

 ELECTRONIC ARTS™

DEMONS et MANANTS™





Démons & Manants™

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





INTRODUCTION

EDIT DE BANNISSEMENT

A Mon Traître Vassal !

Votre incapacité à vous soumettre aux règles établies dans notre Royaume depuis des temps immémoriaux a atteint son point culminant lors du Festin Royal. Votre déloyauté vous a rendu indigne de notre royale affection et c'est d'un cœur lourd que nous vous adressons cette missive, mais il nous faut prononcer la présente sentence d'exil contre vous et la Seigneurie de Mildew.

Vous êtes dorénavant banni de ce royaume. Si vous avez le front de revenir dans notre verdoyante et belle contrée, vous et vos sujets mal léchés serez condamnés à la peine capitale.

Nous avons tout d'abord désiré vous faire subir des supplices terribles, mais il nous a semblé qu'il était plus opportun de vous envoyer dans les contrées sauvages. Puisque vous avez les manières et le comportement d'un singe, vous trouverez certainement le moyen de survivre parmi les nombreuses et féroces créatures qui peuplent ce maudit pays.

Vous et votre minable troupe de bons à rien serez exilés sur la lointaine et sinistre île d'Aorte. Peut-être serez-vous capable d'accroître votre bien, mais à partir de ce jour, vous ne compterez que sur vous-même. Dans notre magnanimité, nous vous rendons une partie de votre fortune, faites-en ce que vous voudrez, mais ne revenez jamais souiller notre seuil de votre présence.

Vive le Roi !





SOMMAIRE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET D'INSTALLATION	4	POUR EN SAVOIR PLUS	22
LE HALL D'ENTRÉE	4	PERSONNAGES	22
NOUVELLE PARTIE	4	CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS	25
CHARGER PARTIE	4	FINANCE	27
INTRO	4	LA VIE ECONOMIQUE	27
GÉNÉRIQUE	5	LES GRAPHIQUES AU MOYEN AGE	28
QUITTER	5	CRIME ET CHÂTIMENT	30
JEU INSTANTANÉ	5	COMBATS	32
CONTRÔLE	5	DESTRUCTION PURE ET SIMPLE	32
BUT DES MISSIONS	5	C'EST MAGIQUE I	32
TRÈS IMPORTANT	5	DIRIGEZ VOS ÉQUIPES	33
APERÇU DU JEU	6	DÉSASTRES I	33
BARRE D'OUTILS	6	POST-SCRIPTUM	
PERSONNAGES ET PRIORITÉS	9	MÉDIÉVAL	34
DÉPLACER LES PERSONNAGES	9	GÉNÉRIQUE	34
A LA RENCONTRE DES MANANTS	10		
PRIORITÉS	12		
LES QUATRE SAISONS À LOKYADORE	14		
CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS	15		
ÉTAT DES LIEUX	18		
SPÉCIALITÉS MÉDIÉVALES	18		
REPRENDRE SON SOUFFLE	21		
ASTUCES	21		

Que vous soyez Démon ou Manant, voici le texte rédigé par vos ancêtres pour régner sur vos sujets et assurer la bonne marche du royaume. Utilisez-le avec sagesse et il se pourrait qu'il vous permette à nouveau de défier le Roi Roland, ce mégalomane sénile. L'échec vous mènera droit dans les griffes de la mort. Bonne fortune, et que votre descendance soit nombreuse et prospère !





INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET D'INSTALLATION

Les instructions et informations nécessaires pour commencer ce jeu se trouvent sur la carte de référence.

LE HALL D'ENTRÉE



C'est ici que le jeu débute et celui qui prétend pénétrer dans le royaume de Lokyadore doit maintenant dévoiler ses intentions.

NOUVELLE PARTIE

La vie quotidienne de votre rustique peuple commence ici.

CHARGER PARTIE

Si vous avez déjà sauvegardé une partie, sélectionnez-la à cet endroit. Faites un **clic gauche** et vous verrez apparaître l'écran Charger Partie. Sélectionnez la partie sauvegardée que vous désirez et faites un **clic gauche** sur l'espace de sauvegarde : il y en a dix pour sauvegarder vos progrès.

INTRO

Démarrez la première séquence et vous jetterez un regard sur le monde étrange et fantastique qui vous entoure. L'écran du Hall d'entrée réapparaît dès que vous avez terminé votre tour d'horizon.





GÉNÉRIQUE

Faites connaissance avec les cerveaux de ce jeu d'enfer.

QUITTER

Sortie vers Windows®95.

JEU INSTANTANÉ

Cette partie du manuel vous apprendra tout ce qu'il faut savoir pour jouer au premier niveau et de passer facilement au deuxième. Au fur et à mesure du déroulement du jeu, vous aurez besoin de nouvelles connaissances que vous trouverez dans la rubrique Pour en savoir plus.

CONTRÔLE

Utilisez la souris pour déplacer le curseur sur l'écran. Pour activer un objet, faites un **clic-gauche**. Pour le désactiver, faites un **clic-droit**. Pour obtenir des détails supplémentaires, continuez la lecture. Le curseur se présente normalement sous l'aspect d'une flèche. Pour certains objets permettant ou interdisant une action précise, le curseur change de forme afin de refléter cette action.

BUT DES MISSIONS

Votre mission vous est assignée au début de chaque niveau. Pour commencer, vous aurez simplement à assurer votre survie, votre croissance et à maintenir une activité économique. Par la suite, les missions seront de plus en plus stimulantes, puisque vos capacités de dirigeant sage et juste grandissent.

TRÈS IMPORTANT

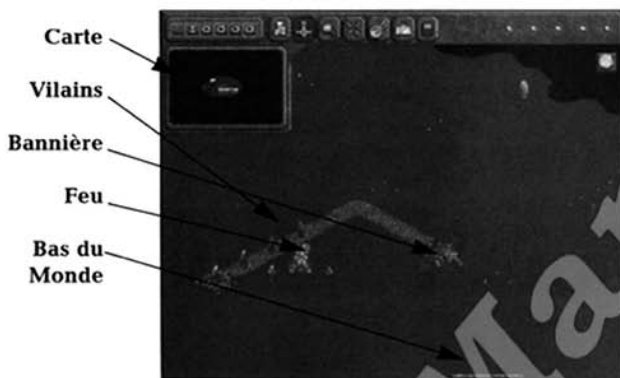
Votre survie dépend d'un certain nombre de choses. Plus vos sujets seront heureux, plus ils vivront longtemps et participeront à la vie économique. Les personnes tristes ont tendance à se traîner, à ne rien faire et à tomber malades. Les sujets malades peuvent mourir, alors surveillez leur santé. Il faut employer tous les moyens possibles afin de garder votre peuple vivant et en forme.

Pour construire et s'agrandir, il faut de l'argent que l'on peut gagner en cultivant la terre, puis en vendant les produits. Des impôts peuvent être levés et on peut découvrir des trésors.





APERÇU DU JEU



Votre vision du monde

Vous regardez le monde par la fenêtre. Pour modifier votre vue, déplacez votre curseur sur le bord de l'écran qui se déroulera dans cette direction.

Il es possible également de déplacer la fenêtre en faisant un **clic-droit**, en le **maintenant** et en déplaçant la souris. Le curseur restera au centre de la fenêtre.

