

themePARK™

Guide des Affaires



DESIGNER SERIES™

BY

BULLFROG™

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de l'accordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Table des Matières

Avertissement contre l'épilepsie	1
Chapitre 1: Bienvenue dans Theme Park™	6
Le but du jeu	8
Le Menu Principal	9
Chapitre 2: Création d'un nouveau parc	10
Informations sur le joueur	10
Les informations concernant le joueur sont les suivantes:	10
Mais où donc vais-je...?	12
Ecran du Site	13
Pour quitter l'écran du Site:	14
Ecran du Parc	15
Pour quitter l' Ecran du Parc:	15
Didacticiel	16
Comment suivre le didacticiel:	16
Chapitre 3: Dans le parc	18
Utilisation de la barre d'icônes	18
Construction de chemins	19
Pour placer les chemins:	20
Placement des files d'attente	20
Pour placer les files d'attente:	21
Choix des Attractions	21
Pour accéder à l'écran d'achat des attractions:	21
Pour accéder au menu rapide:	22
Pour placer une attraction:	22
Pour placer l'entrée:	22
Pour placer la sortie:	23
Achat de boutiques et de stands	23
Pour acheter une boutique:	23
Éléments de décoration	24
Pour acheter des éléments de décor:	24
Installation de toilettes	25
Embauche de personnel	26
Pour embaucher du personnel:	26
Pour placer un employé dans le parc:	26
Carte générale	27
Mode "Question"	27
Icône de Statut du Parc	28
Etat de vos finances	28
Icônes de Réglage des Attractions	28
Les icônes spécifiques aux employés sont les suivantes:	29
Utilisation des menus rapides	30
Attractions définissables par l'utilisateur	31
Pour construire un circuit aérien:	31
Réglage de la hauteur	32
Modernisation de circuits aériens:	32

Construction d'une piste plate:	32
Prix des attractions	33
Ouverture du parc	33
Pour ouvrir votre parc:	33
Pour mettre le jeu en pause:	33

Chapitre 4: Les gens dans le Parc34

Employés	34
Artistes	34
Nettoyeurs	34
Mécaniciens	34
Pour réparer une attraction:	35
Gardes	35
Zones d'intervention des employés	35
Pour déterminer une zone d'intervention:	36
Icônes des employés	36
Visiteurs	36
Voyous	37
Espions des associations de consommateurs	37

Chapitre 5: Ecrans d'Achat38

Sur l'écran d'achat des attractions, vous verrez les informations suivantes:	38
Achat d'attractions	38
Icônes de l'écran d'achat	39
Ecran d'achat des boutiques et des attractions secondaires	39
Attractions secondaires	40
Ecran d'embauche des employés	41
L'écran d'embauche des employés contient les informations suivantes:	41
Ecran d'achat d'éléments de décor extérieur	41
Ecrans d'information	42
Ecran d'informations des attractions	42
Ecran d'information des boutiques	43
Ecran d'informations des attractions secondaires	45
Ecran d'informations des employés	45
Ecran d'informations sur les visiteurs	46
Ecrans de classement	47
Classement des attractions	47
Classement des employés	48
Classement des boutiques	48

Chapitre 6: Utilisation de la barre de menus50

Le Menu Parc	.50
Recommencer	.50
Charger	.50
Sauver	.50
Parc ouvert (o)	.51
Feux d'artifice (f)	.51
Quitter (alt-esc)	.51
Le menu Options	.51
Effets sonores	.51
Musique	.51
Conseiller (/)	.51
Achat bus auto (shift b)	.51
Maternelle/simulation/business	.52
Vitesse	.52
Le menu Affichage	.52
Changement de resolution (r)	.52
Achat d'attractions	.52
Achat de boutiques/stands	.52
Achat de decors	.52
Embauche de personnel	.52
Liste des boutiques/stands (f5)	.53
Liste des attractions (f6)	.53
Liste du personnel (f7)	.53
Carte du parc	.53
Banque	.53
Statut du parc	.53
Gestion des stocks (shift-s)	.53
Departement des recherches (n)	.54
Jeu	.54
Bourse (control-s)	.54
Carte du monde (m)	.54
Rendre tout petit (shift-t)	.54

Chapitre 7: Le développement de votre parc56

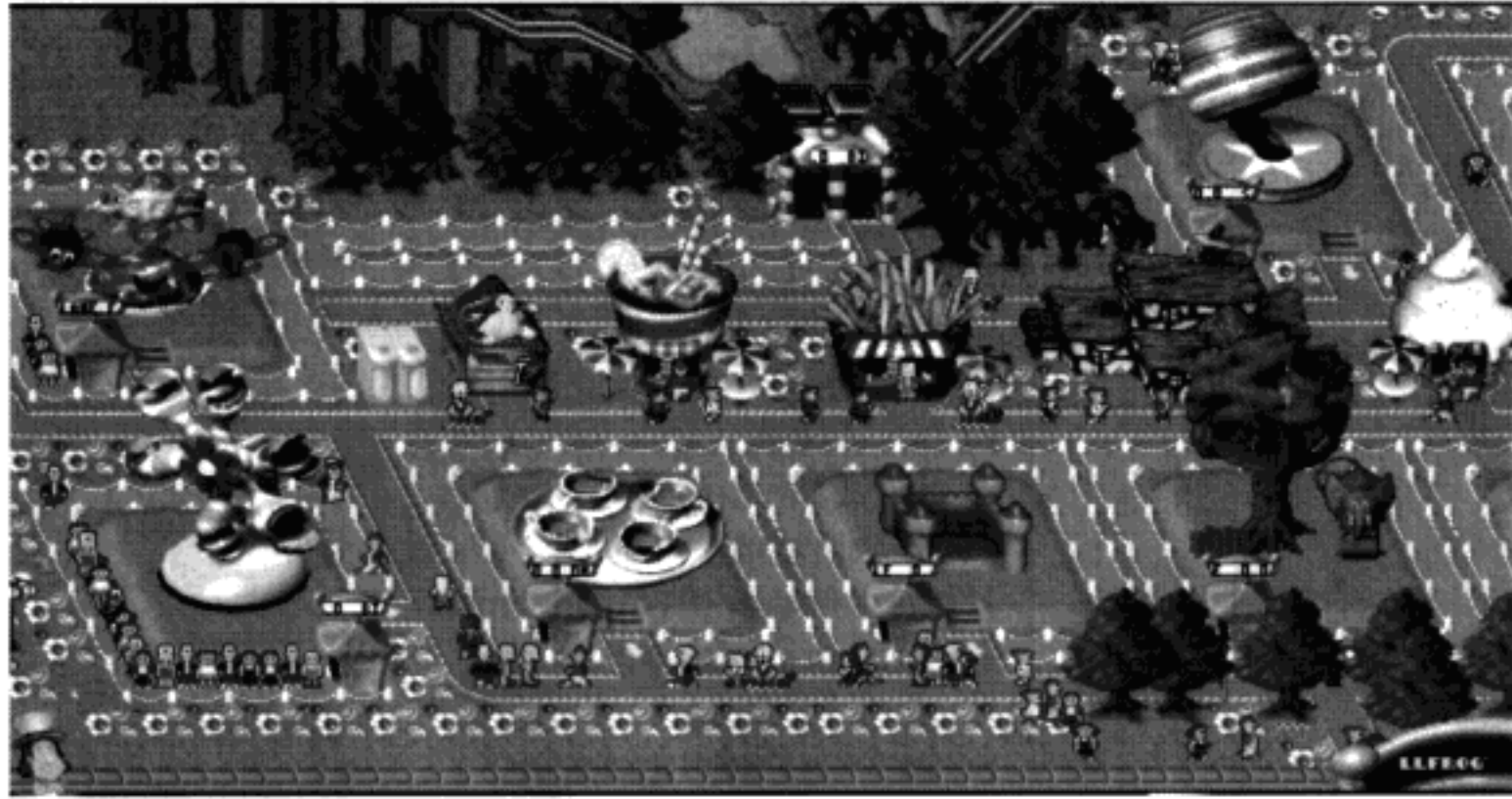
Icône de statut du parc	.56
Pour accéder à l'écran de statut du parc:	.56
Utilisation de l'écran de statut du parc	.56
Bulles de Pensées	.57
Pensées sur la nourriture (jaune)	.57
Recherche (vert)	.57
Informations (bleu ciel)	.57
Mauvaises pensées (gris)	.58
Sentiments (blanc)	.58
Ras-le-bol (bleu foncé)	.58
Ecran des stocks	.59
Pour passer une commande:	.59
Le Département des Recherches	.60
Financement des recherches	.61
Eprouvettes de recherche	.61
Quitter le département de la recherche	.62
Ecrans des négociations	.62
Négociations salariales	.62
Pour augmenter votre offre:	.63
Pour diminuer votre offre:	.63
Ca passe ou ca casse: la greve	.63
Négociations commerciales	.64

Chapitre 8: Les Finances66

Ecran de la Banque	.66
Utilisation de l'écran de la banque:	.67
Ecran de la Bourse	.69
Achetez! Achetez! Achetez!	.70
Vendez! Vendez! Vendez!	.70

Chapitre 9 Résultats de fin d'année72

La liste rouge	.72
Classements annuels	.73
Détails de fin d'année	.74
Ventes aux enchères	.75
Faillite	.75
Bullfrog	.76
Remerciements	.77
Un jeu de Bullfrog Productions	.77
Pour Electronic Arts	.77
Notice	.78
Garantie limitée	.79



Le temps avait l'air plutôt capricieux, avec des averses probables, mais il faisait chaud. Des conditions presque idéales pour une visite en famille au parc d'attractions qui s'était ouvert récemment près de chez nous. Les pubs à la télé parlaient d'une journée extraordinaire et de frissons garantis, et l'endroit avait l'air si fantastique que nous n'avons pas pu résister.

Le bus du parc était énorme, et pouvait transporter plusieurs centaines de passagers. Et pas serrés comme des sardines! Tout le monde a pu s'asseoir, il y avait de la place pour les jambes, et la climatisation nous a bien rafraîchis. Nous avons filé dans les embouteillages et nous sommes très vite arrivés à destination.

Un grand panneau au-dessus de l'entrée disait "Bienvenue dans Bullfrog Land!" Les enfants s'agitaient comme des fous, et moi aussi j'étais tout excité. J'ai acheté les billets... un peu cher pour toute la famille, mais les attractions sont gratuites une fois à l'intérieur. Les grandes portes métalliques se sont ouvertes et nous nous sommes précipités à l'intérieur, soulevés par l'enthousiasme de la foule. Le spectacle qui s'offrit à nos yeux était incroyable. C'était un endroit fantastique! Des dizaines d'attractions, de boutiques, de souvenirs, et toutes les installations dont nous pouvions rêver! D'immenses Montagnes Russes, "L'Ouragan", crevaient l'horizon, et nous avons suivi les panneaux pour y aller directement, en espérant être les premiers dans la queue. Quelques visiteurs plus rapides nous avaient devancés, mais nous n'avons pas attendu très longtemps. Nous sommes montés dans les wagons et j'ai abaissé la barre de sécurité. Ma femme et moi étions devant, les enfants à l'arrière. Quel pied! Des loopings, des virages, des tire-bouchons, et à une de ces vitesses! La force d'accélération était, comme disent les enfants... "intense". Ils voulaient refaire un tour tout de suite, mais je leur ai dit que nous devrions d'abord essayer d'autres attractions. Je leur ai acheté un t-shirt "J'ai foncé sur L'Ouragan" pour les faire patienter.

Astuce

Voici le niveau de satisfaction, les installations et le service que votre parc doit proposer pour avoir une chance de s'en sortir dans le monde très compétitif des parcs d'attractions. Si vous êtes capable de rendre les gens heureux tout en leur soutirant un maximum d'argent, lisez ce qui suit. Car lorsque vous jouerez à Theme Park, vous serez aussi sur des Montagnes Russes, mais financières...

Après avoir essayé d'autres attractions, j'avais un petit creux, mais les enfants, eux, étaient affamés. Il y avait un stand de hamburgers juste à côté, j'ai donc acheté des hamburgers et des frites pour toute la famille. Nous avons mangé près d'une fontaine, à l'ombre fraîche des grands arbres, dans une zone réservée aux pique-niques. La nourriture était bonne, mais les frites bien salées nous ont donné très soif, et j'ai dû encore sortir mon portefeuille pour acheter quelques colas et les inevitables glaces.

Alors que je jetais mes papiers dans une poubelle, je remarquais que mes enfants avaient laissé traîner des papiers gras par terre. Avant que je n'aie le temps de les ramasser, un employé du parc les avait déjà nettoyés. Mais la journée ne serait pas complète sans avoir donné aux enfants une bonne leçon, avec les bouderies habituelles de leur part.

Rafrâichi et repu, j'avais envie d'un défi, et j'ai craqué pour le Jeu du Cocotier. Ces noix de coco devaient sûrement être collées, parce que je les ai bien touchées plusieurs fois, mais elles n'ont pas bougé. Ensuite, mon fils a décidé de m'humilier en faisant tomber 6 boîtes de conserve au Jeu de Massacre. Là, c'était moi qui boudait, et j'ai décidé d'aller me rafraîchir au Saloon, pendant que ma femme partait explorer le parc avec les enfants.

Lorsque je ressortis, j'avais besoin de satisfaire un besoin bien naturel, et les panneaux m'indiquèrent immédiatement où je pourrais trouver des toilettes. Elles étaient si propres et si agréables que je me souviens d'avoir pensé que je pourrais y rester des heures. Je me suis ensuite rendu vers la Fontaine Centrale, le point de rencontre des familles égarées. Ma femme m'y attendait bien sûr avec les enfants.

Ils s'étaient beaucoup amusés pendant mon absence. Ils avaient fait le tour du parc en Monorail, et n'avaient même pas eu besoin de s'inquiéter de la pluie: un type habillé en poulet leur avait donné des parapluies pour s'abriter. Ils avaient fait un autre tour de Montagnes Russes, et ça allait encore plus vite que la première fois. Ils avaient accéléré pour encore plus de frissons!

Nous avons ensuite regardé un magnifique feu d'artifice alors que le soir tombait, et nous sommes rentrés, fatigués mais contents, avec le bus.. Finalement, notre journée en famille à Bullfrog Land n'aurait pas pu mieux se passer...!

Astuce

Cela peut vous sembler très facile, mais si vous croyez que Theme Park sera une simple promenade de santé, vous n'y êtes pas du tout. Le succès dans les affaires demande une attention énorme pour les moindres détails, et c'est exactement la même chose dans Theme Park. Vous devrez gérer finement vos attractions, vos boutiques et vos spectacles pour faire un maximum de bénéfices. N'oubliez pas de vérifier régulièrement l'état de vos finances avec le Relevé de Banque, et écoutez mes conseils pendant le jeu. J'apparaîtrai également de temps en temps dans ce manuel pour vous donner des conseils et vous aider à réussir dans Theme Park.

Le but du jeu

En résumé, vous devez être le meilleur. Votre parc doit proposer le meilleur rapport qualité/prix pour les milliers de visiteurs, mais sa valeur foncière et sa cotation en bourse doivent aussi être les meilleures.

A la fin de chaque année fiscale, vous verrez un tableau récapitulatif pour l'année écoulée. Les 40 parcs seront classés dans 6 catégories. Ces catégories sont les suivantes:

Propriétaire de parc le plus riche

Parc le plus excitant

Meilleures installations

Satisfaction de la clientèle

Parc le plus grand

Parc le plus agréable.

Lorsque vous serez classé N° 1 dans chaque catégorie, vous aurez atteint votre but: votre parc d'attractions sera le meilleur du monde.

Le Menu Principal

Astuce

Les surnoms deviennent importants lorsqu'on sauvegarde ses parties. Vous pouvez sauvegarder dix parties par surnom, et il n'y a pas de limite au nombre de surnoms que vous pouvez utiliser.



Lorsque vous aurez chargé le jeu, votre conseiller vous introduira au monde de Theme Park. Pour passer la séquence d'introduction, appuyez sur la **Barre Espace**. Vous verrez l'écran titre du jeu. Appuyez à nouveau sur la **Barre Espace**: le programme vous demandera d'entrer votre surnom. Faites-le en utilisant le clavier, et confirmez en cliquant avec le bouton **gauche** de la souris sur la marque rouge. Le Menu Principal sera affiché.

Pour choisir une des options du Menu Principal, cliquez dessus avec le bouton **gauche** de la souris, ou appuyez sur la touche de fonction correspondante.

Les options du menu principal sont les suivantes:

F1 Nouveau Propriétaire: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour accéder à l'écran des détails sur le joueur.

F2 Charger Partie: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour accéder à l'écran des sauvegardes. Cliquez ensuite avec le bouton **gauche** sur la sauvegarde de votre choix. Appuyez sur la touche Echapp (**Esc**) pour revenir au menu principal sans charger de partie.

F3 Continuer Partie: Permet de revenir au parc en cours lors de la dernière sauvegarde.

F4 Voir Intro: Vous avez été tellement impressionné que vous voulez revoir l'intro? Je vous comprends.

F5 Voir Remerciements: Pour connaître les noms de ceux qui sont responsables de la sortie de Theme Park.

F6: Retour au DOS. Cette option permet de quitter le menu principal pour revenir au système d'exploitation.

Création d'un nouveau parc

Choisissez l'option F1 (Nouveau propriétaire) et cliquez avec le bouton **gauche** de la souris pour accéder à l'écran des détails sur le joueur.

Informations sur le joueur

INFORMATIONS JOUEUR			
VOTRE NOM	MATT WEBSTER		
SURNOM	MATT		
AGE	21		
SEXE	<input checked="" type="radio"/> HOMME <input type="radio"/> FEMME		
NOM DU PARC	MATT'S FURLAND		
SIMULATION	<input checked="" type="radio"/> SIMPLE <input type="radio"/> SIM. <input type="radio"/> GLOBALE		
NIVEAU	<input checked="" type="radio"/> DEBUTANT <input type="radio"/> INTERM. <input type="radio"/> AVANCE		
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	<input checked="" type="radio"/> FACILE <input type="radio"/> MOYEN <input type="radio"/> DIFF.		
CONCURRENCE	<input checked="" type="radio"/> AUCUN <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 10 <input type="radio"/> TOUS		
FORCE CONCURRENTS	<input checked="" type="radio"/> FAIBLES <input type="radio"/> MOYENS <input type="radio"/> FORTS		
DEJA JOUE	<input checked="" type="radio"/> OUI <input type="radio"/> NON		

LIVEGASH MIDLAND

Vous pouvez donner une personnalité à votre parc et définir le type de jeu sur l'écran Informations sur le joueur.

Utilisez la souris pour choisir une option et cliquez avec le bouton **gauche**. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées Haut/Bas pour changer de ligne, et les touches fléchées Droite/Gauche pour changer d'option.

Les informations concernant le joueur sont les suivantes:

Votre Nom: Entrez votre nom au clavier.

Surnom: Entrez un surnom spirituel, débile ou tout simplement choquant, toujours avec le clavier, et comportant au maximum 8 caractères. Ce surnom est essentiel pour recharger les parties sauvegardées: il fonctionne comme un mot de passe, et vous ne pourrez pas recharger une partie sans lui.

Age: Vous pouvez mentir, mais vous ne tromperez que vous-même. Entrez votre âge au clavier.

Sexe: Les 2 options sont **Homme** ou **Femme**, donc pas de surprises. Choisissez une des options avec les touches fléchées, ou cliquez sur l'option de votre choix avec le bouton **gauche** de la souris.

Nom du Parc: Si vous ne rentrez aucun nom à cet endroit, votre parc s'appellera Bullfrog Land, mais je suis sûr que vous allez trouver quelque chose d'un peu plus original. Entrez le nom du parc au clavier. Pour effacer un caractère erroné, utilisez la touche **Backspace**.

Simulation: Choisissez une des trois options: (**Simple**, **Sim.** ou **Globale**) et cliquez avec le bouton **gauche** de la souris.

Simple: ce niveau de difficulté est surtout destiné aux débutants. Vous pourrez apprécier les plaisirs de votre parc et de sa conception sans

connaître le stress, l'usure et les complications des négociations bancaires. Vous n'aurez pas à financer de recherches et vos boutiques ne seront jamais en rupture de stock. Vous n'aurez donc pas besoin de suivre la gestion des stocks, et vous éviterez également les négociations financières ou salariales trop préoccupantes pour l'esprit. Mais il va sans dire que vous raterez les meilleures options de Theme Park.

Sim: Niveau de difficulté intermédiaire. Vous devrez financer la recherche pour développer de nouvelles attractions et installations, et l'écran des négociations apparaîtra de temps en temps. Mais si vous activez l'icône de la banque, celle des stocks ou celle de la bourse, vous verrez que ces options ne sont pas disponibles.

Ce n'est qu'au niveau de la simulation **Globale** que vous pourrez utiliser toutes les options de Theme Park. Vous devrez non seulement financer des recherches pour de nouvelles installations, mais aussi gérer les stocks de vos boutiques et acheter des actions d'autres parcs. Vous serez alors responsable de toutes les transactions financières, et les opérateurs concurrents auront leur mot à dire pour votre réussite. Pour jouer dans la cour des grands, vous devez jouer en simulation **globale**.

Visiteurs - Choisissez l'humeur de vos visiteurs (**Heureux**, **Normaux** ou **Râleurs**) en cliquant avec le bouton **gauche** sur l'option de votre choix. Plus vos visiteurs seront râleurs, plus vous aurez de mal à leur faire dépenser leur argent. Ce paramètre n'affecte les visiteurs de votre parc que pendant les 4 premières années. Ensuite, vous devrez vous débrouiller seul.

Niveau de Départ - Choisissez votre niveau: **Facile**, **Moyen** ou **Diff. (Difficile)**. Ce paramètre décide de la somme d'argent dont vous disposerez au début de la partie. Au niveau Facile, votre compte est créditeur de 200.000 brouzoufs. Au niveau Moyen, 150.000 brouzoufs sont versés dans vos coffres. Au niveau le plus difficile, vous commencez avec la misérable somme de 100.000 brouzoufs.

Concurrents - **Aucun**, **4**, **10** ou **Tous**. Si vous décidez de jouer dans une glorieuse solitude, le jeu perdra tout son intérêt, car il n'y aura plus aucun challenge. Plus vous aurez de rivaux, plus vous aurez du mal à être le meilleur dans les 6 catégories, et l'un d'eux pourra très bien racheter votre parc sans vous prévenir.

