SIMULATION DE PARC D'ATTRACTION

JURASSIC PARK™

OPERATION GENESIS



RÊVEZ-LE, CONSTRUISEZ-LE...
ET TENTEZ D'EN RÉCHAPPER !

UNIVERSAL INTERACTIVE

CONFIGURATION

CONFIGURATION MINIMALE :

Windows® 98\ME\2000\XP
Processeur Pentium® III, Celeron® ou AMD Athlon™ 400 MHz
128 Mo de RAM
700 Mo d'espace libre sur le disque dur + 300 Mo d'espace pour le fichier d'échange de Windows®
Résolution 640 x 480 en couleurs 16 bits
DirectX® 8.1b
Carte accélératrice 3D 16 Mo (TNT2 ou supérieure) et pilotes compatibles DirectX® 8.1
Carte son compatible DirectX® 8.1
Souris et clavier

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

Windows® 98\ME\2000\XP
Processeur Pentium® III, Celeron® ou AMD Athlon™ 800 MHz
256 Mo de RAM
700 Mo d'espace libre sur le disque dur + 300 Mo d'espace pour le fichier d'échange de Windows®
Résolution 640 x 480 en couleurs 16 bits
DirectX® 8.1b
Carte accélératrice 3D 64 Mo (GeForce 3 ou supérieure) et pilotes compatibles DirectX® 8.1
Carte son compatible DirectX® 8.1 (compatible surround)
Souris et clavier

INSTALLATION :

Fermez toutes les applications ouvertes et insérez le CD de Jurassic Park: Operation Genesis dans votre lecteur de CD-Rom. La fenêtre d'installation de Jurassic Park: Operation Genesis devrait s'afficher automatiquement au bout de quelques secondes. Si la fonction d'exécution automatique est désactivée sur votre ordinateur, vous devez lancer l'installation manuellement. Pour cela, double-cliquez sur l'icône Poste de travail, puis double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-Rom dans la fenêtre qui s'affiche. Enfin, double-cliquez sur le fichier SETUP.EXE pour lancer l'installation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu.

SUPPORT TECHNIQUE :

Si vous avez besoin de contacter le service du Support technique, référez-vous à la page 29 de ce manuel.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

SOMMAIRE

Introduction	2
Ecran de démarrage	2
Bienvenue à Jurassic Park	3
Objectifs	4
Création de l'île	4
Carte de l'île	5
Informations générales	5
L'équipe de direction et la messagerie	6
Les bâtiments de Jurassic Park	7
Les bâtiments de recherche de JP	11
Les dinosaures de Jurassic Park	12
Dinosaures et enclos	13
Hélicoptère	17
Land Cruiser	19
Les visiteurs de Jurassic Park	19
Attractions pour les visiteurs	22
Guide de popularité des dinosaures	23
Le petit guide du Dr Grant	24
Carte mondiale de l'Opération Genesis	25
Contrôles Windows®	26
Crédits	28
Support technique	29
Garantie Limitée	31
Avertissement sur l'épilepsie	32

Le jeu vidéo *"Jurassic Park: Operation Genesis"* © 2003 Universal Interactive, Inc. Jurassic Park est une marque déposée des studios Universal et de Amblin Entertainment, Inc. Sous licence de Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés. Windows et DirectX sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. Pentium et Celeron sont des marques déposées de Intel Corporation. Utilise Bink Video. ©1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Toutes les autres marques mentionnées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

BRÈVE INTRODUCTION DE JOHN HAMMOND, DIRECTEUR D'INGEN.



Bienvenue dans *Jurassic Park: Operation Genesis*, le jeu qui vous permettra de créer et de diriger votre propre Jurassic Park. Dans *Operation Genesis*, votre but est d'empêcher un désastre et de prouver à INGEN (et au monde) que Jurassic Park peut être un succès.

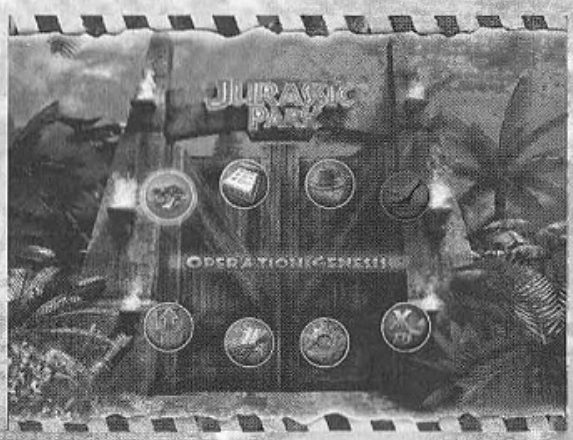
Vous aurez la charge de toutes les opérations : construction du parc, protection de l'environnement, clonage des dinosaures et, par-dessus tout, l'amusement et la protection de vos visiteurs. Il y a beaucoup à faire mais, par chance, vous n'êtes pas seul. Vous avez une équipe de direction qui vous épaule et qui compte plusieurs experts.

Si vous jouez à *Jurassic Park: Operation Genesis*, nous vous recommandons de commencer par les exercices du didacticiel. Vous y accéderez en sélectionnant l'option "Exercices" dans le menu de départ.

Si vous préférez commencer par un peu d'action, sélectionnez l'option "Missions" dans le menu de départ. Ces mini-jeux vous donneront un avant-goût de l'aventure et de l'action qui sont une part importante de Jurassic Park.

Regardons autour de nous...

ECRAN DE DÉPART



Depuis cet écran, vous avez accès à une série de jeux différents relatifs au thème de **Jurassic Park: Operation Genesis.** Etes-vous capable de créer un parc cinq étoiles ? Réalisez le rêve de John Hammond et faites de Jurassic Park le plus réussi des parcs à thème de l'histoire.

Exercices : les exercices du didacticiel vous aideront à apprendre les bases de la gestion de Jurassic Park. Les exercices les plus difficiles vous donneront l'occasion de tester vos capacités dans une série de situations dangereuses.

Missions : choisissez dans un éventail de missions, celle qui vous permet de vous mesurer aux dinosaures.

Site B : asseyez-vous et laissez les dinosaures vous distraire. Le site B est votre parc à vous ; aucun visiteur n'y est admis.

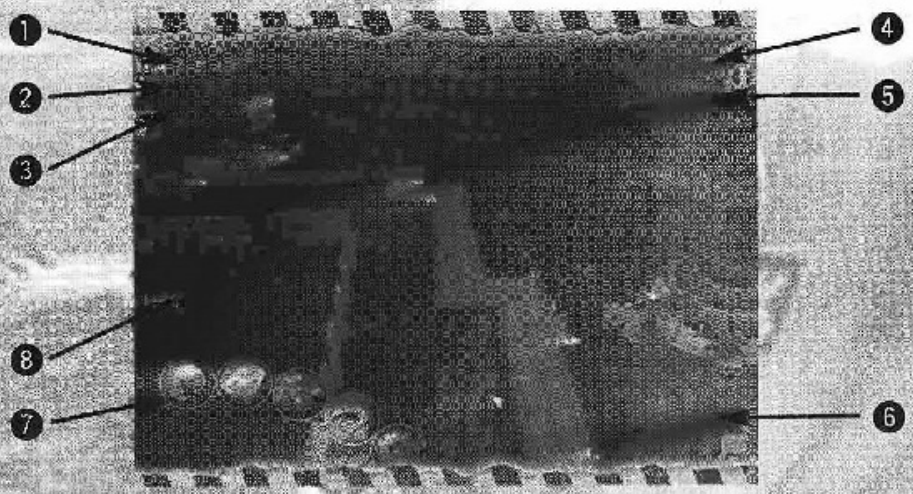
Charger : reprenez là où vous en étiez lorsque vous avez arrêté votre dernière partie.

Dinopédia : prenez un peu de temps pour vous documenter sur les dinosaures du parc et perfectionner vos techniques de gestion.

Options : modifiez les options du jeu pour les adapter à vos préférences.

BIENVENUE À JURASSIC PARK

Votre vue du parc contient un grand nombre d'informations visibles au premier coup d'œil. C'est aussi la porte qui vous permet d'accéder aux personnels et aux systèmes que vous avez à votre disposition.

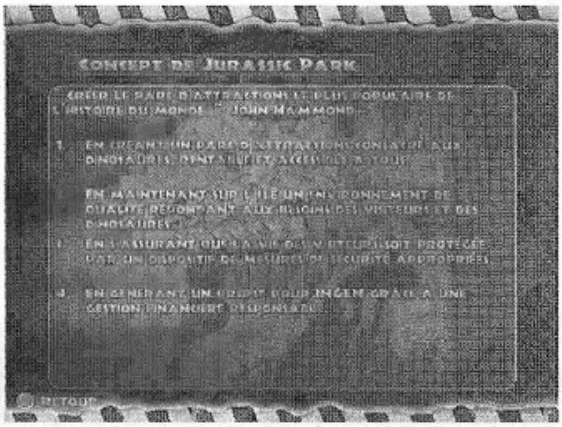


1. **Budget du parc -** Vous y voyez la somme totale que vous avez à votre disposition.
2. **Date –** Vous saurez ainsi la date.
3. **Nombre d'étoiles -** C'est l'indicateur le plus important de la bonne marche du parc. Votre but est d'obtenir cinq étoiles pour le parc.
4. **Population de dinosaures -** Ceci vous indique le nombre de dinosaures que vous avez dans le parc.
5. **Nombre de visiteurs -** Ce chiffre indique le nombre de visiteurs présents dans le parc.
6. **Boîte à lettres -** Vous savez ainsi combien de messages vous avez reçus de votre équipe.
7. **Boutons de contexte -** Où que vous soyez dans Jurassic Park, vous pouvez toujours consulter les options disponibles en utilisant le bouton Contexte.
8. **Minicarte -** Cette petite carte de l'île vous indique l'endroit où vous vous trouvez.

