THEME PARK WORLD (WINDOWS® 95/98)

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS À RÉTROPROJECTION

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

Introduction 3
Installation 4
Démarrage du jeu 4
L'écran Charger 4
L'écran Forum : 5
Se déplacer dans le parc 6
L'écran de jeu 7
Le panneau de contrôle 8
Le mode Action immédiate 8
Le mode Simulation totale 10
Premiers pas, première visite 11
Construire un chemin 11
Construire une attraction 12
Construire une boutique 15
Construire un stand 16
Construire une salle de repos 16
Construire des toilettes 17
Commodités 17
Placer diverses commodités 17
Placer un circuit 18
Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique 19
Recruter du personnel 23
Ouvrir le parc 24
Le parc dans ses premières heures .26
Développer le parc 26
Theme Park World en détails 28
Gagner des clés et des tickets d'or 28
Défis 29
Fenêtres d'infos : des outils utiles 29
Les attractions dans le parc 32
Attractions 33
Boutiques 34
Stands 35
Commodités 35
Salle de repos 36
Surveiller vos visiteurs 37
Humeurs 38
Le personnel 40
Catégories de personnel 41
Gérer le personnel 42
Informations 45
Recherche 46
Finances 47
La carte 49
Mode caméscope/cartes postales Electroniques 51
Mode caméscope 51
Menu de jeu 53
Options 55
Le curseur sensible au contexte .56
Theme Park World en ligne 59
Se connecter 59
Publier parc 62
Visiter des parcs et discuter ...64
Dialoguer 67
Se promener en mode discussion 68
Trucs et astuces 71
L'équipe de Theme Park World 74

INTRODUCTION



Bienvenue dans Theme Park World ! Vous allez entrer dans le monde riche et merveilleux de la nouvelle version de Theme Park, mais quelque chose a changé ! Vous êtes le chef et vous devez prendre toutes les décisions qui s'imposent, que ce soit sur l'endroit ou la manière de construire des attractions ou sur l'entretien des toilettes ! Mais ne vous inquiétez pas trop ! Je pourrai vous venir en aide si les choses se compliquent un peu !

Vous allez vite vous rendre compte que vous êtes responsable de la manière dont évolue votre petit monde. Et si vous êtes fier de votre création, ne vous arrêtez pas en si bon chemin : connectez-vous à Internet pour publier votre parc, explorer les parcs conçus par d'autres joueurs, participer à des discussions ou vous faire des amis. Vous pouvez même voter pour les parcs que vous appréciez le plus.

C'est beaucoup plus qu'un jeu : c'est un monde à part entière....

... **le monde de Theme Park™ World !**

INSTALLATION

Veuillez vous reporter à la carte de référence ci-jointe pour savoir comment installer le jeu.

DEMARRAGE DU JEU

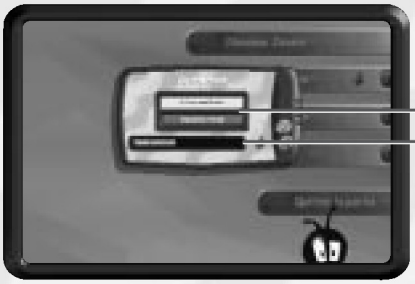
L'ÉCRAN CHARGER

NOUVEAU JOUEUR

Si vous jouez pour la première fois, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Cliquez sur Nouveau joueur.

2. La fenêtre d'infos correspondante apparaît.



Choisissez un mode de jeu :

Action immédiate ou Simulation totale (voir ci-dessous).

Saisissez votre nom ici

Action immédiate : vous commencez le jeu dans un petit parc, avec seulement quelques employés et un système de recherche qui vous permet d'inventer automatiquement de nouvelles attractions. Nous vous recommandons de sélectionner ce mode lorsque vous débutez ; il vous permet de vous familiariser avec les commandes et de trouver la bonne méthode pour construire un superbe parc.

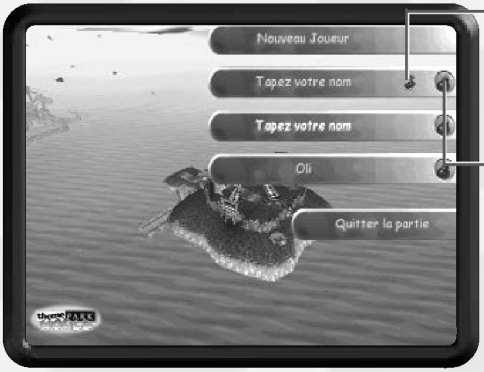
Simulation totale : vous démarrez le jeu sur une parcelle de terrain vierge. Dès le départ, vous devez prendre toutes les décisions.

3. **Confirmer nouveau nom de joueur** : si votre choix vous satisfait, cliquez sur le bouton coche ou appuyez sur la touche **Entrée**.

   L'écran FORUM apparaît.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Si vous avez déjà joué :



Joystick : cette icône indique que le joueur est en mode Action immédiate.

Bombe : vous effacez le joueur, ses parcs et toutes les sauvegardes existantes.

Cliquez sur votre nom de joueur pour reprendre la partie.

L'écran Forum apparaît.

L'ÉCRAN FORUM :

Cliquez sur les flèches pour accéder à la vue des parcs du monde entier présentés en ligne : vous pouvez discuter, visiter des parcs et en plébisciter (reportez-vous à la rubrique *Visiter des parcs et discuter*, page 64).

Pour entrer dans le parc, Cliquez sur la porte, sur l'île ou appuyez sur la touche **Entrée**.



Nombre de clés d'or en votre possession.

Nombre de clés nécessaire pour entrer dans le monde sélectionné.

Cliquez sur les flèches pour accéder aux autres thèmes (ou utilisez les **touches fléchées GAUCHE/DROITE**).

Barre d'aide (**Ctrl - H** pour l'**activer**/la désactiver) pour vous aider si vous oubliez la fonction des boutons présents à l'écran.

Appuyez sur la touche **Echap** pour accéder au *menu de jeu* (voir page 53).

Thèmes disponibles

Le Royaume perdu : un monde fantastique peuplé de dinosaures et de singes énormes et effrayants. Les visiteurs auront tellement peur qu'ils en lâcheront leur porte-monnaie !

Le Monde d'Halloween : un petit voyage dans les recoins les plus ténébreux de la cité de la peur. Vos chers clients en perdront leur esprit et leur argent !

- Les **autres thèmes** (qui ne sont pas en surbrillance) deviennent disponibles lorsque vous gagnez des clés d'or.

Vous pouvez maintenant choisir le thème de votre parc.

Cliquez sur le monde de votre choix. A vous les sentiers de la gloire ou la ruine !

Bonne chance !

> **Remarque** : lorsque vous avez gagné suffisamment de clés d'or, vous pouvez ouvrir des parcs aux thèmes différents.

SE DÉPLACER DANS LE PARC

Utilisez la **souris** pour parcourir votre parc. Déplacez le curseur sur les bords de l'écran pour vous déplacer dans la direction correspondante. Utilisez également les **touches fléchées du pavé numérique**.

- Utilisez les **touches du curseur HAUT/BAS** pour effectuer un zoom avant/arrière.

- Utilisez les **touches du curseur GAUCHE/DROITE** pour faire tourner le parc.

> **Remarque** : vous pouvez choisir, à partir de l'écran Options, de faire tourner la vue légèrement ou à 90° (voir la rubrique *Options*, page 55).

Appuyez sur **Echap** pour faire apparaître le menu de jeu (voir page 53).

Nous vous rappelons que si vous êtes perdu, vous pouvez appuyer sur la touche **Début** : vous vous retrouverez à l'entrée du parc.

Autre méthode pour contrôler la souris

Si vous préférez, vous pouvez utiliser le **bouton droit de la souris** en le paramétrant à partir de l'écran Options (voir page 55). Vous pouvez ainsi parcourir le parc en maintenant le **bouton droit de la souris** enfoncé : la direction et la vitesse de défilement dépendent de la position du curseur de la souris par rapport au centre de l'écran.

Reportez-vous au document *Commandes de jeu* **ci-joint ; vous y trouverez un résumé de toutes les commandes utilisées dans le jeu.**

LE CURSEUR SENSIBLE AU CONTEXTE

Vous allez remarquer tout au long du jeu que le curseur change de forme selon l'objet sur lequel vous le pointez ou selon le mode que vous avez choisi pour jouer.



Une main qui pointe indique que vous pouvez cliquer pour obtenir des informations sur une personne ou un objet.



Lorsque le curseur se transforme en flèche, vous pouvez cliquer pour ouvrir une fenêtre d'infos du panneau de contrôle ou sélectionner un élément de la fenêtre d'infos.

Pour connaître la fonction de tous les curseurs, consultez la rubrique correspondante, page 56.

L'ÉCRAN DE JEU

Vous démarrez la partie face à l'entrée de votre nouveau parc.

Nombre de tickets d'or en votre possession (voir la rubrique *Gagner des clés et des tickets d'or*, page 28)

Argent - Les flèches qui apparaissent à côté de votre argent indiquent les rentrées (flèche verte) ou les sorties (flèche rouge)



Nombre de clés d'or en votre possession (3 tickets d'or vous permettent d'obtenir une clé)

Panneau de contrôle (voir page suivante)

Entrée : si vous êtes perdu, appuyez sur la touche **Début** pour revenir à cet endroit

LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Il s'agit de votre centre d'informations. Il vous permet de contrôler et de gérer le parc.



Antenne message (cliquez sur les messages lorsque ceux-ci vous sont signalés ; des informations importantes pour la suite du jeu vous sont données)

Message concernant un défi

Conseil

Ticket d'or gagné

Message d'information

Message concernant un événement

Cliquez pour acheter une attraction et embaucher (reportez-vous aux rubriques correspondantes)

Date

Informations : cliquez pour accéder aux informations concernant les attractions, les commodités, le parc de manière générale et les statistiques du personnel et des visiteurs (voir la rubrique *Informations*, page 45)

Satisfaction des visiteurs (voir la rubrique *Humeurs*, page 38)

Finances : cliquez pour définir le prix du billet d'entrée, ouvrir/fermer le parc, emprunter, fixer les budgets alloués à la formation du personnel et consulter les informations financières (voir la rubrique *Finances*, page 47)

Recherche : cliquez pour accéder à la fenêtre d'infos concernant le laboratoire de recherches et inventer de nouvelles attractions (cette fonction n'est pas disponible si vous n'avez pas recruté de chercheur ou si vous êtes en mode Action immédiate)

Appareil photo : cliquez pour utiliser le caméscope et envoyer des cartes postales en ligne.

Afficher carte : cliquez pour afficher l'écran de la carte (voir page 49)



Si vous avez sélectionné le mode Action immédiate, veuillez consulter la rubrique suivante pour connaître les différents aspects du jeu.

LE MODE ACTION IMMÉDIATE

Si vous sélectionnez ce mode, vous commencez la partie en possédant déjà un petit parc pré-construit et en ayant sous la main quelques employés. Vous n'avez pas à vous soucier de la recherche : l'ordinateur s'en occupe.

Le parc est ouvert et les gosses commencent à se précipiter aux grilles d'entrée. Que pouvez-vous faire ?



Attractions

Vous devez d'abord construire de nouvelles attractions. Vous attirerez ainsi plus de visiteurs qui devraient, normalement, rester plus longtemps dans le parc. Vous pouvez ensuite ajouter quelques boutiques et stands qui vous permettront de gagner de l'argent rapidement et de satisfaire vos visiteurs affamés et assoiffés. Un bon point pour les rendre heureux ! Reportez-vous aux rubriques *Construire une attraction* et *Construire une boutique*, pages 12 et 15, pour avoir de plus amples détails sur les attractions.



Personnel

Au fur et à mesure que votre parc se développe, vous aurez besoin d'embaucher du personnel pour faire face au nombre accru de visiteurs. Pour avoir plus d'informations sur la manière d'embaucher ainsi que sur le personnel, son rôle et la gestion de ses tâches, veuillez vous reporter aux rubriques *Recruter du personnel* et *Le personnel*, pages23 et 40.



Commodités

A propos de sécurité… Vous pouvez rendre vos gardiens plus efficaces si vous installez des caméras de sécurité (voir la rubrique *Commodités*, page 35).

Surveillez vos dépenses !

C'est bien beau de parler de construction et d'embauches, mais veillez à ne pas faire d'excès. Gardez un œil sur vos comptes et essayez de ne pas dépenser plus que vous ne gagnez. Souvenez-vous que chaque mois vous devez verser un salaire à vos employés !



Recherche

Lorsque vous avez construit toutes les attractions de départ, vous pouvez essayer de trouver de nouvelles idées. Un chercheur travaille déjà sur de nouvelles attractions, mais si vous souhaitez accélerer le rythme des découvertes, vous devez penser à en recruter d'autres (voir la rubrique *Recherche*, page 46).

D'autres points importants à garder en tête :

- Les mômes n'aiment pas se fatiguer et détestent donc parcourir de longues distances à pied. Lorsque votre parc devient immense, pensez à construire plus de toilettes et plus de boutiques en les répartissant à différents endroits du parc.

- Surveillez le degré de satisfaction de vos clients à l'égard des boutiques. N'hésitez pas à modifier la qualité ou le prix si les clients commencent à s'énerver ! Consultez la rubrique *Boutiques*, page 34, pour savoir comment procéder à ces réglages.

- Si votre parc s'agrandit, vous pourrez augmenter le prix du billet d'entrée en fonction (voir la rubrique *Ouvrir le parc*, page 24).

- Le parc doit être agréable. Les arbres et les buissons l'embellissent et le rendent beaucoup plus plaisant qu'un terrain morne et plat. Si vous avez de l'argent, cela vaut le coup d'en acheter.

- Prenez le temps de lire toutes les astuces qui apparaissent dans le présent manuel. Ce sont des conseils utiles qui vous aideront dans la gestion de votre parc !

LE MODE SIMULATION TOTALE

Si vous sélectionnez ce mode, vous aurez des tas de choses à apprendre, mais le jeu sera d'autant plus captivant. Il est très gratifiant de construire son parc en partant de zéro. Si vous suivez les indications ci-dessous, vous serez toujours par monts et par vaux et n'aurez plus une seule minute !

