SIM ISLE™

Missions dans la forêt tropicale



MANUEL DE L'UTILISATEUR

MAXIS

SIM ISLE

Missions dans la forêt tropicale

MANUEL DE L'UTILISATEUR

par Tom Bentley



Le Vieux Manuel

Les arbres sont un poème que la terre écrit à travers le ciel. L'homme les abat et en fait du papier pour y inscrire sa vanité.

– Kahlil Gibran

MAXIS
1820 St John Street
Londres, EC1M 4AY
Tel: +44 (0)171 - 250 0215
Fax: +44 (0)171 - 490 2177

Logiciel © 1995 Maxis, Inc. Tous droits réservés dans le monde entier.

Manuel © 1995 Maxis, Inc. Tous droits réservés dans le monde entier.

Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transférée sur un support électronique ou sous une forme lisible par machine sans l'autorisation écrite préalable de Maxis, Inc.

Contrat de licence Maxis

LES PROGRAMMES CI-JOINTS SONT FOURNIS SOUS LICENCE PAR MAXIS POUR L'USAGE NON EXCLUSIF DU CLIENT SUR UN SEUL SYSTEME INFORMATIQUE AUX TERMES CI-DESSOUS.

Licence

Vous avez le droit non exclusif d'utiliser les programmes ci-joints sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas transférer électroniquement les programmes d'un ordinateur sur un autre par le biais d'un réseau. Vous ne pouvez pas distribuer à d'autres des copies du programme ou de sa documentation. Vous êtes autorisé à réaliser une (1) copie des disquettes du programme aux seules fins d'une sauvegarde. Si vous installez le programme sur un disque dur ou une autre unité de mémoire de masse, une copie du programme installé est également autorisée dans le cadre d'un archivage et aux seules fins de celui-ci. Vous pouvez transférer le logiciel d'un ordinateur à un autre uniquement à titre permanent et à condition que toutes les copies du logiciel sur l'ordinateur d'origine soient effacées définitivement. TOUTE UTILISATION, COPIE, MODIFICATION, SOUS-LICENCE, LOCATION, LOCATION-VENTE, CESSION, TRADUCTION OU TRANSFERT DU PROGRAMME, DE SA DOCUMENTATION OU DE TOUTE COPIE EST INTERDIT(E) HORMIS DANS LES CONDITIONS EXPLICITES DES PRESENTES. VOUS NE POUVEZ PAS CONVERTIR LE LOGICIEL EN UN QUELCONQUE LANGAGE DE PROGRAMMATION OU FORMAT, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE, VERSION MODIFIEE OU PARTIE FUSIONNEE DE CELUI-CI, EN TOUT OU EN PARTIE.

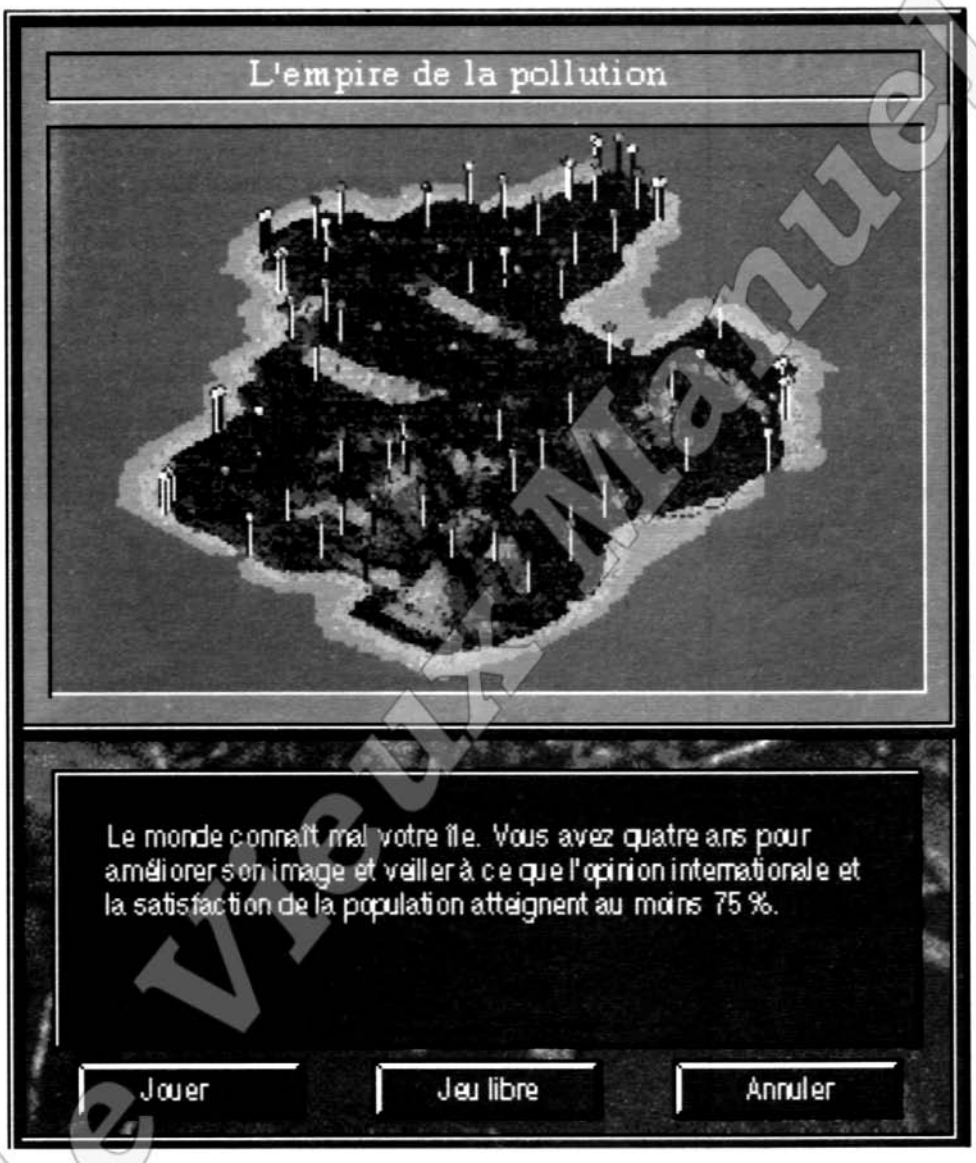
Garantie limitée

CES PROGRAMMES SONT FOURNIS "EN L'ETAT", SANS GARANTIE QUELCONQUE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS DE MANIERE NON LIMITATIVE LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER. L'UTILISATEUR ASSUME TOUT RISQUE CONCERNANT LE RESULTAT ET LES PERFORMANCES DES PROGRAMMES. MAXIS NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE PROGRAMME REPONDRONT A VOS EXIGENCES ET QUE LE FONCTIONNEMENT DES PROGRAMMES SERA ININTERROMPU ET EXEMPT D'ERREURS. Le seul et unique recours de l'acheteur ou utilisateur de ce logiciel et de sa documentation est le remboursement ou le remplacement du produit, à la discrétion de Maxis.

Maxis garantit à l'acheteur initial uniquement le support magnétique sur lequel ce logiciel est distribué. Ce support est garanti sans défauts de matière et de main-d'oeuvre dans des conditions normales d'utilisation pendant une période de quatre-vingt-dix jours à partir de la date d'achat. Si, dans cette période de quatre-vingt-dix jours, la disquette ou le CD-ROM apparaît défectueux, il peut être renvoyé à Maxis pour un remplacement sans frais. La période de garantie du support est automatiquement prolongée à la réception de la carte d'enregistrement.

Maxis est une marque déposée et SimIsle est une marque de Maxis, Inc.

Le Vieux Manuel



Si vous deviez vivre ici, il y a longtemps que vous vous seriez enfui !

Le vieux Manuel

SIM ISLE

Table des matières

Introduction 1

Didacticiel 5

Référence 32

- Notions de base 32
- Modèles 34
- Interface et principes fondamentaux 35
- Barre de commande 39
  - Bouton Fichiers/Options 40
  - Bouton Score 45
  - Bouton Graphique 47
  - Bouton Bloc-notes 49
  - Boutons de manipulation de la carte 50
  - Bouton 2D/3D 52
  - Barre de messages 54
- Agents 56
  - Manipulation des agents 60
  - Profil des agents 62
- Fenêtres et développement des îles 66
  - Interdépendances 67
  - Villages 70
  - Sites de construction 72
  - Industries touristiques 75
  - Sites d'extraction et de traitement 76
  - Usines et industrie de fabrication 79
  - Centrales électriques 80
  - Villes et métropoles 81
- Scénarios 82
- Evénements 89
- Modèle d'environnement de SimIsle 89

Essai sur la forêt tropicale 93

Remerciements 99

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION



Je pense que je ne verrai jamais
Un panneau aussi beau qu'un arbre
Si les panneaux ne tombent pas
Jamais un arbre ne verrai

— Ogden Nash

Le vieux Manuel

Bienvenue dans SimIsle, un jeu qui vous invite dans un monde exotique et vous donne l'opportunité de décider du sort du monde. Au niveau le plus simple, vous manipulez deux forces qui déterminent le bien-être de chaque île : une force écologique et une force de développement. Mais dans SimIsle, rien n'est jamais vraiment simple. Chaque île est un tissu complexe d'interactions : mettez un pied dans la mare d'eau douce du côté Est et vous verrez le marais de tourbe situé à l'autre bout de l'île perdre son lustre (du moins si vous n'avez plus changé de chaussettes depuis quelque temps) !

Comme toutes les simulations Maxis, SimIsle repose sur la dynamique des interactions, et aucune région au monde ne présente un tissu aussi complexe d'interactions que la forêt tropicale, qui est votre principal terrain d'action sur les îles. Dans ce jeu, vous êtes le gouverneur provincial représentant un pays d'Extrême-Orient en voie de développement. Votre travail consiste à gérer les immenses ressources en bois, pétrole et minerais de toutes sortes dont regorgent les îles et d'en faire une entreprise rentable. C'est un monde très exotique : panthères exotiques, dauphins de rivière, pythons de dix mètres, sangsues affectueuses et insectes grandioses composent une faune variée qui n'a d'égale que la flore luxuriante.

C'est à vous qu'il incombe de choisir votre style de gestion. Vous pouvez envoyer vos agents piller les ressources naturelles des îles ou leur affecter des missions dans lesquelles ils aideront les indigènes à cultiver le sol — ou faire les deux. Vous pouvez jouer de morale en invitant les touristes à observer des espèces rares et utiliser le bénéfice que vous en tirez pour protéger les espèces — et tirer profit des hôtels pour protéger votre compte en banque.

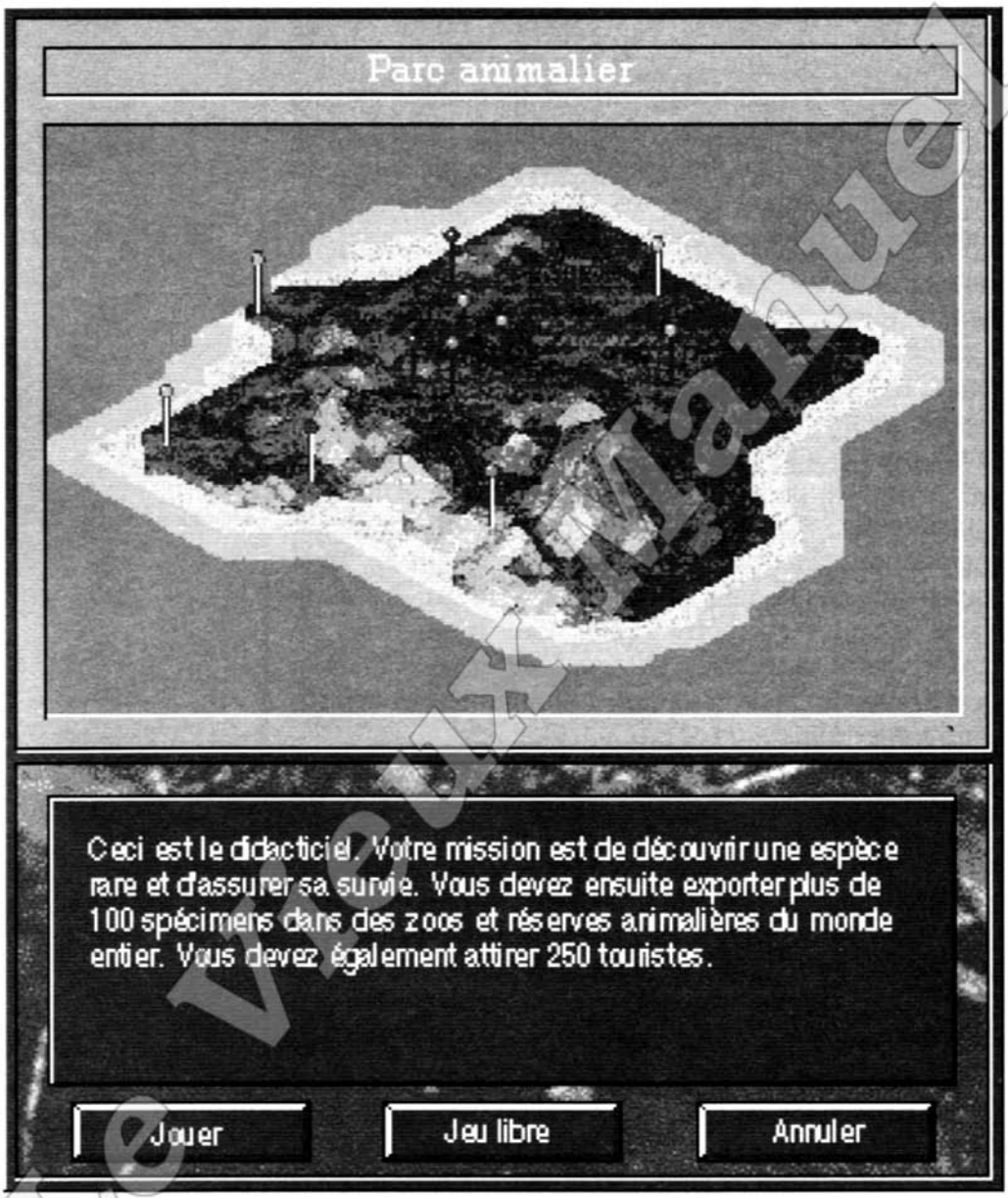
Chaque scénario utilise des terrains différents, différents niveaux de développements préexistants et des équipes d'agents différentes. Outre la multitude de moyens dont vous disposez pour superviser et gérer vos ressources, chaque île peut être le théâtre

Le Vieux Manuel

d'événements dramatiques (le naufrage d'un pétrolier, par exemple) qui peuvent être déclenchés par les actions de vos agents. Une réaction rapide à ces événements peut améliorer la situation de l'île, éviter les désastres et augmenter votre connaissance globale de l'île. Bien entendu, vous pouvez aussi vous contenter de siroter des apéros dans la résidence du gouverneur pendant que vos plages se couvrent de mazout, si tel est votre bon vouloir.

Comme dans la vie réelle, SimIsle n'est pas ou tout noir ou tout blanc. Tout n'est pas clairement partagé entre l'exploitation et l'exploration, entre le bien et le mal. Ce serait trop facile. Longtemps, on a pensé que le "développement" était une bonne chose, qu'il améliorait la condition humaine. Aujourd'hui, on tend à penser que la politique de développement exerce au contraire un effet négatif : destruction des espèces, dégradation des sols, démembrement culturel. Mais vous n'êtes pas là pour écouter des sermons. Prenez le plaisir d'explorer à votre guise. Nous promettons de garder secret votre style de jeu. Evadez-vous dans la forêt tropicale, mais attention : l'humidité est néfaste pour votre ordinateur !

Le Vieux Manuel



Un petit essai pour vous mettre à l'aise...

Le vieux Manuel

DIDACTICIEL





En soulevant le moindre tronc pourri, je découvrais un monde que ne renieraient pas les auteurs de science-fiction. Chaque arbre creux abritait un microcosme des plus variés, allant des serpents aux chauves-souris et des hiboux aux acrobates. Chaque rivière abritait un orchestre de grenouilles, un ballet de poissons minuscules.

