Tropico® 2

Le manuel du parfait pirate

Téléchargé sur : www.traduction-jeux.com

Table des matières

Introduction
Début rapide : le Jeu libre 6
Comparaison entre Tropico et Tropico 2 : La Baie des Pirates 7
Utilisation de la souris 9
Sauvegarde automatique 9

Le bureau du roi des pirates
Comment commencer une partie 10
La Campagne et l'apprentissage 10
Commencer une partie en Jeu libre 11
Commencer un scénario indépendant 13
Découvrez votre île 13
Fenêtre des Options de construction 16
La fenêtre d'informations d'un bâtiment 20
L'organisation de l'île 24
Objectif 1 : des planches et de l'or 24
Objectif 2 : un ravitaillement continu en prisonniers 26
Objectif 3 : les armes 27
Objectif 4 : le divertissement des pirates 28
Objectif 5 : la résignation des prisonniers 31
Objectif 6 : la gestion de l'argent 33
Objectif 7 : la défense et l'anarchie des pirates 34
Objectif 8 : le perfectionnement des pirates 34
L'organisation en bref : les zones de l'île et les auras 35

Les décrets
Raccourcis des décrets 39
Menu Options des décrets 39
Les ordres aux navires 40
Les ordres aux personnages 40
Votre politique 42
Politiques à effet immédiat 43
Diplomatie et politique extérieure 44
Décrets spéciaux 45

Missions pirates
La fenêtre du navire 46
La patrouille 48
Missions spéciales 54

Les personnages
Fenêtre d'infos des personnages 56
Pirates 58
Prisonniers 62

Le monde extérieur
Interface de la carte stratégique 68
Vos relations 71
Protection d'une grande puissance 71
Iles aux pirates indépendante 72

Victoire, défaite et scores
Parties en Jeu libre 73
Episodes de campagne et scénarios indépendants 74
Conditions de défaite 74

Commandes, aide et informations
Fenêtre de dialogue des commandes du jeu 76
Smitty, votre conseiller 76
Autres informations 77
Le journal de l'île 77
Astuces stratégiques 77

Créez vos propres scénarios
Editeur de cartes 79
Script du scénario 80

Crédits 81
Assistance technique 83
Accord de licence 84
Note 86

Remarque : la liste des raccourcis clavier se trouve au dos du manuel.

Mille sabords !

Ouais, vous n'auriez sûrement jamais cru dans votre vie de galère, qu'un jour vous seriez élu roi des pirates ! Comme quoi, y'a sûrement des dieux qui se sont penchés sur votre berceau, mais vous allez maintenant avoir besoin des faveurs de Neptune et d'un bon gros tonneau de poudre pour accomplir cette tâche.

Le rôle des pirates, c'est d'aller chercher l'or nécessaire à l'expansion de leur baie secrète et de parcourir les mers pour ensuite pouvoir dépenser leur argent bien mal acquis. Votre objectif consiste à vous faire de l'argent sur le dos de ces égorgeurs et flibustiers. Exigez d'eux un pourcentage du butin pour amarrer leur navire ! Faites-les payer lorsqu'ils viennent boire dans vos tavernes et autres salles de jeux ! Et demandez-leur un bon prix lorsqu'ils rendent une petite visite aux dames de vos maisons closes ! Et s'ils aiment ça, ils viendront construire leurs domiciles sur les terrains. En gros, vous pouvez faire ce que vous voulez, pourvu que ça les rende heureux ! Mais si personne ne fait le boulot, vous aurez du mal à emplir leur panse et satisfaire leurs nombreux besoins.

Les pirates s'emparent des prisonniers lors de leurs incursions ou lorsqu'ils attaquent des navires. Ces marins d'eau douce découpent des planches, construisent des navires et font d'ailleurs tout ce dont vous avez besoin, mais ils n'apprécient guère de vivre sur une île aux pirates.

Evidemment, ils tenteront de s'enfuir ou de vous renverser. Ce n'est pas la peine d'essayer de rendre ces perdants heureux, ça ne vous rapportera rien. L'essentiel, c'est que les prisonniers travaillent, travaillent et... travaillent !

Certes, vous ne commandez pas directement ces prisonniers et pirates, mais vos décisions, qu'elles soient saines ou sinistres, influencent considérablement la population. Dans la baie des pirates, il faut construire la plus grande, la plus fantastique et la plus extravagante des villes des Caraïbes. Soyez hardi et vous aurez un petit paradis pirate, sans compter le galion d'or où vous cachez votre fortune personnelle. Sachez-le, nombreux sont ceux, dans cette baie des pirates, qui vous envient et qui n'attendent qu'une chose : enfoncer votre tête à l'extrémité d'un mousquet. Les pirates vous ont élu mais ils peuvent très bien afficher leur mécontentement face à votre piètre gestion. Ce n'est pourtant pas si difficile, n'est-ce pas ? D'ailleurs, qu'est-ce que vous diriez d'aller prendre un pot à La verrue alcoolisée pour parler de tout cela ? J'ai quelques conseils à vous donner pour vous aider à vous établir et à développer votre île, vite et bien !

Introduction

Début rapide : le jeu libre

Avant de vous lancer dans le jeu, je ne saurais trop vous conseiller de vous entraîner avec la campagne de Tropico 2 : La Baie des Pirates ? Elle est plus facile que le jeu libre car elle introduit les concepts progressivement. Certains des défis et stratégies du jeu peuvent attirer le joueur expérimenté. Pour commencer une partie libre :

1.) Dans le menu principal, diquez sur Parties simples.
2.) Dans le deuxième menu cliquez sur Jeu libre.
3.) Acceptez tous les paramètres par défaut sur l'écran des paramètres de l'île en cliquant sur OK.
4.) Acceptez tous les paramètres par défaut sur l'écran des circonstances spéciales en cliquant sur OK.
5.) Sélectionnez Laurens De Graff dans la liste des rois des pirates. Cliquez sur OK.

Sur votre île

Les pirates et les prisonniers constituent la population de votre île. Quelques bâtiments sont peut être déjà construits. Souvenez-vous que tout nouveau bâtiment doit être construit le long des routes.

Le baraquement

Les prisonniers travaillent sur l'île, et ceux qui sont sans emploi restent enfermés dans le baraquement sous bonne garde. Cliquez sur ce bâtiment (qui ressemble à une prison en bois) pour voir les prisonniers oisifs. Au fur et à mesure que des emplois sont créés, ces prisonniers vont les occuper.

Les fermes céréalières

Au départ, certains de vos prisonniers sont déjà en train de travailler dans une ou deux fermes céréalières de votre île. Les céréales sont un élément primordial de la nourriture de l'île puisqu'elles servent à produire plusieurs aliments consommés aussi bien par les pirates que par les marins d'eau douce, à savoir, la bière, la soupe et les rations.

La scierie

Les planches sont une ressource capitale car elles permettent de construire des bâtiments et des navires. Au début, vous en avez une petite réserve, conservée ici, à la scierie. Pour en construire plus, vous devez disposer d'une cabane de bûcherons pour fournir du bois à la scierie.

Le palais

Voici votre habitation, un solide bâtiment bien charpenté. Les hommes ont dépensé sans compter pour vous bâtir des appartements à faire pâlir n'importe quel autre roi des pirates.

La tente casse-croûte

Vous y trouverez ce qu'il y a de mieux pour vos prisonniers. De la soupe à volonté ! La cuisinière qui y travaille fait de la soupe à partir des céréales. Et moi, et bien, ce que j'en pense, c'est que c'est gâché, je préfèrerais les boire autrement ces céréales, si vous me suivez.

Les premières constructions

Essayez de construire ces bâtiments le plus vite possible :

1.) Cabane de bûcherons
2.) Fabrique de rations
3.) Cave de contrebandiers
4.) Brasserie
5.) Salon de massages
6.) Place de quai (lorsque vous l'aurez construite, un navire gratuit pourrait venir s'y amarrer)
7.) Petit chantier naval

Votre objectif premier étant de construire un navire de pirate, un petit chantier naval vous sera donc indispensable. Le plus tôt sera le mieux parce que les navires représentent votre principale source de richesse.

Comparaison entre Tropico et Tropico 2 : La Baie des Pirates

La gestion d'une île aux pirates n'a rien à voir avec ce que vous avez fait auparavant. Si vous avez joué à Tropico, vous serez effaré par les changements de Tropico 2 : La Baie des Pirates. Il me semble un peu difficile de tous les énumérer tant le jeu est différent, et ma soirée tardive et bien arrosée d'hier ne me facilitera pas la tâche. Voici ce dont je me souviens, étant donné tous les bruits de canons qui résonnent encore dans ma tête :

Le roi des pirates

La piraterie est l'industrie principale de toutes les parties de La Baie des Pirates et vous incarnez le roi des pirates ; comme si vous ne l'aviez pas déjà compris ! On se le demander demander d'ailleurs, parce que c'est vrai que vous n'avez pas l'air de beaucoup utiliser vos méninges, n'est-ce pas ?

Prisonniers

Les prisonniers constituent la majorité de votre population, et une partie de votre travail consiste à diriger ces fainéants qui ne veulent jamais vous aider à rien faire sur cette île. Quoi que vous fassiez, ils n'ont qu'un seul but : s'échapper ou se révolter. Vous devez les effrayer et mettre en place des mesures strictes pour empêcher toute évasion ou mutinerie. Nous vous recommandons d'effacer de votre mémoire toute pensée bienséante, amicale, et ne pensez plus qu'à leur faire peur.

Les pirates

Les pirates sont aux antipodes des humbles prisonniers dans le sens où ils travaillent peu sur votre île. Oui, les pirates patrouillent en mer et de retour sur terre, ils ne pensent qu'à gaspiller de l'argent pour s'amuser sur l'île. Et vous devrez satisfaire leurs besoins pour qu'ils vous obéissent et améliorent leurs compétences. Mais n'oubliez pas que bien que les pirates ne fassent pas grand chose à terre, sans leurs patrouilles, vous ne pourriez pas survivre.

Une économie bien particulière

La principale façon d'obtenir de l'or c'est de le voler et pour les prisonniers, c'est pareil, il faut les capturer. Cela signifie que l'île peut représenter votre source directe de richesses, comme c'était le cas dans Tropico. Les industries de l'île fabriquent ce dont vous avez besoin (comme les armes et le rhum) pour maintenir une économie florissante reposant sur le vol. Les pirates consomment la plupart des produits de l'île, ou ils s'en servent pour leurs missions en mer.

La construction d'une flotte

Dans Tropico, vous ne construisiez rien qui ne puisse intervenir en dehors de l'île. Dans Tropico 2, au contraire, c'est vital, bien qu'il n'y ait souvent pas de navires de pirate au début du jeu. Même dans des scénarios ou des épisodes qui débutent avec un navire ou deux, vous devez créer une industrie de construction navale pour en construire plus. Sans ces navires qui vous permettent de quitter l'île ou de ramener des prisonniers et des butins, vous ne tiendrez pas longtemps en tant que chef des pirates. Pas de navires signifie pas d'or, pas de filles, pas de bière, pas de rhum, rien, si ce n'est une île pleine de pirates mourant d'envie de partir en mer et vous, vous foncez droit dans le mur.

Le déblocage de bâtiments

Dans Tropico vous pouviez bâtir tous les bâtiments que vous désiriez tant que vous en aviez les moyens (et dans certains cas l'électricité). Avec Tropico 2 : La Baie des Pirates, vous avez moins de choix au début, cependant, lorsque vous capturez un prisonnier expérimenté comme une cuisinière par exemple, de nouvelles sections de l'économie apparaissent.

Gestion et organisation de l'île, et routes

Les routes servent à relier les éléments de l'île. Les bâtiments se trouvent sur les routes. Les habitants passent par ces mêmes routes pour se déplacer sur l'île. Vous devrez concevoir votre île en prenant en considération les problèmes de circulation. De plus, beaucoup des bâtiments dégagent une forte aura ou d'importantes émanations. Vous devez répartir votre île de façon à ce que des auras particulièrement fortes se dégagent dans des quartiers bien spécifiques.

La carte stratégique

Une carte des Caraïbes montre l'emplacement secret de votre île. Celui-ci change de partie en partie en fonction de l'histoire ou du lieu où vous avez décidé de placer l'île. Au début de n'importe quelle partie, vous possédez une connaissance restreinte des eaux maritimes qui entourent votre île, il vous faut donc l'explorer. Vous décidez où envoyer vos navires, et en tant que roi des pirates, il est de votre devoir de trouver les régions les plus lucratives et les plus traîtres (avec des itinéraires de commerce et des campements), pour y envoyer vos navires.

Formation des personnages

Dans Tropico 2, vous devez vous charger de former de meilleurs pirates en leur proposant une formation, des cadeaux spéciaux et leurs compétences s'amélioreront d'elles-mêmes avec l'expérience. Ceci s'avère tout particulièrement difficile pour vos capitaines. Ces personnages sont des individus uniques (qui ne se ressemblent physiquement pas), et ils ne s'occupent que du commandement des navires.

Histoire et campagne

Dans le mode Campagne, vous incarnez un noble et vieux chef pirate passant 80 années de sa vie à piller les eaux des Caraïbes. Pour débloquer un épisode, il suffit de terminer le précédent. Les conditions de victoire de chacun d'eux dépendent de l'histoire de la campagne.

Stratégies et Objectifs

Dans Tropico, les traits de caractère du chef déterminaient souvent vos objectifs. Si vous aviez été planteur (de rhum !), il valait mieux que vous que vous montiez une chaîne de production de cette divine boisson et que vous fassiez en sorte qu'elle tourne bien. Si vous étiez militariste, vous deviez bien payer vos gardes. Votre objectif à long terme était de faire des bénéfices tout en restant au pouvoir.

Le but final reste bien le même, mais de nouveaux objectifs à plus court terme viennent maintenant s'y greffer dans Tropico 2. Plus que dans Tropico, le jeu vous oblige à aller de l'avant et exige de vous des progrès. Vous atteindrez ces objectifs de manière différente selon la stratégie choisie.

Utilisation de la souris

Dans ce manuel, par le terme "cliquer" nous entendons déplacer le curseur de la souris vers la zone choisie à l'écran puis appuyer sur le bouton gauche de la souris. "Maj + clic" signifie déplacer le curseur de la souris vers la zone souhaitée, puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquer sur le bouton gauche de la souris. "Ctrl + clic" signifie déplacer le curseur de la souris vers la zone souhaitée puis, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquer sur le bouton gauche de la souris.

Sauvegarde automatique

Pour votre confort, ô grand roi des pirates, votre partie se sauvegarde automatiquement à intervalles réguliers. A chaque fois que la sauvegarde automatique est exécutée, vous devez patienter un court instant. La nouvelle sauvegarde automatique écrase la précédente, vous ne pouvez donc avoir qu'un seul fichier de sauvegarde automatique par partie en cours.

Le pirate retors

Il y avait autrefois un pirate retors qui faisait des tours de magie aux membres de l'équipage de son navire. Les victimes étant fréquentes en mer, son audience était renouvelée pratiquement chaque semaine. Il pouvait donc jouer les mêmes tours encore et encore.

Toutefois, un membre de l'équipage n'était pas de cet avis et commençait à connaître tous ses trucs. En effet, le perroquet du capitaine assistait aux mêmes performances semaine après semaine et finissait par dévoiler les secrets du "magicien" dans son dos.

"La pièce est dans son autre main !"
"Le lapin est sous la table !"
"Toutes les cartes représentent l'as de coeur !"

Le pirate retors enrageait mais n'y pouvait rien. Après tout, c'était quand même le perroquet du capitaine qui gâchait son plaisir.

Un jour, les rats se faufilèrent dans la coque du navire et ce dernier coula. Le pirate retors se retrouva à flotter sur un bout de bois au beau milieu de l'océan. Ironie du sort, le perroquet partageait le même bout de bois. Ils s'observèrent longuement l'un l'autre, sans mot dire.

Ce petit manège continua pendant quelques jours jusqu'à ce que le perroquet s'exclame enfin : "Ca suffit ! Je donne ma langue au chat. Alors, tu l'as caché où, ce navire ?"

Chapitre 1 : le bureau du roi des pirates

Une fois la cinématique d'introduction lancée, vous vous retrouverez dans votre bureau de roi des pirates. En cliquant sur une les lignes de texte vous consultez un des documents se trouvant dans votre bureau.

Comment commencer une partie

Vous pouvez commencer une nouvelle campagne de roi des pirates, ou en charger une, en cliquant sur Campagne. Pour commencer un Scénario ou une Jeu libre, cliquez sur Parties simples. En cliquant sur Parties simples, une liste sauvegardes apparaît également (sauf celles de la campagne). Cliquez sur Initiation pour jouer une partie avec les informations d'aides activées.

La Campagne et l'apprentissage

La campagne contient une série d'épisodes couvrant toute votre vie de pirate des Caraïbes de 1650 à 1730. A chaque fois que vous commencez une nouvelle campagne, il vous est demandé de saisir un nom pour votre alter ego dans l'histoire, le roi des pirates qui, avec un peu de chance, réussira à contrôler les Caraïbes et à gagner une célébrité éternelle. Dès que votre personnage termine le premier épisode, vous passez alors au deuxième en gardant le même personnage. Si vous décidez de changer de personnage, il vous faudra recommencer l'épisode 1.

Jouer en mode Campagne est la meilleure façon d'apprendre à connaître le jeu parce que les épisodes de départ sont faciles et conçus de manière à intégrer les concepts progressivement. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, le niveau de difficulté se corse.

Commencer une partie en Jeu libre

A partir du menu principal, cliquez sur Parties simples puis sur Jeu libre pour créer votre propre partie de la baie des pirates. Ce mode vous permet de personnaliser votre partie et les caractéristiques de votre roi pour jouer avec les sur une île créée de façon aléatoire. Vous ne trouverez aucun scénario, aucune intrigue ou aucun événement spécial dans ce genre de jeu. Cependant, chaque partie libre reste unique et basée sur les paramètres que vous avez établis concernant la géographie de l'île, la circulation maritime, les itinéraires de commerce et les campements dans les Caraïbes qui sont déterminés aléatoirement.

Création d'une nouvelle île

Emplacement de l'île

Cliquez sur une région de la carte pour choisir l'emplacement de votre nouvelle île. Elle est alors représentée par une tête de mort. La situation de l'île est un facteur non négligeable.

De l'importance de l'emplacement

A chaque fois que vous créez une nouvelle partie, la densité de départ de la circulation maritime est déterminée aléatoirement pour toutes les régions des Caraïbes. Ne nombreux itinéraires de commerce et campements sont déjà placés. Tous ces critères déterminent à quel point une région peut se révéler dangereuse ou lucrative. La quantité varie également en fonction de la nationalité ; vous pouvez commencer dans une région où la circulation militaire française et la circulation marchande espagnole sont denses.

De plus, au fur et à mesure que le jeu progresse, les grandes puissances réagissent face au pillage dans une région en réduisant la circulation marchande et en augmentant la circulation militaires. Les régions dotées de plusieurs îles, ou de grandes villes historiques, sont plus appropriées aux campements. Les régions de haute mer en revanche sont propices aux itinéraires de commerce. Si vous placez votre île dans un coin de la carte, il vous sera plus difficile d'envoyer vos navires au coin opposé, étant donné que les petits navires des pirates ne transportent pas assez de rations pour traverser les Caraïbes puis patrouiller en quête de butin.

Paramètres physiques

Les paramètres physiques de votre île se règnent à partir de cet écran. Le plus important et celui qui joue le plus sur la difficulté, est le paramètre de végétation. Comme tous les navires et la plupart des bâtiments sont construits à partir de planches, le nombre d'arbres sur votre île est d'une grande importance. Les arbres repoussent, bien sûr, mais il faut du temps.

Conditions du jeu

Durée et temps de jeu

Utilisez ce paramètre pour déterminer la durée de votre partie en années. Les parties longues sont plus faciles parce que vous disposez de plus de temps pour gagner des points. Une partie peut durer jusqu'à 30 ans, ce qui représente 15 heures de jeu.

Bonus de condition de victoire

Cinq facteurs vous sont proposés ici, et chacun d'eux comptera pour votre score à la fin de la partie. Celui que vous choisissez comptera plus que les autres. Votre choix ne change en rien le degré de difficulté indiqué en bas de l'écran parce qu'il concerne plus votre style de jeu préféré ou votre stratégie. << Voir la rubrique Astuces stratégiques p. 96 >>

Difficulté de la partie : la stabilité de l'île

Plus votre île est stable, plus la partie sera facile. Effectivement, parmi tous les paramètres de jeu, celui-ci influe le plus sur le jeu. Pour ceux qui découvrent le jeu, nous leur recommandons de choisir (1) ou (2).

Difficulté du jeu : avantages de l'île

Vous pouvez choisir parmi quatre conditions spéciales différentes qui vous permettent d'obtenir plus de travailleurs. La 'Baie botanique', en haut, est la plus facile, et vous donne également d'autres avantages. Le premier défi de tout roi des pirates est de réussir à faire travailler nombre de prisonniers sur l'île, car les pirates refusent catégoriquement de travailler à terre ; ce sont des gens de la mer, voyez-vous. Si vous souhaitez une partie très difficile, la cinquième option des travailleurs "Plus que les os" est pour vous. Ce paramètre n'est pas conseillé aux débutants, car les pirates doivent alors capturer tous les travailleurs supplémentaires.

Lorsque le degré de difficulté vous convient, consultez le pourcentage en bas à gauche de l'écran. Il sera multiplié par le total des points gagnés à la fin de la partie pour donner le score final. <<Voir la rubrique Victoire, défaite et scores p. 90 >>

Choix du roi ou de la reine des pirates

A gauche de l'écran, apparaît une liste de seize pirates dans laquelle se côtoient figures historiques et pirates imaginaires. Cliquez sur le nom d'un pirate pour choisir ce personnage comme alter ego. Les avantages et inconvénients de chaque personnage apparaissent à droite. Lorsque vous vous êtes décidé sur un portrait et des traits de caractère, cliquez sur le bouton Lancer.

Personnalisation de votre roi des pirates

Si vous ne voulez pas jouer avec les personnages par défaut, vous pouvez utiliser cet écran pour choisir un portrait, puis cliquez sur Modifier. Vous passez alors par plusieurs écrans où vous pouvez choisir l'histoire de votre personnage, deux qualités spéciales, et un défaut. Certains traits et compétences sont particulièrement compatibles des certaines stratégies pour votre île. <<Voir la rubrique Astuces stratégiques p. 96 >>

Commencer un scénario indépendant

Pour commencer un scénario indépendant, cliquez sur Scénario dans le menu des parties simples. Chaque scénario comprend une histoire, un degré de difficulté, et une ou plusieurs conditions de victoire. Vous ne pouvez pas choisir votre roi pour ces scénarios car il est en général lié à l'intrigue et/ou aux conditions de victoire.

Découvrez votre île

Lorsque vous commencez le jeu, vous verrez une grande zone centrale décorée en bas de l'écran qui ressemble aux barreaux sur un navire de pirates. Lorsque vous sélectionnez des menus ou des objets en cours de partie, divers éléments peuvent apparaître à cet endroit. Le reste de la barre d'outils vous fournit des informations. Placez le curseur de votre souris sur les icones ou les textes pour afficher des messages d'informations en bas de l'écran.

Informations générales

Dans les coins inférieurs de la barre d'outils vous trouverez quatre cases en bois avec des textes à l'intérieur, de chaque côté de l'écran.

La date

La date actuelle est affichée à droite. Placez votre souris dessus pour obtenir un message d'infos en bas de l'écran qui vous rappelle quand vous avez commencé votre partie. Cliquez sur la date pour ouvrir automatiquement le journal de l'île à la page des conditions de victoire de la partie.

La population

La population s'affiche également à droite de l'écran. Vous pouvez lire le nombre de pirates, puis le nombre des prisonniers. Cliquez dessus pour ouvrir le journal de l'île à la page des données démographiques, pour connaître les détails concernant votre population.

Or

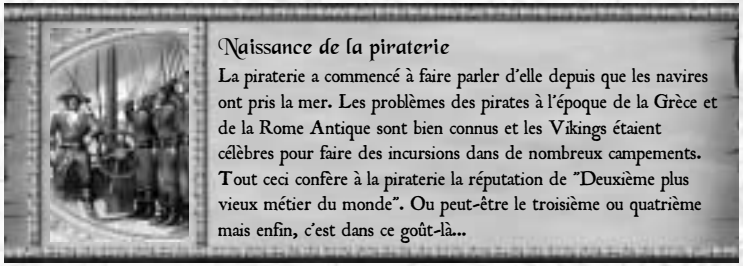
La quantité d'argent dans le trésor de l'île apparaît dans une case en bas à gauche. Vous vous servez de l'or pour la construction des bâtiments, le salaire des pirates, la maintenance des bâtiments, la construction de navires, et la plupart des décrets. Bien que vous seul contrôliez l'argent dans le trésor de votre île, il ne s'agit pas de votre fortune personnelle. Dans la majorité des parties, la victoire ne dépend pas de la taille du trésor. Voyez-le plutôt comme un outil d'expansion.

Les planches

Au-dessous de la case indiquant la quantité d'or, vous pouvez voir le nombre de planches dont vous disposez. Comme l'or, la planche est une matière première indispensable sur votre île puisqu'elle est utilisée, souvent en très grande quantité, pour construire des bâtiments et des navires. La planche est produite et conservée dans les scieries de l'île. Le chiffre représente le nombre total de planches conservées dans les scieries que vous possédez.

La barre d'infos

La barre d'infos se trouve au bas de l'écran. Lorsque vous placez votre curseur sur des objets ou des éléments de la barre d'outils, des informations à leur sujet s'affichent à cet endroit. Parfois ce texte est appelé "message d'info" parce qu'il apparaît lorsque vous placez votre curseur sur quelque chose dans le jeu.



Naissance de la piraterie

La piraterie a commencé à faire parler d'elle depuis que les navires ont pris la mer. Les problèmes des pirates à l'époque de la Grèce et de la Rome Antique sont bien connus et les Vikings étaient célèbres pour faire des incursions dans de nombreux campements. Tout ceci confère à la piraterie la réputation de "Deuxième plus vieux métier du monde". Ou peut-être le troisième ou quatrième mais enfin, c'est dans ce goût-là...

La mini-carte

La mini-carte est représentée dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le carré blanc montre la vue de l'île qui s'affiche dans la fenêtre principale. Quatre commandes sont placées autour de la mini-carte : deux flèches pour faire tourner la vue de la carte de l'île (chaque clic fait tourner la carte d'un quart de tour vers la gauche ou la droite en fonction de la flèche sur laquelle vous cliquez), et les touches plus et moins pour zoomer en avant et en arrière. Vous pouvez également utiliser la roulette de la souris pour zoomer : en avant pour effectuer un zoom avant et en arrière pour effectuer un zoom arrière. Cliquez sur la mini-carte pour placer la vue de l'île immédiatement à cet endroit.

La fenêtre en forme de cercle

A droite de l'écran se trouve la fenêtre en forme de cercle, entourée par une barre en bois de navire. Dans cette fenêtre s'affichent diverses choses pendant la partie, dont les conditions requises pour les bâtiments et les décrets, les cinématiques des décrets ou les messages d'alerte. Elle sert également à visualiser les personnages lorsqu'ils se promènent sur l'île. Par défaut, vous y trouverez une balance qui vous donnera d'importantes informations sur le soutien des pirates.

Lecture de la balance du soutien

Plus la balance penche vers la droite, plus les pirates vous soutiennent. Plus elle penche vers la gauche, et moins ils vous aiment. Pour obtenir des informations exactes, cliquez sur la balance. La fenêtre en forme de cercle vous affiche alors le soutien des pirates. Les crânes verts représentent les pirates qui sont satisfaits de vous, tandis que les rouges ceux qui sont prêts à se révolter pour vous expulser du pouvoir. Les crânes jaunes représentent les pirates qui sont en général satisfaits.

Sélections et fenêtre en forme de cercle

Lorsque vous cliquez sur un navire, bâtiment, ou personnage, la fenêtre en forme de cercle à droite de l'écran affiche un gros plan de votre la sélection. Cliquez sur l'icone représentant un cadenas dans le cercle pour fixer la vue sur cet objet ou ce personnage. Maintenant, même si vous avez sélectionnez autre chose, la fenêtre reste sur la vue verrouillée. Cliquez à nouveau sur le cadenas pour débloquer la caméra.