Commençons notre visite sans plus tarder…

PREMIERS PAS, PREMIERE VISITE

Mettez à profit cette première visite dans le jeu pour construire un petit parc. Tous les principes de base que vous devez connaître en matière de construction et de gestion sont indiqués ci-dessous. Et si vous souhaitez avoir plus d'infos, souvenez-vous que le conseiller est toujours prêt à vous venir en aide.

BARRE D'AIDE

La barre d'aide située dans le bas de l'écran vous donne tout un tas d'informations utiles. Lorsque vous pointez sur quelque chose à l'écran, le texte situé dans la boîte vous décrit ce que vous faites exactement et/ou quel sera l'effet d'un clic.

Pour désactiver l'aide : Ctrl – H ou voir l'écran Options (voir page 55).

CONSTRUIRE UN CHEMIN

Sachez tout d'abord qu'un parc resplendissant nécessite de bonnes infrastructures… Bon, d'accord, je vais trouver une autre tournure… S'il n'y a pas de chemins, les visiteurs et le personnel ne peuvent pas parcourir le parc, ni faire ce qu'ils veulent. Il faut donc commencer par construire quelques chemins.

1. Déplacez le curseur dans le parc à proximité de l'entrée : il pointe ainsi sur une parcelle de terrain vide ou sur un bout de chemin existant.

2. Faites un clic-gauche pour activer le mode Placement de chemin. Une esquisse apparaît alors.

3. Déplacez-la à l'endroit qui vous intéresse.

4. Cliquez de nouveau. Le tronçon de chemin est installé.

5. Répétez cette procédure pour chaque tronçon de chemin que vous souhaitez placer.

6. Cliquez sur un tronçon existant pour terminer la construction du chemin.

Remarque : si l'esquisse devient rouge, cela signifie que vous ne pouvez pas installer de chemin à cet endroit. Si vous cliquez, le placement de chemin est annulé. Vous pouvez utiliser la même méthode pour construire des files d'attente et des circuits.

ANNULER VOTRE DERNIÈRE ACTION

- Pour annuler votre dernière action, appuyez sur la touche **Retour** pendant que vous placez le chemin. Le dernier tronçon disparaît.

- Continuez à appuyer sur cette touche pour supprimer les autres tronçons déjà placés.

Important : votre ensemble de chemins doit être relié à une entrée. Les visiteurs traversent rarement les pelouses pour se rendre à l'entrée d'une attraction.



CONSTRUIRE UNE ATTRACTION

Maintenant que vous avez installé des chemins, vous devez mettre en place des trucs susceptibles d'attirer les visiteurs. Avez-vous pensé à construire une attraction ?

OUVRIR UNE FENÊTRE D'INFOS DU PANNEAU DE CONTRÔLE

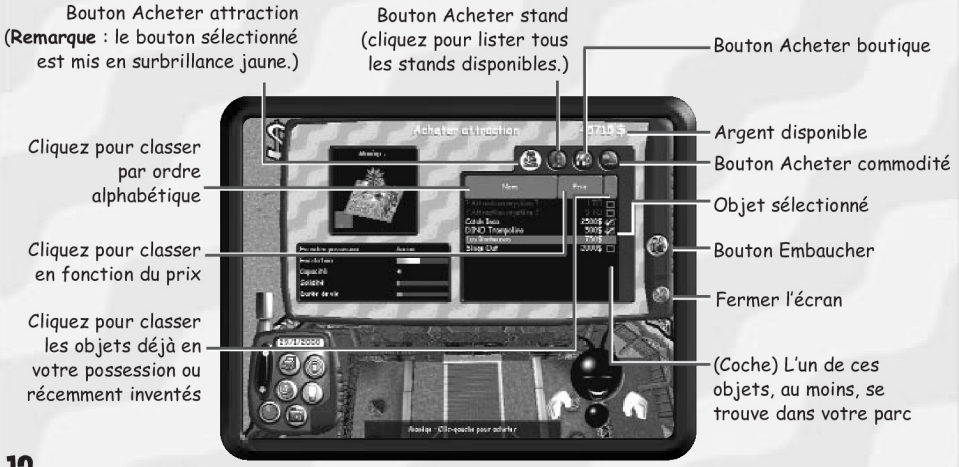
Commencez par cliquer sur les boutons ACHETER ATTRACTION/EMBAUCHER du panneau de contrôle.



Raccourci clavier pour acheter une attraction : B

Si la fenêtre d'infos EMBAUCHER apparaît, cliquez sur le bouton Acheter attraction pour retourner à la fenêtre correspondante.

CHOISIR UNE ATTRACTION



1. Vérifiez que le bouton Acheter attraction est en surbrillance.

2. Sélectionnez une attraction (Singe ouf). Outre les informations relatives à l'attraction, remarquez que celle-ci s'anime dans la fenêtre ! Vous avez ainsi un aperçu de l'attraction une fois mise en place.

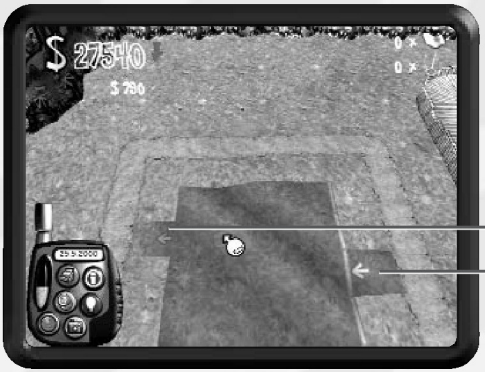
3. Cliquez pour sélectionner l'attraction. La fenêtre d'infos se ferme et l'esquisse de l'attraction apparaît.

PLACER UNE ATTRACTION

1. Déplacez l'esquisse à l'endroit désiré et notez les emplacements de l'entrée et de la sortie.

- Pour faire pivoter l'esquisse dans le sens des aiguilles d'une montre, appuyez sur la touche ;

- Pour faire pivoter l'esquisse dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, appuyez sur la touche :



2. Cliquez pour installer l'attraction. La file d'attente est mise en surbrillance.

   Astuce : veillez à ajouter des attractions qui fonctionnent sous abri : si le temps se gâte, il n'y a pas mieux !

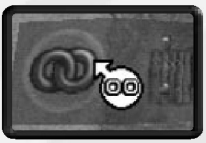


PLACER UNE FILE D'ATTENTE

Une file d'attente doit être placée devant chaque attraction. Les visiteurs sauront ainsi où se mettre pour patienter !

1. Pour déplacer la file, procédez de la même manière que pour un chemin : cliquez pour installer chaque tronçon.

2. Reliez la file à un chemin qui se trouve à proximité en cliquant sur le chemin. Le curseur se transforme en icône « lien » pour indiquer que la file et le chemin sont reliés.



Remarque : des torches apparaissent pour indiquer que vous avez réussi à relier la file au chemin.

Astuce : vous pouvez également relier des chemins à des files d'attente en déplaçant un tronçon de chemin et en cliquant au bout de la file.

Annuler un tronçon de file d'attente

Si vous souhaitez effacer des tronçons de file d'attente alors que vous êtes en train de les placer, appuyez sur la touche **Retour**.

Pour modifier une file une fois que vous l'avez placée, cliquez simplement dessus. Vous pouvez ensuite déplacer la file normalement.

Appuyez sur la touche **Retour** pour effacer les tronçons un à un.

Remarque : si la file d'attente n'est pas terminée, les visiteurs ne peuvent pas accéder à l'attraction.

PLACER UNE SORTIE

Sans chemin de sortie, les visiteurs ne peuvent pas quitter l'attraction et apprécier le reste du parc.

- Reliez la sortie de l'attraction à un chemin en utilisant la même méthode que pour placer un chemin.

Astuce : si la sortie se trouve derrière l'attraction et que vous ne pouvez pas la voir, essayez de faire tourner le parc !

CONSTRUIRE UNE BOUTIQUE

A force de s'amuser, les visiteurs finissent par avoir faim et soif. Ne négligez surtout pas leurs besoins ! En plus, ils adorent dépenser leur argent de poche ! Les parcs d'attractions sont un peu comme des grands bazars ! Il est très important de répondre aux demandes des clients et de construire, pour leur plaisir, un nombre suffisant de boutiques. Sans compter que cela vous permettra également de soutirer à ces petits monstres des quantités d'argent importantes !



PLACER UNE BOUTIQUE

1. Cliquez sur le bouton ACHETER attraction/Embaucher (ou utilisez la touche **B** du clavier).

2. Si la fenêtre d'infos EMBAUCHER apparaît, cliquez sur le bouton Acheter attraction.

3. Vérifiez que le bouton Acheter boutique est en surbrillance (jaune). Sélectionnez ensuite une boutique (buvette).

4. La fenêtre d'infos se ferme et le curseur se transforme en curseur-placement des objets (voir la rubrique *Curseur sensible au contexte*, page 56, pour avoir la liste complète de toutes les formes que peut prendre le curseur).

5. Déplacez l'esquisse à l'endroit désiré (notez bien l'emplacement des entrées et sorties). Aidez-vous si nécessaire des touches ; et : pour faire tourner l'esquisse, puis cliquez pour la placer.

6. Vérifiez qu'un chemin relie la boutique au reste du parc.

Remarque : l'entrée et la sortie des boutiques et des stands se trouvent sur le même carré.



CONSTRUIRE UN STAND

1. Cliquez sur le bouton Acheter attraction/Embaucher (ou utilisez la touche **B** du clavier).

2. Si la fenêtre d'infos Embaucher apparaît, cliquez sur le bouton Acheter attraction. Cliquez ensuite sur le bouton Acheter stand.

3. Mettez en surbrillance le nom du stand pour le sélectionner (Safari jédo).

4. La fenêtre d'infos se ferme et le curseur se transforme en curseur-placement des objets.

5. Déplacez l'esquisse à l'endroit qui vous intéresse, puis cliquez (notez que l'entrée et la sortie se trouvent sur un carré uniquement).

6. Vérifiez qu'un chemin relie le stand au reste du parc.



CONSTRUIRE UNE SALLE DE REPOS

Des employés heureux et efficaces vous permettent de garder votre parc en excellent état, mais ils ne resteront pas longtemps à votre service s'ils n'ont pas d'endroit pour se reposer et récupérer. Vous devez leur construire une salle de repos !

- Cliquez sur Acheter attraction/Embaucher, puis sur le bouton COMMODITÉS de la fenêtre d'infos Acheter attraction. Sélectionnez à partir de la liste la salle de repos et placez-la dans le parc.
- N'hésitez pas à offrir de grandes salles de repos à vos employés qui triment dur !

Astuce : des employés mécontents sont des employés qui commencent à grogner. Des employés mécontents sont sur le point de faire grève !



CONSTRUIRE DES TOILETTES

Toutes ces attractions excitantes et ces boissons rafraîchissantes entraînent des fuites continues de visiteurs (excusez le jeu de mots) prompts à satisfaire leurs besoins naturels. Mis à part les conséquences néfastes que cela peut avoir sur les visiteurs, si votre parc manque de toilettes, qui sait où ils vont finir par aller se soulager !

PLACER DES TOILETTES

1. Ouvrez la fenêtre d'infos Acheter attraction (ou appuyez sur la touche **B**). Vérifiez que le bouton Commodités est en surbrillance.

2. Pour sélectionner et installer des toilettes, procédez de la même manière que pour les boutiques (consultez à ce sujet la rubrique *Construire une boutique*, page 15).



COMMODITÉS

Vous pouvez choisir d'en installer lorsque vous pensez qu'elles sont nécessaires. Les commodités améliorent l'apparence et la fonctionnalité de votre parc : elles permettent de distinguer un bon parc d'un parc génial !

> **Remarque :** il se peut que lorsque vous installez des commodités, il n'y ait pas de retombées positives immédiates. Mais vous verrez qu'à long terme, un parc bien aménagé permet d'augmenter le degré de satisfaction des visiteurs et que ces derniers resteront plus longtemps dans le parc.

PLACER DIVERSES COMMODITÉS

Le temps, c'est de l'argent et tout ce qui peut accélérer la croissance du parc peut être bon à prendre.

POUR PLACER DES OBJETS SÉLECTIONNÉS

Maintenez la touche **Ctrl enfoncée** lorsque vous placez un objet. L'esquisse reste et vous pouvez placer un autre objet sélectionné.

Vous pouvez aussi :

Pointer sur un objet pour faire apparaître le curseur-doigt, maintenir la touche **Ctrl** enfoncée et cliquer. L'esquisse de l'objet apparaît ; vous pouvez le placer.



PLACER UN CIRCUIT

1. Dans la fenêtre d'infos ACHETER ATTRACTION, cliquez sur l'attraction des dino-karts.

   Remarque : vous devez d'abord avoir inventé cette attraction (voir la rubrique *Recherche*, page 46).

2. Placez l'attraction en tenant compte des entrées et des sorties. Vous devez également laisser de la place pour le circuit que vous allez construire.

3. Le curseur-file est activé, donc vérifiez que vous avez terminé l'emplacement de la file et que celle-ci est reliée à un chemin (consultez la rubrique *Placer une file d'attente*, page 14, pour avoir de plus amples indications).



Esquisse du circuit activée : cliquez sur le tronçon du circuit de droite pour activer le placement du circuit

Curseur-placement de circuit

Attraction incomplète : une attraction ne peut être ouverte au public que si le circuit est terminé, et si vous avez installé un emplacement pour la file d'attente et une sortie

4. Cliquez ensuite sur le tronçon du circuit de droite (voir plus haut) et déplacez le circuit. Chaque fois que vous souhaitez placer un virage, cliquez.

5. Continuez à tracer votre circuit jusqu'à ce que vous en soyez satisfait. Cliquez sur le tronçon gauche du circuit pour le terminer. Pour que le circuit soit plus excitant, vous pouvez le croiser avec des chemins et des files d'attente ou ajouter des carrefours.

- Pour effacer un tronçon du circuit, appuyez sur la touche **Retour**.