BARRE D'OUTILS

Liquidités



Le compteur vous informe du montant des richesses contenues dans vos coffres. Sans argent, vous n'avez aucun espoir de retrouver une position enviable à Lokyadore.





Finances

Faites un **clic-gauche** sur l'icône Finances afin de voir votre quartier général médiéval. C'est à partir de cet endroit que vous prendrez des décisions d'une importance vitale : prix de la nourriture et montant des amendes en cas de délits. En plus, vous aurez une représentation graphique de la population avec les divers facteurs qui influencent leur santé, leur bonheur et leur longévité. Pour de plus amples détails, consultez la partie *Pour en savoir plus* du manuel.



Carte

Faites un **clic-gauche** sur l'icône pour afficher ou cacher une petite carte de la région de Lokyadore où se déroulera votre mission. Faites un **clic-gauche** sur la carte et vous vous trouverez directement à cet endroit.

Au début de chaque mission, seule une petite partie de la carte est visible, le reste étant caché par les fumées et brouillards de la bataille qui fait rage. Cette fumée se dissipe quand vos sujets explorent la campagne environnante.

Vous pouvez envoyer n'importe lequel de vos manants sélectionnés à un point situé à l'extérieur des limites de la fenêtre au moyen de la carte. Faites un **clic-gauche** sur le point où vous désirez envoyer cette ou ces personnes, et ils y vont.



Trucs et astuces

Ce bouton est activé par défaut au début de la partie. Il décrit en effet les sites inconnus que vous rencontrerez à Aorte et à Lokyadore. Placez votre curseur un court moment sur un objet, une icône ou un bouton, et vous verrez apparaître une description. Vos compétences augmenteront au fur et à mesure du jeu et vous désirez peut-être supprimer cette fonction ; pour cela, faites un **clic-gauche** sur le bouton.



Base

Faites un **clic-gauche** sur l'icône représentant des flèches qui convergent et vous retournerez rapidement et sans effort sous la bannière de votre ville.



Détails des Missions

Faites un **clic-gauche** sur l'icône représentant un clairon pour recevoir à nouveau vos détails de missions. Cela peut vous être utile s'il vous arrive de perdre le nord et à tout moment de votre campagne. Lorsque vous aurez glané tous les renseignements nécessaires, faites un **clic-gauche** et vous reviendrez sur la partie en cours.

Courrier



Vous avez du courrier



Vous n'avez pas de courrier

L'ancêtre médiéval du courrier électronique ! Les lettres contiennent des avis utiles, souvent d'une importance vitale, relatifs à la mission en cours. Dès qu'un courrier arrive, vous en êtes informé, sur l'écran et au moyen d'un message vocal. Faites un **clic-gauche** sur l'icône correspondante et le pli s'ouvre devant vos yeux. Votre courrier est rangé dans une boîte aux lettres rustique à la gauche du message ouvert. Si vous voulez vous débarrasser d'une lettre, faites un **clic-gauche** sur le feu et elle part en fumée.



Options

Faites un **clic-gauche** sur l'icône en forme de disque pour retrouver l'écran des options du hall d'entrée. A partir de là, vous avez le choix entre cinq possibilités :





Continuer – Retrouver la partie là où vous l'avez quittée.

Charger partie – Charger une partie sauvegardée.

Sauvegarder partie – Sauvegarder les parties en cours. Faites un **clic-gauche** et activez l'espace de sauvegarde ; il s'éclaire ; entrez un nom approprié, puis faites un **clic-gauche** sur Sauvegarder partie ou tapez sur la touche **ENTREE** pour continuer. La partie se poursuivra là où elle s'est arrêtée et "Partie sauvegardée" s'affichera.

Recommencer mission – Faites un **clic-gauche** ici si vous pensez qu'il est temps de reprendre.

Capituler – Si vous ne supportez plus l'enfer, sortez du chaudron ! Faites un **clic-gauche** ici pour retrouver Windows.

PERSONNAGES ET PRIORITÉS

Vous avez un certain nombre de paysans à diriger et à dominer. Il vous appartient de leur faire exécuter vos ordres durant la partie, de les déplacer, de modifier leurs priorités, d'en prendre soin et, si ce sont des hommes, de leur faire apprendre diverses professions. N'oubliez pas qu'ils devront se mesurer contre le mal sous toutes ses formes et contre d'impies démons.

DÉPLACER LES PERSONNAGES

Sélectionner vos serviteurs

Pour choisir une personne, faites un **clic-gauche** sur elle, ou faites un **clic-gauche, et maintenez enfoncé** le bouton de la souris et tirez pour encercler un groupe de vos frustes sujets : ils travailleront comme un seul homme. **Lâchez** le bouton de la souris et ce groupe sera sélectionné. Quand vous aurez sélectionné un individu ou un groupe, vous verrez apparaître une barre recourbée au-dessus de leur tête et sa couleur vous donnera des informations sur la santé de chacun. Vert : en bonne santé ; jaune : malaise ; rouge : gravement malade.

Diriger vos serviteurs

Quand vous aurez sélectionné un individu ou un groupe, cliquez sur l'endroit où vous désirez qu'ils se rendent (soit sur la fenêtre, soit sur la carte). Si vous cliquez sur certains objets ou constructions quand un ou plusieurs sujets sont sélectionnés vous êtes sûr qu'ils s'y rendent afin d'y accomplir leur devoir. Si votre curseur se trouve sur un endroit ou un objet ayant une fonction spécifique, il changera de forme afin de refléter cette fonction.





Désélectionner vos serviteurs

Dans le tohu-bohu des batailles ou plus fréquemment dans la vie quotidienne d'un humble village, vous serez amené à commander d'autres membres de votre communauté en tandem. Il est donc important de désélectionner vos sujets. Pour cela, faites un **clic-droit** et les sujets sélectionnés en dernier continuent leur travail (que ce soit pour exécuter un ordre que vous leur avez donné ou leur activité habituelle). Vous pouvez maintenant sélectionner un autre individu ou un autre groupe comme il vient d'être décrit.

A LA RENCONTRE DES MANANTS

Dans l'ensemble, vos sujets sont de joyeux lurons. Leurs manières sont peut-être moins délicates que les vôtres, mais ils sont durs à la tâche et fidèles, en tout cas quand vous les rencontrerez pour la première fois ! Tout comme les humains du XX^{ème} siècle, ils aiment se remplir la panse de nourritures et de boissons diverses, être à l'abri de maisons solides et s'adonner aux plaisirs de l'acte de reproduction. Alors que nous appelons cela faire l'amour, vos paillard^s sujets disent "faire des galipettes" ! Au cours des premiers niveaux, il vous faudra vous assurer de bien les loger : ils ont absolument besoin d'intimité pour augmenter la population.

Hommes et femmes forment la base de votre population active. Chaque sexe a différentes tâches à accomplir et chacun s'en acquitte habituellement sans trop rechigner. Les personnes âgées et les jeunes ont également une place importante dans la société mais ne travaillent pas à proprement parler. Ils gardent les vaches (voir ci-dessous) et parcourent le pays entier, mangent des champignons et retirent le voile de brouillard et de fumée qui enveloppe les territoires inconnus à l'extérieur de votre village. Bien sûr, vos jeunes sujets grandissent et deviennent des travailleurs adultes, les personnes âgées quittent ce monde pour entrer dans le Paradis des Manants. Voici maintenant une liste de sujets types que vous rencontrerez au cours des trois premiers niveaux.