Baromètres de bonheur et de résignation

Les baromètres de bonheur et de résignation se trouvent complètement à gauche de l'écran. La barre orange reflète le bonheur de vos pirates, tandis que la blanche représente la résignation des prisonniers. Votre objectif est de faire en sorte que ces deux barres soient les plus hautes possible. Les pirates satisfaits favorisent votre victoire, vous obéissent et, ce qui est plus important, ne se révoltent pas. Les prisonniers résignés travaillent dur sur votre île et n'essayeront pas de fuir ou de se révolter. Toute barre à moitié remplie est plutôt bon signe, bien que certains scénarios ou épisodes de campagne exigent un niveau de bonheur des pirates très élevé pour gagner la partie.

Remarque : concernant les objectifs de points et de victoire, le bonheur des pirates compte énormément ce qui n'est pas le cas de la résignation des prisonniers. En tant que roi des pirates diabolique, il est tout à fait normal de réduire en esclavage ces prisonniers pour qu'ils travaillent dur, il vous suffit donc de les faire se résigner. En revanche, plus vous satisferez vos pirates, plus vous obtiendrez de points à la fin de la partie.

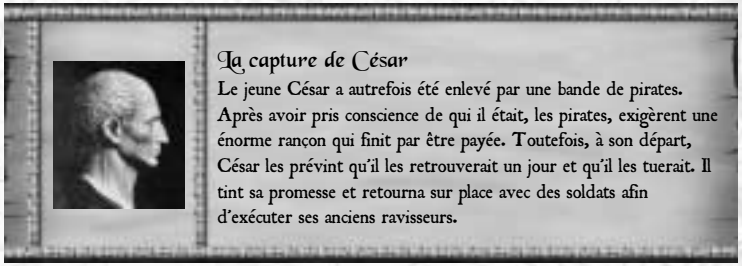
Contrôle du temps et de la vitesse

A droite de l'écran, près de la fenêtre en forme de cercle, vous trouverez les commandes de vitesse. Cliquez sur les barres pour accroître ou réduire la vitesse du jeu. Une plus grande barre signifie que le temps passe plus rapidement. Vous pouvez également faire une pause ou continuer la partie en appuyant sur la touche Pause de votre clavier. En mode vitesse normale une partie d'un an dure en réalité 30 minutes.

Fenêtre des Options de construction

Cliquez sur l'icone de construction représenté par un marteau pour afficher la fenêtre des Options de construction La construction de bâtiments et de routes est le plus important pour créer un environnement plaisant pour vos pirates, et pour maintenir vos prisonniers sous contrôle.

Chaque case vous permet d'accéder à de nouveaux types de construction. Vous trouverez des informations sur tous les bâtiments dans les pages de l'Encyclopédie du journal de l'île, ainsi que dans ce manuel. En posant votre curseur sur chacune des dix cases, vous obtiendrez des informations à son sujet dans la fenêtre de construction. Si vous oubliez la fonction d'une case, déplacez simplement le curseur sur la case pour voir les messages d'aide.



La capture de César

Le jeune César a autrefois été enlevé par une bande de pirates. Après avoir pris conscience de qui il était, les pirates, exigèrent une énorme rançon qui finit par être payée. Toutefois, à son départ, César les prévint qu'il les retrouverait un jour et qu'il les tuerait. Il tint sa promesse et retourna sur place avec des soldats afin d'exécuter ses anciens ravisseurs.

Comment construire un nouveau bâtiment

Tous les bâtiments se construisent pratiquement de la même façon, cependant, vous devrez faire tout particulièrement attention lorsque vous construisez des places de quai, ou des chantiers navals. De plus, la construction de la majorité des bâtiments nécessite des prisonniers disponibles et du temps, alors que d'autres sont construits immédiatement, dès qu'ils sont placés sur le terrain.

1.) Cliquez sur l'option de construction que vous voulez utiliser. Les bâtiments de cette catégorie apparaissent en bas de la fenêtre, dans la partie centrale de la barre d'outils. Tous les bâtiments en couleurs dans la barre d'outils sont disponibles. Les bâtiments grisés ne sont pas disponibles parce qu'il vous manque quelque chose d'essentiel pour la construction, soit des matières premières soit des prisonniers expérimentés.

2.) Sélectionnez le bâtiment coloré que vous voulez construire. Des informations le concernant apparaissent dans la fenêtre en forme de cercle. Placez votre curseur sur les icones ou sur d'autres informations dans la fenêtre en forme de cercle pour obtenir plus d'informations. Si vous choisissez un bâtiment grisé, la fenêtre en forme de cercle vous informe sur les problèmes qui vous empêchent de le bâtir. L'icone du livre dans la fenêtre en forme de cercle vous permet d'ouvrir l'encyclopédie à la page du bâtiment.

3.) De nombreux bâtiments peuvent changer d'orientation ; ce qui signifie que vous pouvez placer le bâtiment dans n'importe quel des quatre sens avant de le placer sur la carte. Pour cela, cliquez sur la petite flèche sur l'image du bâtiment de la barre d'outils. Si aucune petite flèche n'apparaît, vous ne pouvez pas faire tourner le bâtiment.

4.) Une fois le bâtiment choisi, déplacez votre curseur sur l'île dans la fenêtre principale. Vous noterez que la silhouette du bâtiment est rouge ou verte lorsque vous déplacez la souris sur l'île. Lorsqu'elle est rouge, c'est que l'emplacement ne convient pas, si elle est verte, vous pouvez cliquer. Vous devez placer la majorité des nouveaux bâtiments près d'une route. Si vous ne pouvez trouver un emplacement légal, construisez d'abord quelques routes supplémentaires. D'autres structures comme les places de quai, les petits chantiers navals, et les chantiers navals exigent d'autres conditions telles qu'un accès à l'eau.

5.) Lorsque vous trouvez un bon emplacement pour construire, cliquez à gauche de l'île pour placer le bâtiment. Le bâtiment est placé et son coût, s'il y a lieu, est déduit de votre réserve de planches et du trésor de l'île.

6.) Dans la plupart des cas le bâtiment apparaît alors en jaune. Cela signifie qu'il est en construction et pas encore construit. Les maçons sur votre île doivent maintenant achever leur tâche pour que le bâtiment soit disponible.

7.) Priorité : cliquez sur un bâtiment en construction pour afficher sa fenêtre. A partir de celle-ci vous pouvez annuler la construction ou établir sa priorité de construction grâce aux petites flèches. Plus vous avez activé de petites flèches, plus la priorité est élevée. Car les maçons commencent par les bâtiments les plus près de leur tente de construction, à moins que vous en ayez décidé autrement.

Les bâtiments de marine

Certains des bâtiments présentés dans le menu Marine doivent être construits près ou sur la côte.

Les places de quai

Vous devez construire les places de quai sur l'eau, les embarcadères doivent être dans le prolongement de la route menant à la plage. Pour placer une place de quai, construisez d'abord une route jusqu'à l'eau, même sur le sable. Puis sélectionnez la bonne orientation pour la place de quai, en utilisant la petite flèche à côté de l'image dans la barre d'outils. Vous devez choisir l'emplacement de l'embarcadère de manière à ce qu'il soit orienté vers la plage et la route que vous avez construite. Si votre placement n'est pas tout à fait précis, une route sera automatiquement construire pour relier la place de quai au réseau routier. Cette extension automatique vous permet de déplacer la place de quai pour trouver un bon emplacement. Deux conditions sont requises pour construire la place de quai : tout d'abord, l'embarcadère doit être construit dans le prolongement de la route (non en diagonale) ; puis il doit avoir assez de place dans l'eau à côté de la place de quai pour pouvoir y placer un grand navire. Vous aurez tôt fait de repérer les emplacements de place de quai, vous pourrez donc construire les routes directement dans leur direction. En attendant, profitez bien de la fonction de prolongement automatique des routes.

Remarque : si aucune route ne vous est proposée, et que vous ne semblez trouver aucun bon emplacement, assurez-vous que l'emplacement de la place de quai a été choisi de manière à ce que l'embarcadère soit orienté vers la mer. C'est l'erreur la plus courante lors de la construction des places de quai. Appuyez sur la touche 'G' de votre clavier pour faire apparaître le quadrillage.

Chantiers navals et petits chantiers navals

Les chantiers navals et les petits chantiers navals ne se construisent pas dans l'eau mais doivent néanmoins être placés à proximité de l'eau. En général vous pouvez les construire sur une route orientée vers la plage, à vous ensuite de trouver l'emplacement idéal (la silhouette de votre bâtiment apparaît en vert) d'un côté de la route. Les bâtiments doivent se trouver près d'une zone de mer inoccupée pour placer le où les navires en construction. Vous comprendrez lors de votre première construction de navire.

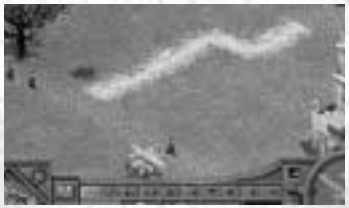
Construction immédiate

Certains bâtiments n'ont pas besoin de planches et leur construction est immédiate lorsque vous les placez. Il s'agit des tentes de construction, des tentes casse-croûte, et des cabanes de bûcherons. Ce sont tous des bâtiments de fortune puisque vous pouvez en bâtir autant que vous le désirez sans rien avoir à payer (ni or, ni planche). Bien sûr, ces bâtiments ne servent à rien sans travailleurs.

Les terrains à bâtir, qui ne nécessitent pas de planches, apparaissent également immédiatement.

Enfin, vous pouvez construire rapidement certains éléments de décoration contre un nombre de planches. Ceux-là, contrairement à tous les bâtiments employant des travailleurs, n'ont pas besoin de route d'accès puisque personne ne vient les visiter.

Construction des routes et du réseau routier



Vous avez sûrement remarqué que presque tous les bâtiments construits doivent être sur une route. Voici les instructions pour construire une route :

1.) Cliquez sur l'icone de construction représenté par un marteau
2.) Cliquez sur la case Infrastructure
3.) Sélectionnez l'image de la route dans la barre d'outils. Vous noterez que les cimes des arbres disparaissent pour faciliter la construction des routes. Vous pouvez également faire apparaître le quadrillage à l'aide de la touche "G" de votre clavier.
4.) Cliquez sur un segment de route existant sur l'île. Toutes les routes que vous construisez doivent être reliées à des routes déjà créées.
5.) En éloignant votre curseur du point sur lequel vous cliquez, la route en question se rallonge au fur et à mesure que vous vous déplacez.
6.) Cliquez à l'endroit où vous voulez que la nouvelle route se termine. Les routes se construisent immédiatement.

Les options de destruction

La case la plus à droite de la fenêtre de construction contient les options de destruction. Vous pouvez détruire des bâtiments, des fabriques, des navires, et quelques routes grâce à elles.

Démolir un bâtiment

L'option Démolir bâtiment vous permet de détruire un bâtiment. Il devient rouge lorsque vous cliquez dessus, ce qui signifie qu'il va être détruit. Si vous l'avez fait accidentellement, vous pouvez réparer votre erreur en agissant avant que les travailleurs n'arrivent pour le démolir. Pour cela, sélectionnez le bâtiment en question en cliquant dessus, puis cliquez sur la case qui apparaît dans la barre d'outils.

Raser la végétation

Sélectionnez cette case pour activer le mode Raser végétation. Cliquez sur un arbre pour le couper.

Saborder un navire

Choisissez cette case, puis cliquez sur un navire pour le détruire. Vous ne perdez pas l'équipage.

Retirer les routes

Comme le jeu repose sur l'établissement d'un réseau routier, il est impossible de détruire les routes comme vous le voulez. Cependant, vous pouvez choisir cette case et alors détruire une routes en partant son extrémité. C'est la seule façon de retirer des routes : il est impossible de diviser vos routes en deux systèmes routiers.

La fenêtre d'informations d'un bâtiment

Lorsque vous cliquez sur n'importe quel bâtiment de votre île, vous le sélectionnez et sa fenêtre d'informations apparaît alors au centre de la barre d'outils. Sur l'île une flèche verte apparaît au-dessus du bâtiment sélectionné.

La fenêtre d'informations se divise en quatre parties, chacune d'elle affiche une information différente.

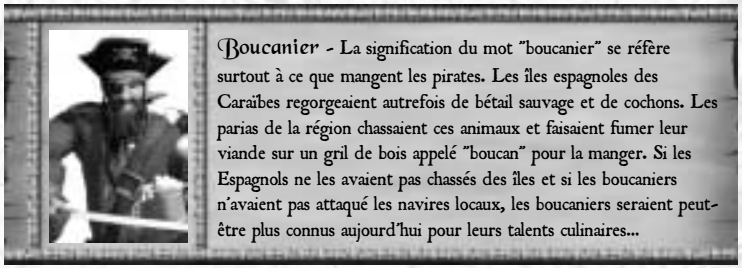
La partie centrale

La partie centrale de la fenêtre vous indique le type de bâtiment, son nom (s'il en a un), et d'autres données telles que le rendement, les salaires, les coûts de maintenance, et les profits ou les pertes. Seuls les bâtiments de loisirs ont des noms différents pour pouvoir les distinguer, mais vous les rebaptiser en cliquant dessus.

La partie de gauche : les clients

Si un bâtiment offre des services aux clients, vous verrez des silhouettes de personnages s'afficher à gauche, elles indiquent le nombre maximum de clients autorisés. Les icones de client grisés représentent les personnes qui sont en route et qui ont réservé une place. Les icones de client en couleur représentent les personnes qui sont actuellement dans le bâtiment et qui profitent de ses services.

Pour choisir un client, et voir où il se trouve dans la fenêtre en forme de cercle, cliquez sur l'icone.



Boucanier - La signification du mot "boucanier" se réfère surtout à ce que mangent les pirates. Les îles espagnoles des Caraïbes regorgeaient autrefois de bétail sauvage et de cochons. Les parias de la région chassaient ces animaux et faisaient fumer leur viande sur un gril de bois appelé "boucan" pour la manger. Si les Espagnols ne les avaient pas chassés des îles et si les boucaniers n'avaient pas attaqué les navires locaux, les boucaniers seraient peut-être plus connus aujourd'hui pour leurs talents culinaires...

Les menus de la politique client

Au-dessous de la zone où apparaissent les icones des personnages se trouvent deux menus qui vous permettent d'établir la politique client de l'établissement. Certains bâtiments de services, la tente casse-croûte par exemple, ne proposent qu'un type de service et vous ne pouvez pas modifier leur politique. Les menus n'apparaissent pas dans ces cas. En général, vous pouvez gérer la politique tant en matière de qualité des services qu'en matière de prix.

La qualité du service

Cliquez sur le menu pour changer le paramètre de service. Les chiffres sur la barre des menus indiquent le rang des pirates. Chaque établissement pour pirates correspond à des pirates de rangs particuliers. Vous contrôlez cela à l'aide du menu et vous commandez les travailleurs pour qu'ils fournissent soit un service de qualité supérieure soit un service de mauvaise qualité. Dans un établissement de mauvaise qualité les pirates de rang inférieur se sentent comme chez eux, alors que les riches pirates expérimentés ont un style de vie plus raffiné.

Vous ne pouvez pas modifier un établissement autant que vous le souhaitez. Une cave de contrebandiers, par exemple, n'attirera jamais des pirates de haut rang, même si vous avez paramétré le menu au niveau le plus élevé. Ces pirates assouvissent leurs besoins mais n'en retirent pas toute satisfaction. Ceci apparaît clairement grâce au système de chiffres reflétant le rang des pirates sur la barre de menus. Les rangs des pirates vont de (1) Sac à puces à (9) Seigneur pirate.

Les prix

L'autre menu vous permet de faire payer les pirates pour le service dont ils ont bénéficié dans ce bâtiment. Au début du jeu, le prix est fixé au niveau le plus bas "Prix marchandés". Cliquez sur le menu pour changer cela. L'argent des pirates sert à renflouer le trésor de votre île, un partie allant renflouer votre fortune personnelle, si toutefois vous en avez établi une.
Remarque : si vous commencez par fixer des prix élevés pour les services avant de donner à vos pirates l'opportunité d'aller piller en mer, ils seront fauchés et deviendront mécontents.

Dans la partie droite : les travailleurs

Si un bâtiment offre des emplois aux travailleurs, vous apercevrez sur votre droite des icones de personnages qui indiquent le nombre de travailleurs de chaque type. Il peut y avoir jusqu'à trois types de travailleurs différents dans un même bâtiment. Placez le curseur de la souris sur un emploi pour connaître le type de travailleur demandé.

Les travailleurs pirates

Les pirates ne sont qu'une bande de fainéants lorsqu'ils ne sont pas en mer mais ils accepteront un emploi sur la terre ferme s'ils n'en trouvent pas sur un navire. Après tout, ils doivent couvrir leurs dépenses en boissons et en filles.
Les pirates peuvent occuper deux postes différents : surveillant ou garde. Pour voir un exemple de bâtiment qui emploie des gardes, cliquez sur une tour de garde ou sur un palais. Pour voir un exemple de bâtiment qui emploie des surveillants, cliquez sur une ferme. Les gardes sont seuls dans leur bâtiment, alors que les surveillants travaillent en compagnie de prisonniers. Grâce au menu de priorité situé sous l'emplacement des travailleurs, vous pouvez établir le montant des salaires pour les pirates qui accepteront ces emplois. Sur votre île, seuls les pirates sont gratifiés d'un salaire. Les prisonniers, eux, ne reçoivent jamais d'argent provenant de vos caisses.

REMARQUE : les surveillants qui travaillent avec les prisonniers augmentent la peur et donc la productivité.

Embaucher et licencier

Les prisonniers se dirigent automatiquement vers un bâtiment qui a des emplois vacants. Vous pouvez, grâce au menu de la priorité d'embauche, définir les bâtiments devant recruter en priorité. Les travailleurs cherchent les bâtiments mis en service où la priorité est la plus forte, puis les suivants et ainsi de suite. Si le bâtiment n'a pas de travailleurs, il ne sert à rien. Si le travailleur n'est pas sur son lieu de travail, un icone gris apparaît à sa place. Cliquez sur l'icone d'un travailleur pour savoir où il se trouve sur votre île.

Si vous désirez licencier un travailleur, cliquez sur son icone tout en maintenant enfoncée la touche Maj du clavier. Un autre emploi, dans ses cordes, lui sera alors attribué sur votre île, selon les ordre de priorités. Si vous voulez réduire le nombre de travailleurs d'un bâtiment, cliquez sur une case de travailleur vide en maintenant enfoncée la touche Maj de votre clavier pour la condamner. Une croix rouge apparaît alors à la place. De cette manière, l'emploi vacant ne sera plus proposé et le bâtiment n'acceptera plus de travailleurs. Vous pouvez toujours réhabiliter la case en cliquant sur la croix rouge tout en maintenant enfoncée la touche Maj du clavier.

Les règles du travail

Vous trouverez des informations détaillées sur le rôle des travailleurs plus loin dans ce manuel. << Voir la rubrique Prisonniers p. 76>> Cependant, il faut garder en tête certaines règles quant à l'utilisation de cette interface.

Recrutements de pirates

De nombreux pirates étaient soient des anciens hommes de la Marine (sans emplois en temps de paix, mutinés ou convertis en pirates après avoir été capturés). D'autres voulaient échapper à l'esclavage ou à l'extrême pauvreté pour saisir une opportunité qui en ferait des pirates plutôt que de pauvres gens qui mourraient d'une mort lente dans la famine et la misère. La piraterie, certes, n'était pas idéale mais offrait au moins deux garanties : la liberté et un droit de vote.

Les travailleurs expérimentés et les travailleurs non qualifiés

La plupart de vos prisonniers sont non qualifiés. Ces travailleurs sont donc polyvalents car ils peuvent occuper plusieurs postes différents. Lorsque vous licenciez des travailleurs pour les faire travailler ailleurs, faites bien attention de ne licencier que les travailleurs non qualifiés.

Lors de leur arrivée dans votre paradis, les travailleurs non qualifiés portent des chemises rouges (si ce sont des femmes) ou grises (si ce sont des hommes). Tant qu'ils sont sans emploi, ou qu'ils travaillent en tant que porteurs, ils conserveront ces habits. S'ils obtiennent un autre emploi, ils changent d'habits pour mieux cadrer avec ce nouvel emploi.

Les travailleurs expérimentés, eux, portent toujours les mêmes habits car ils ne peuvent occuper qu'un seul poste : celui qui fait appel à leurs compétences. Si aucun travail ne lui correspond, il retournera au baraquement.

Certains bâtiments peuvent accueillir à la fois des travailleurs expérimentés et des non qualifiés. Prenez par exemple le bûcheron expérimenté, il peut être remplacé par un travailleur non qualifié de votre île. Cependant, le travailleur expérimenté prévaut toujours sur le travailleur non qualifié.

Les travailleurs expérimentés qui ont des compétences spéciales ne peuvent occuper que des postes sensibles. On n'oserait pas imaginer un ingénieur non qualifié ou une courtisane non qualifiée, seules ces quelques personnes expérimentées peuvent occuper ces postes.

Inégalité dans le travail : hommes/femmes

Certaines fonctions peuvent être assumées indifféremment par des femmes ou des hommes non qualifiés, comme les emplois de cultivateur ou de maçon. En revanche, d'autres professions ne sont accessibles qu'à des personnes d'un sexe particulier. La courtisane en est le meilleur exemple...

Ce n'est en fait un problème que pour les travailleurs non qualifiés de votre île, car les travailleurs expérimentés ont forcément un poste qui leur convient.

La barre du bas : entrées et sorties

La barre en bas de la fenêtre du bâtiment affiche les produits qui entrent et sortent du bâtiment. A côté de l'image du produit se trouve un nombre en indiquant la quantité présente.

Vous ne trouverez pas cette barre dans certains bâtiments comme votre palais. Dans d'autres en revanche (les places de quai, les caves de contrebandiers), vous ne verrez que la barre des entrées et donc une seule image sur la gauche de cette barre.

Les barres représentant la productions

D'autres bâtiments qui sont principalement ceux qui transforment les matières premières (les brasseries, par exemple), affichent à la fois les entrées et les sorties. Les sorties apparaissent sur la droite de la barre. La production fonctionne sur la base de 2 pour 1, ce qui signifie qu'il faut deux unités de minerai de fer pour faire un saumon de fer, ou deux unités de bois pour une planche. Enfin, certains bâtiments, comme les volières de perroquets, n'affichent que les produits sortant.

Dans tous les cas, dans les bâtiments qui produisent s'affiche également une barre de progression de la production à côté de l'image des produits sortant. Cela vous permet d'estimer quand ce bâtiment achèvera sa prochaine unité.

L'organisation de l'île

A présent, vous savez construire des bâtiments, mais deux questions se posent à vous : quels bâtiments construire et dans quel but...

Prendre des décisions

Voici notre meilleur conseil : commencez avec des objectifs à court terme.

Vous vous dîtes que ce conseil est si évident qu'il est inutile de le mentionner. "Bien sûr, j'ai un but : gagner la partie." Votre objectif peut même tenir dans ces mots : "s'amuser." Les objectifs à long terme sont plus durs à tenir surtout si vous ne les fragmentez pas par des projets à plus court terme. Vous demeurez la seule et unique personne à maîtriser ce que vous voulez faire au cours de la partie.

Informations sur les bâtiments

Lorsque vous lirez les objectifs qui suivent, vous remarquerez une liste en italiques des bâtiments qui vous permettent d'atteindre les objectifs en dessous de chaque rubrique. Pour plus de détails sur un certain type de bâtiment, veuillez consulter l'Encyclopédie dans le journal de l'île. Lorsque vous choisissez un bâtiment, un icone représentant un livre apparaît dans la fenêtre en forme de cercle qui vous permet d'ouvrir l'Encyclopédie directement à la page du bâtiment.

Conseil primordial : les porteurs

Dans Tropico 2 : La Baie des Pirates, tout bâtiment qui utilise ou reçoit des ressources possède ses propres porteurs. Pour que ces bâtiments fonctionnent correctement, vous devrez vous assurer qu'ils ont les ressources nécessaires et qu'il y a bien un porteur qui y est assigné.

Objectif 1 : des planches et de l'or

Commencez par le commencement. Presque tout ce que vous construisez (ainsi qu'un bon nombre de décrets) nécessite de l'argent. Au début du jeu, tout se paie en planches alors que par la suite les transactions se feront en or et parfois même en or et en planches. De ce fait, lorsque vous déciderez ce par quoi vous allez commencer, pensez bien aux planches. Il ne suffit pas de dire : "je veux cinquante unités de planches pour construire quelque chose". Vous devez organiser votre île (tout en l'améliorant et en la faisant évoluer) pour toujours pouvoir compter sur une quantité suffisante de planches. Ensuite, pensez à faire de même pour votre or.

Le processus de fabrication des planches

Les cabanes de bûcherons produisent du bois.
La scierie - produit une planche à partir de deux unités de bois, son porteur achemine le bois depuis la cabane de bûcherons.

Etant donnée l'importance de l'industrie du bois, toute partie en jeu libre, épisode ou scénario commence d'office avec une scierie déjà construite. Votre plus grosse erreur serait de la raser dès le début. En fait, il serait même judicieux de construire une seconde scierie dès que possible.

C'est à vous qu'il reviendra de placer vos cabanes de bûcherons, mais ne vous inquiétez pas, elles sont gratuites. Vous devez vous demander pourquoi. Et bien, à vrai dire, sans travailleurs elles ne servent à rien. Donc en plus des bûcherons, vous devrez penser à deux autres choses avant de placer ces cabanes :

1.) Sont-elles à proximité d'arbres ?
2.) Sont-elles à proximité d'une scierie ?

Si vous pouvez répondre par oui à ces deux questions, vous avez alors choisi l'endroit qui convenait pour vos cabanes.

Remplacer une cabane devenue inutile

Plus le temps passe et plus les bûcherons coupent les arbres autour de la cabane. Ils devront aller chercher le bois de plus en plus loin. Au bout d'un moment la cabane n'est plus rentable car la distance qui la sépare des arbres est trop grande. Commencez par licencier se bûcherons puis construisez-en une autre près des arbres pour subvenir aux besoins de votre scierie.

De nouveaux arbres vont sûrement pousser dans la zone défrichée mais cela risque de prendre un bon moment. Le moment venu, vous pourrez alors décider de réhabiliter la cabane en y installant de nouveaux travailleurs. Mais vous pouvez tout aussi bien décider de la raser pour construire quelque chose d'autre. Veillez surtout à ne pas raser les cabanes qui ne sont pas vidées de leur bois. Si vous faites cela, vous perdez votre réserve.

L'or et les navires pirates

Tente de construction - ses travailleurs construisent d'autres bâtiments.

Les chantiers navals - on y produit des navires avec des planches et éventuellement de l'or. Les chantiers navals sont débloqués par l'arrivée d'un constructeur naval expérimenté.

Les places de quai - (une place de quai par navire) permettent aux navires de se ravitailler, aux équipages et aux porteurs de déposer des rations de mer ou des armes.

La piraterie est votre principale source de revenu en or. L'approvisionnement continu en or est bien plus difficile à effectuer qu'un ravitaillement constant de planches et vous n'y arriverez pas tout de suite. En poursuivant la lecture de ce manuel, vous apprendrez que vous aurez à accomplir certaines tâches avant d'obtenir les quantités d'or dont vous avez besoin. Néanmoins, vous apprendrez vite, car vous devrez construire des navires.

Si votre île ne possède aucun chantier naval, construisez-en un. Si vous n'avez pas de constructeur naval expérimenté, vous devrez en capturer un (il est indispensable pour la construction du chantier). Que vous ayez un navire ou non au début de votre aventure, un chantier naval augmente la capacité défensive de votre île. Dès qu'il est installé, vous pouvez commencer à construire des navires - à condition bien sûr de disposer d'une quantité de planches suffisante (il en va de même pour l'or).

REMARQUE : souvenez-vous que vous avez besoin d'au moins une tente de construction pour pouvoir construire la plupart des bâtiments. N'hésitez donc pas à la raser si elle se trouve trop loin des nouvelles infrastructures. Vous aurez toujours la possibilité d'en construire une autre car elles sont gratuites et disponibles immédiatement.

