Games for Windows

TROPICO 4

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

Contrôle parental

Le contrôle parental Windows (Vista et Windows 7) permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès aux jeux dont le contenu est destiné à un public adulte et de fixer des limites de temps de jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

MODES DE JEU

Le danger n'est pas qu'une catégorie particulière ne soit pas apte à gouverner. Aucune catégorie n'est apte à gouverner.
- Lord Acton

Les différents modes de jeu présentés plus bas sont accessibles via l'option Nouvelle partie du menu principal. Il est recommandé de commencer par le mode didacticiel.

DIDACTICIEL

Le didacticiel de Tropico 4 vous propose quatre courtes missions qui présentent les principes et mécanismes du jeu.

COMMENT DIRIGER

« J'ai décidé de faire de la politique. Je suis certain que bientôt, je dirigerai Tropico. Au profit des historiens à venir, j'ai commencé à écrire ce journal... J'y garderai la trace de mon ascension vers le pouvoir et de mon combat pour faire de Tropico la plus grande nation du monde.
Mais pour commencer, je dois apprendre à diriger une nation insulaire. Le célèbre Generalissimo Santana a décidé de me prendre sous son aile et de m'apprendre les bases.
Mon premier objectif consiste à apprendre à me déplacer sur mon île, à examiner les bâtiments et les citoyens, mais aussi à donner des ordres de construction. »

GAGNER DE L'ARGENT

« On ne peut rien faire si on ne possède pas d'argent. Le Generalissimo Santana dit qu'il est impératif d'apprendre à gagner de l'argent sur mon île.
Le Generalissimo m'a expliqué qu'il m'apprendrait comment m'occuper des taches optionnelles, comment gagner de l'argent en début de règne et comment développer l'industrie par la suite.
La production et le transport des marchandises sont les éléments de base de l'économie de l'île. Comprendre les chaînes de production, les relations entre ouvriers, salaires et emplois, voilà ce qui fait la différence entre un bon dirigeant et un échec assuré.
Enfin, je vais devoir me familiariser avec le commerce international et les importations. »

ETRE HEUREUX

« Trop exploiter le peuple peut avoir des conséquences désastreuses. Le Generalissimo Santana m'a avertit que je devrais parfois répondre aux doléances

des citoyens, ou bien que je devrais faire face à des rebelles et à des tentatives de coup d'Etat.
Le Generalissimo veut que j'étudie les besoins et le degré de satisfaction de mes sujets. Apprendre à gérer des services publics tels que la santé, le logement et la justice peut avoir des effets très positifs. L'éducation des citoyens est également un enjeu d'importance. Il me faut en effet des citoyens éduqués pour encadrer l'armée et les forces ouvrières. »

POLI-TIQUE

« J'en ai assez d'apprendre à gérer des îles et des constructions et à garder la populace satisfaite. Je veux découvrir comment fonctionne la vraie politique : les compromis, les luttes d'influence, les trahisons. Le Generalissimo Santana a enfin accepté de m'enseigner l'art de survivre en politique à Tropico.
Le Generalissimo m'a expliqué qu'il y a deux champs de bataille politique principaux. D'un côté, la politique nationale, dominée par la lutte entre les factions de Tropico, et de l'autre, la politique étrangère, dominée par la lutte entre les super puissances. Pour améliorer mes relations avec ces différentes factions et puissances, je dois répondre à leurs demandes. Cela semble assez simple. »

CAMPAGNE

Le mode campagne de Tropico 4 propose 20 missions qui se déroulent sur des îles fictives des Caraïbes. En terminant une mission, vous débloquez l'accès à la mission suivante. Les missions déjà terminées peuvent être retentées à votre guise. Vos progrès dans la campagne sont automatiquement sauvegardés.
Après avoir sélectionné une mission, vous devez choisir ou créer un personnage. Consultez la section "Création du personnage" de ce manuel.

BAC À SABLE

Les cartes du bac à sable ne proposent pas d'objectifs spécifiques, mais vous pouvez configurer les "Options de partie" comme cela est indiqué dans la section correspondante de ce manuel. Vous pourrez sélectionner une carte d'île ou en créer une aléatoirement. Pour plus d'informations, consultez la section "Création de la carte".

DÉFIS

Les défis sont des scénarios spéciaux créés par les joueurs de Tropico 4 du monde entier. Vous pouvez consulter la liste des défis à télécharger, en relever un aléatoirement ou gérer vos propres défis.
Pour accéder aux fonctionnalités en ligne, pour consulter la liste des défis ou

proposer les vôtres, vous devez créer un compte Kalypso Launcher ou vous connecter avec un compte existant. Les fonctions Internet sont décrites en détails dans la section “En ligne” du manuel.

RELEVER UN DÉFI

Pour relever un défi, cliquez sur le bouton “Défis” dans le menu principal, puis cliquez sur “Parcourir”. Le “Panneau des défis” affiche la liste de tous les défis dans la partie gauche et une description détaillée du défi sélectionné dans la page de droite. En temps normal, la page de gauche n’affiche que les défis que vous avez sauvegardés localement. Pour consulter la liste des défis proposés par les autres joueurs, cliquez sur le bouton “En ligne”. Vous avez besoin d’une connexion Internet et de votre mot de passe

CRÉATION DE LA CARTE

Chaque nation se moque des autres nations. Et elles ont toutes raison.
- Arthur Schopenhauer

Le Générateur de carte vous permet de créer une carte personnalisée pour une mission bac à sable ou une épreuve de votre cru. Vous pouvez configurer les paramètres suivants :

- **Taille de l’île** – correspond à la taille de l’île. Les parties qui se déroulent sur de petites îles sont souvent plus difficiles puisqu’elles offrent moins d’emplacements de construction.
- **Relief** – Les cultures évoluent différemment en fonction du relief. Les îles au relief très escarpé offrent moins de surfaces constructibles.
- **Gisements** – détermine le nombre de gisements de fer, de bauxite, d’or et de pétrole présents sur l’île.
- **Végétation** – les îles dont la végétation est luxuriante offrent des sols plus fertiles. Les cultures peuvent rencontrer des problèmes sur les îles où la végétation est quasi inexistante.

Après avoir sélectionné les paramètres, cliquez sur le bouton de génération sur la droite de l’écran pour créer la carte aléatoire. Si vous n’êtes pas satisfait, cliquez à nouveau pour en créer une nouvelle. Si la carte obtenue vous convient, cliquez sur Suivant pour continuer.

OPTIONS DE PARTIE

Le jeu vous permet de configurer les options pour chaque partie de type bac à sable et pour chaque épreuve que vous créez. Les options de partie et les paramètres de la carte déterminent la difficulté de la partie.

Les options suivantes peuvent être paramétrées avec une réglette :

- **Stabilité politique** – détermine le niveau d'activité des rebelles, les chances de coups d'Etat, de soulèvements, de protestations, d'actions subversives et le risque de subir une invasion étrangère. Une faible stabilité politique rend la partie plus difficile.
- **Prix des exportations** – modifie le prix des marchandises exportées. Plus les prix sont faibles, plus la partie est difficile.
- **Tourisme** – modifie le niveau d'intérêt touristique de l'île. Un niveau élevé attire les touristes les plus riches. Un niveau bas augmente la difficulté de la partie.
- **Durée de la partie** – la durée maximale de votre mandat exprimée en années.
- Population – le nombre de citoyens présents sur l'île au début de la partie.
- **Evénements aléatoires** – modifie la fréquence des événements aléatoires, comme l'évolution des taux de change et l'apparition des catastrophes. Si vous paramétrez cette option au minimum, il n'y a pas d'événement aléatoire.
- **Faction prééminente** – la faction choisie disposera de plus de militants et d'influence politique qu'en temps normal. La faction prééminente n'est pas forcément celle qui rassemble le plus de soutiens dans l'île.