Force Concurrents - Ce paramètre décide du niveau de vos adversaires. Choisissez: **Faibles**, **Moyens** ou **Forts**. Votre vie sera beaucoup plus simple si vous choisissez des adversaires faibles, mais le vrai challenge consiste à activer **Tous** les concurrents, et de niveau **Fort**.

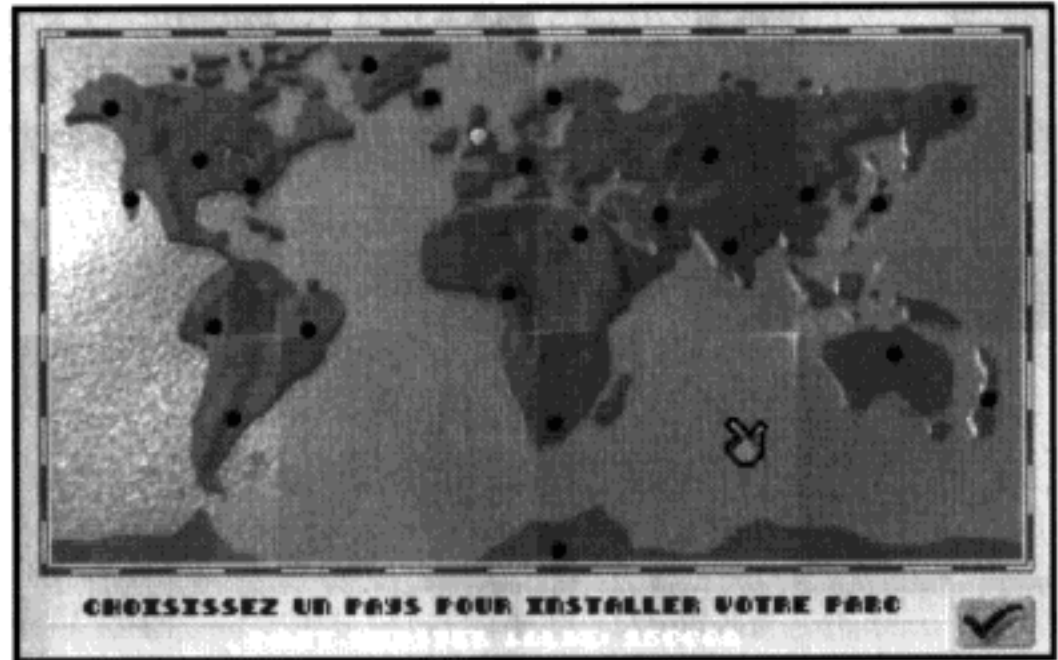
Déjà Joué - **Oui** ou **Non**. Si vous répondez **Non**, votre conseiller vous guidera pour faire vos premiers pas dans le parc (voir *Didacticiel*).

Lorsque vous aurez choisi toutes les options de jeu, cliquez sur la marque rouge pour examiner la carte du monde.

Mais où donc vais-je...?

Astuce

Les sites proches d'une grande ville d'Europe ou d'Amérique du Nord seront plus faciles à rentabiliser qu'un parc en plein milieu de l'Antarctique, mais ce sont aussi les plus chers. Donc; lorsque vous choisissez un site, assurez-vous d'avoir encore suffisamment de fonds disponibles pour développer votre parc, au lieu de tout dépenser avant même de commencer. Plus le site sera bon marché, plus vous devrez dépenser d'argent pour que votre parc soit un succès. Mais Theme Park est encore plus passionnant si vous choisissez un terrain difficile et un site isolé.

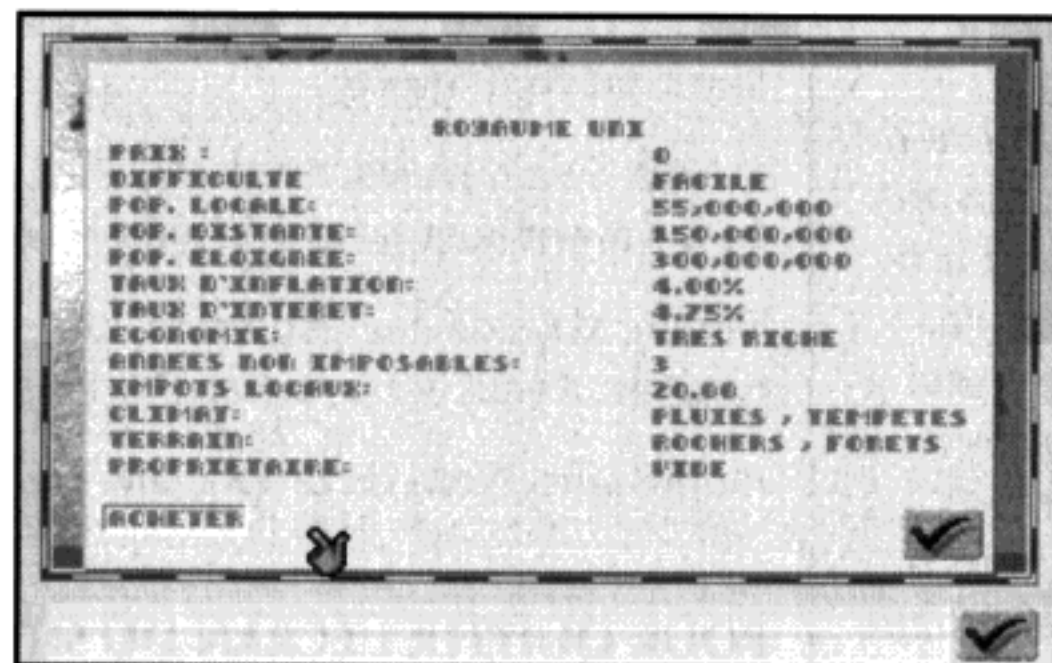


Les sites potentiels d'implantation sont indiqués sur la Carte du Monde par des points jaunes. Les points rouges indiquent les endroits qui sont trop chers pour vous, et les sites occupés par vos concurrents sont indiqués par des points bleus. Le solde de votre compte est indiqué en bas de l'écran. Placez le pointeur de la souris sur un site: le nom du pays et le prix de l'ouverture d'un parc sont affichés au-dessus de votre solde. Plus le site choisi est salubre et agréable, plus l'installation d'un parc coûte cher. Il est donc normal que l'ouverture d'un parc en Angleterre coûte moins cher. Lorsque vous jouez à Theme Park pour la première fois, c'est la seule option disponible.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur un point rouge ou jaune pour voir les informations sur le pays et le site (voir *Ecran du Site*). Cliquez sur un point bleu pour voir les informations sur les parcs existants (sur l'écran du Parc).

Lorsque vous aurez trouvé un site qui vous convient, cliquez avec le bouton **gauche** sur le bouton Acheter. Le site est alors marqué d'une balle de golf prête à être frappée. Pour quitter la carte du monde et passer à votre parc, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge.

Ecran du Site



Voici la liste de tous les facteurs qui peuvent affecter le succès de votre parc, selon le site choisi, la population, l'économie et le climat.

Prix: Quelle proportion de votre compte en banque ce site va-t-il vous coûter?

Population locale: Nombre de clients potentiels qui seront attirés par votre parc au début du jeu.

Population distante: Un parc de taille moyenne peut attirer des visiteurs habitants un peu plus loin.

Population éloignée: Lorsque la réputation et la taille de votre parc auront grandi, le nombre de clients potentiels pourra atteindre ce chiffre.

Taux d'inflation: de 0 à 100%. Il vaut mieux que ce taux soit le plus faible possible, car un taux d'inflation de 100% signifierait que vos frais généraux doubleraient chaque année.

Taux d'intérêt: de 0 à 100%. Comme pour le taux d'inflation, il vaut mieux qu'il soit faible, sinon vous paierez très cher chaque centime emprunté.

Economie: Riche, Pauvre ou Moyenne. Donne une idée de la somme d'argent dont disposeront les visiteurs dans votre parc. Plus l'économie est pauvre, plus le pouvoir d'achat des visiteurs est faible.

Astuce

Plus le nombre de visiteurs pouvant accéder au parc sera élevé, plus l'économie sera stable et plus le climat sera agréable, plus il sera facile de faire de votre parc une réussite.

Années non imposables: Durée pendant laquelle vous ne paierez pas d'impôts locaux.

Impôts locaux: Le montant à payer est calculé en appliquant ce taux à la surface occupée par votre parc. Essayez de ne pas trop vous étaler pour payer moins d'impôts.

Climat: Soleil, pluies, tempêtes, etc... Plus le climat sera agréable, plus les gens s'aventureront hors de chez eux et viendront dans votre parc.

Terrain: Vous devrez construire autour des rochers et autres obstacles naturels, il vaut donc mieux choisir un site bien plat.

Propriétaire: Nom du propriétaire du parc.

POUR QUITTER L'ÉCRAN DU SITE:

Après avoir digéré toutes les informations de l'écran du Site, cliquez avec le bouton **gauche** sur le bouton Acheter pour accepter ce site. L'écran du Parc sera alors affiché (voir *Ecran du Parc*).

Si un site ne vous convient pas, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir à la Carte du Monde et choisir un autre site.

Didacticiel

Lorsque vous avez choisi toutes les options de jeu, le programme vous demande si vous avez déjà joué (voir *Informations sur le joueur*) à Theme Park. Choisissez l'option **Non** pour suivre le didacticiel du conseiller de votre parc dès que vous arriverez sur l'écran de jeu.

COMMENT SUIVRE LE DIDACTICIEL:

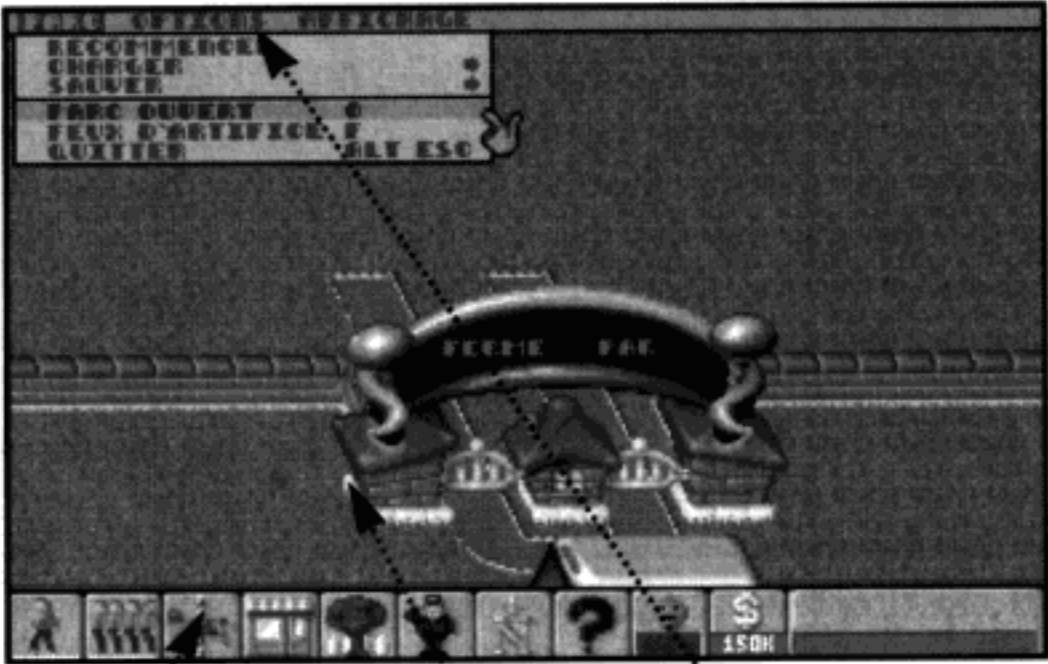
Votre conseiller vous guide pas à pas dans le didacticiel. Vous apprendrez d'abord comment créer des allées.

Placez ensuite la première attraction, le Château Mou. Placez les icônes d'entrée et de sortie comme indiqué. Reliez ensuite l'entrée à un chemin en créant une file d'attente.

Vous devrez ensuite choisir un emplacement pour un stand de glaces Motto. Le conseiller du parc vous indiquera là aussi ce qu'il faut faire. Embauchez ensuite trois employés: un homme requin, un nettoyeur et un mécanicien. Placez-les dans le parc selon les instructions du conseiller.

Vous pouvez maintenant développer votre parc à partir de là. N'oubliez pas que tous les éléments utilisés dans le didacticiel, y compris les employés, coûtent de l'argent, comme tout ce que vous achèterez par la suite.

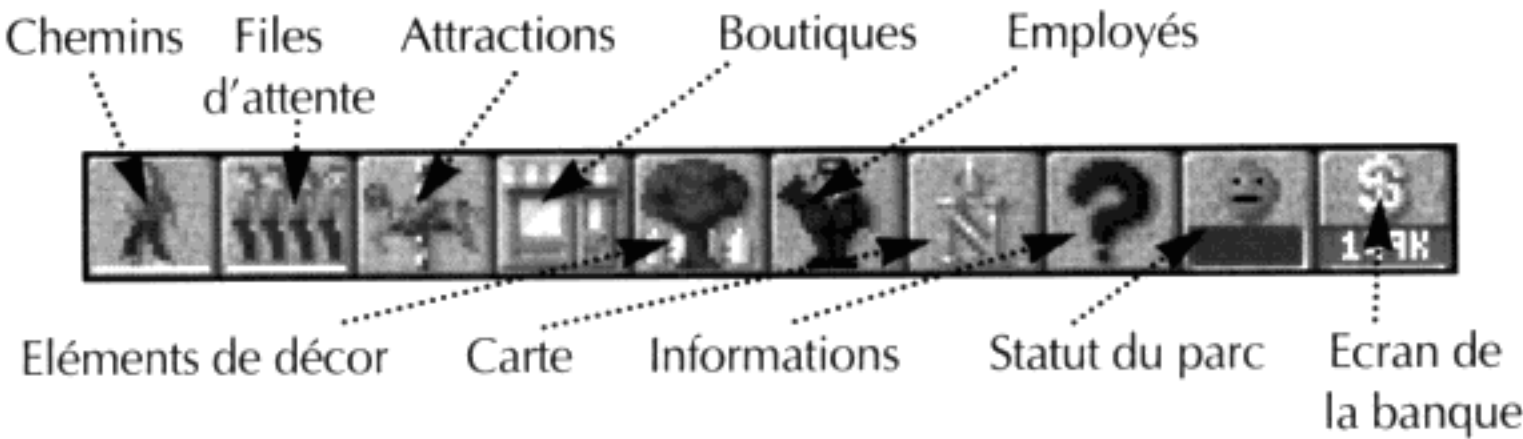
Pour passer le didacticiel, répondez **Oui** à la question "Déjà joué?", sur l'écran d'informations du joueur.



Barre d'icônes Ecran du Parc Barre de menus

Vous avez donc choisi un site et vous êtes dans votre parc. En fait, celui-ci se limite pour l'instant à une grande propriété vide entourée d'un mur, avec une entrée principale. Vous aurez beaucoup de travail pour en faire le meilleur parc d'attractions du monde.

Utilisation de la barre d'icônes



La barre d'icônes, en bas de l'écran, est la clef de la création de votre parc. De gauche à droite, vous trouverez les icônes correspondant aux fonctions suivantes: chemins, files d'attente, attractions, boutiques/stands, éléments de décor, personnel, carte générale, informations, statut du parc et banque.

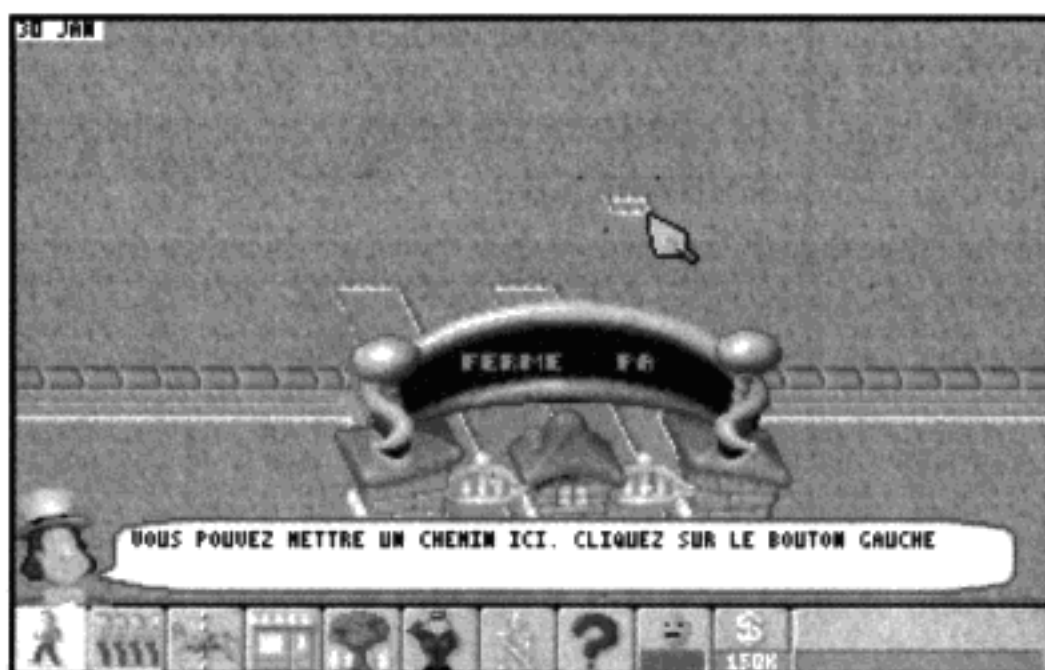
Astuce

Comme tous les autres éléments de Theme Park, les chemins coûtent de l'argent: au début du jeu, vous ne disposez pas d'une somme énorme, et vous ne devez placer des chemins que là où ils sont nécessaires pour les attractions et les boutiques.

Construction de chemins

Avant de pouvoir faire quelque chose, vous devez d'abord construire des chemins pour que les visiteurs puissent se déplacer dans votre parc. C'est le seul moyen pour eux d'accéder aux attractions et aux boutiques. Ils les suivent toujours, sauf s'ils vont sur l'herbe, ce qui veut dire qu'ils cherchent la sortie (et se plaignent s'ils ne peuvent pas la trouver).

Remarque: Vous ne pouvez pas construire de chemins sur des obstacles naturels, comme les rochers et l'eau.



Cliquez avec le bouton **gauche** de la souris pour construire un chemin bétonné ordinaire. Le pointeur prendra la forme d'une truelle.

Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur la fenêtre des chemins pour choisir un chemin normal, un sens unique ou un panneau. Les deux derniers types de chemin coûtent un peu plus cher, mais vous n'en aurez besoin que plus tard dans le jeu, lorsque les nombreux visiteurs auront besoin d'être guidés. Soyez économe au début du jeu.

Lorsque vous sélectionnez les sens uniques, le pointeur de la souris prend la forme d'une flèche. Pour créer un sens unique, cliquez avec le **bouton gauche** à l'endroit de votre choix, puis orientez la flèche dans la direction voulue en cliquant plusieurs fois sur le **bouton gauche**.

Si vous cliquez avec le **bouton gauche** sur l'icône des panneaux, dans le menu des chemins, un panneau sera affiché à côté du pointeur de la souris. Ce panneau clignote tant que vous n'avez pas précisé ce qu'il doit indiquer: Il suffit de cliquer avec le **bouton gauche** sur une boutique, une attraction ou un autre élément du parc. Déplacez ensuite le panneau à l'endroit désiré et cliquez avec le **bouton gauche** pour le placer. Quel que soit l'endroit où vous le placez, le panneau sera toujours orienté dans la direction de l'attraction, boutique, etc... choisie.

Remarque: N'oubliez pas de resélectionner les chemins normaux dans le Menu des Chemins après avoir choisi un sens unique ou un panneau.

Astuce

Vous devrez faire preuve de psychologie lorsque vous installerez vos files d'attente. Il est difficile de juger de la longueur d'une queue qui est repliée en deux, et les visiteurs risquent de la prendre, puis de trouver l'attente trop longue, et de repartir. Les queues plus courtes permettent aux visiteurs d'accéder plus rapidement aux attractions, mais comme elles sont toujours pleines, certains d'entre eux n'auront peut-être jamais la chance de pouvoir les essayer. Comme tout le reste dans Theme Park, tout est une question d'équilibre.

POUR PLACER LES CHEMINS:

Quand vous déplacez la truelle, un petit carré de chemin se déplace en même temps. Cliquez avec le bouton **gauche** de la souris à l'endroit où vous voulez placer un chemin. Maintenez le bouton **gauche** de la souris enfoncé pour continuer le chemin dans la direction de votre choix. Double-cliquez avec le bouton **gauche** sur un élément de chemin pour désactiver toute autre icône (attractions, boutiques, employés, etc...) et activer la truelle pour construire des allées.

Le petit carré de chemin disparaît si vous placez le pointeur de la souris à un endroit où vous ne pouvez pas en construire.

Un parterre de fleurs pousse autour des chemins, dès que les travaux sont terminés.

Pour supprimer une portion de chemin:

Cliquez sur la portion de chemin à supprimer avec le bouton **droit** de la souris. Vous ne pouvez pas supprimer les allées qui apparaissent au début du jeu à l'entrée du parc.

Remarque: Les chemins sont les seuls éléments que vous devez payer immédiatement. Le prix des attractions, des boutiques ou les salaires ne seront déduits de votre budget qu'en fin de mois.

Placement des files d'attente



La foule avide de sensations fortes ne pourra pas goûter aux joies de vos attractions si elle ne peut pas former une queue bien organisée pour y accéder. Les visiteurs peuvent toujours accéder à une attraction qui n'est pas reliée à un chemin, mais ils ne le font que quand elle n'est pas utilisée au maximum de sa capacité, et au rythme d'un seul à la fois.

