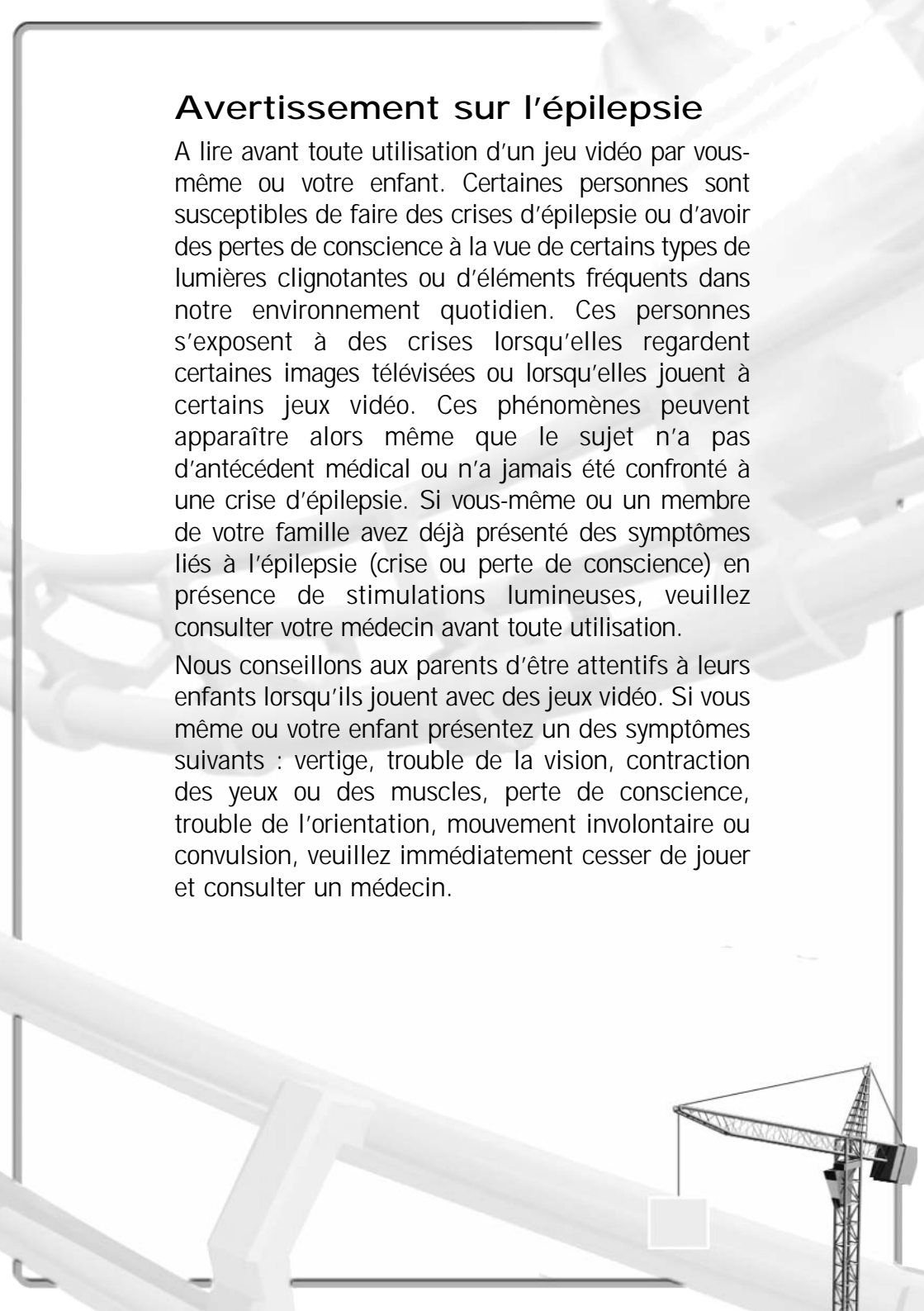


Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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



QUELQUES MOTS DE JOHN WARDLEY

La gestion des parcs à thème est l'une des occupations les plus passionnantes au monde.

