symboles de rationnement

Dans les scénarios WWI, on utilise *rations* pour faire référence à la nourriture. Les options Recevoir des rations, Abandonner des rations et Fournir des rations fonctionnent comme dans la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger. Voir à ce sujet les *Symboles de nourriture* dans le manuel du premier PowerMonger.

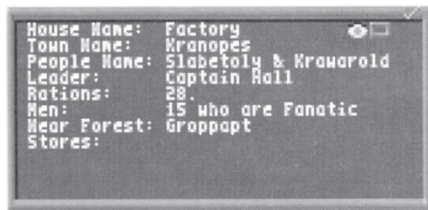
## Symboles d'invention

Les symboles d'invention fonctionnent selon la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger, à la différence près que les objets que vous pouvez inventer en 1914 sont différents. Pour avoir des détails sur les nouvelles inventions, consultez la section "Inventions" dans la partie de ce manuel appelée "Les capitaines". Pour obtenir de plus amples informations sur la manière d'utiliser ces symboles, voir la section "Symboles d'invention" dans le manuel du premier Power Monger.

## Symboles divers

Les symboles divers fonctionnent comme l'explique la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger.

## Symbole de question



Le symbole de question des scénarios WWI fonctionne comme l'explique la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger, à la différence près que le nombre de fenêtres sur l'écran n'est pas le même. Lorsque vous cliquerez sur un objet, celui-ci n'aura qu'une seule fenêtre, quel que soit le nombre de personnes vivant ou travaillant à l'intérieur du bâtiment. L'information fournie par la question diffère également.

**House Name** (nom de la maison) :

Nature du bâtiment : cottage (cottage), house (maison), church (église), factory (usine), hospital (hôpital), etc.

**Town Name** (nom de la ville) :

Nom du campement.

**People Name** (nom des occupants) :

Les noms des propriétaires de l'habitation.

**Leader** (chef) :

La personne qui dirige le campement : vous, le capitaine Hall, le capitaine Fox ou le capitaine Smythe.

**Rations** (rations) :

Nombre de rations pour *l'ensemble* d'un campement.

**Men** (hommes) :

Nombre total de personnes présentes dans le campement. Vous pouvez recruter ces personnes à la condition qu'elles soient de votre côté.



**Near Forest** (forêt voisine) :

Forêt la plus proche du campement.

**Stores** (réserves) :

Inventions gardées dans la maison : Rifles (fusils), Biplane (biplan), or Tank (tank).

Notez que la case à questions ne contient plus de *Birds* (oiseaux). Grâce aux miracles accomplis par le télégraphe et la radio, les communications avec vos subalternes s'établissent de manière instantanée ! Evidemment, la même chose vaut pour vos ennemis...

## Les capitaines

Les barres de statut du capitaine ainsi que sa flèche de sélection, ses médailles et son attitude fonctionne comme l'explique la description figurant dans le manuel du premier PowerMonger. Cependant, sa force (qui s'affiche lorsque vous cliquez sur ses médailles) peut avoir les degrés suivants :Fit (en forme), Well (apte), Weak (faible), Injured (blessé), Wounded (gravement blessé), Dying (mourant), Dead (mort).

### Inventions

Vous ne pouvez effectuer une invention que dans un village doté d'une factory (usine). Les usines sont facilement reconnaissables sur la carte détaillée. De la même manière que dans le premier PowerMonger, ce qu'une usine produit dépend de l'attitude du capitaine, des ressources disponibles, de la présence ou non d'un directeur d'usine et de l'activité exercée par certains habitants du village.

Une attitude *passive* ne produit que des rifles (fusils). Les fusils ne sont pas des armes lourdes, mais comme ils peuvent être produits rapidement et distribués à l'ensemble des soldats que vous avez sous votre commandement, ils peuvent accroître votre force de frappe de façon non négligeable.

En inventant dans une attitude *neutre*, vous avez plus de chances de produire un biplane (biplan). Inventer un biplan demande certes beaucoup d'hommes, de nourriture, de bois, ainsi qu'un temps considérable, mais l'investissement pourrait bien en valoir la peine. Un capitaine aux commandes d'un biplan peut détruire une ville entière en utilisant le mitraillage au sol et en bombardant de manière



stratégique. Méfiez-vous des ennemis qui peuvent essayer de toucher votre avion en tirant avec des fusils — même si cela leur coûte plusieurs balles, si ce sont de fins viseurs, ils peuvent vous descendre. N'oubliez pas que l' avion représente le seul moyen dont vous disposez pour franchir des plans d'eau — Il n'y a pas de bateaux dans les scénarios WWI. Il vous faudra donc un avion pour chaque soldat que vous voulez emmener avec vous.