Les options suivantes peuvent être activées ou désactivées :

- **Une île perdue** – l'île est éloignée des côtes des Etats-Unis. Le tourisme est moins lucratif, mais vous avez moins de chances de vous faire envahir.
- **Rebelles dans l'âme** – la population de l'île a tendance à ne pas se laisser faire. Elle n'hésitera pas à prendre les armes pour combattre votre régime.
- **Elections libres** – les élections sont surveillées de près par la communauté internationale. Les fraudes et les magouilles électorales sont désactivées.
- **Frontières closes** – vous ne recevez pas d'immigrant. Vous pouvez toujours engager des étrangers cultivés contre de l'argent.
- **Mode Dieu** – aucune élection... Vous ne risquez pas d'attaques rebelles, de coups d'Etat, de soulèvements, d'actions subversives et d'invasions étrangères. Vous commencez la partie avec 500000$ et vous gagnez de l'argent régulièrement. Pas de soucis à vous faire.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Si j'avais deux visages, croyez-vous que je choisirai celui-ci ?
- Abraham Lincoln

Tropico 4 vous permet de créer et de personnaliser un dictateur à chaque partie, excepté lors du didacticiel. Dans un premier temps, vous déterminez l'aspect physique de votre avatar, ensuite vous choisissez ses qualités de dictateur.

APPARENCE

L'aspect de votre avatar est purement d'ordre esthétique et il n'a pas d'impact sur le déroulement de la partie. Vous pouvez personnaliser les critères suivants :

- Sexe
- Costume
- Teinte
- Chapeau
- Coupe de cheveux
- Accessoires
- Barbe (personnage masculin uniquement)
- Moustache (personnage masculin uniquement)
- Boucles d'oreilles (personnage féminin uniquement)

Remarque : certaines combinaisons de chapeaux et de coupes de cheveux sont impossibles.
Votre avatar est toujours représenté de la sorte pendant le scénario. Vous pouvez créer un avatar différent pour chaque scénario.

BIOGRAPHIE

Vous pouvez nommer votre avatar personnalisé et déterminer les traits suivants : historique, accession au pouvoir, trois traits de caractère. Vous pouvez aussi sélectionner un lot de traits aléatoires.
Certains traits de caractères sont exclusifs. Par exemple, il est impossible de sélectionner la qualité "charismatique" et le défaut "affreux".

TRAITS DE CARACTÈRE

Tous les traits de caractère commencent au niveau 1 et peuvent être améliorés jusqu'au niveau 5 en venant à bout de certaines missions et scénarios en vous

appuyant sur ces traits de caractère. Améliorer un trait de caractère a toujours un effet positif : cela augmente le bénéfice d'un trait de caractère positif et cela amoindrit l'aspect négatif d'un trait de caractère désagréable.
Le niveau des traits de caractère est automatiquement sauvegardé et les niveaux gagnés ne peuvent pas être perdus.

NOTIONS DE BASE DE L'INTERFACE

La politique, c'est l'industrie du spectacle.
- Frank Zappa

ECRAN PRINCIPAL

Les éléments suivants sont présents dans l'écran principal :

- Minicarte
- Population, Argent, Satisfaction moyenne, Date (mois et année)
- Contrôles de vitesse – mise en pause, vitesse normale, rapide et très rapide
- IU des taches

Tropico 4 utilise une interface standard. Cliquez sur un bâtiment ou un unité pour la sélectionner et afficher son panneau d'informations.

CONTRÔLES DE LA CAMÉRA

Vous pouvez déplacer la caméra en plaçant le curseur de la souris sur le bord de l'écran. Vous pouvez cliquer sur la minicarte pour déplacer la vue caméra instantanément à l'endroit de l'île sélectionné.
Utilisez le bouton central de la souris ou la touche Majuscule pour faire pivoter la caméra. La molette de la souris permet de zoomer et de dézoomer. La touche Origine réinitialise la caméra à sa position par défaut.

PANNEAU D'INFORMATIONS

Le panneau d'informations s'affiche en bas de l'écran principal uniquement lorsqu'un bâtiment ou une unité est sélectionné. Il fournit des informations détaillées sur l'élément sélectionné et permet de modifier certains paramètres.
Cliquez sur un bâtiment pour le sélectionner. Cliquez ailleurs sur le terrain pour fermer le panneau d'informations.

BOUTONS DE LA VUE PRINCIPALE

FILTRES

Ce bouton vous permet d'afficher le panneau d'informations des filtres. Les filtres sont généralement associés à des couleurs allant de vert à rouge. Vert indique une valeur élevée pour la statistique concernée et rouge, une valeur faible.

Le panneau présente les informations suivantes

- **Conditions agricoles** – les conditions d'exploitation des différentes cultures aménageables sur l'île.
- **Ressources naturelles** – les ressources de l'île. Fer, bauxite et or sont indiqués en jaune. Le pétrole est indiqué en noir.
- **Etat de l'île** – les caractéristiques propres à l'île, comme l'humidité, la beauté du cadre naturel, etc.
- **Population** – affiche les filtres de criminalité, de pollution et de liberté. Les zones sensibles pour la criminalité et la pollution sont indiquées en rouge.
- **Services** – affiche les filtres d'occupation, d'emploi, de qualité de service, de qualité de travail et d'électricité. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.
- **Economie de l'île** – affiche les filtres des revenus, des dépenses et de la balance économique. Plutôt que de colorer le terrain, ces filtres colorient les bâtiments auxquels ils s'appliquent.

DÉCRETS

Cliquez sur ce bouton pour afficher le panneau d'informations des décrets. Ils sont classés par catégories : politique sociale, étrangère, économique et intérieure. Chaque décret a des prérequis et des effets différents. Seuls les décrets généraux ne nécessitent pas qu'un ministre correspondant ait été nommé.

AVATAR

Cliquez sur ce bouton pour sélectionner votre avatar.

ALMANACH

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'almanach. Il contient les différentes statistiques de l'île. L'almanach est décrit en détail ci-après.

ALMANACH

L'almanach recense toutes les statistiques importantes de l'île. Ces informations sont présentées sur deux pages. La gauche donne des informations générales,

tandis que la droite fournit plus de détails.
Pour modifier les informations affichées sur la page de gauche, vous pouvez sélectionner un des signets qui se trouvent en haut de l'almanach. Les signets portent les noms suivants : Présentation, Population, Economie, Commerce, Factions, Affaires étrangères et Listes. Certains des éléments de la page gauche sont sélectionnables. Cliquez sur un élément pour le sélectionner et afficher ses détails dans la page de droite.
Tous les éléments à côté desquels se trouvent des cases à cocher peuvent être ajoutés au graphique affiché en bas de l'almanach. Vous pouvez cumuler plusieurs éléments s'ils sont compatibles. Les éléments incompatibles ont une X dans leur case à cocher.

TACHES

Chaque tache vous demande de parvenir à remplir certains objectifs. La plupart des taches vous permettent de gagner une récompense lorsque vous les terminez. Il peut s'agir d'une amélioration de vos relations avec une faction, d'argent ou encore de vous faire progresser dans la mission. Parfois, les taches terminées peuvent produire des effets inattendus ou offrir des récompenses secrètes.
Les taches sont présentées sur la droite de l'écran. Vos progrès sont indiqués si nécessaire. Une description plus précise de la tache est présentée lorsque vous cliquez dessus. Si vous devez dépenser de l'argent ou que vous pouvez passer une tache, cela sera indiqué dans la description détaillée de la tache.