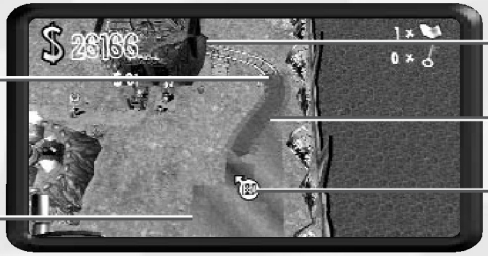
PLACER DES MONTAGNES RUSSES OU UN CIRCUIT AQUATIQUE

Les montagnes russes ou les circuits aquatiques constituent les attractions phare de tout parc d'attractions. Si vos chercheurs vous en donnent la possibilité, vous pouvez maintenant construire ces attractions de première catégorie. Vous pouvez être certain que les gosses feront des kilomètres pour venir les essayer !

Remarque : pour construire des montagnes russes ou un circuit aquatique, vous devez d'abord les avoir inventés (voir la rubrique *Recherche*, page 46).

PLACER DE SIMPLES MONTAGNES RUSSES

1. Cliquez et placez l'attraction (Temple des Ténèbres) de la même manière que les dino-karts.



2. Installez la file d'attente et reliez le chemin à la sortie (voir la rubrique *Placer une file d'attente* page 14).

3. Cliquez ensuite sur le pylône de droite et déplacez le circuit. Cliquez chaque fois que vous souhaitez placer un pylône (les pylônes sont des structures qui permettent de supporter le circuit).

4. Continuez à installer des pylônes tant que le circuit n'est pas terminé (pour terminer le circuit, cliquez sur le pylône situé sur le côté gauche de l'attraction ou cliquez sur l'attraction elle-même. Notez l'icône "lien" lorsque vous cliquez. Vérifiez que le pylône situé sur le côté gauche de l'attraction se trouve dans la zone colorée.

Remarque : pour effacer des pylônes déjà installés, vous devez appuyer sur la touche **Retour**.

5. Cliquez enfin sur le corps de l'attraction (curseur-doigt) pour vérifier que tout est en place. Si l'attraction ne peut pas être ouverte au public, un signal d'alarme apparaît à l'écran.

PANNEAU DE CONTRÔLE DE CONSTRUCTION DES MONTAGNES RUSSES



C'est à partir de ce panneau de contrôle que vous construisez ou modifiez des circuits et pylônes de montagnes russes et circuits aquatiques.



Construire des pylônes normaux de circuit. (sélectionner = appuyer sur) Cliquez sur ce bouton lorsque vous souhaitez terminer un circuit ou procéder à des ajouts.



Construire des pylônes boucle. Cliquez sur ce bouton pour construire une boucle. Les deux pylônes suivants seront des pylônes conçus spécialement pour supporter des boucles.

Remarque : ce type de pylônes n'est pas disponible tant que vous n'avez pas optimisé l'attraction au niveau 2 au moins.



Déplacer un pylône. Cliquez sur ce bouton, sélectionnez un pylône, cliquez dessus et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour le « saisir » et ajustez sa position. Relâchez le bouton pour le placer à l'endroit désiré.



Faire tourner un circuit sur un pylône. Cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur le pylône que vous souhaitez ajuster. Déplacez le curseur pour faire pivoter le circuit, et relâchez le bouton lorsque vous êtes satisfait du changement.



Elever/baisser un pylône. Cliquez sur ce bouton et cliquez sur le pylône que vous souhaitez régler. Déplacez la souris vers le haut (pour l'élever) ou vers le bas (pour le baisser) et relâchez le bouton pour confirmer le changement.

Remarque : vous pouvez régler la taille des sections de pylônes à l'intérieur d'un pylône empilé. Sélectionnez simplement la section désirée, cliquez et réglez la taille comme cela est décrit ci-dessus.



Faire pivoter un circuit. Cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur le pylône que vous souhaitez régler. Déplacez la souris pour faire pivoter le circuit et relâchez le bouton lorsque le changement vous convient.



Déplacer un tronçon de circuit vers le haut d'un pylône. Cette fonction est utilisée lorsqu'un même pylône supporte plus d'un tronçon de circuit, par exemple lors de la création d'une spirale sur un empilement de pylônes (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19). Cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur le tronçon de circuit que vous souhaitez déplacer.



Déplacer un tronçon de circuit vers le bas d'un pylône : consultez à ce sujet la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19.



Supprimer un pylône (ou plusieurs). Cliquez sur ce bouton, sélectionnez le pylône que vous souhaitez supprimer et cliquez dessus. Sélectionnez et cliquez sur un autre pylône (ou cliquez de nouveau sur le même si vous souhaitez simplement le supprimer) et toute la portion de circuit, ainsi que les pylônes entre ces points, sont supprimés.



Fermer le panneau de contrôle

- Rendez les attractions encore plus excitantes en élevant certaines portions du circuit.
- Les visiteurs ne seront pas trop malades si vous renforcez le circuit dans les virages.

CIRCUIT MAL CONSTRUIT



Si votre circuit est trop complexe (par exemple s'il heurte un autre objet dans le parc), l'esquisse devient rouge. Cela indique que le circuit a été mal conçu et qu'il ne pourra pas fonctionner.

Vous pouvez quand même placer le pylône mais vérifiez que vous l'avez bien fixé (en réglant la hauteur des pylônes, par exemple). Si vous ne le faites pas, l'attraction ne peut pas être ouverte.

Les tronçons de circuit peuvent également devenir rouges (c'est-à-dire non valides) lorsque vous modifiez les montagnes russes, par exemple si vos angles sont trop serrés.

EMPILER DES MONTAGNES RUSSES ET DES CIRCUITS AQUATIQUES

Les pylônes utilisés pour soutenir des montagnes russes et des circuits aquatiques peuvent être empilés les uns sur les autres pour créer de grandes boucles et des croisements sur plusieurs niveaux.

Pour empiler des pylônes :

1. Commencez par placer un circuit (pour savoir comment procéder, reportez-vous à la rubrique *Placer de simples montagnes russes*, page 19). Pour créer une spirale qui fera son effet, le circuit doit décrire un large cercle.

2. Lorsque vous atteignez le premier pylône que vous souhaitez empiler, placez le curseur à sa base.



3. Cliquez pour empiler le pylône sur le circuit.

4. Continuez de la sorte jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre circuit. Souvenez-vous que tout circuit indiqué en rouge doit faire l'objet d'ajustements, sinon les montagnes russes ou le circuit aquatique ne pourront pas être ouverts.

- Si vous souhaitez construire une spirale dirigée vers le bas plutôt que vers le haut, utilisez les boutons **Déplacer un tronçon de circuit vers le haut/bas d'un pylône** disponibles à partir du panneau de contrôle de la construction des montagnes russes (cf. la rubrique *Placer de simples montagnes russes*, page 19).

- Vous pouvez installer autant de spirales que vous le souhaitez. Le jeu a pour seule limite votre imagination !

Remarque : un empilement de pylônes ne doit pas dépasser une certaine hauteur. Lorsque cette hauteur est atteinte, vous ne pouvez pas ajouter de pylône, sauf si vous réduisez sa taille à l'aide de la fonction Elever/baisser un pylône (consultez à ce sujet la rubrique *Placer de simples montagnes russes,* page 19).

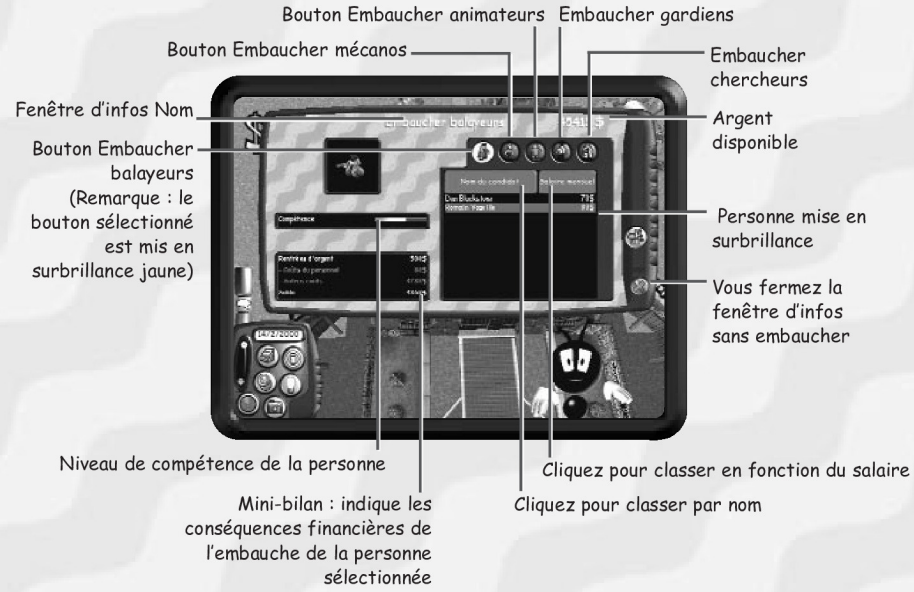


RECRUTER DU PERSONNEL

Votre parc doit être bien entretenu et vous n'allez pas pouvoir tout faire tout seul ! Vous avez besoin de balayeurs, mécanos, animateurs, gardiens et chercheurs. Un parc d'attractions doit être une horloge bien réglée et vous devez avoir sous la main suffisamment d'employés de chaque catégorie.

Remarque : en mode Action immédiate, chaque catégorie de personnel n'est représentée que par un seul employé. Cependant, vous verrez vite que plus votre parc s'agrandit et plus le nombre de gosses est important, plus vous aurez besoin d'embaucher !

Raccourci clavier pour embaucher : **H**



1. Cliquez sur le bouton ACHETER ATTRACTION/EMBAUCHER.

2. Si la fenêtre d'infos ACHETER ATTRACTION apparaît, cliquez sur le bouton EMBAUCHER.



Remarque : vous pouvez appuyer sur la touche **H** pour accéder directement à la fenêtre d'infos EMBAUCHER.

3. Cliquez sur le bouton correspondant à la catégorie de personnel que vous souhaitez recruter. Les candidats disponibles apparaissent sur une liste.

4. Mettez en surbrillance un candidat pour connaître son niveau de compétence.

5. Cliquez sur un(e) candidat(e) pour le/la sélectionner. La fenêtre d'infos disparaît.

6. Pointez sur un chemin, puis cliquez pour déposer le nouveau membre de votre personnel. L'employé va immédiatement s'atteler aux tâches qui lui incombent.

Remarque : consultez la rubrique *Le personnel*, page 40, pour connaître les méthodes à employer pour le gérer.



OUVRIR LE PARC

Les mômes s'impatientent aux grilles d'entrée et si vous n'ouvrez pas le parc, ils se précipiteront dans un parc concurrent.

Remarque : en mode ACTION IMMÉDIATE, le parc est déjà ouvert. En mode Simulation totale, vous ne pouvez ouvrir le parc que si vous avez déjà embauché un balayeur et un mécano.

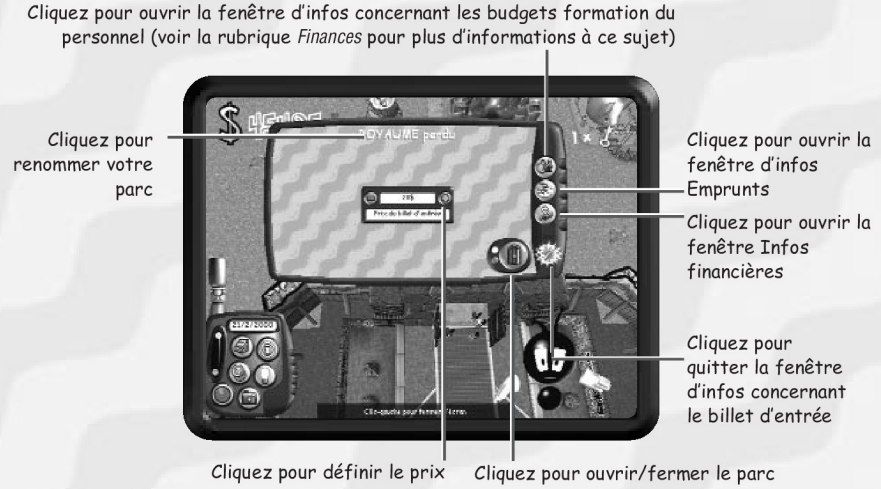
Pour ouvrir le parc, cliquez sur les portes d'entrée ou sur les caisses.

La fenêtre d'infos concernant le prix du billet d'entrée apparaît.

LE PRIX DU BILLET D'ENTRÉE

Les billets d'entrée constituent votre source essentielle de revenus. Si votre parc a du succès, vous pouvez augmenter les tarifs pour essayer de gagner plus d'argent. Les gosses sont toujours prêts à payer le prix fort pour avoir un parc impeccable.

Raccourci clavier pour accéder au prix du billet d'entrée : G



- Cliquez sur les boutons + et - pour fixer le prix de l'entrée.
- Cliquez pour alterner entre Parc ouvert (lumière verte) et Parc fermé (lumière rouge).

Astuce : plus le prix de l'entrée est élevé, plus votre parc se doit d'être impressionnant. Vos clients sont peut-être des enfants, mais ils n'en sont pas pour autant stupides ! Si un individu a les pouces tournés vers le bas, il pense que le prix est trop élevé.

LE PARC DANS SES PREMIERES HEURES

Ce joli petit parc bien propre est donc à vous. Si vous suivez mes instructions, vous allez créer le genre de parc que les gosses vont venir visiter en masse.

Pour faire évoluer votre parc, vous devez penser à tous les détails : vous devez obtenir le meilleur rendement pour chaque objet et chaque employé, vous assurer que vos caisses sont pleines et que les gamins sont contents et prolongent leur visite.

Vous trouverez ci-dessous les points auxquels vous devez prêter particulièrement attention si vous souhaitez que votre parc accède à une catégorie supérieure.

DÉVELOPPER LE PARC

- **Contrôle de la qualité :** vous pouvez déterminer le prix et la qualité des produits vendus dans vos boutiques. Certes, c'est un bon moyen pour augmenter vos bénéfices, mais attention, l'effet peut être néfaste sur la satisfaction et l'humeur de vos clients.