A présent, vous pouvez vous aussi devenir un roi des montagnes russes et faire fortune en concevant, construisant et exploitant les parcs à thème les plus sensationnels au monde.

Les parcs à thème ne sont pas seulement synonymes de montagnes russes, hauteur, vitesse, et vertige ! Vous êtes sur le point de devenir à la fois promoteur immobilier, ingénieur, comptable, paysagiste, directeur et *animateur*.

Dans votre parc, les gens doivent pouvoir s'amuser toute la journée pour un prix raisonnable. Ils doivent se sentir à l'aise, joyeux, et il faut également que vous les nourrissiez et que vous les amusiez ; n'oubliez pas, cependant, que vous avez des factures, des frais en publicité, des salaires à payer... et que de gros problèmes vous attendent ! Vous devez mettre les bouchées doubles pour réussir.

Voici quelques conseils. Vous allez concevoir des attractions ; pour cela, il faut que vous pensiez en animateur : vous avez le pouvoir de faire rire ou pleurer vos visiteurs, de les épater, de les effrayer, de les amuser ou de les terrifier... A vous de voir.

Mais vous devez comprendre votre public. Qui voulez-vous amuser ?

...Les familles avec de jeunes enfants ?

...Les adolescents qui recherchent des sensations fortes ?

...Ou tous ceux qui rendent visite à votre parc, grands-mères et bébés compris ?

Essayez de voir une balade sur des montagnes russes comme une véritable aventure. Doit s'y trouver de la diversité : non seulement des hauts et des bas, mais également des surprises et des chocs, des sections tranquilles qui vous donnent une fausse sensation de sécurité et d'autres plus folles qui vous feront hurler de terreur.

Une attraction doit être impressionnante tout en étant plaisante à regarder, et doit s'intégrer parfaitement au paysage du parc. Vos visiteurs doivent être capables d'en voir une partie depuis les allées, mais le reste doit être caché, pour que la surprise soit là lorsqu'ils s'aventureront dans l'attraction. Les visiteurs doivent pouvoir découvrir un environnement excitant, original et spectaculaire. Placez des arbres, des tunnels et d'autres obstacles pour augmenter les frissons. Utilisez des effets aquatiques, créez des collines et des vallées qui ponctueront le parcours suivi par votre attraction. Tous ces éléments sont là, à votre disposition ; alors n'hésitez pas.

Attention, n'importe qui peut créer une première descente vertigineuse dans ses montagnes russes, mais arriverez-vous à faire durer le suspense jusqu'à la fin du parcours ? En construisant *Nemesis* à Alton Towers, je voulais maintenir la vitesse et les sensations fortes jusque dans la dernière section de la piste, juste avant l'arrêt. J'ai donc creusé un trou juste en face du quai et fait en sorte que le parcours passe par un tire-bouchon sous le niveau du sol. Lorsque vous y arrivez, c'est un sacré choc. Si les visiteurs descendent en pensant que le parcours devient ennuyeux à mi-chemin, ils seront déçus, mais si au contraire ils sont encore tout remués au moment de descendre, ils en voudront encore et auront plus de chance d'acheter la photo qui a été prise d'eux en plein parcours. (Positionnez la caméra au mieux, de façon à capturer des sensations fortes sur les visages des visiteurs et augmenter ainsi vos ventes).

Placez vos grandes attractions au fond du parc, afin que vos visiteurs aient autant d'occasions de dépenser que possible en chemin.

Une fois que vous avez conçu vos montagnes russes, vous devez les exploiter avec un maximum d'efficacité. Devriez-vous attendre que le train soit plein avant de le faire partir ? Les visiteurs n'aiment pas attendre, et plus les gens qui se baladent dans le parc verront souvent le train en plein parcours, plus ils voudront l'essayer. Un train plein est la façon la plus efficace de gérer votre attraction. Les montagnes russes les mieux conçues ne seront pas rentables si elles ne sont pas exploitées et maintenues efficacement.