OBTENIR DE NOUVELLES TACHES

Il y a deux façons d'acquérir de nouvelles taches. Les taches importantes, liées à la mission, sont présentées sous la forme de messages qui s'affichent à l'écran et sont ajoutées automatiquement dans le journal des taches. Les taches optionnelles, liées aux factions et aux puissances étrangères, sont présentées sous la forme d'un « point d'exclamation » devant les bâtiments importants. Pour avoir une description de la tache optionnelle et choisir de l'entreprendre ou de l'annuler, cliquez sur le point d'exclamation. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de 5 taches actives simultanément.

LE PETIT PEUPLE

Il n'y a pas le temps pour des élections pendant la révolution. Il n'y a pas de gouvernement plus démocratique en Amérique Latine que le gouvernement révolutionnaire.
- Fidel Castro

CITOYENS

Chaque citoyen est unique. Ses besoins, ses goûts, son expérience professionnelle et son éducation sont uniques.
Au fil des ans, un immigré sans domicile peut trouver un travail de routier, tomber amoureux, se marier, aller à l'université pour obtenir un meilleur emploi, s'installer dans une villa somptueuse, devenir le leader d'une faction politique et mourir de la malaria car les conditions sanitaires de l'île sont déplorables.

SIMULATION INDIVIDUELLE

Les vies quotidiennes de la population de Tropico sont simulées individuellement et si vous le souhaitez vous pouvez les contrôler dans le détail, à la minute prêt. Vous pouvez interagir avec les citoyens, leur proposer des pots-de-vin ou les jeter en prison pour trahison. Un dirigeant cruel peut même ordonner l'assassinat d'un individu dérangeant.

BESOINS

Chaque citoyen a 5 besoins principaux : nourriture, repos, foi, loisirs et soins. Sélectionnez un citoyen, puis l'onglet Besoins et réflexions du panneau d'informations. Elles diminuent avec le temps. Quand une jauge est basse, le citoyen essaie de combler ce besoin. Par exemple, s'il s'agit de la jauge de loisirs, il tentera de se divertir. La jauge de besoin se remplit même s'il ne parvient pas à satisfaire ce besoin, mais sa Satisfaction moyenne baisse en conséquence.
Conseiller : Presidente, un leader avisé ne confond pas les jauges de besoins avec les jauges de satisfaction présentées plus bas. Une jauge de besoin basse ne veut pas dire que le citoyen n'est pas heureux, mais simplement qu'il va essayer de satisfaire ce besoin.

TROUVER DE LA NOURRITURE

Satisfaire le besoin de nourriture fonctionne différemment des autres besoins. Un citoyen obtient plusieurs repas quand il rend visite à une ferme ou à un marché. Toute sa famille se nourrit de ces repas pendant un temps. Les Marchés permettent d'importer de la nourriture de l'étranger, si les importations de nourriture sont autorisées et qu'il y a suffisamment d'argent dans le Trésor.

SATISFACTION

Les jauges de l'onglet Satisfaction du panneau d'informations d'un citoyen expriment ce qu'il éprouve confronté aux différents aspects de sa vie. Toutes ces données sont cumulées pour calculer le taux de satisfaction général du citoyen. Tous vos citoyens n'ont pas les mêmes priorités et les trois facteurs de satisfaction les plus importants à leurs yeux sont indiqués par un symbole spécial.

ACTIONS SPÉCIALES

Vous pouvez réaliser des actions spéciales sur chaque citoyen. Les actions spéciales sont les suivantes :

- **Arrêter (500$)** – si vous disposez d'une prison ou d'un poste de police, vous pouvez faire arrêter vos citoyens et les jeter en prison. Le citoyen arrêté et les témoins de la scène sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- **Soudoyer (1000$)** – si vous avez une banque, vous pouvez soudoyer vos citoyens. Les citoyens soudoyés sont temporairement plus respectueux à votre égard.
- **Hérétique (500$)** – si vous avez une cathédrale, vous pouvez accuser d'hérésie vos citoyens. Un citoyen accusé d'hérésie ne peut pas protester, être candidat aux élections ou devenir le chef d'une faction politique. Le citoyen et sa famille sont temporairement moins respectueux à votre égard.
- **Eliminer (500$)** – si vous disposez d'un corps de garde, vous pouvez faire éliminer un citoyen de votre choix. Le respect qu'éprouvent à votre égard les membres de la famille du défunt et les témoins du meurtre est considérablement diminué.
- **Arranger un "accident" (3000$)** – si vous disposez des services secrets, vous pouvez vous arranger pour que l'un de vos citoyens soit victime d'un accident. Les détails de l'affaire demeurent un mystère et vous ne recevez pas de pénalité de respect.

LOGEMENTS

Les familles peuvent investir jusqu'à un tiers de leurs salaires combinés, arrondis à l'inférieur, dans leur loyer. Cela signifie qu'un citoyen avec un salaire de 7$ peut se payer une maison dont le loyer est de 2$. Une famille dont les deux parents gagnent 9$ chacun, peut se payer une maison dont le loyer est de 6$ (un tiers de 18$).

Chaque résidence est indexée par sa Qualité de logement qui influence directement le taux de satisfaction des habitants. Les demeures les plus luxueuses offrent une meilleure qualité de logement.

Si un citoyen ne trouve pas de logement à sa convenance, il construit automatiquement une cabane branlante pour y vivre. Ces huttes offrent la qualité de logement la plus basse et vous devez veiller à ce qu'elles ne se multiplient pas.

TRAVAIL ET ÉDUCATION

Au début, la plupart de vos citoyens n'auront pas reçu d'éducation. Ils ne pourront pas postuler aux emplois demandant des compétences avancées, comme docteur ou journaliste. Vous pouvez envoyer vos citoyens au lycée et à l'université pour les former.

Si vous avez besoin d'ouvriers spécialisés, vous pouvez engager des immigrants déjà formés. Vous pouvez le faire à partir de l'onglet Coûts et salaires du panneau d'informations du lieu de travail où vous en avez besoin. Les ouvriers formés coûtent plus chers que les ouvriers sans qualification et les salaires augmentent au fur et à mesure que vous recrutez à l'étranger.

Chaque lieu de travail est indexé par sa Qualité de travail. Cette donnée affecte directement la satisfaction de vos ouvriers sur leur lieu de travail. Les professions les plus prestigieuses et les mieux rémunérées offrent la meilleure qualité de travail.

Vous ne pouvez pas forcer vos ouvriers à travailler dans un lieu en particulier. Ils décident, en fonction de la qualité de travail et de leurs expériences professionnelles antérieures, à quel endroit ils vont postuler.

Le salaire des ouvriers détermine à quels types de logements et de loisirs ils peuvent prétendre. Les citoyens célibataires peuvent accéder à des loisirs équivalents à la valeur de leur salaire ; les citoyens mariés peuvent prétendre à des divertissements ayant pour valeur la moitié de leurs salaires combinés.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Plus un citoyen a exercé un travail, meilleur il est. Une jeune recrue travaille moins vite qu'un ouvrier plus expérimenté, quelle que soit la profession. Un bâtisseur spécialisé construit des bâtiments plus vite. Une serveuse expérimentée améliore le niveau de satisfaction des clients du restaurant, et ce plus vite. Un ouvrier expérimenté est un atout pour une ville. La vitesse à laquelle un ouvrier acquiert sa compétence professionnelle dépend de son intelligence.