- **Surveillance des visiteurs :** soyez attentif à l'humeur de vos visiteurs en jetant un coup d'œil aux bulles qui apparaissent au-dessus de leur tête. Ces informations vous permettent de savoir ce qu'ils pensent vraiment et de prendre des mesures appropriées. Consultez la rubrique *Surveiller vos visiteurs* (page 37) pour avoir plus d'informations à ce sujet.

- **Personnel** : avez-vous embauché suffisamment de personnel ? Si ce n'est pas le cas, votre parc peut devenir sale, peu sûr, et même dangereux. Reportez-vous à la rubrique *Le personnel*, page 40, pour savoir comment améliorer l'efficacité de vos employés.

- **Recherche & chercheurs** : pour que votre parc reste à la pointe de la technique et de l'amusement, vous devez établir un programme de recherches. Vous devez donc embaucher des chercheurs et leur donner des priorités à partir de la fenêtre d'infos RECHERCHE (consultez la rubrique *La recherche*, page46, pour plus d'informations).

- **Carte :** la carte vous permet d'identifier les zones à problèmes, les files d'attente qui ne mènent nulle part et vous donne d'autres informations fort utiles. Un propriétaire de parc ne doit pas sous-estimer son utilité (voir la rubrique *La carte*, page 49).

- **Tickets d'or** : à ce point du jeu, vous avez déjà reçu un ou deux tickets d'or. Vous gagnez ces tickets lorsque vous atteignez certains objectifs. Lorsque vous avez gagné trois tickets, vous obtenez une clé.

- **Clés d'or** : les clés d'or vous permettent de découvrir d'autres parcs aux thèmes différents à partir de l'écran FORUM. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la rubrique *Gagner des clés et des tickets d'or*, page 28.

- **Emprunts** : si votre situation financière n'est pas très bonne ou si vous manquez d'argent pour construire, par exemple, un circuit aquatique du tonnerre, consultez la rubrique *Emprunts*, page 48.

- **Acheter du terrain** : si vous souhaitez agrandir votre parc, vous pouvez acheter des terrains.

THEME PARK WORLD EN DETAILS



Pour devenir un propriétaire de parc heureux en affaires, vous devez porter de nombreux chapeaux… Comme votre conseiller, en fait !

Votre parc a maintenant gagné en taille et en popularité. Mais si vous voulez qu'il devienne célèbre dans le monde entier, vous devez passer aux choses sérieuses.



GAGNER DES CLÉS ET DES TICKETS D'OR

TICKETS D'OR

Ils constituent la monnaie du jeu ; vous pouvez les dépenser pour acheter les objets mystérieux qui apparaissent dans les écrans Acheter attraction. Ces objets rendent votre parc plus excitant et agréable. Alors gagnez des tickets et faites quelques dépenses !

Mais je vous entends déjà : « comment les gagner ? »

Eh bien, sans vous en demander trop, vous devez rendre le parc aussi beau qu'il est humainement possible. Si des floppées de gamins viennent visiter le parc, c'est super, et vous serez sûrement récompensé. Mais ne croyez pas que ce soit la seule manière de gagner des tickets. Des attractions fantastiques, une gestion méticuleuse, un développement important et des recherches poussées méritent aussi des récompenses. Il faut s'occuper de tous ces aspects du parc.

Mais ne vous inquiétez pas trop : votre fidèle conseiller est toujours prêt à vous donner des conseils utiles. Avec son aide, vous ferez le plein de tickets !



CLÉS D'OR

Dès que vous avez trois tickets, vous gagnez une clé d'or ! Ces clés vous permettent d'accéder à d'autres parcs ayant d'autres thèmes. Voilà une raison suffisante de produire quelques petits efforts !

Remarque : le fait d'acheter des objets mystère ne signifie pas que vous perdez votre droit sur les clés que vous avez gagnées.

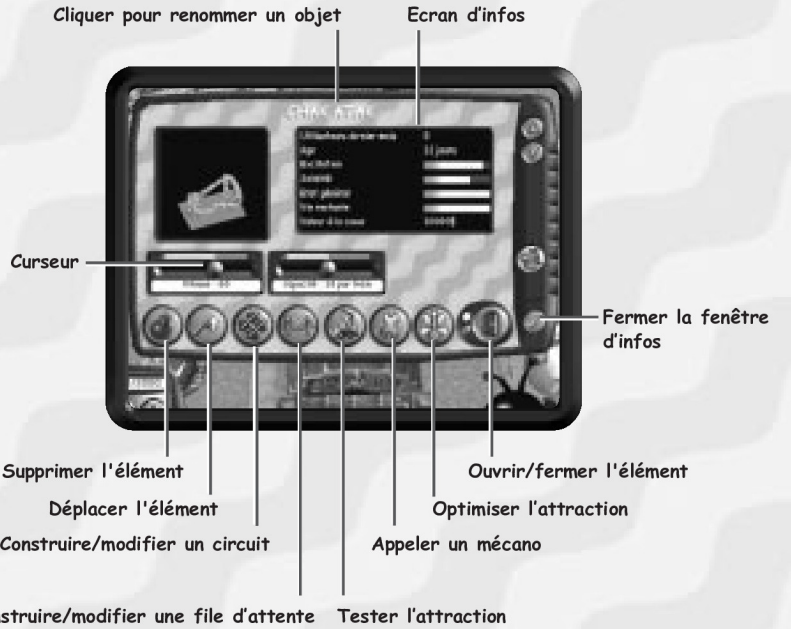
DÉFIS

De temps à autre, le conseiller vous lance un défi. Ne crachez pas dessus ! Si vous remportez ces défis, vous pouvez gagner de l'argent.

Malheureusement, tous ces défis doivent être relevés dans les temps. Si vous échouez, vous n'aurez plus l'occasion d'accomplir le défi.

FENÊTRES D'INFOS : DES OUTILS UTILES

Les fenêtres d'infos vous permettent de vérifier rapidement et efficacement les multiples aspects d'un élément du jeu. La liste ci-dessous vous indique les éléments les plus fréquents qui font l'objet de fenêtres d'infos.





Fermer la fenêtre d'infos - Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre en sauvegardant les changements.



Fermer la fenêtre d'infos - Cliquez sur ce bouton pour fermer la fenêtre en annulant les changements.



Afficher l'objet précédent/suivant – Cliquez sur ce bouton pour afficher l'objet du même type précédent/suivant installé dans le parc.



Classer par - dans de nombreuses fenêtres d'infos, la barre de titre peut se doubler pour vous permettre de classer de manière très simple les différents éléments affichés. Cliquez sur le bouton à bascule pour classer en fonction du critère de titre. Cliquez une seconde fois pour inverser l'ordre de classement.

Renommer des éléments du jeu – Les attractions, les membres du personnel et le parc lui-même peuvent être renommés en cliquant ici. Vous pouvez personnaliser votre parc, même utiliser les nouveaux noms pour vous aider dans la gestion des divers éléments en gardant la même apparence !

Ecran d'infos – Cet écran vous donne les statistiques concernant les éléments que vous avez sélectionnés et vous indique comment vos réglages affectent certains facteurs tels que la solidité des attractions, leur niveau d'excitation, leur célébrité, vos bénéfices et la satisfaction des visiteurs (autour des boutiques).

Curseur - Cliquez et déplacez-le pour procéder à vos réglages.



Supprimer l'élément – Supprimez un élément du jeu et récupérez sa valeur à la casse (cependant, si l'objet n'a pas été souvent utilisé et a moins d'un mois, son prix d'achat vous est restitué !)



Déplacer l'élément – Vous pouvez replacer un objet. Cette fonction est très utile lorsque votre parc s'agrandit.



Construire/modifier un circuit – Cliquez sur ce bouton pour modifier le circuit d'une attraction.



Construire/modifier file d'attente : certaines attractions attirent plus de visiteurs que vous ne l'auriez pensé. Cliquez sur ce bouton pour modifier la file.



Essayer attraction – Testez vos attractions. Vous les avez construites, vous êtes le premier à les essayer. Vous vous amusez bien, mais n'oubliez pas que pendant ce temps, la vie dans le parc continue !



Appeler mécano – Si une attraction se dégrade ou s'effondre, cliquez sur ce bouton pour prendre les choses en main. Un mécano (si vous en avez recruté) est envoyé sur les lieux dès que possible. **Remarque :** un bouton identique est utilisable pour les toilettes ; il vous permet d'appeler un balayeur.



Optimiser attraction – Si vous inventez des optimisations, vous pouvez améliorer vos attractions ou leur ajouter de nouvelles fonctions. Cliquez sur ce bouton pour connaître toutes les optimisations qui sont à votre disposition (consultez aussi la rubrique *Optimisations* page 47).



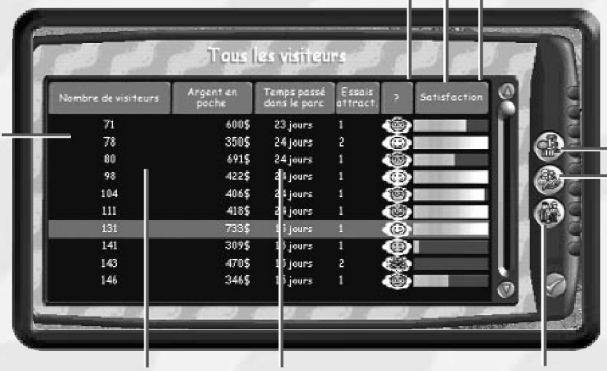
Ouvrir/fermer une commodité – Ce bouton vous permet d'ouvrir ou de fermer une attraction, une boutique, un stand ou des toilettes.

Les attractions dans le parc

La fenêtre d'infos Toutes les attractions vous donne un aperçu de tout ce que vous avez construit dans votre parc.

Raccourci clavier Toutes les attractions : *A*

La capture d'écran ci-dessous vous montre la fenêtre d'infos Toutes les attractions. Toutes les autres fenêtres fonctionnent de la même manière.



Cliquez pour lister Toutes les boutiques (consultez la rubrique *Boutiques* page 34)

Cliquez pour lister Tous les stands (voir la rubrique *Stands* page 16)

Cliquez pour lister Toutes les commodités (voir la rubrique *Commodités* page 17)

Cliquez pour classer selon différents critères

Cliquez pour accéder aux Infos sur le parc

Cliquez pour afficher Tout le personnel (voir la rubrique consacrée à la fenêtre d'infos sur tout le personnel page 40)

Pour avoir des informations sur un objet particulier, cliquez dessus dans la liste

Pour effectuer un zoom sur un objet, faites un clic-droit dessus dans la liste

Cliquez pour lister Tous les visiteurs (voir la rubrique consacrée à la fenêtre d'infos sur les visiteurs page 38)



ATTRACTIONS

Les attractions sont vraiment les éléments du parc qui drainent les foules. Il est très important qu'elles soient en bon état de marche. Mais vous devez aussi vous préoccuper des longues files d'attente et des optimisations possibles.

LA FENÊTRE D'INFOS D'UNE ATTRACTION PARTICULIÈRE

Cette fenêtre constitue le centre de contrôle de l'attraction et c'est ici que vous pouvez prendre toutes les décisions la concernant. Si vous n'êtes pas sûr de la fonction de tous les boutons, veuillez consulter la rubrique *Fenêtres d'infos : des outils utiles*, page 29.

Pour connaître le statut d'une attraction :

Pointez sur le centre de l'attraction (doigt qui pointe), puis cliquez. Vous pouvez mettre aussi en surbrillance une attraction et cliquer dessus à partir du menu Attractions de la fenêtre Toutes les attractions.

Astuces pour mieux gérer les attractions

- Surveillez la fumée qui sort de l'attraction. Ce signe vous indique une panne. Envoyez immédiatement un mécano sur les lieux !

- Ne laissez pas en fonctionnement des attractions qui sont dans le rouge : elles seront moins solides et s'useront plus rapidement.

- La rubrique Attractions de la fenêtre d'infos Toutes les attractions vous permet d'avoir un aperçu général et exact de toutes vos attractions.

  Astuce : n'attendez pas qu'une attraction s'effondre pour appeler un mécano ! Sa durée de vie restante en serait considérablement réduite. Il vaut mieux appeler un mécano dès que l'état général de l'attraction est assez faible.

BOUTIQUES



Bouton - Cliquez pour procéder à une diminution

Bouton + - Cliquez pour procéder à une augmentation

Appliquer réglages à tous – Pour les boutiques et stands, cliquez sur ce bouton pour appliquer les réglages à TOUS les stands et boutiques du même type

Quelques commandes supplémentaires sont utilisées dans la fenêtre d'infos pour les boutiques.

Les boutiques d'un parc d'attractions offrent aux visiteurs rafraîchissements, nourriture et même des souvenirs. Elles fonctionnent toutes seules, mais vous pouvez régler un certain nombre de variables pour augmenter vos occasions de faire des bénéfices ou offrir aux clients des produits de grande qualité.

Astuces pour mieux gérer les boutiques

- Essayez de faire des réglages extrêmes et voyez leurs effets dans la fenêtre d'infos TOUTES LES BOUTIQUES. Vous verrez également comment réagissent les clients face à ces modifications en prêtant attention aux bulles représentant leurs pensées à l'entrée des boutiques.

- Si une boutique n'est pas très performante, vous pouvez essayer de la changer d'endroit ou de modifier les variables relatives au prix et à la qualité des produits.



STANDS

Les stands sont des jeux de hasard où les clients gagnent souvent des lots. Fixez le prix du lot, les chances de l'emporter et le prix de la partie. Regardez : l'argent coule à flots ! Comme pour les boutiques, après avoir fait des réglages, gardez un œil sur les réactions des clients.



COMMODITÉS

Les commodités comprennent les toilettes, les salles de repos, les fontaines, les arbres et les buissons.

Astuces pour mieux gérer les commodités

Les **toilettes** doivent être nettoyées régulièrement.Elles peuvent être fermées ou ouvertes selon leur état.

Les **caméras de sécurité** facilitent le travail des gardiens pour surveiller les gosses.

Les **arbres et buissons** permettent de renouveler l'oxygène et de rendre le parc plus accueillant.

Les **fontaines** rendent le parc plus agréable.