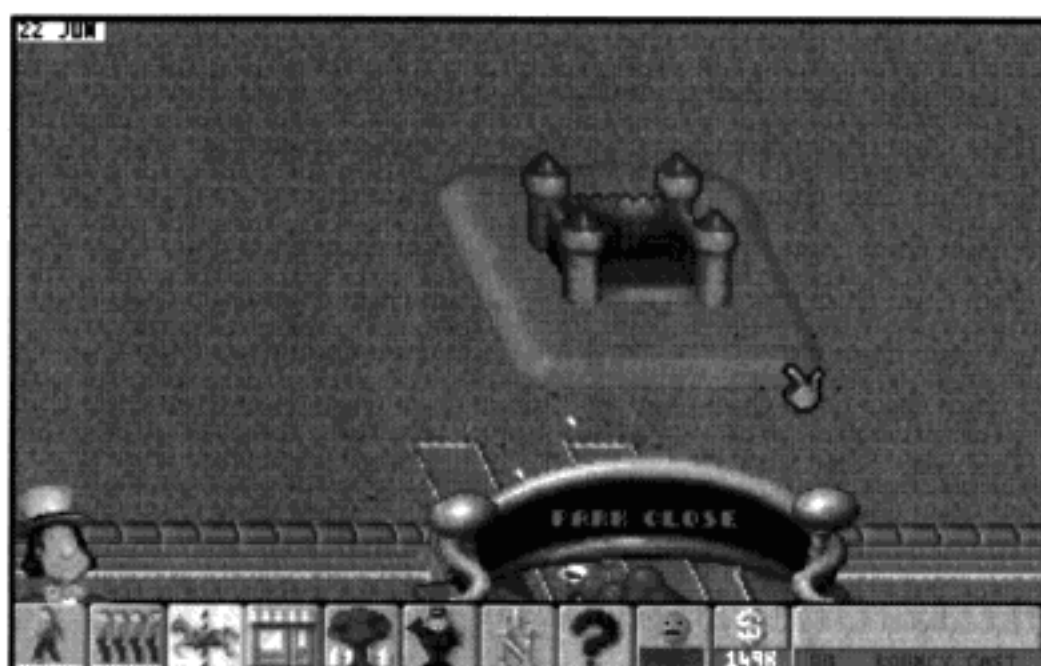
POUR PLACER LES FILES D'ATTENTE:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône des files d'attente.

Reliez ensuite l'entrée de l'attraction au chemin (voir *Choix des Attractions*). Les files d'attente sont placées ou retirées de la même manière que les chemins. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour créer une file d'attente, et cliquez sur le bouton **droit** pour supprimer une section.

Remarque: Une file d'attente doit toujours être placée entre un chemin et l'entrée d'une attraction.

Choix des Attractions



Au début de Theme Park, votre choix est limité à 4 attractions. En mode "Simulation" et "Globale", vous ne pourrez construire d'autres attractions qu'en investissant dans la recherche (voir *Département de la Recherche*). Au niveau Simple, de nouvelles attractions sont ajoutées à la liste à la fin de chaque année financière.

Vous pouvez acheter une attraction de deux manières: avec l'écran d'achat des attractions, ou avec le menu rapide.

POUR ACCÉDER À L'ÉCRAN D'ACHAT DES ATTRACTIONS:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône des attractions pour activer l'écran d'achat des attractions (voir *Ecrans d'Achat*) et obtenir plus d'informations sur les attractions disponibles.

POUR ACCÉDER AU MENU RAPIDE:

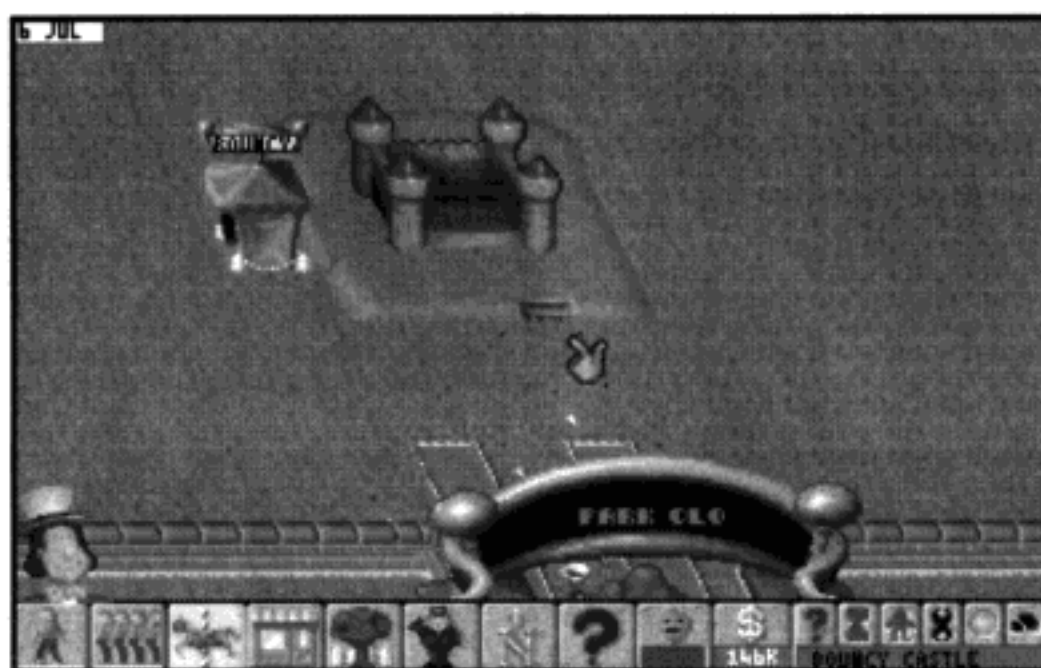
Vous pouvez également cliquer avec le bouton **droit** sur l'icône des attractions pour activer le menu rapide.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur une attraction pour la sélectionner. Chacune d'elles coûte un certain prix. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter une attraction, elle sera affichée sur fond rouge. Une fois que vous avez choisi votre attraction, elle restera collée au pointeur de la souris comme un chewing-gum à un dentier.

POUR PLACER UNE ATTRACTION:

Cliquez avec le bouton **gauche** dans une zone du parc assez grande pour installer l'attraction. Il faut ensuite placer l'entrée et la sortie de l'attraction.

POUR PLACER L'ENTRÉE:



Lorsque vous avez placé une attraction, l'entrée apparaît. Déplacez-la autour de l'attraction, puis cliquez sur le bouton **gauche** pour la placer définitivement. Pour déplacer l'entrée une fois qu'elle a été installée, cliquez sur l'icône correspondante dans l'écran d'informations de l'attraction (voir *Ecrans d'informations*).

Vous pouvez modifier l'orientation de l'entrée des attractions que vous construisez vous-même (voir *Attractions définissables par l'utilisateur*).

Astuce

Les stands de nourriture et de boissons sont essentiels pour la bonne marche de votre parc, car les gens rentreront chez eux s'ils ne peuvent pas manger un morceau ou boire quelque chose. Mais les boutiques de souvenirs et les attractions secondaires, qui n'ont pas besoin de stocks, peuvent vous rapporter de substantiels bénéfices.

Astuce

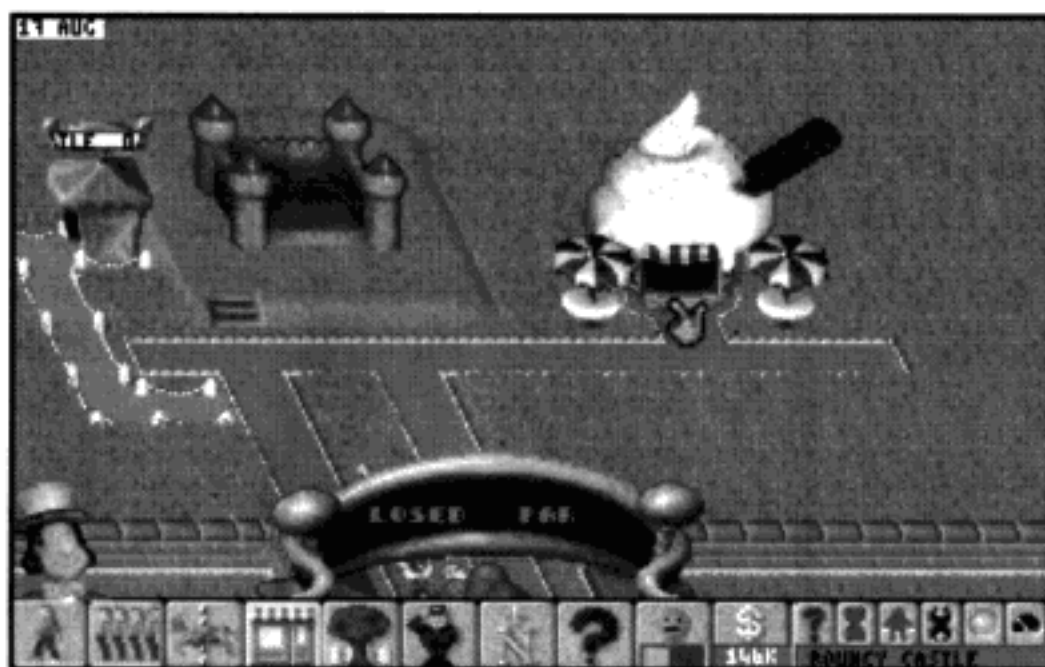
Les visiteurs n'achètent des souvenirs que s'ils s'amusent. Placez donc les boutiques de souvenirs près des meilleures attractions de votre parc, et regardez vos caisses se remplir.

POUR PLACER LA SORTIE:

La sortie est formée de deux marches qui permettent aux visiteurs de retrouver la terre ferme. Placez-la de la même manière que l'entrée. N'oubliez pas que vous DEVEZ relier la sortie de chaque attraction à un chemin, sinon vos visiteurs se perdront en sortant et erreront dans le parc.

Une fois l'entrée et la sortie de l'attraction créées, la rangée d'icônes située à droite de l'écran devient active. Lisez le paragraphe *Icônes de Réglage des Attractions* pour connaître leurs fonctions.

Achat de boutiques et de stands



Il y a trois catégories de boutiques: les stands de boissons et de nourriture (pour lesquels vous devez acheter des stocks, voir *Ecran des Stocks*), les boutiques de souvenirs et les attractions secondaires. Si les sensations fortes des attractions principales attirent les foules, vous devez rendre vos visiteurs heureux (et gagner plus d'argent) en leur fournissant des rafraîchissements, et peut-être les inciter à ramener chez eux un ou deux souvenirs... pour le plus grand bien de votre marge bénéficiaire.

POUR ACHETER UNE BOUTIQUE:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône des boutiques pour activer l'écran d'achat des boutiques (voir *Ecrans d'achat*) et obtenir des informations sur les boutiques disponibles.

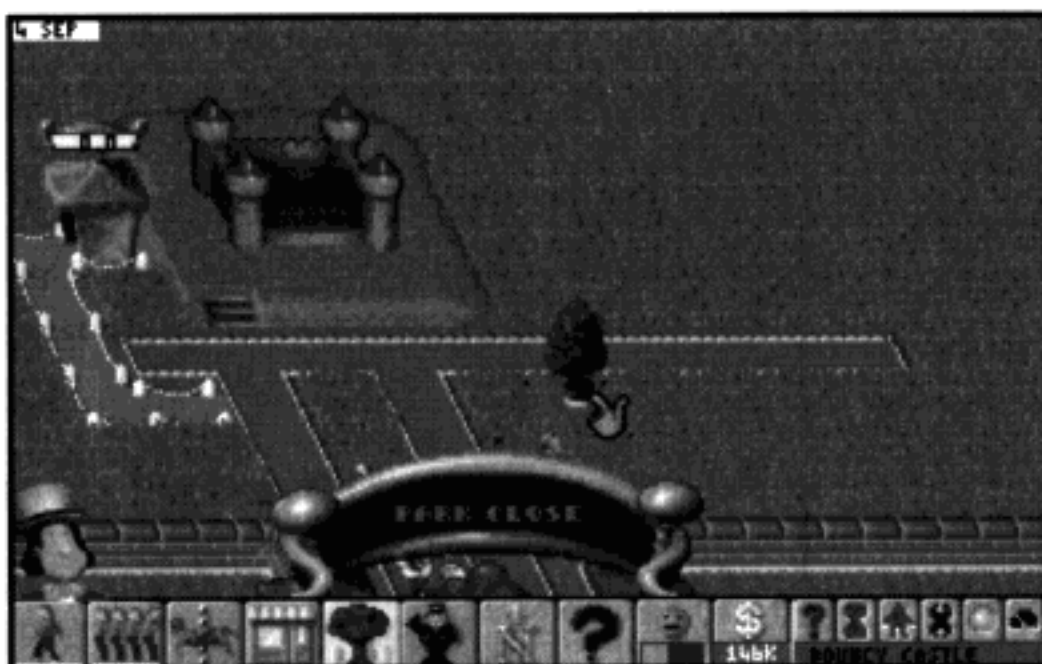
Cliquez avec le bouton **droit** pour activer le Menu Rapide.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur une des boutiques pour la sélectionner. Chacune d'elles coûte un certain prix. Si vous ne pouvez pas acheter l'attraction de votre choix, elle sera affichée sur fond rouge. Lorsque vous avez choisi votre boutique, l'écran d'achat des boutiques disparaît et vous pouvez la placer à l'endroit où elle attirera le plus de clients, en cliquant sur le bouton **gauche**.

Éléments de décoration

Astuce

Ne négligez pas les éléments comme les murs et les fontaines. Non seulement ils permettent d'embellir votre parc, mais ils améliorent sa sécurité en canalisant les visiteurs, les empêchant ainsi de s'approcher des zones dangereuses, tout près des attractions.



Comme le parc le plus agréable est une des catégories dans lesquelles vous voulez être classé, il vaut mieux l'agréementer avec des arbres et des fontaines. De plus, votre parc perdra de son charme s'il n'y a pas assez de toilettes, et des panneaux pour indiquer aux gens où ils se trouvent.

POUR ACHETER DES ÉLÉMENTS DE DÉCOR:

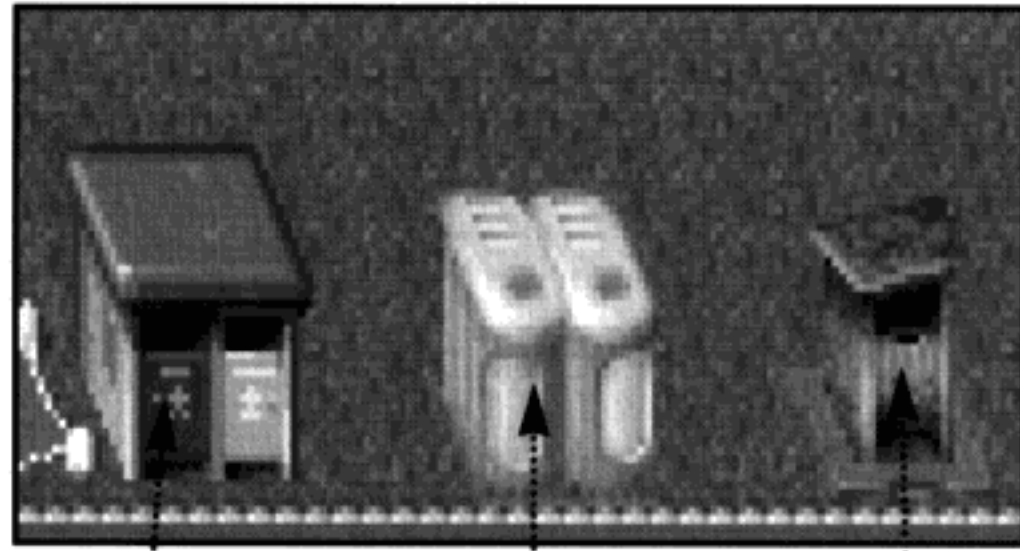
Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône des éléments de décor pour activer l'écran d'achat correspondant (voir *Ecrans d'achat*).

Vous pouvez également cliquer avec le bouton **droit** de la souris pour activer le menu rapide.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'élément de votre choix, et cliquez dans le parc, autant de fois que vous voulez planter d'arbres. Si vous construisez une barrière ou que vous créez un lac, maintenez le bouton **gauche** de la souris enfoncé et déplacez-vous dans le parc.

Cliquez sur un ornement ou une installation avec le bouton **droit** de la souris pour les supprimer.

INSTALLATION DE TOILETTES



Toilettes

Super-Toilettes

Vespasiennes

Avec toute la nourriture et les boissons que vous allez vendre (ou du moins nous l'espérons), vos visiteurs auront besoin d'un endroit pour se soulager. Si vous oubliez d'installer des toilettes dans votre parc, il risque d'être dans un état lamentable, ou les visiteurs rentreront chez eux satisfaire leurs besoins naturels.

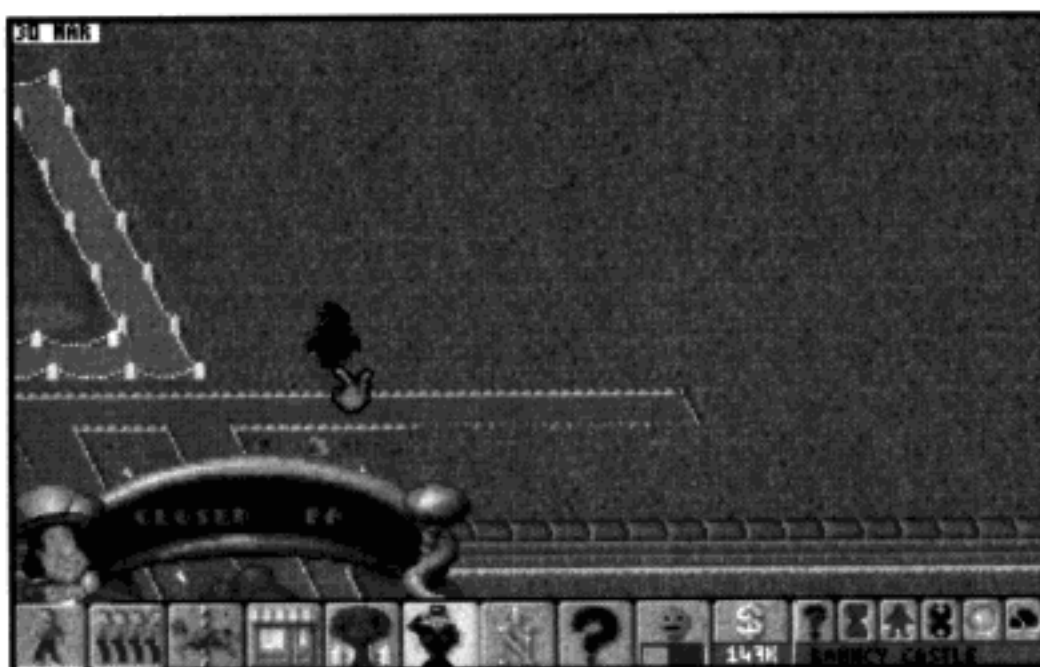
Le seul type de toilettes disponible au début du jeu dans le menu de Theme Park est une antique vespasienne en bois. Ce n'est pas l'endroit idéal pour poser ses fesses. Les visiteurs seront plutôt réticents pour les utiliser, et une file d'attente ne tardera pas à se former dehors, le temps que l'occupant(e) des lieux place avec précaution une couche de papier W-C entre ses fesses et le siège des toilettes.

Malheur au propriétaire de parc d'attractions qui oublie de faire nettoyer ses toilettes! De simples toilettes de bois, avec leur écoulement capricieux et leur système de chasse d'eau plutôt douteux, répandront très rapidement une puanteur d'apocalypse. Et si elles sont dans le vent, avec les estomacs noués qui descendent des attractions les plus brutales, vous avez tous les ingrédients nécessaires pour un véritable désastre. Un premier visiteur rendra son déjeuner, ce qui provoquera une réaction en chaîne foudroyante dans la foule. En très peu de temps, votre parc sera aussi impopulaire qu'une bouteille de sauce barbecue dans la maison des Trois Petits Cochons.

Vous pouvez bien sûr combattre ce fléau en nettoyant souvent vos toilettes. Envoyez régulièrement des nettoyeurs pour s'en occuper. Si le pire arrive, et que le vomis commence à envahir les allées, envoyez suffisamment de personnel pour nettoyer.

Si vous investissez dans la recherche sur les nouvelles installations (voir *Département de la recherche*), vos visiteurs pourront se relaxer dans les super toilettes, luxueuses et sophistiquées. Ces toilettes autonettoyantes sont si évoluées qu'elles font pratiquement tout, sauf chanter une chanson pour l'utilisateur. Loin de vomir, les visiteurs auront plutôt envie d'y entrer.

Embauche de personnel



Vous croyez que vous pouvez vous occuper de votre parc tout seul? Réfléchissez! Vous ne pourrez pas assurer les services et contenter les visiteurs sans employés. Il est vrai que vous pourrez vous en sortir au début avec très peu de personnel, mais quand les ordures envahiront les allées et que les centaines de tours auront usé les attractions, il vaudra mieux avoir des employés pour récupérer les morceaux.

Vous pouvez embaucher des artistes, des nettoyeurs, des mécaniciens et des gardes. Chaque employé s'occupe d'une tâche spécifique (pour de plus amples informations, voir le paragraphe *Les Gens dans le Parc*), mais ils sont tous là pour vous aider à bien gérer votre parc.

POUR EMBAUCHER DU PERSONNEL:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône du personnel pour activer l'écran d'embauche du personnel (voir *Ecrans d'achat*).