Souvent, un citoyen cumule plusieurs compétences professionnelles. Vous pouvez consulter cette liste dans l'onglet "Compétences" de son panneau d'informations.

SURVEILLANCE DES CITOYENS

Pour activer la surveillance d'un citoyen sélectionné, maintenez enfoncée la touche Ctrl et appuyez sur l'une des touches numériques (1, 2, 3...). Il vous suffit d'appuyer sur la touche numérique correspondante pour sélectionner instantanément le citoyen.

TOURISTES ET TAUX TOURISME

Votre île peut attirer plusieurs types de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et bien sûr, les touristes fortunés, si vos installations valent le détour. Les familles de touristes ont des budgets différents et leurs loisirs dépendent de leur argent de poche. Si vous parvenez à attirer les touristes les plus riches, pensez à augmenter le prix de vos divertissements et attractions.
Les touristes ont des moyens différents qui reflètent l'argent qu'ils sont prêts à dépenser pour une attraction ou un hôtel. Si le coût dépasse la limite que s'est fixée le touriste, il n'y aura pas accès.
Les attractions destinées aux touristes ont un paramètre de dépense maximale. Un touriste ne dépensera jamais plus que cette limite dans cette attraction. Plus l'attraction est prestigieuse, plus la limite de dépense est élevée.
Chaque touriste est attiré par un ou plusieurs types d'attractions. Vous pouvez consulter leurs préférences dans l'onglet "Préférences" de leur panneau d'informations.
Comme les citoyens, les touristes ont des besoins et des attentes. Le respect de l'environnement, les loisirs et la sécurité sont en général très importants à leurs yeux. S'ils repartent contents, la cote touristique (Taux tourisme) de l'île augmente. Par contre, s'ils sont mécontents ou s'ils ne rentrent pas chez eux, la réputation de l'île auprès des touristes diminue.
Plus la cote de votre île est élevée, plus les touristes seront nombreux. D'ailleurs les touristes fortunés apprécient surtout les îles très bien cotées. Certains décrets permettent de lancer des campagnes publicitaires pour attirer un type spécifique de touristes.

BÂTIMENTS

La politique, c'est l'art de chercher des ennuis, de se poser la question de savoir s'il s'agit vraiment d'ennuis, de faire un diagnostic incorrect et d'appliquer le mauvais remède.
- Ernest Benn

CONSTRUCTION

Pour construire un bâtiment, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran pour ouvrir le menu des constructions. Sélectionnez un bâtiment, dans l'une des catégories, et placez-le à l'endroit voulu. Surveillez le panneau de construction en

bas de l'écran, il fournit des détails sur la construction en cours.
Les bâtisseurs en service se rendent sur le site de construction, une fois que vous avez placé le bâtiment. En général, il leur faut plusieurs mois dans le jeu pour finir leur travail. Cela peut prendre beaucoup plus de temps pour les projets de grande envergure, comme un aéroport ou la construction simultanée de plusieurs bâtiments.
Vous pouvez donner des priorités de construction à partir des panneaux d'informations. Les travailleurs essaieront de respecter les priorités de construction. Vous pouvez aussi administrer les bâtiments pendant leur construction (voir "Administration", plus bas).

CONSTRUCTION ACCÉLÉRÉE

Si vous avez beaucoup d'argent dans les caisses ou qu'il vous importe de terminer très rapidement une construction en particulier, vous pouvez recourir à l'option correspondante dans le panneau d'informations du bâtiment en construction. La construction sera accélérée, mais le coût de construction sera doublé.
Conseiller : prenez garde lorsque vous utilisez cette option, Presidente. Si vous dépensez trop souvent les pesos difficilement acquis pour terminer plus rapidement les bâtiments, vous viderez les caisses et bientôt, plus rien ne sera plus construit. Un Presidente sage et patient tel que vous a tout intérêt à éviter ce genre de situation.

PLANS

Certains bâtiments prestigieux ou très modernes ne peuvent pas être construits sans plans. Ces plans sont achetés dans le menu de construction ou parfois offerts en récompense. Les plans d'un bâtiment donné doivent être acquis seulement une fois par mission et permettent de construire ledit bâtiment jusqu'à la fin de la mission.

DÉMOLITION

Si vous voulez démolir un bâtiment, une construction ou une portion de route, sélectionnez l'icone "Démolir" dans la section "Infrastructure" du menu des constructions. Vous pouvez alors marquer les bâtiments que vous voulez détruire. Placez le curseur au-dessus d'un ou de plusieurs bâtiments et appuyez sur A pour marquer les bâtiments à démolir. Si vous sélectionnez les bâtiments à nouveau, vous annulez la marque. Vous pouvez annuler un ordre de démolition depuis le panneau d'informations du bâtiment concerné.
Si vous démolissez une construction en cours, vous récupérez tous les fonds investis.

RECONSTRUCTION

Les bâtiments détruits peuvent être reconstruits en payant le prix intégral. Pour cela, sélectionnez les ruines du bâtiment et cliquez sur le bouton Reconstruire. Les améliorations des bâtiments détruits doivent être achetées séparément.

ADMINISTRATION

MODES DE TRAVAIL

Beaucoup de bâtiments proposent plusieurs modes de travail que vous pouvez paramétrer à tout moment, même lors de la construction du bâtiment. Vous pouvez contrôler le mode de travail d'un bâtiment à partir de l'onglet "Général" du panneau d'informations. Placez le curseur de la souris sur un mode de travail pour afficher une brève description. Un seul mode de travail peut-être activé par bâtiment.

Remarque : vous pouvez changer le mode de travail d'un bâtiment en construction.

AMÉLIORATIONS

Certains bâtiments peuvent recevoir des améliorations disponibles dans l'onglet "Général" de leur panneau d'informations.

Les améliorations sont des bonus que vous pouvez ajouter aux bâtiments pour un investissement ponctuel. En général, ces améliorations modifient le fonctionnement du bâtiment et, une fois construites, vous ne pouvez plus les désactiver. Certaines d'entre elles nécessitent de l'électricité.

ENGAGER ET LICENCIER

Vous pouvez engager des ouvriers formés au lycée ou à l'université à partir de l'onglet "Coûts et salaires" du panneau d'informations du bâtiment qui en a besoin. Vous ne pouvez pas engager des ouvriers sans formation, mais vous pouvez les recruter auprès des autres bâtiments en leur proposant des salaires plus élevés.

Pour licencier un salarie, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son portrait dans le panneau d'informations de son lieu de travail.

TAXES, LOYERS ET SALAIRES

Vous pouvez ajuster les taxes, les loyers et les salaires à l'aide des contrôles correspondants qui se trouvent dans le panneau d'informations du bâtiment (onglets "Coûts et salaires" ou "Loyer et revenus"). Vous payez les salaires de vos ouvriers et vous percevez les loyers tous les mois. Les taxes sont collectées lorsqu'une personne utilise le service proposé par le bâtiment.

Conseiller : Presidente, il est prudent d'augmenter les taxes et les loyers en

fonction de l'argent de poche des gens, ainsi vous récupérerez le maximum d'argent possible. Attention, si vous les augmentez trop, les gens ne pourront plus venir visiter ces bâtiments.

ROUTES ET CIRCULATION

CONNEXION AUX ROUTES

Certains bâtiments peuvent être reliés aux routes. Cela permet aux citoyens et aux touristes de s'y rendre en voiture. Ces bâtiments sont facilement identifiés par les flèches qui s'affichent à côté des entrées pour voitures, lorsque vous placez un bâtiment ou une route. Si ces flèches sont rouges, le bâtiment n'est pas actuellement relié à une route. Cela n'empêche pas le bâtiment de fonctionner, mais il ne fait pas partie du réseau routier de l'île.