L'expérience que j'ai acquise dans l'industrie des parcs à thème est le fruit de 25 ans de dur labeur. Grâce à **RollerCoaster Tycoon**, vous pouvez l'acquérir en 25 minutes !

Une parcelle de terrain vous attend

...vous pouvez concevoir et bâtir des attractions

...et les visiteurs sont prêts à venir dépenser une fortune.

Bonne chance et amusez-vous bien !

Le titre officiel de **John Wardley** est « Directeur consultant, The Tussauds Group, Ltd. » mais il accepte tout à fait l'appellation « Concepteur d'attractions ». Il a participé à la conception de la plupart des meilleures montagnes russes d'Europe

BIENVENUE !

Bienvenue à **RollerCoaster Tycoon** ! Nous sommes heureux de vous voir ici. Vous êtes sur le point de sauter à pied joint dans le monde de l'amusement professionnel.

Dans le monde entier, il ne se passe pas une année sans que quelqu'un n'ouvre un nouveau parc quelque part. Bien sûr, certains réussissent, d'autres non. Votre mécène est une société de gestion secrète située dans les îles britanniques, et cela fait quelque temps que les parcs qu'elle achète connaissent des échecs. Elle en possède une bonne collection. Certains sont en fait des parcelles de terrain vide, les concepteurs ne s'étant jamais mis au travail ; d'autres sont partiellement construits, d'autres encore sont ouverts, mais connaissent des problèmes. Votre travail : reprendre en main chacun de ces parcs, et, un par un, leur faire connaître le succès. La société de gestion fera de son mieux pour vous aider, mais une fois que vous commencez, vous devez vous débrouiller tout seul. Si vous avez besoin d'argent, il va falloir que vous empruntiez aux banques locales.

De quoi est fait un succès ? Vous le saurez au début de chaque scénario. Au départ, les problèmes que vous rencontrez ne sont pas particulièrement difficiles à résoudre – mais tout est relatif (ne les sous-estimez pas). Cependant, au fur et à mesure que vous faites vos preuves, vous avez la possibilité d'entreprendre des projets plus complexes et plus difficiles. Si vous les réalisez tous, vous gagnez le droit à l'appellation de roi des montagnes russes !

Ce guide a bénéficié de l'expérience des autres et contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour réussir dans le domaine des parcs à thème. Il faudra quand même que vous y apportiez votre bon sens et vos talents d'entrepreneur, si vous voulez réussir. Vous ne trouverez pas dans ce guide des statistiques fastidieuses sur toutes les attractions, les types de décors et autres que vous pouvez construire. Pourquoi ? Tout au long de votre progression dans les scénarios, l'une de vos priorités devrait être de faire travailler vos chercheurs afin qu'ils inventent de *nouvelles* choses. Une bonne partie de l'amusement réside dans la découverte (comme lorsque vous visitez un nouveau parc pour la première fois) et dans le fait que vous essayez de nouvelles choses pour voir ce que vous pouvez en faire.

COMMENT Y PARVENIR

Qui que vous soyez, il n'y a qu'une façon d'arriver à **RollerCoaster Tycoon**. Voyons tout d'abord si vous possédez l'équipement nécessaire pour profiter pleinement de votre visite au parc. Vous trouverez ensuite des instructions complètes qui vous permettront d'atteindre le parc en toute sécurité.

