Games for Windows

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

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

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

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

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

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

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

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

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

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

Contrôle parental

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

Sommaire

Tropico 3 - Absolute Power **6**
Didacticiel avancé 6
Campagne Absolute Power 6

Nouveaux bâtiments **6**
Décharge 6
Marina 7
Effet : la Marina est une nouvelle attraction pour touristes, notamment les plus riches. La Marina est visualisée par plusieurs yachts. 7
Ecole primaire 7
Grande roue 8
Promenade en ballon 9
Usines d'armes 9
Eolienne 10
Programme nucléaire 11
Statue en or 11
Christ Sauveur 12
Flamme éternelle 12
Parabole 13

Nouveaux décrets **14**
Logements gratuits 14
Recueil idéologique 14
Dissoudre la faction 14
Fête nationale 14
Piéger les rebelles 14
Planche à billets 15
Education politique 15
Assassiner Juanito 15
Privatisation 15
Hola Presidente 15

Interface **16**
Astuces contextuelles des bâtiments 16
Marqueurs des bâtiments 16

Marqueurs d'unités **17**

Autres fonctions **17**
Nouvelle faction - Loyalistes 17
Score de mégalomanie 18
Faction dominante 18
Nouvelles routes 18
Les désastres de faction sont les suivants : 18

Credits **20**
Haemimont Games 20
KALYPSO MEDIA GROUP 21

Assistance clientèle Kalypso Media **22**
Assistance clientèle gratuite 22
Echange de codes série (numéro de série/Clé-CD) 22
Echange de CD/DVD 23

Site Internet de Tropico 3 **23**

Copyrights **24**

Licence **24**

Garantie limitée **25**

Tropico 3 - Absolute Power

Didacticiel avancé

Le didacticiel avancé vous explique les mécanismes les plus complexes ainsi que les nouvelles fonctions de Tropico 3: Absolute Power. Vous pouvez y accéder en cliquant sur Nouvelle partie et en sélectionnant Didacticiel avancé.

Campagne Absolute Power

Tropico 3: Absolute power propose une nouvelle campagne composée de 10 nouvelles missions. La nouvelle campagne est accessible depuis le menu principal. Cliquez sur Nouvelle partie et sélectionnez Absolute Power. La campagne originale de Tropico 3 apparaît désormais sous le nom de Campagne classique.

Nouveaux bâtiments

Décharge

Effet : la décharge limite la pollution dans une large zone. Une décharge améliorée et dotée de son plein contingent d'experts limite la pollution à zéro. La décharge elle-même pollue une petite zone.

Description : Ah ! Le bon vieux temps, quand nous pouvions tranquillement nous débarrasser de nos déchets dans les rues ou dans la mer... Avec ces écologistes qui nous harcèlent, tout le monde doit déposer ses déchets dans une grande... décharge. C'est n'importe quoi !

Statistiques :
Prix : 5000
Entretien : 50
Points de construction : 500
Ouvriers : 2 éboueurs

Modes :
Déchets domestiques – Le mode de fonctionnement normal.
Importer des déchets – Le joueur perçoit de l'argent grâce à la décharge, mais les écologistes sont mécontents.
Déchets industriels – L'entretient de la décharge est doublé, mais les écologistes sont plus contents.

Améliorations :

Brûleur haute température (2000$) – La pollution est générée par la décharge elle-même.
Compacteur de déchets (3000$; 5 MW) – L'effet de la décharge est accru.

Marina

Effet : la Marina est une nouvelle attraction pour touristes, notamment les plus riches. La Marina est visualisée par plusieurs yachts.

Description : Quand on devient riche, méprisant et célèbre, on achète un yacht, ou alors on a raté sa vie. Comme ça, vous pouvez rencontrer d'autres parvenus vulgaires et illettrés. C'est un genre de société où les gens ne s'aiment pas, mais où ils se témoignent une certaine acceptation réciproque.

Statistiques :
Prix : 6000
Entretien : 20
Points de construction : 400
Ouvriers : 2 surveillants
Attraction touristique : Sports
Touristes servis : 10
Qualité de base du service : 50

Modes :
Promenade en bateau – Service et maintenance de qualité moyenne
Pêche en charter – Génère 50% de recettes en plus, mais la pêche est de moins bonne qualité qu'avec des pêcheurs normaux.
Club VIP – Seuls les touristes les plus riches peuvent utiliser la marina, mais la qualité du service est considérablement améliorée.