— Gerald Durrell cité dans The Enchanted Canopy
par Andrew Mitchell

Le Vieux Manuel

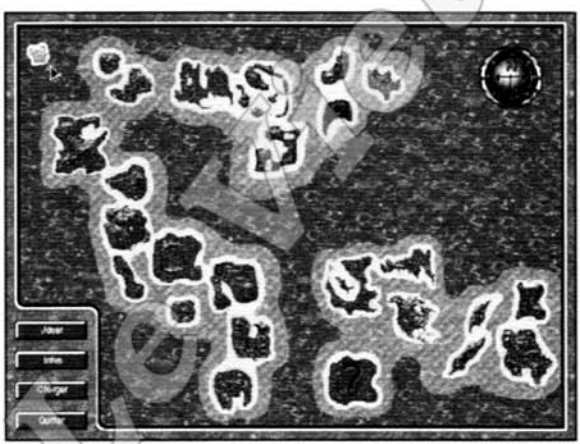
Enfilez vos bottes : nous allons pénétrer dans la forêt tropicale et c'est autre chose qu'une promenade dans un parc public ! Ce didacticiel vous mènera au coeur de SimIsle et vous montrera comment sortir sans déchirer votre beau costume kaki. Avec un peu de chance, vous aurez même fait grossir votre portefeuille.

Les explications générales sur la façon d'utiliser SimIsle apparaîtront comme ceci, dans un caractère normal.

Les instructions à suivre à l'écran pour les besoins du didacticiel apparaîtront en gras.

Vue de l'île

Installez SimIsle et chargez le programme conformément aux instructions fournies dans la brochure séparée. Pendant le chargement du programme, vous aurez droit à des écrans de titre enchanteurs et (littéralement) à un survol de l'environnement typique des îles. Vous pouvez raccourcir leur affichage en appuyant sur une touche ou en cliquant avec la souris. Lorsque le programme s'ouvre, une carte de l'archipel apparaît. Vous pouvez sélectionner chaque île individuellement pour accéder au scénario correspondant ou obtenir des informations la concernant.



Carte de sélection du scénario montrant l'île sélectionnée

(A partir d'ici, lorsque le didacticiel vous invite à cliquer sur un bouton ou un objet, cela signifie cliquer avec le bouton gauche de la souris ; lorsque vous devrez utiliser le bouton droit pour accéder à des fonctions spéciales, cela sera explicitement spécifié dans le texte.)

Si elle n'est pas encore sélectionnée (l'île sélectionnée apparaît en clair), cliquez sur la première île, en haut à gauche de l'écran et cliquez sur Jouer.

Le Petit Manuel

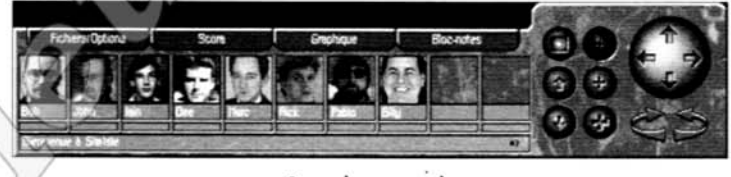
Une île apparaît, avec son relief multicolore et sa bordure de plages de sable. Les épingles qui parsèment l'île, comme nous le verrons bientôt, représentent les sites développés ; une de ces épingles est surmontée d'un chiffre 8 en rouge. Vous apercevez également une boussole, côté gauche, qui indique la direction dans laquelle vous regardez. Si votre carte son est activée, vous serez également accueilli par une agréable musique insulaire.

Vous remarquerez peut-être que la couleur de la végétation change régulièrement — ce phénomène est dû au déplacement du soleil sur l'horizon. En dessous, la Barre de commande vous permet d'effectuer les actions voulues. Si une petite boule rouge émettant des ondes radio apparaît dans le coin inférieur droit, ne craignez pas d'être épié par Big Brother : cette boule indique simplement que la Barre de messages, dans le bas de la Barre de commande, contient un message.



Vue plein écran de l'île

A droite de la Barre de commande, une série de commandes permettent de manipuler la carte pour mieux cerner le paysage de l'île. Les trois signes « plus » sont les boutons d'agrandissement ; celui du haut, qui est actif (enfoncé) pour l'instant, affiche une vue générale en perspective de l'île. Nous allons bientôt utiliser les deux autres. Pour l'heure, voyons comment afficher l'île sous un autre angle.



Barre de commande

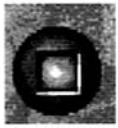
Cliquez sur le bouton contenant un carré (vue plane), en haut à gauche.

Ceci est la vue « satellite » (2D), dans laquelle l'île apparaît telle que vue à la verticale. Les sites développés y apparaissent sous la forme de carrés



Boutons de contrôle de la carte

Le Virtuel Manuel



Bouton 2D

plutôt que d'épingles. Côté droit, un groupe de boutons clairement identifiés permettent d'afficher des informations spécifiques, explicitées par la légende qui apparaît à droite de la Barre de commande (chaque clic s'accompagne d'un son distinctif).

Certains boutons sont déjà sélectionnés, notamment ceux qui permettent d'afficher les sites (catégorie Développements). Les boutons de ces options par défaut apparaissent en noir ; les boutons gris (non sélectionnés) permettent de mesurer une caractéristique géographique ou une ressource et ne peuvent être sélectionnés qu'un à la fois. Vous trouverez ces informations fort utiles lorsque vos décisions de développement auront modifié le paysage de l'île.



Carte 2D

Cliquez sur le même bouton (qui contient maintenant un losange - vue isométrique) pour revenir à la vue 3D.

Cliquez sur la flèche circulaire orientée vers la gauche.

Cliquez sur la flèche circulaire orientée vers la droite.

Les flèches circulaires permettent de faire pivoter la vue de 90 degrés dans le sens de la flèche, ce qui peut être utile pour distinguer des zones adjacentes de la carte, en particulier dans les vues agrandies. L'aiguille de la boussole se déplace en conséquence. Vous pouvez également modifier l'orientation haut/bas de l'île avec les flèches vers le haut et vers le bas qui apparaissent sous le Bouton 2D. Ces boutons permettent de choisir une vue quelconque entre la vue aérienne et une vue en perspective au niveau de la mer. Nous n'allons pas nous en servir maintenant, mais leur utilisation est décrite dans la section Référence.

La Barre de commande contient également une série de photos représentant les agents à votre disposition. Le chiffre 8 qui apparaît en rouge près de l'une des

Le Vieux Manoir

épingles (le QG des agents) indique que tous vos agents sont actuellement réunis en cet endroit. A mesure que vous les déplacerez vers d'autres sites, chaque épingle indiquera le nombre d'agents présents sur le site correspondant.

La Barre de messages

Sous la rangée de photos se trouve la Barre de messages, qui indique notamment la progression des missions que vous affectez à vos agents. Allons en réveiller quelques-uns.

Cliquez avec le bouton gauche sur Rick, le troisième agent à partir de la droite.



Agent Rick Groves

Vous avez ouvert le Tableau de commande personnel de Rick. Ce tableau comprend la photo de l'agent sélectionné, un bouton Fermer qui permet de retourner à la Barre de commande générale et un bouton Statistiques qui ouvre le Bloc-notes et y affiche le curriculum vitæ de l'agent. A droite, la liste des aptitudes/spécialités de l'agent permet de voir que Rick Groves est spécialisé en Exploration. Pour l'instant, nous allons concentrer notre attention sur les deux derniers boutons du Tableau de commande, les boutons Déplacer et Localiser.



Tableau de commande de Rick

Un homme en mission

Cliquez sur le bouton Déplacer. Le curseur se transforme en une paire de bottines en mouvement. Placez le curseur au centre des cinq épingles dans la partie supérieure droite de l'île.

Cliquez avec la pointe du curseur quelque part au milieu des épingles pour envoyer votre agent à cet endroit.


Curseur « Bottines en mouvement »

Vous entendez la jeep se mettre en marche et une ligne dans la Barre de messages identifie le déplacement en cours. Si vous avez correctement placé votre agent (et s'il n'est pas à court de carburant), une fenêtre s'affiche

Le Vieux Manuel

à l'écran pour indiquer que votre agent a eu le fortuné bonheur de découvrir l'une des nombreuses espèces rares de l'île. Félicitations ! Dans les autres scénarios, il vous appartiendra de déterminer quel agent convient pour quelle mission. Si vous envoyez un agent non qualifié en Exploration alors que cette aptitude est requise, vous n'obtiendrez aucun résultat. Vous n'aurez plus le luxe de vous voir indiquer, comme maintenant, les actions à entreprendre. Mais puisque nous sommes dans le didacticiel, nous allons vous mener droit dans l'antre du lion — ou plutôt du léopard.



Envoyez votre explorateur à cet endroit



Fenêtre « Animal rare »

Cliquez sur OK dans la fenêtre d'annonce « Animal rare ».

Une nouvelle épingle (surmontée d'un 1) apparaît au milieu des autres. Toute nouvelle épingle indique la présence d'un nouveau développement ou d'un nouveau site particulier. Voyons de plus près de quoi il retourne.

Cliquez sur le deuxième bouton de zoom, à droite de la Barre de commande.

(Vous remarquerez peut-être qu'en cours de mission, vous recevez des fax fournissant des indices sur la façon de résoudre un problème particulier. Une fois le fax entièrement déroulé, cliquez simplement dessus pour le faire disparaître. Si ces fax vous importunent, vous pouvez cliquer sur le bouton Fichiers/Options puis sur Messages: Oui pour changer ce bouton en Messages: Non et désactiver la ligne fax.)

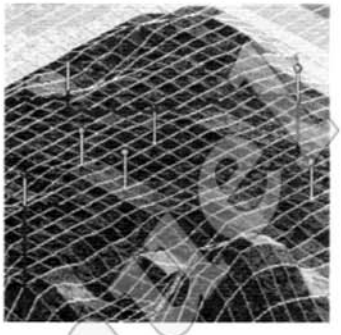


Deuxième niveau de zoom et QG du parc à gibier

Ce niveau de zoom permet de distinguer plus clairement les caractéristiques du terrain, les routes existantes et les bâtiments

Le Vieux Marin

construits. Vous noterez en particulier la présence d'une cabane d'observation, qui représente le quartier général de développement de votre parc à gibier. Elle devrait apparaître vers le centre de votre écran. Cet emplacement correspond à celui de la nouvelle épingle sur la carte générale.



Grille activée

(A tous les niveaux de zoom, vous pouvez centrer la carte sur un endroit de votre choix en cliquant sur cet endroit avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez également centrer l'île sur l'écran en cliquant au milieu du groupe de flèches.) Mais il y a encore d'autres choses à voir.

Cliquez sur le bouton Fichiers/Options, puis sur Grille: Non.

Cette commande affiche une grille qui permet de mieux discerner les mouvements de terrain et le relief de l'île. Cette grille n'est pas visible dans la vue générale de l'île.

Cliquez sur Grille: Oui pour la désactiver.

Cliquez sur le bouton Fichiers/Options pour fermer le menu.

A la loupe

Cliquez sur le troisième bouton de zoom (le plus grand signe +).



Troisième niveau de zoom

Impossible de garder le secret plus longtemps : il se passe *toutes sortes* de choses ici sur votre île. Les arbres ne sont visibles qu'à ce niveau d'agrandissement. Pour vous mettre en appétit, cherchez à l'écran un peuplement intéressant ou un feuillage éclatant. Les informations sont une ressource précieuse : tâchez d'en glaner.

Cliquez sur l'élément de terrain qui vous intéresse.

Une brève description de la composition du terrain apparaît dans la Barre de messages. Des descriptions plus détaillées des environnements sont fournies dans la section Référence ainsi que dans le Bloc-notes du

Le Vieux Manoir

jeu. Mais ce qui nous intéresse pour l'instant, c'est la cabane d'observation. Vous vous rappelez votre agent, l'intrépide Rick Groves ? Assurons-nous qu'il est à son poste.



Message affiché dans la Barre de messages

Cliquez sur le bouton Localiser du Tableau de commande de Rick Groves.

La fenêtre de commande Parc à gibier apparaît. Lorsqu'un agent se trouve à un endroit particulier, vous pouvez cliquer sur le bouton Localiser pour ouvrir la fenêtre de développement correspondante. Vous pouvez également cliquer directement sur le site même (à n'importe quel niveau de zoom), qu'il y ait un agent présent ou non. Si l'agent approprié est sur place, vous verrez apparaître des boutons de commande actifs permettant d'exploiter dans votre intérêt les talents de cet agent. Les boutons grisés signifient que d'autres aptitudes ou des ressources supplémentaires sont nécessaires pour exécuter ces actions. Qu'un agent soit présent ou non, ces fenêtres fournissent également des informations utiles sur l'état du site. Mettons Rick Groves au travail.

Cliquez sur Clôturer.



Fenêtre Parc à gibier

Vous aurez beau le doper au café, votre agent ne pourra pas clôturer le parc à lui tout seul. Vous aurez peut-être remarqué que le bouton était grisé, ce qui signifie qu'il vous manque un ingrédient essentiel pour exécuter cette commande. La Barre de messages indique que vous avez besoin d'un agent qualifié en Construction pour construire cette palissade. Il se fait que vous en avez justement un sous la main.

Cliquez sur le bouton Fermer dans le tableau de commande de Rick.

Cliquez sur Bob dans la galerie des agents.

Cliquez sur Déplacer, puis sur le parc à gibier.

Le bouton Clôturer est toujours grisé. Que se passe-t-il donc ?

Le Virtuel

Cliquez sur Clôturer avec le bouton droit de la souris.

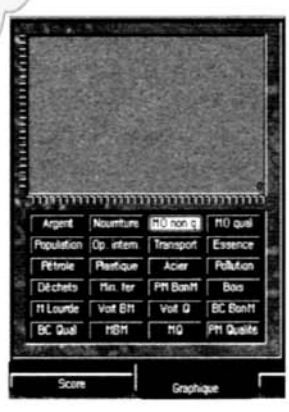
Zut ! Encore autre chose. La Barre de messages indique qu'il vous faut six ouvriers non qualifiés pour installer la clôture. Pas de problème côté argent : vous avez commencé avec un maximum de pognon et il n'y a pas de centre commercial à proximité pour le dépenser. Pour connaître le nombre d'ouvriers non qualifiés disponibles sur l'île et d'autres informations utiles, vous pouvez utiliser la fenêtre des graphiques.

Fermez la fenêtre Parc à gibier.

Cliquez sur le bouton Graphique.

Cliquez sur le bouton MO non qual. dans la fenêtre Graphique.

La fenêtre Graphique montre, sous une forme graphique, l'évolution de vos ressources spécifiques. Chaque bouton permet d'afficher des informations constamment mises à jour sur la présence de la ressource correspondante sur l'île. Chaque ressource est identifiée par une couleur différente. Les fluctuations de la ligne de gauche à droite vous permettent de dégager la tendance dans le temps. Comme vous pouvez le voir, vous ne possédez encore aucune main-d'oeuvre non qualifiée. Le paramètre MO non qual. représente la main-d'oeuvre non qualifiée globale disponible sur l'île, ces personnes étant disponibles pour vos projets de construction où qu'ils se trouvent. Vous n'avez besoin que d'une poignée pour construire le parc à gibier.



Fenêtre Graphique

Cliquez de nouveau sur le bouton pour fermer la fenêtre Graphique.

Cliquez sur le bouton Fermer dans le tableau de commande de Bob Moon.

Il sera utile de vérifier de temps à autre les fenêtres Graphique et 2D pour mesurer l'impact de vos décisions de développement sur la présence des différents éléments et ressources. Si vous réduisez sensiblement ou faites même disparaître certaines espèces de l'île, son écologie s'en trouvera menacée si bien que votre Score écologique diminuera en conséquence.

Le Vieux Manuel

Formation dans le village

Pour l'instant, ce qui nous intéresse, c'est la main-d'oeuvre. Or, la seule source de main-d'oeuvre non qualifiée sont les villages. Il vous faut quelqu'un qui connaisse bien les indigènes ainsi qu'un agent versé dans la gestion du personnel. Vous avez de la chance : Iain McNeil et Dee Jarvis n'attendent que vos ordres au QG des agents. Nous allons voir comment les envoyer sur place sans ouvrir leur tableau de commande personnel.



Cliquez sur ce village

Cliquez sur le visage d'Iain avec le bouton droit de la souris.

Cliquez (avec le bouton gauche) sur le groupe de huttes situé juste en dessous du parc à gibier. (Ce village est assombri par des arbres et est invisible.)

Cliquez sur le visage de Dee Jarvis avec le bouton droit de la souris.

Cliquez de nouveau sur le village.