Equipement nécessaire

Avant d'installer **RollerCoaster Tycoon** et de commencer à jouer, passez cette liste en revue pour vérifier que votre ordinateur a tout ce qu'il faut :

- Le processeur doit être un Pentium 90 MHz, ou supérieur. Si vous voulez de meilleures performances, nous vous recommandons d'utiliser un Pentium 200 Mhz avec MMX.
- Vous devez posséder un système d'exploitation Windows 95 (ou plus récent).
- Il vous faut au moins 16 Mo (mégaoctets) de RAM. (Si vous avez Windows 95, vous avez à coup sûr 16 Mo ou plus.) Pour de meilleures performances, nous recommandons 32 Mo ou plus.
- Vous devez posséder un lecteur CD-ROM 4 vitesses (ou plus rapide).
- Etant donné que le programme d'installation copiera des parties de **RollerCoaster Tycoon** sur votre disque dur, votre ordinateur doit avoir beaucoup d'espace libre. L'espace nécessaire dépendra de l'installation que vous choisirez. Les différentes quantités d'espace disque nécessaires sont calculées par le programme d'installation, et celui-ci vous indique ce dont vous avez besoin et ce que vous possédez. Il vous faut au minimum 45 Mo.
- Votre ordinateur doit pouvoir utiliser des graphismes de qualité SVGA et votre carte vidéo doit posséder au moins 1 Mo de mémoire.
- Une souris (ou un dispositif remplissant la même fonction) doit être connectée à l'ordinateur.
- Vous devez posséder la version 5.0 (ou supérieure) de DirectX. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez installer la version 5.0 à l'occasion de l'installation.
- Afin de pouvoir entendre les sons et la musique du jeu, il vous faut une carte son compatible Windows 95, et les pilotes nécessaires.

Si vous possédez tous ces éléments et rencontrez quand même des problèmes lors de l'exécution du jeu, veuillez contacter l'Assistance clientèle Infogrames.

Installation

Vous avez tout ce qu'il faut ? Il est temps d'installer le jeu. Suivez alors ces instructions :

- Allumez votre ordinateur.
- Ouvrez le lecteur CD-ROM, placez-y le CD **RollerCoaster Tycoon** et refermez.
- **RollerCoaster Tycoon** est un CD-ROM Windows à « Exécution automatique ». Cela signifie que le programme d'installation s'exécutera automatiquement la première fois que vous insérerez le disque dans le lecteur.

Si l'exécution automatique ne fonctionne pas

Si, pour une raison quelconque, l'exécution automatique ne fonctionne pas au moment où vous insérez le CD dans le lecteur, voici comment lancer le programme d'installation vous-même :

- Double-cliquez sur l'icône «Poste de travail» sur le bureau.
- Dans la nouvelle fenêtre, double-cliquez sur votre lecteur CD-ROM (lecteur D en général).
- Trouvez le fichier nommé **setup.exe** dans la liste qui apparaît et double-cliquez dessus.

Le programme d'installation devrait démarrer.

- Cliquez sur **Installation** pour continuer. (Si vous changez d'avis à ce moment, cliquez sur **Quitter**.)
- Comme dans la plupart des procédures d'installation sous Windows, vous allez devoir prendre deux décisions avant que le processus d'installation ne puisse commencer. Tout d'abord, vous devrez choisir le répertoire d'installation du jeu. Vous pouvez accepter le répertoire par défaut, taper un chemin, ou utiliser le bouton **Parcourir** pour rechercher un répertoire. Cliquez sur **OK** quand vous avez terminé.
- Vous devrez ensuite choisir le type d'installation que vous voulez. Sélectionnez l'une des options qui vous sont présentées :

MINIMUM installe tous les fichiers nécessaires pour jouer, mais laisse quelques-uns des fichiers les plus importants sur le CD. Ce type d'installation est un bon équilibre entre les besoins en matière de vitesse pour le jeu (plus de fichiers copiés) et l'espace conservé sur le disque dur (moins de fichiers copiés).

COMPLÈTE Installe le jeu complet, y compris les gros fichiers. Si vous avez suffisamment d'espace disque, ce type d'installation fera tourner le jeu plus rapidement.