OBJECTIFS

Lorsque vous débutez dans Jurassic Park, vous commencez à travailler pour INGEN.
Utilisez la vision qu'a INGEN de Jurassic Park pour établir vos propres objectifs.

Comme gestionnaire de Jurassic Park, vous devriez…



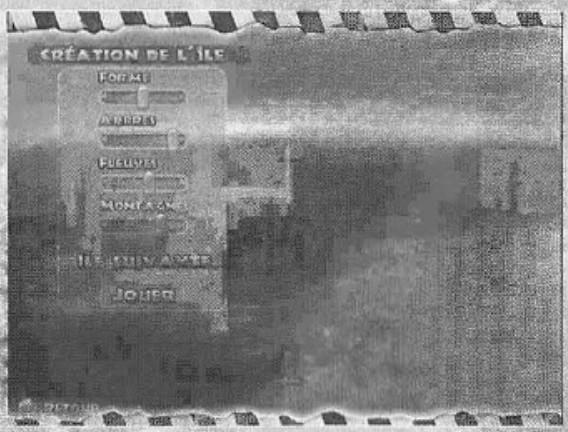
Avoir pour but d'augmenter le nombre de vos étoiles !
Le but ultime d'*Operation Genesis* est de créer un parc à cinq étoiles. Plus vous avez d'étoiles, plus votre parc est populaire. Vous gagnez des étoiles en satisfaisant vos visiteurs.

Préserver la beauté de l'île !
Conservez à votre île sa propreté et sa beauté naturelle.

Protéger vos visiteurs !
Prenez les précautions nécessaires pour éviter tout accident impliquant des visiteurs. Construisez des stations des rangers et d'autres enceintes sécurisées pour protéger la vie de vos visiteurs.

Gagner de l'argent !
Les investisseurs d'INGEN perdront confiance si le budget du parc passe dans le rouge. Soyez attentif à toujours avoir un solde positif.

CRÉATION DE L'ÎLE



Votre première étape doit être de choisir un site pour votre parc, sur une île. Vous pouvez créer l'environnement nécessaire en modifiant les barres glissantes. Chacune des variables suivantes aura un impact sur la construction de votre parc :

Forme – Cette variable modifie la taille et la forme de l'île sur laquelle vous avez choisi de bâtir le parc.

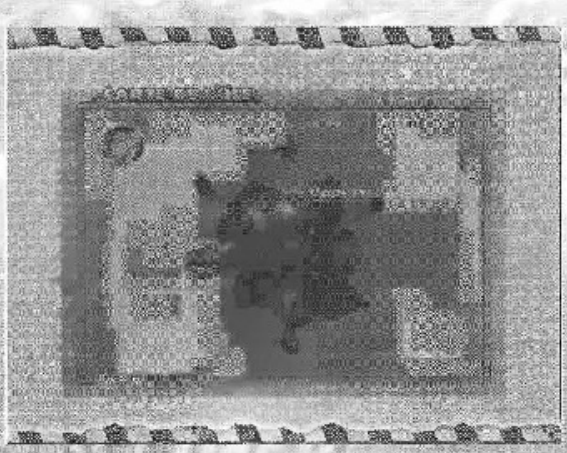
Arbres - Cette variable modifie la densité des arbres sur l'île. Les arbres sont utiles si vous souhaitez présenter un grand nombre d'herbivores, mais ils peuvent aussi empêcher les visiteurs de bien voir les dinosaures.

Fleuves - Cette variable modifie le nombre de fleuves et de points d'eau sur l'île. Les Fleuves permettent de s'assurer que les dinosaures ont accès à l'eau, mais peuvent aussi être un obstacle à la construction des bâtiments.

Montagnes – Cette variable change le nombre des montagnes sur l'île. Les montagnes sont utiles à l'esthétique mais elles sont aussi un obstacle majeur (et très coûteux à réduire) pour la construction des bâtiments.

Lorsque vous avez sélectionné les terrains où vous voulez vous installer, vous pouvez modifier l'apparence de votre île en cliquant sur Ile suivante. Si la sélection vous satisfait, cliquez sur JOUER pour commencer l'Opération Genesis !

CARTE DE L'ÎLE



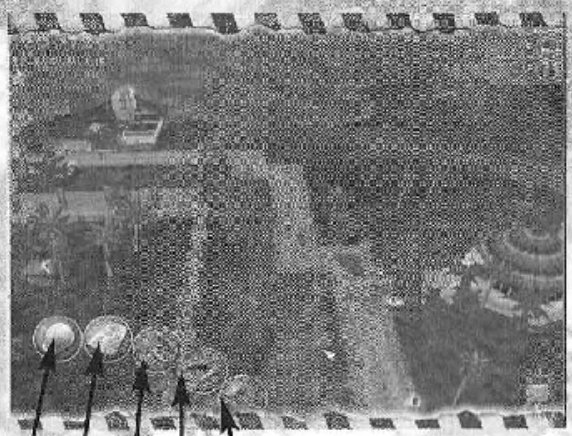
Vous pouvez accéder à la carte de l'île en appuyant sur la touche Tab du clavier. La carte de l'île vous aide à localiser les dinosaures et les bâtiments du parc. Vous pouvez aussi consulter les annonces météo pour vérifier l'approche éventuelle d'une tempête. Pour consulter la météo, cliquez sur le bouton des prévisions météo.

IMPORTANT : vérifiez régulièrement la météo. Jurassic Park se trouve dans le Pacifique Nord, région sujette à de nombreuses tempêtes pendant la saison des pluies.
ASTUCE : les hélicoptères des rangers et les ballons sont ramenés au sol pendant les tempêtes, sauf si vous avez acquis le gyrostabilisateur. Tout le trafic aérien est arrêté lorsque le parc est frappé par une tornade.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

TOUCHES DE FONCTIONS

Les touches de fonctions vous permettent de consulter et de contrôler tous les aspects de Jurassic Park. Vous y accéderez à tout moment en cliquant sur le bouton adéquat.



❶ ❷ ❸ ❹ ❺ **Touches de fonctions**

❶ **Construire** - ce bouton vous ouvre le menu Construire, grâce auquel vous construirez les différentes sections de Jurassic Park. Pour plus d'informations sur les bâtiments, voir en page 7.

❷ **Rapports** – ce bouton vous ouvre le menu "Rapports". Vous pouvez l'utiliser pour obtenir des informations sur toutes les données clés de Jurassic Park. Le Rapport trimestriel de vos Performances édité par INGEN se trouve là également.

❸ **Dinosaures** – ce bouton ouvre toutes les options nécessaires à la création et à la gestion des dinosaures. Voir en page 12 pour de plus amples informations.

❹ **Actions** – ce bouton vous donne accès au menu des Actions, où vous trouverez des raccourcis vers l'Entrée du parc, l'Hélicoptère des rangers et le Safari Land Cruiser™. Le menu des actions vous donne également accès à l'écran des Recherches, où des scientifiques attendent vos ordres pour lancer des recherches visant à améliorer le parc. C'est toujours depuis ce menu que vous pouvez placer le parc en état d'Alerte.

❺ **Options** – le menu des Options vous permet de modifier les réglages audio et vidéo de Jurassic Park, ainsi que d'enregistrer ou de charger une partie, ainsi que de quitter le jeu. Vous pouvez également accéder à ce menu en appuyant sur la touche Echap.

EQUIPE DE DIRECTION ET MESSAGERIE

Dans Jurassic Park, l'équipe de direction est là pour vous aider à tout moment. Cette équipe d'experts vous signale tous les problèmes et événements quotidiens survenus dans le parc.



JOHN HAMMOND

John Hammond est le directeur d'INGEN, il vous contactera chaque trimestre pour vous remettre un Rapport Trimestriel.



PETER LUDLOW

Le directeur financier d'INGEN est en général trop occupé pour se mêler de la gestion quotidienne de Jurassic Park. Vous n'entendrez parler de lui que si vous avez des ennuis avec vos finances ou avec la sécurité dans le parc.



DR ALAN GRANT

Ce paléontologue de réputation mondiale est à la tête de vos équipes de recherches de fossiles et s'assure que vous receviez régulièrement des matériaux fossiles de bonne qualité.



DR HENRY WU

Il est le cerveau de la technologie du clonage chez INGEN. Le Dr Wu dirige les activités du laboratoire génétique et gère le laboratoire de recherches.



DR ELLIE SATTLER

Le Dr Sattler, directrice du parc des dinosaures, est un expert de paléobotanique et d'écologie paléolithique. Elle surveille les dinosaures et vous rend compte de leur état de santé et de leur niveau de stress.



RAY ARNOLD

Ray Arnold est l'administrateur en chef. Il est chargé du bon fonctionnement quotidien du parc ainsi que de la maintenance. Il vous informera des éventuels problèmes.



ROBERT MULDOON

Robert Muldoon est le chef de la sécurité et il dirige l'équipe des rangers. Il surveille le déroulement du Tour en Ballon et du Safari.



JANE POWERS

Jane Powers dirige les Relations Publiques et attirera votre attention sur les éventuels problèmes de visiteurs.

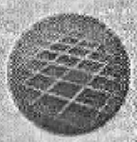
Messagerie : pour accéder à vos messages, cliquez sur l'icône Boîte aux lettres dans l'écran principal. Si ce message vous incite à intervenir immédiatement, cliquez sur le bouton ALLER A pour vous rendre à la source du problème.