Le bouton droit de la souris est une méthode plus rapide et plus pratique pour envoyer vos agents sur les routes, surtout lorsque vous en avez plusieurs à déplacer. Vous pouvez affecter plusieurs agents à un seul site ou les répartir entre différents sites de la carte. Dès que vous voyez que vos agents sont parvenus à destination (lorsque le visage de l'agent réapparaît à la place de sa jeep dans la « galerie de photos »), ne leur laissez pas le temps de s'arrêter pour lire le journal.



Fenêtre Village

Cliquez sur le village.

Dans la fenêtre Village, cliquez sur Former.

Pour créer une main d'oeuvre non qualifiée, la population du village doit compter 140 personnes. La seule façon d'y parvenir est de cliquer plusieurs fois sur Former et d'attendre.

Vous découvrirez que la plupart des villages de l'île pratiquent diverses formes d'agriculture ou de pêche. La zone d'information indique que les habitants de ce village sont des fermiers (zone Tâche actuelle), mais le bouton MO non

Doc-to-Manuel

qual. laisse entendre d'autres possibilités. (Comme vous pouvez le voir, lorsque la fenêtre d'un objet du jeu est ouverte, les agents présents sur le site sont entourés d'un cadre rouge dans la Barre de commande.)

Le principal problème avec une forêt tropicale est qu'une fois qu'on a coupé des arbres, l'équilibre de la forêt est à ce point perturbé qu'elle ne retrouve pas sa diversité initiale. Pour répondre à la demande locale de bois, l'industrie forestière doit donc continuer à exploiter la forêt primaire. Quoique seules quelques espèces d'arbres aient une valeur commerciale, quelque 70 % de la forêt sont détruits par cette exploitation.



La formation des villageois permet d'améliorer leur efficacité dans l'exécution de leurs tâches actuelles, améliorant de ce fait leur rendement et, par voie de conséquence, leur production alimentaire. Cette augmentation de nourriture accroît la population du village, qui peut dès lors diversifier ses intérêts. Dès que la population aura pris quelque ampleur, vous aurez la possibilité de dénicher de la main-d'oeuvre non qualifiée. Cependant, cette modification du style de vie des villageois peut entraîner une diminution de leur satisfaction. (D'une manière générale, toutefois, la satisfaction dépend des niveaux de pollution locaux et du nombre d'arbres qui ont été abattus sur l'ensemble de l'île.)

Dans la Barre de commande, la photo d'Iain a été remplacée par l'image du village où il travaille. En dessous de son nom, une barre noire indique la progression de sa tâche. Le temps nécessaire pour accomplir une tâche dépend de la nature de celle-ci. Pendant qu'Iain McNeil est occupé, tâchons d'en savoir plus sur le village.

Cliquez sur le bouton « i » dans l'angle supérieur droit de la fenêtre.

La page du Bloc-notes correspondant à la fenêtre ouverte s'affiche. Le Bloc-notes est un ouvrage de référence sur l'île et sur le jeu. Le bouton d'information (« i ») de chaque objet du jeu (site développé) permet d'avoir une meilleure compréhension du site en question



Page Village du Bloc-notes

Le Vieux Manuel

et de connaître les options disponibles pour servir vos desseins. Les fonctions du Bloc-notes sont décrites dans le détail dans la section Référence.

Cliquez sur le bouton Bloc-notes de la Barre de commande pour retourner au jeu.

Rouvrez la fenêtre Village et cliquez de nouveau sur Former dès que ce bouton est disponible.

Il faudra plusieurs cycles de formation avant que le rendement atteigne un niveau permettant une augmentation de la population. Il faudra donc patienter un peu avant que la courbe de population monte. Continuez à appuyer sur le bouton Former jusqu'à ce que le bouton MO non qual. devienne actif. (Surveillez le rendement ; celui-ci doit être supérieur à 80%. La croissance de la population sera fonction de l'augmentation du rendement.)

En attendant, vous pouvez consulter d'autres informations utiles sur l'île dans la fenêtre Graphique. Lorsque vous vous serez familiarisé avec les techniques du jeu, vous verrez que vous pourrez faire travailler simultanément plusieurs de vos agents à différents endroits de l'île, si bien que vous n'aurez plus l'occasion de vous tourner les pouces. Dès que le bouton MO non qual. est disponible, cliquez sur ce bouton.



Photo de l'agent remplacée par son site de travail

Cliquez sur MO non qual.

A présent, Dee Jarvis détournera certains des villageois vers des travaux non agricoles, ce qui entraînera une légère baisse de la population, de la satisfaction et du niveau de rendement du village, mais vous permettra de dégager quelques personnes pour construire votre palissade. Vous avez besoin en fait de 6 ouvriers. Vous devez donc cliquer encore deux fois sur le bouton MO non qual.

Deux hectares de forêt tropicale (l'équivalent de deux terrains de football américain) sont détruits chaque seconde dans le monde. Les scientifiques estiment qu'en moyenne 137 espèces vivantes s'éteignent chaque jour, soit 50 000 par an.



Le Village Mémoriel

Chaque clic sur ce bouton réduit la population du village de dix unités, mais produit deux ouvriers non qualifiés. Dès que le troisième cycle de formation est terminé (lorsque la barre de progression disparaît en dessous de la photo de Dee Jarvis), vous pouvez veiller à la construction de la palissade autour de la parc à gibier. (Il n'est pas inutile de revenir ici de temps à autre pour maintenir les niveaux de rendement ; nous allons bientôt voir pourquoi.)

Une réserve utile



Parc à gibier clôturé

Cliquez sur la case de fermeture du village.

Cliquez sur le parc à gibier.

Cliquez sur le bouton Clôturer.

Dans la Barre de commande, la photo de Bob Moon est remplacée par l'image du parc à gibier, indiquant qu'il est occupé à cet endroit. Dès que son visage réapparaît, de nouvelles commandes sont disponibles dans la fenêtre Parc à gibier et de nouvelles lignes sont ajoutées à la zone d'information. L'image de votre parc à gibier a également quelque peu changé. Son peuplement devrait maintenant commencer à augmenter.

Les nouvelles commandes vous serviront plus tard, mais étant donné qu'il n'y a pas de touristes sur l'île pour l'instant, il serait vain de tenter d'ouvrir le parc. En plus, vous n'avez pas gardiens qualifiés. Mais il doit sûrement y avoir une solution ?



Fenêtre Parc à gibier misa à jour

Fermez la fenêtre Parc à gibier.

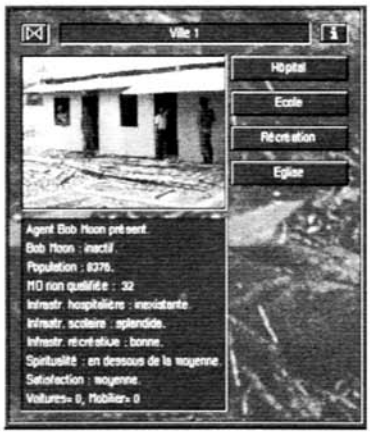
Cliquez sur la flèche vers le bas et la flèche vers la gauche dans le groupe de flèches jusqu'à ce que la ville et le QG des agents apparaissent visiblement à l'écran.

Cliquez sur la ville.

Petite ville deviendra grande...

La main-d'oeuvre qualifiée ne peut se trouver que dans les villes et vous avez intérêt que vos

Le Vieux Manuel



Fenêtre Ville

gardiens soient convenablement formés si vous voulez qu'ils puissent lutter contre les braconniers sans vergogne qui tenteront de pénétrer dans votre parc. Vous devez maintenant faire en sorte que la population de la ville augmente pour bénéficier d'une plus grande masse de main-d'oeuvre. Dès que votre ville sera devenue une métropole, vous devrez lui fournir une plus grande quantité d'énergie pour répondre aux besoins de ses industries. Nous allons y veiller dès maintenant. De toute façon, cette vieille centrale électrique à droite de la ville ne fonctionnera pas sans charbon. Mettez vos agents au travail.



Fenêtre Mine

Envoyez John Balker à la mine de charbon, à droite du QG des agents.

Cliquez sur la mine pour ouvrir la fenêtre correspondante.

Cliquez sur Capacité double.

Le temps que votre petit monde se mette à l'ouvrage, la zone d'information de la fenêtre indiquera que la capacité d'extraction a doublé (il s'ensuivra une augmentation de la pollution, que vous pourrez contrôler ultérieurement dans la fenêtre 2D ; vous pourrez toujours ramener la mine à sa capacité normale plus tard). Mais l'électricité ne fait pas une ville. Pour encourager la population à s'établir en ville, il vous faudra en outre en améliorer les charmes. Soyez un bâtisseur d'empire, construisez !

Envoyez Bob Moon en ville.

Cliquez sur la ville et cliquez sur le bouton Hôpital dans la fenêtre de la ville.

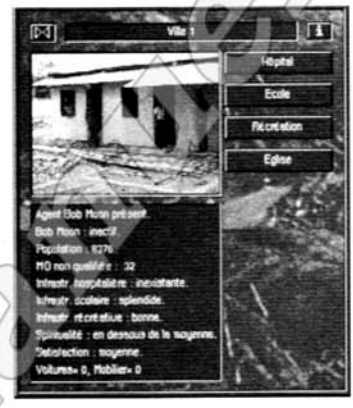
Dès que votre agent aura terminé sa tâche, vous pourrez voir dans la zone d'information que l'infrastructure hospitalière s'est améliorée. Il se pourrait que la population augmente du même coup, à la faveur de ce nouveau bien-être. Mais ne trouvez-vous pas logique que pour avoir des gardiens spécialement formés, il faut une formation spéciale ? Pour faire d'un citadin

Le Vieux Manoir

moyen un gardien de haut niveau, il vous faut un enseignement approprié.

Cliquez sur le bouton Ecole.

Malheureusement, il faudra plus que quelques mouvements de souris pour porter la population de votre ville à celle d'une véritable métropole. Et vous manquez de bois. Vous devrezimporter du bois de la scierie pour y parvenir. Vous vous rappelez comment vous avez multiplié les formations pour augmenter la population des villages, avec Iain et Dee ? Il vous faut poursuivre cette tâche dans les différents villages de l'île, car une augmentation des ressources alimentaires favorisera la démographie en même temps que la bonne chère attirera les étrangers vers votre île.



Fenêtre Ville après quelques commandes

Rendez-vous dans d'autres villages de votre choix (peu importe lesquels) et assurez la formation des villageois pour augmenter la production alimentaire tout en envoyant d'autres agents effectuer simultanément d'autres tâches. Tissez votre toile sur cette île et maintenez vos « araignées » en constante activité. Pensez à régulièrement augmenter la production alimentaire dans toute l'île et à améliorer les agréments de la ville tout en effectuant les tâches décrites ci-dessous.

Robin des Bois

Il est fort probable que vos projets de construction de bâtiments hospitaliers et universitaires auront sérieusement entamé vos réserves de bois, or vous aurez encore besoin de construire pour développer votre activité touristique naissante. Ce ne sont pas les arbres qui manquent sur cette île, et vous possédez déjà une scierie : le choix est clair. (Mais attention : évitez un massacre à la tronçonneuse. L'opinion internationale, que vous pouvez contrôler dans la fenêtre Graphique, n'aime pas trop le déboisement et puis, nous n'avons pas encore parlé du bouton Score.)

Déplacez la vue à l'écran pour afficher la scierie, près du parc à gibier.

Levieux Manuel

Envoyez Bob Moon dans la forêt juste en dessous de la scierie en cliquant à cet endroit.

Lorsque votre agent est arrivé (sa jeep apparaît sur le terrain), cliquez sur la jeep pour ouvrir la fenêtre Site de construction.

(Si sa jeep est cachée par les arbres, vous pouvez également cliquer sur la touche Localiser dans le Tableau de commande de l'agent.)

Cliquez sur Exploitation forestière dans la fenêtre Site de construction.

Lorsque vous cliquez sur un bouton de construction actif dans la fenêtre Site de construction, le pointeur est remplacé par une image du développement sélectionné. Vous pouvez déplacer ce curseur à une distance restreinte de l'emplacement choisi initialement. Si la croix qui suit le déplacement du curseur est rouge, cela signifie que vous ne pouvez pas construire à cet endroit. Cliquez à un endroit où la croix est blanche (le bâtiment sera placé au centre de la croix).



Curseur Exploitation forestière

Cliquez dans une « zone bla4nche » pour définir le lieu d'exploitation forestière.

Une grue de construction apparaît, indiquant que Bob et certains des ouvriers non qualifiés de l'île sont au travail. Lorsque Bob a terminé, la nouvelle exploitation forestière apparaît et, bientôt, un trafic de camions s'établit avec la scierie (vous verrez peut-être le bulldozer qui construit la route). Votre réserve de bois augmentera très rapidement (ce que vous pouvez contrôler dans la fenêtre Graphique, option Bois).



Exploitation forestière et trafic de camions

Outre des gardiens, votre parc a besoin de touristes émerveillés pour admirer vos rares spécimens de flore et de faune. La seule façon de les faire aborder à proximité de votre parc pour l'instant est de construire un terminal à l'endroit du vieux village de pêche.

Visuel Manuel

La bourse ou la pêche

Utilisez les flèches pour faire défiler l'écran jusqu'au village de pêche autochtone sur la rive supérieure de l'île, pas trop loin de votre parc à gibier.

Envoyez Dee Jarvis (aptitudes en Négociation) au village.

Cliquez sur le village et cliquez sur le bouton Racheter.

Avec un grain de persuasion et beaucoup de belles paroles, Dee Jarvis va s'arranger pour racheter le village de pêche, qui s'avère un site idéal pour un magnifique port : c'est l'un des rares endroits de cette île où les eaux côtières sont profondes, ce qui est indispensable pour un port. Et puisque les résidents ne sont que vaguement satisfaits, ce n'est quand même pas un crime ?



Fenêtre Village de pêche

Dès que Dee aura terminé ses négociations, vous verrez que le village aura disparu de la carte. Ne vous inquiétez pas, les gens du village auront déménagé vers la ville pour y travailler, s'acheter de beaux vêtements et chanter dans les night-clubs. Non, en fait, vous verrez probablement une nouvelle épingle sur votre carte ; il est très probable que les villageois auront créé un autre village plus loin.

Vous voilà maintenant avec un superbe site à bâtir. Et que fait dans ce cas-là un gouverneur d'île qui se respecte s'il veut attirer les touristes ? Construire, bien sûr, construire !

Envoyez Bob Moon jusqu'à l'ancien village de pêche.

Cliquez sur sa jeep.

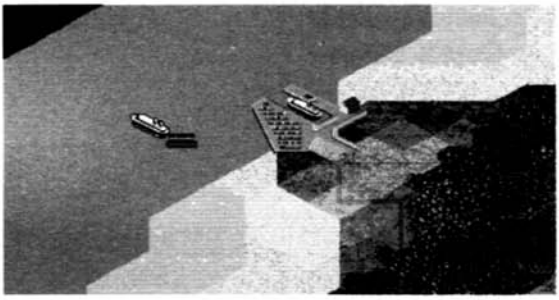
Dans la fenêtre Site de construction, cliquez sur Port.

Trouvez un site constructible dans la zone de portée du curseur et cliquez.

Le taux d'exploitation des forêts tropicales de Colombie britannique (25% des forêts tropicales tempérées au monde) a triplé au cours des 30 dernières années. Un rapport du gouvernement canadien de 1991 estime que si le rythme se maintient, il ne restera pratiquement plus rien des forêts non protégées d'ici à 1998. Les américains sont les plus grands consommateurs de bois canadien.

Le vieux Manuel

Le port salut...



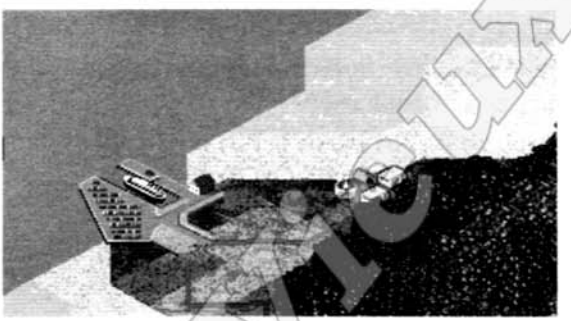
Le nouveau port

Dès que Bob aura terminé d'en superviser la construction, le port apparaîtra sur la carte. Bien entendu, vos ressources en argent et en matériaux auront diminué, comme chaque fois que vous construirez quelque chose. Il vous reste néanmoins encore un peu d'argent à dépenser. Après tout, vous n'allez quand même pas faire loger vos touristes à la belle étoile ?

