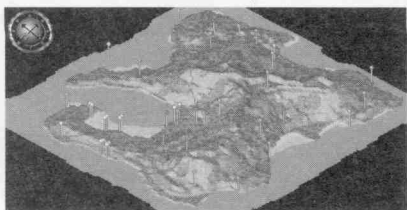


Cette section Référence de SimIsle décrit de manière détaillée toutes les commandes, fenêtres et procédures du programme. Cette section contient également un aperçu de chacun des scénarios proposés. Nous vous invitons à parcourir le didacticiel pour vous faire une idée des manipulations de base du programme, puis de vous référer à cette section pour approfondir votre connaissance du programme.

## Notions de base

Tous les scénarios de SimIsle se déroulent sur une île au relief varié et dans un état de développement chaque fois différent. Vous êtes le gouverneur de l'île, disposant d'un pouvoir absolu pour la gestion des ressources et le développement commercial. Vous pouvez adopter mille et une approches de la « gestion » de votre île, depuis une simple aide au développement agricole des indigènes jusqu'au pillage sans scrupules des ressources naturelles et une expansion obsessionnelle du tourisme et des autres industries.



Vue générale

En plus d'assumer la myriade de responsabilités liées à ces écosystèmes complexes, il vous faudra parfois réagir à des événements extérieurs déclenchés par vos décisions. Ces événements exigeront de vous une réaction responsable, qu'il s'agisse de catastrophes écologiques ou de découvertes naturelles historiques. En tant que gouverneur, vous devrez pro-

bablement passer beaucoup de temps à inaugurer des écoles et ouvrir des bouteilles de champagne, si bien que vous avez à votre disposition une équipe d'agents pour abattre votre boulot. Ces agents possèdent des

talents et une expérience qui varient de l'un à l'autre. Certains n'ont pas l'air très affables et seront peut-être vos meilleurs atouts dans les sales besognes.



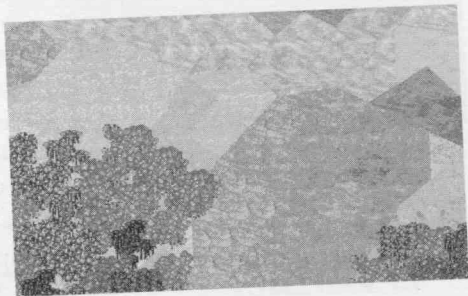
Agents dans la barre de commande

L'île répond de manière dynamique à vos entreprises. Pour prendre un exemple fantaisiste, vous pourriez inviter 3 000 touristes à passer l'été dans une forêt de palétuviers à l'équilibre délicat (une partie étant transformée en zoo pour abriter les espèces locales) et vous apercevoir rapidement que les palétuviers en question dépérissent. Bien entendu, vous pourriez aussi mettre quelques-uns de ces touristes en cage si la faune disparaît peu à peu (d'accord, vous ne pouvez pas faire ça, mais vous seriez étonné des autres possibilités qui vous sont offertes). Si vous ne pensez qu'argent et richesses, vous pouvez presser l'île comme un citron pour en extraire tout le pétrole et les minerais qui assureront votre prospérité, mais bonjour les dégâts sur le plan écologique.

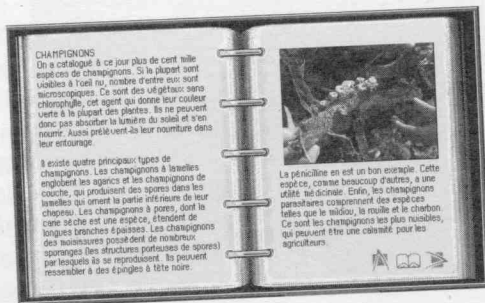
Que vous privilégiez l'écologique ou l'économique, chaque île possède son caractère propre et offre une infinité de possibilités d'expérimentation et d'exploration. En visitant attentivement les sous-bois, vous pourrez souvent découvrir une nouvelle espèce de flore ou de faune, à moins que vous ne chopiez quelque maladie tropicale. Les agents occupés en banlieue rencontreront peut-être des dignitaires internationaux ou des truands invétérés, mais ils seront les plus utiles sur vos sites de développement.

Quel que soit votre choix, vous verrez que chaque île est un petit monde complexe grouillant de vie. Cliquez à un endroit de l'île, et il réagira (ou, tout au moins, vous obtiendrez un rapport sur sa composition naturelle).

Si vous parvenez à sauver suffisamment de territoires marécageux ou à montrer à vos touristes votre Charic à queue d'aigle (ou tout autre animal mythique), ne vous attendez pas à ce



Paysage épuisé



Article du Bloc-notes relatif à l'écologie



|                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| Argent : 68346            | Score écologique : 95 % |
| Opinion intern. : 100 %   | Score industriel : 11 % |
| Satisf. population : 90 % | Développement : 36 %    |



Fenêtre Score

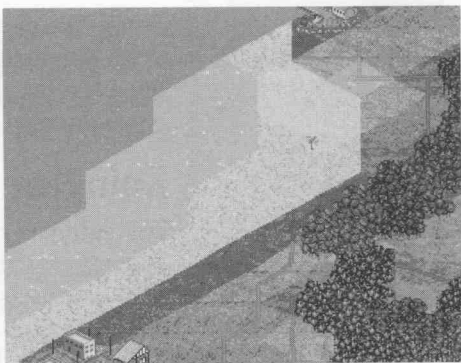
que l'île s'illumine comme une enseigne de casino ou que Neptune surgisse de l'océan. Certains scénarios auront néanmoins des objectifs particuliers qui vous vaudront, si vous les atteignez, quelques messages de félicitation à l'écran. SimIsle n'est pas un jeu que l'on « gagne » dans le sens courant du terme (où une partie se termine sur un certain score). Au lieu de cela, vous pouvez obtenir une évaluation de votre gestion de ville en cliquant sur le bouton Score pour vérifier votre réussite sur le plan écologique et économique.

Ce « score » est davantage le reflet de votre style de gestion, une appréciation de votre bon goût en matière de gestion insulaire. Un jeu ne sera jamais définitivement perdu, même si vous tombez à court d'argent, de ressources ou de bons sentiments : vous ne serez pénalisé que par la réaction plaintive de votre île (par contre, il se peut que vous ne parveniez pas à remplir certains objectifs dans les délais impartis). Ces îles ne sont jamais vraiment finies : vous pouvez toujours revenir à une île que vous avez enregistrée pour y relancer une campagne agricole, augmenter votre activité forestière ou implanter une nouvelle usine de manière à en modifier l'image globale. SimIsle est un archipel en constante évolution.

## Modèles

Le modèle utilisé dans SimIsle est inspiré d'une région de l'Asie du Sud-Est connue pour sa grande diversité biologique et culturelle. Ce modèle couvre une large multitude de milieux naturels, dont certains contiennent des villages, des villes, des puits de pétrole, des scieries et des usines. Comme toutes les régions équatoriales, l'archipel connaît une pluviosité abondante et un climat tropical humide propice à la prolifération de toutes sortes de forêts, depuis la canopée (arbres de plus de 60 mètres de haut) jusqu'aux marécages d'eau douce et aux palétuviers.

Simule la tente de refléter le fait que ce modèle est l'écosystème le plus complexe au monde, pouvant réunir en un même endroit jusqu'à 800 espèces d'arbres différentes. La faune abondante et l'extraordinaire population d'insectes font partie de ce complexe délicat s'il en est. On dit que les forêts tropicales abritent jusqu'à deux-tiers des organismes vivants au monde. Par vos décisions, vous pouvez prendre part au débat moderne controversé sur l'exploitation des forêts tropicales.



Variété de terrain et de développement

## Les îles

Chaque île comporte une grande diversité de milieux auxquels sont associées des conditions écologiques qui évoluent avec le jeu. Le terrain peut être visualisé à trois niveaux d'agrandissement, contrôlés au moyen des touches de zoom de la Barre de commande (voir plus loin). Les différences de couleur que vous apercevez dans la vue générale de l'île s'avéreront dénoter des spécificités de feuillage ou de géographie dans les vues rapprochées. Le Bloc-notes fournit des explications sur les différents types de terrain.

L'éclairage, et donc la coloration, du terrain variera également en fonction du déplacement du soleil à l'horizon. Les caractéristiques du terrain peuvent affecter le tracé des routes et limiter votre possibilité de construire à certains endroits. Vous pouvez obtenir des informations sur un endroit spécifique (informations affichées dans la Barre de messages) en cliquant à l'endroit voulu à tous les niveaux de zoom, mais une vue rapprochée vous

## Interface et principes fondamentaux

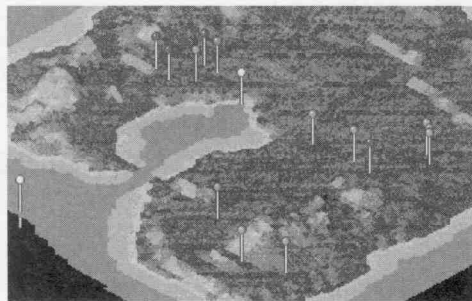


Carte 2D

permettra de mieux visualiser la situation. La carte en deux dimensions fournit également un certain nombre de boutons permettant d'obtenir des informations écologiques.

## Épingles

Les épingles qui apparaissent dans la vue globale de l'île représentent les « sites d'entreprise » (villages, usines, hôtels, etc.) ; vous pouvez ouvrir la fenêtre d'information et de commande correspondante en cliquant sur l'épingle avec le bouton gauche de la souris. La couleur de l'épingle varie selon le type de développement présent.



Les épingles indiquent les sites développés

Vous pouvez afficher une légende des épingles en sélectionnant Légende: Oui dans le menu Fichiers/Options. L'épingle sélectionnée apparaît en rose lorsque la fenêtre du site est affichée ; vous pouvez cliquer une deuxième fois sur l'épingle pour fermer cette fenêtre (les agents présents sur le site sont mis en évidence dans la Barre de commande). Tout bâtiment nouvellement construit ou lieu d'un

événement spécifique sera également marqué d'une épingle. L'ouverture d'une fenêtre de site produit un effet sonore propre au site en question.

## Boutons de la souris

Le bouton droit de la souris permet de recentrer la carte de l'île ; si vous cliquez avec ce bouton dans la vue générale de l'île puis cliquez sur un bouton d'agrandissement, c'est cet endroit qui apparaîtra dans la vue rapprochée. Vous pouvez donc utiliser le bouton droit de la souris pour vous déplacer rapidement dans l'île (étant donné que certaines catastrophes peuvent se produire et exiger une réaction immédiate, il vaut mieux jouer promptement de la souris). Vous pouvez centrer la carte elle-même en cliquant au centre du

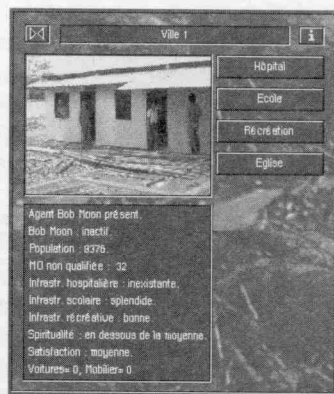
groupe de flèches dans la Barre de commande. La boussole qui apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran (et qui peut être désactivée dans le menu Fichiers) indiquera toute modification dans l'orientation de l'île.

## Sites et bâtiments

Tous les sites développés sur l'île peuvent être examinés au moyen de la fenêtre de commande correspondante, qui permet souvent d'entreprendre des actions si les agents appropriés sont sur place. Ces fenêtres fournissent des informations sur le site, indiquent la présence d'agents et, si les agents présents possèdent les aptitudes requises, afficheront des boutons de commande actifs (non grisés) vous permettant d'agir. Par exemple, vous pouvez demander à vos agents d'augmenter la productivité d'une exploitation forestière, de diminuer le personnel employé dans une mine, etc. (ces commandes exigeront en outre certaines ressources). Certains sites ou bâtiments existants peuvent évoluer en fonction de certains événements : par exemple, une ville peut se transformer en métropole si la population se développe suffisamment et qu'une centrale électrique efficace fonctionne à proximité, conditions qui dépendent d'une utilisation attentive de vos agents.

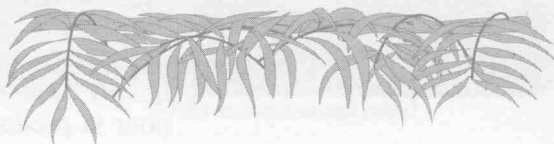
D'une manière générale, chaque site développé consomme ou génère de l'argent, et parfois les deux. Certains projets existants sont auto-financés : vous ne devrez pas payer le prix complet pour leur développement. Pour assurer une bonne gestion de votre île, vous devrez intervenir sur chacun des sites présents sur l'île.

Dans tous les scénarios, la plus grande partie du territoire est composée de terres publiques



Fenêtre Ville

Jusqu'à un tiers de la couverture de la forêt tropicale est détruit rien que pour tracer les routes et les pistes d'abattage et de débarquement. Le Japon, les Etats-Unis et l'Europe consomment chacun quelque 2,2 milliards de dollars en bois tropicaux. La plupart des pays exportateurs de bois tropicaux rencontrent déjà des problèmes dus à la surexploitation de leurs forêts. Certains exportateurs traditionnels tels que le Nigéria et la Thaïlande importent maintenant davantage qu'ils n'exportent.



Alors que les Américains ne représentent que 5 % de la population mondiale, ils consomment au moins 30 % des ressources minérales et énergétiques mondiales. La déforestation pour la pâture des troupeaux est l'une des premières causes de destruction des forêts tropicales, particulièrement en Amérique centrale et au Brésil. La plus grande partie de cette viande de boeuf est importée aux Etats-Unis.



placées sous votre responsabilité. Dans certains cas, vos agents devront répondre instantanément à des situations d'urgence menaçant la stabilité de l'île ou la conservation naturelle (ces événements sont généralement liés à des sites développés). Certains des développements

existants ne peuvent pas être supprimés, mais, dans la plupart des cas, vous aurez la possibilité de démolir les sites que vous aurez construits vous-même.

## Ressources

Les ressources naturelles de l'île sont l'or, l'argent, le minerai de fer, le pétrole, le bois et le charbon. Charbon et minerais sont disponibles en quantités illimitées, tandis que les autres ressources sont limitées à un certain niveau au début du jeu ; les réserves de ressources varient selon le scénario. Les ressources extraites s'épuisent peu à peu ; par contre, une forêt peut être exploitée indéfiniment à condition de la respecter.

Toutes les ressources se déplacent automatiquement de l'endroit d'origine jusqu'au lieu de destination sitôt que les routes ont été construites par le programme, que la destination soit une scierie, une usine ou un

port. Par exemple, un trafic de camions s'établira entre un site d'exploitation forestière et une scierie. Vous ne pourrez pas installer une exploitation forestière s'il n'existe pas déjà une scierie. Le tissu routier nécessaire au transport automatique des ressources apparaîtra sur la carte.

Les ressources extraites seront placées dans des réserves et seront immédiatement disponibles chaque fois que vous en aurez besoin comme matériaux de construction ou pour la production industrielle, la fabrication



Fenêtre Mine

de biens de consommation et l'exploitation directe dès que l'infrastructure nécessaire sera présente. La main-d'oeuvre et l'électricité sont également globalisées pour l'ensemble de l'île, mais elles dépendent respectivement de la population de l'île (sur laquelle vous pouvez influencer) et du nombre de centrales électriques.

Ces ressources sont extraites à raison d'un certain nombre « d'unités » par cycle (par jour) et leur valeur peut fluctuer en fonction des cours. Bien entendu, si vous augmentez la capacité d'extraction, vous augmentez également vos revenus, mais une exploitation à outrance des ressources entraînera une dégradation de l'environnement.

(L'écoulement du temps est déterminé par des calculs internes qui définissent également les séquences d'événements ayant lieu sur l'île.) A chaque tour (représentant une journée), vous verrez régulièrement augmenter ou diminuer les ressources de l'île et différentes conditions évoluer. Par exemple, les paramètres mesurés dans la fenêtre Graphique seront périodiquement mis à jour à l'écran. La Barre de messages indique régulièrement la date du jour, que vous pourrez également afficher en sélectionnant Récapitulation dans le menu Fichiers/Options.

## La Barre de commande

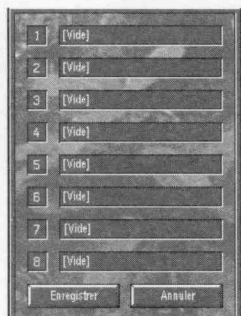
La Barre de commande est le centre de commandement de vos agents. Elle contient des outils permettant de manipuler la carte, fournit des informations sur les opérations en cours dans l'île et permet d'accéder aux fonctions de système et de fichier du programme. Dans sa partie supérieure, la Barre de commande contient une série de boutons qui permettent d'afficher des menus de commandes ou des fenêtres d'information. Ces menus et



La Barre de commande



Fenêtre Fichiers ouverte



Fenêtre Enregistrer

fenêtres peuvent être refermés en cliquant une nouvelle fois sur le bouton correspondant.

## Bouton Fichiers/Options

Tout à gauche, se trouve le bouton Fichiers/Options, qui permet d'afficher un menu de boutons contrôlant les fonctions système et de fichier et donnant accès à certaines options de jeu. Certaines de ces opérations peuvent prendre un certain temps. Lorsque cette fenêtre est ouverte, le jeu continue en arrière-plan. Elle se referme en cliquant à nouveau sur le bouton Fichiers/Options.

## Enregistrer

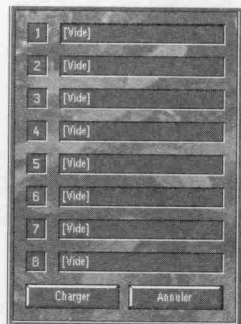
Lorsque vous cliquez sur Enregistrer, le programme affiche une liste de cases numérotées (toutes intitulées « Vide » la première fois que vous utilisez la fonction) dans lesquelles vous pouvez introduire le nom sous lequel vous voulez enregistrer votre jeu. Entrez le nom de votre choix (« vide » disparaît) et cliquez sur Enregistrer. Sauf indication contraire de votre part, les jeux sont enregistrés dans un répertoire SAVEGAME à l'intérieur du répertoire SimIsle. Les fichiers de sauvegarde porteront une extension « .si ». Vous pouvez enregistrer une nouvelle version d'un même jeu sous un autre nom en cliquant dans une case Vide et en procédant comme expliqué ci-dessus, ou vous pouvez enregistrer vos modifications sous le même nom en sélectionnant le nom existant (qui s'illumine alors) et en cliquant sur Enregistrer.

Vous pouvez également utiliser la touche retour arrière pour effacer ou modifier le nom de parties déjà enregistrées. Vous pouvez également supprimer une entrée existante en appuyant sur la touche Origine (Home). La fenêtre se referme lorsque vous cliquez sur Enregistrer ; vous pouvez également quitter la fenêtre sans rien changer en cliquant sur le bouton Annuler. Vous pouvez enregistrer jusqu'à huit parties au total et leur donner un nom de votre choix.



## Charger

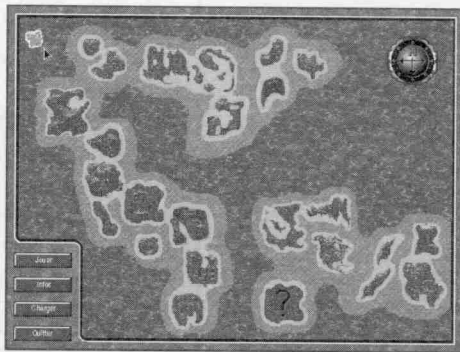
Le bouton Charger affiche une liste similaire à celle de la fenêtre Enregistrer ; vous y retrouvez le nom de toutes vos parties enregistrées. Cliquez sur la partie que vous souhaitez charger (son nom s'illumine) et cliquez sur Charger ou appuyez sur la touche Entrée pour réactiver votre île. Vous pouvez également cliquer deux fois directement sur le nom d'une partie pour la charger. Cliquez sur Annuler pour fermer la liste sans rien changer.



Fenêtre Charger

## Scénario

Le bouton Scénario est la clé du coffret à merveilles : chacune des îles (scénarios) apparaissant dans la carte de sélection du scénario possède des caractéristiques géographiques propres, une équipe d'agents différente, différents développements et un ensemble différent d'événements possibles. Courez votre chance en cliquant sur l'une des îles (qui s'illumine alors) puis en cliquant sur le bouton Jouer ou cliquez simplement deux fois sur l'île elle-même.



Carte de sélection du scénario

Vous pouvez obtenir des informations sur chaque île en cliquant sur le bouton Infos après avoir cliqué sur une île. Le bouton Charger permet d'ouvrir la liste des parties enregistrées pour charger la partie de votre choix. Le bouton Jeu libre permet de charger l'île sélectionnée telle que décrite dans la fenêtre Infos et d'y jouer librement sans devoir remplir les objectifs stratégiques proposés pour « jouer » le scénario. En cas de nécessité (disque dur en feu...), vous pouvez choisir le bouton Quitter. Si une partie est en cours au moment où vous cliquez sur Scénario, la fenêtre Enregistrer apparaît pour vous permettre d'enregistrer votre jeu avant d'afficher la fenêtre Scénario.

## Pause

Et oui ! Le bouton Pause permet d'interrompre le jeu et d'afficher une superbe fenêtre qui confirme ce fait à l'écran. Vous pouvez cliquer sur le bouton Cliquer pour continuer ou pour reprendre le jeu après avoir repris votre souffle.

## Vitesse

Le bouton Vitesse peut prendre trois valeurs : la valeur par défaut est Moyenne. Chaque fois que vous cliquez sur le bouton, la vitesse du jeu (l'écoulement du temps tel que décrit plus haut) se modifie pour afficher successivement Rapide, Lente et Moyenne. Si le temps vous tarde que le bois soit coupé ou que les touristes arrivent, vous pouvez choisir l'option Rapide. Si vous êtes plutôt du type à admirer avec émerveillement l'eau qui s'écoule goutte à goutte sur des feuilles géantes, vous préférerez probablement l'option Lente. A vous d'essayer et de voir.

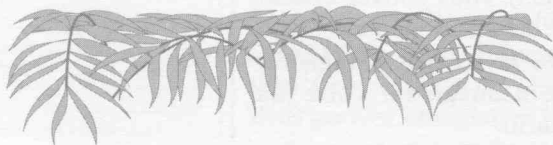
## Effets sonores

Lorsque vous cliquez sur le bouton Effets: Oui, celui-ci se change en Effets: Non. Lorsque les effets sonores sont actifs, différents sons et bruits se produisent lorsque vous exécutez certaines commandes (démarrage de la jeep, sifflement des scies dans la scierie, déclics lorsque vous appuyez sur un bouton). La valeur par défaut est Oui.

L'abattage des forêts tropicales pour l'installation de fermes ou de pâtures (ou pour toute autre activité) libère de grandes quantités de dioxyde de carbone, méthane et oxydes azotés qui contribuent grandement à l'effet de serre. On estime que la déforestation tropicale libère chaque année 23 à 30 % de l'ensemble des dioxydes de carbone, gaz que l'on soupçonne de jouer un grand rôle dans le réchauffement global.

## Musique

Lorsque vous cliquez sur le bouton Musique: Oui, celui-ci se change en Musique: Non. Lorsque la musique est active, vous entendrez retentir les rythmes de la forêt tropicale au démarrage du programme et du scénario ainsi que des



musiques occasionnelles pour accompagner le développement du jeu. La valeur par défaut est Oui.

## A propos

Le bouton A propos affiche les informations de version et de copyright du logiciel. Cliquez sur Continuer pour retourner au jeu.

## Quitter

Le bouton Quitter, comme son nom l'indique, vous permet de quitter ce monde merveilleux des îles tropicales, mais il vous sera toujours loisible de changer d'avis car une boîte de dialogue « Etes-vous sûr ? » vous invite à reconsidérer votre choix. Choisissez Oui ou Non. Si vous quittez une partie modifiée, le programme vous invitera à l'enregistrer.

## Récapitulation

Le bouton Récapitulation affiche (sur le télécopieur SimFax) les mêmes informations qui apparaissent lorsque vous sélectionnez Infos dans la Carte de sélection du scénario. Le message indique en outre la date du jour, information qui peut être extrêmement importante dans les scénarios qui se jouent « contre la montre ».

## Légende

Lorsque vous cliquez sur le bouton Légende: Oui, celui-ci se change en Légende: Non. Lorsque la légende est active, une petite fenêtre apparaît sur le côté droit de l'écran pour expliquer à quoi correspondent les couleurs des épingles représentant les sites développés. Cette fenêtre disparaît dans les vues rapprochées et réapparaît (sauf si vous avez désactivé la fonction dans la fenêtre Fichiers) lorsque vous revenez à la vue générale. La rubrique Site ouvert se réfère à la couleur d'une épingle lorsque sa fenêtre d'information est ouverte.



Fenêtre Légende

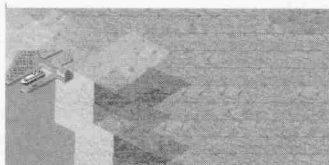
## Statistiques

La case Statistiques remplit deux fonctions. D'abord, elle fournit un bilan de l'argent que vous rapportent vos industries et de ce que le scénario vous coûte. Appuyez sur le bouton Statistiques pour obtenir des informations sur le scénario, plus un champ indiquant comment gagner la plupart des scénarios. Cliquez sur OK pour retourner au jeu.

## Arbres



Arbres : Oui



Arbres : Non

Lorsque vous cliquez sur le bouton Arbres: Oui, celui-ci se change en Arbres: Non. Lorsque la fonction est active, la vue rapprochée montre la diversité des feuillages, tailles et espèces de la flore tropicale. Lorsque la fonction est désactivée, la diversité de la végétation est toujours illustrée par différentes couleurs, mais Simsle n'affiche plus distinctement les peuplements d'arbres et de buissons. (Les arbres coupés et pollués restent néanmoins visibles.) Vous pouvez mieux percevoir le relief du terrain en désactivant les arbres et en utilisant la commande Grille (voir plus loin). La valeur par défaut est Oui.

## Animation

Le bouton Animation peut prendre trois valeurs. La valeur par défaut est Faible. Chaque fois que vous cliquez sur le bouton, celui-ci se change successivement en Elevée, Non et Faible. Dans ce dernier cas, les informations affichées dans les fenêtres de site (par exemple, le déplacement des courroies transporteuses dans les mines, le débardage dans les exploitations forestières, etc.) viendront occasionnellement agrémenter votre jeu. Si vous choisissez une animation Elevée, des animations supplémentaires (hélicoptères, bateaux, ...) viendront s'y ajouter. Cette option est plus gourmande en calculs et peut donc entraîner un ralentissement du jeu ; si la mémoire est insuffisante, la fonction est automatiquement désactivée, auquel cas

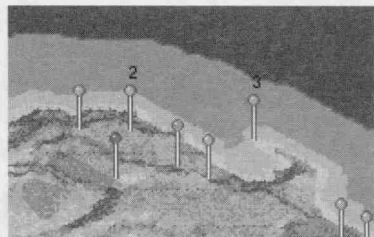
aucune animation n'est affichée. La valeur par défaut est Faible. Il n'y a pas beaucoup de différence entre les niveaux Faible et Elevée, seule l'animation s'accélère. Les animations ne sont visibles qu'au niveau d'agrandissement le plus élevé.

## Boussole

Lorsque vous cliquez sur le bouton Boussole: Oui, celui-ci se change en Boussole: Non. Lorsque la fonction est active, une boussole apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran pour indiquer l'orientation actuelle de la carte. C'est la valeur par défaut.

## Localisateur

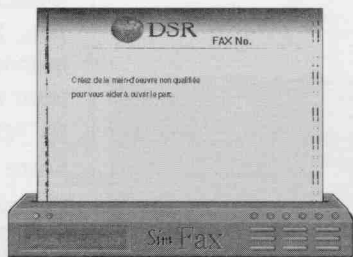
Lorsque vous cliquez sur le bouton Localisateur: Oui, celui-ci se change en Localisateur: Non. Lorsque la fonction est active et que la carte est affichée au taux d'agrandissement le plus bas (vue générale, lorsque la plus petite des trois « croix » est enfoncée), un chiffre rouge apparaît au-dessus de chaque épingle (site de développement) où un agent est présent. Le chiffre affiché représente le nombre d'agents présents sur le site. Cette fonction est activée au démarrage du jeu.



Chiffres indiqués par le Localisateur

## Messages

Lorsque vous cliquez sur le bouton Messages: Oui, celui-ci se change en Messages: Non. Lorsque la fonction est active, des fax vous seront transmis, certains provenant du pays d'Extrême-Orient auquel appartiennent les îles que vous gouvernez, d'autres provenant de sources internes à l'île (l'émetteur est identifié sur le télécopieur). Ces fax vous parviendront lorsque l'action choisie (ou votre inactivité) ne vous permet pas de progresser dans le scénario et vous fourniront quelques indices sur la façon d'avancer. Cliquez sur le fax pour le faire disparaître. Bien entendu, si ces messages vous importunent, vous pouvez toujours les désactiver. La valeur par défaut est



SimFax

Oui dans le premier scénario, mais Non dans tous les autres.

## Grille

Lorsque vous cliquez sur le bouton Grille: Non, celui-ci se change en Grille: Oui. Lorsque la fonction est active, la diversité du terrain devient plus apparente. Les différences d'élévation sont plus faciles à distinguer et les types de biotopes

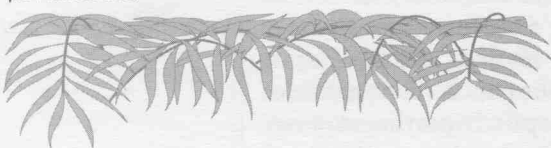
sont plus clairement identifiés aux deux niveaux d'agrandissement supérieurs, même si les arbres ne peuvent être affichés que dans la vue la plus rapprochée. Dans celle-ci, les feuillages foncés occulteront les lignes de la grille. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour révéler le type de paysage (et d'autres informations) dans la Barre de messages. La valeur par défaut est Non.

## Bouton Score

Le bouton Score affiche une fenêtre d'informations chiffrées et visuelles sur l'orientation de votre gestion. Cette fenêtre mesure certaines caractéristiques de base du jeu, telles que l'argent dont vous disposez (en UME, unités monétaires écologiques), l'Opinion internationale et la Satisfaction globale de la population de l'île. Vous pouvez mesurer le niveau de satisfaction individuel des villages dans leur fenêtre respective ; pour plus de détails sur l'opinion internationale, voir le paragraphe consacré au bouton Graphique.

Votre Score écologique reflète la partie de votre effort

de gestion qui est allée à la conservation de l'environnement de l'île au travers de vos diverses décisions de développement. Les intérêts de conservation de la nature ne sont pas toujours en conflit avec le progrès économique :



le scénario du didacticiel montre que vous pouvez créer un parc à gibier qui protège et assure la reproduction des animaux rares, dont certains peuvent être exportés vers des zoos du monde entier pour rapporter de l'argent. Votre Score écologique peut être favorablement influencé par la formation agricole que vous donnez aux villageois indigènes.

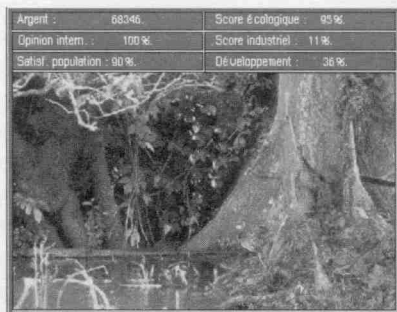
Votre Score industriel indique dans quelle mesure vous avez réussi à développer (les mauvaises langues diront exploiter) et vendre les ressources de l'île en fonction du nombre de sites. La plupart du temps, les îles possèdent des sites de traitement des ressources (que vous pouvez multiplier, mais les ressources sont limitées). Il existe aussi diverses façons d'affecter le produit de chaque site, si bien que vous aurez plus d'une occasion d'augmenter votre compte en banque.

Le Score de développement indique dans quelle mesure vous avez construit sur votre île en général, si ces bâtiments sont spécifiquement des industries ou d'autres bâtiments, par exemple une attraction touristique.

Vous remarquerez que l'image de la fenêtre Score se modifie en fonction de vos performances : selon le cas, vous y verrez plus de flore et de faune ou l'image sera davantage envahie par les fumées des centrales d'électricité selon que l'écologie l'emporte sur l'économique ou vice versa.

## Bouton Graphique

Le bouton Graphique affiche un graphique de type linéaire sous lequel apparaissent un certain nombre de boutons. Le paramètre mesuré par chaque bouton s'affiche dans le graphique dans la même couleur que celle dans laquelle le bouton apparaît lorsqu'il est activé. Dans l'angle supérieur droit, le chiffre indique la quantité actuelle (en unités de ressource) de l'élément



Fenêtre Score



Fenêtre Graphique



mesuré. Vous pouvez voir l'évolution à la hausse ou à la baisse du paramètre mesuré selon que le tracé de la ligne monte ou descend ; la valeur indiquée à droite est la valeur actuelle, tandis que la valeur affichée à gauche est l'ancienne mesure. Le graphique couvre les cinquante dernières journées écoulées.

Vous pouvez utiliser ces boutons pour comparer l'état écologique de l'île par rapport à sa base industrielle et pour vérifier vos réserves de ressources. Pour la plupart des paramètres, il n'y a pas d'intervalle de valeurs prédéfini : une ressource telle que la Nourriture peut continuer à augmenter au fil du temps dans le scénario, si bien que l'évaluation de la Nourriture disponible se fait par comparaison avec les autres résultats.

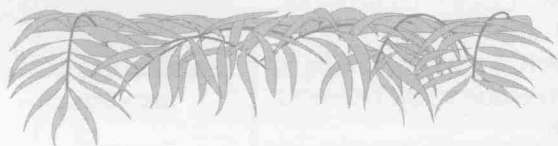
Les ressources énumérées dans le graphique sont celles qui sont en votre possession, à savoir dans les mines et les industries. C'est ainsi que vous verrez dans la vue en deux dimensions qu'il y a beaucoup d'or sur l'île, mais la fenêtre Graphique indique que vous n'en avez pas : courez vous en procurer ! La fenêtre Graphique peut afficher simultanément l'état de plusieurs paramètres si vous cliquez sur plusieurs boutons à la fois.

Certains paramètres ne sont pas évidents : Op. intern. (opinion internationale) représente le total d'une série d'évaluations – satisfaction, pollution, pourcentage d'arbres abattus, etc. – combiné pour vous indiquer ce que le monde pense de votre gestion de l'île. L'option Transport indique les coûts de transport impliqués

dans le déplacement des ressources dans l'île.

BC BM et BC Qualité indiquent la quantité de biens de consommation que vous avez produite, respectivement des biens bon marché et des biens de qualité. PM Qualité concerne les produits manufacturés de qualité. Mob

Les forêts tropicales jouent un rôle majeur dans la régulation du flux d'eau douce dans l'écosystème, qui affecte à son tour grandement la structure des précipitations locales et régionales. Déjà, dans certaines régions du Brésil victimes de la déforestation, les précipitations annuelles ont considérablement diminué. Les chercheurs craignent que la déforestation puisse entraîner une rupture du cycle des eaux, qui pourrait entraîner l'assèchement de la couverture forestière restante.



BM et Mob Qualité fournissent les mêmes renseignements en ce qui concerne les produits d'ameublement, tandis que Voit BM et Voit Qualité concernent les véhicules.

## Bouton Bloc-notes

Le bouton Bloc-notes permet d'accéder à une base de données et d'informations générales sur les îles et le jeu. Ces informations sont réparties en cinq catégories : Agents, Ecologie, Populations, Industries et Zones d'entreprise. Lorsque vous cliquez sur le Bloc-notes, l'équivalent d'un carnet relié apparaît à l'écran, affichant la Table des matières du côté droit. Lorsque vous cliquez sur un des titres, une autre page apparaît, affichant une table des matières spécifique à la catégorie choisie (à l'exception du bouton Agents, qui affiche une liste des agents). Cliquez sur l'un des sujets pour obtenir une liste des articles individuels concernant ce sujet ou, dans le cas d'un sujet simple (ou d'un nombre), pour afficher un texte couvrant ce sujet dans le détail.

Lorsqu'une liste d'articles apparaît, cliquez sur un des titres pour afficher le texte correspondant (ou une autre liste d'articles plus détaillée), souvent accompagné de photos. Des icônes apparaissent sur la page de droite du Bloc-notes : la flèche vers le haut permet de retourner au niveau précédent de la Table des matières, l'icône du livre ouvert permet de retourner à la table des matières générale, tandis que les flèches vers la gauche et vers la droite permettent respectivement de retourner à la page précédente ou de passer à la page suivante dans le cas d'un article s'étendant sur plusieurs pages.

Dans le texte, certains mots apparaissent en bleu. Si vous cliquez sur un de ces mots, le Bloc-notes s'ouvre à une autre page expliquant plus précisément le terme en question ou fournit des

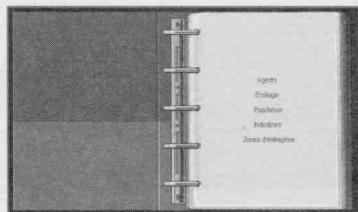
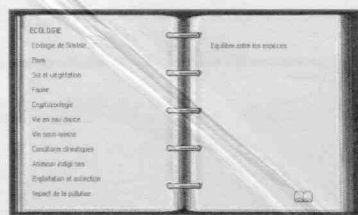


Table des matières du Bloc-notes



Sous-titres du Bloc-notes



Page du Bloc-notes associée à un objet du jeu

informations apparentées. Sur cette nouvelle page, un autre terme mis en évidence vous renverra à l'article d'origine.

Le Bloc-notes est également une source d'information sur les sites développés sur les différentes îles. Lorsque la fenêtre d'information d'un objet du jeu est ouverte, vous pouvez cliquer sur le bouton « i » dans l'angle supérieur droit de la fenêtre pour ouvrir le Bloc-notes à la page contenant des informations sur l'endroit sélectionné. Cette page indiquera notamment quelles aptitudes sont nécessaires pour accomplir le plus efficacement les différentes opérations possibles à cet endroit (dans certaines limites, car vous ne voudriez quand même pas qu'on vous livre tout sur un plateau d'argent ?).

Dans ce type de pages d'information, la flèche vers le haut renvoie à une page générique qui varie selon le type de fenêtre que vous avez ouverte. Par exemple, si vous avez ouvert la fenêtre de site d'une mine, la flèche vers le haut vous renverra à une liste de sujets concernant l'industrie minière.

Le Bloc-notes affiche également le curriculum vitae d'un agent lorsque vous cliquez sur son bouton Statistiques. Cette fiche d'identification fournit des informations biographiques sur l'agent sélectionné ainsi que des indications sur ses aptitudes propres, pour vous aider à prendre des décisions appropriées en matière de personnel.



Fiche d'identification

## Boutons de manipulation de la carte

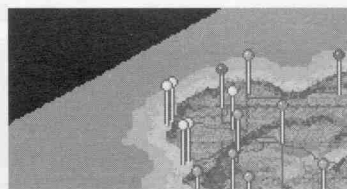
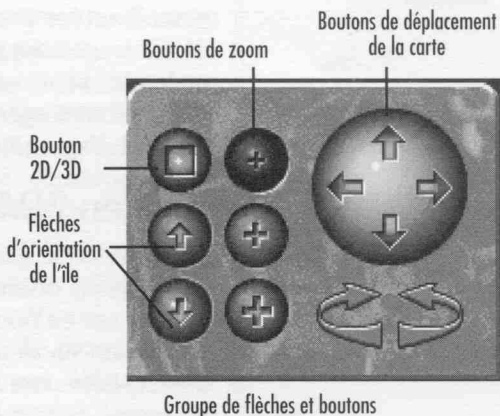
La partie droite de la Barre de commande contient des outils permettant de manipuler la vue de l'île. À droite, un groupe de quatre flèches permet de déplacer la carte dans le sens de la flèche. Elles sont opérationnelles à tous les niveaux d'agrandissement, même lorsque d'autres fenêtres sont ouvertes à l'écran.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du clavier pour obtenir le même résultat. Un clic au centre de ce groupe de flèches permet de centrer l'île sur l'écran. En dessous, deux flèches circulaires permettent de faire pivoter la carte de 90 degrés dans la direction de la flèche ; cette action se reflète dans l'orientation de la boussole.

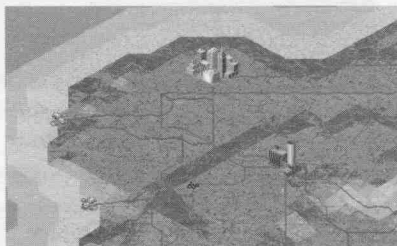
A gauche de ces flèches, apparaissent les boutons d'agrandissement. Celui du haut, contenant la plus petite croix, permet d'afficher une vue générale de l'île. Les sites commerciaux ou développés y apparaissent sous la forme d'épingles de couleur. Vous pouvez cliquer sur ces épingles pour afficher la fenêtre d'information/commande du site concerné.

Le deuxième bouton d'agrandissement effectue un zoom avant par rapport à la vue générale, de manière à afficher une vue plus détaillée du terrain et des routes ; cette vue permet d'apercevoir les bâtiments qui étaient représentés par des épingles dans la vue générale. Le troisième bouton fournit une vue très détaillée du terrain et des sites, vous permettant par exemple de voir à quoi ressemble la colline que vous attaquez avec votre exploitation minière (le cas échéant, bien entendu). Les animations et les arbres ne sont visibles qu'à ce niveau d'agrandissement.

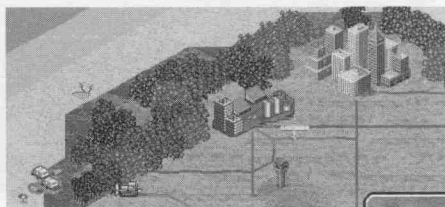
Si vous cliquez sur la carte avec le bouton droit de la souris (à n'importe quel niveau d'agrandissement), la carte se recentre sur l'endroit spécifié. Vous pouvez utiliser cette fonction pour cliquer sur une zone dans la vue générale et l'afficher ensuite en gros



Vue générale



Vue rapprochée moyenne



Vue rapprochée maximale

plan. Tous les boutons d'agrandissement et la fonction de centrage sont opérationnels lorsque des fenêtres de dialogue sont ouvertes à l'écran. Les commandes relatives aux agents peuvent être exécutées à tous les niveaux d'agrandissement.

## Bouton 2D/3D

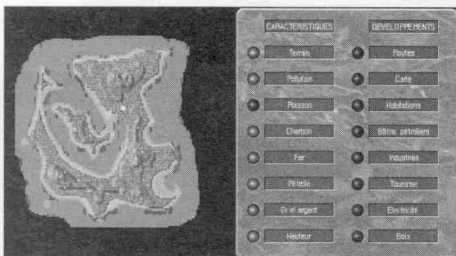
En haut et à gauche des boutons d'agrandissement apparaît un bouton contenant un carré. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, l'île apparaît sous la forme d'une projection en deux dimensions (vue « satellite »). Par défaut, cette vue affiche les différents types de terrain, les carrés blancs indiquant des zones développées (les carrés rouges éventuels indiquent la présence d'agents sur le site).



Réglages par défaut de la carte 2D

Les autres boutons permettent d'afficher la répartition des ressources et autres caractéristiques de l'île, suivant un code de couleurs que vous pouvez interpréter à l'aide de la jauge qui apparaît alors dans l'angle inférieur droit de la Barre de commande. Etant donné que vous pouvez déplacer vos agents et exécuter des commandes les concernant dans toutes les versions de la carte 2D, vous pouvez facilement les envoyer à des endroits riches en ressources. Tous les boutons de

la colonne de droite (Développements) peuvent être sélectionnés simultanément, tandis que les boutons de la colonne de gauche (Caractéristiques) ne peuvent être sélectionnés qu'un à la fois. Les boutons qui ne sont pas sélectionnés sont grisés.



Carte 2D avec l'option Poisson sélectionnée

Un clic sur le bouton Pollution permet d'obtenir un état de la pollution aux différents endroits de l'île. Le bouton Poisson indique l'emplacement des concentrations de la faune aquatique comestible au large de votre île. La pollution ainsi qu'une pêche à

outrance peuvent réduire la quantité de poisson disponible pour alimenter votre population, mais les poissons continueront à se reproduire. Les boutons Charbon, Minerais, Pétrole et Or et Argent indiquent la présence de ces minerais sur votre île, vous aidant à placer judicieusement vos sites de construction et d'exploitation minière avec la possibilité de construire des usines de traitement de ces ressources.

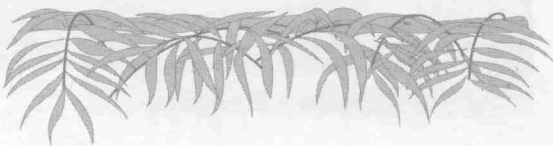
Le bouton Hauteur permet de visualiser le relief de l'île. Le bouton Routes (activé par défaut) montre l'emplacement des routes sur votre île. Vous pouvez désactiver le bouton Carte (activé par défaut) pour isoler les objets du jeu (sites développés) sans vous encombrer de tous les détails de la carte. Vous pouvez alors cliquer sur ces carrés (dont la taille est proportionnelle à la taille sur l'île) pour afficher les fenêtres d'information et de commande correspondantes, comme dans les vues standard.

Le bouton Habitations (actif par défaut) affiche les villages, villes et métropoles de l'île. Le bouton Bâtiments pétroliers, lorsqu'il est activé, affiche les constructions liées à l'industrie pétrolière, sur terre comme sur mer. Le bouton Industries permet d'afficher ou de masquer les sites de fabrication de l'île. Le bouton Tourisme affiche ou masque les endroits associés au tourisme, y compris les attractions que vous avez construites, les aéroports ou les ports. Le bouton Electricité permet d'afficher ou de masquer les centrales d'électricité, tandis que le bouton Bois permet d'afficher ou de masquer les sites liés à l'exploitation du bois.

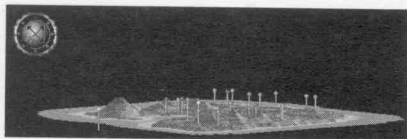
Tous ces boutons vous permettent d'obtenir un meilleur aperçu des ressources de votre île ; certaines de ces ressources sont limitées et sont affectées par vos décisions de développement. Lorsqu'il est

Pour les peuplades indigènes, la terre est synonyme de vie. La terre est notre fondement, notre source de spiritualité, la fontaine qui fait fleurir nos cultures et notre langage. La terre est le gardien de l'histoire et les os de nos ancêtres, le témoignage capital de l'existence de nos peuples depuis des temps immémoriaux. La terre est notre historien, notre instructeur, notre source de nourriture, de médicaments, d'habits et de protection. Elle est la mère de nos races.

— extrait d'un discours du Conseil mondial sur les populations indigènes



sélectionné, le bouton 2D se transforme en un losange (vue 3D) ; cliquez de nouveau sur le bouton pour retourner à la vue normale.



Vue au niveau du sol

## Flèches de perspective verticale

Les flèches de perspective verticale permettent de modifier l'angle de vue sur un axe vertical, depuis la vue d'avion « à plat » jusqu'à une vue au niveau du sol qui permet de voir la diversité des terrains et l'altitude relative des différents éléments de terrain.

Cliquez sur la flèche vers le haut pour augmenter l'angle de vue (dans le sens de la vue aérienne) ; cliquez sur la flèche vers le bas pour réduire l'angle de vue (dans le sens de la vue au sol). Ces flèches opèrent à tous les niveaux d'agrandissement, mais si vous approchez du niveau du sol, les objets de l'île seront affichés sous la forme d'épingles, même dans les vues rapprochées. Toutes les commandes du jeu sont opérationnelles à tous les angles de vue, mais pour pouvoir maîtriser l'île à partir d'une vue à plat, vous devrez probablement utiliser abondamment les flèches circulaires.

## Barre de messages

Sous la Barre de commande apparaît la Barre de messages, laquelle indique la progression des tâches en cours, des variables de construction, des rapports ainsi que les événements marquants se produisant dans le jeu. Lorsque vous affectez une mission à un agent, la

Barre de messages affiche en temps réel le résultat de ses efforts. Lorsqu'il n'y a pas de message particulier à afficher, la Barre de messages indique la date courante et, parfois, le niveau de votre trésorerie. Un clic sur le bouton de travail



Message dans la Barre de messages

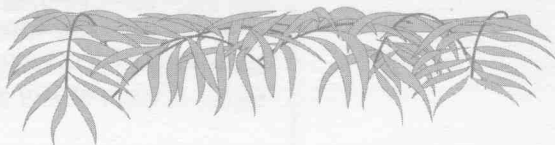
d'un site (même si ce bouton est désactivé) mettra à jour la barre de messages affichant les aptitudes, les coûts et les ressources dont vous disposez et ce dont vous avez besoin pour accomplir la tâche. Les messages affichés dans la Barre de messages couvre les sujets suivants :

Vous verrez (comme c'est étonnant !) qu'il faut de l'argent pour construire un site commercial ou industriel et si vos ressources financières sont insuffisantes lorsque vous tentez de construire un bâtiment, un message s'affichera pour commenter votre appauvrissement. La Barre de messages indiquera également pour quelle raison vos efforts de construction ne sont pas possibles. Dans les fenêtres d'information du scénario, vous noterez quelques références à des UME : il s'agit des unités monétaires écologiques de votre île – c'est le nom plaisant que nous avons donné à l'unité monétaire du jeu.

Pour construire, il faut également du bois et vous devez veiller à ce que vos exploitations forestières et votre scierie débitent suffisamment de bois, sans pour autant défricher entièrement votre île. En outre, la pollution provoquée par vos constructions peut rendre plus difficile l'approvisionnement en bois. Elle affecte également le niveau de satisfaction des villages avoisinants (vous pouvez cliquer sur un bouton de commande d'une fenêtre de site avec le bouton droit de la souris pour connaître les ressources nécessaires pour mener à bien cette commande).

Les ressources en Nourriture (indiquées dans les fenêtres Village et Graphique) diminuent de trois unités par jour pour chaque habitant de l'île (les aliments importés n'ont aucun succès sur l'île) et reposent sur la production des villages de fermiers et de pêcheurs (les villages de pêcheurs produisent davantage de nourriture). Les villes et métropoles dépendent des

La situation des indigènes des forêts tropicales est semblable à celle des indiens d'Amérique du Nord. Il est arrivé que l'on donne intentionnellement aux indiens du Brésil des couvertures infestées par la rougeole pour les écarter du chemin du développement. La politique officielle du gouvernement indonésien déclare que les indigènes « ne contribuent pas au progrès de la nation et de l'Etat » et doivent donc être écartés.





villages pour leur nourriture. Il est donc indiqué de maintenir une production alimentaire active dans les villages, à moins que vous ne comptiez mettre votre population à la diète spirituelle. Si la nourriture vient à manquer, ou si toute autre ressource se fait rare, des messages apparaîtront sur le SimFax.

Les messages relatifs à la main-d'oeuvre qualifiée ou non qualifiée indiquent si vous disposez de la main-d'oeuvre nécessaire pour construire et exploiter vos centres commerciaux et industriels. La main-d'oeuvre non qualifiée provient essentiellement des villages et doit recevoir une formation appropriée à la tâche (la main-d'oeuvre qualifiée se crée dans les métropoles). Les options de formation de la main-d'oeuvre sont examinées dans les sections qui suivent relatives aux Agents et aux Fenêtres.

## Agents

L'élément le plus intéressant de la Barre de commande est certainement sa « galerie » d'agents, à savoir cette série de photos accompagnées d'un prénom et surmontant une barre de progression. Votre aptitude à évaluer les qualifications de vos agents et à les envoyer

aux endroits appropriés sera déterminante dans la réussite de votre gestion de l'île. Chaque agent possède des aptitudes propres et très variées. Chacune de ces aptitudes peut être utilisée avec un succès variable dans les différentes opérations commerciales et écologiques disponibles dans chaque scénario.



Galerie d'agents



Tableau de commande personnel d'un agent

Les aptitudes des agents ne sont pas figées : vous pouvez les améliorer moyennant une formation appropriée. La composition de l'équipe d'agents peut varier d'un scénario à l'autre, mais un même agent

conservera toujours les mêmes aptitudes de départ dans tous les scénarios où il apparaît. Certains agents peuvent même travailler de concert pour certaines tâches : les agents possédant les aptitudes voulues et prêts à collaborer participeront automatiquement aux tâches que vous choisissez, à condition de se trouver sur place. (De même, il est possible de faire exécuter plusieurs tâches à la fois en différents endroits, mais pas par le même agent, bien entendu.)

Il existe 10 aptitudes spécifiques au total, chaque agent pouvant en posséder jusqu'à 6, à divers degrés. La force d'un agent dans un domaine particulier (aptitude) se mesure sur une échelle allant de 1 à 100. Elle apparaît dans le Tableau de commande personnel de l'agent, qui s'affiche lorsque vous cliquez sur la photo d'un agent. Le Tableau de commande comprend la photo de l'agent, à gauche, suivie d'un bouton Fermer qui permet de retourner à la galerie d'agents.

Le bouton Statistiques ouvre le Bloc-notes à la page présentant la carte d'identification de l'agent, laquelle fournit des informations utiles sur le bagage et les qualifications de cet agent. Cliquez sur l'icône Bloc-notes pour fermer la carte et retourner au jeu, ou sur l'une des autres icônes pour parcourir le Bloc-notes (voir la section consacrée au Bloc-notes).

A droite du bouton Statistiques se trouve le bouton Déplacer, qui permet d'envoyer l'agent à l'endroit de votre choix. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, le curseur prend la forme de « bottines en mouvement ». Cliquez ensuite sur un endroit de la carte pour indiquer la zone à partir de laquelle votre agent (constructeur ou explorateur) cherchera le site de construction, développement ou lieu de découverte le plus proche.

S'il n'existe pas encore de site établi à cet endroit (village, mine, etc.), l'agent cherchera un site de construction possible, une mission potentielle ou un endroit pour siroter un daiquiri glacé (c'était juste pour rire, mais c'est qu'il fait vraiment chaud dans la jungle tropicale !)



Fiche de statistiques



La jeep de l'agent dans la jungle

Si vous voulez éviter de vous salir les bottines, cliquez avec le curseur « bottines » sur le visage d'un autre agent dans la Barre de commande pour envoyer l'agent sélectionné au même endroit que ce dernier. Vous pouvez également cliquer dans la fenêtre d'information d'un objet pour envoyer l'agent au site correspondant.

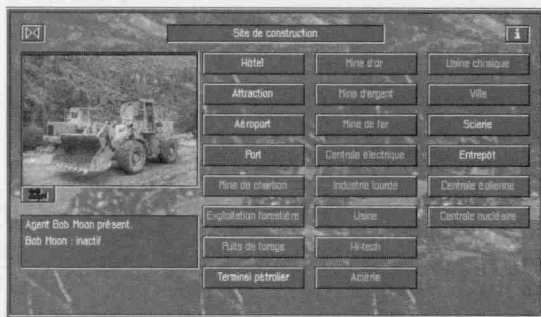
Le déplacement de l'agent est confirmé dans la Barre de messages ; les sites spécifiques y sont indiqués par leur nom.

Si vous envoyez le « mauvais » agent à un site de construction – par exemple un agent incapable de manipuler un marteau sans se blesser – cet agent ne se rendra pas à destination, car vous ne pourriez rien faire avec lui.

(Les agents qui ne possèdent pas d'aptitudes de Construction ou d'Exploration ne peuvent être envoyés qu'à des sites établis – les pauvres n'ont même pas de jeep adaptée à la traversée de la jungle.) Si vous n'obtenez pas de résultat, demandez-vous si vous avez choisi le bon agent ou la bonne destination. Les explorateurs qui ne font aucune découverte (ce qu'indique une boîte de dialogue appropriée ou une épingle) prennent simplement camp dans la brousse.

Lorsqu'un agent est parvenu à un endroit exploitable,

vous pouvez cliquer sur son bouton Localiser (ou directement sur la jeep de l'agent sur la carte) pour faire apparaître une fenêtre de commande vous informant sur l'endroit en question. Si l'agent envoyé est le bon, vous pourrez choisir entre diverses commandes applicables à cet endroit (les boutons pourront apparaître en grisé si vous ne possédez pas les ressources



Fenêtre Site de construction

nécessaires). Le bouton Localiser affichera le site au centre de l'écran ; dans la vue générale, l'épingle correspondante apparaîtra en rose.

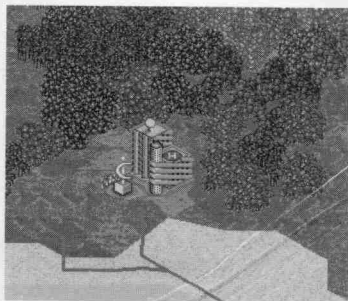
Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bouton non disponible, la Barre de messages indique les ressources nécessaires pour l'activer. Les options disponibles varieront en outre selon la zone choisie : le bouton Mine d'or ne sera pas disponible s'il n'y a pas d'or à cet endroit.

Si vous cliquez sur un site alors que la Barre de commande standard est affichée, les agents présents à cet endroit seront mis en évidence dans la galerie d'agents. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir le Tableau de commande personnel d'un agent pour le déplacer : cliquez sur sa photo avec le bouton droit de la souris pour obtenir le curseur « bottines » et choisissez ensuite la destination.

## Quartier général des agents

Chaque île comporte un QG des agents, où vous pouvez engager, renvoyer et former vos agents. Les agents retourneront également au QG si vous détruisez le site où ils se trouvent. Le QG se reconnaît au disque vert qui le surmonte. Des agents possédant des aptitudes spécifiques (Emploi) doivent être présents au QG pour pouvoir utiliser la commande Former, mais n'importe quel agent conviendra si vous désirez en renvoyer ou en embaucher d'autres (c'est vous qui décidez, mais il faut bien quelqu'un pour s'occuper de la paperasserie). Les agents que vous désirez former ou renvoyer doivent se trouver au QG.

Une fois que vous avez décidé de modifier votre équipe et après avoir vérifié que votre agent instructeur se trouve au QG, cliquez sur le signe + ou - au-dessus de la case Agent à embaucher jusqu'à ce que le nom de l'agent voulu



QG des agents



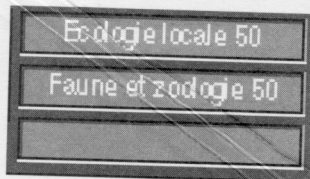
L'équipe d'instructeurs

apparaisse, puis cliquez sur Embaucher. Sitôt parvenu au QG, l'agent se joint à l'équipe (son visage apparaît dans la Barre de commande). Vous pouvez avoir jusqu'à 10 agents à vos ordres.

Si des agents ne se sont pas montrés à la hauteur de leurs tâches, vous pouvez les renvoyer. Cliquez simplement sur Renvoyer, pointez la mire sur votre victime dans la Barre de commande et cliquez : l'incapable est jeté à la porte (mais vous pourrez toujours le ré-embaucher si vous le souhaitez).

Si vous pensez qu'un agent est récupérable moyennant un petit recyclage, vous pouvez utiliser la fonction Former. Si un agent instructeur se trouve au QG, cliquez simplement sur le bouton Former, puis cliquez sur l'agent à instruire (qui doit être présent au QG) avec le curseur en forme de toque de professeur. Après un recyclage approprié, votre agent voit ses aptitudes améliorées (toutes ou quelques-unes, selon le cas).

Les agents qualifiés en Emploi ont de tels talents qu'ils peuvent se former eux-mêmes ! Les agents nouvellement formés rempliront leurs missions plus rapidement et plus efficacement. Vous pouvez encore leur donner une formation complémentaire pour en faire des super-agents, mais prenez garde qu'ils ne se liguent contre vous et ne prennent votre place !



Zone d'aptitudes d'un agent

## Manipulation des agents

Les agents sont les ouvriers de votre expansion. Vous devez en superviser le travail pour obtenir les meilleurs résultats, que ce soit pour piller les ressources naturelles ou pour les protéger.

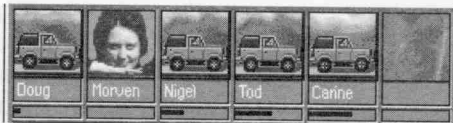
Au début de chaque scénario, vous disposez d'une équipe d'agents prédéfinie possédant une palette de talents écologiques et économiques équilibrée, mais ces talents peuvent évoluer en fonction des tâches que vous leur attribuez (voir Profil des agents, plus loin). Vous pouvez également améliorer leur formation comme expliqué ci-avant.

La quasi-totalité des sites offrent à certains agents la possibilité d'effectuer des tâches de nature écologique ou économique. Les actions qui se passent dans des sites qui ne sont pas sous votre contrôle se dérouleront d'une manière prédéfinie, présentée dans leur fenêtre d'information. Tous les développements ne peuvent pas être supprimés, mais vous pouvez démolir pratiquement tout ce que vos agents sont capables de construire. Une démolition coûte de l'argent et les matériaux ne sont pas récupérables.

Lorsqu'un agent s'est vu confier une tâche par le biais d'un bouton de commande, il ne peut pas en effectuer une autre dans le même temps. A mesure qu'il exécute sa tâche, une barre de progression, sous la photo de l'agent, montre la progression de la commande. Si deux agents se partagent une tâche, leurs deux barres de progression s'activent. Pendant ce temps, la photo de l'agent est remplacée par une image du site où il est occupé ou une image illustrant son déplacement (jeep). Cette même image apparaît dans le bouton Localiser de l'agent.

Si la fenêtre d'information du site en question est toujours à l'écran, les boutons de commande qui avaient disparu pendant l'exécution de la tâche réapparaissent, vous permettant le cas échéant de répéter la tâche (une action répétée est parfois plus efficace) ou d'en exécuter une autre (à n'importe quel niveau de zoom). Les actions qui ont un impact sur les statistiques (sur vos ressources financières, p. ex.) sont confirmées dans la Barre de messages. Vous pouvez bien entendu sélectionner un autre site et y mettre au travail d'autres agents pendant que les autres sont occupés au premier site.

Vous remarquerez un certain décalage entre le moment où certaines actions s'achèvent (p. ex. la formation d'ouvriers non qualifiés) et le moment où elles produisent un résultat dans la Barre de messages, la fenêtre Graphique ou une fenêtre de site. Vous



Barres de progression des agents

comprendrez facilement que certains ouvriers sont plus lents à former que d'autres, si bien que la rapidité du résultat peut varier.

Chaque tâche effectuée par un agent vous coûte une certaine somme, qui variera selon les aptitudes requises. Toute action prend un certain temps, et l'aptitude de l'agent détermine la rapidité et l'efficacité avec laquelle il réalise sa tâche. De même, tout déplacement sur la carte tient compte des distances à parcourir (il faut plus de temps pour traverser l'île de part en part que pour descendre de l'hôtel à la plage). Certains scénarios peuvent même exposer des agents à des situations qui peuvent s'avérer fatales, alors soyez prudent (heureusement, ces agents ne seront pas portés disparus dans les autres scénarios où ils interviennent).

Si vous avez été trop rapide dans vos développements et découvrez un peu tard que vous tombez à court d'argent et de ressources, vous pouvez toujours envoyer vos agents à certains sites (exploitation pétrolière, scierie) et vendre vos stocks pour regonfler votre bourse.

## Profil des agents

Vous avez le choix entre 24 agents pour vous aider dans vos missions (plus un Agent secret, mais nous vous laissons le soin de le découvrir). Vous trouverez ci-dessous une description des aptitudes et capacités de chacun au début de chaque scénario. Pour rappel, les chiffres indiqués mesurent leurs aptitudes sur une échelle allant de 1 à 100. La simple logique permet le plus souvent de déterminer les aptitudes requises pour une tâche spécifique (Négociation pour des offres d'achat, Industrie pour augmenter la productivité d'une usine, etc.), mais ce ne sera pas toujours le cas. En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un bouton de commande grisé, vous pourrez voir dans la Barre de messages les aptitudes nécessaires pour activer cette commande.

Tous les niveaux d'aptitude peuvent évoluer (ce qui se reflétera dans la fenêtre d'information) selon la façon dont vous utilisez l'agent dans chaque jeu. Une formation peut également améliorer les aptitudes de l'agent. Pour connaître le curriculum vitæ d'un agent, cliquez sur son bouton Statistiques. Les aptitudes telles que décrites ci-dessous sont celles que les agents possèdent en début de scénario, avant qu'aucune action ait été entreprise.





M. Moon

**Bob Moon**

Industrie - 50

Construction - 50



M. Zapata

**Pablo Zapata**

Industrie - 50

Emploi - 50



M. Balker

**John Balker**

Industrie - 50

Contacts criminels - 50



M. Tell

**Billy Tell**

Négociation - 50

Culture locale - 50



M. McNeil

**Iain McNeil**

Ecologie locale - 50

Faune & zoologie - 50



M. Henson

**Marty Henson**

Construction - 50



M. Jarvis

**Dee Jarvis**

Négociation - 50

Emploi - 50



Mme Heart

**Molly Heart**

Construction - 50



Mme Cavafis

**Tina Cavafis**

Ecologie locale - 50

M. Groves



Mme Jenkins

**Sandra Jenkins**

Flore & sylviculture - 50



M. Groves

**Rick Groves**

Exploration - 50



Mme Brett

**Joan Brett**

Contacts criminels - 50

Faune & zoologie - 50



Mme Lenoir

**Carine Lenoir**  
Flore & sylviculture - 50  
Exploration - 50



M. Crossbow

**Neil Crossbow**  
Négociation - 50  
Industrie - 50



M. Hoorne

**Ruud Hoorne**  
Culture locale - 50  
Contacts criminels - 50  
Faune & zoologie - 50



M. Hammer

**Doug Hammer**  
Industrie - 50  
Flore & sylviculture - 50



Mme Sloane

**Morven Sloane**  
Faune & zoologie - 50  
Construction - 50



M. Banwell

**Ian Banwell**  
Emploi - 50  
Construction - 50



M. Ward

**Kevin Ward**  
Industrie - 50  
Flore & sylviculture - 50



M. Rune

**Mike Rune**  
Négociation - 50  
Construction - 50



M. Dennis

**Nigel Dennis**  
Industrie - 50



M. Gates

**Randy Gates**  
Industrie - 50  
Construction - 50



M. Swann

**Tod Swann**  
Faune & zoologie - 50  
Flore & sylviculture - 50



M. Thibbaut

**Marc Thibaut**  
Ecologie locale - 50

# Fenêtres et développement de l'île

SimIsle présente de nombreuses fenêtres à l'écran, pour la plupart associées à des sites écologiques ou économiques développés ou à des missions en cours. Ces fenêtres présentent des caractéristiques à la fois des boîtes de dialogue, des sources d'information et des menus de commandes. C'est dans ces fenêtres que vous mettez vos agents au travail et que vous supervisez le résultat de leur travail.



Fenêtre Usine



Fenêtre d'informations du Bloc-notes

Les fenêtres associées à des objets du jeu (développements) peuvent être appelées à l'écran en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'épingle du site ou sur le site lui-même, à tous les niveaux d'agrandissement. Si l'agent approprié est présent, des boutons de commande actifs apparaîtront. Ces boutons peuvent être grisés (non disponibles) si l'agent n'est pas à même d'effectuer la tâche. Vous pouvez fermer la fenêtre alors qu'une commande est en cours ou la laisser ouverte pour des manipulations ultérieures. La section Zones d'entreprise du Bloc-notes développe les informations fournies ci-dessous pour chaque type de développement.

Vous pouvez cliquer sur n'importe quel développement puis sur le bouton « i » (Information) dans l'angle supérieur droit de nombreuses fenêtres de site pour obtenir, par le biais du Bloc-notes, des détails complémentaires concernant le site. Ces informations contiendront généralement une description des ressources du site et des options de jeu disponibles si vous possédez les ressources et les agents requis. Elles expliquent également les résultats et les implications des différents boutons de commande du site.

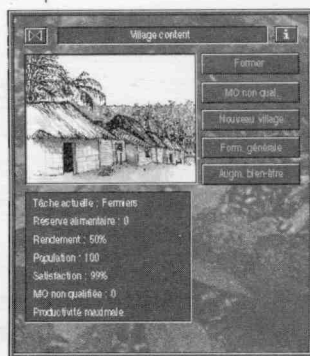
Les termes qui apparaissent en bleu dans le Bloc-notes permettent, lorsque vous cliquez dessus, de passer à une autre page explicitant le terme. La plupart des fenêtres d'objet contiendront également les icônes de

manipulation du Bloc-notes qui permettent d'accéder à la Table des matières principale du Bloc-notes et de rechercher des informations et des sujets plus généraux apparentés. Cliquez sur l'icône Bloc-notes pour retourner au jeu. (Référez-vous à la section Bloc-notes pour plus de détails.)

Lorsque les fenêtres contiennent des boutons de commande, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur une commande pour voir dans la Barre de messages les ressources nécessaires pour exécuter cette commande. (Un clic avec le bouton gauche de la souris sur une commande grisée indique l'aptitude nécessaire.) De nombreuses fenêtres contiennent également une icône de caméra en dessous de l'image du site ; cliquez sur cette caméra pour afficher une brève séquence d'animation (répétitive) des activités du site. Cliquez de nouveau sur la caméra pour arrêter l'animation.

Vous trouverez ci-dessous une description des principales fenêtres que l'on retrouve dans la plupart des scénarios et une explication des usages qu'il est possible d'en faire. Les options affichées dans une fenêtre varieront avec le temps dans un même scénario, en fonction des options choisies précédemment et, bien entendu, des agents présents sur le site. Toutes les options de développement possibles ne sont pas décrites ci-dessous, mais cette section vous permettra de vous faire une idée générale des commandes possibles.

Vous pouvez modifier le nom de n'importe quelle fenêtre d'objets en cliquant sur le nom existant, ce qui a pour effet d'effacer la barre de titre. Tapez ensuite un nouveau nom et appuyez sur la touche Retour. Le nom apparaîtra dans la barre de titre chaque fois que vous ouvrirez la fenêtre.



Village rebaptisé

## Interdépendances

Il existe une symbiose complexe entre tous les développements de l'île ainsi qu'entre les éléments de

terrain non développés. Les relations entre tous ces objets et éléments deviendront clairs lorsque vous tenterez les opérations les plus fondamentales d'affectation et de production des ressources dans tous les scénarios. Voici une liste des ressources, développements, produits et de leurs interrelations.

## Bois et déchets de bois

- 1) Produits par les exploitations forestières
- 2) Traités en scierie
- 3) Transportés jusqu'aux sites de construction (bois uniquement) ou utilisés par les industries

## Minerais

- 1) Produits par les mines
- 2) Transportés jusqu'aux aciéries ou directement aux industries
- 3) Convertis en acier dans les aciéries et utilisés par les autres industries ou vendus

## Charbon

- 1) Produit par les mines de charbon
- 2) Transporté jusqu'aux centrales électriques pour la production d'électricité à destination des villes

## Pétrole

- 1) Produit par les exploitations pétrolières
- 2) Transporté jusqu'aux terminaux pétroliers
- 3) Exporté à la vente ou transporté jusqu'aux usines chimiques
- 4) Traité dans les usines chimiques pour produire de l'essence utilisée par les voitures dans les villes, ou traité pour produire du plastique utilisé dans les industries

## Industrie lourde

- 1) Les voitures bon marché exigent du plastique, des minerais, de l'acier et des produits manufacturés bon marché
- 2) La machinerie lourde exige du pétrole et des minerais

## Usines de fabrication

- 1) Les produits manufacturés de qualité exigent de l'acier, du bois et du plastique
- 2) Les produits manufacturés bon marché exigent du plastique, du bois et des déchets de bois
- 3) Les produits de consommation bon marché exigent du plastique et des déchets de bois
- 4) Le mobilier bon marché exige du plastique et des déchets de bois

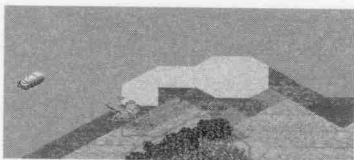
## Usines de haute technologie

- 1) Les voitures bon marché exigent du plastique, de l'acier et des produits manufacturés bon marché
- 2) Les voitures de qualité exigent du plastique, des produits manufacturés de qualité, des produits manufacturés bon marché et de l'acier
- 3) Les produits de consommation de qualité exigent du plastique et des produits manufacturés de qualité
- 4) Le mobilier de qualité exige du bois, des déchets de bois et des produits manufacturés de qualité

Les tribus indiennes du Brésil utilisent près de 2 000 espèces de plantes à des fins médicinales, la plupart encore inconnues de nos milieux médicaux. Moins de 1 % des plantes de la forêt tropicale ont été analysées chimiquement.

## Villages

Au début des scénarios, tous les villages indigènes, quelle que soit leur population, sont soit des villages agricoles pratiquant des plantations alternées, soit des villages de pêche. Ces deux types de village produisent de la nourriture destinée à la consommation locale sur toute l'île. En gestionnaire avisé, vous pouvez décider de former les agriculteurs du village de manière à augmenter leur productivité (les réserves alimentaires sont indiquées dans la ligne Réserve alimentaire de la



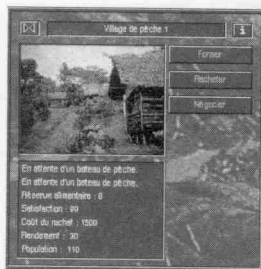
Village de pêche

fenêtre de chaque village et totalisées dans la fenêtre Graphique). Si la population du village est suffisamment élevée, vous pouvez détourner certains indigènes de leurs tâches agricoles pour en faire des ouvriers non qualifiés, ce qui entraînera une diminution de la population du village.

Les conditions régnant dans les villages sont spécifiques à leur lieu d'implantation : certaines zones de l'île sont plus fertiles que d'autres, ce qui fait que les villages proches de ces zones produiront davantage de nourriture. La zone d'information qui apparaît à gauche de la fenêtre de chaque village décrit les conditions actuelles dans ce village ; les informations fournies (et les catégories d'information) peuvent varier selon l'évolution de l'île. Ce sont typiquement :

- le nom de l'agent présent ou le nombre d'agents présents
- ce que l'agent est en train de faire
- l'occupation actuelle des villageois
- la réserve alimentaire (utilisée dans toute l'île)
- le rendement dans la production alimentaire
- la population du village
- le niveau de satisfaction global des habitants.

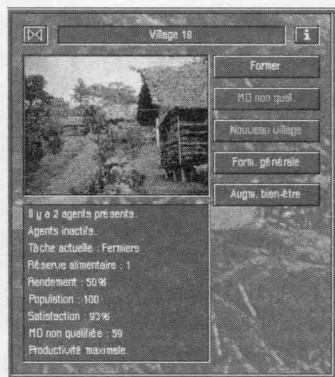
Si vous avez envoyé l'agent approprié, les boutons qui apparaissent à droite de la fenêtre permettent à cet agent de persuader les villageois de travailler pour vous. Si la population est suffisamment élevée, vous



Fenêtre Village de pêche

pouvez cliquer sur le bouton MO non qual. pour détourner certains villageois de la production alimentaire vers de nouveaux métiers, pour en faire par exemple des ouvriers pour vos projets de construction. La barre de progression de votre agent indique que celui-ci est en train de familiariser les agriculteurs avec leur nouvelle fonction d'ouvrier non qualifié.

Un certain nombre de ces agriculteurs (généralement deux) accepteront de devenir des ouvriers non qualifiés, une main-d'oeuvre précieuse pour vos autres développements. (Il en résultera une réduction de la population du village et de la satisfaction suite au déchirement des familles.) Une formation augmentera la vitesse à laquelle les personnes formées accomplissent leur tâche, et donc leur efficacité à cette tâche. Et bien entendu, dans tous les villages, la population peut augmenter avec le temps et il sera nécessaire de former également les nouveaux habitants.



Fenêtre Village avec le bouton Former actif

Une augmentation de la main-d'oeuvre non qualifiée dans un village entraînera également une diminution de l'activité agricole, et donc des réserves alimentaires globales pour l'île. (Une augmentation de la production alimentaire peut entraîner une augmentation de la population villageoise.) Les villages à forte population peuvent même se couper en deux villages au moyen du bouton Nouveau village. Ce bouton ne sera disponible que lorsque la population est suffisamment élevée ; certains villages se fractionneront d'eux-mêmes.

Si vous souhaitez uniquement augmenter les réserves alimentaires de l'île, vous pouvez cliquer sur Former alors que la tâche actuelle indiquée est l'agriculture ; les fermiers du village trouveront alors de nouveaux moyens d'utiliser leurs anciens outils et vous verrez augmenter le niveau de rendement ainsi que la réserve alimentaire. (Pour garantir une formation efficace, il vous faut un agent qualifié en Emploi et un en Ecologie locale.) La production alimentaire dans les villages est également affectée par les niveaux de satisfaction ; plus



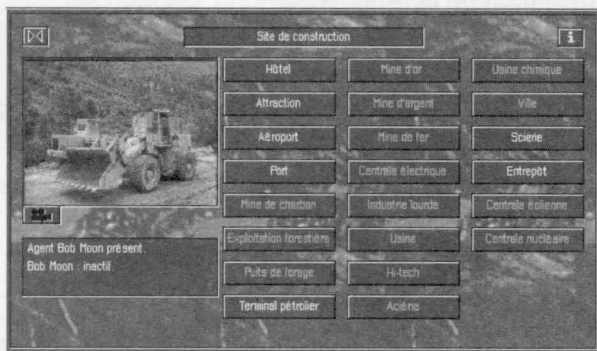
une population est satisfaite, plus elle produit de nourriture.

Le niveau de satisfaction du village diminuera également si vous construisez des sites polluants à proximité ou si les exploitations forestières à proximité deviennent trop gourmandes. Il est également affecté négativement lorsque vous détournez des indigènes vers de la main-d'oeuvre non qualifiée. Soyez conscient du fait que les villages de pêche où le niveau de satisfaction n'est pas bon seront moins enclins à coopérer lorsque vous en aurez besoin pour des actions futures, par exemple pour le rachat du village en vue d'un développement. Si vous êtes débouté la première fois, le prix du rachat peut augmenter.

## Sites de construction

La plupart des scénarios contiennent des développements commerciaux pré-installés. Cependant, une partie du charme de SimIsle est que vous avez la possibilité d'ériger des constructions à votre gré à de nombreux endroits de l'île pour votre profit, pour le plaisir ou par pur égoïsme. Lorsque vous envoyez un

agent approprié en mission d'exploration dans une partie non cartographiée de l'île, une indication peut apparaître dans la Barre de messages pour signaler que l'agent est arrivé au site de construction. La jeep de l'agent (ou son bateau) apparaît dans les vues rapprochées, ou une nouvelle épingle apparaît



Fenêtre Site de construction

dans la vue générale.

Vous pouvez également vérifier la présence du nouveau site de construction en cliquant sur le bouton Localiser d'un agent de Construction peu après l'avoir envoyé en mission ; si l'opération réussit, la fenêtre de commande

du site apparaîtra. De temps à autre, vous obtiendrez dans la Barre de messages un message indiquant que l'agent choisi ne peut pas être utilisé dans cette situation (par exemple lorsqu'il ne possède pas les aptitudes requises pour pénétrer dans la jungle profonde) auquel cas vous devrez reconsidérer votre choix. (Seuls les Explorateurs peuvent s'aventurer dans la forêt.)

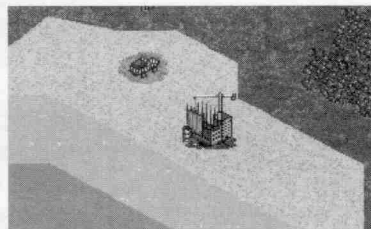
La zone d'information de la fenêtre indique quels agents sont présents, ce qu'ils sont en train de faire et les autres conditions du site. Si ces conditions sont correctes, la fenêtre Site de construction peut vous proposer des boutons de commande actifs pour construire un hôtel, une attraction, un aéroport, un port, une exploitation forestière ou une mine de charbon, par exemple. A certains endroits, vous pouvez également construire une ville. Si vous cliquez sur l'un de ces boutons, le curseur se change en une image de la construction sélectionnée, si elle est possible à cet endroit.

Vous pouvez déplacer le pointeur de construction à une courte distance de la zone de construction, pour positionner avec précision votre site de développement. La croix qui suit le pointeur apparaît en blanc si la construction est possible ; elle apparaît en rouge si vous avez placé votre site de construction à un endroit qui ne convient pas. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris pour annuler le placement si vous changez d'avis.

Si l'île est affichée en vue générale lorsque vous cliquez sur le bouton de construction, la vue rapprochée est automatiquement sélectionnée pour le placement du site. Si vous êtes à court d'argent ou de matériaux ou si ce type particulier de bâtiment ne peut pas être construit à cet endroit, la construction n'aura pas lieu : vous entendrez une tonalité d'alerte et un message apparaîtra dans la Barre de messages pour indiquer que la construction

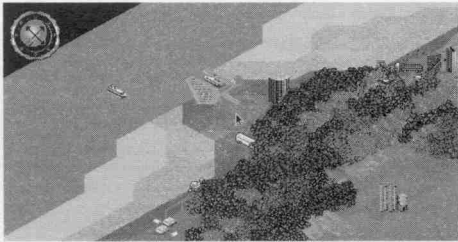


Pointeur Site de construction



Grue de construction

est impossible. (Par exemple, un port ne peut être construit que sur une bande de terrain jouxtant des eaux profondes, ce qui n'est pas fréquent.) Si la construction est possible, vous verrez apparaître une grue et un site à moitié construit, indiquant que la construction est en cours. Des routes seront construites si nécessaire.



Car de touristes, port et camions en action

Les coûts nécessaires à la construction seront déduits de votre capital. Les aéroports et les ports ne produisent pas directement des revenus, mais ils sont indispensables pour attirer à vous les portefeuilles des touristes. A ces endroits, vous verrez probablement le trafic des

bateaux et des avions entrants et sortants ; si vous cliquez sur un bateau ou sur un camion, des statistiques concernant leur chargement apparaissent dans la Barre de messages. Il n'est pas nécessaire d'affecter des agents à la gestion des aéroports ou des ports : ils sont fournis avec leur propre personnel.

Une fois qu'un bâtiment a été construit, vous pouvez y envoyer des agents possédant différentes aptitudes pour gérer les nouvelles entreprises. Par exemple, vous pourriez envoyer un agent qualifié en Industrie pour augmenter la production d'une mine que vous venez de placer ou un agent qualifié en Emploi pour embaucher du nouveau personnel. N'oubliez pas que tous les nouveaux développements commerciaux produisent une certaine quantité de pollution et que la flore et que la faune locales peuvent s'en trouver affectées.

Un espacement des sites de développement peut faciliter la maîtrise de la pollution, mais les touristes ne sont pas prêts à parcourir de longues distances pour se rendre aux attractions. Vous pouvez envoyer un agent qualifié en Construction pour démolir des sites existants si vous souhaitez réduire la pollution ou libérer de l'espace pour un autre type de développement. La démolition d'un site important peut

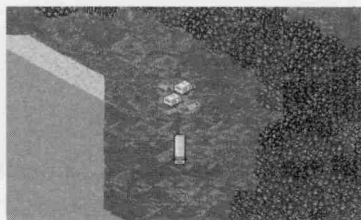
être très coûteuse, parfois plus coûteuse que sa construction.

## Industries touristiques

Les constructions réalisées dans un but de profit sont quelque peu différentes des villages, mais s'utilisent grosso modo de la même façon. Là aussi, les agents sont vos intermédiaires obligés. Vous pouvez par exemple équiper vos hôtels de plus beaux tapis et d'une meilleure carte de vins en cliquant sur le bouton Améliorations, de manière à attirer davantage de touristes. Vous pouvez également demander à votre agent d'agrandir le bâtiment en cliquant sur le bouton Etendre (ce qui, à chaque fois, consomme de l'argent et des ressources) de manière à pouvoir accueillir davantage de visiteurs. Les hôtels commencent d'abord sous la forme de modestes logements pour touristes et peuvent être progressivement améliorés pour devenir des motels, puis des hôtels. (Ils peuvent également perdre des chambres par le fait de la dégradation.)

Une fois améliorés ou agrandis, les hôtels vous rapporteront davantage d'argent. La zone d'information de l'hôtel indique combien de personnes y ont résidé depuis la construction, le niveau de qualité, mesuré sur une échelle de 1 à 20, le nombre de chambres actuellement disponibles et le nombre total de chambres. Les hôtels placés à proximité d'une plage s'accompagnent également d'une petite installation touristique en bord de plage. Ne placez pas vos hôtels trop près de l'aéroport, car vos visiteurs n'aiment pas la pollution et ne resteront pas longtemps ou feront pression pour vous remplacer.

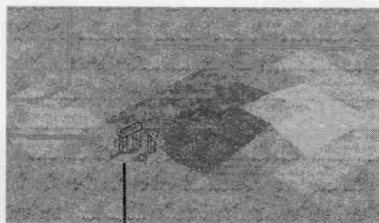
Vos attractions touristiques (qui peuvent être aussi simples qu'un musée ou aussi stupides qu'un spectacle de



Logement pour touristes en place

La plus grande menace pour les tribus brésiliennes, qui vivent pour la plupart dans la forêt amazonienne, est l'invasion de leur territoire par des fermiers, mineurs, spéculateurs fonciers, etc. et les conflits qui s'ensuivent.





Attraction en place

panthères ou de dauphins roulant à bicyclette) peuvent également être agrandies. Un agent approprié (qualifié en Culture locale) peut assurer un plus grand succès de foule si vous cliquez sur Augmenter l'attrait, ce qui, dans notre exemple, pourrait signifier l'ajout de dauphins chantant Sinatra tout en roulant à bicyclette. (Malheureusement, vous n'avez

pas de contrôle réel sur le type des attractions – elles ressemblent toutes au site de Stonehenge.)

La zone d'information de la fenêtre Attractions indique combien de visiteurs ont vu votre attraction jusque-là, le niveau d'intérêt, mesuré sur une échelle de 1 à 20, le nombre de visiteurs potentiels qui ont pu être accueillis à cet instant et le nombre total de visiteurs possibles. Le niveau d'attrait de vos attractions peut se dégrader avec le temps.

Certains de vos développements de transit, tels que les ports, ne peuvent pas être étendus, mais leur existence est indispensable pour assurer le flux constant de pigeons, euh, de touristes. Les aéroports, par contre, peuvent être étendus. Pour vos premiers développements, vous ne recevrez pas beaucoup de bateaux ou d'avions, si bien qu'il sera important de penser à de nouvelles constructions ou à des extensions. Vous verrez des bus transporter vos clients depuis leur lieu d'arrivée. N'oubliez pas que les touristes n'aiment pas devoir parcourir de longues distances entre l'hôtel ou l'aéroport et les attractions. Gardez l'oeil sur votre argent pour voir si vos installations marchent bien.

## Sites d'extractions et de traitement

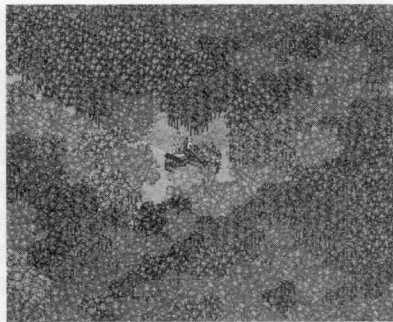
Chaque île possède du bois, des minerais et d'autres ressources naturelles en quantité. En tant que gouverneur, vous êtes habilité à les exploiter, mais n'oubliez pas que ces ressources sont limitées. (N'oubliez pas non plus que le programme tient à jour un Score écologique.) Certains sites, tels que la scierie,

offrent des options toutes simples : vous pouvez y envoyer un agent vendre les troncs en cliquant sur Vendre, de manière à renflouer vos caisses. Si la quantité de bois produite est insuffisante, vous pouvez également en importer. La zone d'information de la scierie indique les agents présents, ce qu'ils font et combien de troncs ont été traités à ce jour.

Le lieu de production de ces troncs, l'Exploitation forestière, offre par contre un plus grand choix d'options. En envoyant l'agent approprié à un endroit ad hoc, vous pourrez installer un Site de construction et créer une Exploitation forestière. La zone d'information de ces sites indique quels agents sont présents, leur état, la méthode d'abattage actuelle, le nombre d'arbres abattus par jour (un « cycle » du programme, après lequel les facteurs de l'île sont recalculés en fonction de vos décisions), le nombre total d'arbres abattus, le nombre de bûcherons et le nombre d'arbres en attente d'expédition pour la scierie.

L'exploitation forestière doit être installée à proximité d'une scierie. Le programme construira automatiquement les routes nécessaires entre les deux et affichera peu après le trafic de camions. Si ces routes n'apparaissent pas, vous ne pourrez pas traiter vos troncs pour les besoins de vos projets ou de construction. Ce sera le cas si l'exploitation est trop éloignée de la scierie ou si le trafic avec la scierie est déjà saturé. (Les sociétés forestières se chargeront de replanter les sites exploités.)

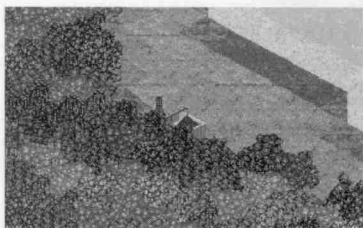
Les chiffres qui apparaissent dans la zone d'information de l'exploitation forestière varieront en fonction de vos choix. Vous pouvez cliquer sur le bouton Abattre & brûler et changer le mode de travail de vos ouvriers de Conservateur en Non conservateur, ce qui signifie que les ouvriers ne se soucieront pas de replanter ni de la méthode d'abattage. Si vous



Exploitation forestière en place



Fenêtre Exploitation forestière



Mine de charbon en place



Fenêtre Mine de charbon

maintenez ce mode de travail pendant un certain temps, l'île deviendra rapidement un désert.

Vous pouvez également augmenter la production des sites d'extraction en augmentant le personnel (avec un agent qualifié en Emploi), si les réserves sont suffisantes. Une augmentation de la production entraîne toujours une certaine pollution.

A condition que l'agent voulu soit sur place, les exploitations minières fonctionnent de la même façon. Votre agent peut adapter la productivité en utilisant les boutons Capacité double et Capacité normale. Certains agents peuvent également embaucher ou renvoyer du personnel dans les mines à l'aide des boutons de personnel + et -. L'effectif affiché change à chaque clic. (Il vous faut de la main-d'œuvre non qualifiée disponible pour pouvoir embaucher du personnel.) Le charbon est utilisé dans la centrale électrique, tandis que le fer est une matière première de vos industries.

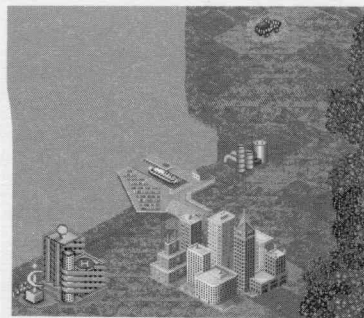
Les zones d'information des mines indiquent le nombre « d'unités » extraites par cycle (jour) et la quantité restante, en sus des informations habituelles concernant les agents. Certains agents n'auront que la possibilité d'augmenter ou de réduire la production à l'aide des boutons Capacité double/normale.

Les puits de pétrole doivent être installés au-dessus des réserves de pétrole et être accompagnés d'un terminal pétrolier proche, d'où le pétrole sera automatiquement chargé sur des pétroliers pour exportation. Les terminaux ne peuvent être placés qu'à proximité d'une bande côtière jouxtant des eaux profondes. La construction de mines et de puits exige une machinerie



lourde : si le scénario n'en fournit pas, vous devrez les fabriquer dans vos usines.

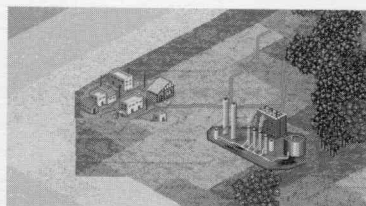
Les ressources naturelles extraites avec ces commandes ne peuvent être converties en unités de production secondaire (énergie) que si elles sont proches d'un site capable de les convertir. Vous devez donc installer vos sites d'extraction de minéraux, d'abattage ou d'extraction de charbon à proximité de zones contenant de telles ressources, mais aussi à proximité d'une usine de traitement appropriée. C'est ainsi que les exploitations forestières doivent se situer près d'une scierie. Les minerais d'or et d'argent ne sont qu'une source de revenus, sans usage industriel.



Terminal pétrolier près du port

## Usines et fabrication

Avec l'agent approprié à votre disposition, vous pouvez transformer radicalement la forêt tropicale pour faire de ce paradis hallucinant un lieu de production de biens de consommation bon marché. Avec l'agent ad hoc, vous pouvez utiliser les boutons + et - de ces sites pour modifier le type de production de l'usine, des biens de consommation bon marché aux produits manufacturés de qualité et au mobilier bon marché, entre autres choses. Après avoir sélectionné le produit de votre choix, cliquez sur Appliquer et vous verrez la ligne Production actuelle se modifier dans la zone d'information. Ces produits feront fureur en ville et pourront aussi s'exporter.



Icône Usine

La zone d'information d'une usine indique les matières premières nécessaires pour la fabrication du produit sélectionné. Si l'agent voulu est présent, certaines fenêtres vous permettront d'acheter des matières premières avec le bouton Acheter produit, et la production sera maintenue jusqu'à l'épuisement des matières.





Fenêtre Usine



Fenêtre Centrale électrique

En cas de pénurie de main-d'oeuvre ou de matières, ces informations apparaîtront également et vous devrez probablement intervenir à un autre endroit de l'île. Une pénurie de produits tels que l'essence ou le plastique pourra se résoudre en envoyant l'agent voulu aux raffineries où ils sont traités. Pour faire de l'essence, il faut aussi du pétrole, bien entendu, si bien que votre agent aura une série de sites à visiter, dont un terminal pétrolier et une usine chimique. Sur SimIsle, tout se tient de cette façon.

L'essence est utilisée par les voitures que vous avez produites pour approvisionner les villes de l'île. Celles-ci seront donc d'autant plus satisfaites que l'approvisionnement en essence est facile. Le plastique est une matière première de bon nombre d'industries. Comme avec les autres produits, une certaine proximité est nécessaire entre les sites producteurs et consommateurs, pour rationaliser le transport. Dans la plupart de ces usines de matières premières, certains agents peuvent intervenir pour superviser l'achat de ressources importées, comme le pétrole.

## Centrales électriques

S'il n'en existe pas encore, vous pouvez construire des centrales électriques au charbon, nucléaires ou éoliennes. Les centrales au charbon sont très polluantes ; les centrales nucléaires ne polluent pas, mais sont un danger constant ; les éoliennes ne sont pas polluantes, mais produisent moins d'électricité et sont assez chères tant à la construction qu'à l'entretien. Si vous ne fournissez pas assez d'électricité aux villes de votre île, vous en limiterez la croissance. Les centrales peuvent se dégrader et exiger progressivement plus de charbon pour produire la même quantité d'électricité. Attention : à un taux de dégradation de 50 %, elles exploseront. Vous pouvez les démanteler avant que ça n'arrive.