- **RollerCoaster Tycoon** copiera alors les fichiers sélectionnés sur votre disque dur (à partir du CD-ROM).
- Une fois que le jeu lui-même a été copié, **RollerCoaster Tycoon** installe quelques utilitaires nécessaires, entre autres les pilotes DirectX de Microsoft (version 5.0). Attention, l'espace utilisé pour cela n'était *pas* compris dans le total que vous aviez sélectionné pour votre type d'installation.

Une fois l'installation terminée, le jeu est prêt.

Pour commencer à jouer immédiatement :

- Laissez le CD-ROM **RollerCoaster Tycoon** dans le lecteur.
- Appuyez sur le bouton **Jouer**.

Pour jouer plus tard :

- Assurez-vous que le CD-ROM **RollerCoaster Tycoon** est dans le lecteur.
 - Ouvrez le menu **Démarrer** de Windows, puis le menu **Hasbro Interactive**, puis le sous-menu **RollerCoaster Tycoon**, et sélectionnez enfin l'option **RollerCoaster Tycoon**.

OU

- Après avoir inséré le CD, attendez l'écran d'exécution automatique, puis appuyez sur le bouton **Jouer**.

Amusez-vous bien !

L'ENTREE DANS LE PARC

Lorsque **RollerCoaster Tycoon** démarre (c'est-à-dire, après la séquence titre), vous arrivez à un écran comprenant quatre boutons :

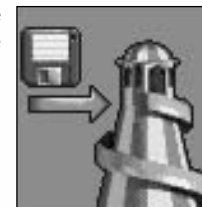


Commencer une nouvelle partie vous permet de commencer une partie à zéro (scénario de votre choix).



Initiation exécute le didacticiel du débutant.

Charger une partie sauvegardée vous permet de continuer une partie préalablement sauvegardée.



Sortie vous permet de quitter la partie et de revenir sous Windows.



Si vous pensez que vous pouvez y arriver tout seul, cliquez sur **Commencer une nouvelle partie**. Sinon, suivez le didacticiel étape par étape.

Si vous vous perdez

Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez faire, ou si vous tombez sur quelque chose que vous ne comprenez pas, veuillez consulter la section *Référence* de ce guide. Vous y trouverez des descriptions point par point des parties les plus importantes du jeu.

Le didacticiel

Le didacticiel vous permet de comprendre rapidement le fonctionnement de **RollerCoaster Tycoon**. Si vous cliquez sur le bouton **Initiation**, le jeu s'exécute tout seul pendant quelques instants. Il commence par l'un des scénarios, puis vous montre, pas à pas, comment installer quelques attractions et accomplir d'autres tâches importantes pour la gestion du parc. Le didacticiel vous apprendra beaucoup de choses.

Remarque !

Vous n'êtes pas obligé de rester les bras croisés si vous ne le voulez pas. Pendant l'exécution du didacticiel, vous pouvez cliquer sur un bouton de la souris ou appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour reprendre les commandes. La seule chose dont vous devez vous souvenir, c'est que vous ne pouvez pas redonner les commandes du jeu à l'ordinateur. Une fois que vous commencez à vous en occuper, le parc est à vous.

Pendant que vous regardez le didacticiel, vous pouvez suivre avec ce texte. Il consiste en instructions et résultats obtenus lorsque ces mêmes instructions sont suivies, comme si vous travailliez effectivement. Si quelque chose ne vous paraît pas clair dans le didacticiel, vous avez de bonnes chances de trouver une explication dans ce texte. Commençons.



Cliquez sur **Commencer une nouvelle partie**. Le didacticiel passe le menu des scénarios (différents parcs, différentes situations) et va directement au premier scénario dans le menu, *Forest Frontiers (Frontières de la forêt)*.

Le paysage du parc étant à l'arrière-plan, la première fenêtre qui s'ouvre vous indique ce que vous devez faire pour réussir ce scénario. Faites-y très attention. Dans le didacticiel *Forest Frontiers*, vous avez jusqu'au mois d'octobre de la première année pour attirer 250 visiteurs dans votre parc et obtenir un score (réputation du parc et satisfaction de la clientèle) d'au moins 600.