Trouvez un site approprié en haut et à droite de votre port, sur la plage mais au bord des 5arbres et envoyez-y votre brave agent Moon. (Si vous ne voyez pas sa jeep apparaître à proximité de l'endroit choisi, explorez un peu les environs et réessayez.)

Cliquez sur la jeep, puis sur le bouton Hôtel dans la fenêtre Site de construction.

Sélectionnez l'emplacement voulu et placez-y l'hôtel.



Le parc de caravanes et le port

Comme vous le voyez, Bob Moon sait comment s'y prendre pour construire un hôtel épatant. Pour l'instant, votre piège à touristes n'est jamais qu'un modeste Parc de caravanes, mais vous pourrez améliorer et étendre les installations. N'oubliez pas que tout développement commercial est source de pollution et qu'il affectera à la fois la flore et la faune dans les proches environs. D'autre part, les touristes n'aiment pas devoir se déplacer trop pour se rendre à leur hôtel ou aux attractions, tenez-en compte. Maintenant que vous avez un moyen d'amener les touristes et un endroit pour les loger, il est temps d'aménager votre parc.

Vous ne pourrez le faire que si votre ville est entretemps devenue une métropole. Si tel n'est pas le cas,

Le vieux Marcel

continuez à promouvoir la production alimentaire en envoyant les agents appropriés en mission dans tous les villages. Dès que votre ville sera devenue une métropole, vous la verrez apparaître sur votre carte dans toute sa splendeur avec tous les bâtiments que Bob Moon aura construits.

Envoyez Dee Jarvis à la parc à gibier.

Cliquez sur le parc.

Cliquez deux fois sur le bouton Embaucher gardiens.

Cliquez sur Ouvrir/Fermer le parc.

Dee Jarvis se mettra en campagne (par téléphone) pour vous trouver deux gardiens. Lorsque ceux-ci auront été embauchés, vous observerez que le nombre de spécimens présents dans le parc augmentera plus rapidement, car une des tâches des gardiens est d'empêcher les braconniers sans vergogne de décimer votre faune exotique. Vous verrez également augmenter le nombre de spécimens de cette autre race que sont les touristes, mais il vous faudra peut-être penser à construire un autre hôtel à proximité. Avec le temps, pensez à embaucher davantage de gardiens.

Peut-être vous inquiétez-vous de l'état de votre compte en banque après avoir construit votre empire. Toutefois, votre hôtel et votre parc à gibier devraient commencer à vous rapporter des fonds. Il y a encore bien d'autres moyens d'augmenter vos avoirs sur l'île, certains un peu agressifs, d'autres plus anodins. Ce qui fait le charme et l'intérêt de SimIsle, c'est que vous pouvez faire des choix et leur donner plus ou moins d'ampleur. Si vous deviez jamais avoir un besoin rapide et facile de renflouer vos caisses, vous pouvez toujours envoyer un agent à la scierie pour vendre votre excédent de troncs.



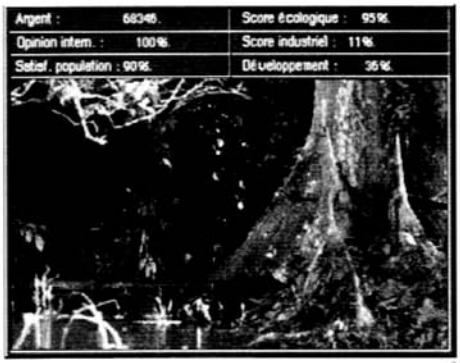
Fenêtre Parc à gibier après l'augmentation du nombre de gardiens

Mais les problèmes de trésorerie ne sont pas les seules difficultés que vous aurez à affronter dans SimIsle. Au pire, vous serez confronté à une invasion de requins, une manière efficace mais peu recommandable de donner un nouveau look aux maillots de bain de vos

Version Manuel

touristes insouciants. Cette catastrophe (comme d'autres dans les différents scénarios) peut se produire de manière aléatoire ; vous feriez peut-être bien de préparer déjà vos aspirines. Le cas échéant, il vous sera peut-être possible d'envoyer des agents sur les lieux de la catastrophe. Dans certains cas (mais pas toujours), des options d'urgence vous seront proposées si vous envoyez l'agent approprié... A vous de choisir, gouverneur.

A propos du Score



Fenêtre Score

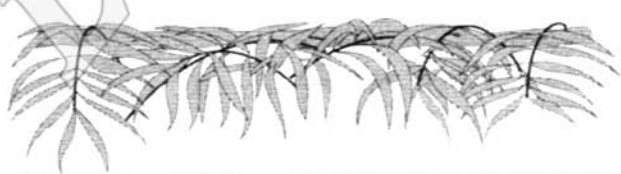
Ces terribles calamités et la façon dont vous réagirez seront jugées par l'Arbitre tout-puissant. Si le coeur vous en dit, vous pouvez voir à tout moment où vous en êtes.

Cliquez sur le bouton Score.

La fenêtre qui apparaît montre avec quelle efficacité vous êtes parvenu à ménager la chèvre et le chou. Les scores dans les domaines de l'écologie, de l'industrie et du développement peuvent aller de 1 à 100% et toute évolution dans un sens ou dans l'autre se reflétera dans l'image affichée, qui peut aller de superbes images d'une forêt luxuriante jusqu'à celles d'un monde étouffant sous les gaz des usines électriques. Vous pouvez également mesurer l'opinion internationale vous concernant ainsi que ce que les habitants de l'île pensent de votre gestion.

Par exemple, vous aurez probablement gagné quelques points en Opinion internationale pour la découverte et la préservation rapides d'une espèce animale rare, même si nous vous avons donné un petit coup de pouce pour y parvenir. La façon dont vous affronterez une éventuelle catastrophe

Le déboisement des forêts tropicales perturbe l'alimentation en eau dont dépendent 1 milliard de personnes dans les pays en voie de développement pour produire de la nourriture. Partout dans les tropiques, la déforestation aggrave la désertification ainsi que les inondations en saison humide. Au moins un quart de la déforestation tropicale est le résultat de l'exploitation commerciale du bois.



Le Vieux Manuel

pourra affecter ce score, ainsi que votre Score écologique. Ne perdez pas de vue votre score, car lui ne vous perd pas de vue. (Certaines fenêtres, lorsqu'elles sont ouvertes, interrompent le déroulement du jeu ; c'est le cas de la fenêtre Score.)

Cliquez de nouveau sur le bouton Score pour fermer la fenêtre.

La vérité par les chiffres

Le moment est venu de voir comment se portent et évoluent vos réalisations. Utilisez les flèches ou toute autre méthode qui vous plaira pour vous rendre au port.

Cliquez sur le port.



Fenêtre Port

Cette fenêtre est un moyen rapide de voir comment les choses se passent au port. Le trafic entrant et sortant vous permet de savoir si vous êtes parvenu à attirer de nombreuses conventions ou autres rencontres internationales. Bien entendu, si le nombre de touristes a fortement augmenté, vous devriez peut-être envisager d'agrandir votre parc de logements et augmenter vos revenus touristiques. Mais ne vous imaginez pas qu'il suffira d'agrandir un hôtel ou de le faire équiper de rampes de cuivre pour que les touristes suivent automatiquement : encore faut-il que les touristes soient satisfaits, ce qui dépend d'un certain nombre de facteurs tels que la distance entre l'hôtel et les attractions, le niveau de pollution de l'environnement, etc.

Faites apparaître l'hôtel à l'écran et cliquez sur le bâtiment.

Envoyez-y Bob Moon.

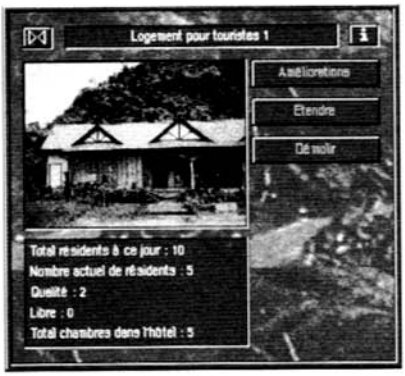
Vous pouvez parfaitement cliquer sur un site de développement alors que la fenêtre d'un autre site est ouverte : cette dernière sera alors remplacée par la fenêtre du site nouvellement sélectionné. Cette fenêtre montre que les affaires ont bien marché et qu'il n'y a

Le Vieux Manuel

plus de chambres libres. Une conclusion s'impose : il faut agrandir.

Dès que Bob arrive, cliquez sur le bouton Etendre.

Ce M. Moon est vraiment infatigable ! Aussitôt, il se met au travail pour construire quelques chambres supplémentaires (ce qui ne manquera pas d'affecter vos moyens financiers et votre stock de bois). A tout moment qu'il vous plaira, vous pourrez retourner à l'hôtel pour construire quelques chambres de plus ou choisir le bouton Améliorations pour, par exemple, mettre du plus beau tapis dans toutes les chambres ou installer des distributeurs de barres chocolatées.



Zone d'information du motel amélioré

Chaque fois que vous procéderez à une extension quelle qu'elle soit (nouvelle construction, augmentation des extractions de charbon ou de l'abattage de bois), n'oubliez pas que celle-ci affectera votre bilan écologique. Tous les développements polluent dans une certaine mesure et les zones fortement développées sont également fortement polluantes. Heureusement, SimIsle vous offre diverses occasions de vous remplir les poches tout en redorant votre blason écologique.

Demandez nos animaux !

Affichez votre parc à gibier et cliquez dessus.

Envoyez-y Iain McNeil.

Cliquez sur le bouton Exporter spécimens lorsque celui-ci est disponible.

Si vous avez bien géré votre parc, le bouton Exporter sera actif. (Dans l'intervalle, vous aurez embauché cinq ou six gardiens.) Iain McNeil prendra contact avec des réserves et des zoos du monde entier pour leur vendre quelques spécimens de vos espèces les plus rares et augmenter ainsi les chances de survie de l'espèce. Et si cela ne suffit pas à vous donner du moral, observez vos ressources en argent : elles augmentent chaque fois

Le Vieux Marcel

que vous exportez un animal. Voilà qui est du bon travail. Par contre, si vous avez installé vos hôtels ou d'autres sites de développement trop près du parc, il se peut que le bruit et la population perturbent la reproduction des animaux et empêchent le bouton Exporter de s'activer.

Si vous continuez à exporter des animaux, vous pourriez même obtenir avec le temps un message vous félicitant pour votre action écologique. Dans ce cas, cliquez simplement sur Continuer. Si la faune et la flore de votre archipel attisent votre curiosité, il vous est possible de vous informer.



Fenêtre de félicitations pour les exportations

Session d'étude

Cliquez sur le bouton Bloc-notes dans la Barre de commande.

Cliquez sur Ecologie.

Cliquez sur le sujet qui vous intéresse.

Le Bloc-notes est en quelque sorte l'encyclopédie de votre île, regroupant quantité d'informations intéressantes sur la composition du sol, les animaux et les insectes qui y résident et les tenants et aboutissants de toutes vos propriétés sur l'île. Il peut être utile de tenir compte de ces informations lorsque vous construisez une attraction touristique : peut-être le lunoptère à trois nombrils que vous écrasez sous une baraque à frites est-il le dernier représentant de l'espèce au monde ! Vous pouvez également sélectionner un site et cliquer sur le bouton « i » dans la fenêtre du site pour ouvrir le Bloc-notes à la page appropriée.



Fenêtre Bloc-notes

Cliquez de nouveau sur le bouton Bloc-notes pour fermer la fenêtre.

Droit d'enregistrement

Même si votre territoire ressemble plus à l'Ile aux lapins qu'au paradis, il mérite probablement sa place

Le Vieux Manuel

dans l'histoire. Et puis, toutes les îles de SimIsle sont des travaux inachevés : il y a tellement de paramètres qui peuvent être modifiés et tant d'options et de choix disponibles qu'il est toujours possible d'apporter de petits changements çà et là.



Ile nommée dans une case Enregistrer

Cliquez sur le bouton Fichiers/Options.

Cliquez sur Enregistrer.

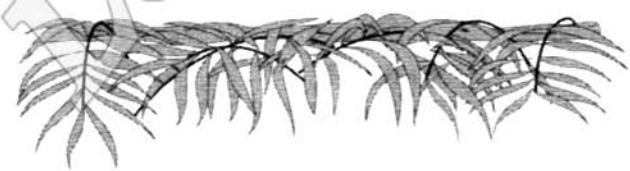
Tapez le nom de votre île dans l'une des cases numérotées.

Cliquez sur Enregistrer.

Ce didacticiel vous a montré une approche de la gestion des îles. Avec le temps, vous apprendrez comment utiliser plus efficacement les talents particuliers de chaque agent et serez à même de choisir la personne la plus apte à chaque tâche. Nous n'avons même pas abordé les aspects de l'embauche, de la formation et du renvoi des agents. Dans les autres scénarios, vous découvrirez 16 autres agents au profil chaque fois différent. (Quels que soient vos choix de personnel, gardez toujours au minimum Bob Moon sous la main.) Comme nous l'avons dit, tout l'intérêt de SimIsle réside dans la multiplicité des approches de ce premier scénario qui est d'une ridicule simplicité par rapport aux autres îles. (Nous ne voulions pas vous effrayer avec quelque chose de trop compliqué.)

Faites-vous la main avec quelques-uns des autres scénarios (vous aurez même bien besoin de vos deux mains parce que ces scénarios sont loin d'être faciles). Vous pouvez approcher une île dans un seul objectif, par exemple celui d'aider les villageois dans leurs efforts de plantation et de pêche et de garder l'île aussi verte que le jardin d'Eden, ou vous pouvez au contraire vous jeter sans scrupules à l'assaut des forêts à la tête d'une armée de bulldozers. Mais il y a aussi une ultitude

Les forêts tropicales couvrent 2 % de la surface de la terre, ou 6 % des terres, mais elles abritent plus de la moitié des espèces de plantes et d'animaux du monde entier. A l'origine, elles couvraient une surface double.



Le Vieux Manuel

de solutions intermédiaires pour ménager la chèvre et le chou.

Nous vous invitons maintenant à prendre le temps de parcourir la section Référence pour vous familiariser avec toutes les fonctions du programme, que nous n'avons fait que survoler dans le didacticiel. Le manuel se complète également d'un petit essai sur la véritable forêt tropicale, dont la lecture vous permettra de mieux connaître la fragile complexité et la merveilleuse diversité de ces régions. Bien, vous voilà parti pour une année ou deux ! Nous espérons que vous vous plairez sur ces îles.

Le Vieux Manuel

Les experts s'accordent pour dire que la première cause d'extinction des espèces est la destruction de l'habitat. Dès qu'un habitat est réduit, des espèces disparaissent. Si la déforestation se poursuit au rhythme actuel, les scientifiques estiment que presque tous les écosystèmes tropicaux auront été détruits d'ici à l'an 2030.



RÉFÉRENCE



La moindre feuille, fleur, liane, chaque insecte, grenouille, poisson ou oiseau aurait nécessité une vie d'étude à lui seul et je savais qu'il y avait chaque fois une autre armée secrète, cachée, de créatures qui allaient sortir la nuit pour prendre la relève. Comme le sait un naturaliste, il n'y a rien de tel qu'une forêt tropicale pour que l'arrogance d'un homme fasse place au plus profond respect.

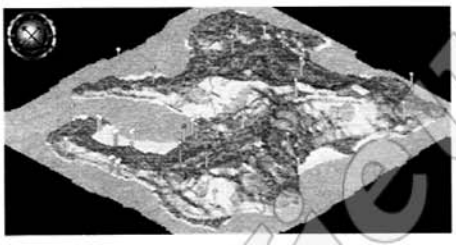
— Gerald Durrell, cité dans The Enchanted Canopy par Andrew Mitchell

Le vieux Manoir

Cette section Référence de Simlsle 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.