Vilains



Voici des garçons vigoureux et chaleureux qui construisent des bâtiments, moissonnent le blé et, pendant que vous faites votre apprentissage de fermier compétent, cueillent les pommes. Pour améliorer votre bien-être, il est indispensable de leur apprendre certaines professions. Ils forment également des unités de combattants.





Vilaines

Ces charmantes jeunes femmes traitent les vaches, moissonnent le blé, secouent les pommiers. Comme la majeure partie de leur temps est consacrée à l'éducation de vos futurs ouvriers, elles n'exercent aucune profession et ne font partie d'aucune guilde. Elles font cependant partie d'unités de combattantes.



Filles et Garçons

Ils vous seront très utiles pour l'exploration des contrées inconnues, étant donné l'énergie illimitée de leur jeunesse, et sont parfaitement aptes à garder le bétail. Il faut cependant les surveiller de près, car les

démons qui vagabondent à Aorte et à Lokyadore ont une préférence marquée pour leur chair fraîche...



Bâtisseurs

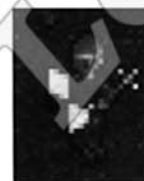
Envoyez un vilain à la guilde des bâtisseurs et vous aurez tout de suite à votre disposition un homme qui sera deux fois plus doué pour construire des bâtiments. Par la suite, ses capacités de réparation des bâtiments vous seront très utiles.



Vieil Homme, Vieille Femme

Comme leur prime jeunesse est déjà lointaine, ils ne séjourneront pas longtemps dans notre monde. Ils peuvent cependant garder les vaches (sans se presser), et explorer les environs (lentement). Mais ce

qu'ils aiment par dessus tout, c'est ronchonner.



Fantassins

Envoyez un vilain à la guilde des fantassins et, en échange de 250 pièces d'or, vous disposerez d'un costaud médiéval. Ce vigoureux et grincheux personnage représente le "poids lourd" des premières étapes du jeu. Son armure et la puissance de sa massue représentent des





arguments frappants dans votre activité conquérante.

D'autres personnages sont présentés dans le chapitre *Pour en savoir plus*, voir *Personnages*.

PRIORITÉS

Comme vous le savez maintenant, vos sujets vaquent spontanément à leurs tâches quotidiennes, mais vous aurez probablement besoin, pour les moissons d'automne, d'une aide supplémentaire pour moissonner le blé avant que le gel ne détruise les précieuses récoltes. Pour ce faire, vous pouvez utiliser les boutons de priorité situés en haut à droite de la barre d'outils afin de diriger vos sujets vers des activités prioritaires.

Pour rendre une activité prioritaire

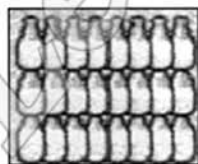
Tout d'abord, vous devrez sélectionner un sujet, puis ils vous sera possible de choisir parmi les boutons de priorité l'activité désirée. Faites un **clic-gauche** sur l'activité choisie et le manant qui a été désigné accomplit la corvée.

Pour annuler une activité prioritaire

Votre manant a effectué sa tâche, laissez maintenant son instinct le guider : faites un autre clic-gauche sur le bouton sélectionné. Si vous oubliez de le faire, votre sujet risque de ne pas employer son temps de façon aussi efficace qu'il le devrait.

Les boutons de priorité varient selon les sujets, mais voici une liste de ceux qui apparaissent au cours des trois premiers niveaux (la liste complète se trouve dans la rubrique *Priorités* du chapitre *Pour en savoir plus*).

Les boutons de priorité



Lait

Si vous avez attrapé des vaches, on peut les traire et vendre le lait aux manants ce qui vous procure des revenus. Le lait vous permet, en outre, de nourrir vos paysans.





Cueillir des Pommes

Au cours des niveaux supérieurs, vous pourrez planter des pommiers. En automne, vos vergers vous fourniront de généreuses récoltes. Il faut secouer les pommiers, ramasser les pommes et les porter à la cidrerie pour en faire du cidre. Les bienfaits du cidre sont multiples : il étanche la soif et vos gens verront la vie en rose !



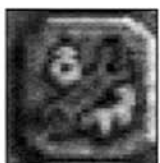
Moissonner

En automne, il faut moissonner le blé qui a été semé au printemps ; il sera apporté à la boulangerie pour en faire du pain. Le pain servira bien sûr à nourrir les manants qui l'achèteront. Vous pouvez vous faire de l'argent en vendant le pain.



Construire des bâtiments

Un village sans bâtiments est impensable. Sortez les marteaux, burins et scies : il y a du travail sur la planche !



Réparer les bâtiments

Cette option prioritaire concerne uniquement le bâtisseur et permet la réparation de bâtiments dévastés par un seigneur du voisinage ou par les Forces des Ténèbres. Quand vous déplacerez le curseur sur le bouton de réparation vous verrez apparaître le terme "Spécial".



Protection

C'est l'option prioritaire du fantassin. Faites un clic-gauche sur ce bouton puis déplacez le curseur jusqu'à ce qu'il se transforme en une main vous faisant signe. Vous savez à présent que le fantassin protégera un individu ou un bâtiment. Faites un clic-gauche sur la personne ou le bâtiment choisi pour initier la protection. Quand vous déplacerez le curseur sur le bouton de protection vous verrez apparaître le terme "Spécial".





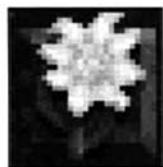
Se reposer

Vos sujets se reposent si vous faites un clic-gauche à cet endroit. Un sujet statique peut se trouver malheureux : surveillez ses pensées qui apparaissent dans une bulle car il vaudrait mieux résoudre son problème. La priorité "se reposer" peut se révéler très utile si vous voulez préserver vos jeunes des crocs et des griffes des démons affamés.

Remarque : si vous ne sélectionnez aucune priorité, vos sujets vaquent à leurs occupations quotidiennes.

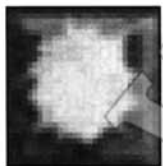
LES QUATRE SAISONS À LOKYADORE

Les saisons se présentent avec leurs signes distinctifs naturels et par un symbole floral.



Le Printemps

Voici venu le temps des semailles, les longues et douces journées permettent au blé de croître. Les vaches gambadent en tous sens et il vaut mieux les rassembler pour les placer dans un enclos. Sait-on jamais ? Peut-être feront-elles des petits ?



L'été

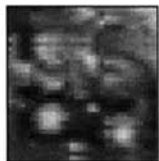
Le temps de l'abondance, à condition que vous ayez sagement géré votre village.



L'automne

Rentrez les récoltes et mettez-les à l'abri, les hivers à Aorte et à Lokyadore sont longs et rigoureux.





L'hiver

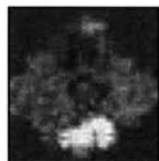
Votre peuple souffrira pendant l'hiver s'il n'est pas abrité. Assurez-vous d'avoir suffisamment de provisions pour surmonter cette dure période, sinon vous pourriez bien vous retrouver avec une disette sur les bras.

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

Pour accéder à la barre de construction, déplacez la souris sur la "pierre angulaire" au bas de la fenêtre. Pour la quitter, enlevez le curseur.

A l'intérieur de la barre de construction, vous trouverez des panneaux vous proposant chacun une construction différente pour votre village. Certaines d'entre elles apparaissent immédiatement alors que d'autres font surgir des fondations sur lesquelles vos paysans édifieront le bâtiment.