Les **poubelles** incitent les gamins à jeter leurs ordures là où il faut et allègent considérablement la tâche des balayeurs.

SALLE DE REPOS

Restez attentif aux besoins de votre personnel.

Vous pouvez savoir qui se trouve dans la salle de repos à tout moment en cliquant simplement dessus. Vous pouvez récupérer des membres de votre équipe et les sortir de la salle de repos pour les remettre au travail à n'importe quel moment du jeu. Vous avez cependant intérêt à vérifier au préalable leur niveau d'énergie, si vous voulez éviter de les mettre en colère : ils pourraient se sentir exploités !



Sélectionnez la catégorie de personnel que vous désirez

Membres de l'équipe de la catégorie sélectionnée prenant du repos

RÉCUPÉRER LE MEMBRE D'UNE ÉQUIPE DANS LA SALLE DE REPOS ET LE REMETTRE AU TRAVAIL :

1. Cliquez sur la salle de repos.

2. A partir de la fenêtre d'infos de la salle de repos, sélectionnez l'employé que vous désirez remettre au travail.

3. La fenêtre d'infos sur l'employé apparaît.



Désignez l'employé

4. Cliquez sur le bouton **Désigner l'employé** et cliquez sur l'endroit où vous voulez le faire travailler.

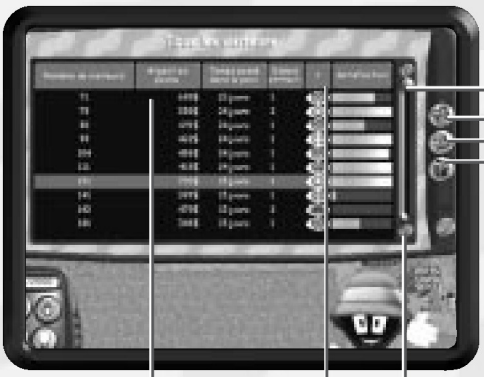
Surveiller vos visiteurs

Ce sont les visiteurs qui font le succès d'un parc ! Si vous les contrariez, ils auront quitté votre parc avant que vous n'ayez pu dire "barbe à papa" ! Mais si vous leur donnez ce qu'ils demandent, ils y passeront toute la journée et y dépenseront des liasses de billets, tout en créant une ambiance pour laquelle les autres propriétaires de parcs vendraient leur âme au diable !

Alors, comment vérifier si vous vous débrouillez bien ? Bien sûr, en accédant à la fenêtre d'infos Tous les visiteurs.

Fenêtres d'infos sur les visiteurs

Raccourci clavier pour Tous les visiteurs : V



Cliquez et faites glisser le curseur pour avoir un aperçu de la liste

Cliquez pour voir Toutes les attractions.

Cliquez pour voir les informations concernant le parc (voir la rubrique *Informations*, page 45)

Cliquez pour voir Tout le personnel

Mettez en surbrillance et cliquez sur un visiteur pour obtenir la fenêtre d'infos le concernant

Cliquez sur les flèches pour voir les visiteurs les uns après les autres

Cliquez ici pour obtenir l'humeur des visiteurs : vous verrez leurs pensées générales et vous aurez une idée de ce qui leur manque (voir la rubrique *Humeurs*, page 38)

FENÊTRE D'INFOS SUR UN VISITEUR

Cette fenêtre d'infos vous permet d'en savoir plus au sujet de chaque visiteur de votre parc.



Statistiques visiteurs

Voir le prochain visiteur

Voir le dernier visiteur

Revenir à la fenêtre d'infos TOUS LES VISITEURS

Fermer la fenêtre d'infos

Humeur des visiteurs (voir la rubrique *Humeurs*, page 38)

Jumelles

- **Suivre un visiteur** – Cliquez sur le bouton correspondant aux jumelles. La fenêtre d'infos se ferme et vous faites un zoom sur le visiteur de votre choix. Faites un clic-droit pour cesser de le suivre.



Cliquez sur le bouton **Visiteur** sur la nouvelle extension du panneau de contrôle pour localiser les autres visiteurs un par un. Pour revenir à la fenêtre d'infos individuelles, cliquez sur le nom du visiteur au-dessus du bouton.



HUMEURS

D'un seul regard, vous pouvez vous rendre compte du succès (ou de l'insuccès) de votre parc grâce aux icônes qui font leur apparition au-dessus de la tête de vos visiteurs.

- Vous pouvez également prendre la température générale du parc en regardant la barre de satisfaction sur le panneau de contrôle.

- Consultez les fenêtres d'infos sur le parc pour connaître les pensées dominantes ou avoir des infos sur tous les visiteurs.



Ces visiteurs vont bien car vous ne les avez pas contrariés, mais vous ne les avez pas non plus impressionnés, enfin pas encore.



Pas de réclamations : ces visiteurs sont ravis et s'amusent comme des fous.



Votre parc est le meilleur ! Ces mômes ne pourraient pas s'amuser davantage, même s'ils en avaient envie.



Ces gens ont l'air un peu moroses. Essayez de savoir pourquoi et faites le point !



Ces infortunés visiteurs sont embarrassés : venez à leur secours !



Ces gens-là s'ennuient à mort : trouvez leur une occupation.



Oh-oh, des gens furieux. Vous devriez essayer de les calmer, et dare-dare.



Ces petits ont l'estomac tourneboulé. Les attractions sont peut-être un peu raides ou alors vous n'avez pas pensé aux toilettes...



Ces malheureux claquent des dents de terreur. Est-il possible que vos attractions soient un peu trop EXTREMES pour eux ?



Ces mômes sont vraiment en train d'apprécier ce qu'ils font.



C'est nul ! Ça craint ! Ceux-là n'ont pas l'air très impressionnés par ce qu'ils viennent de voir. Essayez de trouver pourquoi !



Les visiteurs ont besoin de manger si vous voulez qu'ils restent dans les parages. Débrouillez-vous pour que ces affamés trouvent de quoi se rassasier.



Des visiteurs assoiffés. J'espère que vous avez assez de buvettes ?



Ces gens veulent manger et boire – avez-vous de quoi les satisfaire ?



C'est quoi, ce bouchon ? Tous ces visiteurs commencent à se lasser de faire la queue.



Cet endroit est horriblement sale ! Les visiteurs n'aiment pas du tout l'état de votre parc.



Ce môme veut aller aux toilettes. Assurez-vous d'en avoir quelques unes dans votre parc.



Le personnel

Prenez soin de votre personnel et il prendra soin de vos visiteurs, de votre parc, et pour finir de vos intérêts.

Astuces pour garder le moral du personnel au beau fixe

- Installez suffisamment de salles de repos.
- Donnez aux employés une formation appropriée (voir la rubrique *Budget formation personnel*, page 48).

CATÉGORIES DE PERSONNEL

Balayeur



Les balayeurs maintiennent la propreté de votre parc en ramassant les ordures, en nettoyant les toilettes et en épongeant les petits accidents qui se produisent souvent après être monté sur une attraction qui donne le tournis !

Astuce : postez un balayeur et délimitez sa zone d'intervention de telle façon qu'elle couvre les points noirs en matière de déchets. Si vous construisez une salle de repos tout près, il pourra s'occuper du désordre puis se reposer comme il faut, sans avoir à laisser la zone sans entretien pendant une période trop longue !

Mécano



Les techniciens du plaisir ! Ces spécialistes s'assurent de la bonne marche des attractions tout au long de l'année, qu'il pleuve ou qu'il vente. N'oubliez pas que chaque fois que vous construisez quelques attractions, il vous faudra un autre mécano.

Animateur



Premièrement, on s'ennuie dans les files d'attente ; deuxièmement, les animateurs animent. Mettez les deux ensemble, et faire la queue peut devenir une véritable partie de plaisir pour les visiteurs veinards !

Gardien



Les visiteurs peuvent bien être des enfants, mais les enfants peuvent se conduire aussi mal que n'importe qui ! Les gardiens sont là pour assurer l'ordre… Enfin, en théorie.

Astuce : installez des caméras de sécurité pour augmenter l'efficacité des gardiens.

Chercheur



Les inventeurs du plaisir ! Sans le concours d'un ou deux chercheurs, votre parc sera bientôt démodé, ou même carrément ringard ! Consultez la rubrique *Recherche* (page 46) pour avoir plus d'informations sur la façon d'utiliser vos chercheurs.



HUMEURS DU PERSONNEL

Même le personnel éprouve des sentiments ! Il peut être content, triste, embarrassé, ou il peut éprouver les émotions suivantes :



L'employé est fatigué. Il travaillera plus lentement, à moins qu'il ne prenne un peu de repos !



L'employé fait grève !



GÉRER LE PERSONNEL

Pour que les employés donnent le meilleur d'eux-mêmes, vous devez les diriger de manière efficace.

Raccourci Tout le personnel : S

FENÊTRE D'INFOS TOUT LE PERSONNEL

Vous affichez les membres de votre personnel par catégorie. Vous pouvez voir de manière instantanée leur profession, leur salaire et leur niveau de compétence.

- Cliquez sur le bouton correspondant aux catégories de personnel pour connaître le nombre de personnes qui travaillent sous vos ordres dans chaque catégorie.

- Cliquez sur un membre du personnel pour afficher une fenêtre d'infos à son sujet.

FENÊTRE D'INFOS SUR LES EMPLOYÉS

Informations personnel : ce sont des informations détaillées sur la compétence, la satisfaction, l'énergie, le salaire et la durée d'emploi

Cliquez pour licencier le membre de l'équipe

Cliquez pour désigner le membre de l'équipe : la fenêtre d'infos se ferme et vous pouvez alors lâcher l'employé n'importe où dans le parc



Cliquez pour localiser un employé : la fenêtre d'infos se ferme et la vue se dirige vers cet employé. Faites un clic-droit pour cesser de suivre ce visiteur

Cliquez pour voir la fenêtre d'infos TOUT LE PERSONNEL

Cliquez pour délimiter la zone d'intervention d'un employé. Voir la rubrique *Délimiter une zone d'intervention* ci-dessous)



Suivre un employé – Cliquez sur les jumelles. La fenêtre d'infos se ferme et vous faites un zoom sur l'employé de votre choix. Faites un clic-droit pour cesser de suivre cet employé.

- Cliquez sur les boutons du personnel sur l'extension du nouveau panneau de contrôle pour localiser les employés un par un. Pour revenir à la fenêtre d'infos individuelles, cliquez sur les noms au-dessus des boutons.

- Soyez à l'écoute de vos employés, car il y a pire qu'un employé paresseux : un employé en grève !

Statut de l'employé



= En inspection/oisif


= Au travail


= Au repos

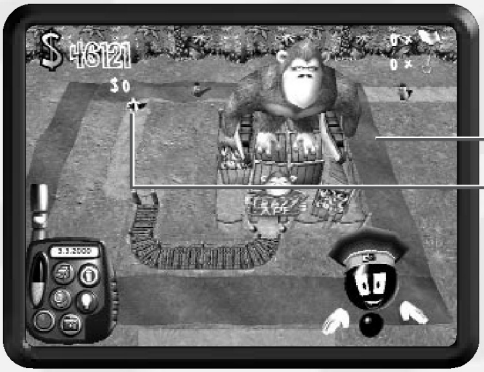

= En grève

DÉLIMITER UNE ZONE D'INTERVENTION

Vous pouvez augmenter l'efficacité de votre personnel en délimitant des zones d'intervention.

1. Mettez l'employé en surbrillance afin qu'il s'arrête et que le curseur-doigt apparaisse. Cliquez ensuite pour le sélectionner.

2. Les informations sur le statut de l'employé apparaissent. Cliquez sur le bouton **Zone d'intervention** (ci-dessus). La fenêtre d'infos disparaît.



3. Pour délimiter la zone, faites un clic sur l'angle de la zone désirée et faites glisser la souris.

4. Quand la zone d'intervention vous convient, faites un nouveau clic pour confirmer.

Une croix rouge au-dessus du bouton de la zone d'intervention indique que vous avez déjà délimité la zone pour cet employé. Pour l'annuler, cliquez sur le bouton. Faites un nouveau clic dessus, puis recommencez les points 3 et 4 pour définir une nouvelle zone.

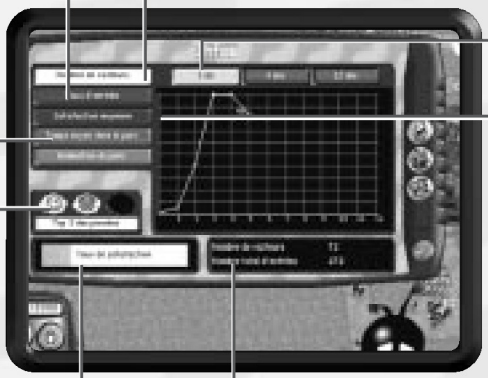
Astuce : l'employé *le plus proche* est toujours réquisitionné pour effectuer le travail de nettoyage ou autre. Un personnel régulièrement réparti dans votre parc assurera les délais d'exécution les plus rapides !

INFORMATIONS

Les informations contextuelles sont une véritable fenêtre sur votre parc. Vous y trouverez les infos concernant vos attractions, boutiques, employés et visiteurs. Vous connaissez déjà les fenêtres d'infos sur les attractions (si ce n'est pas le cas, veuillez consulter les précédentes rubriques du manuel). Mais vous n'avez peut-être jamais vu les fenêtres suivantes…

FENÊTRE D'INFOS SUR LE PARC

Ce graphique d'informations vous permet de repérer rapidement certaines tendances sur des périodes différentes.



Astuces pour être mieux informé

- Utilisez les fenêtres d'infos pour voir l'impact de vos décisions sur la popularité du parc ainsi que sur vos bénéfices.

RECHERCHE

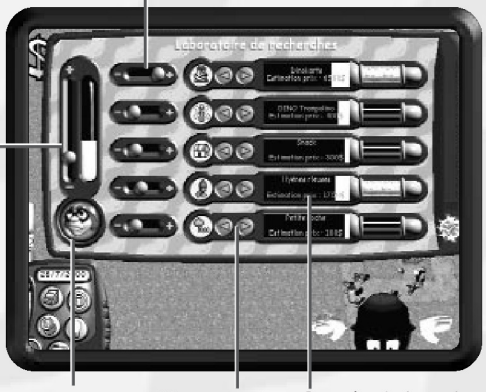
Un parc à succès se doit d'être en tête en matière de progrès pour les attractions les plus récentes et les plus passionnantes. Engagez un chercheur dès que possible et fixez des priorités de recherche.