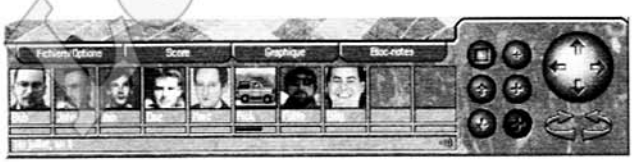
Notions de base

Tous les scénarios de Simlsle 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

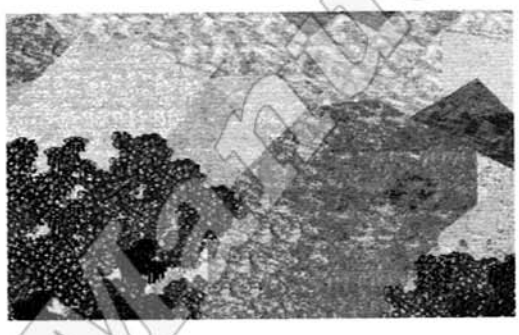
En plus d'assumer la myriade de responsabilités liées à ces écosystèmes complexes, il vous faudra parfois réagir à des événements extérieurs déclenchés par vos décisions. Ces événements exigeront de vous une réaction responsable, qu'il s'agisse de catastrophes écologiques ou de découvertes naturelles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

Le Vieil Emanuel

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 çà, 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.



Paysage épuisé

Que vous privilégiiez 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.

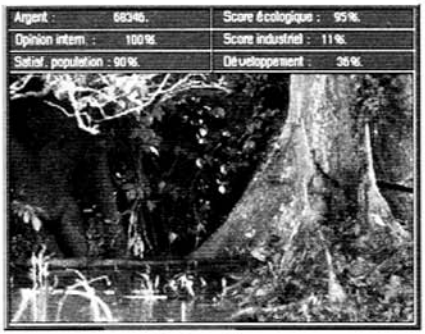
Quel que soit votre choix, vous verrez que chaque île est un petit monde complexe grouillant de vie. Cliquez à un endroit de l'île, et il réagira (ou, tout au moins, vous obtiendrez un rapport sur sa composition naturelle).



Article du Bloc-notes relatif à l'écologie

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

Le Vieux Manuel



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.

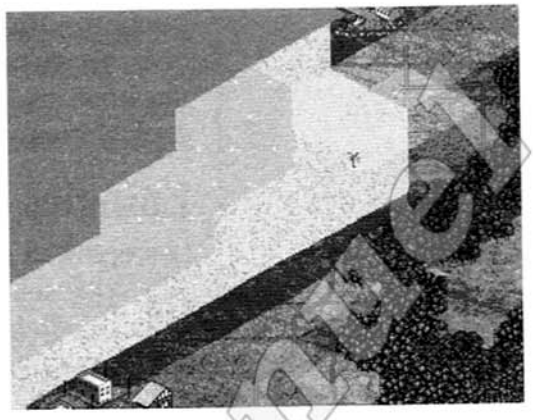
Ce « score » est davantage le reflet de votre style de gestion, une appréciation de votre bon goût en matière de gestion insulaire. Un jeu ne sera jamais définitivement perdu, même si vous tombez à court d'argent, de ressources ou de bons sentiments : vous ne serez pénalisé que par la réaction plaintive 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.

Le Vieux Manuel

SimIsle 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.



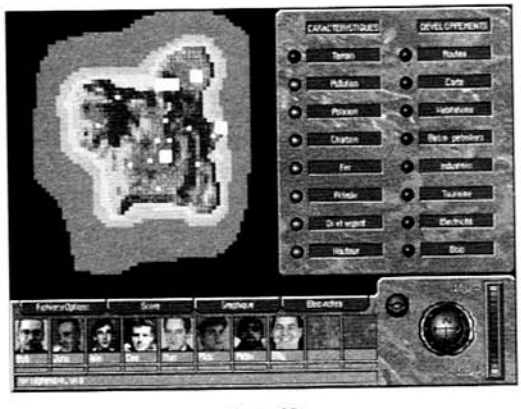
Variété de terrain et de développement

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.

Interface et principes fondamentaux

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



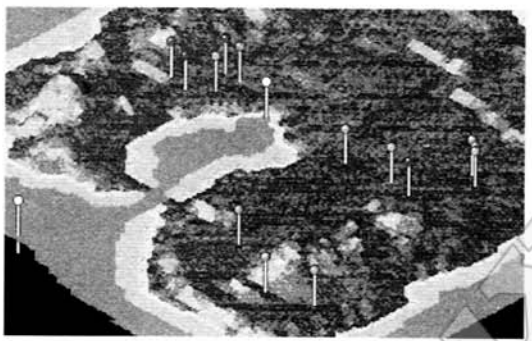
Carte 2D

Le Wiz Manuel

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

Epingles

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

Le Vieux Manuel

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

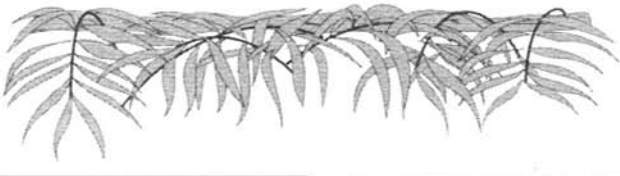
Tous les sites développés sur l'île peuvent être examinés au moyen de la fenêtre de commande correspondante, qui permet souvent d'entreprendre des actions si les agents appropriés sont sur place. Ces fenêtres fournissent des informations sur le site, indiquent la présence d'agents et, si les agents présents 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.



Fenêtre Ville

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.

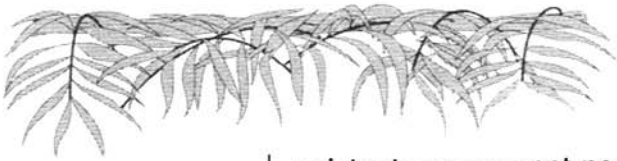
Jusqu'à un tiers de la couverture de la forêt tropicale est détruit rien que pour tracer les routes et les pistes d'abattage et de débardage. Le Japon, les Etats-Unis et l'Europe consomment chacun quelque 2,2 milliards de dollars en bois tropicaux. La plupart des pays exportateurs de bois tropicaux rencontrent 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.



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

Le Vrai Manuel

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.



Fenêtre Mine

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

Private Manual

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 influer) 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

Lovie Manuel

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

Bouton Fichiers/Options



Fenêtre Fichiers ouverte

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



Fenêtre 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 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.

Le Vieux Manuel

Charger

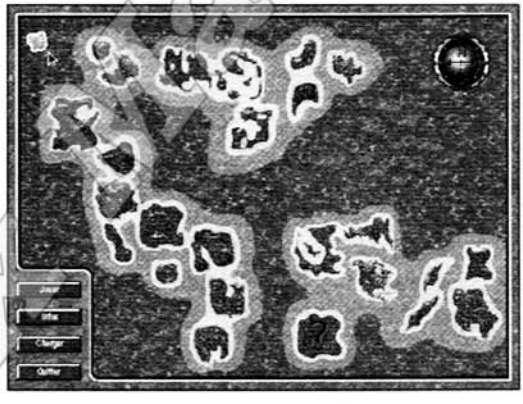
Le bouton Charger affiche une liste similaire à celle de la fenêtre Enregistrer ; vous y retrouvez le nom de toutes vos parties enregistrées. Cliquez sur la partie que vous souhaitez charger (son nom s'illumine) et cliquez sur Charger ou appuyez sur la touche Entrée pour réactiver votre île. Vous pouvez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

Le Virtuel Manuel

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.

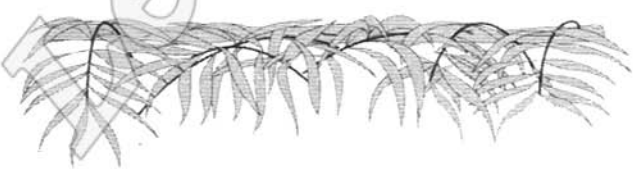
Vitesse

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

Micro Application

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.

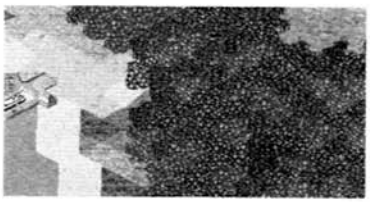


Fenêtre Légende

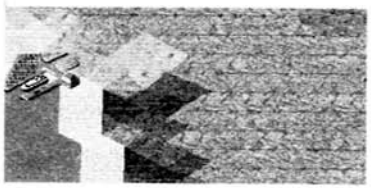
Le Vieux Manuel

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 : Oui



Arbres : Non

Arbres

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 SimIsle 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

Le Vieux Manuel

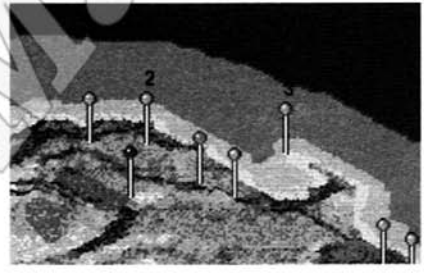
aucune animation n'est affichée. La valeur par défaut est Faible. Il n'y s pas beaucoup de différence entre les niveaux Faible et Elevée, seule l'animation s'accélère. Les animations ne sont visibles qu'au niveau d'agrandissement le plus élevé.

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

Le vieux Manuel

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



Grille : Oui

Grille

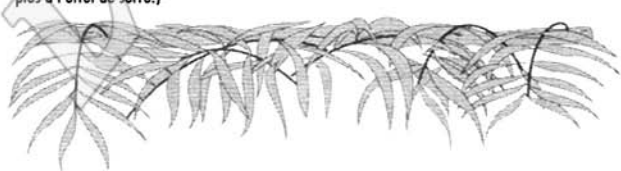
Lorsque vous cliquez sur le bouton Grille: Non, celui-ci se change en Grille: Oui. Lorsque la fonction est active, la diversité du terrain devient plus apparente. Les différences d'élévation sont plus faciles à distinguer et les types de biotopes sont plus clairement identifiés aux deux niveaux d'agrandissement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

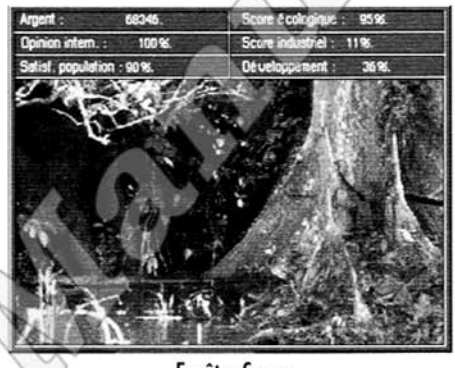
La destruction des forêts tropicales aggrave l'effet de serre en entraînant la libération de davantage de carbone dans l'atmosphère et en supprimant en même temps l'un des principaux moyens de le stocker. (Les Etats-Unis sont actuellement le pays qui contribue le plus à l'effet de serre.)



Version Manuel

le scénario du didacticiel montre que vous pouvez créer une 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.



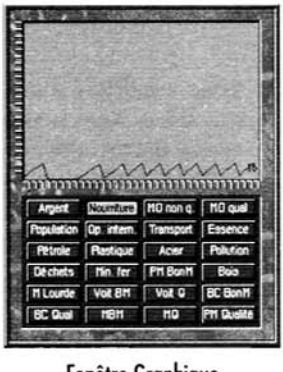
Fenêtre Score

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'écologique 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 Graphique

Le Vieux Manuel

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.

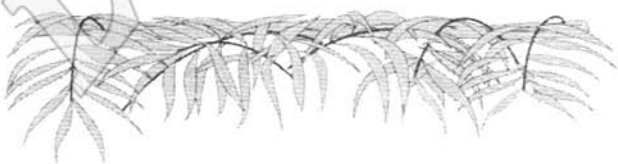
Vous pouvez utiliser ces boutons pour comparer l'état écologique de l'île par rapport à sa base industrielle et pour vérifier vos réserves de ressources. Pour la plupart des paramètres, il n'y a pas d'intervalle de valeurs prédéfini : une ressource telle que la Nourriture peut continuer à augmenter au 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.



Le Vieux Manuel

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.

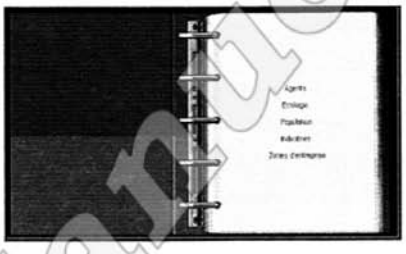
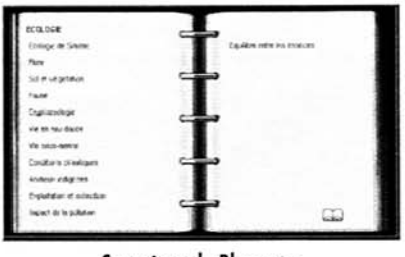


Table des matières du Bloc-notes



Sous-titres du Bloc-notes

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



Page du Bloc-notes associée à un objet du jeu

Le Vieux Manuel

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.



Fiche d'identification

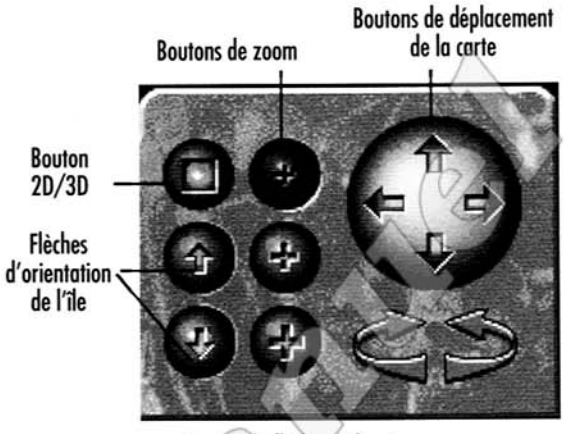
Le Bloc-notes affiche également le curriculum vitae d'un agent lorsque vous cliquez sur son bouton Statistiques. Cette fiche d'identification fournit des informations biographiques sur l'agent sélectionné ainsi que des indications sur ses aptitudes propres, pour vous aider à prendre des décisions appropriées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

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. A 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.

Le Vieux Manuel

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.

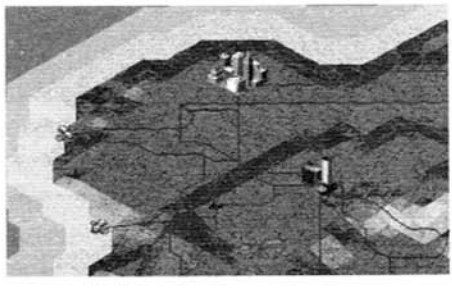


Groupe de flèches et boutons

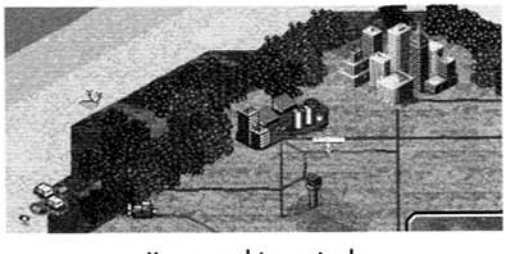
A gauche de ces flèches, apparaissent les boutons d'agrandissement. Celui du haut, contenant la plus petite croix, permet d'afficher une vue générale de l'île. Les sites commerciaux ou développés y apparaissent sous la forme d'épingles de couleur. Vous pouvez cliquer sur ces épingles pour afficher la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


Vue générale

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.


Vue rapprochée moyenne

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

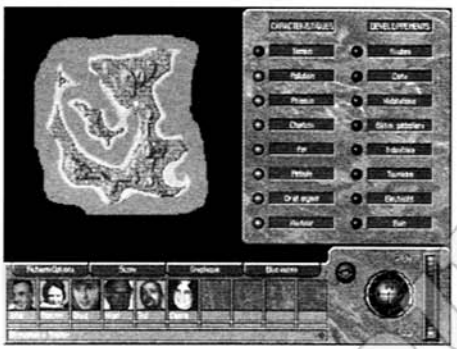

Vue rapprochée maximale

Le Vieux Marin

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.

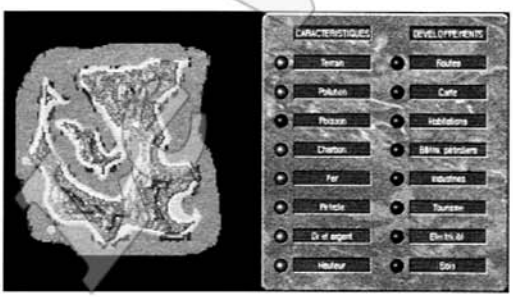
Bouton 2D/3D

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

Vieux Manuel

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.