Vous aurez pour commencer :



Poulailler

Deux ou trois poulaillers vous seront d'un grand secours avant de pouvoir commencer à produire du lait. Les œufs pondus fourniront une nourriture précieuse à vos paysans décharnés. Si vous n'installez pas de poulailler, vous risquez de voir des paysans criant famine rôder aux alentours. N'oubliez pas qu'un travailleur au ventre creux est un mauvais travailleur.



Chaumière

La chaumière du paysan est son palais, il y abrite sa famille. Imaginez un jeune garçon et sa douce amie, cachant leur bonheur dans leur modeste demeure sous la lune brillante, quel joli spectacle ! Une chaumière et deux cœurs, pour pouvoir s'adonner aux joies de faire des galipettes... Si vous ne procurez





pas de toit aux jeunes couples, votre population disparaîtra rapidement.

Il faut planifier soigneusement vos constructions et vous verrez augmenter votre population lentement et sûrement : des hauts et des bas dans le nombre de vos sujets vous causeront des problèmes par la suite. Une chaumière nécessite neuf carrés.

Les chaumières représentent également le refuge du paysan en cas d'attaque de démons.

Remarque : toutes les constructions apparaissent sous forme de fondations. Une bonne équipe de bâtisseurs qualifiés vous permet de gagner du temps.

Guilde des Bâtisseurs



Pour 75 pièces d'or, cette guilde apprendra à vos paysans l'art de la construction et ils travailleront deux fois mieux qu'auparavant. Être membre de cette guilde semble réduire la sociabilité. Il faut neuf carrés pour construire une Guilde de Bâtisseurs.

Remarque : vous avez absolument besoin d'une Guilde de Bâtisseurs pour les constructions suivantes.

Boulangerie



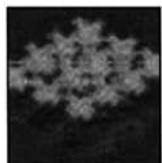
La boulangerie comprend un moulin pour transformer le blé en farine puis en pain. Le pain est précieux : il nourrit vos manants et vous fournit des revenus. Une boulangerie nécessite douze carrés.

Ferme



Une ferme est un gros investissement, mais il en vaut la peine. Vous pourrez récolter ce que la nature vous offre généreusement. Les vaches vous fourniront du lait que vous pourrez vendre contre pièces sonnantes et trébuchantes, et vos manants amélioreront leur ordinaire en le buvant. Il vous faudra vingt-cinq carrés pour une ferme.





Blé

Semez le blé au printemps et, l'automne venu, vous verrez vos champs de blé onduler au soleil. Lorsque vous aurez terminé vos récoltes, le blé sera transformé en pain. Un champ de blé coûte une carré.

Clôture



Votre élevage de bétail sera grandement amélioré si vous installez des clôtures. Vous pourrez traire les vaches sans problèmes à l'intérieur d'un enclos et elles seront à l'abri des loups et autres bêtes féroces à la recherche de proies faciles. Autour d'un village, les clôtures offrent également une protection sommaire contre les intrus de toutes sortes, mais ne pourront tenir en respect ces sacrés démons pour toujours. Une unité de clôture coûte une carré.

Barrière

Une barrière est indispensable pour permettre à la population de franchir la clôture, tout en empêchant les vaches d'aller se promener. Quand vous installez une clôture, pensez à prévoir l'espace nécessaire à la barrière (il vous faudra une carré) et vos sujets sauront immédiatement l'utiliser. Vous l'ouvrirez et la fermerez manuellement en déplaçant le curseur sur la barrière : vous verrez apparaître une flèche arrondie. Faites un **clik-gauche** et elle s'ouvrira ou se fermera, selon sa position initiale.



Guilde des Fantassins

Les fantassins sont la base de toute armée. Envoyez un vilain à la guilde et vous le retrouverez transformé en fantassin.





Puits

Un puits produit une eau plus abondante qu'une source. L'eau n'arrive cependant pas toute seule et il vous faudra prévoir plusieurs puits pour alimenter des colonies plus importantes. Faites un **clic-gauche** sur un puits et vous verrez en quelle quantité il vous fournit la précieuse denrée : il vous suffira de regarder dans le coin inférieur droit et vous serez renseigné. Un puits nécessite neuf carrés.

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous aurez accès à des options de plus en plus nombreuses. Voir le chapitre *Pour en savoir plus*.

ETAT DES LIEUX

Chacune de vos réalisations contient des secrets que vous découvrirez et examinerez au fur et à mesure. Tout ce qui produit ou conserve les denrées alimentaires a des limites à sa capacité, il serait donc avisé de prévoir d'autres réalisations, champs, vergers, bâtiments, etc... pour accompagner et soutenir la croissance de votre village. Faites un **clic-gauche** sur le lieu que vous voulez inspecter et vous verrez apparaître une barre vous indiquant l'état des lieux. Dans le coin inférieur droit, vous serez renseigné sur la quantité de marchandises disponibles ; s'il n'y en a pas, vous le saurez également.

SPÉCIALITÉS MÉDIÉVALES



Vaches

Les vaches vagabondent dans les prés. Elles peuvent être traites par une vilaine et produisent un lait crémeux. Pour vous les approprier et les garder à portée de main, il est conseillé de créer un enclos (n'oubliez pas la barrière).

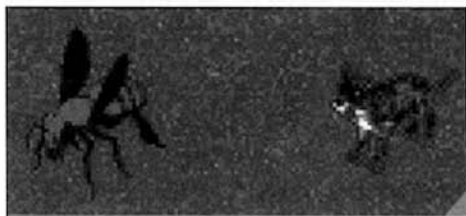
Il faut commencer par leur attacher une clarine autour du cou, indiquant qu'elle vous appartient. Pour ce faire, sélectionnez un





manant, puis déplacez le curseur sur la vache, vous verrez apparaître une clarine. Faites un clic-gauche et le manant choisi ira chercher la vache. Quand il sera près d'elle, vous pourrez le diriger. La vache obéit à présent au paysan et vous pouvez l'emmener dans un endroit plus sûr ou plus commode. Pour empêcher la vache de suivre le paysan, faites un clic-gauche sur la vache et elle vous donnera son approbation en faisant "meuh".

Gardez vos vaches en troupeaux et elles vous feront des veaux ; en outre, vous aurez encore plus lait. Mais attention, les vaches sont sujettes aux maladies, y compris les épidémies d'explosite bovine ! Attention les dégâts !



démons

Votre tâche ne consiste pas uniquement à vous protéger de la disette et des contagions ; il vous faudra également prendre garde aux sauvages et féroces démons de Lokyadore. Depuis le

sinistre pacte conclu par le Vieux Roi Roland avec les Forces du Mal, les loups sont plus affamés et sanguinaires que jamais, les guêpes ont pris la taille d'une vache (la taille du dard est bien sûr proportionnelle), et toutes sortes d'horreurs se cachent au coin des bois. Les démons s'attaquent à toutes les créatures vivantes et il faut rester vigilant : une poignée de guêpes géantes peuvent dévaster un petit village en un rien de temps.

Les démons sont particulièrement dangereux car ils s'attaquent de préférence aux femmes et aux enfants pour tenter d'effacer votre village de la carte, alors surveillez vos chaumières.