Objectif 2 : un ravitaillement continu en prisonniers

Les prisonniers sont les seuls à travailler sur votre île, vous devriez donc veiller à en avoir plus que nécessaire. De plus, vous avez sûrement envie qu'il restent sur votre île à travailler et de ne pas les voir se faire tuer en tentant de s'échapper.

Les cereales et la nourriture

La ferme céréalière - produit les céréales.

La tente casse-croûte - produit une unité de soupe à partir de deux unités de céréales, son porteur assure le transport du maïs de la ferme jusqu'à la tente.

La fabrique de rations - produit une unité de rations à partir de deux unités de céréales, le porteur assure le transport du maïs de la ferme jusqu'à la fabrique.

La nourriture est importante au point que vous disposez automatiquement d'une ferme et d'une tente casse-croûte dès le début du jeu. Cela permet de subvenir aux besoins fondamentaux des prisonniers. En effet, ils peuvent dormir dehors si nécessaire. Vous avez donc sous les yeux les deux principales préoccupations des prisonniers : la nourriture et le repos. Les prisonniers résignés ne tenteront pas de s'échapper.

Mais cela ne vous donnera pas plus de prisonniers lorsque vous en aurez besoin. Heureusement, vous gagnerez des prisonniers de temps en temps, lors de naufrages, par exemple. Si de nouveaux prisonniers arrivent régulièrement, vous n'aurez pas à vous en soucier dans l'immédiat, ce qui n'est pas le cas pour toutes les parties.

REMARQUE : dans certaines circonstances, vous devrez probablement effectuer quelques incursions pour vous procurer des prisonniers. Tout ce dont vous avez besoin c'est d'un navire, de quelques pirates et de suffisamment de rations pour subvenir à leurs besoins. C'est la raison pour laquelle la fabrique de rations est incontournable au cours du jeu ; vous pouvez effectuer autant d'incursions que vous le désirez. << Voir la rubrique Missions pirates p. 56>>.

Le repos des prisonniers

La cabane dortoir - permet aux prisonniers travailleurs de se reposer.

Lhôtel - permet aux riches prisonniers de se reposer.

Plus loin dans le jeu, vous aurez sûrement envie d'améliorer les conditions de repos de vos prisonniers. Les cabanes dortoirs, que vous construirez près du lieu de travail des prisonniers, sont un bon moyen d'améliorer leur résignation car ils ont alors un sommeil plus réparateur. Les hôtels offrent de meilleures conditions de repos aux riches prisonniers de votre île.

Régime de pirates

En mer, les pirates mangeaient principalement de la viande avariée et du pain rassis appelé "galette". Nombre de pirates préféraient manger dans l'obscurité pour ne pas voir les insectes dont leur nourriture était infestée. Dans le pire des cas (comme si cela pouvait être pire), les pirates finissaient par cuisiner du cuir et rédigèrent même des recettes pour cela.

Les prisonniers bonus

Le cimetière - inspire la peur et vous permet de ranimer les morts pour en faire des porteurs.

Dès que vous avez construit cette infrastructure, tous les pirates qui meurent (au combat ou sur l'île) seront amenés au cimetière. En échange d'une petite somme, vous pourrez relever les morts. Les mort-vivantes apparaissent alors et deviennent des porteurs. Elles ne nécessitent aucune nourriture ni aucun repos et ne cessent jamais de travailler.

Objectif 3 : les armes

Dans votre course pour l'or, vous aurez besoin d'armes. Dès que vous avez des sabres d'abordages, qui sont faciles à fabriquer, vous serez en mesure d'envoyer vos pirates patrouiller en mer en quête de butin.

Le fer et les armes

Vous pouvez exploiter, extraire et utiliser le fer que vous trouvez sur votre île pour fabriquer de nombreuses armes qui seront utilisées à bord des navires.

La mine de fer - produit le minerai de fer.
Le haut fourneau - produit un saumon de fer à partir de deux unités de minerai de fer, son porteur rapporte le minerai.
La forge - fabrique un sabre à partir de deux saumons de fer que le porteur lui ramène.
Larmurerie - fabrique un mousquet avec deux saumons de fer que le porteur se charge d'acheminer. Il faut un armurier pour débloquer l'armurerie.
La fonderie à canon - produit des canons à partir de bois et de saumons de fer que les porteurs rapportent. Il faut un ingénieur pour déverrouiller ce bâtiment.

Le minerai de fer

En règle générale, vous voulez pouvoir disposer de votre mine et l'exploiter aussi vite que possible étant donné son importance. Bien que sa construction ne requière pas de mineur expérimenté, la présence d'un tel spécialiste augmente considérablement la productivité. Faites bien attention à toujours construire votre mine à côté du gisement et non dessus.

Les saumons de fer

Le deuxième bâtiment en rapport avec la mine est le haut fourneau. Le porteur de ce bâtiment s'approvisionne en minerai à la mine puis les forgerons fondent des saumons de fer à partir du minerai brut. Il vous faut deux unités de minerai pour fabriquer un saumon de fer. Le lieu de construction de la mine dépendant de l'emplacement des gisements, il est en effet judicieux de construire les hauts fourneaux après les mines. Arrangez-vous pour les placer à proximité de la mine et sur le chemin des places de quais. Ainsi, lorsque le fer arrivera au haut fourneau il sera plus proche des places de quai. Le forgeron expérimenté n'est pas indispensable à la construction du haut fourneau, mais il a un bien meilleur rendement que les travailleurs non qualifiés.

Les armes : la forge, l'armurerie et le fonderie à canons

Ces trois bâtiments demandent des saumons de fer pour la fabrication des armes. Il vaut mieux les construire à proximité des hauts fourneaux, et sur le chemin des places de quai tant que faire se peut. Vous construirez la forge en premier, car des travailleurs non qualifiés peuvent y travailler. Ensuite, dès que vous lancerez des missions d'enlèvements, procurez-vous un armurier pour l'armurerie et un ingénieur pour la fonderie. L'armurier et l'ingénieur permettent de construire respectivement l'armurerie et la fonderie.

Objectif 4 : le divertissement des pirates

Une vie de paresse à terre et des perspectives de richesse sont les principales raisons d'exister des pirates. Plus le temps passe et plus vos pirates s'enrichissent et améliorent leur niveau de vie. Ce faisant, leurs désirs deviennent de plus en plus difficiles à satisfaire car ils demandent une meilleur qualité de service et de meilleurs divertissements. Vous devrez, tout au long du jeu, impérativement faire en sorte que ces pirates soient heureux et ne s'entretuent pas, et qu'ils appareillent quand vous le leur demandez.

Les bâtiments de loisirs

Ces bâtiments doivent être disposés près des places de quai de façon à ce que les pirates puissent en profiter rapidement et pleinement. Lorsqu'ils sont à terre, ils veulent être en mesure de satisfaire tous leurs besoins. Vous devez mettre à leur disposition suffisamment de loisirs différents pour que les bâtiments ne soient pas bondés, ainsi un pirate qui désire jouer de l'argent pourra être satisfait.

Les premiers loisirs

La cave de contrebandiers - répond au besoin en boissons et en festins, le porteur se charge des bananes, des papayes et des bières.

Le salon de massage - répond au besoin en filles et en soins du corps.

Larène d'animaux - répond au besoin en jeux d'argent.

Les loisirs suivants

La taverne - répond aux besoins en boissons, le porteur se charge des bières et du rhum. Il faut une serveuse expérimentée pour la débloquer.

La cantine - répond aux besoins en festins et boissons. Il faut une cuisinière expérimentée pour la débloquer. Le porteur se charge des bières et des gâteaux.

La maison close - répond aux besoins en filles et soins du corps. Il faut une dame pour la débloquer. Le porteur se charge des cigares.

La salle des paris - répond aux besoins en boissons et jeux d'argent, le porteur se charge des bières et des cigares.

Démocratie pirate

Un navire de pirates représentait par bien des façons la plus pure de toutes les démocraties. Les pirates étaient par nature méfiants envers les gouvernements et quiconque disposait d'un pouvoir absolu. En conséquence, ils votaient pour toutes les décisions importantes (nomination du capitaine, prochaine destination, attaque ou non agression).

Les loisirs ultimes

Lauberge - répond aux besoins en festins et boissons, le porteur se charge des pâtisseries et du rhum. Il faut une serveuse et une cuisinière expérimentées pour la débloquer.

La maison de courtisanes - répond aux besoins en filles et en soins du corps, le porteur se charge des cigares. Il faut une courtisane pour la débloquer.

Le casino - répond aux besoins en boissons et en jeux d'argent, le porteur se charge du rhum et des cigares.

Les habitations pirates

Chaque pirate doit avoir sa propre maison pour pouvoir se reposer et y cacher son bas de laine. Vous mettez des terrains à bâtir à disposition de vos pirates pour qu'ils s'y installent. Plus ils deviennent riches, plus ils vous paient de taxes et améliorent leurs maisons. Une fois les terrains à bâtir créés, vous n'avez plus à intervenir.

L'emplacement des habitations doit répondre à plusieurs objectifs. Les belles maisons tiendront les prisonniers en respect lorsqu'ils passent à proximité. Mais d'un autre côté, si vous mettez les pirates à l'écart, vous créez une sorte de quartier résidentiel où les prisonniers ne se rendront pas. Et vous voudriez en plus que les pirates puissent rentrer chez eux rapidement lorsqu'ils quittent le navire ou les lieux de divertissements.

Les denrées bonus

Certains mets divertissent les pirates, comme la bière que vous pouvez offrir dès le début du jeu. Vers le milieu de la partie, vous devriez pouvoir y ajouter les cigares, le rhum et même les gâteaux. Cela dépend en fait des besoins qui sont exprimés. C'est le porteur qui a la charge d'amener le nécessaire dans chaque bâtiment.

La bière et les céréales

Vous fabriquerez de la bière assez tôt dans le jeu. Placez votre brasserie non loin de vos fermes céréalières pour améliorer la vitesse de production.

La brasserie - produit une bière à partir de deux unités de céréales.

Articles

Chaque navire disposait d'un règlement appelé des "Articles" et enfreindre ce règlement entraînait de sévères sanctions. En raison de longues périodes d'ennui, les capitaines utilisaient la peur et le respect pour garder le contrôle de leur équipage. Dans la mesure où les Articles interdisaient à plusieurs reprises tout combat et toutes sortes de jeux, les disputes étaient réglées par des duels sur la côte la plus proche.

La canne à sucre et le rhum

Le rhum devient primordial vers le milieu et la fin de la partie. Vous devez absolument le produire sur votre île car vous ne pourrez pas vous en procurer ailleurs.

La ferme sucrière - produit la canne à sucre qui n'est cultivée que pour produire le rhum. Il vous faut un cultivateur expérimenté pour la déverrouiller, mais les travailleurs non qualifiés peuvent y travailler.

La rhumerie - produit du rhum à partir de deux unités de canne à sucre. Il faut une bouilleuse de cru (les bouilleuses de cru non qualifiées n'existent pas) pour la débloquer. Le porteur se charge d'amener la canne à sucre des fermes.

Les fruits et les gâteaux

Les fruits et les gâteaux améliorent la satisfaction de vos pirates en festins. Au début du jeu, vous n'aurez pas à vous inquiétez de ces denrées. Mais faites attention, car lorsque les pirates prendront du galon et deviendront plus exigeants, vous devrez améliorer leur nourriture.

Les exploitations fruitières - produisent des bananes et des papayes. Il faut un cultivateur expérimenté pour les débloquer. Assurez-vous de placer les fermes près des sols fertiles.

Vous n'aurez pas besoin d'un grand nombre de ces exploitations, même sur les grandes îles, surtout si vous avez des sols très fertiles.

La boulangerie - produit un gâteau à partir d'une banane et d'une papaye. Il faut une cuisinière expérimentée pour la déverrouiller. Le porteur se charge d'apporter les fruits des exploitations.

Dès que la boulangerie est disponible, vous pouvez commencer à confectionner des gâteaux aux fruits. Ces pâtisseries permettent d'augmenter la satisfaction des pirates en festins. Gardez en tête le fait que vous devez disposez à la fois d'exploitations de bananes et de papayes pour pouvoir confectionner les pâtisseries.

Le tabac et les cigares

La présence de cigares dans des lieux où l'on joue de l'argent et où l'on trouve des filles accroît considérablement le plaisir des pirates.

La ferme tabacole - produit le tabac qui n'est cultivé que pour la fabrication des cigares. Il faut un cultivateur expérimenté pour la débloquer, mais les travailleurs non qualifiés peuvent y travailler.

Manufacture de tabac - produit un cigare grâce à deux unités de tabac. Il faut une cigarière (les cigarières non qualifiées n'existent pas) pour la débloquer. Le porteur se charge d'acheminer le tabac provenant des fermes tabacoles. Les porteurs provenant des salles des paris, des maisons closes, des casinos ou des maisons de courtisanes viennent ici s'approvisionner en cigares pour les redistribuer là où ils seront appréciés.

Objectif 5 : la résignation des prisonniers

Un de vos objectifs de départ était votre approvisionnement en prisonniers. Vous avez dû, par la même occasion, leur fournir de la soupe et un lieu de repos. Par la suite, vous devrez manipuler une population de prisonniers plus importante et il sera de plus en plus difficile de tous les nourrir quand ils auront faim. L'environnement agit sur les prisonniers surtout s'ils se trouvent sur votre île depuis un longtemps. Souvenez-vous que les prisonniers ne veulent PAS habiter sur votre île.

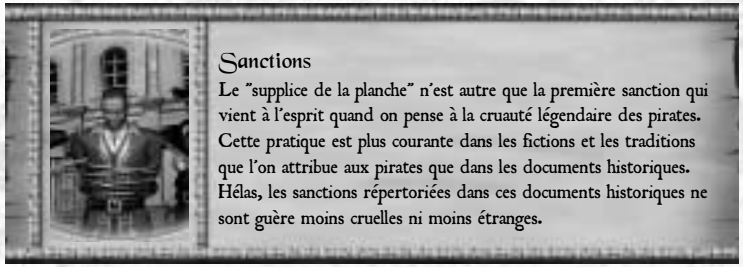
Par conséquent, vous devez aussi vous concentrer sur ce qui peut augmenter la résignation de vos prisonniers. Les prisonniers fraîchement arrivés peuvent se contenter pendant un moment de nourriture et de repos. Cependant ceux qui sont là depuis plus longtemps nécessitent une plus grande attention.

La peur et l'ordre

Deux facteurs vous aident à la résignation des prisonniers. Les prisonniers qui habitent sur votre île depuis un moment calquent leur sensation de peur et d'ordre sur la peur et l'ordre de leur environnement. Plus ils ressentent l'ordre autour d'eux, moins ils seront tentés de s'échapper ou de se rebeller. Plus leur crainte des pirates est grande, moins ils risqueront leur vies en essayant de s'échapper ou de se révolter.

Les bâtiments qui inspirent de la peur et /ou de l'ordre sont :

1.) Le palais. Votre palais procure une sensation de défense et d'ordre. Plus votre richesse personnelle est imposante, plus ces effets se feront ressentir.
2.) Le baraquement. Le baraquement crée une sensation de peur et d'ordre. Il fournit un logement à vos prisonniers sans emploi. Jetez-y un coup d'œil pour savoir qui ne travaille pas.
3.) La pharmacie. Elle dégage une sensation d'ordre et est débloquée par un docteur.
4.) La salle d'interrogatoire. De la peur émane de ce bâtiment. Dans certaines parties, elle vous permet de découvrir des informations surprenantes.
5.) La potence. Les pendus font toujours peur.
6.) Les décorations (les arbustes d'ordre, les décors effrayants) - ces structures inspirent la peur ou l'ordre, suivant l'endroit où elles sont construites.



Sanctions

Le "supplice de la planche" n'est autre que la première sanction qui vient à l'esprit quand on pense à la cruauté légendaire des pirates. Cette pratique est plus courante dans les fictions et les traditions que l'on attribue aux pirates que dans les documents historiques. Hélas, les sanctions répertoriées dans ces documents historiques ne sont guère moins cruelles ni moins étranges.

Les auras

Toutes les structures et les décors ont leur aura. L'aura a une intensité et une portée propre. Lorsque les prisonniers pénètrent dans la zone d'influence de l'aura, ils calquent leur niveau de peur et d'ordre sur le celui de l'endroit qu'ils traversent. Les filtres sont le meilleur moyen de savoir comment agissent les auras sur votre île. Lorsque vous regardez le filtre de carte lié à une aura, la zone verte indique une zone d'influence et de puissance. La zone rouge démontre une mauvaise influence.

Votre île possède dès le départ un palais et un baraquement. De ces deux bâtiments émanent une sensation de défense et d'ordre. Il est pertinent d'installer des chaînes de production dans les terres environnantes. Ainsi, lorsque les prisonniers travaillent, ils ressentent constamment la peur et l'ordre.

Quand vous aurez avancé dans la partie, vous serez en mesure de construire une pharmacie dans un endroit où un peu d'ordre est nécessaire et une salle d'interrogatoire ou une potence dans un endroit où vous devrez inspirer de la peur. Mais attention, ces bâtiments sont souvent uniques, vous ne pourrez donc pas les construire à la chaîne dès que vous aurez besoin d'instaurer l'ordre ou la peur sur votre île. Vous devrez utilisez des décorations pour cela.

Les décorations de peur et d'ordre

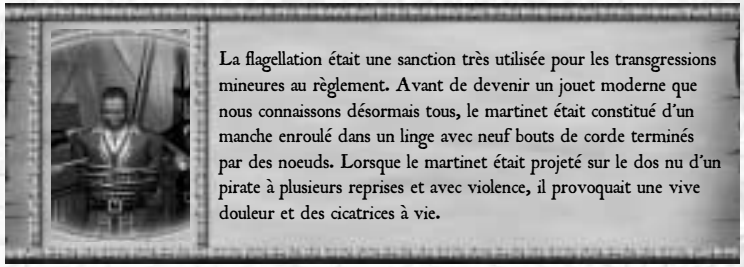
Les décorations sont de simples ornements qui inspirent différentes choses. Par exemple, une haie impeccablement taillée amène un peu d'ordre à l'environnement alors qu'une sculpture de bras arraché inspirera de la peur à tous ceux qui passeront devant. Installez ces décors aux endroits qui manquent d'ordre ou de peur.

REMARQUE : les décors peuvent être construits n'importe où et instantanément, mais ils vous coûteront des planches.

La religion

Téglise - il faut un prêtre expérimenté pour la débloquer.

Les prisonniers peuvent cesser de travailler un moment pour prier, si vous possédez une église. Les prières augmentent la résignation des prisonniers. Les pirates ne feront naturellement pas attention aux églises.



La flagellation était une sanction très utilisée pour les transgressions mineures au règlement. Avant de devenir un jouet moderne que nous connaissons désormais tous, le martinet était constitué d'un manche enroulé dans un linge avec neuf bouts de corde terminés par des noeuds. Lorsque le martinet était projeté sur le dos nu d'un pirate à plusieurs reprises et avec violence, il provoquait une vive douleur et des cicatrices à vie.

Objectif 6 : la gestion de l'argent

Dès que vous aurez commencé la construction de votre baie et que vous aurez commencé à développer les chaînes de production et les activités de piraterie, vous devrez penser à vos finances. Trois bâtiments jouent un rôle dans ce domaine.

Revenus supplémentaires

La baie de contrebandiers - vend le surplus d'armes, de bière, de rhum et de gâteaux pour vous apporter des revenus supplémentaires.

Si vous bâtissez un baie de contrebandiers, vous pourrez obtenir de petits revenus constants qui iront directement dans les caisses de votre île. Pour obtenir cet argent, vous devrez augmenter votre production de denrées pour adopter le décret 'Ouverture commerciale' à une grande puissance. Une fois le décret adopté, cette puissance vous achètera automatiquement votre surplus. Le prix que vous obtenez dépend des compétences du vendeur qui travaille dans cet établissement.

REMARQUE : attention ! L'ouverture de cette baie dévoile votre position à cette puissance.

Le ravitaillement rapide des navires

Le marché noir - permet d'acheter des armes et des rations pour vos navires à un bon pris.

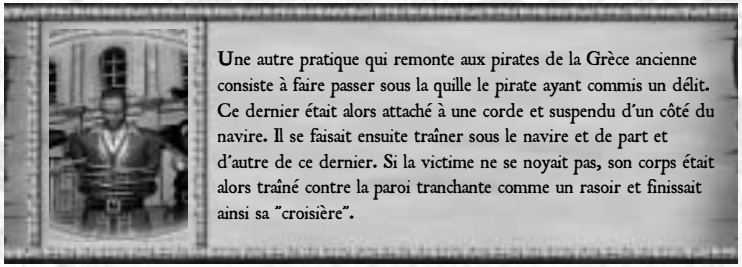
Un icone représentant un masque apparaîtra dans les fenêtres de vos navires lorsque vous aurez construit le marché noir. A chaque fois que vous le désirez, cliquez sur cet icone pour faire apparaître la fenêtre du marché noir et servez-vous en pour acheter vos sabres d'abordage, vos mousquets, vos canons et vos rations. Plus vous aurez recours au marché noir, plus il deviendra cher. Les vendeurs expérimentés qui travaillent au marché noir peuvent faire baisser les prix, cependant, si vous l'utilisez trop souvent, il deviendra trop cher pour vos finances.

Se constituer une fortune personnelle

La caverne pirate - permet de stocker votre fortune personnelle.

Lorsque vous aurez construit votre caverne pirate, sélectionnez-la et changez-en les paramètres pour commencer à mettre de l'or de côté mais vous ne pouvez pas y transférer l'or de votre île. Cependant, vous pouvez "emprunter" dans les caisses de votre île et transférer un certain pourcentage des rentrées d'argent directement dans votre fortune personnelle. A partir de maintenant, dès que de l'or entrera dans les caisses de votre île, une partie vous reviendra. De plus, ce n'est pas la quantité d'or que votre île possède qui compte pour la victoire et les points, mais l'or de votre fortune personnelle. Dans la campagne, votre fortune personnelle est ajoutée au trésor de votre île pour le début de l'épisode suivant.

REMARQUE : l'or ne peut que s'ajouter à votre fortune personnelle, vous ne pouvez pas en retirer.



Une autre pratique qui remonte aux pirates de la Grèce ancienne consiste à faire passer sous la quille le pirate ayant commis un délit. Ce dernier était alors attaché à une corde et suspendu d'un côté du navire. Il se faisait ensuite traîner sous le navire et de part et d'autre de ce dernier. Si la victime ne se noyait pas, son corps était alors traîné contre la paroi tranchante comme un rasoir et finissait ainsi sa "croisière".

Objectif 7 : la défense et l'anarchie des pirates

Les pirates aiment l'anarchie et se sentir protégés. Tout comme l'ordre et la peur pour les prisonniers, vos pirates ne ressentiront la défense et l'anarchie que lorsqu'ils habiteront sur votre île. Vous ne devez pas trop vous en soucier au début du jeu. Même par la suite, les nouvelles recrues se tiendront tranquilles.

L'anarchie et la défense

Les bâtiments suivants donnent une impression de défense et d'anarchie :

1.) L'infirmerie. Ce bâtiment dégage une sensation d'anarchie. Il faut un docteur pour le débloquer.
2.) La forteresse. Ce bâtiment dégage une sensation de défense. Il faut un ingénieur pour le débloquer.
3.) La tour de garde. Elle dégage une sensation de défense.
4. L'observatoire. Il dégage une sensation de défense.
5.) Les décorations diverse. En fonction du lieu où elles sont placées, ces structures dégagent une sensation d'anarchie ou de défense.

L'aura

De même que les facteurs d'environnement des prisonniers, vous installerez ces constructions aux bons endroits pour qu'ils affectent les pirates. Les pirates se rendent chez eux ou aux lieux de divertissement à pied. La défense et l'anarchie doivent être instaurées dans ces endroits de l'île pour avoir un avoir maximum d'effet.

Objectif 8 : le perfectionnement des pirates

Les perfectionnements et panoplies spéciales

Certains bâtiments aident les pirates à se perfectionner. D'une certaine façon, cela peut être comparé à une industrie car vos pirates sont très importants pour l'émancipation de votre île. Ils peuvent améliorer leurs traits de caractère ou leurs compétences.

L'amélioration des traits de caractère

Les pirates ont trois traits de caractère : le courage, le charisme et la notoriété. Ces trois caractéristiques agissent directement sur les combats en mer. Le charisme et la notoriété sont indispensables aux capitaines. Le courage est important pour tous les pirates.

La notoriété

La notoriété d'un capitaine (ou d'un pirate, le cas échant) peut être améliorée en lui faisant don d'une jambe de bois. Si vous repensez aux pirates que vous avez connus, vous reconnaîtrez que tous les pirates célèbres possédaient une jambe de bois. La réputation d'un capitaine augmente les chances de voir un navire abandonner la bataille (voire avant la bataille).

La menuiserie - produit les jambes de bois. Il faut une menuisière expérimentée pour la débloquer. Les jambes de bois sont très difficiles à fabriquer, attendez-vous à ce que la production soit lente. Dès qu'une jambe est terminée, vous en serez averti par votre conseiller et elle sera disponible à la menuiserie. Ensuite, adoptez le décret Tenue pour pirates et attribuez la nouvelle jambe de bois à un des pirates de l'île (donnez-la en priorité à un capitaine).

Le charisme

Le charisme d'un capitaine donne la force aux pirates de se battre plus longtemps. Il peut être augmenté en offrant au capitaine un effrayant chapeau. Il est évident qu'un capitaine qui n'en possède pas ne fait pas long feu.

La chapellerie - confectionne les chapeaux. Il faut un chapelier pour la débloquer. Les chapeaux de pirates sont difficiles et lents à fabriquer. Dès qu'un chapeau est prêt, vous en serez averti par votre conseiller. Ensuite, adoptez le décret Tenue pour pirates et attribuez ce chapeau à l'un de vos pirates (tout comme les jambes de bois, donnez-en d'abord aux capitaines).

Le courage

Le courage aide les pirates lors des combats, et les fait combattre plus longtemps avant d'abandonner. En ce qui concerne les capitaines, le courage les incite à poursuivre un navire qu'ils aperçoivent à l'horizon. Vous augmenterez le courage d'un capitaine en lui offrant ce dont tous les pirates ont toujours rêvé (sans doute plus que les boissons et les filles) : un perroquet dressé.

La volière de perroquets - fournit les perroquets. Il faut une fauconnière pour la déverrouiller. Dès qu'un perroquet est dressé, votre conseiller vous le fera savoir. Adoptez le décret Tenue pour pirates et attribuez le perroquet à l'un de vos pirates (à votre capitaine !).

Les compétences et l'école

Ecole :

1.) De tir
2) D'escrime
3) D'artillerie
4) De navigation
5) De marine

Les pirates acquièrent de l'expérience en matière de marine, de navigation, de précision de tir, d'artillerie et d'escrime lorsqu'ils utilisent ces compétences. Mais vous pouvez aussi construire des écoles pour qu'ils les améliorent.

Pour envoyer un pirate à l'école, adoptez le décret Formation des pirates. Les pirates se dirigeront alors vers l'école et y resteront un moment pour apprendre. Lorsqu'ils quittent l'école, la compétence qu'ils ont étudiée augmentera de deux points. Ils devront se divertir quelque peu après les cours car leurs besoins s'accumulent pendant qu'ils sont à l'école.

L'organisation en bref : les zones de l'île et les auras

Après avoir commencé Tropico 2 et atteint quelques objectifs premiers, vous vous rendrez compte qu'il serait très utile d'établir un plan d'action. Il s'agit simplement de déterminer où seront placées les fabriques, les fermes, les habitations et ainsi de suite. Tous ces bâtiments ne devront pas être construits dans l'immédiat mais si vous vous faites une vague idée du lieu où vous pourrez les mettre, cela vous sera bien utile par la suite.

Utiliser les filtres de carte

Lorsque vous cliquez sur l'icone représentant un oeil, vous faites apparaître le menu des filtres au dessus de la barre d'outils. Ceux-ci vous informent sur les différents statuts de votre île, de vos bâtiments ou de la population. Les filtres n'ont qu'un rôle informatif ; vous ne pouvez pas faire appliquer vos décisions par l'intermédiaire des filtres de carte.

Tous les filtres s'utilisent de la même manière. Choisissez en premier le filtre que vous voulez utiliser. Puis cliquez sur l'image de ce filtre dans la barre d'outils.