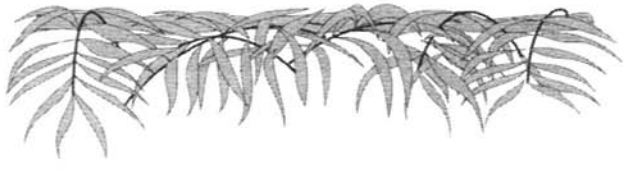
Le bouton Hauteur permet de visualiser le relief de l'île. Le bouton Routes (activé par défaut) montre l'emplacement des routes sur votre île. Vous pouvez désactiver le bouton Carte (activé par défaut) pour isoler les objets du jeu (sites développés) sans vous encombrer de tous les détails de la carte. 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

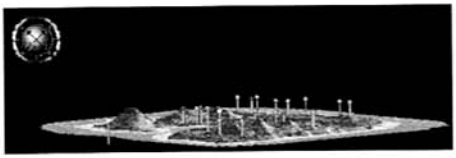
Pour les peuplades indigènes, la terre est synonyme de vie. La terre est notre fondement, notre source de spiritualité, la fontaine qui fait fleurir nos cultures et notre langage. La terre est le gardien de l'histoire et les os de not ancêtres, le témoignage capital de l'existence de nos peuples depuis 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



Le Vieux Manuel

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

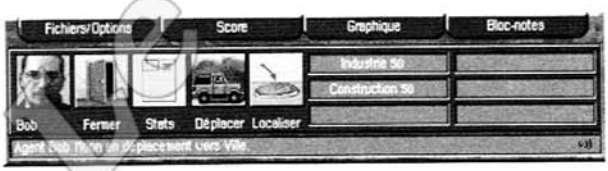
Flèches de perspective verticale

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

Le Vieux Manuel

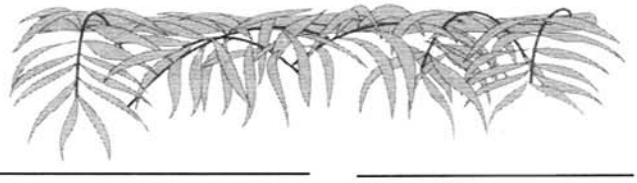
d'un site (même si ce bouton est désactivé) mettra à jour la barre de messages affichant les aptitudes, les coûts et les ressources dont vous disposez et ce dont vous avez besoin pour accomplir la tâche. Les messages affichés dans la Barre de messages couvre les sujets suivants :

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.



Le Vieux Manuel

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

Le Vrai Mode d'Emploi

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).

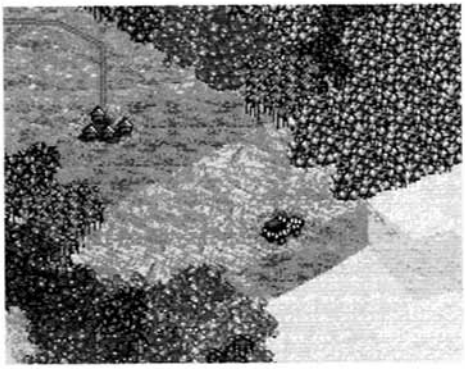


Fiche de statistiques

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 !).

Le Vieux Manuel



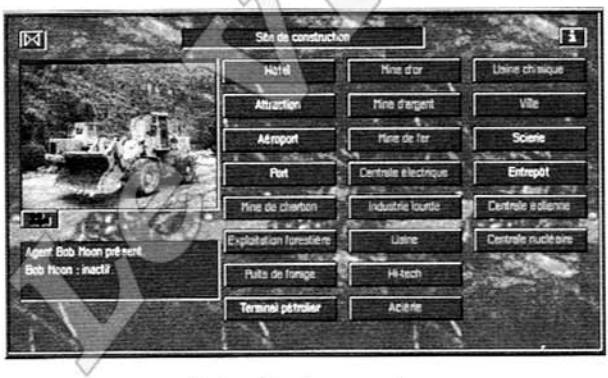
La jeep de l'agent dans la jungle

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

Document Manuel

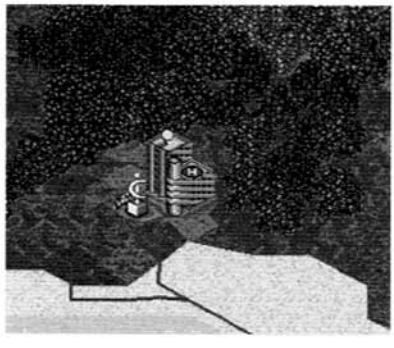
nécessaires). Le bouton Localiser affichera le site au centre de l'écran ; dans la vue générale, l'épingle correspondante apparaîtra en rose.

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.

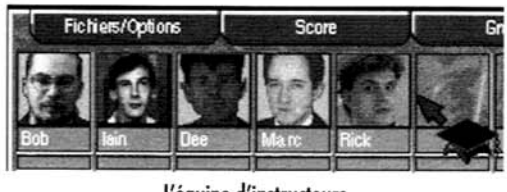
Quartier général des agents

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.



QG des agents

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



L'équipe d'instructeurs

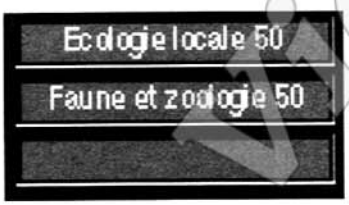
Le Vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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.



Barres de progression des agents

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

Le Manuel Manuel

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.

Le Vieux Manuel



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.

Le Vieux Manuel



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

Le vieux Manuel



Mme Lenoir

Carine Lenoir
Flore & sylviculture - 50
Exploration - 50



M. Ward

Kevin Ward
Industrie - 50
Flore & sylviculture - 50



M. Crossbow

Neil Crossbow
Négociation - 50
Industrie - 50



M. Rune

Mike Rune
Négociation - 50
Construction - 50



M. Hoorne

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



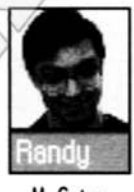
M. Dennis

Nigel Dennis
Industrie - 50



M. Hammer

Doug Hammer
Industrie - 50
Flore & sylviculture - 50



M. Gates

Randy Gates
Industrie - 50
Construction - 50



Mme Sloane

Morven Sloane
Faune & zoologie - 50
Construction - 50



M. Swann

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



M. Banwell

Ian Banwell
Emploi - 50
Construction - 50



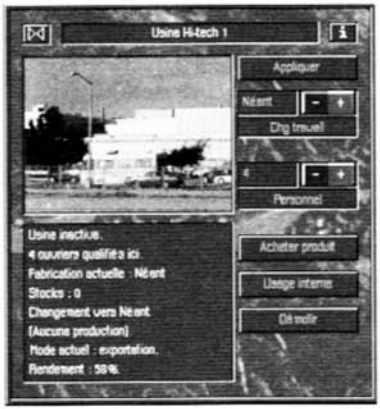
M. Thibbaut

Marc Thibaut
Ecologie locale - 50

Le vieux manuel

Fenêtres et développement de l'île

Simlsle 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

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.



Fenêtre d'informations du Bloc-notes

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

Le Vieux Manuel

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.



Village rebaptisé

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 rouvrirez la fenêtre.

Interdépendances

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

Le vrai Manuel

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

Le Vieux Manuel

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

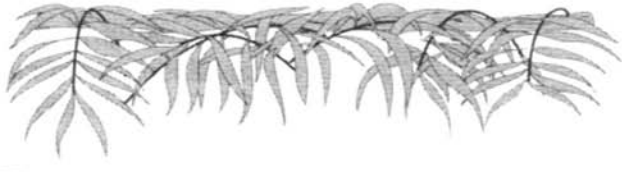
1) Les produits manufacturés de qualité exigent de l'acier, du bois et du plastique
2) Les produits manufacturés bon marché exigent du plastique, du bois et des déchets de bois
3) Les produits de consommation bon marché exigent du plastique et des déchets de bois
4) Le mobilier bon marché exige du plastique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

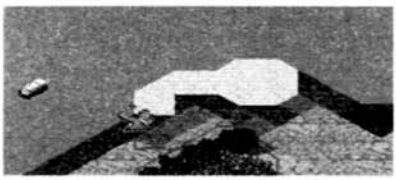
Le vieux Manuel

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 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.



Village de pêche

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 :



Fenêtre Village de pêche

- 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

Le vieux Manuel

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.



Fenêtre Village avec le bouton Former actif

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.

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

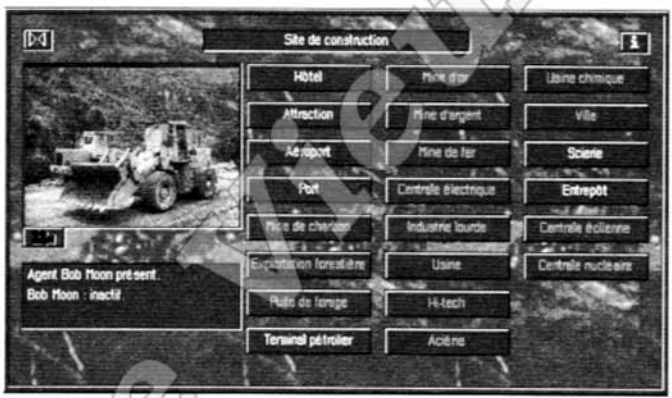
Le Vieux Manuel

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 dans la vue générale.



Fenêtre Site de construction

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

Le Kret Manuel

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.)

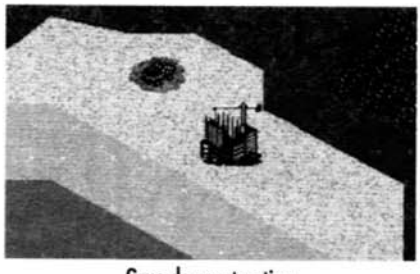
La zone d'information de la fenêtre indique quels agents sont présents, ce qu'ils sont en train de faire et les autres conditions du site. Si ces conditions sont correctes, la fenêtre Site de construction peut vous proposer des boutons de commande actifs pour construire un hôtel, une attraction, un aéroport, 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.



Pointeur Site de construction

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.

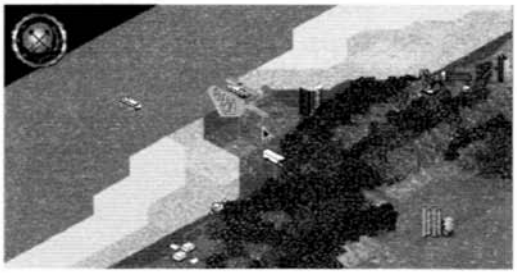
Si l'île est affichée en vue générale lorsque vous cliquez sur le bouton de construction, la vue rapprochée est automatiquement sélectionnée pour le placement du site. Si vous êtes à court d'argent ou de matériaux ou si ce type particulier de bâtiment ne peut pas être construit à cet endroit, la construction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



Grue de construction

Le Vieux Manuel

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

Le Vieux Manoir

être très coûteuse, parfois plus coûteuse que sa construction.

Industries touristiques

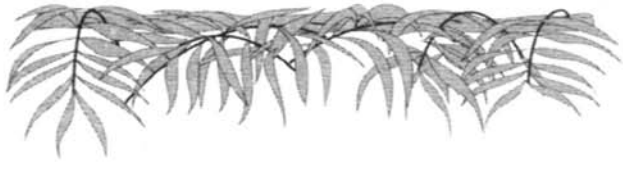
Les constructions réalisées dans un but de profit sont quelque peu différentes des villages, mais s'utilisent grosso modo de la même façon. Là aussi, les agents sont vos intermédiaires obligés. Vous pouvez par exemple équiper vos hôtels de plus beaux tapis et d'une meilleure carte de vins en cliquant 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.)



Logement pour touristes en place

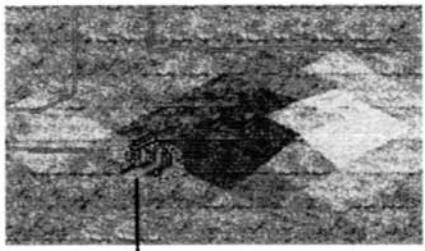
Une fois améliorés ou agrandis, les hôtels vous rapporteront davantage d'argent. La zone d'information de l'hôtel indique combien de personnes y ont résidé depuis la construction, le niveau de qualité, mesuré sur une échelle de 1 à 20, le nombre de chambres actuellement disponibles et le nombre total 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.

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.



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

Le Vrai Manuel



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.

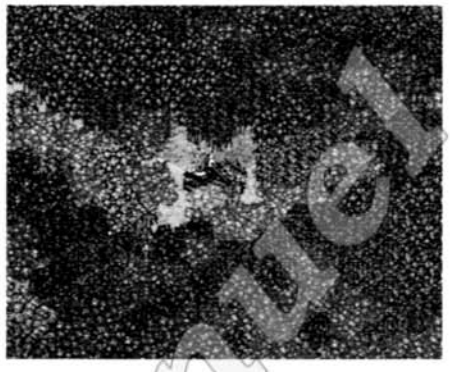
Certains de vos développements de transit, tels que les ports, ne peuvent pas être étendus, mais leur existence est indispensable pour assurer le flux constant de pigeons, euh, de touristes. Les aéroports, par contre, peuvent être étendus. Pour vos premiers développements, vous ne recevrez pas beaucoup 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,

Le Vieux Manuel

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.



Exploitation forestière en place

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.

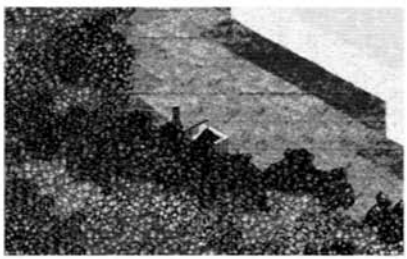
L'exploitation forestière doit être installée à proximité d'une scierie. Le programme construira automatiquement les routes nécessaires entre les deux et affichera peu après le trafic de camions. Si ces routes n'apparaissent pas, vous ne pourrez pas traiter vos troncs pour les besoins de vos projets 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

Le Vieux Nain



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'oeuvre 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.

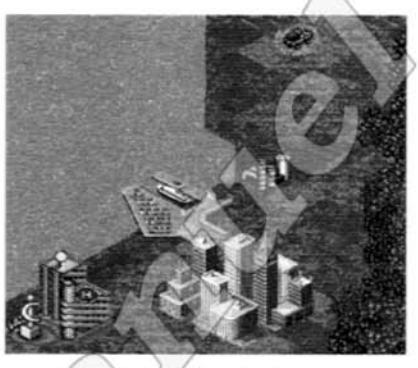
Les zones d'information des mines indiquent le nombre « d'unités » extraites par cycle (jour) et la quantité restante, en sus des informations habituelles concernant les agents. Certains agents n'auront que la possibilité d'augmenter ou de réduire la production à l'aide des boutons Capacité double/normale.

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

Le Virtuel

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

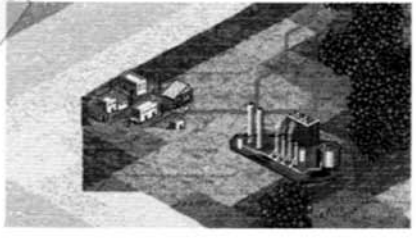
Les ressources naturelles extraites avec ces commandes ne peuvent être converties en unités de production secondaire (énergie) que si elles sont proches d'un site capable de les convertir. Vous devez donc installer vos sites d'extraction de minéraux, d'abattage ou d'extraction de charbon à proximité 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.

Le Grand Livre du Mac



Fenêtre Usine

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.



Fenêtre Centrale électrique

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.

Le Micro Magazine

Villes et métropoles



Fenêtre Métropole

Avec un petit coup de pouce, les villes de votre île peuvent se muer en métropoles. Pour cela, la population totale doit augmenter considérablement (jusqu'à 8000 habitants) et des aménagements sont nécessaires dans tous les agréments de la ville : Hôpital, Ecole, etc. Sur certaines îles, des villes ou des métropoles sont déjà construites. C'est en ville que se trouve la main-d'oeuvre qualifiée, qui sera nécessaire pour progresser dans certains scénarios. Une ville doit être approvisionnée en électricité et en services pour favoriser sa démographie et augmenter ainsi la masse de main-d'oeuvre qualifiée. Des négociations de haut niveau peuvent avoir lieu dans certaines métropoles, à condition d'y envoyer l'agent approprié (pour construire, vous avez bien deviné).



Fenêtre Ecole

Les principales extensions possibles dans une métropole (moyennant la présence d'un agent qualifié en Construction) sont la construction d'hôpitaux, d'églises, d'écoles et d'installations récréatives. Lorsque vous construisez de tels bâtiments (avec les boutons de la fenêtre Ville), leur image apparaît et la ligne correspondante se modifie dans la zone d'information ; par exemple, après la construction d'un hôpital, la structure hospitalière passe de « inexistante » à « très faible ».