> **Remarque :** la recherche est automatique en mode ACTION IMMÉDIATE. Vous débutez avec un chercheur et les découvertes se font automatiquement. Mais si vous engagez d'autres chercheurs, la rapidité des découvertes en sera augmentée !

FENÊTRE D'INFOS SUR LA RECHERCHE

Cliquez et faites les glisser pour régler le niveau de la recherche

Cliquez et faites glisser pour mettre le turbo sur vos chercheurs. Mais attention ! Ne laissez pas ces pauvres gars dans le rouge trop longtemps – ils pourraient en devenir fort malheureux et se mettre en grève !



Consultez l'indicateur pour savoir s'ils travaillent dur : **rouge** = danger ; vert = OK

Cliquez sur les flèches pour parcourir les attractions à découvrir

Progrès de la recherche



OPTIMISER UNE ATTRACTION

Deux niveaux d'optimisations peuvent être découverts pour la plupart des attractions. Ces optimisations standard améliorent la solidité, la vitesse maximale ou la capacité de vos attractions.

1. Le conseiller vous informe de la découverte d'une optimisation.

2. Pour acheter l'optimisation, allez dans la fenêtre d'infos ATTRACTIONS et cliquez sur le bouton **Optimisations** (en haut).

3. Dans la liste des optimisations, cliquez sur celle que vous désirez.

4. Dès que vous avez choisi l'optimisation, un mécano se rend à l'attraction et commence à travailler. Quand il a terminé, l'attraction est de nouveau ouverte au public et une icône apparaît au-dessus de l'entrée, indiquant qu'elle a été optimisée.



Remarque : certaines attractions ont des éléments supplémentaires qu'il est possible de rechercher et de découvrir. Vous serez informé de ces découvertes de la même manière que pour les optimisations classiques. Pour les installer, il faut les placer dans le parc tout comme les autres objets.

Eléments supplémentaires pour les attractions avec circuit

Notez que les éléments supplémentaires pour les attractions comportant une piste ne peuvent se placer que sur des sections droites déjà existantes.



FINANCES

Les écrans consacrés à l'état de vos finances vous permettent de surveiller les rentrées et sorties d'argent et vous aident à prendre des décisions pour résoudre vos problèmes, effectuer des dépenses, des réparations ou investir dans de nouvelles attractions.



INFOS FINANCIÈRES

Raccourci clavier pour les infos financières : F

Ce raccourci vous permet de consulter les tendances et d'engager les actions adéquates.



CHANGER LE PRIX DU BILLET D'ENTRÉE

Raccourci clavier pour l'entrée du parc : G

Fixez le prix du billet d'entrée, ouvrez ou fermez le parc.



BUDGET FORMATION PERSONNEL

Raccourci clavier pour la formation : T

Fixez le budget de formation pour chaque catégorie de personnel. Cela coûte cher, mais augmentera la compétence de vos employés avec le temps. L'efficacité de votre équipe en sera renforcée et votre parc tournera rond.

EMPRUNTS



Vous avez la possibilité d'emprunter pour financer de nouvelles attractions. Mais attention, vous devrez rembourser un peu chaque mois.

Raccourci clavier pour les emprunts : L



Informations emprunt

Echéances : le nombre de remboursement mensuels pour tout régler.

Remboursement mensuel : le montant des mensualités.

Montant total remboursable : il s'agit du montant total à rembourser si vous faites l'emprunt.

Pour les emprunts restant à rembourser, vous pourrez voir les échéances et le montant restants.

Faites un emprunt à tout prix, mais souvenez-vous qu'il vous faudra payer une mensualité fixe. Dans le cas contraire, gare à la faillite !

Remarque : les emprunts ne sont pas disponibles en mode ACTION IMMÉDIATE.



LA CARTE

Raccourci clavier pour l'écran de la carte : barre d'espace

Utilisez l'écran de la carte pour obtenir une vue générale du parc et de son fonctionnement.



Pour afficher toutes les attractions d'un même type, cliquez sur un bouton dans le coin gauche inférieur de l'écran.

- Lorsque vous affichez les attractions, leur état général est indiqué par des couleurs qui vont du vert (tout va bien) au jaune et au rouge (attraction effondrée).

- Si le contour d'une attraction est noir, cela signifie que l'attraction est fermée.

Pour savoir si les visiteurs apprécient le parc, cliquez sur l'un des boutons situés en bas à droite de l'écran.

- Lorsque vous affichez la satisfaction des clients, la couleur d'une boutique ou d'un stand indique si le visiteur est satisfait ou non par cette boutique/ce stand : vert (super !) ; rouge (c'est nul !).

- Vous souhaitez savoir si un visiteur est heureux ? La couleur jaune indique qu'il est très heureux alors que le bleu indique qu'il est mécontent.

- Vous pouvez également savoir si une attraction est suffisamment excitante pour les gosses : le vert indique que l'attraction est très excitante alors que le rouge indique indique que l'attraction ne présente aucun intérêt.

Pour connaître tous les détails sur votre personnel, cliquez sur un bouton de droite.

- La zone d'intervention de chaque employé apparaît en bleu.

- Lorsque vous affichez les balayeurs, toutes les zones sales du parc seront indiquées en rouge.

- Lorsque vous affichez les animateurs, la zone dans laquelle ils sont efficaces est indiquée en jaune.

- Lorsque vous affichez les gardiens, la zone dans laquelle ils sont efficaces apparaît en vert, à l'instar de toutes les zones couvertes par des caméras de sécurité.

Fermer l'écran de la carte

Cliquez à n'importe quel endroit de la carte pour la fermer et revenir au point où vous vous trouviez précédemment.

Remarque : si vous cliquez sur un objet, un employé ou un visiteur, une fenêtre d'infos les concernant apparaît.



MODE CAMESCOPE/CARTES POSTALES ELECTRONIQUES



MODE CAMÉSCOPE

Raccourci clavier pour le caméscope : C

Cliquez sur l'appareil photo, puis sur le caméscope (ou appuyez sur **C**). Maintenant, cliquez sur un endroit du parc, explorez votre parc en chair et en os – enfin virtuellement bien sûr !

Explorer le parc

Regarder vers le HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE :	déplacer la **souris vers le HAUT/BAS/GAUCHE/ DROITE.**
Se déplacer en avant/en arrière :	**touches fléchées HAUT/BAS.**
Tourner à droite/à gauche :	**touches fléchées GAUCHE/DROITE.**



CARTES POSTALES ÉLECTRONIQUES

Envoyez des cartes postales électroniques à vos amis du monde entier. Entrez les renseignements les concernant ou recherchez-les dans votre carnet d'adresses (voir la rubrique *Carnet d'adresses*, page 53).

Raccourci clavier pour les cartes postales électroniques : Ctrl - P

ENVOYER DES CARTES POSTALES ÉLECTRONIQUES

Rédiger un e-mail

Capturez une image ébouriffante de votre parc, ajoutez-y votre message et envoyez le tout à vos amis, n'importe où dans le monde.

1. Promenez-vous dans le parc jusqu'à ce que vous trouviez la vue idéale pour votre carte.

2. Cliquez sur la caméra puis sur le bouton **Carte postale** (ou appuyez sur **Ctrl-P**). La fenêtre d'infos sur la carte postale apparaît.

Remarque : vous pouvez aussi envoyer une carte en mode Caméscope. Il suffit d'appuyer sur **Ctrl-P** quand vous aurez trouvé la vue qui vous plaît.

3. Entrez le titre de votre message et le texte.

4. Entrez la ou les adresses électroniques des destinataires ou cliquez sur le bouton **Carnet d'adresses** pour les prendre dans votre carnet.

5. Cliquez sur le bouton **Rafraîchir** (voir la capture d'écran ci-dessus) pour voir à quoi ressemble votre carte.

6. Vous pouvez recommencer en appuyant sur le bouton **Tout effacer** (voir la capture d'écran ci-dessus).

7. Quand vous êtes satisfait de votre carte, appuyez sur le bouton coche pour l'envoyer. Vous pouvez également appuyer sur la croix pour annuler l'envoi.

8. Si vous êtes connecté au site de *Theme Park World*, votre carte sera envoyée immédiatement. Si vous n'êtes pas connecté, elle sera placée dans le courrier à envoyer et pourra être expédiée par la suite. Un message vous informera que votre carte a été sauvegardée en attendant l'envoi.



Vérifiez votre carte postale avant de l'envoyer

Insérez le texte que vous désirez envoyer avec votre carte

Rafraîchir l'image

Effacer tous les textes

Le titre de votre message électronique

Ajoutez les adresses électroniques de vos correspondants. Vous pouvez le faire manuellement avec le clavier ou à l'aide du carnet d'adresses (voir ci-dessous)

Ouvrir votre carnet d'adresses

CARNET D'ADRESSES

Notez et gardez les adresses que vous utilisez le plus souvent.



Liste des adresses du carnet

Tapez les nouvelles adresses électroniques pour les ajouter à votre carnet. Appuyez sur la touche **Entrée** pour les ajouter

Supprimer l'adresse de votre carnet

COURRIER À ENVOYER

Quand vous écrivez une carte postale électronique et que vous n'êtes pas connecté, c'est ici qu'elle sera conservée. La prochaine fois que vous irez dans votre parc, une icône vous indiquera que vous avez du courrier en attente. Cliquez dessus pour vous connecter et pour envoyer votre courrier.

Vue de la carte postale non envoyée

Liste des destinataires du courrier non envoyé

Marque les cartes à envoyer



Liste de tous les objets non envoyés. Marquer chacun d'entre eux pour l'envoi ou la suppression

Marque les cartes non envoyées à supprimer

Supprimer toutes les marques dans les cases des cartes envoyées ou supprimées

MENU DE JEU

En appuyant sur la touche **Echap** en cours de partie, vous verrez apparaître un menu vous offrant un certain nombre d'options :

Charger

Faites un clic-gauche sur un parc déjà sauvegardé pour le charger.

SAUVEGARDER PARC

Pour sauvegarder un parc :

1. Faites un clic-gauche sur un emplacement vide et entrez un nom pour identifier le parc.

2. Cliquez sur la coche. Votre parc est sauvegardé.

Se déconnecter

Choisissez cette option si vous désirez quitter Internet.

Publier parc

Si vous pensez que votre parc en vaut la peine, pourquoi ne le publieriez-vous pas dans l'emplacement qui vous est réservé, sur le site web de *TPW* ? N'hésitez pas, relevez le défi ! (Voir la rubrique *Publier le parc*, page 62, pour tous les détails).

Recommencer le parc

Choisissez cette option si vous désirez reprendre à zéro. Le parc au complet sera débarrassé et vous reprendrez à la case départ !

Options

Allez à l'écran des OPTIONS pour fignoler les détails de *Theme Park World*.

REPRENDRE LA PARTIE

Revenir au jeu.

REVENIR AU FORUM

Revenez à votre forum. Votre parc est sauvegardé automatiquement et vous reprendrez au point où vous l'avez laissé quand vous y reviendrez.

QUITTER LA PARTIE

Retournez sous Windows®.

> **Remarque :** quand vous quittez la partie, elle sera sauvegardée automatiquement. Vous reprendrez au même point quand vous reviendrez vous connecter.

OPTIONS

L'écran OPTIONS vous permet de configurer le jeu pour obtenir les meilleures performances sur votre PC.

RENDU CARTE 3D/RENDU LOGICIEL : si votre ordinateur est équipé d'une carte 3D, nous vous conseillons de choisir l'option RENDU CARTE 3D.

CARTE VIDEO PRIMAIRE/SECONDAIRE : nous vous conseillons de choisir l'option PRIMAIRE, sauf si votre carte 3D est installée comme carte secondaire.

RESOLUTION ECRAN : les résolutions plus élevées nécessitent un PC puissant, sous peine d'affecter les performances du jeu.

QUALITE GRAPHISMES : une qualité plus élevée nécessite un PC puissant, sous peine d'affecter les performances du jeu.

QUALITE SON : la meilleure qualité nécessite un PC puissant, sous peine d'affecter les performances du jeu.

VOLUME EFFETS SONORES : réglez le volume des effets sonores, ou mettez le sur AVEC/SANS.

VOLUME MUSIQUE : voir ci-dessus.

VOLUME VOIX : voir ci-dessus.

VOLUME SEQUENCE VIDEO : voir ci-dessus.

CONSEILLER : vous pouvez choisir **AVEC**/SANS.

DIDACTICIEL : vous pouvez choisir **AVEC**/SANS.

AIDE CONTEXTUELLE : réglez la barre sur **AVEC**/SANS

CONFIRMATIONS : Avec/Sans messages de confirmation pour certaines actions, à vous de choisir.

ANNULATION/BOUTON DROIT : si votre option se trouve sur **AVEC**, en cliquant sur le bouton droit de la souris vous quitterez le mode actuel, exactement comme en appuyant sur la touche **Echap**.

ROTATION CAMERA : choisissez **LEGERE** si vous voulez vous diriger à volonté ou à 90° si vous voulez seulement regarder aux quatre points cardinaux.

UTILISATION DU DEFILEMENT – DEFILEMENT/APPUYER/BOUTON DROIT – DEFILEMENT/APPUYER pour dérouler le parc vers le bord de l'écran. Si vous choisissez BOUTON DROIT, le parc défile lorsque vous maintenez le **bouton droit de la souris** enfoncé. C'est la position du pointeur de la souris par rapport au centre de l'écran qui détermine la direction et la vitesse du défilement. Essayez, vous apprécierez sûrement !

LE CURSEUR SENSIBLE AU CONTEXTE

Vous aurez remarqué que votre curseur change d'aspect selon les zones où vous le déplacez. Il vous indique visuellement ce que vous êtes en train de faire.