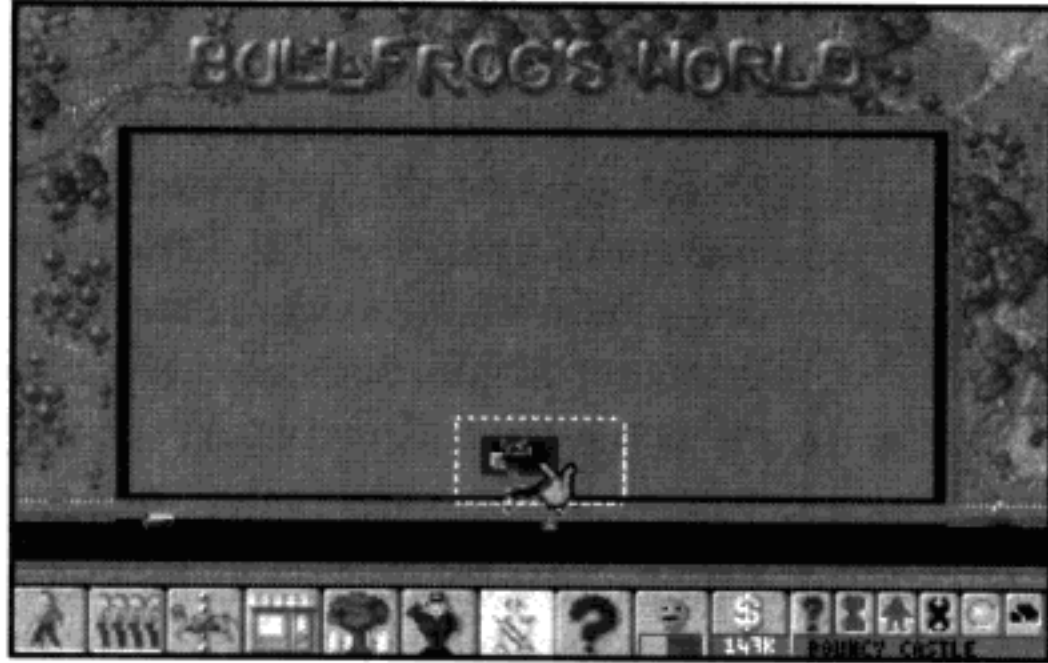
Vous pouvez également cliquer avec le bouton **droit** de la souris pour activer le menu rapide.

POUR PLACER UN EMPLOYÉ DANS LE PARC:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'employé de votre choix dans le menu rapide. Il restera collé au pointeur de la souris. Cliquez ensuite avec le bouton **gauche** autant de fois que vous voulez employer de personnel dans cette catégorie.

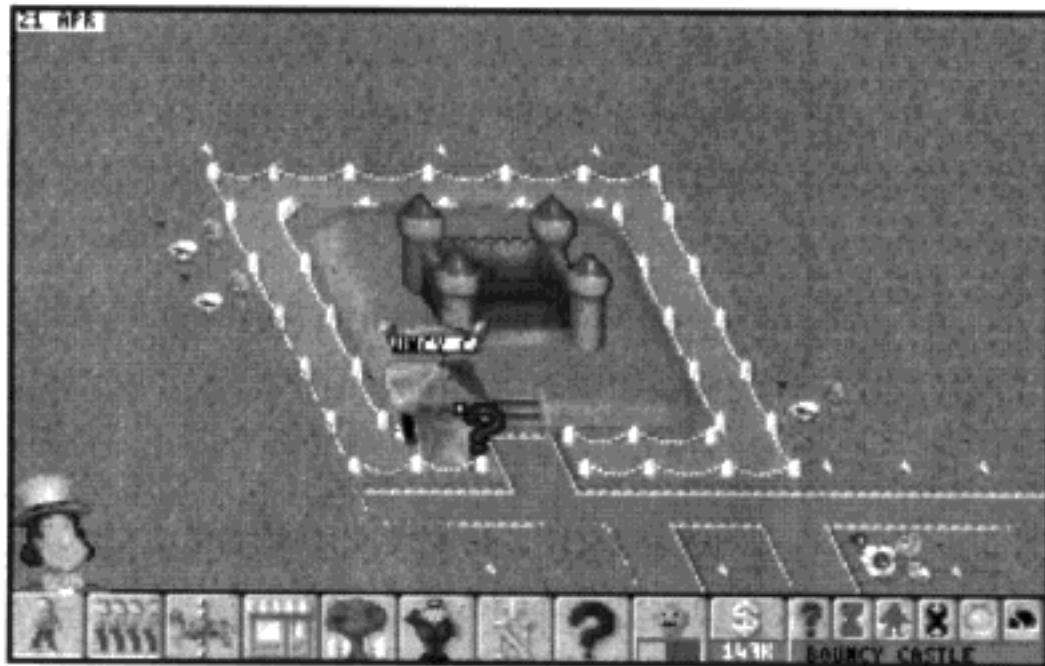
Remarque: Le nombre affiché à côté de chaque employé indique son salaire mensuel. N'oubliez pas que vous devrez payer vos employés tous les mois.

Carte générale



Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour voir la carte générale du parc. Déplacez la fenêtre avec la souris, puis cliquez sur le bouton **gauche**. Vous serez transportés à cet endroit du parc.

Mode "Question"



Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône Question (?). Le pointeur prendra la forme d'un point d'interrogation. Placez le point d'interrogation sur une attraction, une boutique ou un employé et cliquez avec le bouton **gauche** pour activer les icônes de réglage. Selon l'objet sur lequel vous avez cliqué, toutes les icônes de réglage ne seront pas disponibles (voir *Icônes de Réglage*).

Si vous cliquez sur un visiteur avec le point d'interrogation, une bulle apparaîtra au-dessus de sa tête pour indiquer son état d'esprit.

Cliquez sur le visiteur avec le bouton **gauche** pour que la bulle reste en permanence (pour de plus amples informations sur les pensées et leur signification, voir *Les Visiteurs dans le Parc*).

Lorsque vous cliquez sur quelque chose avec le point d'interrogation, le nom correspondant est affiché au-dessous des icônes de réglage.

Icône de Statut du Parc



L'icône de statut du parc est un "smile" qui reflétera l'état d'esprit des visiteurs. Il fera la tronche si l'humeur des visiteurs du parc est mauvaise, ce qui se reflète également dans la taille de la barre de couleur affichée au-dessous. La ligne rouge affichée en bas à droite de cette "icône d'humeur" indique le taux de remplissage de votre parc. Si la ligne rouge occupe toute la fenêtre, cela veut dire que votre parc est plein à craquer.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de statut du parc pour voir l'écran de statut de votre parc (voir *Ecran de Statut du Parc*).

Etat de vos finances



Vous manquez d'argent et vous voulez obtenir un prêt bancaire? Ou vous vous intéressez simplement à l'état actuel de vos finances? Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour voir l'écran de la banque (voir *Ecran de la Banque*).

Le chiffre affiché sous cette icône indique le solde de votre compte en banque. Il est mis à jour tous les mois, les bénéfices étant indiqués en noir, et les pertes en rouge.

Cliquez avec le bouton **droit** de la souris pour voir le Relevé de Banque.

Icônes de Réglage des Attractions



Informations

Durée

Capacité

Réparations

On/Off

Vitesse

Astuce

La réduction de la durée des tours permet d'augmenter le nombre d'utilisateurs, mais au détriment de leur satisfaction. Ne le faites que lorsqu'il y a une longue file d'attente devant une attraction très populaire, pour éviter que les gens ne se lassent et partent ailleurs.

Astuce

N'essayez pas de remplir les attractions au maximum de leur capacité, comme indiqué sur l'écran d'achat des attractions.

Astuce

Si vous cliquez sur cette icône, vous appelez un mécanicien pour qu'il vienne réparer l'attraction. Lorsqu'un mécanicien est parti pour s'occuper de ce travail, sa tête clignote sur l'icône voisine.

Lorsque vous cliquez avec le point d'interrogation sur quelque chose, les icônes de réglage apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Ces icônes vous renseignent sur le statut d'une attraction, d'une boutique ou d'un employé, et vous permettent de régler certains paramètres.

Informations: C'est la seule icône disponible pour les boutiques, et aussi la seule commune aux attractions, aux boutiques et aux employés. Cliquez avec le bouton **gauche** pour voir l'écran d'informations correspondant (voir *Ecrans d'Informations*). Vous prendrez ainsi connaissance d'informations vitales sur le statut des installations de votre parc, et vous pourrez modifier certains facteurs clés pour améliorer sa rentabilité.

Les icônes de réglage spécifiques aux attractions sont, de gauche à droite:

Sablier: Le sablier est rempli de rouge. Cliquez avec le bouton **droit** sur cette icône pour réduire la durée d'un tour à chaque clic. Cliquez avec le bouton **gauche** pour rallonger la durée d'un tour lorsque la file d'attente a disparu.

Personnage - permet de modifier le nombre de visiteurs qui doivent être entrés avant le début d'un tour ou d'un spectacle. Cliquez avec le bouton gauche pour augmenter le nombre de visiteurs, et sur le bouton droit pour le réduire lorsque les limites de sécurité sont atteintes.

Clef: Elle indique le niveau de sécurité de l'attraction. Plus la barre rouge est haute, plus l'attraction est dangereuse. L'usure des attractions est également affectée par le nombre d'utilisateurs et sa vitesse.

Bouton On/Off: Vous pouvez ouvrir ou fermer une attraction en cliquant sur cette icône. Le témoin change de couleur et devient rouge lorsque l'attraction est arrêtée.

Il est remplacé par une tête de mécanicien si l'attraction est en train d'être réparée. Vitesse: Cliquez avec le bouton **droit** pour augmenter la vitesse des attractions. Si elles sont un peu trop rapides pour les visiteurs et que votre parc risque d'être noyé sous une mer de vomis, ralentissez les attractions en cliquant sur cette icône avec le bouton **gauche**. La modification de la vitesse est immédiate sur l'écran du parc.

LES ICÔNES SPÉCIFIQUES AUX EMPLOYÉS SONT LES SUIVANTES:



Pince: Cliquez avec le bouton **gauche**. Le pointeur de la souris prend la forme d'une pince tenant l'employé. Vous pouvez ensuite le replacer où vous le désirez.



Zone d'intervention: Cette icône permet de définir une zone spécifique pour un nettoyeur (voir *Zones d'Intervention*).

Astuce

Lorsqu'une attraction est mal en point, elle dégage un panache de fumée. Si vous ne réagissez pas assez rapidement, vous risquez d'envoyer d'innocents visiteurs en orbite... il n'y a pas de fumée sans feu!



Réparations: uniquement pour les mécaniciens. Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône, puis sur une attraction ayant besoin de réparations pour que le mécanicien s'en occupe.

Utilisation des menus rapides

fermer la fenêtre agrandir la fenêtre réduire la fenêtre



Il y a des menus rapides pour les chemins, les attractions, les boutiques, les éléments de décor et le personnel. Cliquez avec le bouton **droit** sur l'icône de votre choix pour activer le menu rapide.

Toutes les options disponibles dans chaque catégorie sont affichées, ainsi que le prix d'achat. Lorsque vous déplacez le pointeur sur un élément, son nom apparaît en haut de la fenêtre. Cliquez avec le bouton **gauche** sur une attraction, une boutique, un employé, etc... pour les placer dans le parc. La fenêtre se refermera automatiquement.

Pour modifier la taille d'une fenêtre, cliquez sur le coin inférieur droit de la fenêtre et déplacez la souris en maintenant le bouton appuyé. Pour agrandir au maximum la fenêtre, cliquez avec le bouton **gauche** sur la boîte d'agrandissement dans le coin supérieur droit. Pour réduire la fenêtre au minimum, cliquez sur l'icône de réduction, à côté de la précédente. Vous pouvez fermer une fenêtre sans choisir d'élément en cliquant dans le coin supérieur **gauche** de la fenêtre.

Attractions définissables par l'utilisateur

Astuce:

Cliquez avec le bouton droit sur la première section pour changer l'orientation de l'entrée. Vous pouvez le faire autant de fois que nécessaire pour faire pivoter la section et construire l'attraction dans une autre direction.



Certaines attractions sont définissables par le joueur. Dans ce cas, vous construirez vous-même l'attraction, au lieu de simplement la placer dans le parc.

Il y a deux types d'attractions: les pistes et parcours plat, et les circuits aériens. Leur méthode de construction est différente.

POUR CONSTRUIRE UN CIRCUIT AÉRIEN:

Les circuits aériens sont: les Montagnes Russes, le Monorail et le Train de l'Ouest. Ces trois attractions sont signalées dans les menus rapides par un wagon. Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône du menu rapide. La première section apparaît, avec l'entrée de l'attraction. Cliquez avec le bouton **gauche** pour placer cette entrée.

Remarque: Vous ne pouvez pas abaisser ou élever la première section d'un circuit aérien.

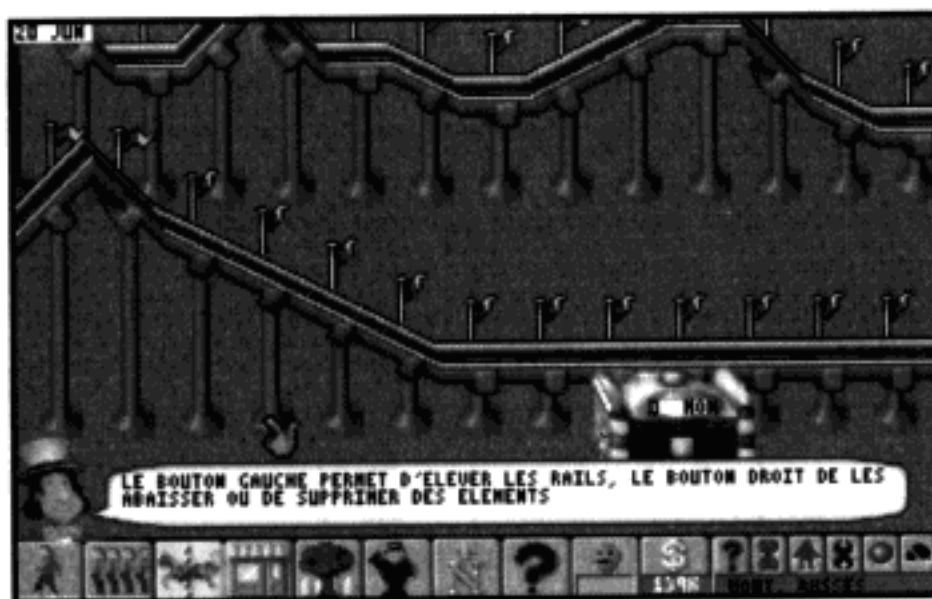
Déplacez-vous ensuite dans le parc et construisez le circuit en cliquant sur le bouton gauche, comme si vous construisiez une allée. Créez des virages serrés ou des courbes larges, etc... et refermez le circuit. Pour supprimer une section qui part dans la mauvaise direction, cliquez dessus avec le bouton droit.

Attraction.....



Remarque: Si vous êtes interrompu par la fin de l'année alors que vous êtes en train de construire un circuit, vous devez activer l'écran d'achat des installations pour terminer un circuit en cours. Cliquez sur le rail, et vous pourrez ensuite terminer la construction de votre circuit.

RÉGLAGE DE LA HAUTEUR



Vous pouvez modifier la hauteur des éléments des Montagnes Russes et du Train de l'Ouest lorsque le circuit est terminé. Cliquez avec le bouton gauche sur un élément pour le faire monter d'un cran, et continuez jusqu'à ce qu'il atteigne la hauteur désirée.

Cliquez avec le bouton **droit** sur une section du tracé pour réduire sa hauteur par paliers. Si vous cliquez avec le bouton **droit** sur un élément qui est au niveau le plus bas, il sera supprimé.

Remarque: Vous ne pouvez pas modifier la hauteur du Monorail.

MODERNISATION DE CIRCUITS AÉRIENS:

Pour modifier les Montagnes Russes ou le Train de l'Ouest après leur ouverture, vous devez d'abord arrêter l'attraction avec l'icône de réglage on/off. Vous pouvez également investir dans la recherche pour développer de nouveaux éléments pour vos Montagnes Russes et votre Train de l'Ouest, mais vous devez également arrêter l'attraction avant de pouvoir les rajouter.

Ces éléments sont les loopings et les tire-bouchons pour les Montagnes Russes, et le "Mega-splash" pour le Train de l'Ouest. Ils apparaissent dans le menu des attractions. Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'une de ces icônes et déplacez la souris sur l'attraction. Si vous passez sur un endroit du circuit où l'installation de cet élément est possible, il apparaîtra sur l'écran. Cliquez simplement avec le bouton **gauche** de la souris pour l'installer.

CONSTRUCTION D'UNE PISTE PLATE:

Il existe deux types de pistes plates: la Rivière et le Circuit de Voitures, qui disposent de leurs propres icônes. Cliquez avec le bouton droit sur l'icône des attractions pour activer le menu rapide, et choisissez l'attraction. Lorsque vous aurez terminé le tracé du circuit, vous remarquerez que l'entrée n'est pas automatiquement fournie avec la première section. Vous devez terminer le tracé, puis revenir à l'écran d'achat des attractions, et sélectionner l'attraction. Cliquez ensuite sur la marque rouge pour revenir à l'écran du parc et placer l'entrée de la manière habituelle.

Astuce

N'ouvrez pas votre parc dès que vous avez construit le premier bout de chemin. Vous pouvez être attiré par la perspective de gagner tout de suite de l'argent, mais vous finirez en fait par poursuivre les visiteurs en construisant en toute hâte des chemins et des attractions. Les gens seront étonnés par le manque d'installations de votre parc, et une mauvaise réputation est difficile à faire oublier.

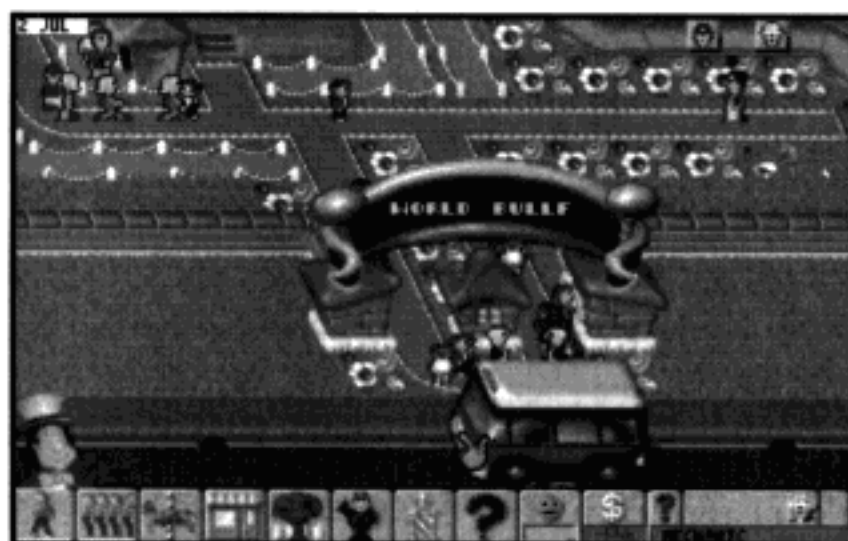
Remarque: Lorsque vous connectez une attraction définissable à votre réseau de chemins, n'oubliez pas que l'entrée est à droite, et la sortie à gauche. Vous ne voulez tout de même pas que les visiteurs de votre parc se rentrent dedans en entrant ou en sortant de votre plus belle attraction!

PRIX DES ATTRACTIONS

Le coût des attractions définissables par l'utilisateur est calculé d'après le nombre d'éléments utilisés pour terminer le circuit, et d'après la hauteur des rails.

Le coût de l'attraction est affiché dans la fenêtre de texte, au-dessous des Icônes de Réglage des Attractions. Surveillez bien ce chiffre et assurez-vous d'avoir l'argent nécessaire pour l'acheter. Ce n'est que lorsque vous ouvrez l'attraction au public que le coût définitif est fixé. Vous pouvez ainsi modifier à volonté les tracés, mais vous ne paierez que le nombre d'éléments utilisés réellement pour l'attraction.

Ouverture du parc



Lorsque vous aurez installé vos attractions, vos boutiques et autres installations, vous pourrez commencer à gagner de l'argent en ouvrant les portes de votre parc pour que les gens puissent entrer.

POUR OUVRIR VOTRE PARC:

Double-cliquez avec le bouton **gauche** sur l'entrée du parc (en mode Question ou lorsque le pointeur normal de la souris est affiché)

ou

appuyez sur la touche **O**. Appuyez à nouveau sur la touche **O** pour fermer les portes du parc.

ou

Utilisez le menu Parc dans la Barre de Menus, en haut de l'écran (voir *Utilisation de la Barre de Menus*).

POUR METTRE LE JEU EN PAUSE:

Appuyez sur la touche **P**

Chapitre 4:

Astuce

Plus le salaire de vos employés sera élevé, plus ils travailleront avec enthousiasme. Le personnel le plus mauvais est donc celui qui est le moins bien payé. Si vous voulez que votre parc soit le meilleur, ne soyez pas radin quand il s'agit d'embaucher des employés.

Astuce

Lorsqu'il pleut, vos artistes distribueront des parapluies aux visiteurs pour qu'ils ne rentrent pas chez eux. Groupez-les à l'entrée de votre parc si jamais la météo est mauvaise.

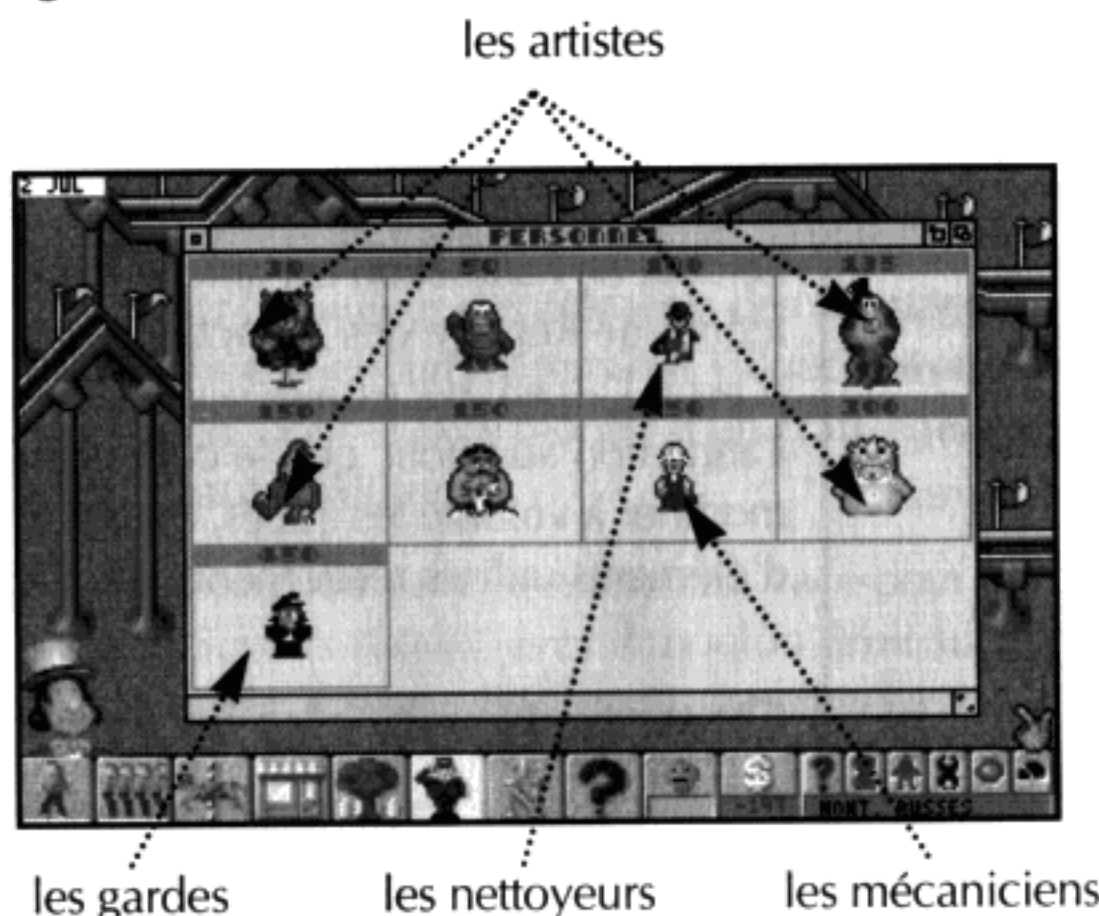
Astuce

Pour utiliser plus efficacement les nettoyeurs, donnez leur une zone spécifique à nettoyer (voir Zones d'intervention).