Vous pouvez alors cliquer directement sur le bâtiment construit et, à condition d'y envoyer l'agent ad hoc, améliorer le service qui y est associé. Le niveau évolue dans l'ordre suivant : très faible, faible, inférieur à la moyenne, moyen, supérieur à la moyenne, bon, très bon, excellent et parfait. La population de la ville ou métropole augmentera généralement après l'ajout ou l'extension des services urbains.

Le Vieux Manuel

Certaines extensions permettent de réduire la pollution. Toutes contribuent à augmenter la satisfaction des citoyens. Si ces facteurs sont bien gérés, il en résultera une augmentation du tourisme et des revenus d'exportation. Une fois la population parvenue à un certain niveau, le bouton MO qualifiée devient disponible en présence d'un agent instructeur. Cliquez sur ce bouton si vous avez besoin d'employés supplémentaires pour certains projets et que les villages indigènes sont trop lents pour en produire (il est d'ailleurs coûteux de produire de la main-d'oeuvre qualifiée par ce biais). Les métropoles utilisent les biens de consommation et produits manufacturés de vos usines (ce qui se reflète dans la zone d'information).

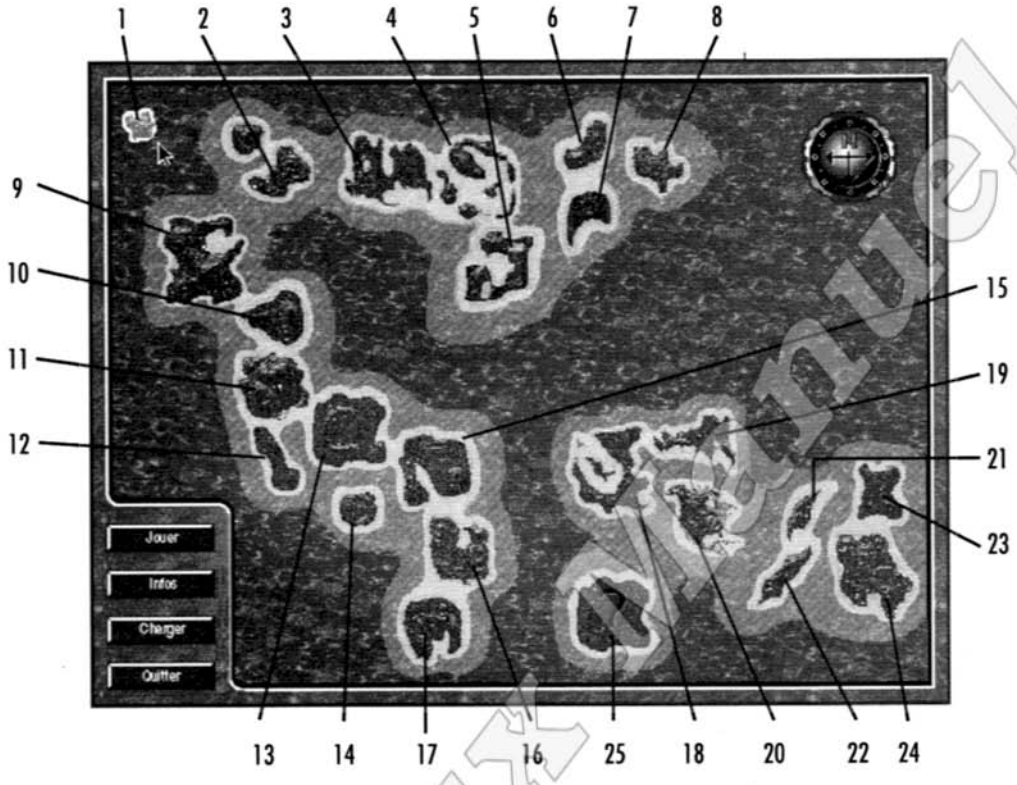
Cela dit, il faut un point de départ pour faire une métropole. Vous trouverez peut-être sur votre île des villes présentant les mêmes possibilités d'extension que les métropoles. Moyennant quelques extensions habiles, vous parviendrez à augmenter le niveau de population et votre ville se muera en métropole. (Un conseil : veillez à ce que les villages continuent à produire de la nourriture ; la population ne pourra pas grandir sans réserves alimentaires appropriées.)

Le processus est un peu plus compliqué qu'il ne paraît. Pour découvrir les procédures exactes, cliquez sur le «i» de la fenêtre Ville pour lire la description du Bloc-notes.

Scénarios

SimIsle propose 24 scénarios prédéfinis, utilisant un milieu géographique, un niveau de développement, une équipe d'agents et des réserves initiales qui diffèrent de l'un à l'autre. Chaque scénario possède ses propres missions et sa propre approche de l'équilibre entre la croissance économique et la conservation de la nature. Les îles que vous développerez peuvent couvrir tout l'éventail entre la forêt vierge dans toute sa splendeur et la commercialisation à outrance.

Le Virtuel Market



Carte de sélection du scénario

Lorsque vous chargez le programme, le jeu commence (après la disparition des écrans de titre) par l'affichage d'une Carte de sélection de scénario. Il s'agit en fait de la carte de l'archipel SimIsle, dans lequel vous pouvez sélectionner l'île de votre choix avec la souris. L'île sélectionnée apparaît dans une couleur plus claire.

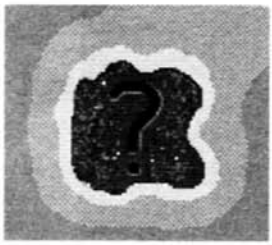
Vous pouvez cliquer deux fois sur l'île de votre choix ou cliquer sur le bouton Jouer, dans le coin inférieur gauche de l'écran, pour amener cette île à la vie et endosser au titre de gouverneur la mission décrite dans la fenêtre Infos. Si vous cliquez sur le bouton Infos alors qu'une île est sélectionnée, la carte de cette île apparaît en grand, accompagnée d'une description des conditions régnant dans l'île et de votre mission. Vous pouvez cliquer sur le bouton Jouer de cette fenêtre

Manuel Officiel

pour activer l'île ou sur le bouton Annuler pour retourner à la Carte de sélection du scénario.

Le bouton Jeu libre permet d'utiliser les ressources et la situation de l'île sans se soucier des objectifs désignés pour « gagner ».

Le bouton Charger qui apparaît dans la Carte de sélection du scénario ouvre la boîte de dialogue Charger, affichant la liste des parties enregistrées pour vous permettre de rappeler une de vos parties précédentes. Vous pouvez cliquer sur Annuler pour retourner à la Carte de sélection du scénario ou Jeu libre pour ouvrir l'île sélectionnée dans les conditions décrites ci-dessus.



Générateur d'île non pré-définie

L'île marquée d'un point d'interrogation permet d'accéder au générateur d'île, qui crée une nouvelle carte. Cette sélection permet de générer une île non prédéfinie qui présentera chaque fois une géographie et des conditions de développement différentes. La génération de l'île peut prendre quelques minutes. Les possibilités offertes par le générateur d'îles sont illimitées !



Scénario 1

Vous pouvez utiliser n'importe quel scénario pour vous faire librement la main ou pour vous jeter à l'eau et tenter de « résoudre » le scénario. Certains scénarios se jouent « contre la montre », les objectifs fixés devant être atteints dans un certain délai. Vous pouvez contrôler la date dans la Barre de messages ou en sélectionnant Récapitulation dans le menu Fichiers/Options.

Vous pouvez enregistrer la même île sous différents noms si vous désirez essayer différentes

Le Vieux Marnier

approches dans la gestion de cette île. Si vous êtes occupé dans un scénario et souhaitez accéder à un autre, cliquez sur le bouton Fichiers/Options et choisissez le bouton Scénario. La Carte de sélection du scénario apparaîtra alors, vous permettant de passer directement à une autre île de votre choix. Vous trouverez ci-dessous un exemple de fenêtre d'information sur le scénario, ainsi qu'une description résumée de tous les scénarios proposés.

Scénario 2 – Rachat

Un billionnaire veut racheter votre île. Engrangez 80 000 UME en 8 ans pour lui barrer la route.

Scénario 3 – Grandes idées

Développez votre île. Vous devez atteindre 50 % en Développement, 30 % en Industrie, une Satisfaction moyenne de 75 % et 1 000 000 UME. Vous avez 25 ans pour y parvenir.

Scénario 4 – Mégalopolis

Vous devez construire une mégalopole de 40 000 habitants dans un délai de 10 ans.

Scénario 5 – Faiseur d'argent

Vous êtes chargé de gagner 120 000 UME tout en maintenant le taux de Satisfaction de la population à 75 % et l'opinion internationale à 60 %. Vous avez 9 ans pour y arriver.

Scénario 6 – Motor City

La demande de vos nouvelles voitures connaît un boom. Construisez 100 voitures de qualité en 10 ans.

Scénario 7 – Port de touristes

L'île a décidé de pousser l'industrie touristique. Vous devez attirer au moins 5 000 touristes en 5 ans.

Le vieux Manuel

Scénario 8 – Industrialisation

Vous venez de décider la reprise d'une petite île non développée. Ne voulant pas polluer votre propre île, vous avez décidé de construire vos industries sur votre nouveau territoire. Portez votre Score industriel à 15 % pour produire les biens requis sur votre île. Vous avez 6 ans.

Scénario 9 – Lutte anti-drogue

D'après certaines rumeurs, certains villages seraient sous la férule d'un puissant baron de la drogue. A vous de réagir adéquatement. Vous avez trois ans.

Scénario 10 – Touristes heureux, indigènes satisfaits

Vous venez d'ouvrir votre île inviolée aux touristes du monde entier, attirés par la nature vierge et non polluée. Vous devez récolter 40 000 UME tout en évitant le plus possible de polluer.

Scénario 11 – Tourisme

Votre gouvernement a décidé de promouvoir le tourisme. Vous devez construire au moins 10 hôtels, d'une capacité de 51 chambres chacun, et 10 attractions touristiques d'un niveau d'attrait moyen de 10. Surveillez la dégradation des hôtels. Vous avez 8 ans.

Scénario 12 – Développement

La destruction du bassin amazonien se doit essentiellement aux exploitations de bétail et aux spéculateurs qui occupent de grandes superficies pour y planter des herbes africaines et en faire des pâturages. Le Brésil possède un tiers des forêts tropicales au monde mais en est l'un des plus grands destructeurs, défrichant chaque année plus de 1 million d'hectares.



Vous devez pousser votre île sur la voie du développement. En 20 ans, vous devez atteindre 15 % en Industrie, 30 % en Développement et avoir au moins 3 métropoles et 3

Vieux Manuel

usines de haute technologie. En ville, la satisfaction moyenne doit être de 70 %.

Scénario 13 – Mûr pour le tourisme

Vous êtes à la tête d'une grande entreprise. Vous devez construire 50 unités de chaque type de véhicule et de produit de consommation en 10 ans. Vous commencez avec un compte en banque bien garni, mais peu d'autre.

Scénario 14 – Déforestation

Une grande entreprise d'exploitation forestière s'intéresse à la qualité de votre bois. Exportez 10 000 troncs en 3 ans.

Scénario 15 – Villages en voie de développement

Vous êtes investi d'une importante mission par l'ONU. La culture locale est ancienne et sous-développée. Vous êtes chargé de les faire franchir le cap du 20e siècle. Vous devez porter leur rendement moyen à 90 % tout en maintenant l'opinion internationale à 75 %. Vous avez 6 ans pour y arriver.

Scénario 16 – Mysticisme

Vos villes sont largement sous-développées. Mais voici que se profile une occasion de faire de plantureux bénéfices : des rumeurs abondent parmi les indigènes affirmant que des OVNI visitent votre région tous les siècles. A la faveur de cet événement, vous devez reconstruire vos cités déchues.

Scénario 17 – Le blues de la ville

L'insatisfaction règne dans la population urbaine. Les élections sont proches et vous devez rallier les gens à votre programme. Vous avez 3 ans pour ramener le niveau de satisfaction à 80 % pour garantir votre réélection.

Le Vieux Manuel

Scénario 18 – Grandeur et réussite

En 7 ans, vous devez construire 5 métropoles avec une satisfaction moyenne de 75 %.

Scénario 19 – A vendre

Vous devez récolter 250 000 UME de revenus touristiques en attirant 5 000 touristes en 11 ans. Vous devez également veiller à ce qu'aucune industrie privée ne s'installe sur le sol de l'île.

Scénario 20 – A bride abattue

Récoltez 150 000 UME sur douze mois, sans vous soucier de l'opinion internationale, de la satisfaction locale ni de la pollution. Vous avez 13 ans pour y parvenir.

Scénario 21 – Baby-boom

Vous devez porter la population globale de l'île à 150 000 âmes tout en garantissant un niveau de satisfaction de 50 % au moins en 6 ans.

Scénario 22 – De ville en ville

Vous avez 4 ans pour transformer vos 4 villes en métropoles.

Scénario 23 – Table rase

Vous devez abattre un tiers de vos arbres pour un vaste projet d'extension. Vous avez 11 ans.

Scénario 24 – L'empire de la pollution

Le monde connaît mal votre île. Vous avez 4 ans pour porter l'opinion internationale et la satisfaction locale à 75 % au moins.

Le Vieux Manuel

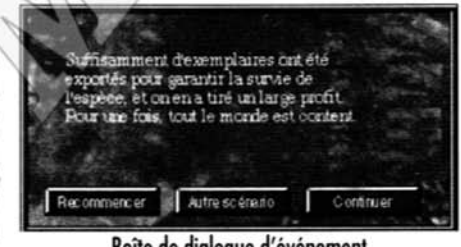
Scénario 25 – Jeu libre

Choisissez cette île pour générer une carte de manière aléatoire. (Cette opération peut prendre quelques minutes.)

Evénements

Selon les choix que vous opérez en cours de jeu, vous pouvez déclencher des situations ou des défis écologiques qui varient d'île en île et que vous devez résoudre avec votre équipe d'agents. Ces situations particulières vous tiendront en haleine : il s'agira tantôt de catastrophes, tantôt de mystères écologiques, tantôt encore de pièges, tous de nature à mesurer votre capacité de réaction.

Ces situations vous seront signalées à l'écran ; vous avez votre équipe d'agents à disposition. Histoire de vous mettre dans l'ambiance, en voici un échantillon : épidémies, alertes aux requins, catastrophes aériennes, voire explosion nucléaire. une bonne maîtrise de ces situations vous vaudra des félicitations officielles à l'écran.



Boîte de dialogue d'événement

La résolution de ces défis est un des moyens d'apprendre à connaître l'île et d'augmenter votre score, mais ne signifie pas pour autant que vous aurez accompli tout votre travail sur l'île. Chaque île est un environnement dynamique et exige une observation et des ajustements permanents. Certains événements sont décrits dans le Bloc-notes, sous les rubriques Zones d'entreprise/Autres emplacements.

Le modèle d'environnement de SimIsle

SimIsle prend pour modèle la forêt tropicale asiatique, qui est le milieu écologique le plus complexe au monde. La simulation tente de démontrer l'extraordinaire diversité de ces régions et utilise des calculs élémentaires pour rendre les effets de vos actions sur l'île. Entre 25 % et 40 % de la forêt tropicale ont déjà été

Le Vieux Manuel



Terrain varié

Les méga-projets de la Banque mondiale sont les principau facteurs de destrctuion des forêts tropicales. En finançant de vastes projets miniers et hydroélectriques, la Banque mondiale contribue à détruire les forêts, à dubmerger des kilomètres de terre et à déplacer des populations. Les dettes colossales créées par ces projets entraînent les pays tropicaux à se lancer dans d'autres projets encore plus dévastateurs.



dévastés par l'exploitation aveugle de l'homme et l'on prédit que la plus grande partie de la forêt tropicale humide pourrait avoir disparu ou être sensiblement altérée dans 25 ans par cette utilisation à courte vue.

Aucun programme ne pourrait modéliser avec précision la dynamique complexe de la biologie en forêt tropicale sans d'insupportables calculs. L'impact écologique de la pollution, du trafic humain et d'autres facteurs est tangible et visible dans le jeu, mais ne prétend pas représenter des calculs scientifiques précis. Le Bloc-notes contient de nombreux détails géographiques et biologiques sur les modèles utilisés dans le jeu (sections Ecologie et Population).

Types de terrains

La géographie des îles repose sur les types de terrains suivants :

- Mer
- Niveau de la mer
- Côtes (< 100 m)
- Plaines (100 à 200 m)
- Bas-plateaux (200 à 500 m)
- Hauts-plateaux (500 à 1000 m)
- Collines basses (1000 à 1500 m)
- Collines hautes (1500 à 2000 m)
- Montagnes (2000 à 2500 m)

Le Vieux Marnier

Types de forêts

- Forêt côtière/palétuviers – Uniquement au niveau de la mer et en bordure de celle-ci
- Forêt des marais tourbeux – Uniquement au niveau de la mer ; acide
- Forêt des marais d'eau douce – Uniquement au niveau de la mer ; près de marais tourbeux ; milieu alluvial
- Forêt de bruyère – Niveau de la mer ou plus probablement côtière ; acide
- Forêt calcaire
- Forêt mixte diptérocarpe (arbres bas) – Uniquement les plaines ou les bas-plateaux
- Forêt montagneuse – Uniquement dans les hauts-plateaux ou plus haut
- Herbage – Uniquement suite à une intervention humaine ou lorsque rien d'autre n'est possible

Climat

Le climat de SimIsle est assez simple : il pleut la plupart du temps.

Le vieux Manuel

Essai



Je suis le roi lézard, je peux tout

— James Douglas Morrison

Le Vieux Manuel

Les forêts tropicales

Présentation par Dr. Julian Caldecott

Les forêts tropicales sont les plus anciens et les plus complexes des écosystèmes, fourmillant de formes de vie les plus diverses. On y trouve des arbres gigantesques, souvent renforcés à leur base ; une haute canopée de branches et de feuilles jetant la pénombre ; des lianes grimpantes et des palmiers ; des plantes qui poussent sur d'autres plantes ; un sol forestier relativement dépouillé, traversé de racines noueuses, couvert d'une poussière de feuilles mortes et parsemé de fougères et de jeunes plantes éparses. Les papillons dansent dans les rares rayons de soleil, et les cris exotiques des oiseaux accompagnent les bruits claquants et stridulants des insectes.

Fréquemment, ce bruit de fond sans fin est couvert par le martèlement de la pluie battant des feuilles au loin et le ruissellement des eaux qui s'échappent goutte à goutte de la canopée. Chaleur et humidité créent une atmosphère étouffante, saturée de vapeur d'eau. Un limbe de brouillard enveloppe les arbres alors que le soleil succède à la pluie, pour former bientôt d'épais nuages qui éclatent à leur tour en larmes de pluie.

La température élevée et les fortes précipitations, plus ou moins constantes tout au long de l'année, contribuent à cette atmosphère brumeuse typique des forêts tropicales. Dans cette serre naturelle, à l'abri du froid et de la sécheresse, plantes et animaux évoluent dans une incroyable et incalculable variété.

Paradoxalement, l'un des éléments dont dépend cette ville grouillante représente dans le même temps la plus grande menace pour sa survie : s'égouttant, ruisselant, s'infiltrant dans la moindre crevasse, l'eau laissée à elle seule risquerait d'emporter les rares et précieux nutriments de la forêt. Tous les organismes sont armés pour ce combat perpétuel contre la puissance insidieuse de l'eau. Résultat : d'après les estimations, 1

Le Visitor Manuel

pour cent à peine des nutriments sont finalement emportés par l'eau.

Au fil du temps, d'autres adaptations ont eu lieu ; plus une forêt est vieille, plus les relations sont étroites entre les multitudes d'organismes qui la composent. Les espèces finissent par s'adapter les unes aux autres : les animaux aux plantes, les plantes aux animaux, les animaux entre eux et les plantes entre elles, chacun affinant sa « niche » écologique de génération en génération. Les conditions de survie des espèces et les moyens qu'elles utilisent pour satisfaire à leurs besoins se raréfient. Plantes et animaux multiplient leurs chances de survie en exploitant au mieux leur entourage ou en évitant de se faire exploiter. Les animaux se contentent d'une nourriture de plus en plus rationnée, les proies se défendent de mieux en mieux, les plantes poussent dans les situations les plus extrêmes et les espèces particulières composent entre elles pour leur bienfait mutuel, l'une offrant par exemple de la nourriture et un abri en échange de la protection de l'autre.

Les espèces se spécialisent, laissant de la place aux autres, donnant ainsi naissance à de nouvelles espèces occupant des niches écologiques sans cesse plus étroites. Ce faisant, la masse des espèces devient de plus en plus efficace dans la collecte, l'utilisation et la réutilisation des nutriments essentiels. Mais plus l'espèce se spécialise, plus elle se raréfie, dès lors qu'elle ne peut utiliser que les ressources particulières (nutriments, par exemple) auxquelles elle s'est adaptée et qui sont forcément plus rares sous cette forme spécifique. Qui plus est, seule une quantité limitée de ressources spécifiques est disponible à un moment donné dans la forêt. Il en résulte que les forêts tropicales abritent une myriade d'espèces (rares, le plus souvent) vivant dans une étrange interdépendance.

Aucun habitat sur terre ne contient une telle profusion ou densité de vie végétale par hectare. Sous le soleil des tropiques, tout croît en outre à une vitesse

Kobiek Manuel

étonnante. La forêt tropicale produit de nouveaux tissus végétaux plus rapidement que toute autre communauté naturelle au monde. Mais la mort est elle aussi omniprésente. Une odeur de décrépitude flotte dans l'air et une fine couche de débris couvre le sol. Le dynamisme de la forêt est entretenu par la rapidité de putréfaction des éléments dans cette atmosphère chaude et humide, véritable incubateur d'organismes récupérateurs et digesteurs, et par le flux puissant de l'eau qui, du sol à la canopée, transporte les précieux nutriments sous l'effet aspirant de l'évaporation. La forêt tropicale est donc en équilibre dynamique, vivant à un taux de renouvellement effréné.

La lumière vive du soleil tropical est la source d'énergie de la forêt. Exploitant cette énergie, les plantes fabriquent des sucres à partir du dioxyde de carbone présent dans l'atmosphère et à partir de l'eau, par le processus de la photosynthèse. Ces sucres sont les éléments constituants des molécules qui composent les parois cellulaires des plantes et le bois. Ils peuvent en outre être décomposés à volonté pour fournir l'énergie et les atomes utilisés dans la complexe biochimie des êtres vivants. Ils sont utilisés en premier ressort par la plante qui les a fabriqués puis, sous une forme ou une autre, par les organismes capables de les extraire de la plante ou de ses résidus.

La structure de la forêt tropicale est dictée par un facteur déterminant : presque toute la lumière est capturée par la canopée, qui plonge l'intérieur de la forêt dans une pénombre profonde. Pour survivre par voie de photosynthèse, une plante doit donc supporter la semi-obscurité ou, d'une manière ou d'une autre, faire parvenir ses feuilles jusqu'à la canopée. Quelques plantes se sont adaptées à l'ombre qui règne au pied de la forêt, mais elles ne représentent qu'une petite partie de la flore globale de cette forêt. Ce sont essentiellement des fougères, des bégonias, des herbes et des joncs à larges feuilles, et des gingembres. Plus fréquents dans cette pénombre sont les petits palmiers, buissons et futaies, la plupart destinés à

Le Vieux Marcel

atteindre un jour, avec un peu de chance, la canopée sous la forme d'arbres ou de lianes.

La forêt tropicale est fondamentalement une immense galerie dont les arbres composent la structure monumentale : leurs troncs fournissent aux niveaux inférieurs un canevas vertical, tandis que les branches supérieures forment une sorte de toit en lattis. Les arbres les plus hauts peuvent atteindre soixante mètres, avec des troncs de cinq mètres au niveau du sol. Ils sont souvent renforcés à la base par une structure de bois faisant office d'arcs-boutants. Les arbres de cette taille, dits émergents, sont toutefois une minorité et leur couronne dépassent généralement celle de leurs voisins. En dessous, la canopée de la forêt se fait plus continue, les couronnes des arbres adultes s'épaulant les unes sur les autres en une épaisse couche suspendue à 15 à 40 mètres du sol.

Ce niveau principal de la canopée est translucide, la lumière diminuant progressivement d'intensité à mesure qu'elle traverse l'écran de feuilles. Cette masse de végétation offre un support aux plantes adaptées à des degrés différents et très spécifiques de luminosité mais aussi d'humidité, puisque l'air à l'intérieur de la forêt est plus moite qu'à l'extérieur. Différentes espèces d'arbres plantent leur couronne à différentes hauteurs de la canopée, en fonction de leurs besoins physiologiques. S'accrochant aux branches et aux feuilles de ces arbres ou entre elles, d'autres plantes se partagent leurs préférences - lichens et mousses, fougères et orchidées des plus variées. S'entrelaçant et recouvrant la canopée, percent les tiges et les feuilles des plantes grimpantes et autres lianes, qui contribuent à tisser la structure physique continue de la forêt et forment souvent une grande partie de la canopée elle-même.

Dans cet environnement étonnamment varié et dynamique, la vie se déroule le plus souvent hors de vue. Les documentaires scientifiques décrivant les relations, issues de l'évolution, entre les millions d'espèces vivant dans la forêt tropicale n'ont fait

Le Vieux Manuel

qu'aborder le sujet et l'on commence seulement à en explorer toute la subtilité. Ainsi, la « course aux armements » que se livrent les prédateurs et leurs proies, les herbivores et les plantes qu'ils consomment, peut conduire à des défenses chimiques ou comportementales d'une efficacité et d'une complexité étonnantes. Il y aussi la façon dont les espèces se manipulent les unes les autres pour remplir leurs objectifs de reproduction par la pollinisation ou la propagation des semences.

Mais nous sommes rapidement en train de perdre la possibilité d'approfondir ces connaissances, et la sagesse que nous pourrions en tirer, à mesure que nous, humains, condamnons chaque jour à l'extinction plus d'une centaine d'espèces tropicales.

Le Vieux Manuel

© 1991 Living Earth Foundation. Tous droits réservés.

L'équipe Intelligent Games

Concept original : Intelligent Games

Conception originale : Matthew Stibbe

Conception du jeu : Simon Parkinson

Assistants à la conception : Richard Groves, Dee Jarvis

Programmation : Simon Parkinson, Richard Groves

Assistants à la programmation : John Merrells

Graphisme : Dee Jarvis

Assistants graphistes : Richard Guy, Richard Evans, Doug Telford, Andy Knott

Musique et son : Harry Holmwood

Programmation des outils : John Barker, Harry Holmwood, Martin Fermor, Philip Veale, Allan Murphy

Recherche : Jason Gathorne-Hardy

Rédaction : Mark Giles, Lawrence Miles

Production : Kevin Shrapnell

Logiciel d'installation : Instalit, Helpful Programs Inc.

Gestionnaires de son DOS : SoundStream™ Audio System par Miles Design

Test : Iain McNeil

Équipe Maxis

Producteur : Jim Siefert

Directeur produit : Julia Hing

Documentation : Tom Bentley

Edition : Michael Bremer, Debra Larson

Conception et maquette de la documentation : David Caggiano

Assistant technique : Brian Conrad

Directeur QA : Alan Barton

Responsable des tests : Michael Gilmartin

Testeurs : Cathy Castro, Will Ho, John Landes; Keith Meyer, Scott Shicoff, Joe Longworth, Marc Meyer, Jussi Ylinen, Andy Derber, Tom Porcella

Remerciements

Le vieux Manuel

Assistants graphistes : Kok Wee Lim, Sharon Perry, Bonnie Boruki, Shannon Galvin, Charlie Aquilina

Chef du support technique : Rick Acquistapace

Support technique : Brian Smith, Chris Charman, Jeff Feil, Owen Nelson, Tracy Leighton, Darren Lenard, Daniel Burrell

Directeur du service à la clientèle : Roger Johnsen

Relations publiques : Lois Tilles

Fabrication : Kim Vincent, Martin Chan, Val Garcia, Philip Webb, Jennifer Abrook

Conception du coffret : Jamie Davison Design, Inc.

Illustration du coffret : John Maggard

Remerciements à : the Rainforest Action Network (RAN), pour les « entrefilets » concernant les forêts tropicales qui parsèment le manuel. RAN est accessible au (USA) (415) 398-4404.

Les deux équipes remercient particulièrement : Joe Scirica, Will Wright, Morven Sloan, Katherine Edge, John Miles (pour son excellent support technique), Liz Dawes, Chris Knight, Jo Cooke, Silvana Luciano, Emma Herbert, Dennis Rimmington, Pat Groves, Clive Groves, Cynthia Herbert, Tom Forge, Michael Ferry, John Werner et le coiffeur de Don King.

En souvenir de Rose Connors.

Sources vidéo et production

Producteur vidéo : Michael Wanger

CNN Environment Unit : Brian Kraby, Chet Burgess

Turner Multimedia : Bonnie Lewis

BBC Film Archives : Michael Gidell

Recherche photo : Nicole O'Hay, Chris Trottler

Séquences fournies par Network Earth™, la série naturaliste primée produite par Turner Original Productions Inc.

© 1994 Turner Original Productions, Inc., tous droits réservés.

Le Vieux Manuel

« Network Earth » et le logo de Network Earth sont des marques de Turner Original Productions, Inc. utilisées sous licence de Turner Interactive.

Special Collections, California Academy of Arts and Sciences

Lloyd G. Ingles – Barbet, Yellow and Red Barbet, Sleeping Frogmouth, Frightened Frogmouth, Cockroach Panama, Squirrel Glider, Crested Rat Carrying Young, Red-billed Hornbill, River Otter, Sea Otter, Pit Viper, Porcupine

Charles Webber – Cicadas, Homoptera Cicada, Epiphytic Orchid

Gander – Yellow Rumpel, Audubon's Warbler

John H. Tashjian – Cobra, Ball Python, Sea Eagle, White Dolphin, Orangutan

J. Emmrich – Crocodile

Cecil Tose – Dugong

James T. Johnson – Centipede

M. Gregory – Great Blue Heron

Enid Leff – Fruit Pigeon

Robert T. Orr – Bronzy Songbird

Frances Hanan – Long-tongued Fruit Bat

Oorsi Coll – Monitor Lizard

G. W. Robinson – Wild Bees

W. H. Fritz – Begonias

McClellan – Bladderwort

Johnson – Western Box Turtle

Photovault

Box Turtle, Millipede, Catfish, Leopard Cat, Crocodile, Porpoise, Asian Elephants, Sweat Bee, Frog on a Leaf, Frog Terracing, Rivers

Le Vieux Manuel

Animals Animals

M. Birkhead/OSF – Muntjac Deer

Nigel Smith – Bearded Pig

Roger Minkoff – Brown Tortoise

Mickey Gibson – Cave Centipede, Pig-tailed Macaque, Swiftlet Nest, Bornean Gibbon

OSF – Cave Spider, Mole Cricket

Michael Dick – Banded Palm Civet, Great Argus Pheasant, Green Broadbill Heron, Green Magpie, Proboscis Monkey

Zig Leszczynski – Elephant Trunk Snake, Gliding Lizard, Mudskipper, Sun Bear

P. Ward/OSF – Flying Lemur

K. Atkinson/OSF – Freshwater Shrimp

K. Preston-Mafham – Stag Beetle

E.R. Degginger – Land Crabs, Sumatran Rhino

Partridge – Long-tongued Fruit Bat

W. Cheng/OSF – Parasitic Earwigs

Holt Studios – Parasitic Nematode Worm

Charles Palek – Parrot Finch

Carl Roessler – Yellow Sea Snake

Wells/OSF – Slow Loris

Doug Wechsler – Western Tarsier, Fiddler Crab, Firefly

Klaus Uhlenhut – Brown Tree Snake, Green Tree Ants, Whip Scorpion, Giant Centipede

Toutes les photos ci-dessus ont été fournies par Earth Scenes

© 1995 par leurs photographes respectifs

Alison Wright Photography

Darts & Blowpipe, Buddhist Temple, Longhouse

Autres photos : Rainforest Action Network

Le Vieux Manuel



MAXIS

Virgin INTERACTIVE entertainment

18/20 Saint John Street
London, EC1M 4AY
Tel: 0171 - 250 0215
Fax: 0171 - 490 2177

233 Rue De La Croix Nivert
75015 Paris France
Tel: (1)- 53 68 10 00
Fax: (1)- 53 68 10 01

2058-000-0101-A