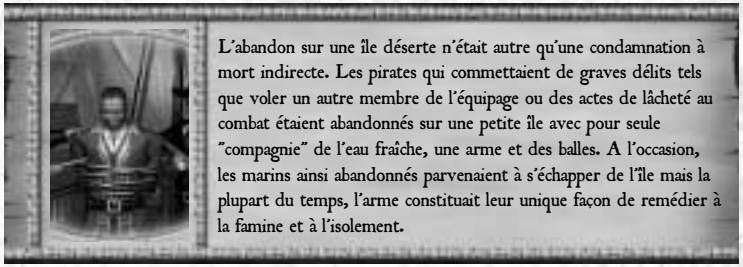
Les filtres s'affichent de trois manières différentes : en colorant le sol, les bâtiments ou en disposant des flèches de couleur au dessus des personnages. Dans tous les cas, le vert indique de bonne nouvelles ou un succès, alors que le rouge indique de mauvaises nouvelles ou des problèmes. Le vert clair, le jaune et le orange sont des nuances intermédiaires.

Laura ambiante

En plus de devoir garder la spécificité de chaque zone (la production, l'agriculture, etc.), l'aura ambiante doit absolument être prise en compte dans vos prévisions. Elle n'a pas grande importance au début, mais vers la fin du jeu, le bonheur et la résignation des habitants seront influencés par l'environnement.

La peur

La peur est l'aura ambiante la plus facile à mettre en place sans avoir de contrecoup négatif. Un fort taux de peur est indispensable pour garder les prisonniers à l'œil (du moins tant que vous ne contrôlez pas parfaitement cette zone). La peur n'agit pas sur les pirates. Si certains endroits de votre île n'ont pas un taux d'ordre suffisant, vous pouvez y remédier en augmentant la peur sans craindre de fâcheuses conséquences. C'est pourquoi la peur doit être présente partout sauf dans les lieux où vous n'avez pas de prisonniers, comme les terrains à bâtir pour pirates.



L'abandon sur une île déserte n'était autre qu'une condamnation à mort indirecte. Les pirates qui commettaient de graves délits tels que voler un autre membre de l'équipage ou des actes de lâcheté au combat étaient abandonnés sur une petite île avec pour seule "compagnie" de l'eau fraîche, une arme et des balles. A l'occasion, les marins ainsi abandonnés parvenaient à s'échapper de l'île mais la plupart du temps, l'arme constituait leur unique façon de remédier à la famine et à l'isolement.

L'ordre et l'anarchie

L'ordre agit comme la peur et augmente la résignation des prisonniers. L'anarchie, de son côté, attire les pirates et contribue à leur bien-être. Cependant, ces deux s'opposent. Si vous essayez les filtres de l'anarchie et de l'ordre, vous vous apercevrez que l'un est le contraire de l'autre. Les zones avec beaucoup de vert (ordre) n'ont pas de rouge (anarchie) et vice versa. Il est impossible de combiner l'anarchie et l'ordre car leurs effets s'annulent.

Vous pouvez instaurer l'ordre dans des endroits qui ne sont que rarement fréquentés par les pirates et augmenter l'anarchie aux endroits que les prisonniers ne visitent pas. De manière générale, il vaut mieux instaurer l'ordre sur la totalité de votre île, sauf dans les terrains à bâtir des pirates et les lieux où ils se divertissent. La plupart des pirates se regrouperont dans ces zones si vous avez bien fait votre travail. Ainsi ils pourront baigner dans l'anarchie la plus complète. Dans ces zones, de nombreux bâtiments donnent une impression d'anarchie et vous n'aurez pas besoin d'ajouter des décors pour obtenir l'effet recherché.

REMARQUE : cela vous donne une autre bonne raison de construire les bâtiments en rapport avec les pirates à proximité des places de quai. Sinon, ils devront traverser des zones où règne l'ordre pour rentrer chez eux.

Vous vous êtes sûrement déjà rendu compte des limites de cette stratégie. Qu'arrive-t-il aux prisonniers qui travaillent sur les places de quai ou aux locaux de divertissement pirates ? Vous avez la possibilité de limiter les effets de l'anarchie sur ces prisonniers de plusieurs manières :

1.) Assurez-vous que les zones de loisirs ont un taux de peur élevé. Cela pourrait aider les prisonniers à se résigner même si l'anarchie ambiante les incite à s'échapper.

2.) Essayez d'utiliser des mort-vivantes en guise de porteurs sur les places de quai ou dans les bâtiments de divertissement. Ces individus ne font guère attention aux environnements.

3.) Disposez vos tentes casse-croûte, vos églises et vos cabanes dortoirs dans les environs des quartiers de divertissement mais surtout pas à l'intérieur. Faites en sorte que l'ordre règne autour de ces bâtiments. Lorsque les prisonniers qui travaillent pour divertir vos pirates quittent leur lieu de travail, ils se rendront à ces bâtiments pour prendre une bouffée d'ordre tout en mangeant, se reposant ou priant.

La défense

Les bâtiments de défense n'ont pas d'effets négatifs sur les prisonniers, rendent les pirates heureux et les font se sentir en sécurité. De plus, certains inspirent aussi de la crainte, ce qui fait qu'ils auront un effet bénéfique sur les prisonniers. Construisez des infrastructures de défense et des décors aux alentours des places de quai, des divertissements pirates et des terrains à bâtir pirates.

A quoi ressemble une île pirate ?

Cela dépend de l'âge mais il n'existe pas de réponse parfaite. La géographie, la surface de forêts, la disposition des minerais et la taille de l'île peuvent faire la différence. Vous pouvez même penser qu'un certain type d'île sied mieux qu'un autre à votre stratégie. Pourtant, prenez en compte ces conseils :

1.) Pensez aux lieux où se rendent les gens de façon à les rapprocher le plus possible. Les pirates qui doivent trop marcher auront de plus gros besoins en festins ou en boissons et les prisonniers qui doivent parcourir de longues distances ne pourront pas faire leur travail convenablement.

2.) Disposez les divertissements de pirates le plus près possible de la côte et des places de quai.

3.) Construisez les terrains à bâtir des pirates dans les zones de divertissement ou à proximité.

4.) En général, il est judicieux de construire une fabrique à côté du bâtiment qui l'approvisionne. Vous disposerez, par exemple, la fabrique de rations dans le voisinage d'une ferme céréalière ou le haut fourneau près d'une mine de fer.

5.) Profitez du baraquement et de votre palais (qui vous sont fournis gratuitement). L'ordre et la protection qu'ils inspirent peuvent s'avérer utile. De ce fait, construisez des bâtiments pour prisonniers comme les cabanes dortoirs ou les tentes casse-croûte à proximité.

6.) Prévoyez un réseau routier pour améliorer le trafic, les gens aiment marcher sur les routes. Si vous le pouvez, arrangez-vous pour que l'entrée d'un bâtiment se trouve face à la route.

7.) Lorsque vous construisez une décoration, disposez-le dans un endroit où il sera utile. Si vous décidez de les disposer sur le bord des routes à haut taux de fréquentation, vous avez raison. Sinon vous pouvez aussi les disposer près des dépôts de minerai, là où les mineurs qui travaillent continuellement pourront les apprécier à loisir.

8.) Profitez des mort-vivantes si vous en possédez. Repérez les lieux qui ont un faible taux de peur et d'ordre (les places de quai sont un bon exemple) et faites en sorte que les mort-vivantes y travaillent. Elles travaillent dur et ne pensent pas à s'échapper.

9.) Construisez des lieux de divertissement pour les pirates non loin de votre palais, juste pour être sûr de ne pas vous retrouver seul face à une mutinerie de prisonniers.

10.) Prenez garde à la surpopulation des lieux de divertissement des pirates. N'hésitez pas à en construire d'autres le cas échéant et veillez à disposer de suffisamment de personnel. Pensez éventuellement à assassiner quelques pirates si vous en avez trop, ou demandez des rançons pour les riches prisonniers.

Chapitre 2 : les décrets

Les décrets représentent vos ordres et la politique que vous adoptez en tant que souverain de l'île. Certains décrets visent un navire ou une personne et d'autres peuvent déclencher un événement immédiat, tandis que certains visent à mettre en place une politique à long terme. En fait, il existe des décrets diplomatiques et d'autres plus axés sur la vie et l'histoire de l'île. Des raccourcis sont utilisés pour les décrets fréquemment appliqués. Vous n'avez alors pas besoin de passer par le menu des décrets pour les adopter. Voici la liste des raccourcis:

Raccourcis des décrets

1.) Faire un don de 100 $ à un pirate en particulier : utilisez le bouton représentant un parchemin dans la fenêtre du pirate.

2.) Demander une rançon pour un riche prisonnier : utilisez le bouton représentant un parchemin dans la fenêtre du prisonnier.

3.) Faire du racolage auprès d'un prisonnier : utilisez le bouton représentant un parchemin dans la fenêtre du prisonnier.

4.) Relever un mort : utilisez le bouton représentant un parchemin dans la fenêtre du cimetière.

5.) Ouvrir la baie de contrebandiers : utilisez le bouton dans la fenêtre de la baie de contrebandiers.

6.) Explorer : utilisez le menu des ordres de mission dans la fenêtre du navire.

7.) Incursion : utilisez le menu des ordres de mission dans la fenêtre du navire.

8.) Enlèvement : utilisez le menu des ordres de mission dans la fenêtre du navire.

9.) Fomenter une guerre : utilisez le menu des ordres de mission dans la fenêtre du navire.

10.) Equipement des pirates : utilisez la fenêtre du bâtiment de panoplie des pirates.

Menu Options des décrets

Lorsque vous cliquez sur l'icone représentant un parchemin dans la barre d'outils, vous faites apparaître la fenêtre Options des décrets au-dessus de la partie centrale de la barre d'outils.

Adopter un décret

1.) Sélectionnez le type de décret que vous voulez utiliser en cliquant sur l'une des cinq cases cuivrées dans la partie supérieure de la barre d'outils des options des décrets.

2.) Les décrets apparaissent comme de grosses images dans la barre d'outils. Choisissez le décret que vous voulez d'un simple clic sur l'image. Les informations le concernant apparaissent dans la fenêtre en forme de cercle. Si vous choisissez une image grisée, vous trouverez dans cette même fenêtre les raisons qui vous empêchent de l'utiliser.

3.) Une fois sélectionné, cliquez sur le bouton d'application dans la fenêtre en forme de cercle pour obtenir de plus amples informations et connaître les risques encourus liés à ce décret. Parfois, lorsqu'un décret est en vigueur (ce qui veut dire qu'il a déjà été adopté et qu'il est encore effectif), il se peut qu'au lieu d'un bouton de confirmation apparaisse dans la fenêtre en forme de cercle un bouton de retrait.

4.) Lorsque vous cliquez sur le bouton de confirmation (ou de retrait), le parchemin du décret apparaît dans une grande fenêtre cachant votre île. Celui-ci vous informe de son coût et des bénéfices qui peuvent en résulter, et vous donne tous les renseignements nécessaires. Pour adopter le décret, cliquez sur le sceau de confirmation dans le coin inférieur droit du document.

5.) Lorsque vous cliquez sur le bouton de confirmation, les décrets sont adoptés et prennent effet immédiatement. Vous pouvez alors voir une cinématique dans la fenêtre en forme de cercle.

6.) Les décrets qui s'appliquent à des personnes ou navires en particulier sont des exceptions. Dans ces cas-là, après l'adoption du décret, vous devez cliquer sur la cible du décret, sur la carte.

Les ordres aux navires

Les quatre missions possibles des navires : incursion, enlèvement, fomenter une guerre ou exploration, sont elles aussi des décrets qui peuvent être adoptés à partir du menu des décrets.

Les ordres aux personnages

Généralement, vous adoptez ces décrets en confirmant avec le sceau, puis en cliquant sur un individu de l'île. Certains décrets peuvent également être promulgués à l'aide des raccourcis dans la fenêtre des personnages. Vous trouverez tous ces décrets dans le menu des décrets d'Actions individuelles, à l'exception du Recrutement de capitaine.

Pots de vin

Vous pouvez faire don de 100 pièces d'or du trésor à l'un de vos pirates. Lorsqu'un pirate reçoit de l'argent, il va automatiquement le dépenser pour assouvir certains de ses besoins. En haut de la fenêtre de n'importe quel pirate, vous trouverez un bouton de raccourci représentant un parchemin. Il vous permet de faire un don rapide à cette personne, lorsque le besoin s'en fait sentir.

Assassinat

Un garde peut assassiner n'importe qui à l'exception d'un riche prisonnier ou d'un capitaine. Mais il faudra bien évidemment payer le garde en question pour le service rendu, sachant que parfois, à ce jeu-là, c'est la victime potentielle qui gagne le combat.

Libération de prisonniers

N'importe quel prisonnier peut être relâché à tout moment. Ce genre d'action vous permet d'améliorer vos relations avec la grande puissance dont il est originaire. Si l'emplacement de votre île est encore inconnu de cette grande puissance, sachez que le fait de relâcher des prisonniers augmente les risques de découverte de votre île. Les personnes libérées disparaissent alors immédiatement tout comme si vous aviez demandé une rançon.

Racolage

Cela vous permet de transformer un prisonnier en pirate. Ne soyez pas outré, bien sûr, ce sera un mauvais pirate, malheureux, de surcroît ; mais un pirate tout de même, et c'est le principal ! Vous trouverez dans la partie supérieure de la fenêtre de n'importe quel prisonnier non qualifié un bouton de raccourci qui vous permet de le racoler plus rapidement.

Demande de rançon

Vous pouvez demander une rançon en échange des riches prisonniers à n'importe quel moment. Vous recevrez alors le montant initial de la rançon, assorti d'une somme qui est fonction des dépenses effectuées par le prisonnier sur l'île. Ainsi, plus vous gardez les riches prisonniers sur l'île, plus ils vous rapportent. Mais bien évidemment, ils risquent d'empiéter sur l'espace de détente des pirates. Pour remédier à cela, sachez que dans la partie supérieure de la fenêtre de tout riche prisonnier, vous trouverez un bouton de raccourci représenté par un parchemin. Il vous permet de demander rapidement une rançon et de vous débarrasser ainsi de tout élément encombrant.

Tenue pour pirate

Ce décret vous permet d'équiper vos pirates préférés (et tout spécialement les capitaines pour lesquels c'est le plus utile) d'un accessoire fabriqué sur l'île. Ces cadeaux peuvent être des perroquets (dressés, bien entendu), des chapeaux terrifiants ou des jambes de bois. Tout pirate peut recevoir un exemplaire de chaque. Pour débloquer ce décret, vous devez avoir sur l'île les bâtiments qui produisent ces panoplies. Il faut également que vous ayez un exemplaire de l'un de ces accoutrements à offrir.

Formation des pirates

Utilisez l'argent de votre trésor pour ordonner à certains pirates de se rendre à l'école. Il existe cinq versions différentes de ce décret, chacune permettant la formation d'un pirate jusqu'à un certain niveau de compétence. Il vous faut une école pour pouvoir adopter ce décret, les autres versions de l'acte se débloquant au fur et à mesure de la construction des différentes écoles.

Le pavillon noir

Il existe quelques croyances populaires concernant les véritables origines du pavillon noir appelé "Joly Roger". L'une fait part des images de mort, en référence au terme anglais "Old Roger", autrement dit, le diable. Une autre déclare que ce nom vient du français "jolie rouge" parce que les pavillons des pirates étaient de couleur rouge sang et non noir.

Recrutement de capitaine

Seuls les capitaines peuvent prendre la tête des navires. Votre conseiller vous rappelle de recruter un capitaine chaque fois que le nombre de navires excède celui des capitaines. Si le décret n'est pas disponible, c'est souvent parce que vous n'avez pas assez d'or. Ce décret se trouve dans le menu des décrets "Ordres de croisière".

Votre politique

Les politiques en cours sont les décrets qui ont une efficacité à long terme après que vous les avez adoptés. Vous en trouverez certains dans le menu de la Politique pirates des décrets, et les autres dans le menu de la Politique prisonniers. Quelques politiques seulement, en relation avec les ordres de croisière se trouvent dans ledit menu. Vous pouvez choisir d'annuler une politique en vigueur, si vous changez d'avis à l'avenir, cependant vous ne récupérerez pas les frais engagés lors de l'adoption du décret.

Tricherie favorable

Ce décret vous permet de donner un gros coup de pouce à la satisfaction des pirates. Il se trouve dans le menu de la Politique pirates.

Tricherie défavorable

Ce décret augmente l'anarchie et les revenus de vos salles de jeu. Il se trouve dans le menu de la Politique pirates.

Patrouilles de garde

Augmentez l'ordre et la peur qui règnent sur vos prisonniers. Ce décret se trouve dans le menu de la Politique prisonniers, bien qu'il ait également des effets sur les pirates et qu'il les influence en raison de l'ordre qui en résulte.

Exécutions au hasard

La peur en est considérablement augmentée, aussi bien que l'anarchie. C'est un décret intéressant pour augmenter le bonheur des pirates même s'il s'agit d'une politique qui tend au contrôle des prisonniers. Ses effets diffèrent au fur et à mesure que les prisonniers disparaissent : le gain en peur tend à être annulé par la perte en ordre. Cependant, les pirates aiment l'anarchie car elle leur fait la vie plus belle sur l'île. Vous trouverez ce décret dans la rubrique Politique pirates.

Couvre-feu pirate

Ce décret implique une amélioration conséquente de l'ordre (qui affaiblit le bonheur de la plupart des pirates), il augmente cependant la productivité de tous les prisonniers travailleurs.

Informateurs

Lorsque ce décret est en vigueur, les prisonniers ressentent une peur accrue. On le trouve dans la rubrique de la Politique prisonniers.

Bouche cousue

Ce décret met en place un réseau d'informateurs qui permet de faire la chasse à tous les bavardages concernant l'emplacement de l'île. Seuls les rois des pirates qui essaient de garder secret l'emplacement de l'île devraient faire usage de ce décret. Il implique une forte augmentation de l'ordre, ce qui tend à rendre les pirates assez malheureux. Ce décret fait partie de la Politique pirates.

Supplice de la planche

Normalement, les nouveaux prisonniers sont bien accueillis, mais dans certaines situations le roi des pirates peut vouloir faire le secret absolu sur ses actes et donc éliminer tous les éléments capturés. Vous trouverez ce décret dans le menu des Ordres de croisière.

Victimes interdites

Il se peut que vous ayez parfois à entretenir de bonnes relations avec une ou deux des grandes puissances. Grâce à ce décret, vous pouvez empêcher vos capitaines de prendre les navires des puissances avec lesquelles vous cherchez à avoir de bonnes relations. En lui-même, ce décret n'a aucun effet sur les relations diplomatiques ; il ne vous lie qu'avec vos capitaines. Cependant, comme de fait vous cessez d'assaillir certains navires étrangers, vos relations n'iront plus en empirant à cause de vos attaques.

Politiques à effet immédiat

Ces décrets n'ont pas d'effets à long terme. Vous payez, l'événement a lieu, et voilà. C'est terminé. Il est impossible de l'annuler et vous pouvez adopter ce décret autant de fois que vous le désirez, tant que vous remplissez les conditions nécessaires.

Don à l'équipage

Il s'agit d'un acte ponctuel qui consiste à donner de l'argent à tout l'équipage d'un navire. L'argent est prélevé du trésor de l'île.

Relever les morts

Ce décret vous permet de relever un cadavre du cimetière. A partir de ce moment, il devient disponible en tant que porteur de l'île. Mais il est plus simple d'en utiliser le raccourci. Sélectionnez le cimetière et cliquez sur le bouton Relever les morts. Il s'agit d'un décret de la Politique prisonniers.

Festival pirate

Ce décret immédiat augmente de 30 % la satisfaction de tous les pirates en matière de boissons, festins et jeux d'argent. Il n'y a aucune limite à son utilisation, si ce n'est l'argent à dépenser. Les pirates hors de l'île au moment de sa promulgation ne sont pas affectés.

Rhum à volonté

Augmente de 100 % la satisfaction en boissons de tous les pirates. Ce décret a un certain coût en rhum et en or et ne peut être adopté sans rhumerie.

Bière à volonté

Augmente de 50 % la satisfaction en boissons de tous les pirates. Ce décret a un certain coût en bière et en or et ne peut être adopté sans brasserie.

Libération par nationalité

Ce décret vous permet une nette amélioration dans vos relations avec l'une des grandes puissances, mais vous y perdez également un grand nombre de prisonniers. Vous pouvez l'adopter à plusieurs reprises.

Trahison de pirates

Grâce à ce décret, vous trahissez les pirates de votre île d'une nationalité précise et perdez par conséquent toutes ces personnes, même si elles sont en mer (elles seront trahies à leur retour). Il s'agit d'une mesure extrême, mais elle améliore grandement les relations.

Diplomatie et politique extérieure

Tous ces décrets ont des effets à long terme sur les affaires étrangères de votre île.

Hisser le pavillon noir

Vous déclarez ainsi l'indépendance totale de votre île par rapport aux autres puissances. Cela annule automatiquement toute déclaration de paix, relation avec un protecteur ou lettre de marque. De plus, vous avez le loisir d'attaquer les navires que vous souhaitez. Vous perdez cependant votre protection contre les invasions, si vous en aviez une. Vous devrez annuler ce décret avant toute déclaration de paix.

Annonce d'une politique pacifique envers l'Espagne, l'Angleterre ou la France

Vous déclarez publiquement qu'aucun pirate de votre île n'attaquera plus les navires d'un pays en particulier. Vous améliorez alors grandement vos relations avec celui-ci mais faites baisser le bonheur des pirates bannis par cette nation pour des raisons de sécurité. En lui-même, le décret ne peut pas empêcher vos capitaines de faire ce qu'ils désirent, car il s'agit d'une annonce publique et non d'un ordre que vous leur donnez.

L'Espagne, l'Angleterre ou la France devient votre protecteur

Des relations harmonieuses avec la puissance ainsi qu'une déclaration de paix préalables sont nécessaires pour ce décret. De plus, vous ne pouvez pas avoir déjà un protecteur. Si vous adoptez ce décret, vos hommes n'attaqueront plus les pirates de cette nation. Nombre d'épisodes commencent avec un protecteur. Une île pirate protégée de la sorte ne peut pas être envahie.

Lettres de marque

Cela implique que le pays qui vous protège soit en guerre avec une autre des grandes puissances. Ce décret permet à vos pirates de se conduire en corsaires contre les ennemis de votre protecteur. Il n'y a aucune répercussion sur la piraterie car ces attaques sont considérées comme des actes de guerre légitimes dans l'opinion européenne.

Ouverture commerciale à l'Espagne, la France ou l'Angleterre

La baie de contrebandiers est un moyen supplémentaire de vous faire de l'argent. Lorsque vous avez construit ce bâtiment, vous pouvez y revendre tous les surplus de rhum, de bière, de gâteaux, de cigares et de toutes sortes d'armes. Vous devez ouvrir cette baie à au moins une nation. Sinon, vous n'aurez aucun client pour acheter vos marchandises !

Décrets spéciaux

Ces trois décrets sont spéciaux dans le sens où ils ne sont pas d'utilisation courante. En général, ils sont utilisés pour dérouler la trame d'un scénario ou épisode qui l'exige. Bien sûr, si vous utilisez l'éditeur de carte et les outils de création de scénario, vous pouvez indure ces décrets comme vous l'entendez dans votre scénario.

Interrogatoire

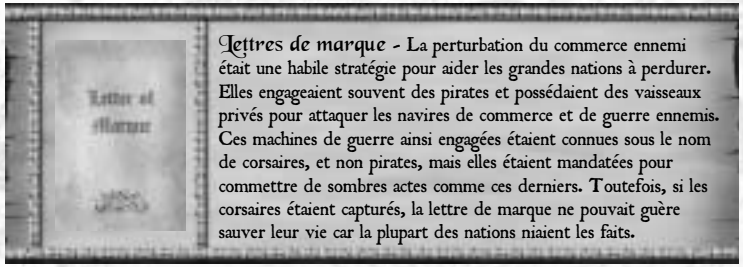
Ce décret peut s'activer dans un épisode où un prisonnier spécial vient d'arriver sur l'île. Votre conseiller vous met au courant de son arrivée et vous souffle que des informations pourraient être dévoilées si vous construisiez une salle d'interrogatoire (vous en avez peut-être déjà une, d'ailleurs). Lorsque vous avez construit cette effroyable structure fort coûteuse au demeurant, le décret devient alors disponible. Lorsque vous l'adoptez, votre conseiller vous fait un rapport de toutes les informations recueillies pouvant vous être d'une quelconque utilité.

Espion en campement

Ce décret devient actif dans la campagne, lorsque, par le passé, votre roi des pirates gouvernait un territoire qu'il vous intéresserait maintenant de piller. Votre conseiller vous met au courant que des espions que vous avez laissés derrière vous sur l'ancienne île demandent une somme d'argent en échange d'informations du plus grand intérêt. A vous de deviner si les renseignements en question en valent la chandelle. Si vous le pensez, vous pouvez alors adopter le décret et perdre ainsi quelque argent. Vous recevrez alors le rapport des espions par le biais de votre conseiller. Souvent, cela vous permet de découvrir un itinéraire de commerce ou l'emplacement de campements.

Financement d'urgence

Parfois, lorsque l'histoire ou les circonstances l'exigent, votre protecteur vous offre un présent en or. Tout ce que vous avez à faire est d'adopter ce décret. Il n'y a pas d'inconvénient à ce décret, mais il n'est en revanche pas disponible dans toutes les parties. Souvent, il devient actif lorsque le trésor de votre île est mal en point.



Lettres de marque - La perturbation du commerce ennemi était une habile stratégie pour aider les grandes nations à perdurer. Elles engageaient souvent des pirates et possédaient des vaisseaux privés pour attaquer les navires de commerce et de guerre ennemis. Ces machines de guerre ainsi engagées étaient connues sous le nom de corsaires, et non pirates, mais elles étaient mandatées pour commettre de sombres actes comme ces derniers. Toutefois, si les corsaires étaient capturés, la lettre de marque ne pouvait guère sauver leur vie car la plupart des nations niaient les faits.

Chapitre 3 : missions pirates

Les pirates assignés à un navire quittent l'île et partent en missions dans le monde extérieur. Ces dernières représentent les principales sources de revenus et de prisonniers de votre île. Vous ne resterez d'ailleurs pas longtemps roi des pirates si vous ne réussissez pas quelques missions de ce genre.

Vous pouvez donner des missions différentes à chaque navire, par l'intermédiaire de la fenêtre de chacun d'eux. Lorsque vous appuyez sur le bouton Prendre la mer, le navire reçoit l'ordre de quitter l'île. Vous pouvez encore annuler cet ordre ou changer le type de mission, jusqu'à ce que le navire quitte la place de quai. Les navires en mer ne peuvent pas recevoir de nouveaux ordres de mission, ni l'ordre de revenir sur l'île.

La fenêtre du navire

Cliquez sur un navire pour faire apparaître sa fenêtre dans la barre d'outils.

Résumé : les navires, comment ça fonctionne ?

Vos navires viennent s'amarrer à une place de quai où ils embarquent un équipage, des rations, ainsi que toutes les armes qu'ils y trouvent. Tout cela se passe automatiquement, sans que vous ayez besoin de donner le moindre ordre. Vous pouvez consulter la liste de tous les objets dans le navire, dans la partie inférieure de sa fenêtre. Vous ne pouvez choisir que certaines missions lorsque vos cales seront pratiquement pleines.

Prendre la mer : donner l'ordre au navire de partir

Lorsqu'il vous semble qu'un navire est prêt à partir, cliquez sur le bouton Prendre la mer, situé plus ou moins au centre de la fenêtre du navire. Une corne résonne alors, son icone apparaît d'ailleurs au-dessus du navire et les pirates qui font partie de l'équipage sont appelés. Lorsque tous sont montés à bord, le navire part pour la mission que vous lui avez confiée.

Vous pouvez forcer ou annuler le départ d'un navire en cliquant une deuxième fois sur Prendre la mer dans la fenêtre du navire. Si vous annulez le départ, les pirates sont de nouveau libres de quitter le bateau et tous ceux qui n'étaient pas arrivés à bord partent en quête de divertissement. Si vous forcez le départ, tous les pirates qui ne sont pas encore à bord sont renvoyés de l'équipage et laissés à terre.