Cliquez sur le bouton de fermeture de la fenêtre.



Cliquez sur le bouton **Nouvelle attraction**. La fenêtre **Sélection de l'attraction** s'ouvre.



Sélectionnez l'onglet du visage somnolent (**Attractions tranquilles**) pour voir les attractions tranquilles disponibles.

- Cliquez sur l'image du Manège pour le sélectionner.
- Cliquez sur le bouton **Construire ceci** en bas à droite. La fenêtre **Sélection de l'attraction** se ferme et la fenêtre de construction du manège s'ouvre.

A ce moment, le pointeur de la souris (s'il est déplacé sur le paysage) permet de choisir l'endroit où sera construite l'attraction. La zone nécessaire à la construction de l'attraction est indiquée, et une flèche jaune symbolise l'orientation de l'attraction (inutile pour un Manège, mais capital pour de nombreuses attractions).

- Placez le curseur entre le chemin existant et la haie de clôture du parc, puis cliquez pour construire le Manège à l'endroit choisi. Le coût de construction est déduit de votre trésorerie, que vous retrouvez dans une boîte en bas à gauche de l'écran. (Nous vous conseillons de surveiller l'argent qu'il vous reste à dépenser.)

Il vous faut à présent construire l'entrée et la sortie de l'attraction. Une fois que vous avez décidé de l'emplacement de l'attraction, utilisez le pointeur de la souris pour choisir la position de l'entrée et de la sortie. Cette étape est très importante car chaque attraction doit avoir à la fois entrée et sortie, et les deux doivent être positionnées de façon à ce que vous puissiez construire des allées pour atteindre l'attraction et pour la quitter (sinon, vos clients n'y parviendront jamais). Chaque entrée et chaque sortie occupent un carré de paysage. (La construction de l'entrée et de la sortie est gratuite, elle est comprise dans la construction de l'attraction elle-même)

- Placez le carré de l'entrée à côté de l'attraction (en laissant de la place pour la sortie) et cliquez pour construire.
- Construisez la sortie de la même façon que l'entrée.

A présent, le Manège est terminé, il possède l'entrée et la sortie nécessaires, mais il est fermé. La fenêtre **Manège 1** est ouverte. Vous devez ensuite bâtir une zone d'attente de l'allée à l'entrée existante (sinon, personne ne pourra attendre son tour pour essayer l'attraction, et vous perdrez de l'argent). Vous avez également besoin d'une allée joignant la sortie et l'allée principale du parc *Forest Frontiers (Frontières de la forêt)*.



Cliquez sur le bouton **Allées**. La fenêtre **Construire allée** s'ouvre.



Cliquez sur le bouton **Zone d'attente** (bouton bleu sur lequel sont dessinées des personnes).

- Placez le pointeur de la souris sur le carré de paysage se trouvant en face de l'entrée et cliquez une fois. La première partie de la zone d'attente est construite, et l'argent est déduit de votre trésorerie.
- Placez le pointeur sur le carré suivant, et cliquez de nouveau pour agrandir la zone d'attente.

Il vous faut à présent connecter la sortie et la zone d'attente à l'allée existante. Pour ce faire, utilisez une allée goudronnée.



Cliquez sur le bouton **Allée goudronnée** (bouton gris).

- De la même façon que pour la zone d'attente, utilisez le pointeur de votre souris pour construire une allée de la sortie à l'allée principale. (Observez bien l'argent qui quitte votre trésorerie à chaque fois.)
- Agrandissez à présent l'allée principale afin d'atteindre la zone d'attente.

Remarque

Si vous faites une erreur et construisez quelque chose au mauvais endroit, cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre construction afin de la supprimer. Vous ne récupérerez pas la totalité du coût de construction, mais en général, vous percevrez quelque chose. (Si vous supprimez des objets naturels, tels que les arbres, vous ne serez pas remboursé, et vous paierez le prix prévu pour cette fonction).