Ecole primaire

Effet : tous les enfants illettrés tentent d'aller à l'école primaire. Les enfants qui y obtiennent leur certificat (la chose se passe comme pour les lycées et les universités) sont considérés comme sachant lire. Les citoyens lettrés ont une intelligence accrue. Le décret Programme d'alphabétisation affecte l'école primaire.

Description : C'est ici que les jeunes enfants apprennent à lire et à écrire. La majeure partie de la population de Tropico a le QI d'une amibe, vous pouvez changer les choses à l'aide de l'école primaire. Vous pouvez ainsi ouvrir la voie à l'éducation, aux grands esprits qui façonneront l'avenir... ou continuer à élever des troupeaux de petits zombies obéissants. Avouez que l'éducation, vue de cette façon, ça vous parle !

Statistiques :
Prix : 4000
Entretien : 16
Points de construction : 300
Ouvriers : 2 enseignants
Enfants concernés : 12

Modes :
Sorties scolaires – Les enfants gagnent 30% de compétences initiales de plus dans une profession aléatoire quand ils ont leur certificat.
Mouvement de jeunesse - 20% de chances que les enfants deviennent loyaux quand ils ont leur certificat.
Concours d'orthographe - 40% de chances d'une augmentation supplémentaire de l'intelligence des enfants quand ils ont leur certificat.
Instruction civique - 40% de chances de réduire le courage des enfants quand ils ont leur certificat.

Grande roue

Effet : bâtiment pour le divertissement des habitants et des touristes.

Description : Qui n'a jamais rêvé d'observer Tropico d'en haut ? Prenez un ticket, sautez dans une nacelle et préparez-vous à prendre un bon bol d'air frais filtré en centrale électrique, à contempler la grisaille de l'architecture tiers-mondiste, ou encore à admirer la vue enchanteresse de la bedaine présidentielle. De petits sacs à vomi vous seront remis à l'entrée.

Statistiques :
Prix : 9000
Entretien : 30
Points de construction : 800
Consommation : 20 MW
Ouvriers : 3 surveillants

Attraction touristique : Relaxation
Personnes concernées : 12
Qualité de base du service : 60

Modes :
Vitesse normale – Mode de fonctionnement standard
Grande vitesse – La roue tourne plus vite. La qualité du service est améliorée mais les habitants et les touristes dont le courage est inférieur à la moyenne n'osent pas utiliser la Grande roue.

Promenade en ballon

Effet : une attraction touristique peu chère à mettre en place mais dispendieuse à entretenir. Une seule construction possible.

Description : J'ai entendu des passants vous appeler « usine à air chaud », Presidente, et ils ne parlaient sûrement pas de votre capacité à brasser du vent. Le seul moyen de faire taire ces pleurnichards est de leur proposer quelque chose d'encore plus chatoyant et gonflé que vous : une promenade en ballon. Par contre, pensez à installer des parasols sur le balcon du palais pour vous protéger des tomates.

Statistiques :
Prix : 5000
Entretien : 50
Points de construction : 200
Ouvriers : 2 surveillants
Attraction touristique : vue panoramique
Touristes servis : 4

Améliorations :
Ballon pour touristes (1000$) – Le nombre maximum de touristes servis est augmenté de 4.
Ballon Hola-Cola (2500$) - Les frais d'entretien de la promenade sont payés par Hola-Cola.
Ballon de propagande (5000$) – Une petite chance que les citoyens de la zone deviennent loyaux.

Usines d'armes

Effet : produit des armes avec du fer. Vous pouvez décider à quels partenaires commerciaux vendre les armes.

Description : Des journalistes mal informés ont tenté d'accuser El Presidente d'accumuler des armes et de se préparer à la guerre. Rien ne pourrait être plus faux. Il ne s'agit que d'une usine de pipes. Nos pipes sont tellement solides que si vous y placez un objet rond et que vous les bourrez avec de la poudre noire avant d'allumer, cela propulse l'objet rond à grande vitesse, c'est tout !

Statistiques :
Prix : 17000
Entretien : 42
Points de construction : 500
Ouvriers : 7 techniciens

Modes :
Vendre à tout le monde – Les relations avec les deux superpuissances baissent de 5 points.
Vendre aux USA - Les relations avec les USA sont améliorées de 5, les relations avec l'URSS baissent de 10. Ces effets sont cumulatifs si le joueur a plusieurs usines.
Vendre à l'URSS – Les relations avec l'URSS sont améliorées de 5, les relations avec les USA baissent de 10.