En sélectionnant les sujets puis le démon en question, vous enclenchez une bataille. Plus tard, vous serez en mesure d'exercer des guerriers pour ces sinistres éventualités.

Pensez à construire des clôtures afin de barrer, pour un moment, le chemin aux démons.

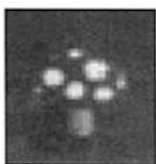




Combats

Vos unités de combat peuvent attaquer un démon ou un ennemi de leur propre gré, mais leur embuscade risque d'être mal organisée. Pour diriger vos attaques, sélectionnez vos sujets puis déplacez le curseur sur le démon ou sur l'ennemi et deux épées entrecroisées apparaîtront. Faites un clic-gauche et l'ennemi est dans votre ligne de mire.

Vilains, garçons et filles, lancent des pierres et les fantassins font tourner leurs massues. D'autres types de combattants seront disponibles par la suite avec chacun leur méthode d'attaque. (Reportez-vous à la rubrique *Personnages* dans le chapitre *Pour en savoir plus*). Vous aurez le plaisir de découvrir vous même la particularité de chacun d'entre eux.



Champignons et Philtres Magiques

Les champignons et les philtres magiques sont éparpillés dans tout le pays. Nul ne sait exactement comment ils sont arrivés là et quel est leur effet. Certains d'entre eux confèrent des pouvoirs spéciaux ou une santé de fer, alors que d'autres peuvent avoir des conséquences catastrophiques. Seule l'expérience vous renseignera !



Trésor

Un seigneur qui connaît son pays accroît sa richesse. Il est sage d'envoyer quelques uns de vos sujets en mission d'exploration ; ils vous apporteront non seulement de précieux renseignements sur la contrée mais il se pourrait qu'ils vous ramènent du butin sous la forme d'une relique vous permettant de passer le niveau, ou d'or qui sera tout à fait bienvenu pour accroître votre fortune. Si vous trouvez une relique, sélectionnez un sujet et déplacez le curseur sur l'objet ; le curseur se transformera en main saisissant un objet. Faites un **clic-gauche** et le sujet choisi ramène le trésor. Pour laisser tomber un objet, placez le curseur sur la tête du sujet situé en bas à droite de l'écran qui le tient et cliquez sur la flèche.





Remarque : si l'un de vos sujets meurt pendant qu'il tient un trésor autre que de l'or, cet objet tombe à l'endroit de sa mort. Le trésor peut être rapporté par un autre de vos sujets.

Finances

L'écran des finances vous sera vite familier. Si vous voulez un état détaillé de vos finances, consultez le chapitre *Pour en savoir plus* sous la rubrique Finances.

REPRENDRE SON SOUFFLE

En appuyant sur la touche **P**, vous suspendez l'action et vous pouvez alors vérifier l'état de vos finances ou construire quelques bâtiments. Utilisez cette fonction aussi souvent que vous le désirez, jusqu'à ce que vous soyez tout à fait familier de l'interface. Pour aller vers l'écran des options, appuyez sur **Echap** et vous aurez alors les options suivantes : Continuer, Charger Partie, Sauvegarder Partie, Recommencer Mission ou Capituler.

ASTUCES

Construisez des chaumières à intervalles réguliers – Vous assurerez ainsi une croissance régulière et la stabilité de votre population. Votre population vieillit et vous aurez besoin de nouveaux foyers pour les jeunes couples alors que les ancêtres de votre village coulent tranquillement les derniers jours de leur vie. Si vous vous trouvez à court de paysans d'un sexe ou de l'autre, votre village risque de disparaître rapidement et il vous faudra recommencer le jeu.

Explorez votre carte – Envoyez vos sujets explorer le terrain : on peut toujours tomber inopinément sur une vache ou un trésor.

Vaches rebelles – Si elles refusent d'aller où vous voulez, demandez à vos paysans d'insister.

Soyez prévoyant – Quand vous construisez votre ferme, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace à côté pour y mettre l'enclos des vaches.

- Quand vous installez votre boulangerie, prévoyez la place pour mettre votre champ de blé. De cette façon, l'activité de votre village se trouvera renforcée et bien plus efficace.

Astuce du dernier niveau - Protéger vos magiciens, sans eux, la partie sera du courte durée!





Combattre les démons – Prendre les devants peut rapporter gros ! Envoyer un groupe de personnes attaquer les démons, détruire leurs tanières et revenir victorieux n'est pas un pari stupide ! Ces quelques trucs vous permettront d'arriver au bout des premiers niveaux et vous serez alors installé solidement à Lokyadore. Si vous avez besoin d'autres explications sur Démons et Manants, reportez-vous au chapitre qui suit.

Astuce du dernier niveau - Protéger vos magiciens, sans eux, la partie sera de courte durée !

POUR EN SAVOIR PLUS

PERSONNAGES

Chaque Guilde ne comporte que six membres et il peut donc être nécessaire de créer plusieurs Guildes dans les villes plus importantes. Rappelons que seuls les hommes sont choisis pour apprendre un métier et un seul à la fois. L'unique exception concerne les Chevaliers qui peuvent devenir Cavaliers.

Vous désirez transformer le membre d'une Guilde en paysan ? Sélectionnez-le et faites un **clic-gauche** sur la Guilde, là où apparaît une icône en forme de parchemin.

Voici à présent une liste de sujets types que vous pourrez utiliser au cours de Démons et Manants. Si vous voulez découvrir ces charmantes personnalités par vous-même, ne continuez surtout pas votre lecture.

Mage



Un sujet puissant, très intéressant à posséder. Quand vous le sélectionnez, vous verrez apparaître une roue de sortilèges avec un seul sortilège au début, mais vous allez en trouver d'autres au fur et à mesure. Son habileté à jeter des sorts dépend du mana. Si vos sujets sont affamés et malheureux, le niveau du mana se régénère très lentement. Les pouvoirs occultes de votre mage sont donc inextricablement liés au bien-être de vos manants. Le mage a une option prioritaire : protéger. Voir le chapitre *Personnages et Priorités*.





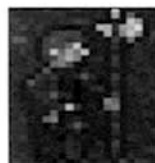
Jeter un sort

Faites un **clic-gauche** sur un mage et vous verrez apparaître sa roue de sortilèges. Faites un **clic-gauche** sur le sortilège que vous voulez utiliser puis activez-le en faisant un **clic-gauche** sur un point du paysage. Sachez que les pouvoirs de votre mage sont limités par la distance et qu'il faut donc jeter votre sort d'un point suffisamment rapproché pour qu'il soit efficace. Vous serez informé si ses pouvoirs ne vont pas assez loin.



Prêtre

Voici un homme en robe créé à l'église : une personnalité d'une extrême utilité. Pensez donc : il enterre les cadavres, éradique la peste et sait éteindre les incendies. Tout comme le mage, il possède une roue de sortilèges qui fonctionne de la même façon. Le prêtre a une option prioritaire : enterrer les cadavres. Si ceux-ci s'entassent, sélectionnez cette option et il se met à l'ouvrage, donnant leur sépulture aux disparus. Voir dans *Personnages et Priorités*.



Piquier

Il n'est pas forcément apprécié par tous les manants. C'est pourtant un honnête gaillard qui fait respecter l'ordre et la loi dans vos villages et bourgs. Vous avez besoin de ses services ? Envoyez un vilain à la prison et vous le retrouvez transformé en piquier. Si vous le postez aux points stratégiques de votre domaine, vous combattrez efficacement le crime et si, malgré tout, les lois sont bafouées, il fera respecter votre volonté au sein de la prison.