GARAGES

Comme de nombreux bâtiments ne peuvent pas être reliés à des routes, vous pouvez optimiser le réseau de transports de votre île en utilisant les garages. Ces bâtiments spéciaux servent de nœuds pour le transport routier. Tout le monde peut voyager en voiture depuis ou jusqu'à un garage. Si deux quartiers voisins sont reliés par des garages, la population pourra évoluer rapidement de l'un à l'autre.

Conseiller : Presidente, si la population voyage sur de longues distances, les routes et les garages sont très utiles pour faciliter leurs déplacements. Les garages emploient deux routiers supplémentaires qui viennent s'ajouter à vos effectifs. C'est un bon moyen d'éviter d'avoir à construire un bureau des routiers supplémentaire.

AVATAR

Le pouvoir corrompt. Mais le pouvoir absolu, c'est plutôt sympa.
- John Lehman

CONTRÔLES

Sélectionnez votre avatar en cliquant sur l'icone Avatar de la minicarte ou en cliquant directement sur votre personnage. Utilisez le bouton droit de la souris pour déplacer l'avatar à l'endroit sélectionné ou activer son action par défaut. Si l'avatar rencontre des rebelles ou des traîtres, il les attaque automatiquement et vous ne le contrôlez plus jusqu'à la fin du combat. S'il est blessé, il devient indisponible pour un temps et se replie au palais pour récupérer.

LIMOUSINE PRÉSIDENTIELLE

Comme les citoyens, l'avatar peut utiliser le réseau routier pour se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Il utilise la limousine présidentielle pour voyager rapidement entre deux garages ou d'un garage vers un autre bâtiment relié à une route.

ACTIONS

L'avatar peut réaliser les actions suivantes :

- **Accélérer une construction** – bouton droit de la souris quand le curseur survole un site de construction. L'avatar en personne donne des ordres aux ouvriers. La vitesse de construction est accélérée.
- **Inspecter un bâtiment de production** - bouton droit de la souris quand le curseur survole un bâtiment de production. L'avatar inspecte le bâtiment. La production augmente légèrement pendant les 6 prochains mois.
- **Inspecter un bâtiment de service** - bouton droit de la souris quand le curseur survole un bâtiment de service. L'avatar inspecte le bâtiment. La qualité de service augmente légèrement pour les 6 prochains mois.
- **Faire un discours** – bouton droit de la souris quand le curseur survole le palais. L'avatar fait un discours depuis le balcon. Le respect éprouvé par la foule rassemblée augmente.
- **Calmer la foule** – bouton droit de la souris quand le curseur survole un citoyen qui proteste. L'avatar s'adresse au citoyen et annule l'effet de protestation.
- **Mission diplomatique** – bouton droit de la souris quand le curseur survole l'aéroport. Augmente le montant de la prochaine aide étrangère que reçoit le pays.
- **Décoration** – bouton droit de la souris quand le curseur survole l'armurerie, le corps de garde ou la base militaire. L'avatar décore un soldat ou un général. Cette action augmente le respect éprouvé par tous les soldats/les généraux qui travaillent dans ce bâtiment.
- **Améliorer les relations étrangères** – bouton droit de la souris quand le curseur survole le ministère des affaires étrangères. L'avatar augmente les relations avec les deux puissances étrangères pendant 6 mois.
- **Attaquer** – bouton droit de la souris quand le curseur survole des ennemis pendant un combat. L'avatar attaque les rebelles ou les traîtres.

Conseiller : Presidente, vous pouvez annuler la plupart des actions, si vous avez mieux à faire. Les effets de vos actions ne se cumulent pas. Inutile de revenir inspecter un bâtiment de production que vous avez visité la veille. Les bonus ne sont pas cumulatifs.

ECONOMIE

On peut résumer le point de vue du gouvernement sur l'économie en quelques phrases : si ça bouge, taxez-le. Si ça continue de bouger, imposez des régulations. Quand ça arrête de bouger, nationalisez-le.
- Ronald Reagan

FAIRE DES PROFITS

Il y a quatre manières principales de gagner de l'argent : les exportations, le tourisme, les aides étrangères et les taxes. Chacune est décrite en détail plus bas.

EXPORTATIONS

Chaque ressource produite qui n'est pas utilisée par l'île est exportée vers les pays étrangers (transportée jusqu'aux docks et chargée sur un cargo). Les prix de ces ressources exportées varient avec le temps. Une ressource rentable en début de partie peut devenir inutile plus tard.
Les bâtiments qui produisent des ressources ont un "stock sortant" qui représente la quantité actuelle de cette ressource présente dans le bâtiment. Les routiers transportent ces ressources depuis le "stock sortant" vers les lieux où elles sont nécessaires ("stock entrant" des bâtiments comme les industries de pointe et les docks). Les routiers dépendent du bureau des routiers qui transportent les marchandises sur l'île.

FERMES

Les fermes fournissent de la nourriture à vos citoyens et produisent des matières premières nécessaires à votre industrie. Les ressources produites dépendent des conditions agricoles. Vous pouvez afficher les conditions agricoles via le menu des filtres. Veillez à ce que vos fermes plantent leurs cultures sur les bons terrains.
Le sol perd de sa fertilité avec le temps. Vérifiez régulièrement vos fermes et si nécessaire changez le type de cultures pour optimiser au mieux vos rendements en fonction des conditions agricoles.

MINES ET PUITS DE PÉTROLE

Les mines exploitent les gisements de votre île. Il faut les placer à proximité des ressources qu'elles vont exploiter. Vous pouvez afficher les ressources dans le menu des filtres.
Contrairement aux mines, les puits de pétrole doivent être placés directement sur une ressource pour fonctionner.

RAFFINERIES DE PÉTROLE

Pour exploiter les ressources pétrolières en mer, vous devez construire une raffinerie de pétrole à proximité. La raffinerie de pétrole place automatiquement une plateforme sur les ressources proches. Un pétrolier transporte le pétrole des plateformes vers la raffinerie.

Si vous parvenez à construire l'amélioration Hydrocraquage pour votre raffinerie, elle se met à produire des produits pétroliers plus coûteux à partir du pétrole brut collecté dans vos puits et vos plateformes.

ELECTRICITÉ

Certains de vos bâtiments ont besoin d'électricité pour fonctionner ou construire certaines améliorations. La production d'électricité requiert une centrale électrique.

Quand une centrale est opérationnelle, elle fournit de l'électricité dans une zone autour d'elle (le réseau électrique). Pour agrandir cette zone, vous pouvez construire des relais.

Un bâtiment a suffisamment d'électricité s'il est relié au réseau électrique et si vos centrales fournissent assez de Méga Watts pour l'alimenter. SI la production de la centrale n'est pas suffisante, des coupures surviendront dans les bâtiments reliés au réseau électrique.

Conseiller : Presidente, vous pouvez également importer de la nourriture, des produits de luxe pour les centres commerciaux et des matières premières. Les coûts d'importation sont prélevés dans vos caisses au prix standard de la marchandise. Les importations vous permettent de développer une économie moderne sans disposer des matières premières requises, mais cela draine considérablement les caisses et il ne faut y recourir qu'à bon escient.

TOURISME

Les touristes étrangers apportent de l'argent frais à votre économie. Si vous veillez à ce qu'ils repartent de l'île satisfaits de leur séjour, d'autres touristes viendront, plus nombreux.

Il y a quatre classes de touristes : les jeunes vacanciers, les plagistes, les amoureux de la nature et les touristes fortunés. Ils ont des attentes et un argent de poche différents.

Des facteurs comme l'environnement et la sécurité sont très importants pour les touristes. Il est préférable d'installer vos établissements touristiques dans les zones les plus belles et les moins polluées de l'île.

Les touristes arrivent en général sur l'île par le port touristique. Si vous parvenez à construire un aéroport, vous attirez plus de touristes fortunés.

AIDES ÉTRANGÈRES

Les Etats-Unis et la Russie vous enverront des aides étrangères pour aider votre pays à se développer. Vous pouvez recevoir des aides de la part des deux puissances. Le montant que vous recevez dépend directement de votre niveau de relations étrangères.

Si vous parvenez à satisfaire les deux superpuissances, l'argent coulera à flots.

TAXES

Certains bâtiments génèrent des profits en fonction de leurs loyers de base et des taxes qu'ils appliquent. Les revenus liés aux taxes dépendent exclusivement des visiteurs (citoyens ou touristes). Les classes touristiques et les salaires déterminent l'argent de poche dont disposent les visiteurs.

DÉPENSES

Il y a plusieurs postes de dépenses :

- Salaires – tous les travailleurs attendent avec impatience leur salaire. Les spécialistes demandent des salaires plus élevés. Si les salaires sur l'île sont bas, les gens seront mécontents.
- Les nouvelles constructions et les améliorations coûtent de l'argent.
- Entretien – tous les bâtiments existants, même ceux qui ne fonctionnent pas, ont un coût d'entretien. Si un bâtiment devient inutile, mieux vaut le démolir pour éviter d'avoir à payer un coût d'entretien et économiser de l'argent.
- Un nouveau décret coûte, en général, de l'argent.
- Certaines actions spéciales comme le recrutement d'ouvriers spécialisés coûtent de l'argent..

COMPTE DANS UNE BANQUE EN SUISSE

Ce compte bancaire représente votre fortune personnelle, Presidente ! Le pécule amassé pour vos vieux jours, lors de votre règne. Il existe de nombreuses manières de détourner l'argent du Trésor national pour vous enrichir. L'argent détourné est pris en compte à la fin de chaque mission, lors du calcul de vos résultats (score).

POLITIQUE

Le capitalisme, c'est l'exploitation de l'homme par l'homme. Le communisme, c'est l'inverse.
- John Kenneth Galbraith

FACTIONS

La population de Tropico est divisée en plusieurs factions politiques, chacune avec ses objectifs propres. Le niveau de satisfaction du chef d'une faction a un impact considérable sur les opinions des membres de cette faction. Veillez à contenter les chefs ou à les faire disparaître de la scène politique au plus vite.

- **Capitalistes** – Ils ont un impact sur les relations avec les Etats-Unis. Les capitalistes rêvent de richesses et de prospérité. Ils sont peu nombreux, mais ils ont beaucoup d'influence.
- **Communistes** – Ils ont un impact sur les relations avec la Russie. Ils représentent les intérêts de la classe ouvrière. En général, cette faction est fortement représentée sur l'île. Les communistes sont mécontents si les citoyens fortunés sont mieux payés que les ouvriers normaux.
- **Intellectuels** – Les intellectuels sont peu nombreux mais bien formés. S'ils sont mécontents, les ouvriers spécialisés quittent l'île. Les intellectuels sont friands de liberté, de démocratie et d'éducation.
- **Religieux** – La population religieuse de Tropico est très importante et il faut veiller à la satisfaire. Les religieux veulent des églises et des cathédrales et ils s'opposent aux actes malhonnêtes et à la corruption.
- **Militaristes** – Si vous mécontentez cette faction, les conséquences peuvent être fâcheuses. Les militaristes contrôlent la plus grande partie des forces armées de l'île et ils peuvent aisément prendre le pouvoir par la force. Il est vivement conseillé de subvenir aux besoins des soldats pour éviter ce genre de désagréments.
- **Ecologistes** – Les écologistes représentent une petite faction qui lutte contre la pollution et pour la préservation du cadre naturel de l'île. Les industries lourdes et les pollutions excessives leur déplaisent fortement.
- **Nationalistes** – Les nationalistes n'ont de considération que pour Tropico. Ils s'opposent aux relations avec les puissances étrangères et à l'immigration des citoyens étrangers sur l'île. Pour devenir membre de cette faction, il faut être* natif de Tropico.
- **Loyalistes** – Les loyalistes sont les plus fervents défenseurs du Presidente. * Les loyalistes ne sont pas nombreux au démarrage, mais certains décrets et bâtiments peuvent convertir les citoyens.

DOLÉANCES DES FACTIONS

Toutes les factions ont des choses à vous demander. Ces doléances, vous pouvez les étudier dans l'onglet Factions de l'Almanach. Les porte-parole des factions vous feront part des demandes les plus urgentes à leurs yeux.
Satisfaire les demandes d'une faction améliore vos relations avec cette faction et la satisfaction des citoyens qu'elle représente.
Lorsque les factions croissent en nombre et en influence, elles ont des doléances de plus en plus ambitieuses et difficiles à satisfaire.
Les factions peuvent proposer des taches optionnelles qui vous permettent d'améliorer vos relations avec elles. Pensez à chercher les points d'exclamation devant les bâtiments importants !

CATASTROPHES LIÉES AUX FACTIONS

Si vous avez de très mauvaises relations avec une des factions, cela peut mener à une catastrophe spécifique à la faction concernée. Par exemple, avoir de mauvaises relations avec les intellectuels aura pour effet de déclencher des manifestations d'étudiants. La catastrophe associée prend fin lorsque vos relations avec la faction s'améliore ou au bout de trois ans. Dans certains cas, des conditions de sortie de crise supplémentaires doivent être remplies.

Capitalistes - Corruption
Les prix des exportations sont réduits de 20%.

Communistes – Incursion des rebelles
Des rebelles arrivent avec chaque cargo, et cela, même si vous avez un bureau de l'immigration qui limite au maximum les arrivées d'immigrés.

Intellectuels – Manifestations étudiantes
Les étudiants organisent des manifestations, ferment les lycées et universités. Personne ne peut plus obtenir de diplôme jusqu'à la fin des manifestations.

Religieux - Anathème
Tous ceux qui visitent les églises et cathédrales voient leur respect envers vous temporairement réduit.

Militaristes - Ultimatum
Les militaires menacent de mener un coup d'Etat d'ici 2 ans.

Ecologistes – Manifestations écologistes
Les manifestants font le blocus d'une installation industrielle. Le bâtiment ne produit plus rien jusqu'à la fin des manifestations. Si plusieurs manifestants

sont tués ou arrêtés, la catastrophe prend fin.

Nationalistes – Emeutes
Les nationalistes provoquent des affrontements entre les natifs de Tropico et les immigrés.

Loyalistes – Doutes sur le leader
La faction voit ses effectifs réduits jusqu'à la fin de la catastrophe.

ELECTIONS

La population de l'île finit par demander des élections libres au bout de quelques années. Si le désir de démocratie de l'île est fort, la population demande des élections libres plus souvent. En cas de refus de votre part, le désir de liberté du peuple n'est pas comblé et les Etats-Unis sont mécontents.
Quand les élections sont programmées, vous recevez régulièrement les estimations des sondages qui s'affichent dans la partie gauche de l'écran. La population sera plus encline à voter pour vous si elle éprouve du respect à votre égard et si sa satisfaction moyenne est élevée. Evidemment, votre adversaire et sa famille ne voteront pas pour vous.
Si vous perdez les élections, la partie est terminée. Il est possible de truquer les élections, mais les intellectuels de l'île seront mécontents.

DISCOURS ÉLECTORAUX

Les discours électoraux peuvent vous attirer les faveurs de l'opinion publique ou améliorer les relations avec des nations étrangères. Quand des élections ont lieu, une interface spéciale s'affiche à l'écran pour vous permettre de personnaliser votre discours.
Lorsque vous rédigez votre discours, vous avez trois choses à définir. Le problème que vous comptez régler, l'auditoire auquel vous vous adressez et les promesses électorales que vous souhaitez faire.

- **Problème à gérer** - les choix sont nombreux : qualité de travail, de logement et de nourriture, loisirs, religion, soins, environnement et sécurité. Si vous sélectionnez cette option, le problème traité a moins d'impact sur les votes lors des prochaines élections.
- **Eloge** – Faites l'éloge d'une faction ou d'une superpuissance. Cette action augmente temporairement le respect éprouvé à votre égard par les membres de la faction concernée (si vous faisiez l'éloge d'une faction) ou les relations avec la superpuissance sélectionnée. Vous pouvez aussi faire votre propre éloge.

- **Promesse** – Vos promesses électorales. Vous pouvez satisfaire une des demandes des différentes factions. Les promesses électorales vous permettent de rallier les citoyens les plus influençables. Si vous ne respectez pas vos promesses, ils réfléchiront à deux fois avant de voter pour vous aux prochaines élections. Vous n'êtes pas obligé de choisir une promesse électorale.

MINISTRES

Pour promulguer vos décrets et pour que certains bâtiments fonctionnent, vous devez avoir appointé un ministre spécifique. Pour nommer un ministre, vous devez d'abord construire le Conseil des ministres. Chaque ministère nécessite un citoyen doté d'une expérience professionnelle spécifique. Ainsi, le ministre de la défense doit être un soldat expérimenté ou un général. Si vous n'avez pas un citoyen disposant des qualités nécessaires, vous pouvez en recruter un à l'étranger.

Ministère	Expérience professionnelle requise
Economie	Banquier, journaliste, marchand, agent des douanes
Education	Enseignant, professeur
Affaires étrangères	Bureaucrate, journaliste
Intérieur	Policier, agent secret
Défense	Général, soldat

EVÉNEMENTS DES MINISTÈRES

En fonction de leurs caractéristiques de commandement, de courage et d'intelligence, les ministres peuvent produire des effets positifs ou négatifs. Un ministre compétent vous facilitera la vie et un ministre incompétent vous obligera à le faire démissionner ou à subir les conséquences de ses erreurs.

POLITIQUE ÉTRANGÈRE

Tropico entretient des relations avec les USA et l'URSS. Il y a trois autres puissances étrangères d'importance : l'Europe, la Chine et le Moyen-Orient. Pour connaître les demandes des puissances étrangères, référez-vous à la section Etranger de l'Almanach et sélectionnez le nom d'une puissance sur la page de gauche. Tout comme les factions, les puissances ont parfois des taches à vous proposer pour améliorer vos relations avec elles.

SUPERPUISSANCES

L'attitude des deux superpuissances de la Guerre froide envers Tropico détermine le montant de l'aide étrangère envoyée. Si l'un de ces pays est très mécontent, il peut tout faire pour vous destituer.

Il n'est pas facile d'entretenir de bonnes relations avec les deux superpuissances. Si vous parvenez à former une alliance avec l'une d'entre elles qui débouche sur la construction d'une base militaire dans l'île, l'autre superpuissance ne contestera plus votre légitimité.

De temps en temps, une superpuissance avec laquelle vous êtes allié peut vous demander d'appliquer un décret de politique étrangère spécifique. Jusqu'à ce que vous répondiez à ses exigences, vous ne recevez plus de loyer de la base militaire. Vous pouvez consulter la liste des exigences de votre allié dans le panneau d'informations de la base militaire.

AUTRES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

L'Europe, la Chine et le Moyen-Orient ne chercheront jamais à envahir Tropico, mais il est de votre intérêt de maintenir de bonnes relations avec elles et de ne pas ignorer leurs demandes. Si l'une de ces puissances n'est pas satisfaite de vous, elle peut imposer un embargo ou d'autres pénalités. Entretenir de bonnes relations améliore les gains tirés des échanges commerciaux, entre autres choses.

PROTESTATIONS

Les citoyens mécontents peuvent le faire savoir. En cas de manifestation, le citoyen qui la déclenche et la foule massée autour de lui éprouvent temporairement moins de respect à votre égard. Souvent, les citoyens mécontents deviennent des rebelles.

Les chances de manifestation dépendent du taux de liberté. Les manifestations sont plus fréquentes dans les zones où le taux de liberté est élevé. Quand il est bas, les citoyens de la zone ont trop peur de protester.

Pour calmer les manifestants, sélectionnez votre avatar et cliquez avec le bouton droit de la souris quand le curseur survole les citoyens mécontents. L'avatar calme la foule.

SOULÈVEMENTS

Quand toute la population est mécontente, elle peut se soulever. Cela donne lieu à des combats brutaux entre les loyalistes qui soutiennent votre régime et les traîtres qui veulent vous renverser. Dans la partie gauche de l'écran, vous pouvez consulter les effectifs de chacun des camps.

Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

COUPS D'ETAT

Si plusieurs de vos soldats et de vos généraux sont mécontents, ils peuvent décider de fomenter un coup d'Etat. Les soldats qui vous restent fidèles défendent le palais.
Les traîtres tenteront de prendre le contrôle du palais. Si vous perdez le palais, la partie est terminée.

ATTAQUES REBELLES

S'il y a des rebelles sur votre île, méfiez-vous d'eux. En général, Ils s'en prennent aux bâtiments qui se trouvent aux extrémités de la ville. Les régiments militaires qui se trouvent à proximité des sites attaqués essaieront de repousser les rebelles. Après plusieurs attaques, les rebelles peuvent trouver le courage de s'en prendre directement au palais. Si vous perdez le contrôle du palais, la partie est terminée.

POLICE SECRÈTE

Utilisez le décret "Services secrets" pour construire le quartier général des services secrets de l'île. Cette institution vous donne accès à l'action spéciale "Arranger un accident", à plusieurs nouveaux décrets et vous procure des rapports sur les activités subversives (voir plus bas).

ACTIVITÉS SUBVERSIVES

Le KGB, la CIA et les rebelles peuvent déclencher des activités subversives, comme des alertes à la bombe, des grèves ouvrières, des scandales médiatiques, des assassinats et des prises d'otages. Face à ces actions subversives, vous devrez faire des choix.
SI vous disposez des services secrets sur votre île, vos options pour régler ces situations de crise sont plus nombreuses. Si vos agents sont doués, vous recevrez même des rapports sur des crises futures.

CRÉER DES DÉFIS

Ne pas croire en la magie peut forcer un malheureux à croire en son gouvernement et en son économie.
- Tom Robbins

Dans Tropico 4, vous pouvez créer vos propres défis et les partager avec les autres joueurs sur Internet. L'éditeur de défis est un outil puissant qui vous permet de créer des scénarios en programmant des événements spéciaux, comme les épidémies, les découvertes de nouveaux gisements, les offres des investisseurs étrangers, les industries privées, etc.
Il est conseillé de jouer plusieurs des scénarios proposés pour vous familiariser

avec les mécaniques du jeu avant de créer vos propres défis.
Pour créer un nouveau défi, cliquez sur le bouton “Défis” dans le menu principal, puis sur le bouton “Gestion”. Vous affichez le menu “Gestion des défis”. Il liste tous les défis sauvegardés sur votre ordinateur. Pour créer un nouveau défi, cliquez sur “Nouveau” et choisissez une carte et les paramètres de partie de votre scénario. Quand c’est fait, l’éditeur de défis s’affiche.
Le menu “Gestion des défis” vous permet de réaliser les actions suivantes sur les défis sauvegardés sur votre ordinateur : Editer, Renommer, Copier et Effacer. Vous pouvez aussi partager vos défis avec le reste de la communauté des joueurs de Tropico 4. Pour cela, il vous faut une connexion Internet et votre mot de passe. Pour télécharger un défi sur les serveurs, son nom ne doit pas déjà être utilisé.

EDITEUR DE DÉFIS

L’éditeur de défis vous permet de modifier la carte et le script des missions de défi. Les outils d’édition de carte sont situés en bas de l’écran. Les tailles des brosses pour ces outils peuvent être définies en utilisant les boutons sur la gauche de l’écran. Les boutons en haut de l’écran vous permettent d’accéder aux outils de création de mission et de placer des ressources et des bâtiments spéciaux.

TROPICO 4 EN LIGNE

En démocratie, c'est votre vote qui compte ; dans le féodalisme, c'est votre comte qui vote.
- Mogens Jallberg

Vous pouvez consulter et relever les défis créés par les autres joueurs de Tropico 4. Pour accéder au contenu en ligne, vous devez créer un compte Kalypso Launcher. La fenêtre de lancement du Kalypso Launcher vous permet de vous inscrire et de gérer votre compte. Une connexion Internet est nécessaire.

TABLEAUX DES SCORES

Quand vous terminez victorieusement une mission ou un défi, vous pouvez soumettre vos résultats en ligne. Vos résultats sont ajoutés au classement général. Il existe deux classements. Celui de campagne et celui des défis. Le premier classe les joueurs en fonction de leurs résultats en mode campagne. Le second prend en compte les 10 meilleurs défis remportés par chaque joueur pour établir le classement.
Vous pouvez voir les dix meilleurs joueurs pour chaque défi dans le navigateur des défis.

PARTAGER SUR TWITTER/FACEBOOK

Cliquez sur les boutons Facebook/Twitter vous permet de partager un petit message avec vos amis sur les réseaux sociaux Facebook ou Twitter. Partager sur Facebook vous permet également de télécharger vos captures d'écran de Tropico 4 dans votre galerie Facebook. Vous devrez vous connecter à votre compte Facebook ou Twitter pour utiliser cette fonction la première fois.
Si vous ne souhaitez pas voir les boutons Facebook/Twitter dans le jeu, désactivez-les depuis les options.

PARTAGER ET VISITER DES ÎLES

Chaque joueur peut sélectionner une île que les autres joueurs peuvent visiter. Quand vous remportez une partie, vous pouvez partager votre île sur Internet. Elle est ajoutée à votre profil. Vous ne pouvez télécharger qu'une seule île. Quand vous téléchargez une nouvelle île, elle remplace la précédente.
Vous pouvez visiter l'île d'un autre joueur en cliquant sur le bouton "Visiter mon île" de son profil. Vous pouvez explorer l'île, mais vous n'avez pas la possibilité d'interagir avec.

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis.
En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document.
Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

COPYRIGHTS

© 2011 KALYPSO MEDIA Group. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.

LICENCE

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un

seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

GARANTIE LIMITÉE

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS,
A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.
LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE,

EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

ASSISTANCE CLIENTÈLE KALYPSO MEDIA

Assistance clientèle gratuite
Notre service d'assistance clientèle est disponible 7j/7, 24H/24, par email. Si vous avez la moindre question ou le moindre problème avec un de nos produits, vous trouverez des réponses aux questions les plus fréquentes sur nos forums, mais vous pouvez aussi nous envoyer un email à l'adresse suivante :

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Lorsque vous nous contactez, merci de nous fournir les informations suivantes :

- Le nom complet du produit.
- Si possible, le message d'erreur exact et une description du problème.

Dans tous les cas, ce service d'assistance est gratuit. Remarquez que nous ne pouvons pas fournir de conseils ou d'astuces pour les jeux par email. Notre langue de travail est l'anglais.

Avant de contacter le service d'assistance, il peut être utile de vérifier les points suivants :

- Vérifiez que votre ordinateur répond aux critères décrits pour la configuration minimale.
- Lorsque vous nous appelez, allumez votre ordinateur et lancez le programme DxDiag de Microsoft pour établir un diagnostic qui nous aidera à résoudre votre problème.

Comment lancer le programme de diagnostic DirectX ("DxDiag") :

Windows XP : cliquez sur Démarrer dans la barre de tâches, puis sélectionnez « Exécuter ». Tapez dxdiag et cliquez sur OK.
Windows Vista / 7 : cliquez sur Démarrer. Dans la boîte « Rechercher », tapez dxdiag et appuyez sur Entrée.

Echange de codes série (numéro de série/Clé-CD)

REMARQUE : les codes série ne peuvent pas être remplacés ! Assurez-vous de ne pas perdre votre code série. En cas de perte, vous devrez racheter un exemplaire du jeu. Merci de ne pas nous contacter à ce sujet.

35

CREDITS

HAEMIMONT GAMES

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR
Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMERS
Ivko Stanilov

LEAD ENGINE PROGRAMMER
Sergei Miloikov

LEAD ARTIST
Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Ivelin G. Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Feanor" Savchovsky
Alexander "Mordred" Andonov
Dimo Zaprianov
Maria Stanilova

PROGRAMMERS
Asen Antonov
Danko Jordanov
Konstantin Konstantinov
Luchezar "Lucho" Belev
Stoiko Todorov
Svetoslav Genchev
Yana Karashtranova

LEAD ENVIRONMENT ARTISTS
Dimitar "Chrom" Tzvetanov
Viktor "PK" Asparuhov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Filip Obretenov
Dimitar Tsvetanov

ENVIRONMENT ARTISTS
Angel "Gele" Stoianov
Elka Mandajieva
Natalia Atanasova
Stoian Sejmenov
Vladimir "SNU" Stanimirov

LEAD CHARACTER ARTISTS
Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
George "Yo" Stanimirov
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva
Vasil Dikov

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Galina "ma4u4a" Vasileva
Hristo Chukov
Krasimir Rizov

Mihail Petrov
Nevena "Nen" Nikolcheva
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi "agoria" Inomvan
Georgi "Doupi" Georgiev
Martin "Crafter" Uzunov

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Ivo "Kainy" Tsvetkov

VERY SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico

SPECIAL THANKS TO
Elena Paneva
Miroluba Baltijska

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Charlie Barrett

HEAD OF GAME PRODUCTION
Timo Thomas

GAME PRODUCERS
Dennis Blumenthal
Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING
Anika Thun

HEAD OF ART DEPARTMENT
Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT
Simone-Desireé Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

PRODUCT COORDINATION MANAGER
Johannes S. Zech

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Mike De Rienzo

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Jonathan Hales

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Charlie Barrett

HEAD OF GAME PRODUCTION
Timo Thomas

GAME PRODUCERS
Dennis Blumenthal
Christian Schlütter

HEAD OF MARKETING
Anika Thun

HEAD OF ART DEPARTMENT
Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT
Simone-Desireé Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

PRODUCT COORDINATION MANAGER
Johannes S. Zech

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Brodie

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Mike De Rienzo

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Jonathan Hales

39

Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Tropico 4 Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by Kalypso Media. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media GmbH. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.