Les informations

Type et nom des navires

Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de chaque navire, sont affichés le nom et le type du navire, suivis du nom du capitaine. Cliquez sur le nom du navire si vous voulez le renommer.

Affichage de l'équipage

Dans le coin supérieur droit, vous pouvez voir l'équipage actuel du navire. Celui-ci se divise en plusieurs parties, on trouve ainsi les capitaines, puis les officiers et les marins réguliers. Seuls les pirates peuvent travailler sur les navires, et chaque embarcation ne peut avoir qu'un seul capitaine. Si elle n'en a pas, aucun pirate ne viendra grossir les rangs de l'équipage.

Lorsqu'un emplacement est vide, cela signifie qu'il y a un emploi vacant pour un autre pirate. Si vous voyez un icone de personne grisé, c'est que le membre de l'équipage correspondant n'est pas à bord. Les membres présents sur le vaisseau apparaissent en couleurs.

Vous pouvez placer le curseur de votre souris sur les icones de l'équipage pour savoir ce que fait chacun de ses membres. Vous pouvez alors lire son nom et son activité actuelle dans la barre d'infos, au bas de l'écran.
Pour sélectionner un membre de l'équipage, cliquez sur son icone. Pour renvoyer un marin, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur son icone. Pour condamner un emploi, afin qu'aucun pirate ne vienne prendre la place vacante, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'emplacement vide en question. Votre action se voit alors confirmée par l'apparition d'une croix rouge. Procédez de même pour débloquer la place.

Compétences de l'équipage

Tout équipage possède ses compétences, ses sabres d'abordage, mousquets et canons. Juste en dessous du nom du navire se trouvent les trois icones d'armes, accompagnés chacun d'un nombre. Il s'agit des niveaux de compétence moyens (dans le maniement des armes) de l'équipage du navire au complet. Le score maximum est 5.0, mais en dessous de la barre des 4.0, on ne peut pas proprement parler de bonne compétence. En général, le niveau d'un équipage moyen tourne autour de 3.0 et 3.5.

L'état du navire

En dessous de la zone des compétences de l'équipage, vous pouvez consulter l'état du navire. Il s'agit là d'une information primordiale. S'il est amarré et que l'état affiché est "Réparation", il ne sera pas prêt à partir. Les navires en cours de ravitaillement peuvent parfois partir, suivant le type de provisions chargées. Vous pouvez aussi lire le nom de la région à laquelle le navire a été assigné.

Les équipements des navires

Tous les navires transportent une certaine quantité de rations de bord, de sabres, de mousquets et de canons. Vous pouvez voir le nombre de ces objets embarqués et la capacité totale. Si un article n'est pas présent en quantité suffisante pour permettre le départ du navire pour la mission prévue, celui-ci s'affiche en rouge. Si le navire peut encore charger en ayant toutefois la possibilité de partir en mission dans les conditions actuelles, l'article s'affiche en jaune. Enfin si le navire est chargé au maximum, il s'affiche en blanc. Pour n'importe quel type de missions, il faut un minimum de rations de bord sur le navire.

Menu des commandes du navire

Par le biais de la fenêtre du navire, vous pouvez donner à votre vaisseau trois sortes d'ordres : mission, modus operandi et répartition du butin. Chaque type d'ordres apparaît dans l'une des trois barres de menu, à partir desquelles l'on peut les contrôler. Cependant les modus operandi et la répartition du butin n'entrent en compte que si vous avez choisi dans le menu du haut une mission de patrouille.

La patrouille

Par défaut, l'ordre de mission est la patrouille. Vous pouvez le vérifier dans le menu de sélection de la mission de la fenêtre d'un navire. A moins que vous ne changiez les ordres de mission, un navire qui prend la mer partira donc en patrouille. Les patrouilles sont votre principale source de revenus.

Les conditions de patrouille

Les pirates sont formels, ils veulent des rations et des armes avant de partir en patrouille. Ils refuseront également de partir en patrouille s'ils ne sont pas assez de marins à bord pour manier le gréement. Cela signifie que le bouton "Prendre la mer" ne sera pas actif tant que vous n'aurez pas suffisamment d'armes, de rations et d'équipage au goût du capitaine.

Vous ne pouvez pas changer les conditions de rations et d'équipage. En revanche, vous pouvez en partie contrôler la situation en armes à partir du menu des modus operandi. En demandant au capitaine et à son équipage de suivre certaines tactiques de combat, vous les obligez à utiliser certaines armes en priorité. Vous pouvez faire des essais en modifiant les modus operandi puis en regardant le bas de la fenêtre du navire. Toute arme représentée en rouge empêche le départ du navire, en fonction du modus operandi choisi. Voici quelques règles fondamentales pour vous aider.

1.) Si vous utilisez le modus operandi "A l'abordage !", vos pirates affûtent leurs sabres. Et s'ils n'en ont pas assez, ils refusent de partir.

2.) Si vous utilisez le modus operandi "Attaquez-les !", vos pirates arment les canons. Et s'ils n'en ont pas assez, ils refusent de partir.

3.) Si vous utilisez le modus operandi "Tirez de loin !", vos pirates préparent les canons et les mousquets. Et s'ils n'en ont pas assez, ils refusent de partir.

Si vous avez déjà mis en place les différentes chaînes de production d'armes, il ne s'agit que d'une question de temps pour que les pirates soient prêts à partir. En revanche, si vous n'avez pas encore édifié les bâtiments qui permettent de construire certaines armes, il se peut que par exemple vous ne puissiez pas choisir le modus operandi "Attaquez-les !", car si vous n'avez pas assez de canons, vos pirates refuseront de partir.

Au début de la partie, partez "A l'abordage !"

En général, la confection de sabres est l'une des premières chaînes de production mises en place dans le jeu. C'est d'ailleurs le modus operandi par défaut et celui le plus facilement réalisable en matière de ravitaillement des armes.

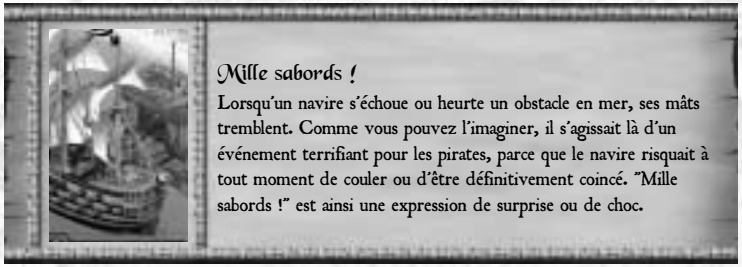
Autres ordres et effets

Le modus operandi fait une différence primordiale au combat. Il exige des armes et des compétences différentes pour des résultats également différents. Lorsque tous les types d'armes sont disponibles, vous pouvez choisir les ordres en fonction des facteurs suivants:

1.) Quelle est l'importance que vous accordez à vos pirates ? L'attaque et tout spécialement l'abordage sont dangereux et font généralement plus de victimes parmi votre équipage que le simple fait de tirer de loin.

2.) En quel état voulez-vous récupérer de nouvelles recrues ? Les missions de tir de loin, si elles assurent la sécurité des pirates, éliminent souvent toute vie à bord du navire ennemi si vous l'emportez. L'abordage est le meilleur moyen de récupérer des prisonniers et des pirates.

3.) Quels sont les niveaux de compétence de votre équipage ? S'il a un bon niveau en artillerie, par exemple, il est plus intéressant d'utiliser le tir de loin. N'oubliez pas, cependant, que votre équipage ne sera pas toujours capable de suivre les ordres fixés. Les navires avec lesquels vous êtes aux prises ont aussi leur rôle à jouer.



Mille sabords !

Lorsqu'un navire s'échoue ou heurte un obstacle en mer, ses mâts tremblent. Comme vous pouvez l'imaginer, il s'agissait là d'un événement terrifiant pour les pirates, parce que le navire risquait à tout moment de couler ou d'être définitivement coincé. "Mille sabords !" est ainsi une expression de surprise ou de choc.

La répartition du butin

Le troisième menu de la fenêtre du navire vous permet de fixer la répartition du butin d'une patrouille. Elle doit être précisée avant le départ du navire.

La définition de la répartition du butin divise la prise entre le trésor de l'île et l'équipage du navire. Ainsi, par exemple, si vous l'arrêtez sur "Qu'ils s'amusent !", cela signifie qu'en tant que roi des pirates vous êtes fort généreux et laissez pratiquement tout l'argent à l'équipage.

Il est évident que le trésor de l'île a besoin d'argent, alors pourquoi ne pas être un peu plus égoïste, voire avare ? Voici deux raisons à cela :

1.) Si vos pirates n'ont pas assez d'argent, ils ne pourront pas se distraire sur l'île. Et même si vous choisissez de garder les prix des loisirs de l'île au plus bas, ils ne pourront pas épargner ou construire leur maison lorsqu'ils auront un terrain à bâtir. Alors ils n'évolueront pas, car les promotions se fondent sur la richesse.

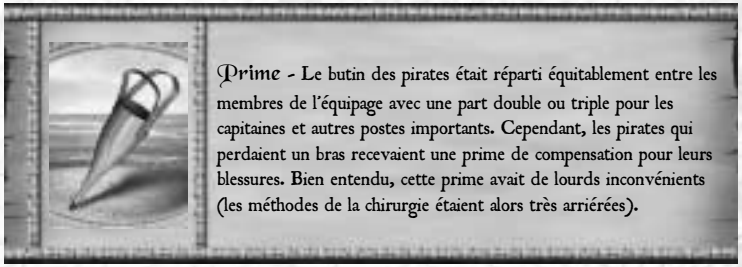
2.) Lorsque les pirates prennent un navire en patrouille, il est courant que les marins ennemis survivants veuillent devenir pirates. C'est votre seule façon de recruter des personnes d'expérience. Le nombre de recrues dépend en partie des pertes lors de la prise du navire. Mais votre générosité en tant que roi des pirates est également un facteur non négligeable. Si vos pirates disent aux prisonniers marins que vous êtes un souverain généreux, ils seront plus nombreux à vouloir venir grossir vos rangs.

Votre fortune

La répartition du butin se fait entre l'île et l'équipage. Votre fortune, si vous en avez déjà une, prend une partie de tout ce qui appartient à l'île. Mais vous ne gagnez rien sur le revenu des pirates.

Répartition entre l'équipage

Ce n'est pas vous qui décidez de la somme qui revient aux différents membres de l'équipage. Lorsque vous avez défini la part totale revenant à l'équipage, elle est répartie suivant des règles qui n'engagent que vos pirates. C'est à dire que le capitaine prend environ un quart du butin, un autre quart revient aux officiers et le reste est réparti entre les différents marins. Ainsi, les officiers, et tout particulièrement les capitaines changent de rang assez rapidement.



Prime - Le butin des pirates était réparti équitablement entre les membres de l'équipage avec une part double ou triple pour les capitaines et autres postes importants. Cependant, les pirates qui perdaient un bras recevaient une prime de compensation pour leurs blessures. Bien entendu, cette prime avait de lourds inconvénients (les méthodes de la chirurgie étaient alors très arriérées).

Que se passe-t-il en patrouille ?

Une patrouille pirate suit différentes étapes prévisibles. A chacune d'elles, le capitaine et son équipage utilisent leurs compétences et traits de caractère pour approcher de la réussite. Mais il existe toujours un facteur chance. Car à vaincre sans péril, qu'en serait-il de la gloire d'être pirate ?

Départs et départs forcés

Comme pour toute mission, un navire pirate ne partira pas en patrouille si l'équipage n'est pas au complet. Cependant, tant que vous avez suffisamment de marins pour manier le gréement, vous avez la possibilité d'effectuer un départ forcé. Le bouton se trouve à la même place que "Prendre la mer", dans la fenêtre du navire. Si vous cliquez dessus, le navire part immédiatement, laissant l'équipage à terre. Vous ne pouvez cependant pas forcer le départ si le capitaine n'est pas à bord.

Le voyage vers les eaux de la patrouille

Dès qu'un navire n'est plus à quai, l'équipage commence à manger les rations. Il s'éloigne de l'île et vous ne pouvez plus le voir que dans la carte stratégique. Le navire avance alors jusqu'à la zone de patrouille. Le temps qu'il lui faut (et la quantité de rations nécessaires) dépend de la distance et de la vitesse du navire. Les compétences en navigation du capitaine et de ses officiers permettent de définir la propension du vaisseau à se perdre. S'il se perd, son arrivée en sera différée d'autant.

Croiser en quête de victimes

Une fois dans la zone de patrouille, le navire et son équipage recherchent des victimes. Leurs chances d'en trouver dépendent de la circulation dans la zone, de la présence d'itinéraires de commerce ou de campements, des compétences de marin du capitaine et des connaissances accumulées sur la zone par le passé. Lorsque les pirates trouvent un autre navire, la rencontre se passe de la sorte :

1.) Aussi bien les pirates que leurs victimes potentielles font une estimation de la force du navire ennemi. Pour cela, ils prennent en considération la taille du navire. Les pirates ont (plus sagement) l'habitude de surévaluer les navires pirates ou militaires par rapport aux marchands. Le nombre obtenu est comparé au courage du capitaine, et chacune des parties décide alors de prendre l'autre en chasse ou de s'enfuir. Les navires marchands prennent toujours la fuite.

2.) Si les deux bâtiments se décident pour la poursuite, une bataille s'engage alors. Mais si les deux s'enfuient, rien ne se passe. Enfin, si l'un décide de pourchasser et l'autre de s'enfuir, alors une poursuite s'ensuit. Le résultat dépend des compétences de marin des capitaines et de la vitesse des navires.

Des batailles au tour par tour

Une bataille se joue toujours par tours. A chacun d'eux, chaque membre de l'équipage armé capable de se battre essaie de toucher un adversaire. Lorsqu'ils réussissent, c'est la mort immédiate. La compétence de chaque membre de l'équipage dans le maniement de l'arme qu'il utilise est le principal facteur entrant en compte pendant les tours.

Les modus operandi au combat

1.) "Attaquez-les !" signifie que le navire utilise ses plus gros canons et vise la coque de son adversaire.

2.) "Tirez de loin !" signifie que l'équipage utilise les mousquets et les petits canons pour essayer de toucher le gréement et l'équipage de l'adversaire.

3.) "A l'abordage !" signifie que vos pirates sautent sur le pont du navire ennemi en brandissant leurs sabres.

Les ordres de tir de loin et d'attaque ne sont pas exclusifs, en d'autres termes un navire peut choisir l'un des deux, et son adversaire l'autre. L'abordage, en revanche, lorsqu'il est réussi, force l'adversaire à aborder également.

Lors du premier tour, les deux navires pilonnent ou utilisent leurs canons. Ainsi, dans la mesure où un navire possède des canons, tout l'équipage utilise alors ses compétences en artillerie. Pour les tours suivants, les deux navires tentent de mettre en oeuvre leur modus operandi. Un navire ayant pour ordre d'aborder essaie de s'approcher et celui qui doit tirer de loin ou attaquer le fait alors. Lorsque l'un des deux navires a réussi à aborder l'autre, tous les tours suivants consisteront à aborder, en faisant usage des sabres et des compétences d'escrime. Cependant, l'abordage n'est en aucun cas automatique. Ce sont les compétences de marin du capitaine et de son équipage qui influent sur les chances de pouvoir se rapprocher de l'adversaire et de monter sur le pont.

A la fin de chaque tour, les survivants des équipages encore en train de se battre subissent des pertes et font le point sur leur moral. Les membres qui ne passent pas le contrôle ne sont pas tués mais vont se cacher dans la cale et ne participent donc plus à la bataille. Le premier navire qui a perdu tout son équipage, que ce soit par la mort ou par la fuite, abandonne et la bataille prend fin.

Lors de la bataille, le courage de chaque pirate affecte ses chances de continuer à combattre. Le charisme de son capitaine lui donne un bonus de courage tandis que la notoriété (s'il en a une) du capitaine ennemi l'affaiblit.

L'issue de la bataille

Les navires marchands ont des équipages modestes et peu d'armes, indépendamment de leur taille, donc, comme vous pouvez vous y attendre, la plupart des batailles avec des navires marchands sont courues d'avance. Les combats entre navires pirates ou avec des navires militaires ont tendance à durer beaucoup plus longtemps et impliquent souvent bien plus de pertes.

Fusils à silex - Vous pouvez souvent admirer des images de capitaines pirates possédant plusieurs pistolets suspendus à leur poitrine. Il y a plusieurs raisons à cela. Premièrement, les fusils à silex devaient être rechargés entre chaque coup, ainsi plusieurs fusils permettaient de tirer davantage de coups sans perdre de temps. Deuxièmement, en raison de l'humidité de la mer, les fusils à silex utilisaient de la poudre à canon et, par conséquent, les pirates portaient plusieurs fusils afin de parer à toutes ratés.

Si vos pirates gagnent la bataille, ils récupèrent du butin, des prisonniers et des recrues. En général, le nombre de prisonniers et de recrues dépend du type de navire vaincu, du temps de bataille (en tours) et du type de combats utilisé. Par exemple, si vous avez combattu pendant plusieurs tours en "Tir de loin !", la plupart de l'équipage du navire ennemi est probablement mort. Si vous êtes passé immédiatement à l'abordage et avez gagné en un tour, il restera sûrement bien des âmes et vous ferez ainsi beaucoup de prisonniers et de recrues.

Le retour sur l'île

Vos navires de patrouille restent dans la zone jusqu'à ce qu'ils aient juste assez de rations (avec une réserve, tout de même) pour revenir sur l'île. C'est là que réside l'intérêt d'envoyer les petits navires dans les zones proches où ils pourront stationner pendant un moment. Pour croiser dans les zones plus éloignées, en revanche, il vaut mieux utiliser les navires capables de transporter une grande quantité de rations.

Il est possible que votre navire se perde sur le chemin du retour. C'est pour cela qu'il y a toujours une petite quantité de rations en réserve. Vous pouvez considérablement réduire les risques de perte de vos navires en formant les capitaines à la navigation. Si un navire est très malchanceux et possède un piètre navigateur aux commandes, il se peut que les rations s'épuisent. Lorsque cela arrive, il y a généralement une mutinerie à bord pour couronner le tout.

Le journal de bord

Lorsque les navires reviennent de mission, le capitaine vous transmet son rapport. La première page vous propose un résumé de ce qu'a rapporté la mission. Si vous voulez connaître les moindres détails de la sortie en mer, cliquez sur la flèche de ce rapport. Ce dernier constitue la dernière étape de la mission d'un capitaine. Ensuite l'équipage débarque pour dépenser ses nouvelles richesses sur l'île.

Les risques et périls d'une patrouille

Lorsqu'un navire coule, vous recevez deux messages. Tout d'abord, on vous apprend que son capitaine a été capturé, puis l'on vous notifie le sabordage du bâtiment. Un capitaine ne meurt jamais au combat. Vous pouvez compter sur ce valeureux officier pour s'échapper et revenir sur l'île par ses propres moyens. Le navire et l'équipage, en revanche, sont perdus à tout jamais.

Scorbut - Le scorbut est une maladie provoquée par la carence en vitamine C. Le manque de fruits et légumes frais riches en vitamine C entraînait le scorbut et provoquait des ravages sur un navire de pirates. Les marins britanniques étaient célèbres pour emporter à bord des citrons afin d'éviter cette tragique affection. Sans médicament et traitement appropriés, ils n'avaient pas la moindre chance.

Minimisez les défaites

Il existe trois possibilités de limiter les pertes :

1.) Faites attention au niveau de risque affiché dans la carte stratégique. N'envoyez pas vos faibles navires ou un équipage de novices dans les zones où vous pouvez voir quatre ou cinq canons <<Voir la rubrique La carte stratégique p. 68 >>.

2.) Lorsque vous avez un peu avancé dans votre partie, retirez régulièrement vos navires des zones où ils ont été vainqueurs et faites-les patrouiller ailleurs pendant un moment. En effet, après quelques temps, les grandes puissances envoient plus de bâtiments militaires et moins de navires marchands dans les eaux où vous les avez attaquées. En redéployant vos navires, vous échappez ainsi aux grandes puissances car chacune d'elle ne peut déplacer qu'une partie limitée de sa puissance militaire.

3.) Lorsque vous décidez de patrouiller dans une zone dangereuse, envoyez plusieurs navires à la fois. Ils pourront ainsi s'entraider.

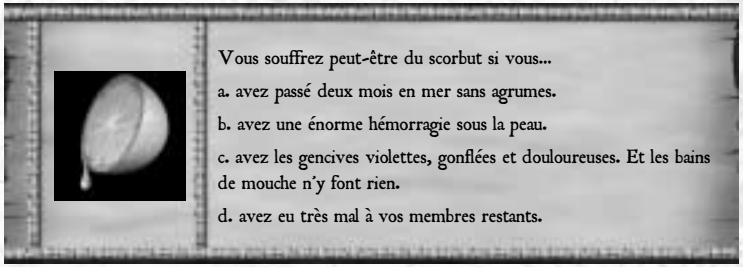
Même si vous suivez tous ces conseils, il se peut que vous perdiez quelques navires : mais ce sont les risques du métier !

La perte d'un navire

Il est pratiquement toujours possible de se remettre d'une défaite ou de la perte d'un navire. Cependant, si vous n'en avez qu'un seul, ou si c'est le début de la partie, une défaite peut être lourde de conséquences. Si vous ne voulez pas prendre de risque, vous pouvez toujours sauvegarder votre partie avant d'envoyer un navire en mission.

Missions spéciales

En plus des patrouilles pour amasser le butin ou capturer des prisonniers, quelques missions spéciales sont proposées à vos navires. Généralement ces missions ne sont pas dangereuses. Vous les contrôlez grâce au menu des missions dans la fenêtre du navire. Comme ces missions spéciales correspondent également à des décrets, vous pouvez aussi utiliser le menu Options du décret pour leur assigner les missions. Enfin, pour finaliser l'ordre de mission, vous devrez sélectionner le navire qui partira.



Incursion

Vous ordonnez des incursions pour ramener plus de prisonniers non qualifiés sur l'île. Lorsque vous choisissez Incursion dans le menu d'ordre de mission, ou sélectionnez un décret d'incursion par le biais du menu des options de décret, un message apparaît alors pour vous permettre de choisir le type de campement dans lequel faire une incursion. Les fortins sont les campements les plus dangereux, mais c'est là que vous pouvez trouver le plus de prisonniers. Souvent, au début de la partie, vous ne connaissez l'existence que d'un seul campement. C'est là vous devrez faire votre première incursion.

Les capitaines pirates accepteront de partir en incursions même si les cales ne sont pas remplies de rations. Aucune arme n'est requise. En incursion, il se peut que vous perdiez quelques pirates, mais vous ne perdrez jamais votre navire.

Au début d'une partie, vos premières missions seront sûrement des incursions pour augmenter le nombre des prisonniers de l'île. Cependant, si pour une quelconque raison, votre baraquement est actuellement rempli de prisonniers non qualifiés, vous devriez opter pour d'autres types de mission.

Enlèvement d'un travailleur expérimenté

Un navire assigné à l'Enlèvement quittera l'île et s'emparera du prisonnier expérimenté choisi. Cette mission coûte 250 pièces d'or, vous ne pouvez donc pas y avoir trop souvent recours tant que vous n'avez pas des revenus raisonnables.

Lorsque vous choisissez Enlèvement comme ordre de mission ou le décret Enlèvement dans le menu Options des décret, un message apparaît alors pour vous permettre de choisir le type de prisonnier expérimenté que vous désirez. Vous menez toujours à bien vos missions qui ne se traduisent jamais par des pertes.

Au début de la partie, il vous faudra bien choisir vos travailleurs. La plupart des travailleurs expérimentés vous permettent de débloquer de nouveaux bâtiments, ce qui est bon signe pour l'expansion de votre économie.

Exploration

Un navire assigné à l'Exploration vous apporte de nouvelles connaissances. Plus vous avez de connaissances, plus les estimations de risque et de récompense seront précises, et vous pourrez plus certainement repérer des victimes, des itinéraires de commerce, et autres campements. Un navire peut partir en exploration sans armes mais il aura tout de même besoin de quelques rations. Il explore la région sur la carte stratégique à laquelle il a été assigné, c'est une mission sans risque.

Fomenter une guerre

Un navire auquel vous avez demandé de Fomenter une guerre partira pour la zone maritime à laquelle vous l'avez assigné à l'aide de la carte stratégique. Il repérera les navires d'une certaine nation, arborera de fausses couleurs pour ensuite les attaquer. Il ne continuera pas l'attaque mais essayera plutôt de fuir. L'objectif est de dresser une grande puissance contre une autre.

Chapitre 4 : les personnages

Fenêtre d'infos des personnages

Cliquez sur un personnage pour afficher sa fenêtre d'infos. Vous pouvez également cliquer sur les boutons de raccourci représentant un parchemin pour promulguer un décret le concernant. Les personnages sélectionnés apparaissent dans la fenêtre en forme de cercle.

Raccourci clavier pour sélectionner un personnage

Lorsqu'un personnage est sélectionné, vous pouvez lui assigner une touche numérotée. Pour cela, maintenez enfoncée la touche Alt, puis appuyez sur l'une des touches numérotées de votre clavier. Par la suite, il vous suffira d'appuyer sur cette touche (sans maintenir enfoncée la touche Alt) pour sélectionner ce personnage. Cette fonction est particulièrement utile pour garder la trace des capitaines et autres personnages spéciaux.

Pages d'informations sur les personnages

Il existe sept pages d'informations pour un personnage sélectionné:

Généralités

Cette page fournit des informations générales sur le personnage telles que son nom, son lieu de naissance et son rang (pour un pirate). Par ailleurs, les besoins immédiats de ce personnage figurent également sur cette page. Quand un personnage entre dans un bâtiment qui peut satisfaire l'un de ses besoins, vous apercevez la barre colorée correspondante se remplir davantage. A mesure qu'elle se remplit, elle devient de plus en plus verte. Le vert correspond à un besoin pleinement satisfait et le rouge à un besoin insatisfait.

Bonheur (pirates) et résignation (prisonniers)

La deuxième page vous informe des sentiments du personnage vis à vis de l'île et de son environnement. A mesure que les besoins immédiats (listés sur la première page) sont satisfaits, la barre de bonheur ou de résignation correspondante de cette page se modifie légèrement. Ces barres représentent l'opinion d'un personnage à propos de la nourriture ou de la boisson (ou de tout autre chose) avec le temps.

Les facteurs environnementaux sont également pris en considération par les barres de bonheur ou de résignation, qui sont affichées sur la partie gauche de la page. Quand un personnage traverse une région fortement influencée par l'un de ces facteurs, la barre change en fonction de l'intensité. Ici aussi, les barres évoluent avec le temps et non, d'un seul coup.

La barre située en bas de la page est en fait une moyenne de toutes les autres barres de la page. Le niveau de bonheur ou de résignation indiqué ici est utilisé pour calculer les risques éventuels d'un coup d'Etat, d'une évasion ou d'une rébellion de prisonniers ou la probabilité qu'un pirate parte ou non en patrouille.

Effets des paramètres de difficulté

Les facteurs environnementaux indiqués sur cette page commencent à affecter vos citoyens (prisonniers et pirates) dès qu'ils ont passé un certain temps sur l'île. La durée varie en fonction de la façon dont vous avez défini le paramètre de stabilité en début de partie. Pour les parties très faciles, il peut s'écouler plusieurs années avant que vous n'ayez à vous inquiéter de la peur, de l'anarchie, de l'ordre et de la défense parce que vos personnages de départ ne ressentent ces effets qu'à partir d'un certain temps passé sur l'île.

REMARQUE : les personnages qui arrivent plus tard bénéficieront de cette même durée qui commencera à leur arrivée sur l'île.

Politique

Cette page vous renseigne sur la nationalité du pirate et vous donne d'autres informations d'ordre politique.

Boulot et dodo

Cette page vous fournit des informations sur le lieu de travail et d'habitation d'un personnage. Sachez que les prisonniers ne possèdent pas de maison. Lorsqu'ils sont épuisés, ils dorment dans le dortoir le plus proche ou, s'il n'y a pas de dortoir, à même le sol. N'oubliez pas que le fait de dormir sur le sol les repose moins que lorsqu'ils dorment dans un lit.