Lorsqu'il est placé sur le panneau de contrôle ou sur une fenêtre d'infos, le curseur apparaît sous la forme d'une flèche. Cliquez sur un bouton ou activez cette fenêtre d'infos particulière (consultez la rubrique *Premiers pas, première visite*, page 11).



Lorsque plusieurs choses se passent, il apparaît sous la forme d'un sablier.



Si le curseur se trouve sur un objet ou une personne qui peut être sélectionné, il apparaît sous la forme d'un doigt qui pointe.



S'il est placé au-dessus d'un terrain ou d'un chemin, il se transforme en chemin prêt à être placé. C'est le mode Placement de chemin (voir la rubrique correspondante, page 11).



Si le curseur apparaît au-dessus d'une file d'attente, il s'affiche sous la forme d'une icône « construction de file ». Vous pouvez modifier la file en cliquant dessus (voir la rubrique *Placer une file d'attente* page 14).



Lorsqu'il se trouve au-dessus d'un terrain que vous avez choisi de nettoyer ou au-dessus d'un circuit plat, il prend la forme d'une bombe. Utilisez-le pour aplanir le terrain et faire de la place pour de nouvelles commodités (veuillez consulter la rubrique *Fenêtres d'infos – des outils utiles* page 29).



Le curseur affiche l'icône « lien » lorsqu'il relie des tronçons de circuit, ou des files à des chemins.



Lorsqu'un tronçon de circuit non terminé est sélectionné, vous êtes en mode Construction de circuit (cf. la rubrique *Placer un circuit*, page 18)



Ce curseur apparaît lorsque vous placez un employé dans le parc (consultez la rubrique *Recruter du personnel*, page 23).



Lorsque vous avez sélectionné un objet et que celui-ci est prêt à placer, ce curseur apparaît. Faites simplement un clic-gauche pour le placer (voir la rubrique *Construire une attraction*, page12).



Lorsque cette icône apparaît, cela signifie que vous ne pouvez pas placer l'objet à cet endroit. En outre, l'esquisse devient rouge (voir la rubrique *Construire une attraction*, page 12).



Vous n'avez pas suffisamment d'argent pour répondre aux demandes (voir la rubrique *Construire une attraction*, page 12).



Lorsque votre curseur affiche une icône avec un caméscope, cliquez pour accéder au mode Caméscope et voir toutes les actions de première main (consultez la rubrique *Mode caméscope*, page 51).

CURSEUR POUR MODIFIER LES PYLÔNES

Lorsque vous sélectionnez une option à partir du panneau de contrôle de la construction des montagnes russes, le curseur se modifie pour refléter l'option que vous avez sélectionnée.



Lorsqu'un pylône pour montagnes russes/circuit aquatique est sélectionné, le curseur affiche une icône " modifier pylône " (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Lorsque vous modifiez l'emplacement d'un pylône, le curseur affiche une icône "déplacer pylône" (voir la *rubrique Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Si vous réglez la hauteur d'un pylône pour montagnes russes/circuit aquatique, le curseur affiche une icône avec un pylône et une flèche au-dessus (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Si vous faites tourner un pylône pour montagnes russes/circuit aquatique, le curseur affiche une icône "rotation" (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Si vous faites pivoter un pylône pour montagnes russes/circuit aquatique, le curseur affiche une icône " pivoter " (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Si vous avez sélectionné l'option Déplacer un tronçon de circuit vers le haut d'un pylône, le curseur se transforme en icône fléchée pointée vers le haut (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).



Si vous avez sélectionné l'option Déplacer un tronçon de circuit vers le bas d'un pylône, le curseur se transforme en icône fléchée pointée vers le bas (voir la rubrique *Placer des montagnes russes ou un circuit aquatique*, page 19).

THEME PARK WORLD EN LIGNE

SE CONNECTER

Theme Park World en ligne permet de réunir les passionnés de *Theme Park World* du monde entier. Notre site web vous propose les dernières infos sur le jeu ainsi que les conseils et astuces des cerveaux de Bullfrog®. Vous pouvez aussi présenter tous les parcs que vous avez publiés sur une page personnalisée en visitant les pages Mon parc. Caractéristiques principales :

- Publier vos parcs et inviter vos amis à les visiter.
- Visiter d'autres parcs et plébisciter ceux que vous préférez ;
- Recevoir la lettre d'infos de notre club et les bulletins spéciaux.
- Envoyer des cartes postales électroniques de vos parcs.
- Participer à des discussions dans nos parcs réservés à cette activité ou inviter vos amis dans vos propres parcs de discussion.
- Recevoir des invitations réservées à nos membres pour assister à des conférences avec les créateurs de vos jeux préférés signés Bullfrog.
- Télécharger de nouvelles attractions pour vos parcs.

OUVRIR VOTRE COMPTE EN LIGNE THEME PARK WORLD

Pour vous permettre d'utiliser toutes les possibilités en ligne proposées par *Theme Park World*, il est indispensable d'ouvrir un compte.

1. Visitez le site web de *Theme Park World* à l'adresse suivante : http://www.themeparkworld.com.

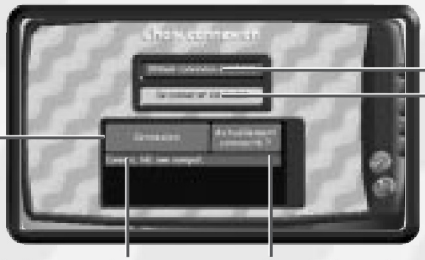
2. Cliquez sur le bouton JOUER EN LIGNE et sélectionnez OUVRIR UN NOUVEAU COMPTE.

3. Indiquez votre date de naissance, choisissez votre nom d'utilisateur, un mot de passe et remplissez les formulaires d'inscription.

4. Quand vous aurez rempli toutes les cases, cliquez sur le bouton D'ACCORD pour ouvrir votre compte.

SE CONNECTER À INTERNET

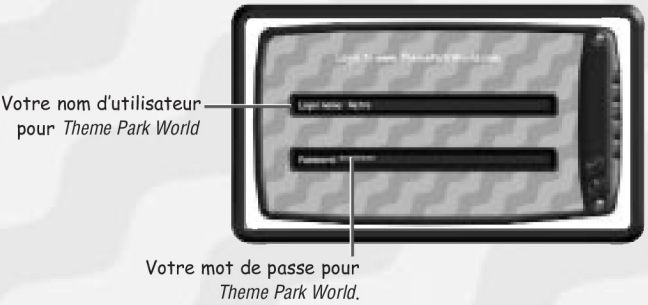
Maintenant que vous avez créé votre compte *Theme Park World*, il va falloir vous connecter à Internet.



Remarque : le numérotage de *TPW* ne présente que les numérotations Windows existantes. Si vous utilisez AOL ou d'autres connexions similaires, il faut tout d'abord vous connecter manuellement avant d'accéder à *Theme Park World* en ligne. Si vous possédez déjà une connexion, sélectionnez Utiliser connexion existante.

SE CONNECTER À THEME PARK WORLD EN LIGNE

Entrez vos renseignements d'utilisateur pour *Theme Park World*.



Ceci est le nom d'utilisateur et le surnom que vous avez créé lors de votre inscription à *Theme Park World* en ligne, et non votre surnom pour sauvegarder.

VOUS AVEZ OUBLIÉ VOTRE MOT DE PASSE ?

Si vous avez oublié le mot de passe, veuillez visiter le site de *Theme Park World* (http://www.themeparkworld.com), sélectionnez Détails et cliquez sur le bouton Oublié mot de passe ?

PUBLIER PARC

Si vous êtes prêt à publier votre parc, suivez les instructions ci-dessous.

Tous vos parcs peuvent être visités par d'autres propriétaires de *Theme Park World*. Quand un autre joueur visite votre parc, vous gagnez des tickets de platine qui peuvent être utilisés pour télécharger de nouvelles attractions à partir du site Internet.

Chaque ville ne peut accueillir qu'un nombre donné de parcs, vous pourrez peut-être trouver une place vide pour y publier votre parc.

Vous pouvez aussi voter pour vos parcs préférés, chaque ville de *Theme Park World* a son tableau des top 10. Il y aura du sport et des récompenses pour les meilleurs d'entre eux !



Remarque : au Pôle Nord se trouve une ville marquée d'un drapeau Bullfrog et dans laquelle les parcs ne peuvent pas être publiés. Cette ville est réservée aux parcs créés par Bullfrog.

LE MONDE EN LIGNE

Utilisez les boutons de commande de la planète pour faire pivoter votre vue du monde.



Exemple

Si vous êtes déjà connecté à *Theme Park World* :

1. Depuis votre parc, appuyez sur **Echap** pour faire apparaître le menu. Sélectionnez PUBLIER PARC.

2. Depuis le forum en ligne, sélectionnez la ville dans laquelle vous désirez publier votre parc. Placez la souris sur les villes pour afficher leur nom et le nombre de parcs déjà publiés. Faites un clic-gauche sur la ville pour publier votre parc.

3. Entrez le nom de votre parc et cliquez sur le bouton coche pour valider.

   Remarque : la taille des drapeaux signalant chaque ville est proportionnelle au nombre de parcs qui y sont publiés. Plus les drapeaux sont grands, plus il y a de parcs publiés.

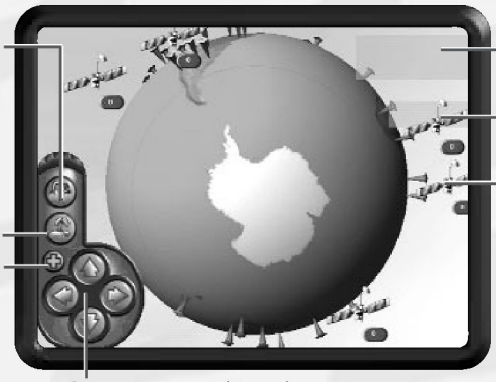
VISITER DES PARCS ET DISCUTER



Pourquoi ne visiteriez-vous pas les parcs publiés par d'autres joueurs de *Theme Park World* pour ensuite voter pour vos préférés ? Vous pouvez même dialoguer avec leurs créateurs ainsi qu'avec des centaines d'autres personnes dans nos satellites réservés à cet effet.

Dès votre première visite, vous y verrez les dernières nouvelles concernant le jeu et le système.

CHOISIR LE PARC À VISITER



- Cliquez sur une ville pour y pénétrer et obtenir les renseignements sur les parcs publiés (voir la rubrique *Ecran du forum en ligne*, page 66).

- Cliquez sur un satellite pour obtenir plus d'infos et entrez dans un parc de discussions.

INFOS EN LIGNE

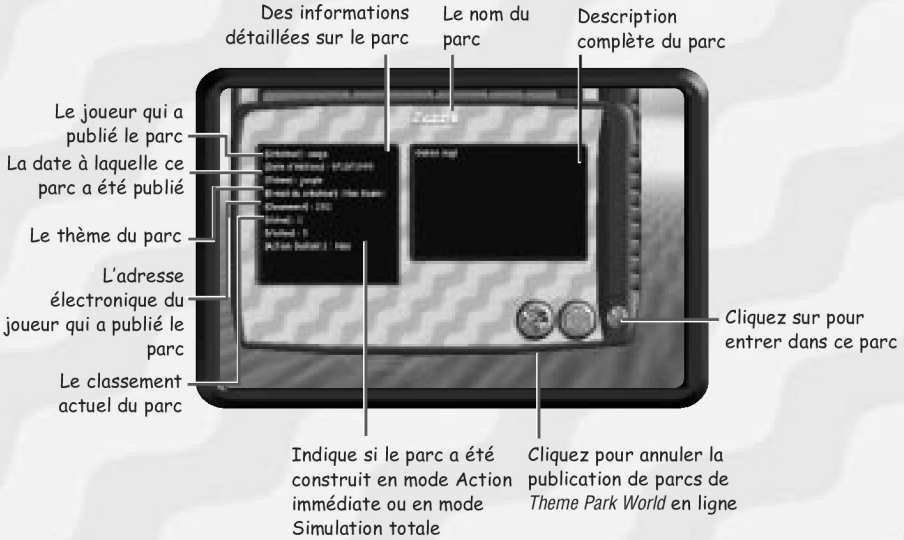
Consultez les dernières nouvelles concernant le jeu et le système. Trouvez tous les détails à propos des dernières attractions à télécharger, les meilleurs joueurs actuels et les parcs, les nouvelles villes s'ajoutant à *Theme Park World en ligne* et bien d'autres nouveautés.

TROUVER DES PARCS



INFOS PARCS EN LIGNE

Affichez des informations au sujet des parcs publiés et annulez la publication de vos parcs.



Lorsque vous serez entré dans le parc, vous passerez automatiquement en mode Dialogue (voir la rubrique *Dialoguer*, page 67).

Vous en aurez peut-être besoin pour faire de la place pour vos parcs les plus récents. N'oubliez pas que chaque joueur ne peut éditer qu'un nombre donné de parcs.

Remarque : ce bouton n'est valable que pour vos propres parcs.

ECRAN DU FORUM EN LIGNE

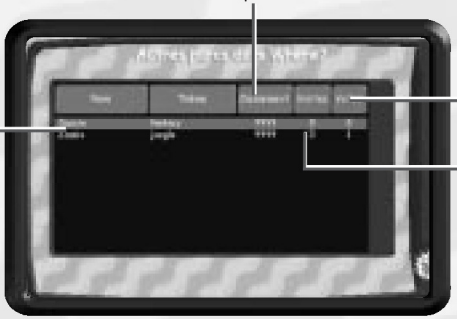
Il s'agit de la présentation des 10 meilleurs parcs actuellement publiés dans la ville. Chaque parc est présenté sous la forme d'une île. Pour obtenir plus d'informations sur le parc publié, cliquez sur l'île.



- Pour voir tous les parcs publiés dans cette ville, cliquez sur le **bouton LISTE DES PARCS** (voir la rubrique *Liste des parcs*, page67).

LISTE DES PARCS

Utilisez cet écran pour obtenir des informations sur tous les parcs qui ne se trouvent pas dans le top 10.



DIALOGUER



- Lorsque vous visitez un parc en ligne, vous pouvez également dialoguer avec d'autres visiteurs. Pour ce faire, tapez simplement votre texte dans la boîte de texte et appuyez sur **Entrée**. Votre message sera envoyé à tous ceux qui se trouvent dans votre voisinage (voir la rubrique *Possibilités de dialogue*, page 67).