Archer

C'est un véritable dandy avec son arc, mais... dangereux ! Un vilain faisant son apprentissage à la Guilde des Archers en ressort bientôt d'une habileté diabolique en matière de tir à l'arc. Sa précision à longue distance et ses capacités à tirer par dessus les obstacles en font un combattant apprécié lors des sièges et batailles. L'option prioritaire de l'archer : protéger. Voir section *Personnages et Priorités*.



Percepteur

Le sujet détesté entre tous ! Le percepteur collecte les impôts chez tous vos serviteurs. Un vilain que l'on envoie à l'Hôtel de Ville devient un percepteur particulièrement rapace. Assurez-vous cependant de ne pas fixer des impôts trop élevés sous peine de voir dépérir la santé et la joie de vivre de vos sujets. Si par contre vos impôts sont trop bas, ce sont vos finances qui vont en souffrir et vous risquez la banqueroute avant le printemps. Le percepteur fait son travail automatiquement.



Chevalier

Ces gentilshommes à la lourde armure sont des alliés puissants et des ennemis redoutables. Envoyez un vilain à la Guilde des Chevaliers et vous verrez apparaître un guerrier de haute volée ! Leur épée, courte, épaisse et terrible ne les quitte jamais. Le chevalier a une option prioritaire : protéger. Voir la rubrique *Personnages et Priorités*.



Cavalier

Les cavaliers sont la crème de votre armée. Certes, ils sont quelque peu snobs et n'acceptent dans leurs rangs que des chevaliers qu'il faut donc envoyer dans les écuries afin qu'ils y découvrent le monde équestre et ses secrets. Ils en ressortiront à califourchon sur un fier destrier, ils brandiront leur lance d'un air martial et feront des dégâts considérables autour d'eux. Le Cavalier a une option prioritaire : protéger. Reportez-vous à la rubrique *Personnages et Priorités*.



Troubadour

Nous vous présentons maintenant un garçon charmant et farfelu, toujours prêt à blaguer et amuser le monde avec ses farces et jongleries. Installez-le dans les passages et rues de votre bourgade et vous verrez les effets bénéfiques qu'il a sur la joie de vivre de vos manants ! Le coût de son apprentissage est largement compensé par les bénéfices de ses folies.





Porte-drapeau

Disponible seulement sur la dernière mission. Ce gars courageux est capable de s'emparer de constructions ennemies. Envoyez-le donc sur la construction souhaitée, rien ne l'arrête !

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

Nombre des constructions qui vont suivre transforment les vilains et les mènent de leur humble existence à une nouvelle carrière. Ils y apprennent les secrets d'un nouveau métier et en font profiter leur village.

N'oubliez pas que chaque apprentissage coûte de l'argent.

Voici une liste complète des bâtiments et objets que vous rencontrerez dans Démon et Manant. Vous voulez découvrir les constructions et leurs particularités par vous-même ? Alors ne continuez pas votre lecture !



Guilde des Mages

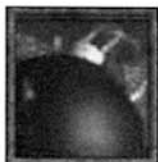
Jeter des sorts et causer d'autres dégâts de nature maléfique, voilà parfois le seul moyen d'arriver à bout de certaines missions. Envoyez un vilain à cet endroit et vous aurez un sorcier pour lequel la magie n'a plus de secrets. Ce personnage est accompagné d'une roue permettant de jeter des sorts, à vous de choisir lequel. Une Guilde de Mages nécessite neuf carrés.



Hôtel de Ville

Un vilain passant à l'Hôtel de Ville se trouve transformé en percepteur qui collectera les impôts. Un Hôtel de Ville coûte vingt-cinq carrés.





Prison

Une prison vous permet de surveiller les trublions de votre village (voir *Crime et Châtiment*). Les hurlements du mystérieux bourreau jeteront la crainte au cœur de plus d'un villageois indiscipliné et turbulent. Si vous envoyez un vilain à cet endroit, il aura vite fait de devenir un piquier. Pour une prison, il vous faudra neuf carrés.



Guilde des Archers

Les archers sont indispensables au cours des combats à distance. Envoyez un vilain à cette guilde et vous retrouverez un archer habile qui piquera fièrement une plume à son chapeau. Une Guilde des Archers nécessite neuf carrés.



Guilde des Troubadours

Les musiciens de la noblesse. Vous envoyez un vilain à cette guilde et voilà un musicien accompli qui enchantera la population avec des sons harmonieux et la mettra en joie en pratiquant l'art difficile de la jonglerie.

Ces distractions médiévales réjouiront le cœur de vos manants et leur communauté s'en trouvera renforcée. Une Guilde de Troubadours coûte neuf carrés.



Guilde des Chevaliers

Le gratin des combattants ! Ils n'hésitent pas à donner leur vie pour protéger votre domaine et adorent mener des attaques audacieuses contre vos ennemis et leurs alliés. Envoyez un vilain à la Guilde des Chevaliers et vos ennemis se trouvent en face d'un danger public en parfait état de marche. Une Guilde des Chevaliers nécessite dix-neuf carrés.





Ecuries

Strictement réservées aux chevaliers du royaume. Un chevalier qui y séjourne apprendra à connaître les chevaux et vous le verrez aborder des batailles au petit trot, juché sur un énorme palefroi.



Eglise

Un séjour à l'église transforme le vilain en prêtre, avec sa roue de pouvoirs magiques. Une église coûte vingt-quatre carrés.



Tour de Guet

Le système d'alarme médiéval : le gaillard au regard d'aigle qui perche là-haut vous avertit de l'approche de tout démon ou autre être malfaisant.



Cidrerie

Pauvre manant qui n'a pas son cidre ! Il est bien moins heureux qu'il ne pourrait l'être. Les pommes sont cueillies dans le verger que vous devriez planter et c'est à la cidrerie qu'on en fait cette délicieuse boisson, qui étanche la soif, vous donne des revenus et rend vos gens heureux !

FINANCE

En cliquant sur l'icône représentant des pièces d'or, vous pénétrez dans le monde des statistiques, prix et châtiments que vous ordonnerez.

LA VIE ECONOMIQUE

Vous pouvez fixer et modifier le prix des produits et des services lorsqu'ils seront disponibles. Par la suite, quand vous aurez l'option Hôtel de Ville, vous pourrez lever un impôt foncier, puis, quand vous aurez l'église, une contribution volontaire obligatoire (quelle



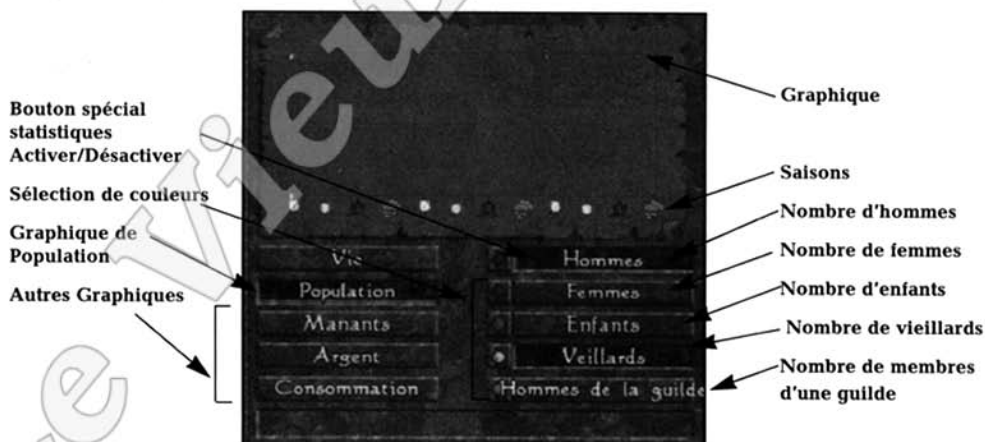


générosité ! comme c'est chrétien !) est également possible. Faites un clic-gauche, maintenez enfoncé le bouton de la souris et tirez le bouton des prix pour fixer le prix des produits ou des services. Faites un clic-gauche, alternativement d'un côté ou de l'autre de la réglette des prix. Les produits disponibles sont : les œufs, l'eau, le pain, le lait et le cidre.