Améliorations :
Lucarnes (5000$) – Améliore la qualité mais fait grimper le coût d'entretien.
Service RP (7000$) - L'impact sur les relations avec les pays étrangers (en positif comme en négatif) est réduit de moitié.
Machines améliorées (10000$; 10 MW) - +20% à la production.

Eolienne

Effet : une grande éolienne qui produit de l'électricité. Elle ne pollue pas et fournit de l'électricité dans un rayon donné.

Description : Les gens ne pourront plus se plaindre de ne pas pouvoir suivre l'intégralité des discours-marathons de 50 heures d'El Presidente à la télé en raison de coupures de courant. Découvrez notre puissante éolienne. Elle coûte cher à entretenir, mais le vent qui

l'alimente est importé des Etats-Unis et il est composé à 30% de liberté !

Statistiques :
Prix : 6000
Entretien : 150
Points de construction : 250
Ouvriers : 0
Puissance générée : 20 - 40 MW (selon l'altitude de la construction)
Ouvriers : aucun

Programme nucléaire

Effet : les relations avec les deux superpuissances baissent de 50 pendant la construction et reviennent à la normale quand la construction est terminée. Quand le programme est opérationnel, aucune invasion étrangère n'est possible tant que les finances sont dans le vert.

Description : Les Gringos et les Ruskies craignent Tropico, envient nos progrès et jalousent nos terres. Le seul moyen de nous défendre consiste à développer notre propre programme nucléaire. Cela peut sembler illogique, mais nous dormirons bien mieux si nos ennemis ne sont pas les seuls à pouvoir larguer des bombes de 15 kilotonnes sur nos têtes. Nous serons à l'abri des invasions étrangères tant que nous aurons assez d'argent pour garder le programme en activité.

Statistiques :
Prix : 60000
Entretien : 100
Points de construction : 3500
Ouvriers : 2 professeurs

Statue en or

Effet : une immense statue en or qui augmente le taux de tourisme. Quand elle est terminée, certains citoyens deviennent loyaux. Vous ne pouvez en construire qu'une.

Description : Presidente, vous êtes tel le roi Midas, tout ce que vous touchez se transforme en or. Désormais, avec ce magnifique monument, même les pigeons sauront se montrer dignes et ne déféqueront plus sur vous qu'avec la plus grande déférence.

Statistiques :
Prix : 60000
Entretien : 60
Points de construction : 500
Ouvriers : aucun

Modes :
Immobile – Mode de fonctionnement standard
Façon tournesol - Augmente l'aspect esthétique de la statue, mais double son coût d'entretien. La statue tourne lentement.

Christ Sauveur

Effet : une immense statue du Christ qui convertit certains citoyens à la faction religieuse quand elle est terminée. Elle attire également des pèlerins et confère un bonus de 10 au taux de tourisme maximum. Vous ne pouvez la construire qu'une fois.

Description : De vils diffamateurs prétendent que la statue tropiquienne du Christ ressemble étrangement à un célèbre monument brésilien. El Presidente nous a rassurés en confirmant que notre statue était l'originale et que tout le reste n'était qu'une pâle copie qui ne méritait ni l'attention ni l'admiration, et encore moins de représenter l'opium du peuple.

Statistiques :
Prix : 45000
Entretien : 15
Points de construction : 600
Ouvriers : aucun

Flamme éternelle

Effet : un bâtiment de divertissement gratuit pour les habitants. Le respect de tous les visiteurs augmente de 10 et il y a une chance qu'ils se convertissent à la faction à laquelle le monument est dédié. Vous ne pouvez le construire qu'une fois.

Description : La Flamme éternelle date peut-être des premières civilisations, mais la véritable signification de ce monument ainsi que l'être qu'elle est censée honorer est actuellement une source intarissable de spéculations, de plaisanteries et de railleries. Espérons

que votre Flamme éternelle ne s'éteindra pas, emportant avec elle le respect des Tropiquiens envers votre illustre personne.