BÂTIMENTS DE JURASSIC PARK



Lorsque vous serez prêts à commencer la construction du parc, cliquez sur l'icône en forme de casque pour accéder au menu Construction. Vous pouvez construire des bâtiments tant que vous avez de l'argent et que vous n'avez pas dépassé la limite permise pour chaque type de bâtiment, laquelle s'affiche dans la fenêtre d'aperçu des constructions.

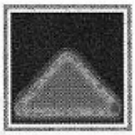
EMPLACEMENT DES CONSTRUCTIONS.



En général, vous pouvez placer les bâtiments n'importe où dans le parc, à condition que le terrain soit plat et dégagé. Les montagnes augmentent la beauté naturelle du site, mais elles représentent des obstacles à la construction des bâtiments. Vous pouvez dégager les zones montagneuses en utilisant la commande "aplatir" dans le menu "Environnement".

ASTUCE : un parc plat rendra la construction des bâtiments plus facile mais sera moins attractif pour les visiteurs.

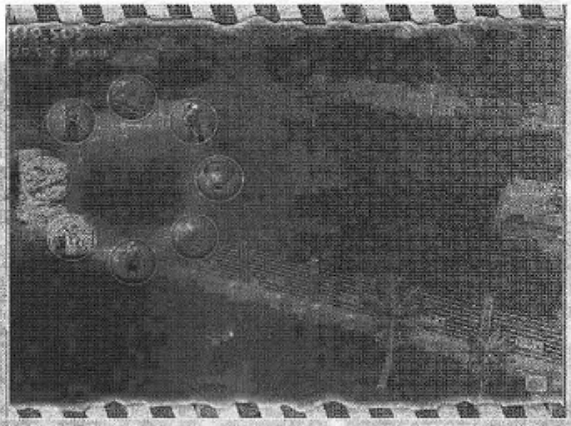




Il faut connecter les bâtiments auxquels les visiteurs ou les équipes de nettoyage doivent avoir accès avec le circuit du parc. Une icône de connexion au chemin sera attachée à leur empreinte de placement. Vous devez la connecter à un chemin si vous voulez que le bâtiment soit accessible. Si un bâtiment est muni d'une icône en forme de flèche, elle indique la direction correcte pour la construction. Vous pouvez faire tourner l'icône en appuyant sur les touches ^ et $.

Si vous ne pouvez pas mettre un bâtiment en place, l'empreinte sera rouge. Si vous rencontrez trop de difficultés, essayez de dégager ou d'aplatir le terrain.

MAINTENANCE DES BÂTIMENTS





Les bâtiments du parc peuvent être endommagés, le plus souvent par les tornades et par la foudre durant les orages. Pour la sécurité des visiteurs, il est important de réparer les dégradations des bâtiments aussitôt qu'elles sont détectées. Vérifiez l'état des bâtiments en consultant le Résumé des bâtiments. Il donne la liste des bâtiments sales ou endommagés et la rentabilité de chacun d'eux. Pour déterminer l'état d'un bâtiment, utilisez la barre d'état du bâtiment, dans l'angle supérieur droit de l'écran.

Que montre la barre d'état d'un bâtiment ?



Etat d'un bâtiment - Lorsque la barre descend, c'est que l'état du bâtiment est de plus en plus mauvais.



Propreté du bâtiment – lorsque le niveau de cet indicateur augmente, c'est que le bâtiment se salit de plus en plus.

Le système de sécurité de votre parc vous indiquera l'étendue et le coût de réparation des dégâts. Pour réparer un bâtiment, sélectionnez-le et acceptez de payer le prix des réparations.

DÉMOLITION DES BÂTIMENTS



Lorsque vous étendez ou redessinez le parc, vous avez parfois besoin de supprimer des bâtiments. Si vous voulez détruire un bâtiment, sélectionnez l'option "Démolir" dans le menu "Construire".

CIRCUIT



Circuit - Ces chemins permettent aux visiteurs de se déplacer dans Jurassic Park.



Fontaines – Les fontaines réjouissent l'œil et apaisent les nerfs de visiteurs.



Poubelles – Les poubelles permettent aux visiteurs de jeter leurs détritus et réduisent le travail de votre équipe de nettoyage.



Bancs - Les visiteurs apprécient de pouvoir se reposer un instant.

ATTRACTIONS



Fenêtre d'observation (Fen. d'observ.) – Ces points d'observation entourés de clôtures sont très peu coûteux et permettent d'avoir une assez bonne vue sur les dinosaures.



Plates-formes d'observation (P-F observation) - Ces plates-formes surélevées donnent aux visiteurs une vue panoramique sur plusieurs enclos.



Dôme d'observation (Dôme d'observ.) - Ils permettent aux visiteurs de s'approcher des dinosaures en toute sécurité.



Tour en ballon - Montez dans les nuages et observez les dinosaures bien en sécurité depuis un ballon.



Aventure safari - Offrez-vous un Land Cruiser de safari et entrez dans les enclos des dinosaures. Un système d'appareils photo embarqués permet aux visiteurs d'immortaliser les dinosaures. Attention ! Les véhicules sont souvent pris pour cible par les dinosaures les plus agressifs.

SERVICES



Entrée du parc - Ces grands centres d'accueil sont situés sur les aires d'atterrissage des visiteurs du parc.



Kiosques - On y vend une grande variété de produits alimentaires.



Toilettes - Prenez garde de prévoir un certain nombre de ces lieux d'aisances tout au long du parc.



Boutique de souvenirs - Les visiteurs seront heureux de rapporter chez eux des souvenirs de leur visite. Ces petits objets sont un excellent moyen d'augmenter les bénéfices du parc.



Zone de repos - Construisez des aires de repos lorsqu'il y a un long chemin entre deux attractions.

EQUIPES DE NETTOYAGE



Station des nettoyeurs (S. nettoyeurs) - Ces bâtiments industriels sont les "quartiers généraux" de votre équipe de nettoyage.

SÉCURITÉ



Station des rangers (S. des rangers) - Les rangers protègent la vie des visiteurs du parc. Chaque station est équipée d'un hélicoptère et d'une équipe de maintenance. Pour en savoir plus sur les équipes de rangers montées sur hélicoptères, reportez-vous à la page 17.



Caméra de sécurité (Cam. sécu) - Ces caméras automatiques peuvent être installées pour vous permettre de détecter les dinosaures agités ou les bris de clôtures.



Balises répulsives (Bal. répulsive) - Ces dispositifs génèrent un signal basse fréquence qui éloigne les dinosaures.



Tourelles sentinelles (T. sentinelle) - Ces tours de garde sont des points d'observation supplémentaires qui peuvent neutraliser par des tirs les dinosaures à leur portée.



Abris - Ces abris particulièrement étanches protègent des tornades et des dinosaures en folie. Lorsque le parc est en état d'alerte, les visiteurs se précipitent vers ces abris.

ENCLOS



Couveuses - Les couveuses de Jurassic Park sont des "générateurs" de dinosaures. En quelques semaines, les embryons créés par le Laboratoire Génétique sont transformés en dinosaures d'une taille suffisante pour être lâchés dans le parc.





Mangeoires pour herbivores et carnivores (M. d'herbivores et carnivores) - Les mangeoires automatiques fournissent des vaches ou des chèvres aux carnivores et du fourrage de l'ère mésozoïque aux herbivores.



Appâts automatiques - Ces appâts olfactifs émettent une odeur que les dinosaures trouvent irrésistible. Ils sont très utiles pour attirer les dinosaures dans une zone où les visiteurs peuvent les observer.



Clôtures de sécurité (sécurité basse, intermédiare ou élevée) (C. basse séc., C. séc. interm., C. haute séc.) - Plus le niveau de sécurité des clôtures est élevé, plus elles sont chères et résistantes. Lorsqu'on accroît la solidité d'une clôture, la visibilité diminue pour les visiteurs. Le Guide Dinopédia vous donne des recommandations de sécurité par espèce.

Toutes les clôtures de Jurassic Park sont électrifiées. Elles provoquent un choc capable de repousser un dinosaure, mais cela a également pour effet d'augmenter son stress.

ENVIRONNEMENT



Arbres - Il est important que votre île soit riche en végétation, spécialement dans les enclos des herbivores. Lorsque les herbivores ne voient pas d'arbres autour d'eux, ils craignent la famine et s'agitent.



Lacs - Vous pouvez construire des lacs de tailles variées dans vos enclos. Les lacs donnent aux dinosaures un endroit où boire s'il n'y a pas de source disponible.



Montagnes – Les montagnes améliorent l'esthétique de votre parc et permettent de contenir les dinosaures, qui préfèrent vaquer dans les plaines et évitent les sommets.

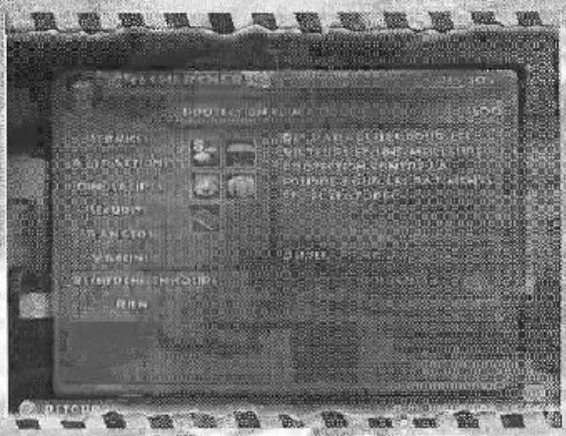


Aplatir – Les dinosaures de Jurassic Park préfèrent les plaines. Utilisez cette fonction dans les zones où le relief vous empêche d'établir des constructions.