- Mais faites attention, car vous ne disposez que d'un nombre limité de votes par jour ! Utilisez le bouton **Voter** pour enregistrer votre vote.

  Remarque : vous ne pouvez pas voter pour les satellites de dialogue ou pour des parcs approuvés par Bullfrog.

SE PROMENER EN MODE DISCUSSION

Mode Normal

- Faites un clic-gauche pour vous diriger vers l'endroit souhaité.

- Faites un double clic pour vous téléporter vers votre destination.

- Appuyez sur le bouton **Voter** pour donner votre suffrage.

- Appuyez sur la touche **F4** pour alterner entre les modes Plein écran et Discussion.

Mode Caméscope

- Pour passer en mode Caméscope, appuyez sur la touche **C**.

- Utilisez les touches directionnelles pour vous promener dans le parc.

- Pour essayer une attraction, dirigez-vous simplement vers la file d'attente et montez sur l'attraction.

Possibilités de dialogue

Lors des discussions, il y a plusieurs façons de parler aux autres. Certaines d'entre elles sont disponibles dans le menu, d'autres peuvent être réalisées au moyen de commandes dans la boîte de texte.

Les différentes manières sont présentées avec des couleurs différentes dans l'historique des messages. Les commandes que vous pouvez utiliser sont mentionnées ci-dessous. La couleur est mentionnée pour chaque commande.

Remarque : les prénoms Dan et Nathalie sont utilisés ci-dessous uniquement à titre d'exemple. Votre prénom apparaîtra à la place de Dan.

/Parler : la manière de communiquer par défaut. Tout ce que vous dites sera reçu par les personnes se trouvant dans le voisinage et le message sera affiché en blanc dans la boîte de texte.

Par exemple : /Parler salut – sera affiché : "Dan : salut".

/Dire : ce message s'adresse à une seule personne et est affiché en bleu dans la boîte de texte.

Par exemple : /Dire Christine salut – sera affiché sur l'écran de Christine : "Dan dit : salut".

/Crier : ce message est reçu par tous les visiteurs du parc, utilisez-le avec sagesse ou on pourrait vous ignorer. Ce genre de message est affiché en rouge dans la boîte de texte.

Par exemple : /Crier salut – sera affiché sur l'écran : "Dan crie : salut".

/Emo : une façon d'exprimer les émotions ou les actions. Le texte est affiché en blanc dans la boîte de texte.

Par exemple : "/Emo fait carrément des bonds – sera affiché "Nathalie fait carrément des bonds."

AUTRES COMMANDES

Ces commandes sont disponibles dans l'interface ou en tapant la commande dans la boîte de texte. Pour utiliser l'interface, faites un clic-droit sur la personne de la liste avec laquelle vous voulez interagir et choisissez le bouton correspondant dans le menu déroulant.

COMMANDES GÉNÉRALES

Liste des copains

Quand vous avez mis en route *Theme Park World* en ligne, vous pouvez ajouter des amis et d'autres joueurs à votre liste de copains.

Voici une liste d'utilisateurs que vous avez désignés comme copains de dialogue.

En désignant quelqu'un comme copain de dialogue, vous aurez la possibilité de le retrouver, quel que soit le parc dans lequel il se trouve, et pas seulement celui que vous êtes en train de visiter.

Vous pouvez envoyer des messages à vos copains s'ils se trouvent dans un autre parc grâce au bouton **Envoyer message à un joueur**. Vous pouvez vous rendre immédiatement dans le parc que votre copain est en train de visiter en cliquant sur le bouton **Aller**.

- Faites un clic-droit sur le nom d'utilisateur dans la liste des parcs pour accéder au menu des utilisateurs.

Ajouter quelqu'un à votre liste de copains :

Faites un clic-droit sur son nom dans la liste des personnes dans le parc. Cliquez sur le bouton **Ajouter à la liste des copains** pour le faire entrer.

Supprimer quelqu'un de votre liste des copains :

Faites un clic-droit sur son nom dans la liste des personnes dans le parc ou la liste des copains. Cliquez sur le bouton **Supprimer de la liste des copains** pour faire la suppression.

Ignorer un utilisateur particulier :

Faites un clic-droit sur son nom dans la liste des personnes dans le parc, puis cliquez sur le bouton de la **Liste noire**.

Pour le retirer de votre liste des joueurs ignorés, cliquez à nouveau sur le bouton **Ignorer**.

Mettre des joueurs sur la liste noire

Les dialogues en ligne dans *Theme Park World* devraient être une partie de plaisir. Pour nous en assurer, nous avons ajouté un système permettant de repérer les joueurs qui ne respectent pas les règles. Si un usager est perçu comme étant irrespectueux, il peut être déconnecté des dialogues ou de *Theme Park World* en ligne.

Veuillez vous reporter aux modalités d'utilisation et au Code de conduite pour une définition complète du manquement aux règles. Si vous tombez sur un joueur de ce type, vous pouvez l'ajouter à votre liste de joueurs ignorés. S'il continue à se manifester de façon désagréable, vous pouvez le mettre sur une liste noire. Le superviseur du compte de *Theme Park World* en sera informé et passera la conversation en revue puis prendra les dispositions nécessaires.

Mettre un joueur sur la liste noire :

Faites un clic-droit sur son nom dans la liste des personnes dans le parc, puis cliquez sur le bouton de la **Liste noire**. Il n'y a pas de possibilité d'annuler.

> **Remarque :** veuillez ne pas abuser de ce système ; il a été mis en place pour vous protégér. Mettre sur la liste noire un joueur qui n'a pas été offensant peut entraîner la suspension de votre compte.

Commandes relatives aux copains : elles sont accessibles à partir du panneau Copains.

> **/Message :** envoie un message à quelqu'un de votre liste des copains (vert). Par exemple : "Dan vous envoie un message"
>
> **/Localiser :** vous permet de retrouver vos amis. Affichera le parc et la ville qu'ils sont en train de visiter.
>
> **Par exemple** : /Localiser Dan aura comme réponse "Dan est actuellement dans le Monde d'Halloween à San Francisco"
>
> **/Aller :** ceci vous permet de sortir du parc de dialogue dans lequel vous vous trouvez et vous transporter immédiatement là où se trouve vos copains.

Commandes supplémentaires

> **/afk ou /abs :** Absent. Ceci vous permet d'informer les autres joueurs que vous serez absent pendant un moment. Vous pouvez vous en servir si vous devez quitter l'ordinateur mais que vous voulez rester dans le parc de discussion.

Pour quitter le mode /Absent, entrez n'importe quelle commande (ou tapez de nouveau AFK).

TRUCS ET ASTUCES

COMMANDES GÉNÉRALES

Placez un animateur près de la file d'attente d'une attraction à succès. Tandis que la foule passe à côté de lui comme un long fleuve tranquille, elle s'amusera de ses pitreries. Et si l'attraction s'écroule et que les clients reviennent, il sera toujours là pour leur remonter le moral.

Avant d'ouvrir votre parc, assurez-vous que cela en vaut la peine. Construisez quelques attractions, montez une boutique et un stand, une salle de repos et des toilettes : c'est un minimum.

Les visiteurs n'aiment pas trop aller à pied sur de longues distances. Si vous possédez un grand parc, il va falloir mettre un truc vraiment passionnant au fond du parc si vous voulez y attirer les gens.

Prendre des mesures renforçant la sécurité. Quand le parc commence à se remplir, il faut penser aux mesures de sécurité pour coincer les mauvais plaisantins avant qu'ils ne gênent trop de visiteurs. Avec une bonne couverture de caméras de sécurité, vous n'aurez besoin que d'un seul gardien pour commencer. Quand le parc s'agrandit et les bénéfices aussi, vous pouvez envisager d'en embaucher plus.

Surveillez les zones où règne un bonheur total ! Si vous remarquez un secteur de votre parc dans lequel les gens sont vraiment très heureux, profitez-en au maximum. Les visiteurs seront prêts à payer un peu plus dans les boutiques s'ils sont contents, alors adaptez vos prix en fonction du bonheur ambiant.

Attention aux nausées ! Si vous construisez des buvettes et des snacks trop près de l'entrée des attractions rapides et excitantes, ne vous étonnez pas que les mômes aient le teint verdâtre lorsqu'ils descendent de l'attraction !

Les mômes adorent les grands parcs ! Plus vous aurez d'attractions dans le parc, plus vous aurez de gamins qui voudront venir dans votre parc. En plus, ils seront prêts à payer plus cher ! N'oubliez pas d'augmenter le prix du billet d'entrée pour profiter de ces bonnes dispositions.

PROPRETÉ

Zones à problèmes. Au bout de quelques mois, il se peut que des secteurs à problème se développent dans votre parc. En instaurant des chemins de patrouille, vous pourrez les éviter. Les toilettes sont de toute évidence une zone de danger, alors mettez-y un balayeur ou deux qui feront leur tournée d'inspection régulièrement.

Les poubelles. Veillez à installer une poubelle à côté de tous vos snacks et buvettes ! Si les gamins se retrouvent avec des déchets dans les mains, ils auront tendance à les mettre dans la poubelle si vous avez pensé à en mettre une à côté.

Pensez aux désodorisants ! Rien de tel qu'un désodorisant fraîcheur printanière pour absorber les odeurs entêtantes de toilettes dégoûtantes ! Si vous plantez des arbres et buissons aux alentours des toilettes, vous contribuerez à réduire de manière significative les effluves qui s'en dégagent.

ATTRACTIONS

Files d'attente et sorties. Veillez à ce que les visiteurs puissent entrer et sortir de toutes les attractions. Ils sont vraiment embêtés s'ils veulent se rendre à une attraction et qu'il n'y a aucun chemin menant à la file d'attente.

Prévoyez l'emplacement des attractions avec circuit. Les circuits aquatiques et les pistes de kart utilisent énormément de place ! Planifiez soigneusement leur emplacement, afin qu'ils deviennent un atout et non pas un empêchement pour le développement de votre parc.

Excitation. Assurez-vous d'avoir des montagnes russes ébouriffantes en y incluant des pentes vertigineuses, en inclinant les virages, en ajoutant des boucles, etc. Mais rappelez-vous : des émotions trop fortes peuvent rendre vos visiteurs malades, ou même carrément les faire fuir !

Recherche. Lorsque vous aurez construit toutes les attractions disponibles, il faudra commencer à en rechercher de nouvelles, si ce n'est déjà fait. Il est indispensable d'engager un chercheur avant de commencer toute recherche. Les chercheurs sont malheureusement très coûteux, alors n'en embauchez pas plus que vous ne pouvez vous le permettre !

L'ÉQUIPE DE THEME PARK WORLD

Production : Karl Fitzhugh, Jeff Gamon, Graham Johnson, Richard Leinfellner, Andy Nuttall, Jon Taylor, Nichola Weatherup

Programmation : Ben Board, Paul Brooke, Matt Chilton, Robin Green, Andy Kerridge, Will Leach, Morten Pedersen, Bjarne Rene, Rajan Tande, Mike Willis

Programmation en ligne : Andy Buchanan, Ben Deane, Mark Lamport

Programmation complémentaire : Martin Bell, David Bryson, Dene Carter, Simon Carter, Austin Ellis, Mark Feldman, Martin Griffiths, Mark Huntley, Andrew McDonald, Alistair Milne, David Picon, Jan Svarovsky

Conception artistique : Pete Amachree, Simon Britnell, Richard Castle, Drew Cattanach, Adrian Crofts, Kevin Duffy, Ian Faichnie, Steve Leney, Mark Machin, John McCormack, Roger Mitchell, Gary Welch

Conception artistique complémentaire : Adam Attew, Niki Broughton, Joe Cavalla, Mike Green, John Kershaw, Ian Lovett, Andy Pang, Darran Thomas

Son et musique : James Hannigan, Richard Joseph, Adele Kellet, Mark Knight, Nick Laviers, Bill Lusty, Rebecca Parnell, Elaine Williams

Voix du conseiller : Lewis MacLeod

Equilibrage du jeu : Pete Blow, Ken Malcolm

Script : Tony Sheeder

Site web : Dan Blackstone, Nina Dobner

Production vidéo : Jamie Bradshaw, Jason Lord

Tests/contrôle qualité : Richard Allen, James Boyle, Jamie Bury, Olly Byrne, Rob Charlish, Lawrence Doyle, Steven Lawrie, Phil Mansell, Ross Manton, Toby Older, Becky Pimlott, Nathan Smethurst, Rob Stevens, Darren Tuckey

Tests supplémentaires : Chris Killpack, Andy Trowers

Localisation : Carol Aggett, Nathalie Duret, Phung Mai-Tran, Linda Ericsson, Lucy Hargood, David Lapp, Ricardo Martinez, Atsuko Matsumoto, Bianca Normann, Mia Opancar, Petrina Wallace, CTO S.p.A., Hed Arzi Multimedia, IPS Computer Group, Utrax Multimedia Productions

Tests des versions localisées : Steve Archer, Andrea Bernardoni, Lionel Berrodier, Manuel Bertrams, Alvaro Corral, Simon Davison, Sacha van Ginkel, Katarzyna Gryglewska-Cebrat, Henrik Larsen, Tomasz Pieniazek

Documentation : James Lenoël, Oli Ladenburg

Conception et mise en page du manuel : John Montague

Conception et mise en page de l'emballage : Caroline Page

Marketing et relations publiques : Owen O'Brien, Chris Plummer, Lidia Stojanovic

CQC : Simon Romans

Nous remercions particulièrement : Braydon Burgess, Cruz Chilaka, Chuck Clanton, Simon Handby, Chris Morgan, Iain Quick, Mike Richardson, Colin Robinson, Henry Ryan, Ian Shaw, Lisa Stokes, Kaine Varley, Daren Watson, Greg Williams, Tilehouse School, Denham

Réalisé par Bullfrog.

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Logiciel © 1999 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, le logo Bullfrog et Theme Park World sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Bullfrog est une société d'Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Microsoft et Windows sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

QSound et le logo Q sont des marques déposées de QSound Labs, Inc.