Fréquentations

Cette page ne s'applique qu'aux pirates, puisque les prisonniers ne se promènent pas, ils n'ont donc pas de fréquentations. Elles représentent les lieux de divertissement préférés des pirates sur l'île. Il existe quatre types de divertissements et jusqu'à quatre types de fréquentations, bien que souvent un personnage se rende dans le même lieu pour manger et boire ou pour jouer et boire. Si un pirate ne s'est jamais autorisé un divertissement en particulier, il n'aura pas de préférence pour ce type de divertissement.

Sous l'image de chaque fréquentation, vous apercevez une barre colorée qui indique le niveau de satisfaction du personnage la concernant Le vert indique qu'il est très satisfait et le rouge indique qu'il l'est beaucoup moins. Pour sélectionner une de ses fréquentations, cliquez sur son image.

Compétences et traits de caractère

Cette page vous informe des différents traits de caractère et compétences des personnages. Les nombres élevés sont meilleur signe et les compétences s'améliorent avec la pratique. Les pirates peuvent également améliorer ces dernières en se rendant à l'école. Par ailleurs, vous pouvez développer les traits de caractère d'un pirate en lui offrant un présent. Les traits de caractère des prisonniers en revanche n'évoluent pas.

Pensées

Les pensées d'un personnage sont très significatives. Placez le curseur de votre souris sur une pensée et lisez le texte qui s'affiche en bas de l'écran. Ceci vous indiquera si la pensée est juste aléatoire (pour rire) ou s'il s'agit d'un message d'alerte ou de récompense pour un élément du jeu. Souvent, un prisonnier qui est sur le point de s'évader ou de se rebeller aura une pensée de type : "Je vais y arriver !". Restez très attentif aux pensées exprimant les opinions des prisonniers.

Raccourcis vers les décrets

La fenêtre d'infos des personnages contient des raccourcis vers les différents décrets pouvant s'appliquer à un personnage en particulier. Il s'agit d'un bouton représentant un parchemin situé en haut de la fenêtre du personnage.

Pirates

Les pirates constituent moins de la moitié de la population de la plupart des îles mais en sont la principale source de revenus. Seuls les pirates peuvent servir sur des navires pirates et ces derniers sont le principal moyen de gagner de l'or. Quand un navire pirate revient d'une patrouille, les pirates à son bord débarquent à terre et se dirigent vers la ville pour y satisfaire leurs besoins.

Les pirates dépensent la grande majorité des gains perçus pour une patrouille dans la ville. Vous devez donc vous assurer que les pirates gagnent suffisamment d'or pour pouvoir s'offrir les services qu'ils désirent. Si vous vous montrez trop gourmand, vos pirates ne pourront satisfaire leurs besoins et deviendront de plus en plus mécontents de votre règne.

Tailles des navires de pirate et de l'équipage

Pour chaque type de navire il faut un équipage (marins, officiers, capitaines) et des quantités d'armes et de rations différents. Vous pouvez construire les navires suivants:

Petits navires de pirate (petit chantier naval ou chantier naval)

Senau - 90 tonnes, équipage 3-1-1, vitesse 28, 4 mousquets, 4 sabres, 4 canons au maximum, 5 rations.

Goélette - 90 tonnes, équipage 5-2-1, vitesse 32, 7 mousquets, 7 sabres, 8 canons au maximum, 8 rations.

Sloop - 100 tonnes, équipage 8-2-1, vitesse 28, 10 mousquets, 10 sabres, 16 canons au maximum, 10 rations.

Grands navires de pirate (chantier naval seulement)

Brigantin : 150 tonnes, 8-2-1, vitesse 26, 10 mousquets, 10 sabres, 12 canons au maximum, 30 rations.

Frégate : 360 tonnes, 13-4-1, vitesse 22, 17 mousquets, 17 sabres, 26 canons au maximum, 40 rations.

Galion : 450 tonnes, 15-5-1, vitesse 15, 20 mousquets, 20 sabres, 40 canons au maximum, 60 rations.

Mutineries en mer

Surveillez l'icone de la corde de pendu dans la fenêtre de votre navire pour savoir ce que vos pirates pensent de la prochaine patrouille. Ils craignent avant tout de manquer de rations. Si vous envoyez un navire avec trop peu de rations, ou s'il s'est perdu sur le chemin du retour et que les rations sont épuisées, cela peut mener à la mutinerie. Ceci est une des façons de perdre définitivement un capitaine, soyez donc vigilant.

Arrivée de nouveaux pirates

Pendant une patrouille, un navire de pirate capture des prisonniers et détruit ensuite les autres navires. Parmi les prises éventuelles figurent les marins qui acceptent de devenir des pirates. Ces nouveaux pirates ne rejoignent pas l'équipage pendant la mission et ne bénéficient pas de la répartition du butin, ils ne sont alors que des prisonniers. Cependant, leur décision de devenir des pirates repose sur les informations glanées auprès des pirates qui se sont emparés de leur navire. En étant un généreux, vous n'aurez pas de mal à recruter des pirates.

Vous pouvez également utiliser le décret Racolage sur votre île pour transformer des prisonniers en pirates. Ceux-ci n'auront pas le même niveau de compétences que les recrues que vous faites lors des patrouilles.

Comment les pirates choisissent leur navire

Tous les pirates cherchent un travail pour s'enrichir. La plupart d'entre eux veulent faire partie de l'équipage mais plus rarement, certains pirates acceptent de travailler sur l'île. S'il reste des places libres sur un navire à quai et que des pirates sont sans emploi sur l'île, ces derniers rejoindront l'équipage. Si plusieurs navires manquent de membres, les pirates choisissent leur vaisseau en fonction de la notoriété du capitaine, sachant que les premiers arrivés seront les premiers servis.

Les pirates surveillants et gardes

Certains emplois à terre sont proposés aux pirates qui peuvent les accepter si le salaire est correct. Contrairement aux prisonniers, les pirates doivent être payés pour leur travail avec l'argent du trésor de l'île. Ils sont postés aux forteresses, baraquements et tours de garde, et tous les surveillants des lieux de travail interviennent lorsque les prisonniers tentent de fuir ou de se révolter. Heureusement, d'autres pirates viennent en renfort. Si vous ordonnez un assassinat sur votre île, c'est un des ces gardes qui s'en chargera.

Les capitaines

Contrairement à tous les autres pirates de l'île, vos capitaines sont des êtres uniques dotés de compétences, de traits de caractère et de personnalités pré définis. Vous apprendrez à les reconnaître au fur et à mesure des parties car ils tous une apparence propre. Seuls les capitaines peuvent commander un navire de pirate, et c'est d'ailleurs le seul emploi qu'ils acceptent.

Pour obtenir un autre capitaine, vous devez choisir le décret Recrutement de capitaine. Il ne sera pas disponible si vous manquez de capitaines ou si vous n'avez pas assez d'argent pour en payer un. En général, un capitaine coûte entre 1 000 et 2 000 pièces d'or.

Remarque : un pirate quelconque ne pourra jamais devenir capitaine.

Les compétences des pirates

Les pirates possèdent tous le même type de compétences (à des niveaux différents, bien sûr) qui s'améliorent lors d'une mission (si elles sont utilisées). Elles peuvent également être améliorées en entrant dans une école de pirates. D'autre part, les traits de caractère ne peuvent s'améliorer de cette façon (à l'exception de la réputation qui s'améliore grâce aux victoires). Le rang des pirates expérimentés va de 0 à 5. Une fois acquise, une compétence ne se perd jamais.

Artillerie (compétence nécessaire pour un pirate qui tire au canon) Cette compétence est requise pour tous les pirates du navire si celui-ci doit utiliser les canons lors de la bataille.

Escrime (art de manier l'épée, le sabre) Cette compétence est requise pour tous les pirates d'un navire qui s'essaie à l'abordage, ainsi que pour les pirates gardes du corps, tout particulièrement lorsqu'ils ont un ordre d'assassinat ou qu'ils essaient de rattraper un prisonnier échappé.

Précision de tir (art de manier le mousquet) Cette compétence est requise pour tous les pirates d'un navire équipé d'armes à feu. Elle s'avère également nécessaire pour les gardes du corps qui ont reçu l'ordre d'éliminer une personne sur l'île, ou pour les pirates qui poursuivent un prisonnier qui a essayé de s'échapper.

Marine (maîtrise des voiles et autres techniques marines) On fait la moyenne des niveaux de compétence de tous les pirates pour obtenir une note. Celle-ci influe sur la durée du voyage et les risques d'accident. Seules les qualités de marin du capitaine aident à déterminer les chance d'intercepter une victime et/ou d'échapper à un ennemi redoutable.

Navigation (utilisation de l'astrolabe, du sextant, des cartes, estime) Les niveaux de compétence du capitaine et des officiers sont d'une grande importance. La compétence de navigation doit être vérifiée régulièrement et peut se traduire par une navigation permanente ou temporaire, ce qui retarde donc les patrouilles ou le retour sur votre île.

Pour les officiers et capitaines pirates, le charisme a un effet sur la réussite d'une mission.
Pour tous les pirates, le courage influe sur l'issue de la bataille.
La notoriété a un effet sur la popularité d'un capitaine et sur la probabilité de capitulation des ennemis.

Huit facteurs forment le bonheur

Vous devez satisfaire six besoins essentiels des pirates. Leur opinion à long terme sur la façon dont vous allez les satisfaire (avec le temps) ainsi que les facteurs environnementaux de défense et d'anarchie sont ajoutés pour créer le bonheur général de chaque pirate. Les six besoins essentiels sont :

Tambouille - Festins : vous informe de l'opinion du pirate sur les festins proposés sur l'île.

Punch - Boissons : vous informe de l'opinion du pirate sur les boissons proposées sur l'île.

Compagnie - des filles pour les hommes. Des soins du corps pour les femmes.

Paris - Jeux d'argent : opinion d'un pirate concernant les paris sur l'île.

Habitation - Repos : opinion d'un pirate sur le confort de son habitation (ou le manque d'habitation).

Fortune - Bas de laine : vous informe sur la quantité d'argent qu'un pirate a cachée, et sur la somme qu'il a rajoutée récemment.

Défense - Shows how safe this pirate feels from being captured or killed from a Great Power.

Anarchie - Le pirate se sent-il libre dans ses actes ? Ou pense-t-il que le roi des pirates a instauré trop de règles ?

Les fréquentations des pirates dans le port

Les cinq premiers sont les besoins que le pirate essaie de satisfaire par lui-même lorsqu'il est à terre en visitant les différents bâtiments. Par exemple, pour satisfaire son besoin de nourriture, un pirate doit festoyer dans une auberge ou une cantine, et pour satisfaire son besoin d'habitation, il doit se reposer chez lui. Les pirates sans habitation dorment sur le pont de leur navire mais ne sont alors jamais complètement reposés (vert foncé). Chaque pirate a besoin de ces six choses dans une certaine mesure, mais l'intensité des besoins varie selon le pirate. Certains préfèrent les filles aux paris, par exemple.

Épargne du pirate

Les pirates sont payés à chaque fois à chaque retour de mission réussie dont ils reçoivent un pourcentage du butin. Ils n'épargnent qu'une partie de ce qu'ils gagnent. Certains sont plus endins à se constituer un bas de laine et mettent donc plus d'argent de côté, mais alors tout cet argent sort alors du cycle de l'économie de l'île, vous n'avez alors plus de moyen de le récupérer. Les pirates bas étage ont des prévisions d'épargne assez inférieures.

Les auras

Vous pouvez pourvoir les quartiers de pirates d'auras d'anarchie et de défense. C'est intéressant lorsque certains pirates sont sur l'île depuis un moment.

Les pirates mécontents

Tous les pirates, y compris vos précieux capitaines, peuvent devenir furieux s'ils ne peuvent satisfaire leurs besoins.

Mauvaise humeur

Tout d'abord vous recevez un message vous stipulant que le pirate est mécontent. Cela signifie qu'il a tellement de problèmes qu'il refuse de travailler ou d'embarquer (sauf pour éventuellement se reposer). Un icone représentant un visage rouge de colère apparaîtra au-dessus de sa tête.

Un pirate de mauvaise humeur doit être aperçu comme un message d'alerte. Trouvez d'abord le problème de ce pirate, et essayez de le régler. Puis, voyez si ce n'est pas une certaine politique ou un manque qui est à l'origine du problème. Assurez-vous également de rétablir la situation avant que le nombre des pirates mécontents ne se multiplie.

Pour enquêter et rétablir l'état d'un pirate mécontent :

1.) Avant toute chose, mettez la partie en pause. Ceci empêchera la situation d'empirer.

2.) Sélectionnez le pirate de mauvaise humeur. Si vous avez perdu sa trace, utilisez la touche Retour arrière pour le retrouver, ou recherchez l'icone rouge se trouvant au-dessus de sa tête. S'il s'est écoulé trop de temps et que vous n'avez toujours pas retrouvé l'icone, vous pouvez utiliser le journal de l'île. Allez à la page dédiée à la Satisfaction des pirates, diquez ensuite sur Bonheur général et retrouvez le pirate mécontent. Il vous suffit alors de cliquer dessus. Cette page vous permet également de savoir si d'autres pirates sont sur le point de devenir mécontents.

3.) La fenêtre du pirate étant maintenant ouverte, vérifiez sa fortune personnelle dans la première page. Est-il fauché ? Utilisez le raccourci représentant un parchemin en haut de la fenêtre pour lui donner de l'argent de votre trésor. Cela n'entraînera pas un bonheur immédiat, mais en général si un pirate est fauché il a eu du mal à assouvir se besoins par manque de moyens.

4.) Si le pirate dispose d'argent, ou si vos dons ne semblent pas l'aider, allez à la première page (par exemple à boissons) pour jeter un coup d'œil sur son activité. Vous devriez également consulter la dernière page pour connaître ses pensées. Les pensées en rouge méritent toute votre attention. Ces informations devraient vous permettre de voir quelle activité il essaie de faire.

5.) Souvent, vos bâtiments de loisirs surpeuplés posent des problèmes. Le pirate ne peut trouver une place pour boire un coup, festoyer ou autre. Vous pouvez construire plus de bâtiments de loisirs, demander des rançons pour les riches prisonniers, ou assassiner des pirates pour faire de la place. Si l'équipage d'un navire est très content, vous pouvez lui ordonner de quitter l'île pour partir en mission, ce qui libère donc de la place dans les bâtiments pour les autres pirates.

6.) Si rien de tout cela ne change les choses, ou si vous ne pouvez pas le mettre en pratique, vérifiez si le pirate a une habitation. S'il ne possède pas d'habitation, augmentez le nombre de terrains à bâtir.

7.) Vérifiez également si l'anarchie ou la défense ambiante n'est pas trop faible dans les zones où les pirates passent.

Furieux

Il arrive qu'un pirate devienne furieux et vous ne pouvez rien y faire, ou tout du moins rien qui ne l'empêche d'être furieux. Ne vous en faites pas, ce n'est pas très grave. Un pirate furieux a au-dessus de sa tête un icone qui combine un visage en colère et un couteau. Il est tellement énervé qu'il songe à tuer quelqu'un.

Le pirate furieux choisi une victime au hasard. Bien sûr, la victime se défend et s'il s'agit d'un pirate il a de bonnes chances d'en sortir victorieux. Sinon, il meurt. Mais attention, une seule personne meurt. Les niveaux de compétence et l'expérience au combat de vos capitaines les aideront à gagner les confrontations, donc soyez tranquille.

Si c'est le pirate furieux qui remporte le combat, cette gloire éphémère lui fera retrouver sa bonne humeur. Il n'en reste pas moins qu'il s'agit là d'une manière trop brutale de résoudre les problèmes. Il vaut mieux enquêter pour connaître les causes de ce malheur et y remédier dès que possible.

Les prisonniers

Les riches prisonniers

Les riches prisonniers sont des gens de la haute société, capturés lors de patrouilles pirates. Ils sont en général passagers sur les gros navires. Ils ne font que manger et se divertir, un peu comme les pirates, car ces gens-là n'ont jamais travaillé de leur vie et ne savent d'ailleurs pas le faire. Ils ne représentent, pour vous, qu'une opportunité de vous faire de l'argent. Plus vous les gardez longtemps sur votre territoire, plus vous pouvez demander une rançon importante.

Alourdir les rançons

De même que les pirates, les riches prisonniers paient pour se divertir. Bien sûr, tout l'argent qu'ils portaient sur eux au moment du pillage a déjà été mis à l'abri. De ce fait, ils paient leurs divertissements à crédits. Les sommes dépensées sont automatiquement ajoutées à la rançon qui leur est réservée. Vous êtes le seul à pouvoir décider combien de temps vous les garderez. Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez toujours rançonner un riche prisonnier fraîchement arrivé. Si vous êtes trop cupide, vos lieux de divertissements subiront un afflux de fréquentation trop important et les pirates ne pourront plus satisfaire leurs besoins.

Débauche des femmes

Bien que plus rare que les hommes pirates, il y eut un nombre non négligeable de femmes égorgeuses sur mer, dont certaines devinrent extrêmement puissantes telles que la pirate chinoise Ching Shih qui, une fois, parvint à commander une armée de 80 000 hommes et femmes pour défier la marine chinoise et britannique.

Récolter les rançons

Une somme apparaît dans la fenêtre de chaque riche prisonnier. C'est le montant que vous ajouterez à votre trésor le jour où vous le libérerez. Vous pouvez rançonner un riche prisonnier à tout moment par le biais du décret Demande de rançon que vous trouverez dans la fenêtre des décrets, ou en cliquant sur le parchemin de raccourci au haut de la fenêtre des prisonniers. Dès que la transaction est effectuée, le prisonnier disparaît de votre île.
L'argent récolté n'est pas partagé avec l'équipage responsable de la capture des riches prisonniers. De plus, les riches prisonniers ne tentent pas de s'échapper. Ils se contentent d'attendre que leurs amis paient leur rançon. Vous ne répondez à leurs envies que par intérêt.

Les besoins des riches prisonniers

La nourriture - Festins.

L'alcool - Boissons.
La compagnie - Filles et Beauté.
Les loisirs - Jeux d'argent.
Un abri - Repos.

REMARQUE : à l'inverse des pirates, les riches prisonniers n'ont que faire du travail, de la sécurité ou de l'épargne et contrairement aux prisonniers travailleurs, la religion ne leur est d'aucune aide.

Les prisonniers travailleurss

La majeure partie de la population de votre île est constituée de prisonniers travailleurs, expérimentés ou non. En général, vous trouverez les prisonniers travailleurs sur leur lieu de travail. Ils ne sont autorisés à quitter leur poste que pour dormir, manger ou prier. Ils délaissent aussi leur travail lors d'une révolte ou d'une tentative d'évasion. Les différents types de lieux de travail sont : les fermes, les mines, les cabanes de bûcherons, les fabriques, les ateliers, les lieux de divertissement et même les églises dans le cas des prisonniers prêtres.

Si un de vos prisonniers travailleurs ne trouve pas d'emploi, il ira attendre dans le baraquement.

Les besoins et résignation des prisonniers

Le contrôle que vous exercez sur les prisonniers dépend de leur état de résignation. Plusieurs éléments peuvent les forcer à se résigner et abandonner toute idée d'évasion ou de révolte contre l'oppression pirate. Les éléments suivants influent sur la résignation des prisonniers :

Deux des célèbres femmes pirates étaient Mary Read et Anne Bonny, qui opéraient sous le commandement de Calico Jack Rackham. Elles s'habillaient comme des hommes et étaient souvent plus courageuses et féroces au combat. Lorsque leur navire fut capturé, Read et Bonny repoussaient leurs attaquants alors que les autres membres de l'équipage, Rackham y compris, s'abritaient dans la cale.

La nourriture. Les prisonniers sont libérés de leur travail pour aller manger leur soupe à la tente casse-croûte. Ils ne peuvent pas manger autre chose. Les souverains pirates peuvent disposer les tentes casse-croûte à proximité des lieux de travail pour éviter aux travailleurs un trop long parcours. Les tentes casse-croûte ne coûtent pas cher et sont faciles à construire. Si vous avez un problème de famine, vous devriez pouvoir y remédier en ajoutant des fermes céréalières et tentes casse-croûte.

Abri. Contrairement aux pirates, les prisonniers n'ont pas une place personnelle dans les lieux de repos. Ils dorment là où ils peuvent. Bien sûr, ils préfèrent, lorsque cela est possible, dormir dans une cabane dortoir. Sinon, ils dorment à même le sol mais ce n'est pas de tout repos!

La prière. De temps en temps et à condition de disposer d'une église sur votre île, les prisonniers sont libres de prier. Elle contribue à la résignation des prisonniers.

La peur. C'est un facteur d'environnement inspiré par différentes infrastructures de l'île. Elle contribue aussi à la résignation.

L'ordre. C'est un facteur d'environnement qui contribue à la résignation des prisonniers. Vos lois apparaissent-elles drastiques aux yeux de vos prisonniers ?

Les autres facteurs possibles

Les prisonniers qui ressentent la présence oppressante de pirates impressionnants et heureux se résigneront à vivre en captivité. Par exemple, un énorme palais ou un manoir pirate opulent peuvent avoir ces effets.

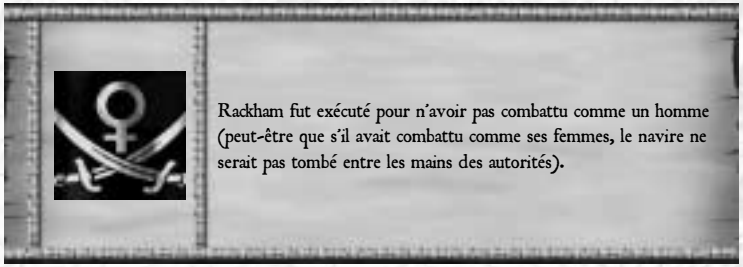
Si vous aimez regarder vos prisonniers de près, vous pouvez utiliser la fenêtre des pensées pour vous renseigner sur eux. Leurs pensées (en rouge) vous dévoileront ce qui ne contribue pas à la résignation de tel ou tel prisonnier. Essayez d'arranger ça.

NOTE : Si un prisonnier a l'intention de s'échapper, vous en serez informé à l'avance par ses pensées.

Evasions et rébellions

Evasions

Certes, vous faites de votre mieux pour satisfaire vos prisonniers mais l'un d'entre eux n'est pas de cet avis et tente de s'évader ! Un message vous informe de sa tentative d'évasion et vous pensez peut-être que c'est la fin du monde, ou en tout cas, un coup dur pour votre partie ?



Rackham fut exécuté pour n'avoir pas combattu comme un homme (peut-être que s'il avait combattu comme ses femmes, le navire ne serait pas tombé entre les mains des autorités).

Pas de panique ! Les tentatives d'évasion occasionnelles ne sont pas si graves et peuvent même vous renseigner sur des régions de votre île où davantage d'ordre, de peur, de nourriture ou de tout autre chose sont requis. N'oubliez pas que vous avez (en principe) mis au point un système pour accueillir régulièrement un grand nombre de prisonniers, puisque vous en avez besoin. En perdre un, voire quelques-uns, ne doit donc pas vous inquiéter plus que cela.

Lorsqu'une tentative d'évasion a lieu, le prisonnier court vers le rivage de l'île. S'il y parvient, il quitte alors l'île à bord d'un rondin de bois flottant, d'un esquif abandonné, d'une tortue géante particulièrement compréhensive ou par tout autre moyen. Vous le verrez ainsi disparaître. Quoiqu'il en soit, mieux vaut pour vous que votre prisonnier en fuite soit tué avant d'atteindre la côte. Vos pirates se chargeront d'ailleurs volontiers de ce travail en l'attaquant sauvagement.

Les gardes et les surveillants peuvent également participer à cette course poursuite. Les réactions des autres pirates sont plus aléatoires. Ils tireront ou poignarderont le prisonnier si ce dernier passe à proximité. Sinon, ils seront trop occupés à boire ou à se divertir et se soucieront donc relativement peu du prisonnier en fuite.

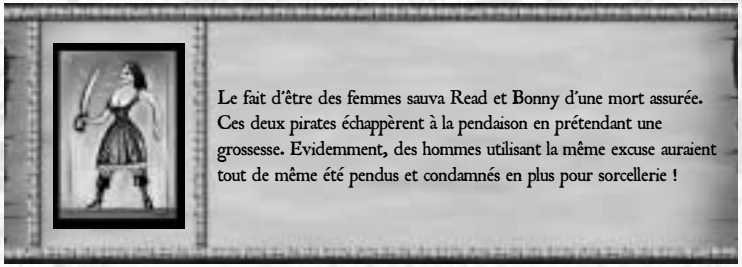
REMARQUE : si un pirate parvient à tuer un prisonnier en fuite, il risque d'y avoir moins de tentatives d'évasion pendant quelques temps. En revanche, si un prisonnier parvient à quitter l'île, vous aurez davantage de tentatives de fuite pendant un certain temps.

La rébellion

Les rébellions sont des événements très graves qui commencent de la même façon que les tentatives d'évasion. Un prisonnier passe par dessus la barrière et décide que les choses vont changer. Chaque fois que cela se produit (et oui, à chaque évasion) un contrôle du charisme de l'évadé potentiel et du courage de la population environnante, ainsi que de sa résignation est effectué. Si trop de prisonniers sont favorables à la rébellion, celle-ci s'organise immédiatement << Voir la rubrique Victoire, défaite et scores, p. 90>>.

Les compétences des prisonniers

Les prisonniers travailleurs sont divisés en deux groupes : les expérimentés et les non qualifiés. Les groupes sont tous deux exclusifs, ce qui signifie qu'un travailleur non qualifié ne sera jamais promu travailleur expérimenté. Les deux groupes sont toutefois nécessaires à votre île. Les non qualifiés sont polyvalents et peuvent accepter n'importe quel travail. Par ailleurs, ils peuvent être convertis en pirates grâce au décret de Racolage. << Voir la rubrique Décrets, p. 48 >>. Les travailleurs expérimentés ne peuvent travailler que dans leur domaine de spécialisation. Si aucun travail ne peut leur être assigné dans ce domaine, ils deviennent oisifs. Toutefois, ils bénéficient d'une bonne expérience et sont parfois nécessaires pour débloquer un nouveau bâtiment.



Le fait d'être des femmes sauva Read et Bonny d'une mort assurée. Ces deux pirates échappèrent à la pendaison en prétendant une grossesse. Evidemment, des hommes utilisant la même excuse auraient tout de même été pendus et condamnés en plus pour sorcellerie !

Les niveaux de compétences vont de 0 à 5. Les prisonniers expérimentés commencent leur carrière sur l'île avec un niveau de compétences de 3, 4 ou même 5 dans leur domaine de spécialisation. Ils ne peuvent travailler que sur un site qui requiert leur compétence en particulier. Si ce n'est pas le cas, ils deviennent oisifs. Les compétences peuvent être améliorées jusqu'au niveau 5 grâce à la pratique. Les prisonniers expérimentés ne peuvent pas apprendre de nouvelle compétence.

Les prisonniers non qualifiés commencent leur carrière sur l'île avec un niveau de compétences très faible, quel que soit le domaine. Ils acceptent le premier travail qui leur est proposé. Vous pouvez contrôler la répartition des postes en renvoyant des travailleurs ou en restreignant le nombre de travailleurs sur un site en particulier. A mesure que les prisonniers non qualifiés travaillent, ils gagnent en compétences et peuvent ainsi progresser jusqu'au niveau 3.

Dans Tropico 2, les prisonniers n'oublient jamais les compétences qu'ils ont apprises et ne peuvent en aucun cas prendre leur retraite. Comme vous le verrez dans la liste, certaines compétences sont propres aux travailleurs expérimentés uniquement. D'autres peuvent correspondre à des postes destinés aux travailleurs expérimentés et non qualifiés. Le transport (par brouette) est la seule compétence à laquelle aucun prisonnier expérimenté n'est associé. Toutefois, il existe un porteur spécial, la mort-vivante, qui est bien plus douée pour ce travail que n'importe quel travailleur non qualifié car il ne fait jamais de pause que ce soit pour manger, se reposer ou même prier.