Les gens dans le Parc

Les gens qui pullulent dans votre parc sont divisés en deux catégories: vos employés et les visiteurs. Il y a une différence fondamentale entre les deux: vous payez les premiers, et les seconds vous donnent de l'argent.

Employés



Il y a 4 catégories d'employés: les artistes, les nettoyeurs, les mécaniciens et les gardes.

ARTISTES

Vous pouvez embaucher les artistes suivants: Nounours, Requin, Pieuvre, Homme Poulet, Hercule et Rhinoceros. Il doit faire une chaleur d'enfer dans ces costumes et ça ne doit pas être facile de sourire, mais c'est leur travail. Plus vous aurez d'artistes, plus vos visiteurs seront contents de leur visite... et les enfants les adorent.

NETTOYEURS

Ils sont chargés de la propreté du parc. Si vous voulez gagner le trophée du parc le plus agréable, ils tondront la pelouse et éviteront les problèmes hygiéniques en ramassant les emballages de hamburgers, les gobelets de cola et autres papiers gras. Autre élément primordial: ils nettoient les toilettes pour qu'elles soient toujours propres et nettes pour les visiteurs.

MÉCANICIENS

Si une attraction a des problèmes de fonctionnement, un mécanicien pourra s'en occuper. Ils sont responsables de la maintenance de toutes les attractions, et entourent toutes celles qui ne sont pas opérationnelles d'une palissade avant de se mettre au travail avec leur chalumeau.

Astuce

Vous devez impérativement surveiller vos attractions, car si le pire arrive et que l'une d'entre elles explose, non seulement les gens seront envoyés en orbite basse (et après, ils vous feront sûrement un procès), mais le terrain sera endommagé et l'attraction ne pourra pas être reconstruite au même endroit.

Si vous n'avez pas embauché assez de mécaniciens, votre parc aura vite mauvaise réputation à cause du manque de fiabilité des attractions, ce qui fera baisser le nombre de visiteurs, et donc les recettes des entrées. Les mécaniciens sont parfois difficiles à motiver, répondent assez lentement et sont toujours au centre des problèmes syndicaux, mais ils sont indispensables au bon fonctionnement de votre parc.

POUR RÉPARER UNE ATTRACTION:

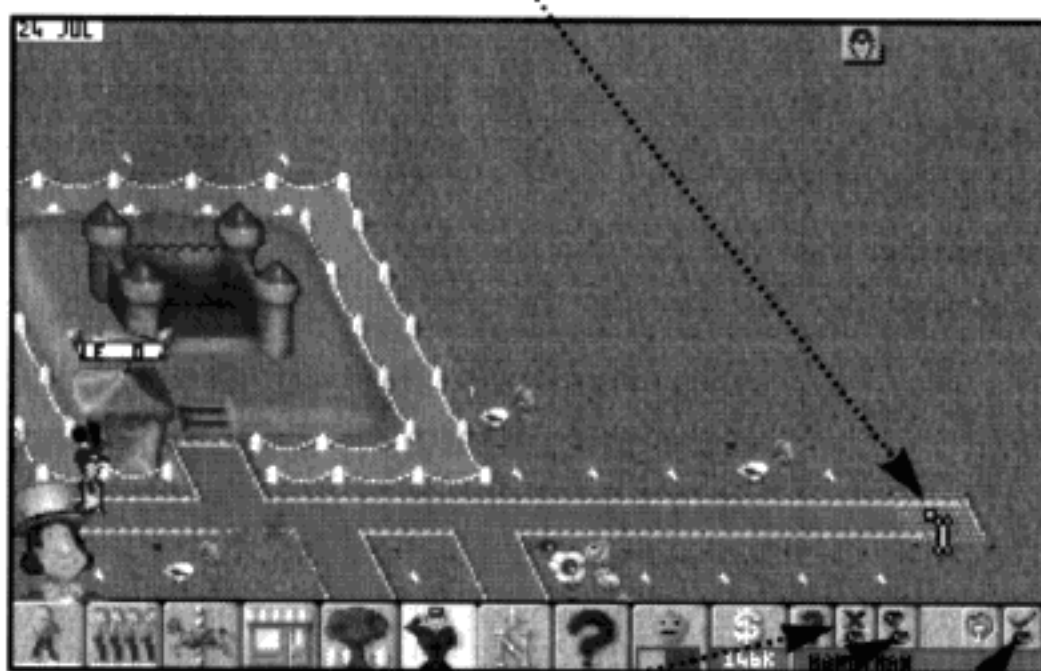
Cliquez sur un mécanicien avec le bouton gauche, puis sur l'icône de réparations (dans les icônes de réglage de l'attraction): le pointeur de la souris prend la forme d'une clef plate. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris sur l'attraction à réparer, et vous verrez un mécanicien très compétent se précipiter vers elle. Vous pouvez également cliquer avec le point d'interrogation directement sur l'attraction, puis sur la clef dans les icônes de réglage de l'attraction.

GARDES

Au bout d'un moment, vous serez certainement tenté de penser que tout va bien dans le meilleur des parcs, mais réfléchissez bien... Si vous avez de la chance et que les visiteurs affluent de toutes parts, vous aurez besoin de gardes pour surveiller la foule et reconduire les visiteurs égarés. Si vous attirez une mauvaise clientèle, ils se chargeront de débarrasser le parc des fauteurs de trouble.

Zones d'intervention des employés

Placer zone d'intervention



Annuler zone

Zone d'intervention

Confirmer zone

Vous pouvez laisser vos nettoyeurs se déplacer librement dans le parc, mais vous risquez de vous apercevoir à vos dépens qu'ils ne sont jamais là au moment où on a besoin d'eux. Les zones d'intervention permettent de définir le champ d'action des employés, et d'obtenir un rendement maximum.

Astuce

N'oubliez pas que vous êtes obligé de nettoyer votre parc. Vous devez embaucher un employé pour deux ou trois nouvelles boutiques.

Astuce

*Lorsque l'icône de la recherche est affichée à côté des icônes des employés en haut à droite de l'écran et qu'une cloche retentit, cela veut dire que de nouvelles installations ou de nouvelles versions sont disponibles. Cliquez sur cette icône avec le bouton **gauche** de la souris pour voir des informations sur les nouveaux éléments développés.*

POUR DÉTERMINER UNE ZONE D'INTERVENTION:

Après avoir embauché un nouveau salarié, cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de "Zone", dans les icônes de réglage. Les icônes de confirmation et d'annulation apparaissent dans la barre d'icônes de réglage de l'attraction. Cliquez ensuite avec le bouton **gauche** sur un endroit du chemin, la zone sera affichée d'une manière différente. Cliquez sur tous les autres endroits du chemin à parcourir, puis cliquez sur l'icône de confirmation avec le bouton **gauche**.

Pour annuler une zone d'intervention à tout moment, sélectionnez la zone de la même manière et cliquez sur l'icône d'annulation.

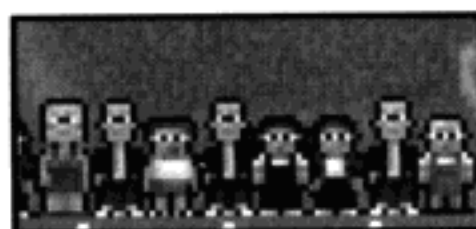
Icônes des employés



Utilisez les icônes des employés, affichées dans le coin supérieur droit de l'écran, pour surveiller vos employés. Chaque icône correspond à une des catégories d'employés du parc, sauf les gardes, qui restent au même endroit et ne se déplacent pas.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur une des icônes pour voir où se trouve l'employé de cette catégorie. Cliquez à nouveau sur l'icône pour voir l'employé suivant, etc...

Visiteurs



Tous vos efforts n'ont qu'un seul but: attirer un maximum de clients dans votre parc, et faire en sorte qu'ils s'amusez tellement qu'ils ne compteront pas l'argent dépensé pour les attractions, les boissons, la nourriture et les souvenirs.

Votre clientèle sera très variée, mais vous pouvez influencer sur la tranche d'âge qui sera le plus attirée vers votre parc. Plus vos attractions seront rapides et grandes, plus les jeunes viendront dans votre parc. Mais si les attractions sont presque un défi à la mort, vous risquez de voir débarquer une bande de motards avides de sensations fortes. De la même manière, si les attractions sont plus "tranquilles", vous remarquerez des visiteurs plus âgés, avec des cheveux blancs (Pour de plus amples informations sur les réglages des attractions, voir *Icônes de Réglage des Attractions*.)

Astuce

Les Hells Angels sont attirés par les parcs qui ont mauvaise réputation, qui sont sales et qui manquent de service d'ordre. Pour éviter tout problème avec les loubards, nettoyez bien votre parc.

VOYOUS

Lorsque vous verrez une bande de loubards arriver en moto devant votre parc, attendez-vous à une bagarre serrée. Ces zonards feront tout pour ruiner la journée de détente des visiteurs: ils crèveront les ballons, voleront de la nourriture, tabasseront vos artistes et abîmeront les attractions. Si vous les laissez trop longtemps dans le parc, ils contacteront leurs potes Hells Angels, et votre parc sera rapidement envahi.

Le seul moyen de vous débarrasser de ces parasites lorsqu'ils arrivent dans votre parc est d'embaucher des gardes, qui éjecteront les fauteurs de trouble des lieux. Mais il est inutile de poster des gardes pour rien devant l'entrée du parc, puisque les voyous ne seront expulsés que s'ils posent des problèmes.

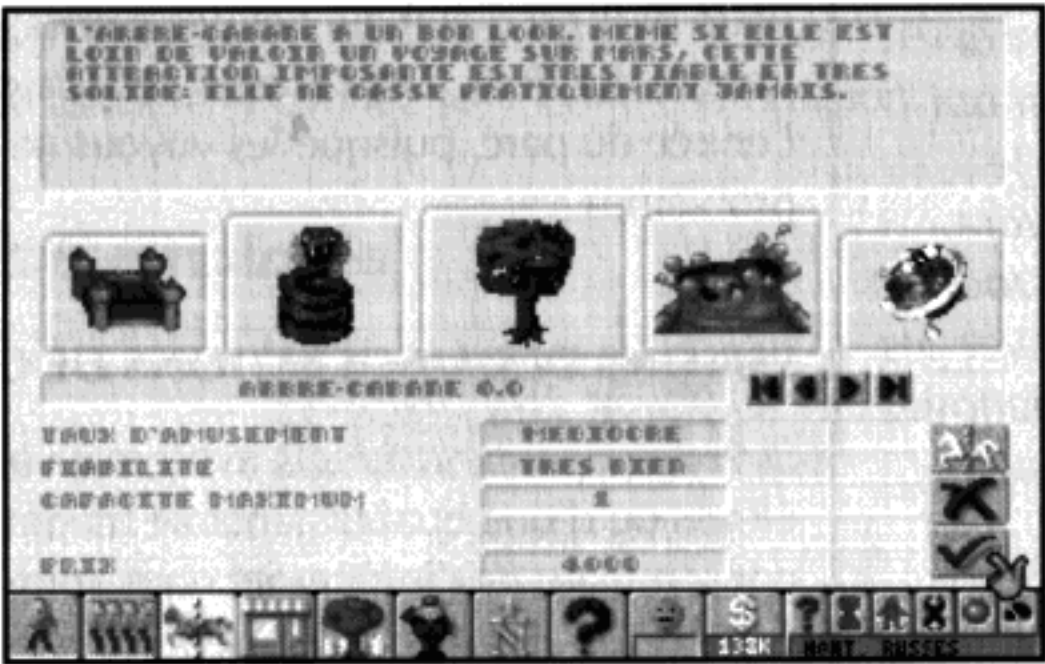
ESPIONS DES ASSOCIATIONS DE CONSOMMATEURS

Si votre parc commence à avoir mauvaise réputation, à cause des prix trop élevés ou d'une qualité générale médiocre, des espions des associations de consommateurs s'infiltreront dans votre parc pour vérifier les faits. Un gestionnaire de parc averti peut les repérer facilement, car ils notent tout sur un bloc-notes en sortant des attractions. Pour les contrer, le prix des billets et des boutiques doit être raisonnable, et les attractions en parfait état de marche. De cette manière, ils quitteront le parc satisfaits de leur visite.

Pour des informations sur les besoins des visiteurs et la manière de les satisfaire, voir *Ecran de Statut du Parc*.

Les différents écrans d'achat permettent d'acheter des attractions, des boutiques, du personnel et des ornements. Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône correspondante ou ouvrez le menu du parc (voir *Menu du Parc*) pour activer les écrans d'achat.

Achat d'attractions



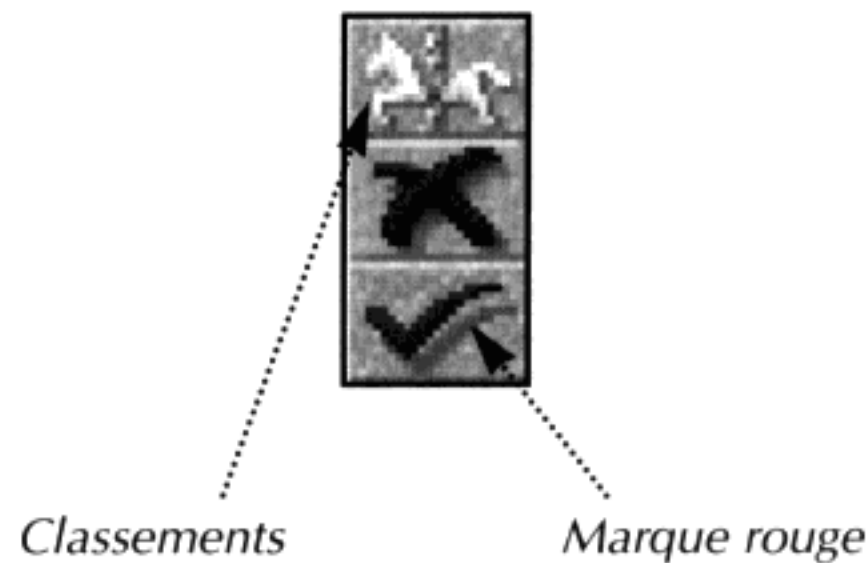
Pour de plus amples informations sur les différentes attractions, prenez le temps d'examiner l'écran d'achat correspondant.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur les flèches de défilement pour faire défiler les différentes attractions disponibles. Cliquez sur l'icône de défilement rapide pour passer à la première ou à la dernière attraction disponible. Les informations affichées sur l'écran correspondent à l'attraction placée au centre de l'écran.

SUR L'ÉCRAN D'ACHAT DES ATTRACTIONS, VOUS VERREZ LES INFORMATIONS SUIVANTES:

- Nom et numéro de version de l'attraction.
- Taux d'amusement - Augmentez cette valeur pour proposer des sensations fortes à vos visiteurs, ou l'inverse pour des attractions plus lentes, mais plus fiables.
- Fiabilité - Si une attraction n'est pas suffisamment fiable, elle tombera plus souvent en panne et devra être fermée pour réparations.
- Capacité maximum - plus une attraction reçoit de visiteurs, moins l'attente sera longue, et les visiteurs seront plus heureux.
- Prix de l'attraction - entre 2,000 et 200,000. Le prix d'une attraction est déduit de votre budget à la fin du mois. Donc, si vous changez d'avis et que vous voulez supprimer une attraction avant la fin du mois en cours, vous ne paierez pas un centime.

Icônes de l'écran d'achat



A droite des écrans d'achat, vous verrez plusieurs icônes. Cliquez avec le bouton **gauche** sur n'importe laquelle pour de plus amples informations.

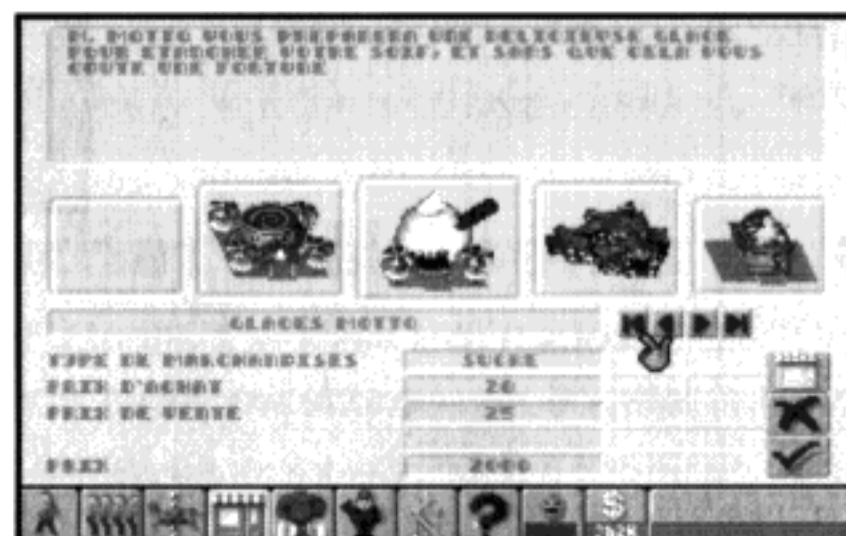
Icône de visualisation - Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour vous retrouver à l'endroit où se trouve l'attraction sélectionnée.

Icône des attractions - cliquez avec le bouton gauche sur cette icône pour voir la liste complète des attractions, classées selon plusieurs critères (voir *Ecrans des Classements*).

Croix: permet de revenir à l'écran du parc sans sélectionner d'attraction.

Marque rouge - retour à l'écran du parc. L'attraction choisie sera "collée" au pointeur de la souris.

Ecran d'achat des boutiques et des attractions secondaires



Cet écran contient les mêmes informations que l'écran d'achat des attractions, et fonctionne exactement de la même manière. D'autres informations sont également affichées:

Nourriture - Les stands de hamburgers vendent des hamburgers, et les stands de frites vendent des frites. Vous avez compris?

S'il s'agit d'une attraction secondaire, le niveau de dépendance est indiqué à cet endroit.

Prix d'achat: le prix des marchandises en stock.

Si vous examinez une attraction secondaire, le montant de la récompense pour les gagnants est indiqué à cet endroit.

Astuce

La clé de l'augmentation de vos bénéfices pour les stands de nourriture et de boissons est le prix de revente, que vous pouvez modifier selon vos besoins. Lisez le paragraphe consacré à l'écran d'informations pour de plus amples renseignements.

Astuce

Pour éviter la déception des visiteurs s'ils ne gagnent pas assez souvent, augmentez le prix de la récompense offerte.

Prix de vente: prix auquel vous revendez les marchandises. La différence entre les deux représente votre marge bénéficiaire.

Barre de contrôle des stocks: représente les stocks en boutique, et la commande en cours

Prix: prix de la boutique ou de l'attraction secondaire.

Pour votre plaisir, voici une liste de toutes les boutiques qui seront disponibles lorsque vous aurez suffisamment investi dans la recherche (voir *Département de la Recherche*):

Les boutiques indiquées par le signe (*) ont besoin de stocks, que vous devrez gérer (voir *Ecran des Stocks*).

Salle d'arcade	Tir aux canards	Petits chevaux
Ballons	Cadeaux	Saloon*
Géant Burger*	Stand de tir	Steak house*
Frites la Frite*	Glaces Motto*	Jeu de Massacre
Jeu du Cocotier	Souvenirs	Le monde du jouet
Coffee Shop	Caca cola*	

Attractions secondaires



Si vous n'êtes pas assez attentif, vous risquez de perdre de l'argent avec vos attractions secondaires. Mais, comme le veut la tradition du spectacle, vous pouvez aussi tricher et les transformer en affaires très rentables. Pour ce faire, réduisez les chances de gagner sur l'écran d'informations. Il y aura ainsi plus de colle sous les noix de coco au Jeu du Cocotier, et les boîtes de conserve du Jeu de Massacre seront maintenues en place par quelques clous supplémentaires (voir *Ecran d'informations*).

Ecran d'embauche des employés



L'ÉCRAN D'EMBAUCHE DES EMPLOYÉS CONTIENT LES INFORMATIONS SUIVANTES:

Enthousiasme: variable selon les catégories. Si l'enthousiasme de vos employés est faible, ils poseront plus facilement leurs outils pour se mettre en grève. Les salaires trop bas et les mauvaises conditions de travail affectent également leur moral.