DÉPARTEMENT DE RECHERCHE DE JURASSIC PARK



Pour accéder à ce département, cliquez sur le bouton Actions. Les projets de recherche demandent du temps et de l'argent. Etudiez le temps qui sera nécessaire à la recherche que vous voulez sélectionner avant de la lancer. Lorsque la recherche sur un sujet est achevée, le Dr Wu vous annonce que le résultat est disponible.



DINOSAURES DE JURASSIC PARK

INGEN utilise une technologie génétique révolutionnaire pour créer les dinosaures. Cette technologie est réalisée à partir de matériaux fossiles.



Votre priorité est de créer des dinosaures. Il faut commencer par sélectionner l'option "Dinosaure" dans le menu "Gestion".



Dans un premier temps, consultez le résumé des dinosaures pour vérifier le nombre de dinosaures et le nombre de molécules d'ADN vous disposez. A chaque fois que vous débutez une nouvelle partie d'*Operation Genesis*, INGEN vous fournit quelques molécules d'ADN de dinosaures pour commencer.

CRÉATION DE DINOSAURES

Recherche de fossiles



Le Dr Alan Grant est responsable des équipes de recherche de fossiles qui explorent tous les sites de fossiles du monde. Vous commencerez votre recherche de fossiles sur un site choisi par INGEN. Au fur et à mesure de l'augmentation de la popularité de votre parc, vous serez autorisé à choisir de plus en plus de sites et, de ce fait, à augmenter la gamme des dinosaures disponibles.



Lorsque vous avez choisi un site, zoomez dessus en cliquant sur les icônes des sites sur la carte. Une fois que vous l'avez visité, vous pouvez placer dessus une équipe d'excavation disponible. Utilisez la densité en fossiles de chaque site pour décider où placer votre équipe. Vous pouvez vous procurer d'autres équipes de recherche de fossiles au fur et à mesure de l'augmentation de la popularité de votre parc.

ACHAT ET VENTE DES FOSSILES



Le Dr Grant reste en contact avec les autres chercheurs de fossiles susceptibles de mettre à jour des matériaux intéressants intéressant pour INGEN. Vous trouverez les spécimens importants sur le Marché des Fossiles. Ce commerce marche dans les deux sens. Vous pouvez échanger chacun des morceaux d'ambre ou des fossiles que vous obtenez contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

ASTUCE : c'est un excellent moyen de gagner rapidement de l'argent, mais prenez garde de ne pas vendre des spécimens difficiles à trouver.

EXTRACTION DE L'ADN



Le Dr Henry Wu dirige le laboratoire de Génétique de Jurassic Park. De votre côté, vous devez sélectionner les matériaux dont seront extraites les molécules d'ADN et orienter les travaux du Dr Wu.

IMPORTANT : il vous faudra au minimum 50% de l'ADN d'un dinosaure pour pouvoir le créer. Plus vous récoltez d'ADN, plus longue sera la vie du dinosaure.

Lorsque vous avez 50% ou plus de l'ADN d'un dinosaure, le Laboratoire de Génétique le transférera à vos couveuses qui pourront ainsi commencer la production des dinosaures. Il vous faut au moins un dinosaure à montrer à vos visiteurs avant de pouvoir ouvrir Jurassic Park.

DINOSAURES ET ENCLOS

CRÉATION D'UN ENCLOS



Lorsque vous avez assez d'ADN pour créer un dinosaure, vous êtes prêt à bâtir votre premier enclos. Un enclos doit satisfaire tous les besoins d'un dinosaure : nourriture, eau, arbres et autres dinosaures.

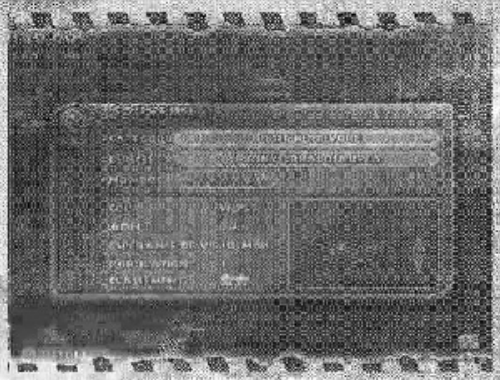
IMPORTANT : pour des raisons de sécurité, tous les dinosaures doivent être gardés dans des enclos.

Pour construire un enclos, sélectionnez "Dinosaure" dans le menu "Construire".

Que doit-on mettre dans un enclos ?

Les clôtures - La première chose à faire est de construire une clôture ! Choisissez le type de clôture en fonction des dinosaures que vous placerez dans l'enclos. ***ASTUCE :*** la description des espèces, dans la Dinopédia, vous donne une idée du niveau idéal des mesures de sécurité à prendre en fonction de chaque dinosaure.

Couveuse – Vous devez construire une couveuse dans votre enclos, dans laquelle les dinosaures seront prêts en trois semaines.



Mangeoires pour herbivores et carnivores - Les dinosaures doivent disposer de mangeoires pour survivre. Dans chaque enclos, vous devez construire une mangeoire qui délivre la nourriture adaptée à votre dinosaure.

Eau – Vous devez vous assurer que les enclos disposent d'un point d'eau naturel ou d'un lac. Sélectionnez "Lac" dans le menu "Construire".

Arbres - Tous les dinosaures, mais plus spécialement les herbivores, aiment avoir des arbres autour d'eux. Les arbres réduisent l'agitation des herbivores et leur assurent une nourriture abondante et une protection contre les prédateurs.

Compagnons et proies - Ce qui est encore plus important, c'est de déterminer si vous voulez présenter plus d'une espèce de dinosaure dans un même enclos. Comme les dinosaures sont chers à créer, il vous faudra déterminer à quel point votre mélange d'espèces sera viable et attractif.

- Le taux de frisson de votre enclos augmentera si vous présentez des dinosaures qui se chassent les uns les autres.
- Le taux d'amusement augmentera si vous présentez des dinosaures qui jouent ensemble.

En consultant la liste des espèces dans votre Dinopédia, vous constaterez que chaque carnivore a une proie de prédilection et que chaque herbivore a un compagnon de jeu favori. Tenez compte de ces informations lorsque vous ajoutez des dinosaures dans un enclos. ***ASTUCE :*** un bon équilibre accroît l'attrait des dinosaures présentés.

Conseils de gestion des enclos :

- Construisez de GRANDS enclos. Plus ils seront grands, moins vos dinosaures risquent de s'agiter à cause du manque d'espace.
- Gardez un œil sur vos clôtures. Des clignotants sur la carte de l'île vous signaleront les brèches dans les clôtures.
- Utilisez les appâts automatiques et les balises répulsives pour diriger vos dinosaures vers les endroits où les visiteurs pourront les voir. Soyez toutefois mesuré : une utilisation excessive de ces engins pourrait stresser vos dinosaures.

DINOSAURES ET MALADIES





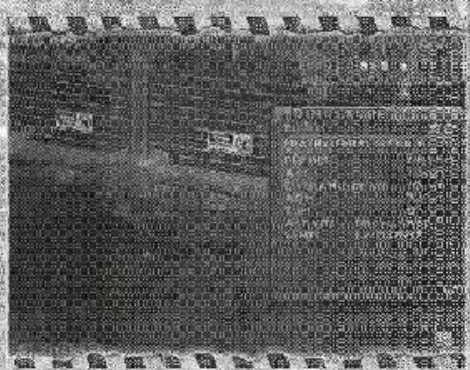
Les dinosaures du parc sont souvent malades. Nous vous recommandons de commencer dès que possible à rechercher des vaccins, car les infections se répandent rapidement. Les visiteurs du parc ne se satisferont pas de voir des dinosaures malades.

Lorsqu'une icône Maladie apparaît au-dessus de la tête d'un dinosaure, il vous faudra envoyer une équipe de rangers pour le soigner et prévenir une épidémie.

Nous vous conseillons également de rechercher l'optimisation de la fonction "Immunisation de la couveuse". Ainsi vos dinosaures seront immunisés contre les maladies dès leur sortie de la couveuse.

SOINS À APPORTER AUX DINOSAURES

En temps que directeur du parc, l'une de vos premières responsabilités est de prendre soin des dinosaures.



BARRE D'ÉTAT DES DINOSAURES



Chef de troupeau
Lorsque le dinosaure sélectionné est le chef d'un troupeau, son statut est indiqué par une couronne.



Indicateur de stress
Quand un dinosaure est tellement stressé qu'il devient incontrôlable, cette sphère se remplit. Vous réduirez le niveau du stress en utilisant des fléchettes tranquillisantes à base de puissants sédatifs.



Bonheur
Cette barre vous indique le degré de contentement de votre dinosaure. Quand elle atteint zéro, le dinosaure commencera progressivement à s'agiter.



Chasse (carnivores uniquement)
Les carnivores expriment généralement le besoin de chasser. Lorsque cet indicateur est à son maximum, les dinosaures commencent à s'agiter.



Arbres (herbivores uniquement)
Les herbivores dépriment lorsqu'ils ne voient pas d'arbres autour d'eux. Cet indicateur se mettra à augmenter s'il n'y a pas assez d'arbres autour des herbivores.



Faim
Lorsque cet indicateur augmente, les dinosaures ont de plus en plus faim. S'il clignote, les dinosaures commencent à stresser à cause de la faim.