Compétences hommes/femmes

La distinction hommes/femmes n'est importante que pour les travailleurs non qualifiés polyvalents. Certains des travailleurs expérimentés sont des femmes, d'autres, des hommes mais ils sont tous exclusifs. Ils ne peuvent pas travailler en dehors de leur domaine de spécialisation. Dans la mesure où les non qualifiés PEUVENT travailler à droite et à gauche (parfois en fonction de vos ordres de priorité), vous devez savoir où faire travailler une femme non qualifiée à la chemise rouge et un homme non qualifié à la chemise grise. Certains postes peuvent être occupés par les deux sexes, et d'autres, uniquement par un homme ou uniquement par une femme. C'est une conception peu moderne du monde du travail mais, après tout, nous ne sommes qu'en 1650 !

Liste des compétences pour les prisonniers travailleurs

Compétences pour hommes et femmes

Brouette - Pour hommes et femmes et mort-vivantes.

Culture (dans toutes les fermes) - Pour hommes et femmes et cultivateurs expérimentés.

Compétences pour hommes

Mine (dans toutes les mines) - Pour hommes et mineurs expérimentés.

Coupe de bois (dans les cabanes de bûcherons et scieries) - Pour hommes et bûcherons expérimentés.

Menuiserie (dans les menuiseries) - Pour hommes et femmes et menuisières expérimentées.

Forge (dans les forges et hauts fourneaux) - Pour hommes et forgerons expérimentés.

Charité (dans les églises) - Pour hommes et prêtres expérimentés.

Négociation (au marché noir et à la baie de contrebandiers) - Pour hommes et vendeurs expérimentés.

Compétences pour femmes

Cuisine (dans les tentes casse-croûte, cantines, caves et auberges) - Pour cuisinières non qualifiées et expérimentées.

Discussion 1 (dans les maisons closes et salons de massages) - Pour filles et dames.

Beauté (dans les caves, cantines, tavernes, auberges, salles de jeux, salles des paris et arènes d'animaux) - Pour serveuses non qualifiées et expérimentées.

Il n'existe pas de travailleurs non qualifiés

Armurerie (dans les armureries) - Pour armuriers expérimentés uniquement (hommes).

Ingénierie (dans les fonderies à canons) - Pour ingénieurs expérimentés uniquement (hommes).

Distillation (dans les rhumeries) - Pour bouilleuses de cru expérimentées uniquement (femmes).

Confection de cigares (dans les manufactures de tabac) - Pour cigarières expérimentées uniquement (femmes).

Discussion 2 (dans les maisons de courtisanes) - Pour courtisanes expérimentées uniquement (femmes).

Construction de navires (dans tous les chantiers navals) - Pour constructeurs navals expérimentés uniquement (hommes).

Fauconnerie (dans les volières) - Pour fauconnières expérimentées uniquement (femmes).

Médecine (dans les infirmeries) - Pour docteurs uniquement (hommes).

Confection de chapeaux (dans les chapelleries) - Pour chapeliers expérimentés uniquement (hommes).

En règle générale, ces compétences permettent de déterminer soit la productivité du travailleur, soit le niveau de satisfaction d'un personnage (souvent un pirate) qui fait appel à ces compétences. Il existe toutefois des exceptions comme la compétence Charité, qui s'applique à d'autres prisonniers, la compétence Négociation qui s'applique directement aux profits de la baie de contrebandiers du joueur ou aux prix pratiqués au marché noir.

Débloquer de nouveaux bâtiments

Parfois, la présence sur l'île d'un travailleur expérimenté précis est requise pour pouvoir construire un type de bâtiment. Ce peut être le cas même quand le bâtiment, une fois terminé, peut accueillir des travailleurs expérimentés et non qualifiés. Généralement, vous pouvez vérifier les conditions requises pour un bâtiment dans la fenêtre en forme de cercle. Pour prendre le contrôle d'un prisonnier en particulier, vous devez le capturer.

Chapitre 5 : le monde extérieur

Vous devez interagir avec le reste du monde parce que vous êtes un pirate. Prenez la mer pour apporter de l'or en Europe. Les campements à proximité vous fourniront des prisonniers. Sans pillage, vous ne survivrez pas longtemps.

Vos relations avec l'Espagne, l'Angleterre et la France sont importantes pour deux raisons. Premièrement, si les choses tournent mal pour vous, une invasion de l'une de ces nations risquerait de vous ruiner définitivement. Deuxièmement, si vous améliorez considérablement vos relations avec l'une de ces grandes puissances, vous pourrez vous assurer à vous, votre île et vos pirates, la protection de cette dernière face aux deux autres.

Interface de la carte stratégique

Tropico 2 : La Baie des Pirates comprend une carte stratégique qui vous permet d'explorer les Caraïbes, d'évaluer les risques et les gains potentiels lors des missions confiées aux pirates, d'assigner vos navires à certaines régions de la carte et de jeter un coup d'oeil à vos relations diplomatiques avec les grandes puissances, à savoir la France, l'Espagne et l'Angleterre.

Cliquez sur la longue vue argentée dans la barre d'outils principale pour afficher la carte stratégique. Cliquez sur ce même bouton pour revenir sur l'île.

Diplomatie et affaires extérieures

Sur la partie gauche de la barre d'outils stratégique, se trouvent trois onglets indiqués par des pavillons colorés. Cliquez sur un onglet pour sélectionner la grande puissance représentée par ce pavillon. Des informations concernant cette nation ainsi que vos relations avec elle s'affichent alors.

Politique et relations

Il existe cinq politiques différentes : "notre cible", "prendre navire", "en paix", "protecteur" et "lettre marque". Chaque type de politique représente une progression dans vos relations avec cette grande puissance et modifie ainsi la situation mondiale.

Historique des pillages

Consultez cette section de la barre d'outils pour voir combien de prisonniers et d'or vous avez pris à cette grande puissance.

Discrétion

Pour un roi des pirates, la discrétion est de mise. Tant que les autres nations ne connaissent pas l'emplacement de votre île, elles ne peuvent vous nuire.

Diplomatie européenne

La section inférieure de l'onglet Grande puissance indique si cette nation est en guerre. Si tel est le cas, elle ne peut s'opposer à ce que vous pilliez les navires de son ennemi. Si cette nation n'est autre que votre protecteur, il y a de fortes chances pour qu'elle vous offre d'ailleurs des lettres de marque, qui vous autoriseront à piller les navires ennemis comme un acte de guerre légitime n'entraînant ainsi aucun préjudice dans vos relations.

Informations sur les zones maritimes

Une carte des Caraïbes occupe pratiquement tout cet écran et vous permet de contrôler votre flotte pirate. Souvent, au début d'une partie, la seule zone libre n'est autre que celle où se trouve votre île et qui est représentée par un icone de tête de mort sur la carte.

Cliquez sur une zone libre de cette carte pour la sélectionner. Cette zone devient alors plus lumineuse sur la carte et des informations la concernant s'affichent dans la partie centrale de la barre d'outils en dessous.

Connaissance des régions

L'information la plus importante qui se trouve ici affichée n'est autre que le degré de connaissance que vous et vos capitaines avez de la région sélectionnée. En effet, l'étendue de vos connaissances accroît ou diminue la précision de toutes les autres données indiquées. Si vous connaissez une région "Comme si c'était chez vous", le reste des informations présentées sera d'une grande précision. Par ailleurs, si vous connaissez bien une région, votre capitaine a plus de chances de trouver des navires à piller dans le coin. Plus vos vaisseaux se rendent dans une même région, mieux vous la connaissez.

Risques et récompenses

De part et d'autre des données indiquant votre connaissance des régions, se trouvent des icones : des canons à gauche et des trésors à droite. Choisissez les zones où patrouiller en fonction du nombre de trésors qu'elles abritent (qui représentent le total du butin à piller) et non en fonction du nombre de canons (qui représentent les dangers encourus). Toutefois, les risques et les récompenses sont relativement équilibrés et la meilleure chose à faire reste encore d'envoyer vos navires et équipages les plus performants dans les zones à risque pour s'emparer des plus gros butins. Vous pouvez minimiser la perte de vos navires en changeant de région régulièrement ou en envoyant plus d'un navire à la fois dans une zone à risque.
Cliquez sur l'icone représentant un crâne pour afficher le filtre du danger. Plus la région est couverte de rouge, plus elle présente de risques. Cela fonctionne de la même façon pour l'icone de pièce d'or, sauf que le filtre sera alors vert et représentera le butin disponible.

Rencontres avec les grandes puissances

Le reste de la partie centrale de la barre d'outils indique quelles grandes puissances ont tendance à occuper la zone sélectionnée, d'après les rapports de votre capitaine. N'oubliez pas que la précision de ces informations dépend de votre niveau de connaissance.

Itinéraires de commerce et campements

Les itinéraires de commerce, une fois trouvés, augmentent considérablement le trafic commercial de la puissance correspondante. Les campements augmentent également la circulation, mais pas autant. Ils vous permettent toutefois de faire une incursion pour capturer des prisonniers.

Les comptoirs, comme les itinéraires de commerce, augmentent le trafic des gros navires marchands, comme les flûtes et les galions.
Les fortins augmentent la circulation militaire dans une région.
Les domaines agricoles enfin augmentent le trafic local des petits navires, comme les goélettes et les brigantins.

Utilisation de la carte stratégique

La carte stratégique vous permet d'assigner des régions à vos navires. Tout d'abord, sélectionnez l'un des navires sur la carte stratégique en cliquant dessus. Un icone de capitaine superposé sur la silhouette d'un navire représente chacun de vos navires. La fenêtre du navire s'affiche dans la barre d'outils.

Lorsque l'un de vos navires se trouve loin de l'île, vous pouvez tout de même le sélectionner sur la carte stratégique, mais vous ne pouvez pas modifier ses ordres avant son retour.

Déplacement de navires

Déplacer des navires sur cette carte permet de définir leur destination. Toutefois, il ne s'agit pas là d'un ordre de départ. Vous indiquez uniquement une destination à vos navires, valable lorsqu'ils auront quitté le port. Cliquez sur un icone de navire et faites-le glisser sur un endroit de la carte où vous avez accès, puis relâchez le bouton de la souris. Le navire apparaîtra dans cette région.

Si votre navire ne bouge pas, c'est peut-être parce que :

1.) vous n'avez pas encore accès à cette région. Pour mettre les voiles vers un endroit, la zone doit être libre, ou proche d'une zone libre.
2.) le navire ne dispose pas de suffisamment de rations à bord pour nourrir l'ensemble de l'équipage pour un voyage de cette durée. Vous pouvez consulter la fenêtre du navire pour voir combien de membres de l'équipage et de rations sont présents à bord. Lorsque les navires reçoivent l'ordre de partir en exploration, vous pouvez renvoyer certains membres de l'équipage. Comme le navire ne combattra pas, un équipage au complet n'est pas nécessaire et le navire pourra ainsi aller plus loin et donc, explorer davantage. Les grands navires comme les frégates et les galions peuvent naviguer n'importe où sur la carte avec un équipage au complet.

Missions et carte stratégique

Deux des missions pouvant être assignées à un navire ne tiennent pas compte de l'emplacement défini sur la carte stratégique. Les ordres de mission ont la priorité sur les ordres de la carte. Les missions de capture et d'incursion nécessitent que le navire navigue jusqu'à un campement en particulier et ramène à bord des travailleurs. En conséquence, vous n'avez pas besoin d'afficher la carte et de déplacer manuellement le navire dans une région abritant un campement. Au lieu de cela, le capitaine du navire ignore la carte et accomplit sa mission dès qu'il lui est donné l'ordre de faire une incursion ou une capture.

Par la suite, lorsque le navire revient de sa capture ou de son incursion, il reste assigné à la zone que vous lui avez indiquée. Vous n'avez pas besoin de l'y déplacer à l'aide de la carte stratégique.

Vos relations

Vous entretenez toujours des relations avec chacune des trois grandes puissances du jeu. Bien entendu, elles sont mémorisées dans le jeu à l'aide d'une échelle numérique, même si vous n'avez pas accès au nombre exact lorsque vous jouez. La catégorie la plus élevée est appelée "Amicale". A ce niveau, vous pouvez demander à la grande puissance de devenir votre protecteur. La catégorie la plus faible n'est autre que "Hostile". A ce niveau, une invasion est envisageable à tout moment (selon les circonstances). Entre ces deux niveaux, se trouvent les catégories : "Menaçante", "Neutre" et "Cordiale".

Avantage de la discrétion

Les relations peuvent s'envenimer pour plusieurs raisons, dont des actes de piraterie qui peuvent vous être attribués. Prendre les navires d'une puissance est absolument contre-indiqué. Vos relations avec une puissance en particulier peuvent également se dégrader lorsque vous tuez des prisonniers de cette nationalité. Toutefois, tant que les nations ne connaissent pas l'emplacement de votre île, vous n'avez guère de soucis à vous faire. Alors, un bon conseil, gardez secrètes les coordonnées de votre île !

Protection d'une grande puissance

Au début de chaque partie en jeu libre, vous devez décider si oui ou non vous souhaitez "courtiser" l'une des trois grandes puissances. Si tel est le cas, votre objectif consiste à améliorer suffisamment vos relations avec cette nation pour qu'elle accepte de devenir votre protecteur.

Si la nation accepte d'être votre protecteur, votre île devient alors une colonie légitime de cette nation aux yeux des autres puissances européennes. Ceci signifie que vous ne pouvez plus être envahi par quiconque et que vous ne pouvez plus attaquer les navires de votre protecteur. Dans certaines parties, d'autres avantages peuvent vous être offerts. Si votre protecteur entre en guerre avec une autre grande puissance, vous pouvez vous voir octroyer une lettre de marque. Ce document spécial vous autorise à accomplir légitimement des actes de piraterie contre cette puissance ennemie.

Amélioration de vos relations

Si vous décidez de trouver un protecteur, vous devez suivre certaines (ou toutes) des étapes suivantes. Vous devez également penser à améliorer vos relations de toute urgence pour prévenir toute invasion potentielle.

Annonce d'une politique pacifique

L'annonce d'une politique pacifique améliore considérablement et immédiatement vos relations. Par la suite, les relations s'améliorent un peu plus pour chaque mois pendant lequel le décret est maintenu. Si elles deviennent "Amicales", vous pourrez établir un protectorat avec la nation en question.

Il existe deux inconvénients à une politique pacifique. Soit vous respectez votre parole d'honneur et laissez les navires de votre protecteur en paix, soit vous rompez votre parole et continuez à les attaquer. Si vous respectez votre parole, vous devez appliquer le décret Victimes interdites pour ordonner à vos capitaines de les laisser tranquilles. Dans ce cas, vous perdez toute opportunité de récupérer un beau butin. Si vous décidez de ne pas tenir parole, et si vous vous faites prendre, vos relations avec votre protecteur seront détériorées à jamais et la situation sera bien pire.

Il existe d'autres façons d'améliorer vos relations. Si vous relâchez des prisonniers (gratuitement) ou livrez des pirates d'une nationalité en particulier, cela améliorera vos relations avec cette nation. Il existe un décret pour relâcher tous les prisonniers de votre île d'une nation en particulier et cette méthode peut avoir de fortes retombées sur vos relations.

Déclaration de protectorat

Ce décret devient disponible une fois que les relations sont devenues amicales. Dès que vous avez un protecteur, vous ne pouvez plus attaquer ses navires. Par ailleurs, votre protecteur connaît forcément l'emplacement de votre île et vos délits peuvent donc être aisément découverts.

Lettres de marque

Ce décret devient disponible si vous avez un protecteur en guerre contre une autre grande puissance. Vous pouvez alors minimiser les conséquences de vos actes de piraterie.

Ile aux pirates indépendante

Le décret "Hisser le pavillon noir" est la version pirate d'une déclaration d'indépendance. Il annule tous les traités pacifiques, tous les protectorats et toutes les lettres de marque. Appliquez ce décret avec grande prudence !

Frères de la Côte

Pendant 40 ans, les boucaniers des Caraïbes formèrent une alliance et se faisaient ainsi appeler les Frères de la Côte. La médisance aida à mettre un terme à ce pacte de pirates qui a tout de même duré pendant presque la moitié de l'Age d'Or de la Piraterie.

Chapitre 6 : victoire, défaite et scores

Lorsqu'une partie de Tropico 2 : La Baie des Pirates prend fin, vous vous voyez attribuer un score et une récompense. Cette section vous indique la façon dont sont calculés ces deux éléments. Les règles sont différentes dans une partie en jeu libre et un épisode de campagne ou de scénario.

Parties en Jeu libre

Score et difficulté

Lorsque vous créez une partie, en définissant les paramètres de l'île, les circonstances exceptionnelles et votre roi, vous créez votre propre pourcentage de difficulté. L'un des facteurs les plus importants pour ce nombre est la durée définie pour votre partie. Plus votre partie est longue, plus il est facile de marquer des points. Pour équilibrer les points gagnés dans des parties aux durées différentes, le pourcentage de difficulté est plus bas lorsque vous choisissez une durée de partie plus longue.

A la fin de la partie, cinq éléments de jeu constituent votre score. Ils sont listés sur l'écran des conditions de jeu initiales. L'élément de score sur lequel vous avez choisi de mettre l'accent en début de partie compte bien plus qu'en temps normal.

Chacun de ces nombres est multiplié par une constante (un nombre) désignée uniquement pour équilibrer les facteurs. Par exemple, comme vous aurez toujours très peu de capitaines, leur nombre est multiplié par une constante importante pour qu'il y ait une comparaison possible entre le score des capitaines et les autres scores.

Le trésor enterré

L'idée d'enterrer un trésor, alors que très répandue dans les fictions, est relativement rare si l'on en juge aux seuls faits historiques. On présume que les capitaines William Kidd et Barbe Noire enterrèrent en effet un trésor et c'est peut-être à cause de ces deux pirates que le mythe des trésors enterrés est né.

Les cinq scores sont ensuite ajoutés et le total obtenu est alors multiplié par le pourcentage de difficulté de cette partie. Si ce pourcentage est supérieur à 100, votre score final sera plus élevé que le score d'origine. L'inverse se vérifie également (si votre pourcentage de difficulté est inférieur à 100).

Médaille

Ainsi, votre score a été calculé et ajusté en fonction du pourcentage de difficulté. A présent, le nombre final est comparé avec trois constantes qui s'appliquent à toutes les parties en jeu libre. Ces constantes sont les conditions requises pour se voir décerner une médaille d'or, d'argent ou de bronze. Ces nombres sont les suivants : 25 000 points pour l'or, 15 000 points pour l'argent et pour le bronze, il suffit de terminer la partie.

Episodes de Campagne et scénarios indépendants

Chaque épisode ou scénario comprend sa propre histoire et ses propres conditions de victoire. Votre défi consiste à remplir ces exigences. Habituellement, il y a une différence entre les conditions requises pour obtenir les médailles de bronze, d'argent et d'or. La plupart du temps, ces différences sont fondées sur le temps qu'il vous a fallu pour remplir ces conditions. Par exemple, dans l'épisode 1 de la campagne, votre objectif consiste à fournir de la bière sur votre île et construire un lieu où l'écouler. Dès que vous avez rempli vos objectifs, vous gagnez. Si vous gagnez suffisamment vite, vous remportez une médaille d'or.

Dans ce cas, vous recevrez un score comme référence. Mais, contrairement aux parties en jeu libre, ce sont les conditions de victoire de la partie qui déterminent votre victoire ou votre défaite et non le nombre de points que vous marquez.

Conditions de défaite

Vous pouvez perdre un scénario ou un épisode si vous ne remplissez pas les conditions de victoire préétablies. Il existe trois autres façons de perdre qui s'appliquent à toutes les parties de Tropico 2.

Invasion et défaite

Si une grande puissance découvre l'emplacement de votre île, que vous n'avez aucun protectorat et que les relations avec cette puissance sont suffisamment mauvaises, cette dernière se préparera à vous envahir. Par chance, vous recevrez des messages d'alerte et aurez ainsi l'opportunité d'améliorer vos relations rapidement ou d'obtenir un protectorat avec une autre nation.

Si vous ne pouvez empêcher l'invasion, vous devez rassembler vos forces et tenter de repousser l'ennemi. La meilleure façon de le faire consiste à construire des forteresses. Ne négligez pas non plus l'importance (secondaire certes) des navires et capitaines. Les plus gros navires sont bien plus utiles que les petits. Mais n'oubliez pas que la force de l'invasion dépend du degré de haine que les envahisseurs ressentent envers vous et du temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie. Une invasion peu après le début d'une partie peut être repoussée relativement facilement avec deux bons navires. A mesure que vous progresserez dans le jeu, vous aurez besoin de meilleures défenses.

Si l'ennemi vous envahit et que vous n'êtes pas assez fort pour le contrer, vous perdez la partie et vous accédez alors à votre score. Vous avez perdu, certes, mais au moins, vous recevez un chiffre tout beau tout neuf à admirer.

Coup d'Etat pirate

Un coup d'Etat pirate ressemble aux élections de Tropico 1, sauf que, dans La Baie des Pirates, il peut survenir à n'importe quel moment. Les pirates, eux, n'attendent pas le jour des élections. S'ils vous détestent cordialement, ils vous chassent. A tout moment, vous pouvez vérifier la façon dont vous vous en sortez pour éviter un coup d'Etat en regardant la balance dans la fenêtre en forme de cercle. Pour plus d'informations, cliquez sur la balance et observez le graphique qui s'affiche.

Chaque crâne représente un pirate. Seuls les pirates en zone rouge sont favorables à un coup d'Etat. Lorsqu'une majorité d'entre eux se trouve dans cette zone, le coup d'Etat a lieu et vous perdez. Il n'y a aucun moyen de lutter dès lors que le coup d'Etat est lancé, mais, entre-temps, vous recevrez des messages d'alerte.

Lorsque vous commencez à voir des messages d'alerte augurant d'un coup d'Etat, il faut agir, et vite ! Une méthode efficace consiste à envoyer nombre de vos pirates dans les zone à risque à bord de navires en mauvais état. Leurs navires couleront et votre problème sera résolu !
Vous pouvez également organiser l'assassinat de tous les pirates particulièrement remontés contre vous sur l'île. Le journal de l'île est alors un outil très précieux pour identifier ces pirates mécontents. Rendez-vous dans la section de la démographie des pirates et cliquez sur "Bonheur". Ensuite, cliquez sur les images des pirates mécontents pour les localiser sur l'île et les assassiner systématiquement. Bien entendu, vous pouvez également essayer de les rendre plus heureux, mais tout dépend en fait du roi des pirates que vous souhaitez devenir !

Rébellion des prisonniers

A chaque fois qu'un prisonnier s'apprête à tenter une évasion et qu'il rencontre d'autres prisonniers dans le même état d'esprit, une rébellion s'organise. L'objectif des rebelles consiste à pénétrer dans votre palais et à vous tuer. Ils attaqueront alors aussi vite qu'ils le peuvent. Les pirates rencontrés en chemin tenteront de les arrêter en les tuant. Une fois qu'ils se sont rebellés, il n'y a plus aucun moyen de renvoyer ces prisonniers au travail. Deux solutions s'offrent alors à vous : les tuer ou perdre la partie.

Si les rebelles parviennent à entrer dans votre palais et s'ils sont plus nombreux que les gardes assignés à sa protection, vous perdez. Si les gardes sont plus nombreux que les prisonniers attaquants, la rébellion est étouffée.

Henry Morgan

Les pirates n'ont pas tous vécu une vie horrible, à laquelle la maladie, la pendaison ou le combat mit un terme. Henry Morgan devint pirate dès l'adolescence et passa peu de temps après capitaine de son propre navire. Après avoir servi l'Angleterre en tant que corsaire pour reprendre le contrôle de nombreuses villes espagnoles, il fut adoubé par le roi Charles II et se retira ensuite comme adjoint au gouverneur de la Jamaïque.

Chapitre 7 : commandes, aide et informations

Fenêtre de dialogue des commandes du jeu

Cliquez sur l'icone représentant la barre d'une navire pour afficher les commandes de Tropico 2 : La Baie des Pirates. La fenêtre de dialogue qui apparaît vous permet de sauvegarder, charger, modifier les paramètres de jeu ou bien encore de quitter ce dernier. Si vous jouez une campagne, cliquez sur le bouton "Charger" pour charger une campagne précédemment sauvegardée. Si vous jouez un scénario ou un jeu libre, vous avez la possibilité de charger n'importe quelle partie simple (en dehors des campagnes). Vous pouvez alterner entre une campagne et une partie simple (et vice-versa), en affichant le menu principal, puis en chargeant une sauvegarde à partir du menu correspondant.

Paramètres de jeu

Les paramètres de jeu sont accessibles à partir de la fenêtre de dialogue des commandes de jeu. Il existe cinq catégories de paramètres. En règle générale, vous devez afficher les catégories Graphismes et Détails pour améliorer les performances du jeu. La catégorie Messages d'infos vous permet de désactiver certains des messages d'aide du jeu.

Smitty, votre conseiller

Smitty apparaît en haut à gauche de l'écran dès qu'il a quelque chose à vous dire. Il a une vision bien précise de la façon dont vous devez gérer votre île. Il peut habituellement argumenter ses dires. Si vous pensez savoir comment jouer ou si vous en avez assez d'entendre Smitty, vous pouvez désactiver ses conseils à partir de la fenêtre des paramètres de jeu.

Contrôler Smitty

Cliquez tout d'abord sur le bouton "Paramètres". Dans la fenêtre de dialogue qui apparaît, cliquez sur "Modifier les paramètres". Smitty peut être contrôlé à partir de la catégorie Généralités. Il existe trois façons de paramétrer votre assistant.

1.) Si l'option Initiation est activée, Smitty apparaîtra fréquemment pour vous expliquer en détail ce qu'il est bon que vous fassiez.
2.) Si l'option Initiation est désactivée, mais si vous activez l'option "Smitty sous le coude", vous aurez accès à ce personnage, mais il n'interviendra pas autant dans votre gestion quotidienne.
3.) Si aucune de ces options n'est activée, Smitty apparaît tout de même de temps en temps pour vous informer des événements importants du jeu mais vous ne serez pas importuné par lui tous les jours.

Autres informations

Quand des événements importants ont lieu dans le jeu, la partie est mise en pause et une fenêtre de dialogue s'affiche avec un message. Nous ne vous obligerions pas ainsi à lire ces messages s'ils n'étaient pas de la plus haute importance. D'un autre côté, ils peuvent parfois devenir répétitifs. Si vous ne voulez pas savoir quand un perroquet naît ou quand un navire pille un butin, cochez l'option appropriée dans la fenêtre de dialogue pour désactiver ce type de message. Si vous changez d'avis par la suite et préférez afficher ces messages, utilisez la fenêtre des paramètres du jeu, rendez-vous dans la catégorie Messages d'infos et activez-les.

Le journal de l'île

Le journal de l'île ressemble à l'almanach de Tropico 1. Vous y accédez en diquant sur l'icone représentant un livre dans la barre d'outils. Par ailleurs, le journal s'affiche automatiquement à intervalles réguliers. Vous pouvez désactiver ces apparitions automatiques à partir de la fenêtre des paramètres du jeu.

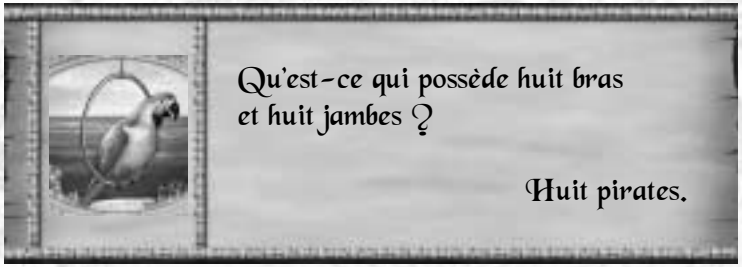
Utilisation du journal

Il existe de nombreuses façons d'afficher automatiquement le journal dans le jeu. Vous pouvez, par exemple, diquer sur l'icone de livre dans la fenêtre en forme de cercle, sur le montant de pièces d'or dans la barre d'outils ou bien sur la date pour consulter les conditions de victoire du jeu. Une fois le journal affiché, voici quelques règles de navigation:

1.) Cliquez sur les titres de chapitre pour en consulter le contenu. Ceci ne tournera pas les pages du journal mais vous exposera le plan du chapitre sur la page de droite. A partir de là, vous pouvez cliquer sur l'un des sous-titres du chapitre pour afficher directement la page correspondante.
2.) Affichez la page de garde de chaque chapitre en cliquant sur les onglets dans la table des matières.
3.) Utilisez le ruban du haut du journal pour revenir à la table des matières.
4.) Le ruban du bas du journal vous permet de fermer ce dernier.