Statistiques :
Prix : 20000
Entretien : 40
Points de construction : 400
Ouvriers : 0
Habitants servis : 8
Coût : le patriotisme est toujours gratuit à Tropico
Qualité de base du service : 70

Modes :
'El Compatriota' - 10% de chances de convertir les visiteurs en nationalistes. Le respect des nationalistes augmente de 10.
'Guerra Eterna' - 10% de chances de convertir les visiteurs en militaristes. Le respect des militaires augmente de 10.
'El Cigarro' - 10% de chances de convertir les visiteurs en loyalistes. Le respect des loyalistes augmente de 10.
'Mundo Unido' – L'aide étrangère est augmentée de 1000 par superpuissance si le bâtiment reste sur ce mode de fonctionnement pendant au moins un an.

Parabole

Effet : une grosse parabole qui peut-être utilisée pour chercher des vies extraterrestres, bloquer les transmissions rebelles ou pour espionner les superpuissances. Vous pouvez en construire 5.

Description : Après que des Martiens ont tenté de kidnapper notre grand chef et de le soumettre à des expériences impies, El Presidente a lancé un programme de recherche d'intelligence intra-terrestre. Nous ne sommes pas devenus plus intelligents, mais à force d'écouter les ondes radio américaines, nous avons fini par apprendre que Peter avait trompé Norma dans cette interminable série qui plaît tant aux Gringos.

Statistiques :
Prix : 5000
Entretien : 30
Points de construction : 300
Ouvriers : 1 professeur

Modes :
Brouiller les ondes - Brouiller les ondes des stations radio étrangères et rebelles est un bon moyen de limiter l'occurrence d'actes de subversion.
Rechercher des extra-terrestres- Le respect des intellectuels augmente de 5 pour chaque parabole sur l'île.
Vendre des informations d'espionnage – Génère un profit aléatoire une fois par an. Une parabole doit fonctionner un an dans ce mode pour contribuer au profit.

Nouveaux décrets

Logements gratuits
Coût : 500$
Conditions : aucune
Description : les habitants ne paient pas leur logement. Augmente le respect des communistes, mais réduit celui des capitalistes.

Recueil idéologique
Coût : 4000$
Conditions : aucune
Description : vous gagnez le respect de tous les imbéciles pendant 3 ans. Jusqu'à 10 d'entre eux peuvent devenir des loyalistes. Le respect des intellectuels diminue pendant 3 ans.

Dissoudre la faction
Coût : 15000$
Conditions : aucune
Description : tous les soutiens de la faction s'en vont et plus de la moitié entre dans la clandestinité. Ne peut être publié qu'une fois.

Fête nationale
Coût : 1000$ annuellement
Conditions : aucune
Description : le respect des nationalistes augmente légèrement. Tous les ans, vous gagnez quelques loyalistes ou nationalistes si le décret est actif.

Piéger les rebelles
Coût : 3000$
Conditions : au moins un général et un rebelle
Description : provoque les rebelles pour les forcer à

attaquer maintenant.

Planche à billets
Coût : aucun
Conditions : aucune
Description : vous gagnez 20000$ mais le prix des bâtiments, des actions spéciales et des décrets augmente de 30% à cause de l'inflation. Le nombre de capitalistes s'amenuise pendant 5 ans. Peut être publié jusqu'à 5 fois.

Education politique
Coût : 2000$
Conditions : université
Description : la productivité globale diminue de 10%. Si le décret est actif depuis au moins 3 ans, les loyalistes votent pour vous aux prochaines élections.

Assassiner Juanito
Coût : 2000
Conditions : respect des militaires au-dessus de 60
Description : fait taire le DJ de la radio. Les rebelles ne vous attaquent pas pendant 3 ans, mais le respect des intellectuels est réduit pendant la même période.

Privatisation
Coût : aucun
Conditions : au moins un bâtiment pouvant être privatisé (ferme, mine, camp de bûcheron, puits de pétrole ou toute usine)
Description : privatise les usines, les mines et les camps de bûcherons. 10% des recettes vont sur votre compte en Suisse et les bâtiments privés paient un loyer chaque année.

Hola Presidente
Coût : 1000$ annuellement
Conditions : station TV
Description : lance votre propre émission télé en prime time. Vous gagnez 100 points de mégalomanie en plus par an, mais comme vous choquez forcément quelqu'un, cela réduit le respect d'une faction aléatoire chaque année où le décret est actif.

Interface

Astuces contextuelles des bâtiments

Certains bâtiments disposent d'astuces contextuelles qui résument les informations les plus importantes les concernant. Ces astuces sont situées dans l'angle supérieur droit de l'écran et sont automatiquement présentées quand le bâtiment est sélectionné.