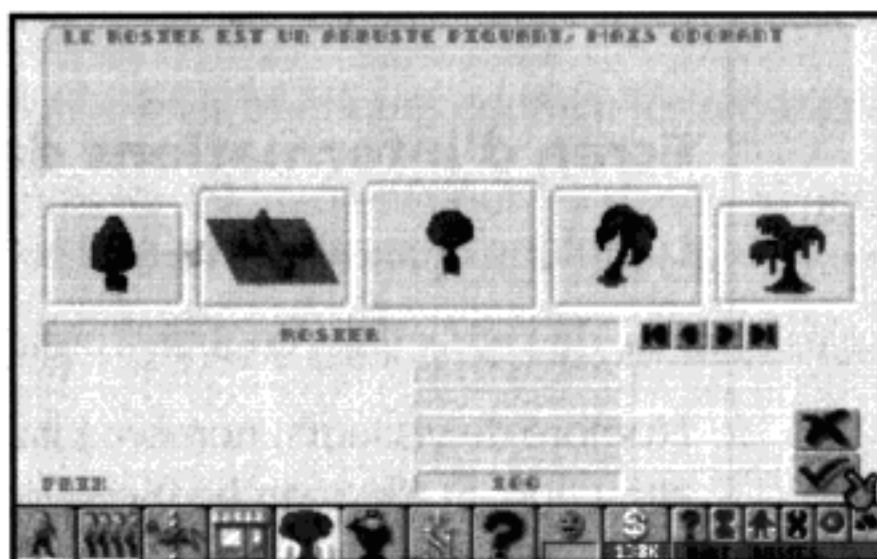
Salaire d'embauche: coût de l'embauche d'un employé, de 0 à 1000.

Salaire mensuel: vous payez pour les embaucher, et en plus ils veulent un salaire! C'est normal que vous perdiez vos cheveux, ils vous pressent comme un citron!

Pour baisser les salaires, cliquez avec le bouton **gauche** sur la flèche de gauche.

Pour augmenter les salaires, cliquez sur la flèche de droite, ce qui vous évitera des problèmes syndicaux et des visites trop fréquentes dans l'écran des négociations syndicales (voir *Ecrans de négociations*).

Ecran d'achat d'éléments de décor extérieur

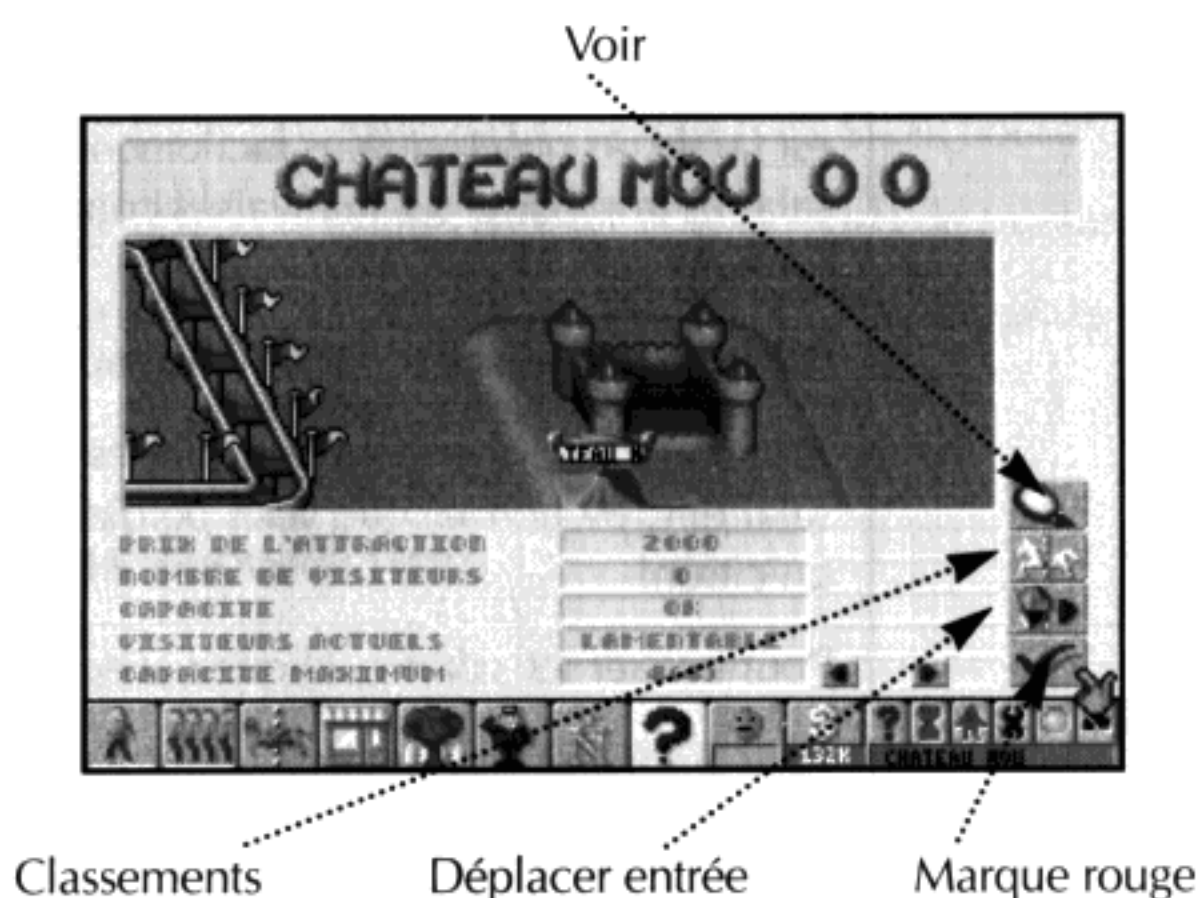


Cet écran contient les éléments de décor disponibles, en fonction de leur prix.

Voici une liste de tous les éléments de décor extérieur disponibles pour votre parc (une fois que vous aurez investi dans la recherche):

Pommier	Chêne	Arbre fantôme
Bouleau	Oranger	Super toilettes
Vespasienne	Toilettes	Buisson tropical
Mur de château	Palmier	Haie de rondins
Fontaine centrale	Pin/lampe	Saule pleureur
Lac	Haie de troènes	Barrière blanche
Lampadaire	Rosier	

Ecrans d'information



Cliquez avec le bouton **gauche** sur le point d'interrogation, dans les icônes de réglage, et les écrans d'informations correspondants seront affichés. Il y a un écran d'informations pour toutes les attractions, les boutiques, les différents types de toilettes, les employés et les visiteurs.

Ecran d'informations des attractions

Les informations affichées sont les suivantes:

Prix de l'attraction: coût de l'installation de l'attraction.

Nombre de visiteurs: nombre total de visiteurs du parc qui ont utilisé cette attraction. Si elle marche bien, vous pouvez peut-être en installer une autre.

Taux d'amusement: l'attraction est-elle amusante ou ennuyeuse? Vous le saurez avec cette estimation.

Fiabilité: permet d'estimer la longévité de l'attraction avant qu'elle ne tombe en panne.

Capacité maximum: vous pouvez augmenter ou réduire la capacité de l'attraction avec les flèches droite et gauche.

Les icônes affichées à droite de l'écran d'informations sont les suivantes:

Loupe: Cliquez avec le bouton **gauche** de la souris pour centrer l'écran du parc sur l'attraction.

Classement des attractions: Cliquez avec le bouton **gauche** pour voir l'écran de classement des attractions, où vous pourrez comparer leurs performances (voir *Ecrans de classement*).

Entrée: Cette icône permet de déplacer l'entrée d'une attraction en cliquant sur le bouton **gauche**. Dans ce cas, vous revenez à la vue du parc, pour pouvoir replacer l'entrée et la sortie de l'attraction.

Marque rouge: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour revenir à l'écran du parc.

Ecran d'information des boutiques



Si vous cliquez sur une boutique avec le point d'interrogation, les icônes de réglage sont remplacées par une barre de couleur indiquant le stock restant: plus le niveau de vert est bas, plus votre stock est faible.

L'écran d'informations des boutiques contient les renseignements suivants:

Type de marchandises: uniquement pour les stands de nourriture. Et, pour être franc, c'est vraiment évident d'après le nom des boutiques...

Nombre de clients: démontre bien la popularité de vos hamburgers, frites, gadgets, etc...

Prix d'achat: si vous avez encore du stock, les deux chiffres indiquent le nombre en stock et le prix d'achat à l'unité. Lorsque vos stocks seront épuisés, vous ne verrez que le prix unitaire à l'achat.

Prix de vente: Vous pouvez augmenter ou diminuer le prix de vente en cliquant sur les flèches **gauche** et droite.

Les stands de nourriture disposent d'une option unique: vous pouvez altérer la qualité de la nourriture et des boissons pour faire un maximum de bénéfices. Ces options sont les suivantes:

Géant Burger: vous pouvez augmenter ou diminuer la quantité de graisses utilisées pour augmenter vos bénéfices. Vous pourrez ainsi gagner de l'argent à l'unité, mais vos clients risquent aussi de trouver les hamburgers si mauvais qu'ils refuseront d'en acheter de nouveau, ne serait-ce que par principe.

Frites la Frite: vous pouvez rajouter du sel dans les frites pour augmenter les ventes de boissons.

Caca Cola: si vous mettez plus de glace, il y aura moins de cola, et donc plus de bénéfices.

Glaces Motto: vous pouvez augmenter la quantité de sucre dans les glaces pour que les enfants soient accros et en réclament encore.

Coffee shop: rajoutez de la caféine dans les cafés pour donner un coup de fouet aux visiteurs et les faire bouger plus vite.

Les icônes à droite de l'écran d'informations sont les suivantes:

Loupe: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour centrer l'écran de jeu sur la boutique sélectionnée.

Classement des boutiques: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour comparer les performances de toutes vos boutiques (voir *Ecrans de classement*).

Croix: retour à l'écran du parc, sans prendre en compte les modifications éventuelles.

Marque rouge: retour à l'écran du parc en conservant les modifications éventuelles.

Ecran d'informations des attractions secondaires



Les attractions secondaires disposent d'informations spécifiques:

Dépendance: les visiteurs reviendront-ils jouer? Vous le saurez avec cette information.

Gains/joueurs: nombre de gagnants par rapport au nombre total de joueurs.

Chances de gagner: Cliquez avec le bouton **gauche** sur les flèches droite ou gauche pour augmenter ou réduire les chances de gagner.

Récompense: compte tenu des chances de gagner, vous devez décider entre une récompense assez faible mais vite gagnée, ou un prix somptueux mais plus difficile à remporter.

Prix par jeu: une attraction secondaire très appréciée peut vous rapporter une petite fortune si vous augmentez le prix par jeu. Un clic **gauche** de la souris suffit.

Ecran d'informations des employés



Les informations disponibles sur cet écran sont les suivantes:

Mois de travail: depuis combien de temps ce pique-assiette est-il sur les registres de paye?

Salaire mensuel: vous pouvez augmenter ou réduire le salaire de chaque employé en cliquant sur les flèches de droite ou de gauche avec le bouton **gauche** de la souris.

Les icônes affichées à droite sont les suivantes:



Licenciement!

Loupe: Cliquez avec le bouton **gauche** pour centrer l'écran du parc sur l'employé sélectionné.

Licenciement: montrez la porte aux employés qui ne sont pas efficaces, et aidez-les à sortir avec un bon coup de pied aux fesses. Il suffit de cliquer avec le bouton **gauche** sur cette icône.

Classement des employés: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour activer l'écran de classement des employés, où vous pourrez comparer les performances des membres de votre personnel (voir *Ecrans de classement*).

Croix: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour revenir à l'écran du parc, sans prendre en compte les modifications éventuelles.

Marque rouge: Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône pour revenir à l'écran du parc, en conservant les modifications éventuelles.

Astuce

Lorsque vous examinez un visiteur pour obtenir des informations et qu'il lui reste beaucoup d'argent, répondez à ses attentes immédiates (voir les bulles de pensées) et soutirez-lui jusqu'au dernier centime.

Ecran d'informations sur les visiteurs



En haut de l'écran, le nom du visiteur est affiché (et il est souvent peu flatteur). Les informations affichées sur les visiteurs sont les suivantes:

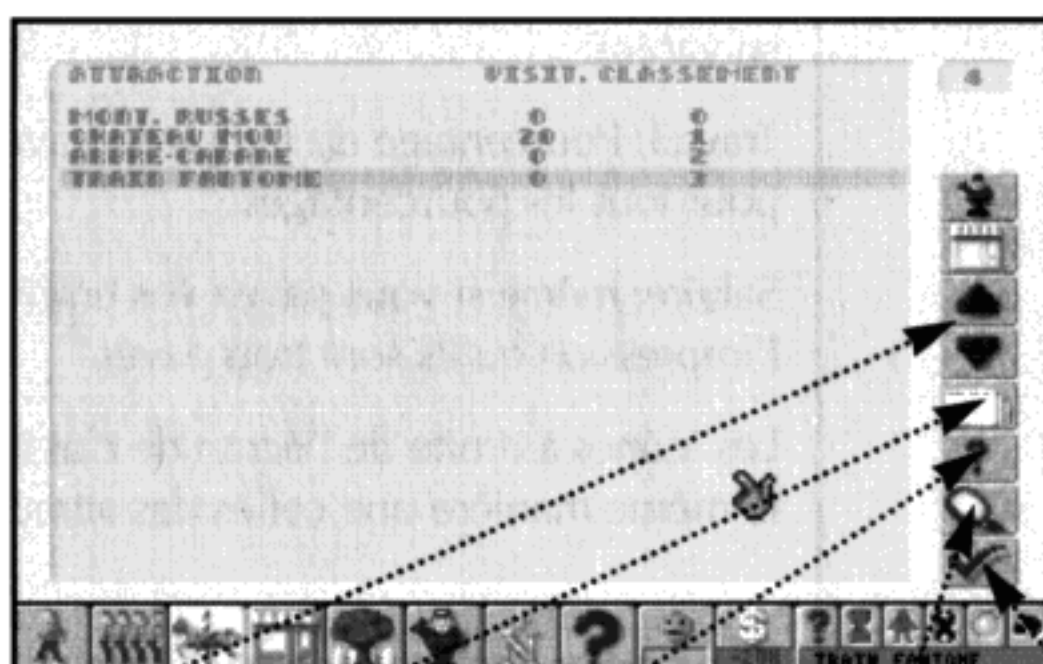
Temps passé dans le parc: des heures, des minutes, ou des jours? Plus ils restent longtemps, mieux c'est...

Attractions utilisées: Si ce chiffre est peu élevé, ne serait-ce pas parce que vos attractions ne sont pas assez amusantes?

Ennui: C'est la clef de tout. S'il y a un endroit au monde où vous voulez être étonné, c'est bien un parc d'attractions. Si vos visiteurs s'ennuient, vous devez réagir.

Argent restant: les visiteurs peuvent arriver avec jusqu'à 2000 brouzoufs à dépenser. Ne les laissez pas repartir avec trop d'argent....

Ecrans de classement



Flèches de défilement Classement Informations Voir Marque rouge

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de classement dans l'écran d'informations.

Classement des attractions

C'est là que toutes les attractions de votre parc sont classées.

Attraction: Le nom de l'attraction. Fascinant, non?

Visiteurs: Nombre de visiteurs ayant déjà utilisé l'attraction.

Classement: classement de popularité de l'attraction en fonction des visiteurs du parc.

Les icônes à droite de l'écran vous permettent de passer à l'écran d'informations des attractions, des boutiques ou des employés.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur les flèches haut et bas pour vous déplacer dans la liste.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur la feuille de classement pour classer les attractions, les boutiques et les employés selon leur rentabilité.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône d'informations pour revenir à l'écran d'informations.

Loupe: permet de sélectionner une attraction, etc... dans la liste: cliquez avec le bouton **gauche** de la souris pour centrer l'écran du parc sur cette attraction.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir à l'écran du parc.

Classement des employés

Sur l'écran de classement des employés, les informations affichées sont les suivantes:

Travail: Pourcentage du temps de travail effectif, de 0 à 100%, comme pour tous les pourcentages.

Salaire: même si vous payez vos employés une misère, vous aurez toujours l'impression qu'ils sont trop payés.

Les icônes à droite de l'écran de classement des employés fonctionnent de la même manière que celles des attractions.

Classement des boutiques

Les boutiques sont classées en fonction des éléments suivants:

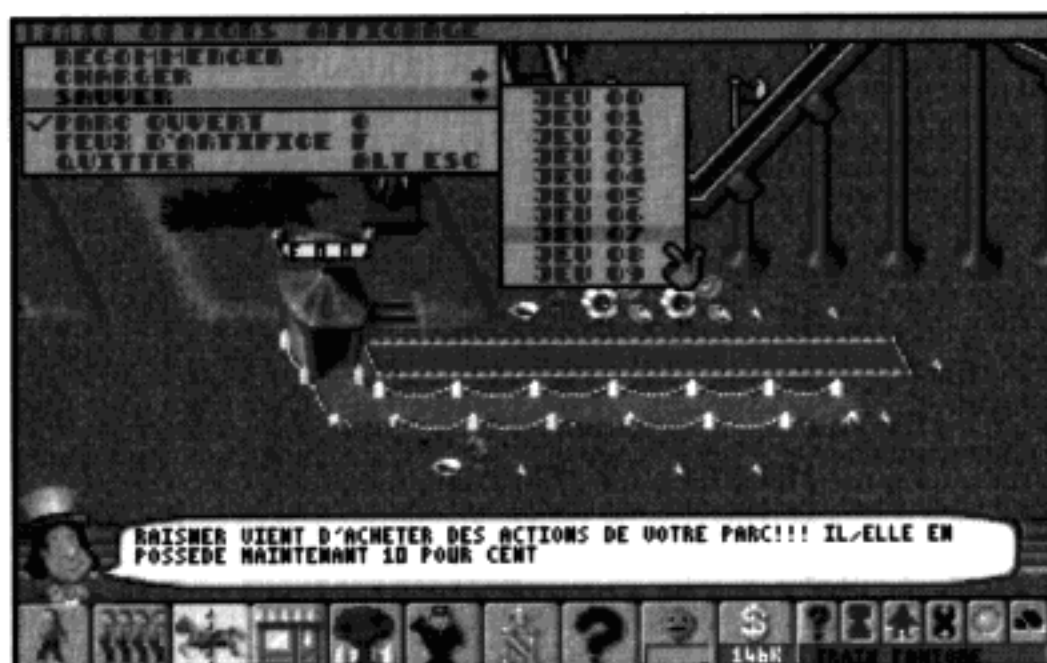
Nom de la boutique: là, c'est facile...

Bénéfice: vous saurez quelle est la boutique qui génère le plus de bénéfices.

Ventes: volume des ventes. Si vous ne faites pas assez de bénéfice, il est temps d'augmenter vos prix.

Produit: montant total des recettes de la boutique.

Les icônes à droite de l'écran de classement des boutiques fonctionnent comme celles des attractions.



La date est affichée en permanence dans le coin supérieur gauche de l'écran du parc, mais la barre de menus est également en haut de l'écran. Pour l'activer, placez le pointeur de la souris en haut de l'écran et cliquez sur la barre bleue. Les trois menus sont alors affichés: Parc, Options et Affichage.

Le Menu Parc

Une fois la barre de menu activée, cliquez avec le bouton **gauche** sur le menu Parc, puis sur l'option de votre choix. Les options du menu Parc sont les suivantes (les touches de commande sont indiquées entre parenthèses).

RECOMMENCER

Vous êtes vraiment mal parti? Vous pouvez recommencer la partie avec cette option et revenir à l'écran du parc.

CHARGER

Si vous sélectionnez cette option, la liste des jeux sauvegardés apparaît. Cliquez avec le bouton **gauche** sur la partie que vous voulez recharger, de 0 à 9. Le parc sauvegardé sera immédiatement chargé et ouvert.

SAUVER

Si vous sélectionnez cette option, la liste des sauvegardes possibles apparaît, de 0 à 9. Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'emplacement de votre choix pour sauvegarder la partie.

Astuce

N'oubliez pas que les feux d'artifice coûtent de l'argent, comme tout le reste. Ne les laissez pas activés sans arrêt. Plus vos feux d'artifice seront spectaculaires, plus ils vous coûteront cher.

PARC OUVERT (O)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour ouvrir les portes de votre parc et laisser entrer les visiteurs.

FEUX D'ARTIFICE (F)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour tirer des feux d'artifice au-dessus de votre parc et attirer de nouveaux visiteurs.

QUITTER (ALT-ESC)

Cette option permet de quitter le jeu en cours et de revenir au menu principal.

Le menu Options

Une marque indique les options actives.

EFFETS SONORES

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour activer ou désactiver les effets sonores.

MUSIQUE

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour activer ou désactiver la musique.

CONSEILLER (§!)

Vous pouvez activer ou désactiver le conseiller avec cette option. Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'option "Conseiller" ou appuyez sur la touche "§!".

ACHAT BUS AUTO (SHIFT B)

Le département des recherches permet de fabriquer des bus plus gros, mais vous devrez tout de même acheter les nouveaux modèles lorsqu'ils seront disponibles. Cliquez avec le bouton **gauche** sur le bus pour prendre le modèle supérieur, ou activez cette option en permanence.

MATERNELLE/SIMULATION/BUSINESS

Vous pouvez changer de mode en cours de partie pour choisir le niveau de difficulté. Mais à chaque fois que vous baissez le niveau de difficulté, vous perdez 10% de votre compte en banque. Et au cas où vous vous poseriez la question, il n'augmente pas si vous choisissez un niveau de difficulté plus élevé.

VITESSE

Les choses vont un peu trop vite et vous voulez ralentir un peu le jeu? Ralentissez la vitesse en cliquant sur l'option "Vitesse" du menu Options, puis sur l'option "Lent". Les choses se traînent un peu à votre goût? Passez en vitesse rapide, ou même en vitesse "ultra" si vous pensez en être capable. Pour revenir à la vitesse normale de jeu, choisissez l'option correspondante.

Le menu Affichage

Ce menu vous permet de changer de résolution et d'accéder à tous les écrans de Theme Park.

CHANGEMENT DE RESOLUTION (R)

Cliquez sur cette option avec le bouton **gauche** pour passer de la résolution normale à la haute résolution.

ACHAT D'ATTRACTIONS

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour ouvrir l'écran d'achat des attractions (voir *Ecrans d'Achat*).

ACHAT DE BOUTIQUES/STANDS

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour ouvrir l'écran d'achat des boutiques (voir *Ecrans d'Achat*).

ACHAT DE DECORS

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour ouvrir l'écran d'achat des éléments de décor (voir *Ecrans d'Achat*).

EMBAUCHE DE PERSONNEL

Vous commencez à comprendre? Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour ouvrir l'écran d'embauche du personnel (voir *Ecrans d'Achat*).

LISTE DES BOUTIQUES/STANDS (F5)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour voir la liste des boutiques et des stands de votre parc.

LISTE DES ATTRACTIONS (F6)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour voir la liste des attractions de votre parc.

LISTE DU PERSONNEL (F7)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour voir la liste des employés qui travaillent pour vous.

CARTE DU PARC

Vous voulez voir votre parc: a) comme si vous étiez un oiseau, ou b) comme si vous étiez dans une montgolfière et que vous regardiez par le mauvais côté de la lorgnette? Sélectionnez cette option et cliquez un bon coup sur le bouton gauche. Vous pouvez aussi cliquer simplement sur l'icône de la carte du parc, sur l'écran du jeu.

BANQUE

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour voir l'écran de la banque, qui est aussi activé par la barre d'icônes principale de l'écran de jeu.

STATUT DU PARC

Vous pouvez utiliser l'icône de la barre de menus de l'écran de jeu ou cette option pour voir l'écran de statut de votre parc.

GESTION DES STOCKS (SHIFT-S)

Au lieu d'accéder à l'écran des stocks via l'écran de statut, vous pouvez l'activer directement avec cette option.

DEPARTEMENT DES RECHERCHES (N)

Comme pour l'écran des stocks, un clic **gauche** sur cette option vous permet d'ouvrir directement l'écran du département des recherches, sans passer par l'écran de statut du parc.

JEU

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour revenir à votre parc.

BOURSE (CONTROL-S)

Pour passer directement à l'action dans l'écran de la bourse sans passer par l'écran de la banque, cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option.

CARTE DU MONDE (? ,)

Cliquez sur cette option avec le bouton **gauche** pour voir la carte du monde.

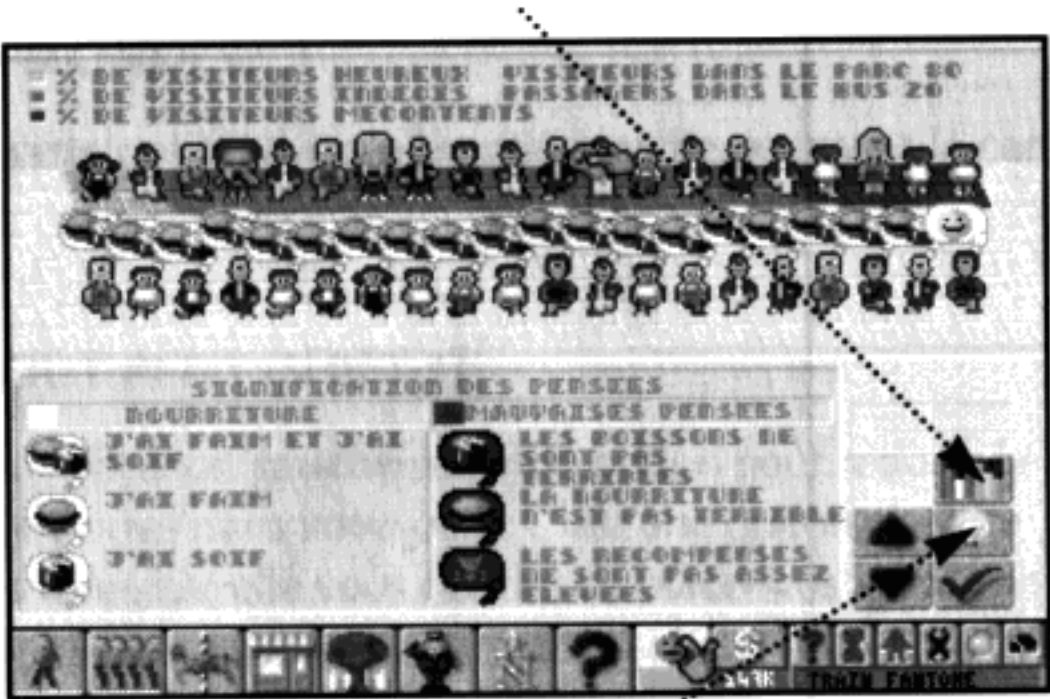
RENDRE TOUT PETIT (SHIFT-T)

Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option pour réduire la taille de tout ce qui se trouve dans votre parc. C'est une option rigolote, mais qui peut être très utile, car elle vous permet de placer vos attractions, vos boutiques et vos employés avec plus de précision si votre parc est un peu trop encombré.

Vous êtes peut-être entièrement satisfait avec le niveau Simple de Theme Park (voir Informations sur le joueur), mais le niveau Simulation comporte beaucoup plus de challenges. Vous devrez alors contrôler le développement de votre parc, répondre aux demandes des visiteurs, et gérer le budget des stocks et de la recherche. Vous devrez aussi négocier avec votre personnel et vos fournisseurs, et si vous vous y prenez mal, vous en paierez les conséquences.

Icône de statut du parc

Ecran des stocks



Recherches

L'écran de statut du parc vous permet de comprendre quels sont les besoins de vos visiteurs. S'ils ne sont pas contents, votre parc ne durera pas très longtemps.

POUR ACCÉDER À L'ÉCRAN DE STATUT DU PARC:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de statut du parc, dans la barre d'icônes de l'écran de jeu.

Utilisation de l'écran de statut du parc

En haut de l'écran, vous verrez deux rangées de petits visiteurs. La rangée du fond indique le pourcentage de visiteurs contents, indécis ou mécontents, avec une couleur différente pour chaque état d'esprit. Si le pourcentage de visiteurs mécontents est plus élevé que celui des visiteurs satisfaits, je peux vous dire que vous risquez d'avoir de gros problèmes.

Vous pouvez également connaître le nombre de visiteurs actuellement dans le parc, et ceux qui arriveront dans le prochain bus.

BULLES DE PENSÉES

Les visiteurs de la première rangée expriment les pensées des visiteurs du parc. Vous pouvez connaître la signification de toutes les pensées grâce à la liste affichée à droite en bas de l'écran. Cliquez avec le bouton **gauche** sur les flèches de défilement pour voir les différentes pensées.

Voici une liste complète de toutes les bulles de pensée et leur signification:

PENSÉES SUR LA NOURRITURE (JAUNE)



J'ai faim et j'ai soif



J'ai faim



J'ai soif



Je n'ai ni faim ni soif



Je n'ai pas faim



Je n'ai pas soif

RECHERCHE (VERT)



Je cherche la sortie



Je dois aller aux toilettes

INFORMATIONS (BLEU CIEL)



Je mange encore quelque chose



Je bois encore quelque chose



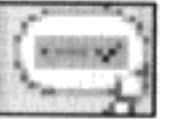
J'ai déjà ce jouet



Je me dirige vers la sortie



Je n'ai plus beaucoup d'argent



J'ai essayé beaucoup d'attractions



J'ai essayé toutes les attractions



Il est temps de rentrer chez moi

Astuce

Un bon gestionnaire de parc d'attractions doit savoir répondre aux besoins de ses clients. Ce ne peut qu'être bon pour les affaires. Les visiteurs de votre parc vous signalent s'ils sont satisfaits ou non. Si tout va bien, ils vous feront un signe de la main. Soyez attentifs aux bâillements. Si les visiteurs du parc commencent à bâiller, c'est un signe qui ne trompe pas: ils ne s'amusent pas assez... et après tout, ils sont venus pour ça. Achetez de nouvelles attractions ou améliorez celles que vous possédez déjà, mais faites quelque chose avant que la mauvaise réputation de votre parc se répande et fasse s'effondrer votre compte en banque.

MAUVAISES PENSÉES (GRIS)



Les boissons ne sont pas terribles



La nourriture n'est pas terrible



Les récompenses ne sont pas assez élevées



Les chances de gagner sont trop faibles



Le prix est trop élevé



Vous faites trop de bénéfice



Il y a beaucoup trop de papiers gras

SENTIMENTS (BLANC)



Je suis content(e)



Je me sens très bien



Je suis mécontent(e)



J'en ai marre de marcher



Je commence à m'ennuyer

RAS-LE-BOL (BLEU FONCÉ)



Je ne peux plus rien manger ni boire



Je ne peux plus rien avaler



Je ne peux plus rien boire

Icône de la recherche

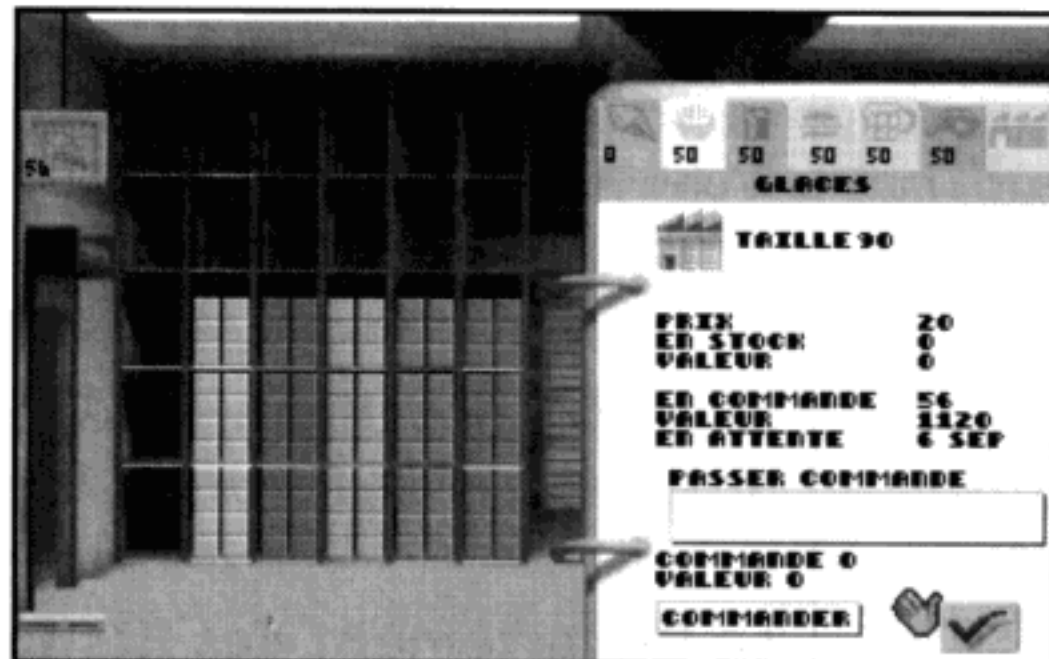


icône des stocks

Cliquez avec le bouton **gauche** sur les icônes affichées à droite de l'écran pour accéder à l'écran de la recherche (ampoule) et à l'écran des stocks (bargraphe).

Pour revenir à l'écran du parc, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge.

Ecran des stocks



Cet écran vous permet d'acheter les stocks nécessaires pour vos boutiques.

Pour accéder à l'écran des stocks:

Ouvrez l'écran de statut du parc.

Cliquez ensuite avec le bouton **gauche** de la souris sur l'icône des stocks. Vous pourrez alors remplir votre entrepôt de marchandises.

En haut de la fiche de commande, vous verrez les différentes marchandises disponibles: glaces, frites, cola, hamburgers, bière et steak. Le chiffre affiché sous chaque icône indique votre stock actuel.

POUR PASSER UNE COMMANDE:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur le type de marchandises dont vous avez besoin. Le prix, la quantité en stock et la valeur de votre stock changeront en conséquence lorsque vous recevrez la commande.

Indiquez le montant de votre commande en cliquant sur la fenêtre "Passer commande" et en ajustant la longueur de la barre grise. La commande et sa valeur sont indiquées au-dessous de cette fenêtre.

Cliquez avec le bouton gauche sur "Commander" pour passer votre commande.

Il faudra un peu de temps avant la livraison de votre commande. Lorsque vous voyez une palette descendre dans l'entrepôt, ne passez pas une autre commande. Si vous le faites, la commande en cours sera annulée et vous devrez attendre une nouvelle livraison. Entre temps, vos réserves seront peut-être vides, vos visiteurs auront faim, et vous allez certainement rater une occasion de vous faire un peu plus de brouzoufs.

Astuce

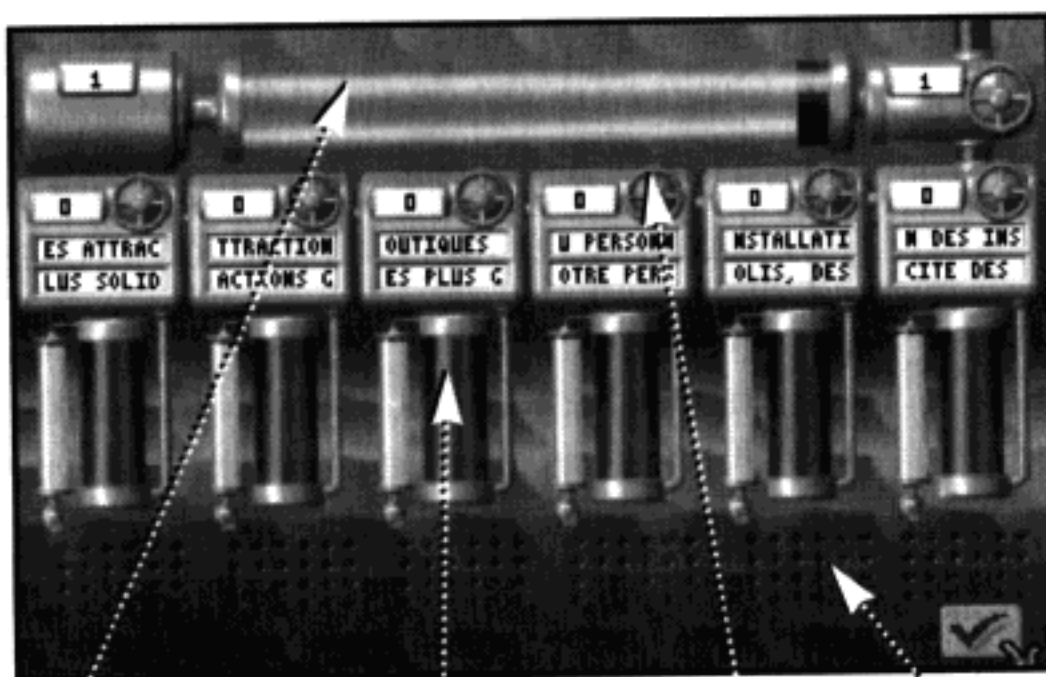
En mode "Business", vous ne pourrez pas installer de nouvelles attractions si vous n'investissez pas dans la recherche. Sinon, comment allez-vous vous en sortir par rapport aux autres parcs avec votre Château Mou et deux ou trois attractions? Pour accéder au Département de la Recherche:

Toutes les marchandises commandées sont rangées par catégorie dans votre entrepôt. Lorsque les boîtes de couleur atteignent le plafond, il n'y a plus de place. Ne commandez pas trop de marchandises, car si vous n'avez pas assez de place, ce qui sera en trop sera perdu. Mais n'oubliez pas non plus que vous pouvez augmenter la capacité de votre entrepôt en investissant dans la recherche. (voir *Département de la recherche*).

Remarque: La seule marchandise consommable que vous n'aurez pas à acheter est le café. Vos réserves de café sont donc inépuisables.

Lorsque vous avez passé votre commande, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir à l'écran du parc.

Le Département des Recherches



Pompe à recherche Eprouvettes de recherche Vannes Progrès des recherches

Le laboratoire secret du centre de recherches de votre parc est l'endroit où vous investirez l'argent indispensable pour développer de nouvelles installations. Les nouvelles attractions sont la raison de vivre de tout parc de loisirs: si vous n'investissez pas suffisamment d'argent dans la recherche, votre parc ne sera pas amusant du tout. Mais la recherche ne s'applique pas seulement aux grosses attractions. Vous pouvez investir dans plusieurs types de recherches, des nouvelles boutiques à des toilettes plus propres, en passant par l'augmentation de la taille des bus pour recevoir encore plus de visiteurs. Ils sont essentiels au succès de votre parc.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de la recherche, sur l'écran de statut du parc, ou appuyez sur la touche **N**.

Astuce

Surveillez la somme investie dans la recherche, car elle est déduite de votre compte en banque tous les mois. Et si vous investissez 9.999 brouzoufs, l'addition sera vite très lourde!

Financement des recherches

Vous pouvez décider de la somme investie avec la Pompe à Recherche.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur le haut de la pompe pour faire coulisser le piston et augmenter la quantité de liquide rouge dans le tube. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton **gauche** ou **droit** sur la grosse vanne en haut à droite pour déplacer le piston.

Le chiffre affiché en haut à gauche indique la somme mensuelle investie dans la recherche: elle change selon le volume de liquide utilisé.

Le chiffre affiché en haut à droite indique la somme disponible pour être distribuée dans les éprouvettes de recherche. Les deux chiffres sont identiques tant que vous ne distribuez pas les fonds pour la recherche.

Éprouvettes de recherche

Il y a 6 éprouvettes de recherche, et elles ont toutes soif d'argent frais. Pour dériver des fonds de la pompe de recherche vers une éprouvette, cliquez avec le bouton **gauche** sur l'éprouvette, ou utilisez la vanne.

Les 6 éprouvettes de recherche sont les suivantes:

Amélioration des attractions: l'argent investi permet d'améliorer les attractions de votre parc.

Nouvelles attractions: investissez dans de nouveaux moyens pour subjuguier les visiteurs de votre parc.

Nouvelles boutiques: investissez dans de nouvelles manières de soutirer jusqu'au dernier centime à vos visiteurs.

Formation du personnel: vos employés sont mauvais? Mal organisés? Améliorez la qualité du service qu'ils offrent aux visiteurs du parc en investissant dans cette éprouvette.

Nouvelles installations: dites au revoir à la vespasienne, et installez des super toilettes. Vous pouvez également investir dans de nouvelles plantes exotiques avec cette éprouvette.

Amélioration des installations: Agrandissez votre entrepôt pour faire des économies en achetant au prix de gros, et investissez dans des bus plus gros pour attirer les foules.

Le baromètre de recherche, à côté de chaque éprouvette, vous indique la progression des recherches. Si le baromètre est entièrement blanc, vous êtes proche d'un nouveau progrès. En dessous de chaque éprouvette, vous verrez apparaître des points blancs. Lorsque tous les points sont blancs, vous avez atteint le niveau de recherches maximum pour cette éprouvette. Peu importe l'investissement, vous ne pourrez alors plus effectuer de recherches dans ce domaine.

Astuce

Lorsque les améliorations des attractions sont au maximum, vous remarquerez que leur numéro de version a augmenté (sur l'écran d'informations des attractions). La version la plus développée est au maximum 6.0.

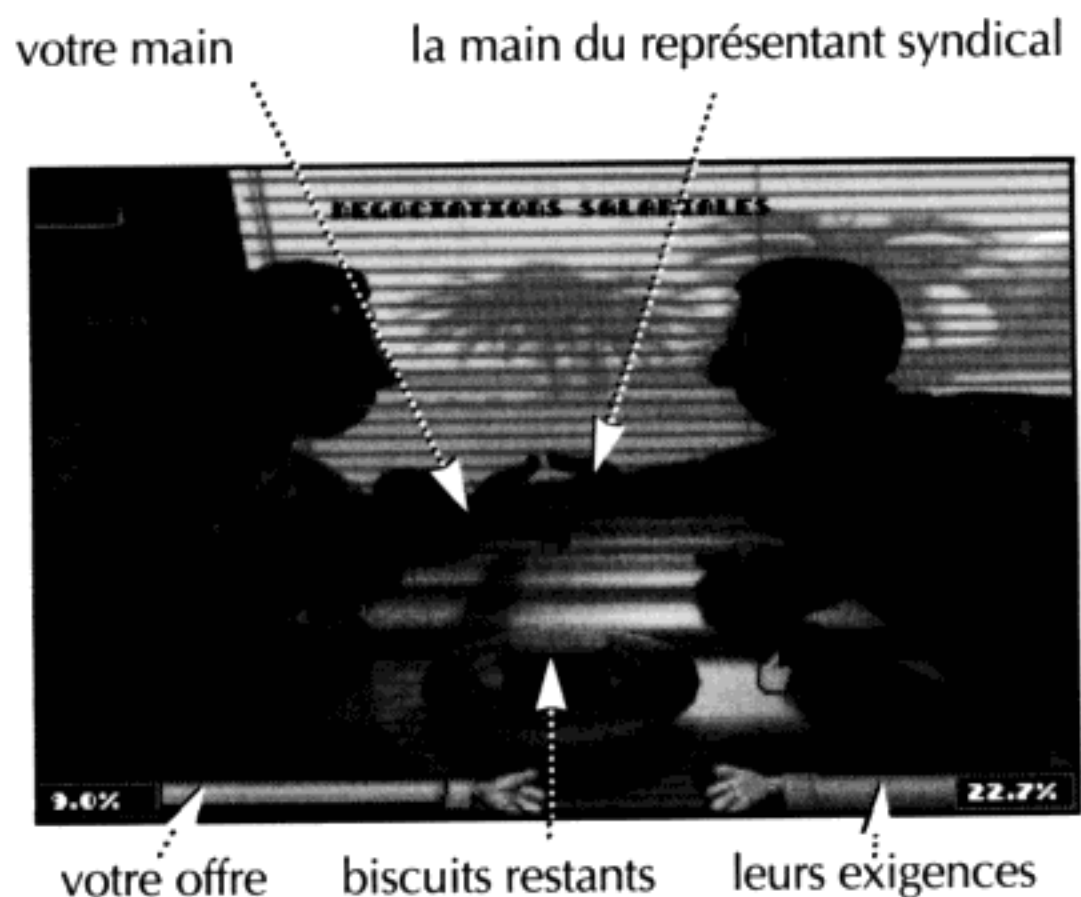
QUITTER LE DÉPARTEMENT DE LA RECHERCHE

Pour quitter le département de la recherche et laisser les grosses têtes s'occuper de tout, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge. Vous reviendrez à l'écran du parc.

Ecrans des négociations

Vous devez négocier avec vos employés pour régler les problèmes syndicaux, et avec vos fournisseurs pour le prix des marchandises. Ces négociations ont lieu lorsqu'un écran de négociations apparaît. Plus vous avez d'employés et de boutiques, plus les négociations pour les salaires ou le prix des marchandises seront fréquentes.

Négociations salariales



Comme dans le monde réel, tout ne va pas toujours bien entre la direction et les employés de votre parc d'attractions. Si votre parc est un succès, vos employés voudront être récompensés pour vous avoir aidé à créer cette affaire juteuse. Et si le nombre d'employés est insuffisant, le travail sera trop difficile, ils seront inquiets et nerveux, et se mettront en grève pour obtenir de meilleures conditions de travail.

Vous êtes assis à gauche de la table du chef du syndicat. Vous devez tous les deux vous serrer la main après être parvenu à un accord, en étendant la main par-dessus la table. Votre bras est à gauche de l'écran. Mais vous devez également tomber d'accord avant qu'il n'y ait plus de biscuits. Sinon, les négociations échouent et le succès de votre parc sera gravement compromis.

POUR AUGMENTER VOTRE OFFRE:

Le temps passe assez rapidement. Cliquez avec le bouton **gauche** à droite de la main pour augmenter votre offre par tranche de 1%.

Remarque: Ne proposez pas une offre trop importante au début des négociations. Le syndicat peut sentir vos craintes comme si vous empestiez le mauvais parfum, et ne baissera pas d'un centime. Prenez votre temps, et gardez la tête sur les épaules.

POUR DIMINUER VOTRE OFFRE:

Cliquez avec le bouton **gauche** à gauche de la main pour diminuer votre offre par tranche de 1%.

CA PASSE OU CA CASSE: LA GREVE

Si les négociations de déroulent bien, un message vous indiquera combien le syndicat a réussi à vous soutirer, et le nouveau salaire mensuel de chaque catégorie de personnel sera affiché.

Cliquez avec le bouton **gauche** pour revenir à l'écran du parc.



Si les négociations échouent, un message vous informera également. Cliquez sur le bouton gauche pour revenir à l'écran du parc. Vos employés quitteront le parc en masse et se rassembleront devant l'entrée pour former un piquet de grève. Ce n'est pas une publicité idéale pour votre parc, et si une attraction tombe en panne ou que les ordures commencent à s'entasser, vous perdrez sûrement de l'argent. Il vaut nettement mieux trouver un accord sur les salaires lorsque c'est possible.

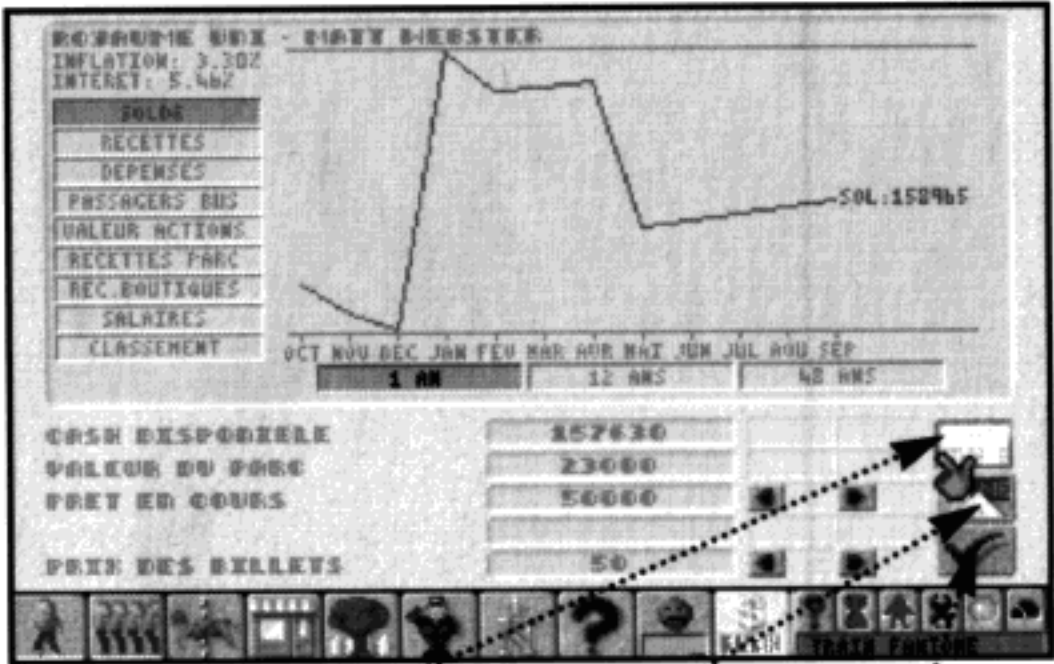
Négociations commerciales

Les négociations commerciales se déroulent exactement de la même manière (voir ci-dessus), et les pénalités en cas d'échec sont tout aussi sévères. Si vous ne quittez pas la table des négociations en ayant trouvé un accord, et avant que le tas de biscuits ne soit mangé, toute livraison de marchandise sera annulée, et vous ne pourrez plus remplir votre stock pour alimenter les boutiques de votre parc!

Remarque: Lorsque les négociations échouent, le prix demandé par les fournisseurs sera majoré de 10% lors de la prochaine entrevue.

Si vous choisissez la simulation "globale" au début du jeu (voir Informations sur le joueur), vous pourrez entrer dans le monde de la finance. Vous assumerez donc la lourde responsabilité de toutes les transactions financières de votre parc. Vous devrez non seulement surveiller régulièrement votre compte en banque, mais il faudra aussi vous mouiller dans les opérations boursières. Vous pouvez gagner une petite fortune, mais vous risquez aussi de perdre votre précieux parc s'il est racheté par vos concurrents.

Ecran de la Banque



Ecran du relevé Ecran de la bourse Marque rouge

Les examens fréquents de l'écran de la banque, même s'ils peuvent faire peur, sont essentiels au contrôle financier de votre parc. Vous avez peut-être déjà vécu des expériences désagréables dans votre banque, dans un fauteuil de cuir inconfortable, les yeux de celui qui tient les cordons de la bourse fixés sur vous. Mais n'ayez pas peur... le banquier de Theme Park n'est pas comme ça. Il vous ramène aux réalités financières, quelquefois un peu brutalement (et plus la réalité est dure, plus elle est brutale...), mais il vous donne également des conseils très judicieux qui peuvent sauver votre parc et votre situation financière.

UTILISATION DE L'ÉCRAN DE LA BANQUE:

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de la banque, sur l'écran de jeu.

Les graphiques indiquent le solde de votre compte, basé sur le calcul des recettes et des dépenses. A gauche du graphique, les différentes légendes vous indiquent les résultats financiers que vous pouvez examiner. Sur l'axe horizontal, une échelle de temps permet de faire des prévisions à long terme.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur une des rubriques pour faire apparaître la courbe correspondante. Cliquez à nouveau sur le bouton gauche pour supprimer la courbe.

Sous les courbes, vous verrez les informations suivantes:

Cash disponible: l'argent dont vous disposez pour acheter des attractions ou des boutiques, et embaucher du personnel.

Valeur du parc: valeur de votre parc une fois que le cours de toutes les actions ont été évaluées. Lorsque vous commencez une partie, cette valeur est (c'est normal) nulle.

Prêt en cours: vous pouvez augmenter le prêt en cours en cliquant avec le bouton **gauche** sur la flèche de droite. Si votre parc s'est renfloué et que les bénéfices ont augmenté, vous pouvez réduire le montant du prêt, et donc celui des intérêts. Cliquez avec le bouton **gauche** sur la flèche de gauche pour réduire le montant du prêt.

Prix des billets: la source principale de revenus pour votre parc. Cliquez avec le bouton **gauche** sur les flèches droite et gauche pour augmenter ou diminuer le prix des billets. Votre conseiller vous préviendra si votre prix est mal calculé.

Les icônes de droite correspondent aux fonctions suivantes:

JOUR	DETAIL	DEPENSES	RECETTES	SOLDE
Mai	ACHAT D'ORNEMENT	150		362,747
Mai	ACHAT D'ORNEMENT	150		362,597
Mai	ACHAT D'ATTRACTION	20,000		342,597
JUN	ACHAT DE BOUTIQUE	2,000		340,597
JUN	ACHAT DE BOUTIQUE	1,000		339,597

SOLDE 339,597

Relevé de banque: Cliquez avec le bouton **gauche** pour voir votre relevé de compte. Vous n'y verrez pas de messages du style "votre parc est un fiasco..." Le relevé contient toutes les transactions financières effectuées au cours du dernier mois d'exercice. C'est un document très intéressant. Lorsque vous en avez assez vu, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir à l'écran du parc. Vous pouvez également activer directement le relevé de banque en cliquant sur l'icône de la banque avec le bouton droit.

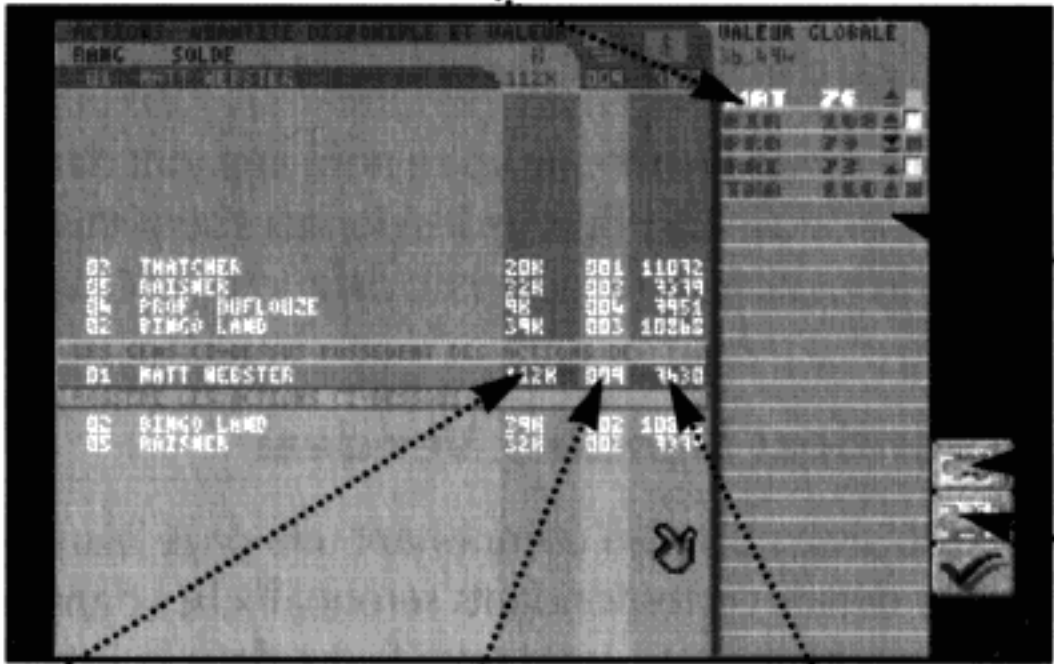
Bourse: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour rejoindre les jeunes loups du marché boursier, sur l'écran de la bourse (voir *Ecran de la Bourse*).

Croix: Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette icône pour revenir à l'écran du parc sans prendre en compte les modifications éventuelles.

Marque rouge: retour à l'écran du parc, les modifications éventuelles étant prises en compte.

Ecran de la Bourse

Propriétaires de parcs



Fluctuations des cours

Achat d'actions

Vente d'actions

Valeur totale

solde bancaire

Nombre d'actions disponibles

L'écran de la bourse vous permet d'acheter des actions d'autres parcs, et de profiter de leur succès pour investir vos dividendes dans la construction du vôtre. Vous pouvez également défendre votre parc contre les rachats imprévus par les autres propriétaires de parc. Pour éviter que l'un d'eux ne parvienne à racheter une part suffisante d'actions de votre parc, surveillez leurs opérations boursières sur l'écran de la bourse. N'oubliez pas que plus le nombre d'actions de votre parc achetées est élevé, plus vos bénéfices durement gagnés seront perdus dans le paiement des dividendes.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône de la bourse, sur l'écran de la banque, et vous pourrez vous essayer aux joies des opérations boursières.

La liste de tous les propriétaires de parcs est affichée à droite de l'état des actions. La flèche affichée à droite de chaque nom indique si le cours des actions remonte, descend, ou s'il ne bouge pas. Une page jaune indique que des actions sont à vendre, une page blanche que vous possédez déjà des actions de ce parc, et une page rouge que ce propriétaire possède des actions de votre parc. Cliquez avec le bouton **gauche** sur un nom: les détails de son portefeuille boursier seront affichés dans les deux fenêtres. Le nom, le solde du compte, les actions disponibles et leur valeur totale sont affichés sur la barre centrale. La liste des autres propriétaires possédant des actions de ce parc est affichée dans la partie supérieure verte, les actions possédées par le propriétaire sélectionné sont affichées dans la partie inférieure rose.



Les résultats de fin d'année sont affichés automatiquement à la fin de chaque année fiscale, et vous permettent de voir la progression de votre parc au cours des 12 derniers mois. Les coupes et les certificats reçus apparaissent en bas de l'écran, et les meilleurs parcs sont également classés. Vous devez être numéro 1 dans toutes les catégories pour pouvoir arriver à votre but: faire de votre parc d'attractions le meilleur du monde.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur une coupe ou un certificat pour voir les détails correspondants. Une coupe indique que votre parc a proposé le meilleur service dans cette catégorie au cours de l'année écoulée. Un certificat indique que votre parc a été très apprécié.

Lorsque vous avez vu suffisamment d'informations, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir à l'écran du parc. Vous pouvez également cliquer avec le bouton **gauche** sur l'icône des classements pour examiner les performances de votre parc dans les différentes catégories.

La liste rouge

Si vous cliquez sur un certificat pour l'examiner et qu'il est écrit à l'encre rouge, votre parc va mal! L'encre rouge indique qu'il y a de sérieuses lacunes dans la catégorie concernée. Prenez bien note de ces informations pour trouver une solution l'année suivante, sinon vous ne serez jamais numéro 1!

Classements annuels



Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'icône des classements. Votre parc est classé dans 6 catégories différentes:

- Propriétaire le plus riche
- Parc le plus excitant
- Meilleures installations
- Satisfaction
- Parc le plus grand
- Parc le plus agréable

Examinez la position de votre parc dans ces classements pour voir où sont vos lacunes, et comment vous pouvez progresser dans le classement pour l'année suivante. Cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour revenir au tableau du classement général.

Détails de fin d'année

DÉTAILS DE FIN D'ANNÉE		
	CETTE ANNÉE	AN DERNIER
VALEUR DU PARC	42,600	23,000
VALEUR DES ACTIONS	4,137	7,575
SOLDE	169,397	123,277
PRÊT	50,000	50,000
PRÊT MAXIMUM	150,000	250,000
RECETTES	73,040	6
DÉPENSES	60,256	8,167
DIVIDENDES ENCAISSÉS	1,452	0
DIVIDENDES PAYÉS	0	0
IMPÔTS LOCAUX	0	0

CLIQUEZ ICI POUR REVENIR À VOTRE PARC 25000

Sur l'écran du classement général, cliquez avec le bouton **gauche** sur la marque rouge pour voir les détails de l'année écoulée, comparés à ceux de l'année précédente, et selon les facteurs suivants:

Valeur du parc

Valeur des actions

Solde

Prêt

Prêt maximum

Recettes

Dépenses

Encaissement de dividendes

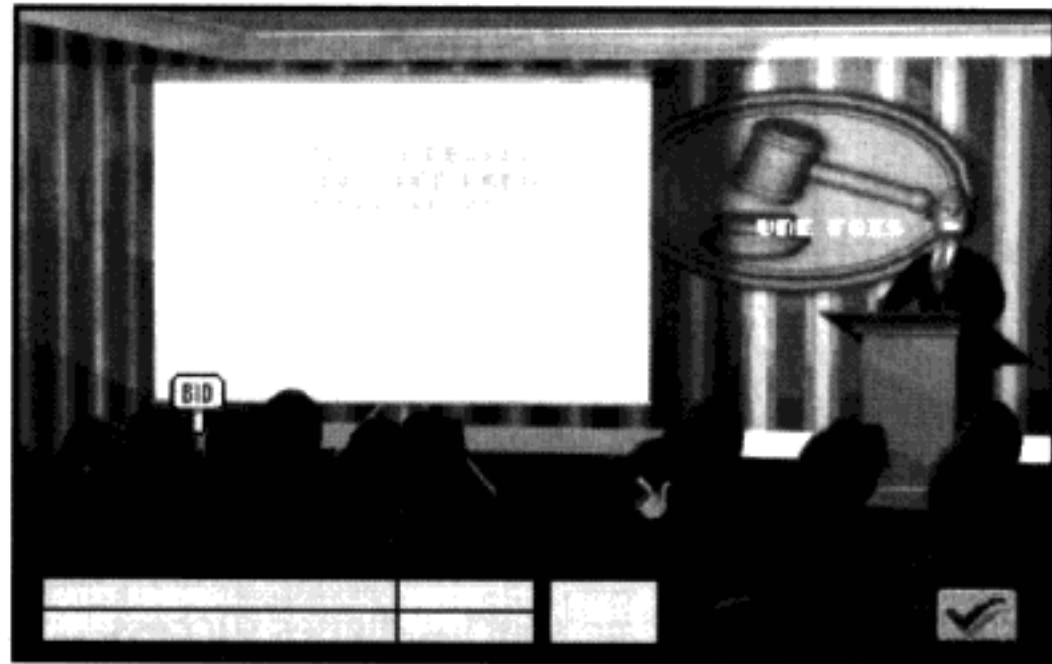
Paiement de dividendes

Impôts locaux

Si la valeur du parc est suffisamment élevée, vous pouvez également revendre votre parc aux enchères. Cliquez avec le bouton **gauche** sur cette option (voir *Vente aux Enchères*).

Lorsque vous avez terminé, cliquez avec le bouton **gauche** sur la croix pour revenir à l'écran du parc, et commencer une nouvelle année de grandes décisions commerciales.

Ventes aux enchères



A la fin de chaque année, vous pouvez éventuellement revendre votre parc aux enchères, s'il a atteint une valeur minimum.

Cliquez avec le bouton **gauche** sur l'option affichée dans les détails de fin d'année, puis installez-vous confortablement et regardez les enchères se dérouler pendant que les secondes défilent.

Avec l'argent de la vente de votre parc, vous pourrez repartir à zéro dans un autre endroit. Mais si personne ne se porte acquéreur, vous reviendrez à l'écran du parc.

Faillite

Lorsque la valeur de toutes les actions et du stock de votre parc ne suffisent plus à couvrir le remboursement de vos prêts, des intérêts éventuels, de votre découvert et des 20.000 brouzoufs de marge dont vous disposez, vous êtes légalement en faillite. Le parc devra fermer, le travail de toute votre vie s'écroulera devant vos yeux... Il n'y a qu'une seule manière d'en finir honorablement. Et la chute sera dure.

Bullfrog

Si vous n'avez jamais entendu parler de Bullfrog Productions jusqu'à maintenant, où étiez-vous donc pendant ces cinq dernières années? Croyez-le ou non, ce n'est que récemment, en 1989, que le monde a découvert Populous, le jeu révolutionnaire qui a fait la réputation de Bullfrog, inventeur d'un nouveau type de jeu: les jeux de dieux.

Après avoir adapté ce jeu sur 20 formats différents et atteint des ventes mondiales dépassant les 3 millions d'unités, Populous est devenu une véritable légende dans l'industrie. Pourtant, il ne s'agissait que du premier jeu d'une série de logiciels révolutionnaires, qui permirent à Bullfrog de placer 4 titres successifs en tête des ventes. PowerMonger, Populous 2 et Syndicate sont les dignes successeurs de Populous, et ont reçu un accueil incomparable dans la presse, suivi d'un immense succès commercial.

Aujourd'hui, Bullfrog Productions, la société créée par Peter Molyneux et Les Edgar, emploie plus de 40 personnes. Au cours de cette croissance exceptionnelle, Bullfrog a poursuivi le développement de jeux d'une richesse visuelle et d'une complexité technique inégalées. Mais c'est avant tout l'originalité qui est la clé du succès de Bullfrog. Theme Park, le premier jeu de la gamme Designer Series, démontre bien que l'originalité et l'innovation sont toujours les deux préoccupations majeures de Bullfrog.

Ce jeu mélange habilement la technologie précise des simulations et le plaisir de jouer, dans un environnement graphique splendide et accueillant. Mais surtout, comme tous les autres jeux de Bullfrog, c'est un jeu RIGOLO! Préparez-vous pour le cinquième N° 1 de Bullfrog!

Remerciements

UN JEU DE BULLFROG PRODUCTIONS

Créateurs et programmeurs principaux: Peter Molyneux et Demis Hassabis

Management: Les Edgar

Programmeurs: Mark Webley, Mark Lamport, James Robertson

Graphismes et Création Artistique: Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGeachie

Conception et Création de la séquence d'introduction: Chris Hill

Son et Musique: Russell Shaw

Tests et Contrôle Qualité: Alex Trowers, Andy Cakebread, Alfie Noakes

Sean Masterson, Guy Simmons, Kathy McEntee, Mike Diskett, Allan Wright, Andy Beale, Steven Metcalf, Dennis Alderton, Cathy Campos, Glenn Corpes, Kevin Donkin, Jo Goodwin, Phil Harvey, Mark Healey, Mark Huntley, Phil Jones, Michael Man, Sue Mumford, Matt Sullivan, Alan Weaver, Tony Dawson, Louise Kember

POUR ELECTRONIC ARTS

Réalisateur: Matt Webster

Assistant Réalisateur: Nick Goldsworthy

Producteur Délégué: Joss Ellis

Chef de Produit: Sean Ratcliffe

Documentation: Neil Cook

Conception de la Documentation: Chris Morgan

Testeur Principal: Darren King

Tests: Mark Bergan, Mike Cooper, Lawrence Doyle, Matt Price, Graham Harbour, Diarmid Clarke, David Amor, Danny Isaac, Rupert Easterbrook, Bryan Beckstrand, Brian Reed, Steven Imes, David Costa

Contrôle Qualité: Peter Murphy, Richard Gallagher, Alex Camilleri

Contrôle qualité française Raf Colantonio, Christophe Carrier

Adaptation française: Art Of Words

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XU, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

Garantie limitée

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

Logiciel © 1994 Bullfrog Productions Ltd. Tous droits réservés.

Documentation © 1994 Electronic Arts Ltd. Tous droits réservés.


Theme Park, Designer Series et Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd.

Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts Ltd.



TM

En partenariat avec

LIVECASH  **MIDLAND**

ELECTRONIC ARTS

12 RUE DU

CHATEAU D'EAU

96410

CHAMPAGNE AU

MONT D'OR

LYON, FRANCE



ELECTRONIC ARTS®

E 2 8 6 0 1 F M