Astuces stratégiques

En règle générale, vous devez faire correspondre les compétences de votre roi au bonus de conditions de victoire que vous avez choisi. Par exemple, ne choisissez pas un bonus pour le nombre de capitaines si vous sélectionnez un roi qui ne peut pas recruter de capitaine. En dehors de cette règle très simple, vous pouvez prévoir à l'avance le type d'île que vous souhaitez développer. Il existe de nombreuses stratégies pour devenir un roi des pirates très puissant. En voici quelques exemples.



La vie d'un pirate est bon marché

Bonus (victoire) : réserves
Rois de prédilection : Barbe Noire, ou quiconque doté d'un bonus en recrutement.
Stratégie : construisez des lieux de divertissement pour pirates de bas étage uniquement et gardez longtemps vos riches prisonniers pour pouvoir en exiger des rançons plus importantes. Ne vous souciez pas du bonheur de vos pirates. Au lieu de cela, lorsque les pirates évoluent, laissez-les mourir en mer ou assassinez-les. Appliquez les décrets Recrutement et Racolage pour assurer un flot continu de nouveaux pirates de bas étage. Construisez de nombreux navires de petite taille, envoyez-les en mer tous ensemble et ne vous inquiétez pas de la perte de ces navires. Au lieu de gaspiller votre argent en construisant des bâtiments spécialisés tels que des écoles, placez-le dans vos réserves dès le tout début de la partie. Cette stratégie fonctionne à merveille sur les petites comme sur les grandes îles.

Bonheur des pirates

Bonus (victoire) : bonheur
Rois de prédilection : Anne Bonny, Laurens De Graff et Rosanne Winnefree
Stratégie : construisez des lieux de divertissement très tôt, puis des bâtiments plus avancés dès que possible. Mettez l'accent sur les industries qui produiront du rhum, des cigares et des gâteaux sur l'île. Construisez de plus gros navires pour minimiser la perte de pirates et veillez à ce que chaque pirate possède une habitation. Cette stratégie fonctionne à merveille sur les îles de taille moyenne et sur les grandes îles.

Pirates d'élite

Bonus (victoire) : réserves
Rois de prédilection : aucun recruteur (utilisez Barbe Noire ou quiconque doté d'un bonus en combat)
Stratégie : votre objectif consiste à n'avoir sous vos ordres qu'un nombre limité de très bons pirates. Vous allez développer une petite île où vous construirez rapidement des écoles et des équipements pour pirates. Les lieux de divertissement ne joueront ici qu'un rôle extrêmement mineur puisque tout ce que vous voulez, c'est disposer d'un nombre de pirates suffisant pour un seul navire. A mesure que vous progressez dans la partie, construisez un navire plus grand et développez-vous un peu. Rançonnez immédiatement tous les riches prisonniers pour qu'ils n'encombrent pas vos lieux de divertissement. Gardez à l'esprit que seule la perte de votre unique navire doit être à tout prix évitée.

La vie en grand

Bonus (victoire) : taille de la flotte
Rois de prédilection : Barbe Noire, Cap'taine Crochet, Charlotte De Berry, Calico Jack.
Stratégie : l'objectif ici consiste à disposer de tout, en grand (de grands navires, une grande industrie et un grand nombre de prisonniers et de pirates). Vous devez commencer par développer de nombreuses scieries et chantiers navals. C'est la meilleure stratégie pour les longues parties et les grosses îles avec de nombreux arbres. Soyez patient et vous aurez alors bientôt une flotte de six frégates ou galions à contrôler en mer.

Exploitation de mort-vivantes

Bonus (victoire) : tout sauf le nombre de pirates
Conditions de l'île aux squelettes
Rois de prédilection : Rosanne ou quiconque doté d'une compétence en vaudou.
Stratégie : vous pouvez commencer avec dix squelettes dans votre cimetière et mettre en place une rotation pour le travail, dans la mesure où vous jouez une stratégie qui ne tient pas compte du nombre de pirates. Lorsque vous gagnez de nouvelles recrues, appliquez le décret Assassinat pour les placer dans le cimetière (ou laissez-les se perdre en mer). Ensuite, servez-vous du cimetière pour les transformer en porteurs dès que vous avez besoin de davantage de main-d'oeuvre. Vous pouvez même convertir certains de vos travailleurs vivants en pirates de bas étage selon vos besoins. Vous avez le contrôle absolu de votre population et pouvez donc organiser des incursions afin de capturer davantage de prisonniers.

Chapitre 8 : créez vos propres scénarios

REMARQUE : l'éditeur de cartes et la création de scénarios ne sont pas pris en considération par notre assistance technique.
Vous créez vos propres scénarios en deux étapes bien distinctes. Chaque scénario doit posséder un fichier de carte et un fichier de script. Ces derniers doivent porter le même nom. Les fichiers de carte sont de type :

Mapartie.{ }

Les fichiers de script sont de type : Mapartie.txt

Si vous jetez un coup d'oeil au répertoire Maps de Tropico 2, vous en trouverez plusieurs de la sorte. Chaque scénario et épisode lié au jeu possède un script et une carte qui sont placés dans ce répertoire. Une fois que vous créez un script et une carte et que vous placez les deux fichiers dans le répertoire Maps, vos scénarios apparaissent dans le menu de scénarios, dans le jeu.

Editeur de cartes

Vos fichiers de carte sont créés à partir de l'éditeur de cartes. Pour utiliser ce dernier, lancez Tropico 2 normalement, puis cliquez sur Extras à partir du menu principal. Cliquez ensuite sur Editeur et sur Créer un scénario. Vous pouvez également modifier des cartes que vous avez précédemment créées.

A partir de ce point, la création d'une carte ressemble à la création d'une partie en jeu libre. Vous choisissez la taille de votre île, les conditions de victoire et ainsi de suite. La principale différence réside dans le fait que, si vous le souhaitez, vous pouvez modifier ces décisions, par la suite, lorsque vous rédigez votre script.

Une fois que vous avez choisi votre roi des pirates, l'île est générée en fonction des caractéristiques que vous avez saisies. Vous vous trouvez à présent dans l'éditeur de cartes. Si vous êtes satisfait de votre île, vous pouvez y placer des bâtiments (en commençant toujours par le palais). Si vous n'aimez pas votre île mais que vous ne souhaitez pas modifier vos paramètres de jeu, vous pouvez afficher les commandes de jeu et diquez sur le bouton "Regenerate map". Ceci créera une nouvelle île dotée des mêmes paramètres que ceux que vous avez définis.

Le premier bâtiment à construire n'est autre que le palais. Près de la porte principale, se trouve un segment de route. C'est le début de votre réseau routier. Vous devez construire une route qui part de cet endroit, puis placer d'autres bâtiments sur votre île pourvu qu'ils soient reliés à une route. Toutes les règles de construction classiques s'appliquent à l'éditeur de cartes sauf que les bâtiments sont ici gratuits et tous accessibles. Vous pouvez abattre des arbres et démolir des bâtiments que vous avez placés à l'aide des fonctions Raser végétation et Démolir bâtiment. Lorsque la carte vous convient, sauvegardez la partie à l'aide de la fenêtre des paramètres de jeu. Dès que vous aurez conçu un script pour cette carte, vous pourrez lancer votre scénario !

Script du scénario

Les scripts pour les scénarios peuvent être aussi complexes ou aussi simples que vous le souhaitez ! La meilleure façon d'apprendre à utiliser le moteur de script consiste à ouvrir certains des fichiers .txt du répertoire Maps et d'y jeter un coup d'oeil. De la documentation en .txt se trouve également dans votre répertoire Maps afin de vous faciliter la tâche.

Les deux fichiers suivants se trouvent dans votre répertoire Maps et vous fournissent de précieux renseignements :

DOCUMENTATION.txt
PLAYER SAMPLE.txt

Aucun de ces fichiers ne peut être considéré comme un script complet et aucun n'est d'ailleurs assigné à un fichier de carte du même nom. Ces deux fichiers en revanche comprennent des outils et des informations pour vous aider à rédiger vos propres scripts.

Vous remarquerez également certains fichiers .txt dans votre répertoire Maps qui commencent par les caractères T2. Ce sont des scripts spéciaux que vous pouvez choisir d'insérer au début d'un script que vous rédigez. N'hésitez pas à ouvrir ces fichiers pour y jeter un coup d'oeil. T2 Advice, par exemple, permettra, si vous l'insérez, de faire participer le conseiller à la partie que vous créez. Si vous choisissez d'insérer des fichiers dans votre script, la commande à saisir est alors de ce type :

#include "Maps/T2Advice.txt"

Questions liées au script

En règle générale, vous devez commencer avec un script simple, puis le tester avant de créer des conditions de jeu complexes pour votre partie. Voici quelques-unes des questions que vous devez vous poser tout en créant le script :

1.) Avec quels personnages le joueur commence la partie ?
2.) Avec quels navires le joueur commence la partie ?
3.) Faut-il interdire certains personnages, navires, décrets ou bâtiments ?
4.) Quels capitaines se trouvent sur l'île dès le départ et quels capitaines peuvent être recrutés par la suite ?
5.) Quelles sont les conditions de victoire ? Quelles sont les conditions de défaite ?

Commencez par copier le fichier PLAYER SAMPLE.txt, modifiez-le et sauvegardez-le sous le même nom que votre fichier de carte. Le fichier PLAYER SAMPLE.txt comprend déjà des réponses aux questions posées précédemment.

Crédits

Frog City Software

Président
Rachel Bernstein

Concepteur principal
Bill Spieth

Concepteur
Ted Spieth

Ingénieur principal
Mark Palange

Programmeur
Andy Fredricksen

Programmeur
Jon Edwards

Graphiste
Vadim Vahrameev

Graphiste
Kelly Kleider

Programmeur
Jon Moldover

Production
Garry Vander Voort

Production
Dylan Beighley

Production
Jan Lindner

Effets sonores
Audiosyncrasy

Musique
Daniel Indart

Beta testeurs de Frog City :
Jim Newland
Jennifer Schlickbernd
Mark Goddard
Jillian Steffes
Schmonson Robledo
Dave Holmes-Kinsella
Adam McGinty

Remerciements:
Markus Wilding
Christine & William Spieth
Sarah Myles

PopTop

Producteur exécutif
Phil Steinmeyer

Producteur
Franz Felsl

Cinématiques
Brian Feldges

Cinématiques
Steve Mohesky

Cinématiques supplémentaires
Nathan Harris

Graphismes supplémentaires
(arbres, sol)
Todd Bergantz

Effrayant Design
des cinématiques
Daniel Eichling

Musique supplémentaire, "Arena"
Justin R. Durban, Edgen Animations

Beta testeurs de PopTop :
Dirk Maas
Charles Sisler
Bradley Harris
Patrick Johnmeyer
Aaron Macke
Brian Feldges
Arne Schmidt
Daniel Eichling
Andrea Ferris
Jeff Beckham

Gathering (USA)

Président
Kelly Sumner

Vice président de l'édition
Chris Mate

Producteur
Tim Beggs

Directeur marketing
Greg Bauman

Responsable marketing de la gamme
Mark Moon

Responsable RP
Anne-Marie Sims

Directeur artistique
Mike Snyder

Communications
Chris Larkin
Dave Thomas

Infographiste
Dawn Silwick

Sound Design
des cinématiques
Michael Tipul

Webmaster
Robert Fletcher

Administrateur Internet
Ben Hamel

Directeur CQ
Phil Santiago

Superviseur CQ
Frank Kirchner

Testeurs principaux
Lisa Nawrot
Greg Peeler
Testeurs
Charles Franklin
Rich Koeckert

Tom McConlogue
Josh Noll
Mykl Ranere
Josh Rose
Scott Vail

Assistance technique
Craig Crouse
Adam Egender
Dan Karp
Judy Pentz
Patty Saneman
Pete Stewart
Kathy Young

Remerciements
Peg Zoltan, Linda Wratchford,
Patty Santiago, Diana Ranere,
Cassandra Wilson

Gathering (Europe)

Producteur
Chris (Chuckles) Lacey

Producteur technique
Sajjad Majid

Vice président de
Gathering of Developers
Greame Struthers

Directeur du développement
Luke Vernon

Take 2 Interactive (Europe)

Directeur commercial
Simon Little

Directeur de la
gestion à l'international
Gary Lewis

Responsable IT
Neil Hughes

Responsable de la
production groupe
Jon Broadbridge

Coordinateur de
la production groupe
Chris Madgwick

Coordinatrice de
la localisation groupe
Maike Köhler

Responsable de
la conception groupe
James Crocker

Concepteurs
James Quinlan
Tom Baker
Selena Miffling

Responsable du
marketing GB
Sarah Seaby

Chef de produit
Gary Sims

Responsable du
marketing en ligne
Julian Hoddy

Responsable RP
Nick Boulstridge

Responsable du
marketing commercial
Mark Jackson

Take2 CQ (Europe)

Responsable CQ
Mark Lloyd

Testeur principal
Lee Johnson

Testeurs
Mike Emeny
Antoine Cabrol
Jason Kokkorakis
Phil Alexander
Charlie Kinloch
Kit Brown
Denby Grace
Jim Cree
Jono Stones
Tim Bates
Kevin Hobson
Rob Dunkin
Andy Mason
Matt Hewitt
Mike Blackburn
Phil Deane
Steve Bell
Eddie Gibson
Stephen McGagh

Take 2 International

Vice président
du marketing international
Christoph Hartman

Chef de produit international
Gabriel Wunderlich

Coordinateur international
Karl Unterholzner

Webmaster
Alex Harlander

Un grand merci à

Nick Lacey
Louis (The Milky Bar Kid) Lamb

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

CONTACTS :
- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

VOTRE SYSTÈME :
- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone :	0890 808 809 (0,15€TTC / min) (Quelle que soit la provenance de l'appel en France métropolitaine)
Horaires d'ouverture :	du lundi au samedi de 9h00 à 20h00 (hors jours fériés)
Télécopie :	0892 105 215 A l'attention du Service Consommateurs Take Two Interactive
Demande de patch ou mise à jour par email :	take2@callcenter.fr

« Solutions de jeux, nouveautés et actualité »

Serveur Vocal Interactif :	0892 888 992 (0,34€TTC / min)
Sites Web :	www.take2games.co.uk (Royaume Uni) www.take2games.com (USA)

ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITEE DU LOGICIEL.

Cet ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITEE DU LOGICIEL (ci-après "l'Accord"), comprenant la Garantie limitée et autres dispositions spéciales, est un accord légal conclu entre vous (personne juridique ou morale) et Take 2 Interactive Software (le "Propriétaire")concernant le logiciel et les données qui y sont contenues ou rattachées. Le fait d'installer le logiciel et/ou d'en utiliser, de quelque façon que ce soit, les composantes, constitue à lui seul votre consentement à être lié par les dispositions de cet Accord. Si vous n'acceptez pas les dispositions de cet Accord, veuillez rapidement retourner l'emballage du logiciel ainsi que tout document rattaché (y compris tout matériel, manuel et autres documents et éléments d'emballage fourni avec le logiciel) au lieu de leur achat, avec votre facture afin d'obtenir un remboursement intégral.

Octroi d'une licence limitée non-exclusive. Par cet Accord, vous avez le droit d'utiliser une (1) copie du(des) logiciel(s) (le "LOGICIEL") fourni dans cet emballage, pour votre utilisation privée sur un seul et unique ordinateur personnel ou portable. Le LOGICIEL est considéré comme "utilisé" sur un ordinateur lorsqu'il est chargé par la mémoire vive (RAM) ou installé sur un support matériel (par exemple, disque dur, CD-ROM ou tout autre support de données) sur cet ordinateur. L'installation sur un serveur réseau est strictement interdite, sauf en cas de licence réseau spécifique et distincte obtenue auprès du Propriétaire. Cet Accord ne saurait en aucun cas constitué une telle licence réseau spécifique et nécessaire. L'installation sur un serveur réseau constitue une "utilisation" qui doit obligatoirement répondre aux dispositions de cet Accord. Cette licence ne représente en aucun cas la vente ni du LOGICIEL original, ni de toute copie de ce dernier.

Propriété intellectuelle. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts liés au LOGICIEL et aux manuel(s), emballages et autre documentation écrite (conjointement les "DOCUMENTS RATTACHES"), y compris et sans se limiter à, tous les droits d'auteurs, marques commerciales, secrets de fabrication, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, personnages, noms de personnages, scénarii, dialogues, graphismes, effets sonores, compositions musicales et droits moraux. Le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES sont protégés par les lois et conventions sur les droits d'auteurs des Etats-Unis à travers le monde entier. Tous droits réservés. Le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES ne sauront être copiés ou reproduits de quelque manière ou moyen que ce soit, sans le consentement préalable écrit du Propriétaire. Toute personne venant à copier ou reproduire tout ou partie du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES, contrevient consciemment aux lois sur les droits d'auteurs et s'expose à des poursuites civiles ou pénales.

Archivage ou copie de sauvegarde du LOGICIEL. Après avoir installé le LOGICIEL sur le support permanent d'un ordinateur, vous avez le droit de conserver et d'utiliser les disques et/ou CD-ROM ("Supports de données") uniquement comme copie de sauvegarde ou archive.

Restrictions. Outre disposition prévue par le présent Accord, vous ne pouvez en aucun cas copier ou reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES, modifier ou préparer des copies dérivées s'inspirant du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES, distribuer des copies du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES par vente ou tout autre transfert de propriété, louer ou prêter le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES ou faire des représentations publiques du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES. Il vous est expressément interdit de transmettre le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES électroniquement ou par tout autre moyen via Internet ou par tout autre media ou à tout autre partie. Il vous est expressément interdit de vendre ou utiliser les personnages et toute autre composante du jeu pour quelqu'objet que ce soit. Il vous est expressément interdit de vendre ou de tirer un bénéfice de quelque façon que ce soit de tout niveau, expansion, suite ou autre élément s'inspirant de ou étant lié au LOGICIEL ou aux DOCUMENTS RATTACHES ou créé par l'éditeur de niveau du LOGICIEL. Lorsque vous créez des niveaux, expansions, suites ou autre élément pour le logiciel en utilisant l'éditeur de niveau du LOGICIEL, y compris la création de nouveaux niveaux (conjointement les "Modifications"), vous être tenu de respecter les restrictions suivantes : (i) l'éditeur de niveau, les outils et la documentation de développement qui y sont rattachés (conjointement "KDL" (Kit de Développement du Logiciel)) sont considérés comme distincts du LOGICIEL, n'étant pas garantis ou couverts par le PROPRIETAIRE. Cependant, le Propriétaire conserve tous les droits d'auteurs et droits de propriété intellectuelle du KDL, comme le prévoit cet Accord. (ii) Vos Modifications doivent nécessiter l'utilisation d'une version intégrale et officielle du LOGICIEL pour être utilisées. (iii) Vous n'avez en aucun cas le droit de distribuer une Modification contenant un fichier exécutable qui ait été changé ou modifié de quelque façon que ce soit. (iv) Vos modifications ne peuvent en aucun cas contenir des éléments diffamatoires ou illégaux, qui soient de nature offensante ou contreviennent aux droits privés ou publics de tout tiers, ou qui contiennent des marques commerciales, travaux soumis à droits d'auteurs ou toute autre propriété de tiers. (v) Vos modifications ne peuvent être distribuées qu'à titre gratuit. Ni vous, ni toute autre personne ou tiers ne sauraient les vendre à quiconque ou demander à quiconque de les utiliser sans avoir au préalable obtenu une licence auprès du PROPRIETAIRE. Le PROPRIETAIRE encourage la distribution non-commerciale de Modifications de qualité. Si vous souhaitez distribuer vos Modifications à titre commercial, veuillez contacter le PROPRIETAIRE à l'adresse figurant ci-dessous afin de prendre connaissance des conditions dans lesquelles de telles modifications peuvent être distribuées à titre commercial. (vi) Vos modifications ne sont en aucun cas couvertes par la responsabilité du PROPRIETAIRE. Les interdictions et restrictions prévues par cet Alinéa sont applicables à toute personne en possession du LOGICIEL ou de l'une ou plusieurs de vos Modifications. VOUS N'AVEZ EN AUCUN CAS LE DROIT D'ADAPTER, DECOMPILER OU DEMANTELER LE LOGICIEL. Toute reproduction du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES qui ne soit explicitement permise dans cet Accord, s'inscrit en violation dudit Accord.

GARANTIE LIMITEE ET LIMITATIONS DE GARANTIE.

GARANTIE LIMITEE. Le Propriétaire garantit que le Support de données original contenant le LOGICIEL est exempt de tout défaut matériel ou de fabrication dans la mesure ou celui-ci est utilisé de façon normale et ce durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat figurant sur la preuve d'achat. Si, pour quelque raison que ce soit, vous trouvez des défauts dans le Support de données, ou si vous ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou portable, vous avez la possibilité de rendre le LOGICIEL et tous les DOCUMENTS RATTACHES au lieu de vente afin d'obtenir un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas lorsque vous êtes responsable de l'endommagement, accidentel ou volontaire, du LOGICIEL.

RECOURS DU CLIENT. Vos recours exclusifs et la responsabilité intégrale du Propriétaire, sont (i) le remplacement de tout Support de données original contenant le LOGICIEL ou (ii) le remboursement intégral du montant payé pour l'achat du LOGICIEL. En ouvrant

l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque façon que ce soit le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES, vous acceptez de renoncer à tout ou partie des recours prévus par la loi ou la jurisprudence. Tous les recours auxquels vous ne renoncez pas pour ce qui concerne la politique publique sont soumis ou seront soumis par vous-même au Propriétaire.

LIMITATIONS DE GARANTIE. HORMIS LA GARANTIE LIMITEE DISPOSEE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ORALE OU ECRITE, CONCERNANT LE PRODUIT OU TOUT COMPOSANT AFFERENT. TOUTE GARANTIE IMPLICITE IMPOSEE PAR LA LEGISLATION EN VIGUEUR EST LIMITEE EN TOUS LES CAS A L'ETENDUE MAXIMALE ET A LA DUREE DISPOSEES DANS LA GARANTIE LIMITEE. LES DECLARATIONS ET GARANTIES DU PROPRIETAIRE CONCERNANT LA QUALITE OU LES PERFORMANCES DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES NE SAURAIENT S'ETENDRE AU-DELA DE CELLES DISPOSEES DANS LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. EN OUTRE, LE PROPRIETAIRE NE SAURAIT DECLARER ET GARANTIR QUE LES CAPACITES DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES REPONDRONT A VOTRE DEMANDE, NI QUE LE LOGICIEL CONTINUERA A FONCTIONNER ET ETRE EXEMPT D'ERREURS, NI QUE DE TELS PROBLEMES SOIENT RESOLUS. LE PROPRIETAIRE NE SAURAIT DECLARER QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA DANS UN ENVIRONNEMENT MULTI-UTILISATEUR. AUCUN CONSEIL OU INFORMATION, ORAL OU ECRIT, DONNE PAR LE PROPRIETAIRE, CES CONCESSIONNAIRES, DISTRIBUTEURS, DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS, FOURNISSEURS OU AFFILIES NE SAURAIT CONSTITUER UNE AUTRE GARANTIE, NI ETENDRE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS NE POUVEZ VOUS FONDER SUR DE TELS CONSEILS OU INFORMATIONS. CERTAINS TERRITOIRES N'ACCEPTENT PAS DE LIMITATION QUANT A LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ; LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS OCTROIE DES DROITS SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ PAR AILLEURS DISPOSER DE DROITS QUI PEUVENT VARIER SELON LES TERRITOIRES.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. Dans les limites de la loi en vigueur et sans tenir compte du fait qu'un recours spécifié dans le présent document ne réponde à son objet primordial, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS OU AFFILIES OU TOUTE AUTRE PERSONNE PRENANT PART AU DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE-INTERET QUEL QU'IL SOIT, Y COMPRIS MAIS NE SE LIMITANT PAS A, DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS OU FORTUITS POUR PREJUDICE PERSONNEL, PROPRIETE PRIVEE, PERTE DE BENEFICES COMMERCIAUX, INTERRUPTION COMMERCIALE, PERTE D'INFORMATION COMMERCIALE, PERTE DE TEXTES OU DE DONNEES ENREGISTRES SUR OU UTILISES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU REPRODUCTION DES TEXTES OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE, PROVENANT DE L'UTILISATION OU L'INCAPACITE A UTILISER LE LOGICIEL. LA LIMITATION DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME LORSQUE VOUS-MEME OU TOUTE AUTRE PERSONNE AVERTIT LE PROPRIETAIRE OU TOUT REPRESENTANT OFFICIEL DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES-INTERETS ; MEME SI DE TELS DOMMAGES SONT CAUSES PAR, DECOULENT DE OU SONT LE RESULTAT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, UNIQUE OU PARTAGEE DU PROPRIETAIRE OU DE SES DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS, FOURNISSEURS OU AFFILIES. CERTAINS TERRITOIRES N'ACCEPTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE DOMMAGES-INTERETS FORTUITS OU INDIRECTS ; LA LIMITATION OU EXCLUSION CI-DESSUS NE VOUS CONCERNE PEUT-ETRE PAS.

Assistance et mises à jour du produit. Ce LOGICIEL est considéré comme simple à l'emploi et le Propriétaire dispense une assistance limitée concernant ce produit, telle que disposée dans les DOCUMENTS RATTACHES.

JURIDICTION. CET ACCORD EST REGI PAR LES LOIS DU TEXAS, QUELS QUE SOIENT LES PRINCIPES JURIDIQUES CHOISIS PAR CHAQUE ETAT, DANS LA JURIDICTION DE DALLAS COUNTY, AU TEXAS. Cet Accord ne peut être modifié que par acte écrit disposant les modifications acceptées par les deux parties. Dans le cas où l'une des dispositions de cet Accord serait considérée comme non-applicable, une telle disposition sera appliquée dans les limites possibles, les autres dispositions de cet Accord restant intégralement en vigueur.

ACCORD INTÉGRAL. Cet Accord constitue l'intégralité de l'accord entre les parties et remplace tout accord préalable, proposition ou communication, oral ou écrit, entre les parties ou tout concessionnaire, distributeur, agent ou employé.

RÉSILIATION. Cet Accord est applicable jusqu'à sa résiliation.

Cet Accord s'interrompt automatiquement (sans aucune notification) si vous ne respectez pas tout ou partie des provisions disposées dans cet Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES et toute copie ou reproduction du LOGICIEL et des DOCUMENTS RATTACHES et en effaçant et écrasant de façon définitive le LOGICIEL de tout ordinateur ou serveur client sur lequel il a été installé. Transfert du programme. Vous pouvez transférer de façon permanente tous vos droits dans le cadre de cet Accord, si tant est que le bénéficiaire de ces droits accepte toutes les dispositions de cet Accord et que vous acceptez de transférer tous les DOCUMENTS RATTACHES et autres composantes et documentation et d'effacer au préalable toute trace du LOGICIEL sur votre ordinateur. Le transfert du LOGICIEL entraîne automatiquement la résiliation de votre licence telle que régie par cet Accord. Recours. Vous acceptez par la présente que si les dispositions de cet Accord ne sont pas appliquées telles quelles, le Propriétaire subira des dommages irréparables et vous acceptez en conséquence que le Propriétaire ait droit, sans limitation, autre garantie, preuve de dommages subis aucune, de s'approprier des recours en justice dans tous les cas prévus par cet Accord, outre tous les autres recours possibles à sa disposition.

Propriétaire. Si vous avez la moindre question au sujet de cet Accord, les éléments qu'il contient ou tout autre information, veuillez écrire à :

Take 2 Interactive
2 allée des Garays
ZA Les Glaises
91872, PALAISEAU Cedex
FRANCE

© 2003 Pop Top. Tropico 2, le logo Tropico 2, Pop Top et le logo Pop Top sont des marques commerciales de Pop Top, tous droits réservés. Développé par Frog City. Frog City et le logo Frog City sont des marques commerciales de Frog City. Gathering, le logo Gathering, Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Edité par Gathering. Tous droits réservés. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc, Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 RAD Game Tools, Inc. Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Produit au Royaume-Uni.

Notes

Notes

Notes