Soif
Lorsque cet indicateur augmente, les dinosaures ont de plus en plus soif. S'il clignote, les dinosaures commencent à stresser à cause de la soif.



Somnolence
Lorsque cet indicateur augmente, les dinosaures sont de plus en plus fatigués. S'il est au plus haut, les dinosaures s'endorment.



Santé
Lorsque cet indicateur décroît, les dinosaures sont de plus en plus malades. Lorsqu'il atteint zéro, les dinosaures meurent !

Lorsque l'indicateur clignote, cela indique que le dinosaure a des besoins non satisfaits. Si ce besoin n'est pas immédiatement satisfait, le dinosaure continuera de s'agiter. Lorsqu'un dinosaure est agité, il ressent un stress terrible et peut réagir de deux façons différentes :



Coma

Quand un dinosaure fait une crise et s'évanouit à cause du stress, il doit recevoir les soins d'un ranger. Utilisez la commande Rendre vie pour le remettre sur pied.



Folie destructrice

Un dinosaure rendu fou de colère se livre à sa folie destructrice. A la fin, le dinosaure tombera de fatigue dans un état comateux.

CONTRÔLE RAPIDE

Vous pouvez rapidement contrôler l'état de vos dinosaures en sélectionnant une unité et en maintenant la barre d'espace enfoncée. Vous saurez ainsi ce qui se passe dans l'esprit du dinosaure sélectionné.



HEUREUX



AFFAMÉ



ASSOIFFÉ



FATIGUÉ



MALADE



FOLIE DESTRUCTRICE



COMA

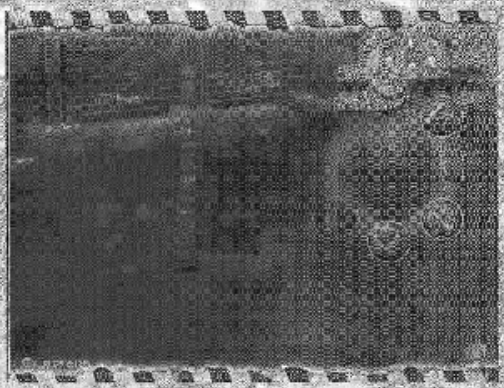


SOUS TRANQUILLISANTS



MORT

INTERAGIR AVEC LES DINOSAURES



Pour rester en contact direct avec vos dinosaures, vous devrez construire une station des rangers. Sélectionnez d'abord un dinosaure, puis cliquez sur le bouton Ordres pour donner des ordres le concernant. L'avantage de l'achat d'un hélicoptère des rangers pour le parc, c'est que vous pouvez le piloter vous-même. Chaque fois que vous voulez réaliser une opération sur un dinosaure, vous pourrez envisager de prendre vous-même l'hélicoptère.

DÉPLACER LES DINOSAURES

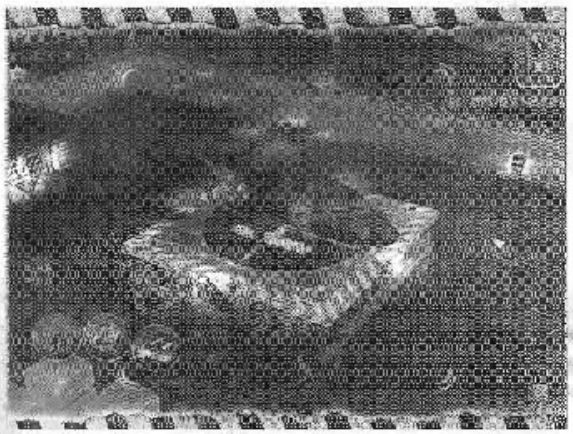


Vous pourrez avoir envie de bouger les dinosaures à l'intérieur du parc. Attention : les dinosaures qui sont dans un état de folie destructrice ne peuvent plus être déplacés ! Pour déplacer un dinosaure, commencez par le tranquilliser avec des sédatifs. Sélectionnez alors le dinosaure et utilisez la commande Déplacer. Un hélicoptère gros porteur viendra prendre le dinosaure, enfermé dans une cage. Vous pouvez ensuite sélectionner l'endroit où vous voulez le déposer.

INFORMATION SUR UN DINOSAURE

Pour consulter les informations sur un dinosaure sélectionné, cliquez sur le bouton Info. Vous aurez immédiatement accès à un lien avec la liste des espèces dans la Dinopédia.

HÉLICOPTÈRE DES RANGERS



Vous ne pourrez pas maintenir la sécurité du parc sans une station des rangers. Les rangers sont capables de se rendre partout dans le parc afin de traiter les situations urgentes.

Pour faire intervenir les rangers, sélectionnez un dinosaure et donnez un ordre. Les rangers s'occuperont alors du problème. Si vous préférez, vous pouvez aussi faire le travail vous-même.

Pour prendre le contrôle d'un hélicoptère des rangers, vous pouvez...



[a] le sélectionner directement
[b] le rejoindre depuis l'écran de la Station des rangers, ou
[c] utiliser la commande Aller à l'hélicoptère dans le menu Responsable.

Une fois l'hélicoptère sélectionné, prenez le contrôle en cliquant sur le bouton Piloter hélicoptère.

Contrôles de l'hélicoptère

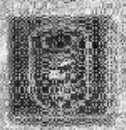
Déplacement	–	**Touches Z, S, Q, D ou touches flèches**
Viseur	-	**Souris**
Sélection du mode	–	**1, 2, 3 ou 4**
Mode utilitaire	–	**Bouton droit de la souris**
Mode tir	–	**Bouton gauche de la souris**

Une fois l'hélicoptère en mains, vous pouvez réaliser un certain nombre d'actions très utiles :

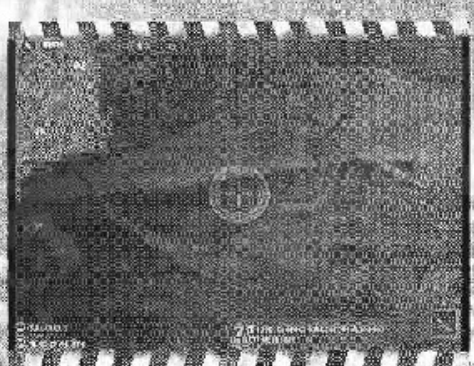
En mode utilitaire :



Sauver visiteur : dans ce mode, vous pouvez lancer un grappin de secours à un visiteur perdu dans le parc.



Appât automatique : vous pourrez ainsi déposer un appât automatique pour herbivore ou carnivore dans le parc.



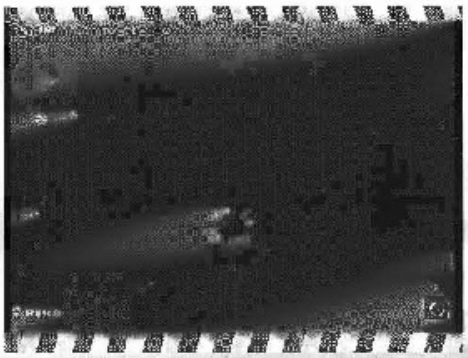


Mât de rassemblement : grâce à cette option, votre hélicoptère envoie une impulsion sonore, par exemple la balise répulsive. Vous pouvez ainsi rassembler des dinosaures en troupeau tout autour de l'île.

En mode tir :



Retraite - dans ce mode, vous pouvez utiliser des armes pour éliminer les dinosaures. Cette option ne doit être utilisée que lorsque les dinosaures menacent la vie des visiteurs. Les traitements cruels ou inhumains envers les dinosaures sont inacceptables pour les visiteurs comme pour INGEN.





Rendre vie - dans ce mode, vous pourrez injecter à distance un médicament aux dinosaures. ***IMPORTANT :*** ceci ranimera les dinosaures qui sont dans le coma.



Soigner - dans ce mode, vous pouvez soigner des dinosaures atteints de maladies. Vous devez avoir découvert un traitement adapté avant de pouvoir utiliser cette option. Vous pouvez vacciner les dinosaures préalablement grâce à la même fonction.



Endormir - dans ce mode, vous pouvez envoyer aux dinosaures une fléchette tranquillisante. Vous devrez endormir les dinosaures que vous souhaitez déplacer dans le parc. Cette fonction est également utilisée pour calmer les dinosaures atteints de folie destructrice.

ASTUCE : en mode tir, vous pouvez zoomer en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

CRUAUTÉ ENVERS LES DINOSAURES

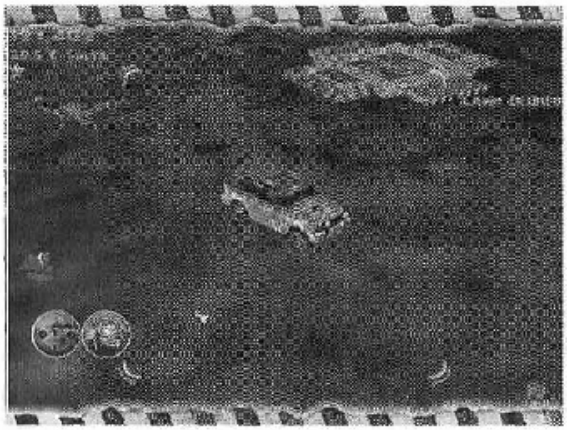
INGEN a signé une charte avec la Société de Prévention des Cruautés envers les Dinosaures (SPCD). Cet accord est destiné à montrer au public que la politique de gestion du parc n'autorisera aucune cruauté gratuite envers les dinosaures. Cela suppose :

[a] De n'éliminer un dinosaure que s'il est malade, que s'il souffre le martyre ou que s'il est menaçant pour le public.

[b] De vérifier, avant d'éliminer un dinosaure, que le parc est fermé au public ou placé en état d'alerte.

Le massacre de dinosaures innocents conduira le public à perdre confiance dans la gestion de Jurassic Park, ce qui se traduira par une chute très rapide de sa popularité.

SAFARI EN LAND CRUISER



L'une des attractions les plus prisées dans Jurassic Park est l'aventure safari qui permet aux visiteurs de faire un tour en Land Cruiser dans des enclos sélectionnés. Les Land Cruisers sont équipées d'appareils photo qui permettent aux passagers d'immortaliser les dinosaures. En tant que directeur, vous pouvez prendre le contrôle de ces Land Cruisers quand vous le souhaitez.

Commandes pour les Land Cruisers :

Pilotage	–	**Touches Z, S, Q, D ou touches flèches**
Klaxon	–	**Bouton droit de la souris**
Photographier	–	**Bouton gauche de la souris**
ECHAP	–	**Revenir au mode pilotage quand vous êtes en mode photographier**

La meilleure façon d'obtenir des gros plans des dinosaures est de les prendre en photo. Vous pouvez consulter votre collection de photos en cours de réalisation au dépôt du Safari. Lorsque vous prendrez une photo de grande qualité elle sera envoyée au service marketing d'INGEN et vous recevrez une prime. Remarque : les meilleures photos seront utilisées pour les campagnes publicitaires du Jurassic Park. Vous pouvez conserver un maximum de 10 photos dans votre album. Si vous n'avez plus de pellicule, vous pouvez toujours effacer des photos de l'album ; vous pourrez ainsi prendre plus de photos. La réputation du parc se construira ainsi et sa popularité en sera améliorée.

ASTUCE : si les dinosaures passent sur la route de votre véhicule, actionnez le klaxon en appuyant sur le bouton droit de la souris pour les effrayer. Attention, ceci peut mettre certains dinosaures très en colère !
Surveillez de près ces safaris automatisés. Les Land Cruisers tombent souvent en panne, laissant les visiteurs abandonnés dans les enclos. Dans ce cas, sélectionnez les visiteurs et utilisez la commande de sauvetage.

VISITEURS DE JURASSIC PARK

Les visiteurs de Jurassic Park doivent s'amuser. Ils s'en iront s'ils ne sont pas satisfaits par les dinosaures ou s'ils ont l'impression que le parc ne répond pas à leurs besoins. Plus les visiteurs seront satisfaits, plus le parc sera populaire.

Quand vous sélectionnez un visiteur son nom et sa barre d'état s'affichent en haut à droite de l'écran.

BONHEUR



Cet indicateur montre à quel point le visiteur est heureux. Quand il arrive à zéro, le visiteur quitte le parc.



Très heureux ⟵ ⟶ **Très mécontent**



Faim et soif
Cet indicateur montre à quel point le visiteur a faim et soif.



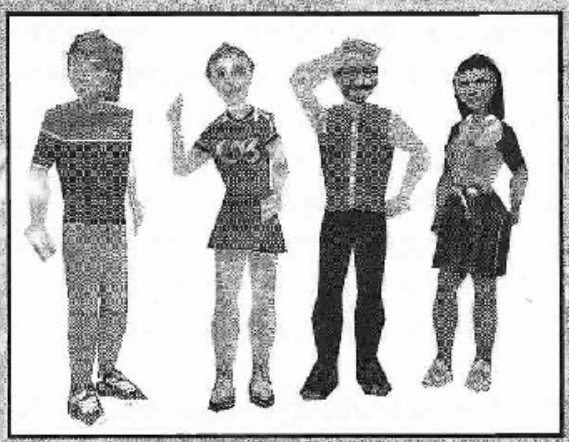
Energie
Cet indicateur montre le niveau d'énergie du visiteur.



Confort
Cet indicateur montre le degré de confort ressenti par le visiteur.

PASSEPORT VISITEUR

Pour en savoir plus sur le visiteur, cliquez sur le bouton Passeport.



TYPES DE VISITEURS

1. **Grand public**
2. **Aventurier**
3. **Paléontologue Amateur / Dinophile**
4. **Famille**

QUE RÉVÈLE LE PASSEPORT D'UN VISITEUR ?

Nom : le nom du visiteur et l'endroit d'où il vient

Type : il y a quatre types de visiteurs :

Grand public : ce visiteur n'a aucune préférence particulière.
Aventurier : ce visiteur apprécie particulièrement de voir des carnivores en action.
Paléontologue Amateur / Dinophile : ces visiteurs aiment à observer des enclos avec des dinosaures et la faune de la même époque.
Famille : ces visiteurs aiment voir les herbivores jouer.

Argent : état du porte-monnaie du visiteur.

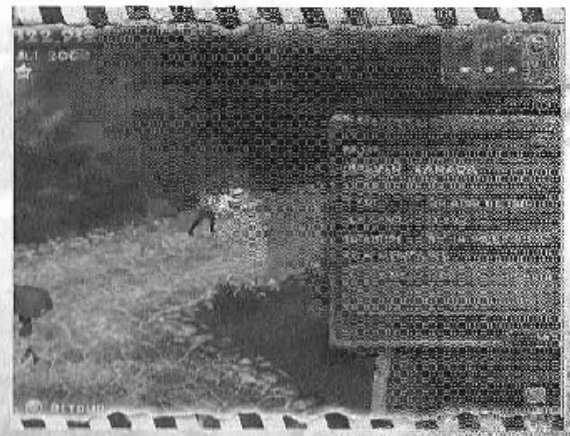
Sécurité : niveau de sécurité ressentie par le visiteur.



Commentaires : indicateur de ce que le visiteur pense du parc. Pour voir un survol complet des commentaires des visiteurs, sélectionnez les Résumé des visiteurs dans le menu Rapports.

Pour déterminer ce que chaque visiteur a vu, faites défiler les pages du passeport en cliquant sur la flèche qui est présentée dans la fenêtre passeport.

Score dino : indicateur de ce que ressent chaque visiteur à l'égard de chaque dinosaure. Plus la note du dinosaure est haute, plus le visiteur l'a vu en action.



Espèces vues : indicateur du nombre d'espèces de dinosaures observées par le visiteur.

Dinosaures : liste des espèces de dinosaures observées par le visiteur.

CONTRÔLE RAPIDE

Pour voir ce qui se passe dans la tête d'un visiteur, sélectionnez-le et maintenez la barre d'espace enfoncée.



HEUREUX



AFFAMÉ



BESOIN DE TOILETTES



RECHERCHE DE DISTRACTION



EFFRAYÉ



MÉCONTENT

ETAT D'ALERTE



Il est IMPORTANT de mettre le parc en état d'alerte dès qu'un désastre menace de se produire. Dans ce cas, le parc sera fermé et les visiteurs se précipiteront à la première sortie ou vers l'abri le plus proche.

Si des visiteurs sont tués pendant que le parc est en état d'alerte, vous ne serez pas pénalisé car vous aurez fait votre possible pour les avertir et les protéger. Si vous ne déclenchez pas à temps l'état d'alerte, chaque visiteur tué vous coûtera une amende de 5 000 dollars.

DISTRAIRE LES VISITEURS

Les visiteurs viennent dans le parc pour s'y distraire. Tous les dinosaures ont une note à base d'étoiles. Plus un dinosaure a d'étoiles, plus il est distrayant. Reportez-vous à la page 23 ou consultez la Dinopédia pour en savoir plus sur la popularité de vos dinosaures.

Chaque attraction est équipée d'un Analyseur de distraction qui montre les dinosaures observables depuis les attractions et le type de distraction qu'il procure. Pour consulter cet analyseur, sélectionnez une attraction et cliquez simplement sur la flèche.

QUE POUVEZ-VOUS APPRENDRE DE L'ANALYSEUR DE DISTRACTION ?

La Note d'intérêt - elle sera donnée sur un total de 100 points. Plus cette note est élevée, plus les visiteurs sont contents.

Frissons : le bouton rouge indique l'excitation procurée par chaque attraction. Les combats de carnivores, la chasse et le dépeçage des proies produisent un taux élevé d'adrénaline. ***ASTUCE :*** les attractions à sensations satisferont les aventuriers.

Amusement : le bouton vert indique le niveau d'amusement procuré par une attraction. Les herbivores en troupeaux, paissant et jouant en interaction les uns avec les autres sont amusants à observer. ***ASTUCE :*** les attractions amusantes satisferont les familles.

Authenticité : le bouton bleu indique le degré d'authenticité d'une attraction. La présentation de dinosaures et de flore contemporains et originaires d'une même région crée l'authenticité. ***ASTUCE :*** les attractions authentiques satisferont les paléontologues amateurs.

Dinosaures visibles – ceci montre le type des dinosaures pouvant être observés sur une attraction.



< Nombre et type d'herbivores de grande taille

Nombre et type d'herbivores de petite taille >





< Nombre et type de carnivores de grande taille

Nombre et type de carnivores de petite taille >





Résumé attractions - Consultez la totalité des scores de distraction et leur réputation en vérifiant le Résumé des attractions dans le menu Rapports. Lorsque vous avez commencé à présenter des dinosaures, vous devez essayer sans relâche d'améliorer le Niveau de Distraction de vos attractions.

GUIDE DE POPULARITÉ DES DINOSAURES

Le meilleur moyen d'optimiser le niveau de distraction de vos attractions, est de présenter des dinosaures populaires. Pour plus d'informations sur les dinosaures, reportez-vous à la Dinopédia.

CARNIVORES		HERBIVORES
Spinosaurus Tyrannosaurus Vélociraptor	✪✪✪✪✪	Brachiosaurus Tricératops
Acrocanthosaurus Carcharadontosaurus Allosaurus	✪✪✪✪	Ankylosaurus Stégosaurus
Albertosaurus	✪✪✪	Camarasaurus Corythosaurus Edmontosaurus Gallimimus Homalocéphale Parasaurolophus
Cératosaurus Dilophosaurus	✪✪	Kentrosaurus Ouranosaurus Pachycéphalosaurus Styracosaurus Torosaurus
	✪	Dryosaurus

PETIT GUIDE RAPIDE DU DR GRANT POUR LA CRÉATION DES DINOSAURES





Ce guide très simple vous guidera pas à pas tout au long du processus de création des dinosaures. ***ASTUCE :*** habituez-vous au menu Responsable ; les menus Dinosaures et Construction sont importants pour la création des dinosaures.



1. Vérifiez toujours votre stock de molécules ADN. Sans elles, vous ne pouvez pas créer de dinosaures. La manière la plus rapide pour déterminer le nombre de molécules d'ADN dont vous disposez est de regarder le Résumé des dinosaures dans le menu "Dinosaures". Si vous avez déjà de l'ADN, allez directement à l'étape 3.
2. Si vous avez besoin d'obtenir de l'ADN, sélectionnez le menu "Dinosaures" et sélectionnez Recherche de fossiles.



[a] Dans l'option "Recherche de fossiles", mettez vos équipes au travail. Une fois au travail, ils vont rapidement rapporter des fossiles au parc.



[b] Lorsque vos équipes d'excavation commencent à découvrir des fossiles et de l'ambre, rendez-vous au laboratoire de génétique pour commencer à en extraire de l'ADN.

ASTUCE : vous avez besoin d'au moins 50% de la séquence ADN d'un dinosaure pour commencer à le produire !
Si vous n'avez pas assez d'ADN, rendez-vous au marché aux fossiles pour voir si vous pouvez en acheter.

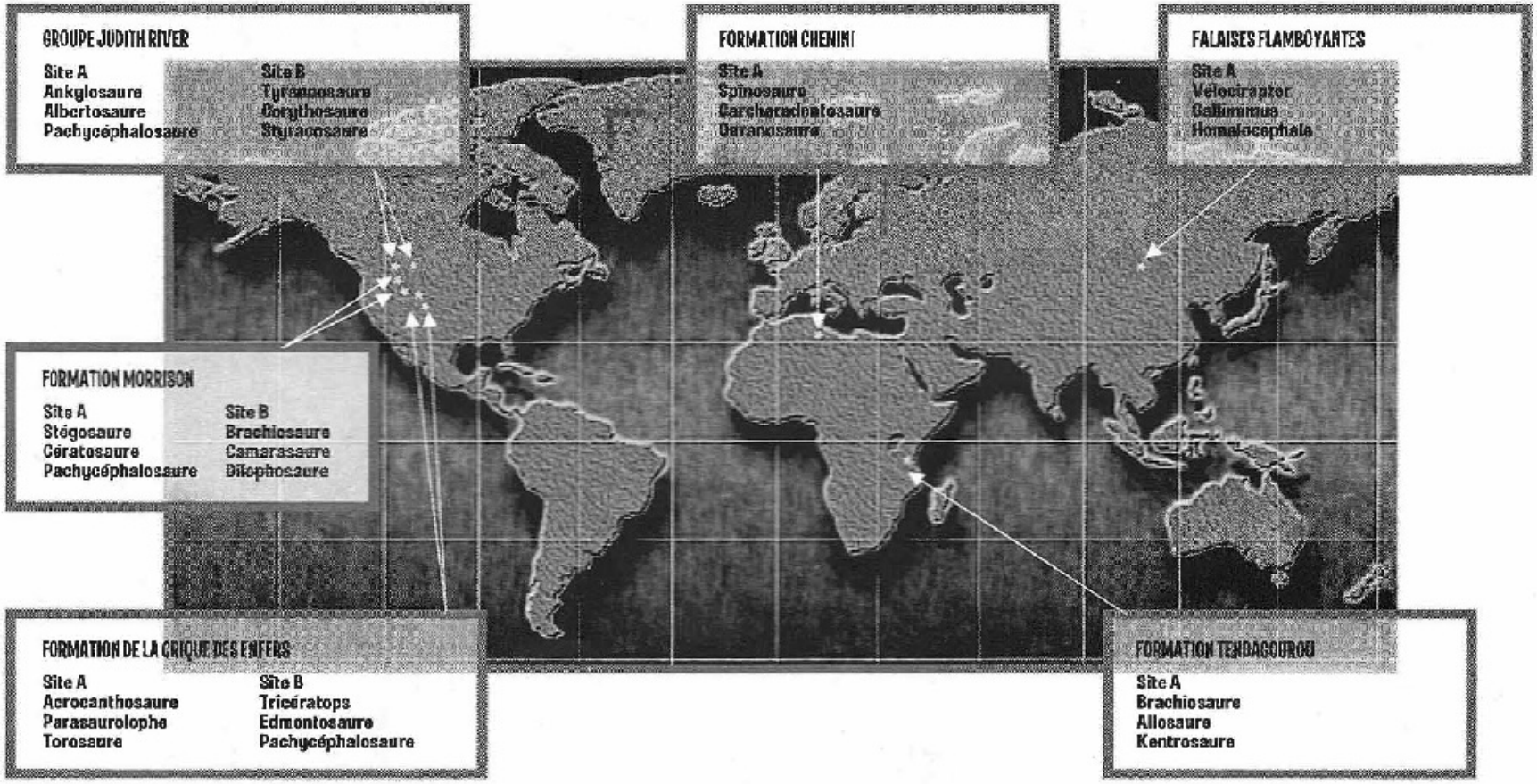
3. Lorsque vous avez assez d'ADN, il est temps de construire un foyer et une couveuse pour vos dinosaures. Ouvrez le menu Construire et sélectionnez le menu Dinosaures.



[a] La couveuse : sélectionnez la couveuse pour produire les espèces de dinosaures pour lesquelles vous avez assez d'ADN. Une fois l'ordre donné, désélectionnez la couveuse et regardez-la fonctionner.



[b] Clôtures de sécurité : sélectionnez les Clôtures de sécurité pour garder les dinosaures loin des visiteurs. Consultez la Dinopédia pour obtenir des informations sur le niveau de sécurité recommandé pour chaque espèce de dinosaure.



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

CONTRÔLES WINDOWS®

CONTRÔLES GÉNÉRAUX

Touche	Fonction
Souris	Déplacer le curseur
Bouton gauche ou Entrée	Sélectionner
Echap	Retour / Options
Espace	Vue rapide
TAB	Carte
?	Messagerie
^ $	Passer en revue / Rotation
*	Retournez dialogues à deux pages

Touche	Fonction
Effacer	Effacer un message
B	Menu construire
P	Construire des parcours
F1	Ecran des objectifs
F2	Ecran des recherches
F3	Ecran des fossiles
F4	Ecran du laboratoire génétique
F5	Bourse aux fossiles

CONTRÔLES DE L'HÉLICOPTÈRE

Vol

Z, S, Q, D ou flèches	Piloter
Souris	Direction de l'hélicoptère
Bouton gauche de la souris	Mode tir
Bouton droit de la souris	Mode utilitaire
L	Se poser à la Station des rangers
Echap	Retour

Tir

Souris	Viser
1, 2, 3, 4	Passer en revue les modes de tir
Molette de la souris	Zoomer
Bouton gauche de la souris	Tirer
Bouton droit de la souris	Zoomer
Echap	Retour

Utilitaire

Z, S, Q, D ou flèches	Piloter
Souris	Direction de l'hélicoptère
5, 6, 7, 8	Passer en revue les modes utilitaires
Molette de la souris	Passer en revue les modes utilitaires
Bouton gauche de la souris	Action principale
Bouton droit de la souris	Action secondaire
Echap	Retour

CONTRÔLES DU LAND CRUISER

Pilotage

Z, S, Q, D ou flèches	Piloter le Land Cruiser
Bouton gauche de la souris	Mode photographie
Bouton droit de la souris	Klaxonner
Echap	Retour

Mode photographie

Souris	Viser
Z/S ou flèches haut et bas	Zoomer/dézoomer
Bouton gauche de la souris	Prendre une photo
Bouton droit de la souris	Mode pilotage
Echap	Retour

CONTRÔLES CAMÉRA

Z, S, Q, D	Déplacer la caméra
A et E	Rotation
R et F	Zoomer/dézoomer

Contrôles clavier

Touches flèches	Déplacer la caméra
Suppr et Page basse	Rotation
Origine et Fin	Zoomer/dézoomer

Contrôles souris

Bouton	Fonction
Bouton droit de la souris ou Ctrl	Rotation & Zoom de la caméra
Bouton central ou Maj	Déplacer la caméra
Curseur au bord de l'écran	Déplacer la caméra
Molette de la souris	Zoomer/dézoomer

CONTRÔLES DU BALLON

Mode photographie

Souris	Viser
Molette de la souris	Zoomer/dézoomer
Bouton gauche de la souris	Prendre une photo
Bouton droit de la souris	Zoomer
Echap	Retour

CRÉDITS

DÉVELOPPÉ PAR BLUE TONGUE SOFTWARE

PDG
Chris Mosely

DIRECTEUR EXÉCUTIF
Andrew Heath

CHEF DE PROJET
Kevin Chan

PRODUCTEUR
Nick Hagger

PRODUCTEUR ADJOINT
Murray Lorden

DIRECTION DE LA CONCEPTION DU JEU
Nick Hagger

CONCEPTION DU JEU
Geoff Carlton
Dan Chau
Murray Lorden
Chris Mosely
Stephan Schutze
Steven Spagnolo

DIRECTEUR TECHNIQUE
Steven Spagnolo

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
Steven Spagnolo
Shane Stevens
Graeme Webb

PROGRAMMEURS SENIORS
Derek Burnheim
Geoff Carlton
Dand Chau
Chris Mayer
Florian Strauss
Allen Weeks
Chun Pang Yim

PROGRAMMERS
Mark Boulton
Alister Hatt
Harvey Lee
Tim Patterson
Kevin Yoon

PROGRAMMEURS SUPPLÉMENTAIRES
Craig Ambrose
Peter Budziszewski
David Carson

SONS
Sons et système musical FMOD, © Firelight Technologies, Pty Ltd. 1994-2002

ARTISTES/ANIMATEURS
Adam Bras
Lloyd Chidgzey
Andrew Dyson
Stefan Kamoda
Julian Lamont
Dmitri Prokopov
Pol Sigerson

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ
Murray Lorden

TESTS ASSURANCE QUALITÉ
Craig Ambrose
Mark Boulton
Harvey Lee
Murray Lorden
Stephen Schutze

ADMINISTRATION SYSTÈME
Tim Gabric

ADMINISTRATION
Hayley Connor

PUBLIÉ PAR UNIVERSAL INTERACTIVE

PRODUCTEUR SENIOR
Jonathan Eubanks

ADJOINT DE PRODUCTION
Daniel Badilla

AIDE COMPLÉMENTAIRE À LA PRODUCTION
Gary Lake
Dylan Bromley
Sam Calis

PRÉSIDENT
Jim Wilson

GESTIONNAIRE PRINCIPAL
Nicholas Longano

VICE-PRÉSIDENT DE PRODUCTION
Neal Robison

PUBLICATION
Suzan Rude
Julie Uhrman
Jason Nicol

DIRECTEUR PRODUIT
Craig Howe

DIRECTEUR PRODUIT ASSOCIÉ
Michael Scharnikow

DIRECTEUR DE LA PUBLICITÉ
Chandra Hill

DIRECTEUR DES RELATIONS PUBLIQUES
Alex Skillman

AIDE COMPLÉMENTAIRE AUX RELATIONS PUBLIQUES
Chris Kramer

SUPERVISEUR DE LA CRÉATIVITÉ
Michael Sequeira

LOCALISATION
Fiona Wilson
Barry Kehoe
Damien Monaghan
Sarah Brennan
Brendan O'Mahony
Nico Richters
Renaud Danet
Amélie Viaud
Maurice Larkin
Vanessa van Den Brouck

TEST ASSURANCE QUALITÉ
Absolute Quality

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ
Clint McCaul

CONCEPTION DU LIVRET
Lauren Azeltine

REMERCIEMENTS
Amblin
Randy Nellis
Kovel/Fuller
Bill Kispert
Letty Cadena
Virginia Fout
Scott Johnson
Marcus Sanford
Erica Dart
Jason Covey
Jason Subia

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu,
un service technique est là pour vous aider.
Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu.
Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque et pilotes de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

TÉL : 08 91 67 08 00 (0,22 € /MIN) OU
FAX : +33 (0)1 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et le samedi, dimanche et jours fériés de 10h à 18h. Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE VENTE DIRECTE

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

✪ 1 seul numéro : +33 (0)1 30 67 90 53

✪ 1 adresse postale : Vivendi Universal Games France - Service consommateurs – 32 avenue de l'Europe - 78941 Vélizy-Villacoublay Cedex

✪ 1 adresse Internet : boutique.vugames.fr

✪ 1 adresse Internet : Retrouvez sur www.universalinteractive.fr toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.

Site Internet : http://support.vugames.fr
e-mail : support.technique@vup-interactive.com

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'Indices au : **08 36 68 46 50***

Ce service fonctionne 24h /24 et 7j /7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. *(0,34 € la minute, tarif en vigueur au 1er Septembre 2001)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

Vivendi Universal Games France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES Vivendi Universal Games International.

PROCEDURE DE SUPPORT TECHNIQUE

Attention : Le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez accepté. Par conséquent, le Support Technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.

PROCÉDURE D'ÉCHANGE DES SUPPORTS CD-ROM OU DVD-ROM DÉFECTUEUX

Si , pendant la période de garantie décrite dans la Licence Utilisateur, vous constatez que les CD-ROM ou DVD-ROM sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :

- les disquettes, CD-ROM ou DVD-ROM défectueux ; et
- une copie du ticket de caisse daté.

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Au delà de cette période de garantie, si vous souhaitez obtenir des CD-ROM ou DVD-ROM de remplacement (d'un support rayé ou défectueux), merci de nous renvoyer les CD-ROM ou DVD-ROM défectueux, et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 6.09 euros par support défectueux à l'ordre de Vivendi Universal Interactive Publishing France.

Ne pas oublier pas d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

PROCÉDURE D'ÉCHANGE DES MANUELS

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:

Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-ROM ou DVD-ROM et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 4,57 euros.

Ne pas oubliez d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

- * Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique : nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.
- Les coordonnées du Support Technique sont dans le manuel.
- Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée.
- Les frais d'expéditions ne sont pas remboursés.
- Le Support Technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Vivendi Universal Interactive Publishing Intl. S. A.

GARANTIE LIMITEE

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation. Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.

La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues . Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique ».

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

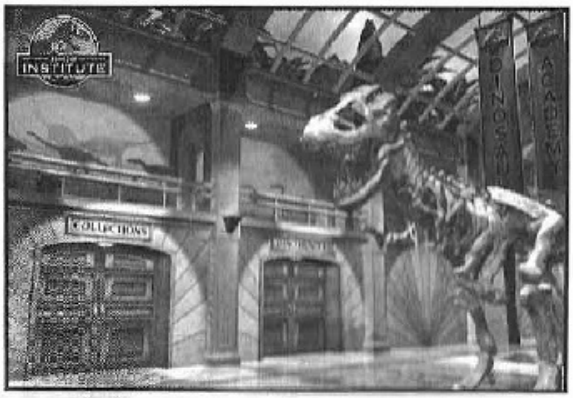
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces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

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

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

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

JURASSIC PARK INSTITUTE



Le Jurassic Park Institute (JPI) a étroitement collaboré avec les développeurs de Jurassic Park: Operation Genesis afin que les dinosaures présentés dans le jeu soient aussi réalistes que possibles à tous les égards. Le Tricératops, par exemple, était un herbivore mais il n'en était pas pour autant gentil. En fait, le Tricératops était un dinosaure très dangereux. Ce réalisme ajoute beaucoup de profondeur au jeu, car vous devez connaître les caractéristiques de chaque dinosaure, leur offrir des habitats adaptés et faire coexister plusieurs espèces dans un espace restreint. Placez un Tyrannosaurus Rex dans un enclot rempli de petits raptors et vous verrez votre T-Rex se régaler de vos autres dinosaures, vous ruinant par la même occasion. Placez deux dinosaures agressifs dans le même cage et vous les verrez sans doute se combattre à mort. Les possibilités sont nombreuses, mais pour le succès de votre parc, vous devez apprendre rapidement à déterminer quelles espèces peuvent se côtoyer avec le moins de risques. Pour en apprendre plus sur les dinosaures, rendez-vous sur le site du Jurassic Park Institute à l'adresse

A PROPOS DU JURASSIC PARK INSTITUTE

Fondé par Universal Studios et Amblin Entertainment en octobre 2001, le Jurassic Park Institute (JPI) est un programme éducatif et scientifique qui a pour objectif de devenir la référence universelle concernant les dinosaures. Le JPI bénéficie d'une des franchises les plus populaires de tous les temps – Jurassic Park – et vise à satisfaire l'insatiable appétit des enfants pour tout ce qui touche aux dinosaures, afin d'offrir une expérience de loisir éducatif fantastique. En soutenant la recherche scientifique, à travers ses activités et ses présentations, le JPI ouvre une nouvelle fenêtre sur l'histoire de la vie et vise à promouvoir l'intérêt pour la science tant chez les enfants que chez leurs parents. Découvrez le JPI à l'adresse : www.jpinstitute.com.



ÉTÉ 2003

www.hulkgames.com

DISPONIBLE EGALEMENT SUR :

PlayStation 2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

UNIVERSAL INTERACTIVE

MARVEL

WWW.MARVEL.COM

SXX27752

"Jurassic Park : Operation Genesis" interactive game © 2003 Universal Interactive, Inc. Jurassic Park est une marque déposée d'Universal Studios et Amblin Entertainment, Inc. Licencié par Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés. Utilise Bink Video. © 1997-2003 par RAD Game Tools, Inc.

" The Hulk " interactive game © 2003 Universal Interactive, Inc. Tous droits réservés. Marvel, The Incredible Hulk, tous les personnages présents dans ce jeu ainsi que leurs différentes représentations sont des marques déposées et/ou des propriétés de Marvel Characters, Inc. utilisées sous autorisation. © 2003 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Ce jeu est produit sous licence de Marvel Characters, Inc. Les éléments du film " The Hulk " sont licenciés par Universal Pictures Group. Tous droits réservés. Edité et distribué par Universal Interactive, Inc.

" " et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées et enregistrées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays et sont utilisés sous licence de Microsoft. ™ et ® sont des marques déposées de Nintendo. © 2003 Nintendo.