Marqueurs des bâtiments

A l'occasion, des marqueurs apparaissent au-dessus de vos bâtiments dans la partie. Ils indiquent qu'il y a un problème avec le bâtiment ou que l'avatar le visite.

Soleil – Le bâtiment a été visité par l'avatar. Cela signifie que le bâtiment est devenu plus efficace. Par exemple, les fermes donnent de meilleurs rendements, les constructions seront terminées plus vite ou la qualité du service des restaurants est améliorée.

Personnage marqué d'une croix – Il n'y a pas d'ouvrier dans le bâtiment.
Sac marqué d'une croix – Le bâtiment n'a rien produit au cours de l'année écoulée. Remarque : les fermes destinées à certains types de moisson spécifiques ont besoin de plus d'un an pour produire et le marqueur apparaît plus tard.

Brouette marquée d'une croix – Le bâtiment a un stock sortant de plus de 1000 unités. Si vous voyez ce signe au-dessus d'un bâtiment, vous devez améliorer votre système de transport pour qu'il puisse transporter les biens plus efficacement. Remarque : pour la raffinerie, l'icone apparaît si le stock sortant est à la capacité maximum du bâtiment.

Marqueurs d'unités

Les citoyens ont parfois un marqueur au-dessus de la tête, pour différentes raisons :

Actions personnelles – Si une action personnelle est en passe d'être accomplie sur l'unité (arrestation, offre de corruption, etc.), elle est surmontée d'un marqueur.

Marqueurs spécifiques aux missions/défis – Dans certaines missions et certains défis, les unités sont marquées par des signes spécifiques.

Satisfaction santé faible – Si le citoyen n'est pas content du système de santé, une croix rouge apparaît dans un cercle blanc au-dessus de sa tête. Si vous voyez de nombreux citoyens avec ce marqueur, il est temps de construire une clinique ou un hôpital.

Mauvaise qualité de l'alimentation – Si les citoyens ne sont pas contents de leur alimentation, une fourchette et une cuiller rouges apparaissent au-dessus de leur tête. S'ils sont nombreux dans ce cas, vous devez produire plus de nourriture.

Autres fonctions

Nouvelle faction - Loyalistes

La faction des loyalistes est composée des plus ardents soutiens d'El Presidente. Cette faction gagne lentement en puissance pendant le règne du joueur.
Les loyalistes sont d'abord peu nombreux, mais certaines actions et constructions peuvent convertir des citoyens en loyalistes.
Même les loyalistes peuvent voter contre El Presidente comme les autres citoyens s'il les déçoit.

Le joueur reçoit des points pour chaque loyaliste de l'île, il peut donc essayer de maximiser le nombre de loyalistes pour obtenir des points supplémentaires (voir ci-dessous "Score de mégalomanie").

Score de mégalomanie

Le score de mégalomanie est un nouvel élément ajouté au score total. Il est calculé en fonction du nombre de loyalistes sur l'île, de l'existence de bâtiments de la catégorie "Sites touristiques & panoramas" et des bonus de certains décrets.
Le score de mégalomanie s'ajoute au score final à la manière du compte en Suisse. Il apparaît dans la section Score de l'Almanach, sur l'écran de victoire (sous le score du compte en Suisse) et dans le panneau d'infos de l'Avatar.

Faction dominante

S'il y a une faction dominante sur l'île, elle commence avec davantage d'adeptes. La faction dominante n'est pas nécessairement la plus large de l'île. Vous pouvez choisir une faction dominante dans le bac à sable (une option aléatoire est également disponible).

Nouvelles routes

Des routes en gravier ont été ajoutées au jeu.
Nouveaux traits de caractère
Né de sang bleu (Histoire)
+25 au respect de la faction loyaliste
Le palais est complètement amélioré dès le début de la partie.

Timidité (défaut)
- 20 au respect de la faction loyaliste
L'aide étrangère baisse de 15%
Désastres liés à la faction

Avoir de très mauvaises relations avec l'une des factions peut entraîner un désastre lié à la faction. Par exemple, de mauvaises relations avec les intellectuels entraînent le désastre "Manifestations étudiantes". Le désastre prend fin quand le respect de la faction augmente. Certains désastres de faction ne se terminent que si d'autres conditions sont remplies.

Les désastres de faction sont les suivants :

Capitalistes - Corruption
Les prix d'exportation baissent de 20%.

Communistes – Incursion rebelle
Chaque cargo apporte son lot de rebelles. Ils continuent à venir même si le bureau de l'immigration est configuré sur "Tropico aux Tropiquiens"

Intellectuels - Manifestations étudiantes

Les étudiants du lycée et de l'université manifestent, ce qui ferme les bâtiments concernés. Si plusieurs élèves sont tués ou arrêtés, le désastre prend fin.

Religieux - Anathème
Les visiteurs des églises et des cathédrales voient leur respect baisser temporairement.

Militaires - Ultimatum
Les militaires menacent de provoquer un coup d'Etat après deux ans.

Ecologistes – Eco-manifestations
Les manifestants bloquent un bâtiment industriel. Le bâtiment cesse de fonctionner tant que les manifestants sont actifs. Si plusieurs manifestants sont tués ou arrêtés, le désastre prend fin.

Nationalistes - Emeutes
Les nationalistes provoquent des rixes entre indigènes et immigrés.

Loyalistes – Perte de confiance
Les loyalistes quittent la faction jusqu'à la fin du désastre.
Exigences de faction

Les exigences de faction, dans Absolute power, ont été divisées en exigences majeures et mineures. Chaque faction a trois exigences majeures (certaines ne sont peut-être pas déverrouillées au début de la partie) qui affectent le respect de la faction. Chaque faction a jusqu'à 5 exigences mineures dont l'impact sur le respect de la faction est moindre.

Au fur et à mesure qu'une faction grandit, elle a plus d'exigences mineures. De plus, il peut devenir plus difficile de répondre à des exigences majeures. Par exemple, la faction religieuse demande que la satisfaction soit au-dessus de 40 quand la faction est petite, mais quand la faction devient plus grosse, elle exige une satisfaction de plus de 60.

Credits

Haemimont Games

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR
Peter "Pepi" Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER
Boian "Blizzard" Spasov

LEAD PROGRAMMER
Ivaylo Todorov

LEAD ARTIST
Peter "Pepi" Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan "Chimera" Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev
Nikola Ikonomov

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander "Mordred" Andonov
Dimo Zaprianov
Georgi "Typhoon" Kadrev
Sergei Miloikov

PROGRAMMERS
Alexander "Feanor" Savchovsky
Asen Antonov
Danko Jordanov
Evgeni "Zammy" Petrov
Ivaylo "Eagle" Ivanov
Luchezar "Lucho" Belev
Maria Stanilova
Mihail "chrono" Minkov
Stoiko Todorov
Veselina Buyuklieva

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

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Filip Obretenov
Dimitar Tsvetanov

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

LEAD CHARACTER ARTISTS
Nelson "Atmos" Inomvan

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
George "Yo" Stanimirov
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva
Svetla Radivoeva

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Biserka Georgieva
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Filip Obretenov
Galina "ma4u4a" Vasileva
Hristo Chukov

Krasimir Rizov
Mihail Petrov
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEAD LEVEL DESIGN
Dimitar "sedmi" Georgiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi "agoria" Inomvan
Georgi "Doupi" Georgiev

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Martin "Crafter" Uzunov
Vasil "Razael" Mirchev Jr

SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico

Elena Paneva
Miroluba Baltijska
Petar "Yago" Shishkov
Teodora Georgieva

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

HEAD OF PUBLISHING
Henner Bruhn

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

MARKETING MANAGER
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock

TROPICO 3 LOGO,
PACKAGING & WEBSITE
Joachim Wegmann

Assistance clientèle Kalypso Media

Assistance clientèle gratuite

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

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Echange de CD/DVD

Nous proposons un service gratuit d'échange de CD/DVD, jusqu'à un an après la commercialisation du produit. Il vous suffit de nous faire parvenir le média endommagé, avec votre nom et votre adresse à l'adresse suivante :

Kalypso Media UK Ltd.
Disc Exchange Tropico 3
Asmec Centre / Eagle House
The Ring, Bracknell
Berkshire RG12 1HB
United Kingdom

Site Internet de Tropico 3

Vous pourrez trouver plus d'informations sur Tropico 3 sur le site Internet officiel, www.tropico3.com.

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

Copyrights

© 2009 KALYPSO MEDIA. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

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

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

Licence

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

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

système multi-joueur ou en réseau.

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

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

Garantie limitée

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

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

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

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

WWW.TROPICO3.COM

kalypso

HAEMIMONT
GAMES

Windows, le bouton Démarrer de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft, et « Games for Windows » et le logo du bouton Démarrer de Windows sont utilisés sous licence de Microsoft.