Remarque : les produits bon marché rendent les gens heureux : ils achètent davantage, mais attention, vous pourriez vous trouver à court de liquidités. Les prix élevés vous procurent des revenus, mais dépriment la population qui n'a plus très envie de travailler et meurt prématurément. Pour vous aider à trouver un équilibre, le chapitre des graphiques peut vous être très utile.

LES GRAPHIQUES AU MOYEN AGE

Comme votre sagesse est infinie, vous vous êtes attaché les services d'un spécialiste qui tient à jour toutes les statistiques et les graphiques. Consultez-les, vous saurez immédiatement quels sont les effets de vos décisions sur le village, les vilains et vos coffres. Voici un exemple de graphique (Population).



Choisissez une option dans la colonne de gauche en faisant un **clic-gauche** et vous pourrez consulter quatre ou cinq graphiques différents. Faites alors un **clic-gauche** sur l'un des boutons situés à droite pour activer ou désactiver chaque statistique.





Vie

Vous pouvez étudier la courbe des populations, les naissances, morts et retraites. Très utile pour vérifier si votre population est bien équilibrée.

Population

Ce graphique vous permettra d'étudier les différentes facettes de votre peuple : hommes, femmes, enfants, vieillards et membres des guildes. Vous y verrez par exemple si vous avez suffisamment de jeunes femmes nubiles ; si ce n'est pas le cas, attention au désastre !

Remarque : les chiffres concernant les hommes se réfèrent uniquement à votre population de manants, les autres sont inclus dans les chiffres des membres d'une Guilde.

Manants

Vous y découvrirez les statistiques concernant le bonheur de vos sujets, leur état de santé, leurs crimes, s'ils ont été convaincus de délits et leur âge. Vous pourrez alors vérifier s'ils sont suffisamment nourris, s'ils sont heureux de leur sort et pour finir s'ils participent activement à la vie du village.

En plus, vous verrez si les châtiments ordonnés ont l'effet désiré et si les piquiers remettent bien les coupables entre les mains de la justice ou du redoutable geôlier.

Argent

Passons maintenant aux choses sérieuses. Ayez l'œil sur le montant de vos liquidités, de vos revenus, de vos dépenses et de l'état du commerce.

Consommation

Vous y contrôlerez tous les produits (œufs, eau, pain, lait et cidre) consommés dans vos villages et vous constaterez si vos prix sont trop élevés et dépriment ainsi vos sujets ou s'ils sont ridiculement bas et ne vous rapportent pas grand chose.





Sacrées statistiques !

Il est vrai que les statistiques ont de tout temps été utilisées pour prouver un point de vue ou son contraire, mais cela ne veut pas dire qu'elles ne servent à rien. Examinez vos statistiques et vous verrez si vous devez modifier votre stratégie, si vous devez augmenter les prix de certains produits ou si vous avez besoin d'autres constructions.

Mais c'est vous le chef et c'est à vous de voir quand vous consulterez ces statistiques. N'oubliez pas que vos progrès seront plus rapides si vous gardez le contact avec votre section Finances.

CRIME ET CHÂTIMENT

Quand vous aurez construit votre prison, vous aurez accès à un autre groupe d'options sur l'écran Finances. Une ville qui se développe connaît de nombreux problèmes : les gens se mettent à jurer, à se pousser, se bousculer et généralement à devenir plutôt désagréables les uns envers les autres. Les choses peuvent même empirer en cas de disette, d'impôts trop élevés ou de peste et une population malheureuse commet davantage de crimes. Rétablissez la discipline au moyen de châtiments allant d'une simple amende à la peine capitale. Les différents crimes commis sont :



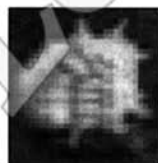
Injures

C'est honteux de se conduire de la sorte, même au Moyen Age, misérables gueux !



Vols

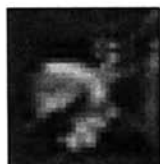
Les personnes affamées peuvent se mettre à voler, mais ce n'est pas une excuse : pas question de ravager le moral de la communauté, c'est très, très vilain.



Agression

Certaines joyeuses beuveries peuvent dégénérer en bagarres et penser que vos humbles sujets se tapent dessus vous afflige profondément. Pouilleux, va !





Meurtre

Le pire des crimes. Un manant assassin n'a certainement pas peur de la mort. Dans votre intérêt à tous les deux, exécutez-le ! C'est merveilleux !

Remarque : des manifestations de plaisir exubérantes concernant les méfaits de vos manants ne sont pas recommandées. Ca va la tête ?

Tout crime doit être châtié rapidement et il faut pour cela disposer de suffisamment de piquiers pour faire respecter la loi. Postez vos hommes aux endroits stratégiques de votre village, c'est plus prudent. C'est vous qui prononcerez la sentence appropriée au crime commis. Certains seigneurs trop sévères ont perdu le soutien de leurs sujets, alors soyez ferme mais juste.

Voici les différents châtiments que vous pourrez infliger :

Amende

Une bonne amende peut être suffisante pour corriger un manant récalcitrant.

Cachot

Un petit séjour en prison peut ramener certains récidivistes à de meilleures dispositions d'esprit ; ils auront en outre tout loisir d'observer les délicates manies du bourreau...

Poucettes

Un bon vieux supplice médiéval peut s'avérer nécessaire pour mater certains durs à cuire particulièrement remuants. Votre bourreau se fera un plaisir de s'occuper d'eux...

Exécution

Il arrive que certains manants refusent obstinément d'apprendre les bonnes manières, alors une seule solution : leur couper la tête ! Vous pensez peut-être que la peine capitale est un châtiment moyenâgeux, voici le moyen unique d'en apporter la preuve : laissez faire le bourreau !

Trop sévère ou trop indulgent

Protégez bien votre peuple et il se sentira heureux et en sécurité. Si vous vous montrez trop indulgent, vous ne pourrez plus maintenir l'ordre dans votre domaine et condamner chaque coupable à la peine





de mort, même s'il a commis des petits crimes créera une atmosphère de terreur. En plus, si vous les exécutez pour un oui ou pour un non, il ne vous restera plus grand monde...



COMBATS

En construisant votre village et les guildes appropriées, vous pourrez entraîner vos paysans à l'art de la guerre et vous aurez bien plus de chances de vaincre vos ennemis, car ils auront appris autre chose que jeter des cailloux.