Le tank (tank) représente la dernière et la plus puissante des machines que vous pouvez construire, et vous ne pourrez en réaliser un qu'en agissant de façon *agressive*. Disposer d'un tank ne signifie pas seulement avoir la plus lourde des armes à feu, cela vous fournit également la plus sûre des protections.

### **Equiper les fusils, les avions et les tanks**

Les nouvelles recrues portent des baïonnettes. Les fusils que vous recevez sont ensuite distribués selon l'importance du destinataire — c'est le capitaine qui est équipé le premier, suivi de ses compagnons de la première heure, avant que ce ne soit le tour du reste de la troupe.

Il ne peut y avoir qu'un soldat à la fois dans un avion. Le premier avion est pour votre capitaine et, cette fois encore, les autres avions disponibles sont attribués en tenant compte du rang du destinataire. Si vous envoyez un capitaine en mission dans son avion, ses hommes le suivront pour le rejoindre et participer à la bataille. Si le capitaine doit traverser un plan d'eau, ses hommes attendront son retour sur la rive. Dans une telle situation, vous pouvez aussi bien lancer un ordre de retour à la maison, car les soldats n'utilisent les rations que lorsqu'ils sont déployés sur le champ de bataille.

### **Jeux à deux joueurs**

La WWI Edition n'est prévue que pour un joueur.— vous ne pouvez donc pas jouer à des jeux pour deux joueurs avec cette disquette.

## Note

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE À TOUT MOMENT LE DROIT D'APPORTER DES AMELIORATIONS AU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL SANS AVIS PREALABLE.

CE MANUEL, AINSI QUE LE LOGICIEL DECRIT DANS CE MANUEL, SONT PROTEGES PAR LE COPYRIGHT. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL DECRIT NE PEUT ÊTRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINES SANS LE CONSENTEMENT PREALABLE ET ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS N'OFFRE AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE QUANT À CE MANUEL, SA QUALITE, SA QUALITE LOYALE ET MARCHANDE OU SON ADEQUATION À UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI "TEL QUEL". ELECTRONIC ARTS OFFRE CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. ELECTRONIC ARTS NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS, CONSECUTIFS OU INDIRECTS.

CECI N'AFFECTE EN RIEN LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACHETEUR DANS TOUS LES CAS OÙ CET ACHETEUR EST UN CONSOMMATEUR ACHETANT LE PRODUIT A DES FINS NON PROFESSIONNELLES.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.

Atari, Atari ST sont des marques déposées de The Atari Corp.

## Bullfrog

This philosophy behind our games is that we only design what we want to play. If we don't enjoy them, then how can we expect anyone else to? We wanted to play a game like PowerMonger and it didn't exist. So we had to make it.

The idea for PowerMonger came while Populous was being developed. We wanted to design a game that changed and played differently every time you played it. We wanted to create a game in which you could feel as though you were inside a world, and playing as part of that world.

But how do you actually create a simulation of the real world? It turns out that you need to approximate almost everything. For example in PowerMonger, as in the real world you go out and make food. Although you can see the farmers ploughing in the field, you can't see them blowing their noses. In making a real world simulation almost everything has to be approximated and your imagination fills in the gaps.

To make the game more real we wanted to give everyone their own personality; all the people have their own names, characters and professions. We want players to build up relationships with the characters, so if there is someone you particularly like in the game you can follow his life.

PowerMonger is essentially a war game. But unlike the traditional board or computer games of that genre, we've created something that exists in real time, where you can do almost anything you want. Real time action is an important feature in all our games. We think that if the game ever stops in the middle of play, the magic is broken and any relationship built up between you and the game is destroyed. In PowerMonger, the game stops for nothing.

Another problem in designing a "deep" game is keeping the operation as simple as possible. In PowerMonger, initiating an action is not complicated, but the result or consequences of that actions may be. For example, if you click on the Attack icon and then attack a sheep being herded by a shepherd, that won't necessarily be the only result. The shepherd, wanting to protect his sheep, may attack you. The game may react to your simple instructions in a complex way.

Bullfrog has an idea of the ideal game they want to write. Populous was the first step to writing this game, and PowerMonger is further along that road. But our ideal game is yet to be written.





*Alex Trowers, Peter Molyneux, Les Edgar, Phillip Trelford, Christian Wilson, Giles Cookson, Kevin Donkin*

## Remerciements

### Programmed by Bullfrog Productions Ltd

Producer:	Joss Ellis
Associate Producer:	John Roberts
Product Tester:	Jason Whitely
Quality Assurance:	Chris Johnson
Product Manager:	Ann Williams
Documentation:	Dave Luoto

Software © 1991 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved.

Documentation © 1991 Electronic Arts. All rights reserved.

Powermonger is a trademark of Electronic Arts.



**ELECTRONIC ARTS®**

Langley Business Centre  
11-49 Station Road, Langley  
Berks, England SL3 8YN  
Tel: (0753) 549442

E17201FY



**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD