

POWER & REVOLUTION

GEO-POLITICAL SIMULATOR 4



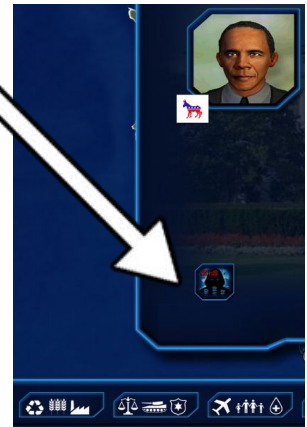
God 'n Spy

Add-on

NOTICE D'UTILISATION "GOD'N SPY"

Le mode de jeu *God'n Spy* permet à tout moment de visualiser des valeurs internes du moteur dissimulées du jeu, de modifier certaines variables et de créer ou supprimer des événements.

Ces nouvelles fonctionnalités sont affichées dans différents panneaux, qui sont accessibles en cliquant sur des boutons *God'n Spy* affichés en bas à gauche des pages suivantes :



- fiche du joueur
- fiche d'un chef d'état
- fiche d'un personnage
- fiche d'une nation
- fiche d'une région
- fiche d'une ville (en cliquant sur la carte)
- fiche d'un volcan (en cliquant sur la carte)
- fiche d'une centrale nucléaire (en cliquant sur la carte)
- fenêtre d'une catastrophe
- fenêtre d'un trouble
- fenêtre d'un conflit
- fenêtre d'une construction
- fenêtre d'une découverte scientifique
- fenêtre d'un projet de loi présenté au Parlement
- fenêtre des résolutions en attente à l'ONU
- panneau des menus "Budget" et "Fiscalité"
- panneau du menu "Armée"
- fenêtre de l'action "Affecter Agent 001" dans les services secrets
- fenêtre des actions "Créer un réseau d'espionnage" et "Gérer les réseaux d'espionnage dans les services secrets"
- fiche d'une organisation terroriste
- panneau d'un contrat économique
- fenêtre de l'action "Commander un sondage INS" depuis le menu Chef de l'État/Communication
- fenêtre de fin de partie
- fenêtre d'une bataille de ville civile ou militaire
- fenêtre d'une fiche de drone (ou d'une base militaire qui possède un drone)
- fenêtre de ses propres camps rebelles
- panneau « Financement » d'un opposant
- panneau « Forces armées » d'un opposant illégal
- fenêtre d'un processus de normalisation pour un opposant illégal
- panneaux de contestation quand on joue un opposant

A noter :

- si vous modifiez une variable dans un panneau *God'n Spy*, vous ne pourrez plus sauvegarder votre score sur Internet dans le classement mondial des joueurs
- certaines variables influent sur d'autres ; par exemple, si vous modifiez le charisme d'un personnage, cela affectera également son expérience
- certaines valeurs ne sont pas modifiées immédiatement mais le sont qu'au bout d'une journée (exemple : accélération des constructions), et pour d'autres le retour ne se fait qu'au bout de plusieurs jours (exemple : accélération des services secrets)
- la liste des thèmes de prédilection pour un personnage indique les thèmes auxquels il est attaché et qu'il souhaite voir évoluer (le smiley indiquant s'il apprécie ou s'il déteste le thème concerné) ; il faut la distinguer de la liste des thèmes traités pour votre personnage chef de l'état qui correspond aux conséquences de vos actions classées par thème (le smiley indiquant l'appréciation du peuple sur vos actions dans le thème concerné). Dans cette liste de thèmes, les thèmes grisés et sans smiley (ils le sont tous au début du jeu) correspondent à ceux qui n'ont pas été traités du tout.