Certaines missions vous obligent à vous battre contre une bourgade ou un village voisin, d'autres vous feront affronter guêpes géantes, loups, zombies, démons et autres monstruosité. Dans ces cas, utilisez vos sujets les plus endurcis, vous verrez le résultat.

DESTRUCTION PURE ET SIMPLE

Vous pouvez diriger la force destructive de vos villageois sur des objets inanimés. Vous pouvez par exemple décider de construire une ferme et son enclos et voilà que ce sacré buisson d'arbres vous en empêche. Maintenez enfoncée la **touche CTRL** et faites un **clic-gauche** sur l'objet désiré. Vous pouvez détruire de cette façon de nombreuses choses : les nids des guêpes géantes, abattre les arbres et des constructions qui vous gênent.

Si vous détruisez des constructions, assurez-vous que personne ne se trouve à l'intérieur, ou alors il y trouverait une fin prématurée.

Anneau de pouvoir

Cherchez cet artefact particulier. Si vous le trouvez, l'individu fortuné verra son armure et ses attributs de combat renforcés.

C'EST MAGIQUE !

Prêtres et mages possèdent des pouvoirs occultes. Lorsqu'ils trouvent un sortilège, il est disposé sur leur roue de sorts et sont souvent le seul moyen de résoudre certains problèmes. On peut trouver les sortilèges aux endroits les plus inattendus et on peut les ramasser comme n'importe quel autre objet.





DIRIGEZ VOS ÉQUIPES

A certains moments de la partie, vous aurez besoin de séparer vos manants en différentes équipes.

Pour désigner une équipe

Faites un **clic-gauche**, maintenez enfoncé le bouton de la souris et tracez une fenêtre autour des individus que vous désirez regrouper, puis appuyez sur la touche **CTRL** et sur un chiffre (nous prendrons par exemple le chiffre 1). Votre équipe porte le Numéro Un.

Pour sélectionner une équipe désignée

Appuyez en même temps sur la touche **MAJ** et sur 1 ou sur tout autre numéro d'équipe et cette équipe est sélectionnée et agrandie. Appuyez sur la touche 1 si vous voulez seulement sélectionner l'équipe.

Vous pouvez de cette façon créer 10 équipes en leur attribuant un numéro entre 0 et 9.

DÉSASTRES !

Vous pouvez subir un certain nombre de catastrophes naturelles surgissant brutalement. Plus le jeu avance, plus elles sont courantes ; certaines d'entre elles sont simplement contrariantes, d'autres vous mènent à la ruine.

Feu

Constructions, propriétés, poulets et même vos sujets peuvent prendre feu. Tous ceux qui se trouvent dans une chaumière enflammée meurent dans d'atroces souffrances et les manants peuvent brûler s'ils s'approchent trop de l'incendie. Le feu finit par s'éteindre tout seul mais vous pouvez aussi utiliser les pouvoirs du prêtre.

Explosite bovine

Un mal très redouté qui inspire la crainte aux bergères les plus hardies. Un troupeau peut être détruit en quelques secondes, l'explosite touchant une vache après l'autre de ses étincelles mortelles. Il est judicieux de garder les grands troupeaux dans plusieurs enclos pour éviter les ravages de ces épidémies.





Maladies

La grippe, les contagions, la peste et les bonnes vieilles maladies telles que les épidémies de pets et de rots peuvent affliger vos sujets à différents degrés. La maladie empêche de travailler et rend vos sujets malheureux. Un sujet triste est encore plus susceptible de tomber malade, tous les psychologues vous le diront. Ne laissez pas le cercle vicieux s'installer, brisez-le à l'aide des pouvoirs du prêtre.

POST-SCRIPTUM MÉDIÉVAL

De nombreuses surprises sont encore cachées dans *Démons et Manants*, vous les découvrirez vous-même. Soyez rusé et astucieux pour venir à bout des nombreux problèmes qui se poseront à vous et à vos sujets. Puisse le soleil briller longtemps sur vous et les vôtres !

GÉNÉRIQUE

Worldweaver Productions Ltd

Programmation : Chris Sterling

Graphiste : Simon Dean

Electronic Arts Ltd

Producteur : Nick Goldsworthy

Producteur Assistant : Raphael Colantonio

Séquence Intro & Fin : Mark Goldsworthy

Animation des Séquences : Jessica Neerspach, Tina Bradley,
Jaqui Odell

Direction Conception : Raphael Colantonio

Tests & Conception : Lawrence Doyle, Darren Tuckey, Darren Potter,
Callum Blair, Dave Fielding, Darren King

Conception Additionnelle du Jeu : Nick Goldsworthy, Raphael Colantonio





Testeur en Chef : Darren Potter

Superviseur de Test : Matt Price

Direction Marketing : Audrey Meehan

Relations Publiques : Simi Belo, David Wilson, Karine Dognin, Anne Vaganay, Simone Stoessel, Mark Trennheuser, Niclas Nordlander, Oscar del Moral, Jelle Kruis

Compression Vidéo Codec : Martin Griffiths

Compression Dialogues Codec Streaming : Patrick Ratto /
Martin Griffiths

Effets Vidéo : Jason Lord

Ear Audio

Producteur Audio : Chris Nicholls

Concepteur Son : Adele Kellett

Programmation Audio : Nick Laviers

Editeur Dialogues : Bill Lusty

Musique FMV : James Hannigan

Arrangement Musical : James Hannigan

Noise! Localisation

Direction de Projet Localisation : Carol Aggett, Petrina Wallace, Trude Olen

Directeur de Projet Audio : David Lapp

Responsable Localisation France : Christine Jean

Adaptation française : Sandra Picaper, Véronique Viretto,
Nathalie Duret

Responsable Localisation Allemagne : Bianca Normann





Adaptation allemande : Dagmar Geller

Responsable Localisation Espagne : Julio Valladares

Responsable Localisation Italie et Adaptation: C.T.O. Spa, Italie

Supervision Langage : Simon Davison

Test Langue italienne : Gian Maria Battistini

Test Langue française : Lionel Berrodier

Test Langue allemande : Kai Pacyna

Test Langue espagnole : Luis Pines

Contrôle Qualité Royaume Uni : Giuseppe D'Amaro

Contrôle Qualité France : Marco Mele, Laurent Gibert

Contrôle Qualité Allemagne : Michael Lothmann

Noise! Documentation

Auteur : Neil Cook

Manuel : James Lenoël

Illustration Emballage : Noise! Graphic Designs

Conception Documentation : Edward du Bois

Planification Documents : Lynne Moss

Datasets fournis par Viewpoint DataLabs International Inc, Orem, Utah

Remerciements à : Jon Law, Justin Rae, Paul Hughes, Ann Williams, Sean Ratcliffe, Frank Barchard, Dave Mercier, The Middle ages & little people.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébases, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le





service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.





© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Pentium is a trademark of Intel Corporation. Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, and Sound Blaster AWE32 are trademarks of Creative Technology Ltd. Advanced Gravis, Gravis, Ultrasound, and GrIP are trademarks of Advanced Gravis Computer Technology Ltd. Windows® Sound System is a trademark and Microsoft, MS-DOS, and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. Windows® 95 is a trademark or registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Qsound et le logo Qsound sont des marques de Qsound Labs, Inc.

© 1997 ELECTRONIC ARTS LTD. TOUS DROITS RESERVES.





ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au Mont d'Or
Cedex
FRANCE



EAF08801275M