Vous venez de terminer un Manège comportant des allées et une zone d'attente, mais il est toujours fermé (comme l'indique le panneau défilant à l'entrée).

- Pour ouvrir l'attraction, cliquez sur le feu vert, sur le côté droit de la fenêtre du **Manège 1**. (Si la fenêtre n'est pas ouverte, cliquez sur l'entrée ou sur l'attraction elle-même pour l'ouvrir.)

Vous avez à présent une attraction ouverte, mais le parc ne l'est toujours pas.

- Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez votre pointeur afin de « tirer » le paysage jusqu'à ce que l'entrée du parc soit visible. Le message *Fermé* défile toujours.
- Cliquez sur l'entrée pour ouvrir la fenêtre **Forest Frontiers (Frontières de la forêt)**.
- Cliquez sur le feu vert (identique à celui qui se trouvait dans la fenêtre de l'attraction) ; le parc est à présent ouvert.
- Fermez la fenêtre **Forest Frontiers**.
- Fermez la fenêtre **Manège 1**.

Vous possédez à présent une attraction qui fonctionne, et le parc est ouvert. Il est temps de construire quelque chose d'un peu plus ambitieux.



Cliquez de nouveau sur le bouton **Nouvelle attraction**.



Sélectionnez l'onglet **Montagnes russes** (visage en pleine chute).

- Sélectionnez l'image des mini-montagnes russes métalliques, puis cliquez sur le bouton **Construire ceci**. La fenêtre **Sélectionner la conception de la voie** s'ouvre alors.

A ce point, vous pouvez soit construire une piste préconçue, soit construire des montagnes russes personnalisées. Un peu d'ambition ne fait jamais de mal. Attaquons-nous donc à ces dernières.

- Sélectionnez Conception personnalisée ; la fenêtre **Construction de montagnes russes** s'ouvre.

Le **Quai** est présélectionné ; c'est le premier élément que vous devez bâtir, car lorsque l'attraction est terminée, l'entrée et la sortie doivent être adjacentes au quai. Songez donc à placer le quai en premier.

- Déplacez le pointeur de la souris sur le paysage. Le curseur est une boîte blanche avec une flèche jaune (comme le curseur d'entrée). La boîte indique l'emplacement de la première partie du Quai, et la flèche représente la direction dans laquelle se déplaceront les voitures.
- Cliquez une fois pour construire la première pièce du quai.
- Remplacez à présent le pointeur sur la fenêtre de construction et cliquez trois fois sur l'image du quai *dans la fenêtre* pour finir la construction. Le curseur avance à chaque fois, et continue à clignoter.

Nous allons maintenant créer la montée de départ, la portion de piste dans laquelle un élévateur à chaîne hisse les voitures pour qu'elles puissent parcourir le reste de l'attraction.



Déterminons tout d'abord la direction de la portion de piste qui va suivre. En haut de la fenêtre de construction, sélectionnez la flèche du milieu (**le bouton Tout droit**).



Ensuite, réglons l'inclinaison (montée ou descente) de la portion de piste qui va suivre. Sous les boutons de directions, cliquez sur le bouton **Descente** (juste à gauche du bouton central).



Enfin, ajoutons l'élévateur à chaîne à cette section de piste : cliquez sur le bouton **Chaîne** (à droite des boutons de pente).

Vous avez probablement remarqué que lorsque vous faites vos sélections, certaines options dans les autres zones deviennent disponibles ou indisponibles. Ce que vous pouvez concevoir à un moment précis pour vos montagnes russes dépend des limites structurelles et fonctionnelles (et des règles de sécurité) liées au type de voie que vous êtes en train de concevoir.

- Cliquez sur l'image du morceau de piste (comme vous l'avez fait pour le Quai) pour l'ajouter à vos montagnes russes.

10

A ce point, il vous sera peut-être utile de savoir que même si les fonds sortent de vos caisses, l'argent dépensé n'est pas perdu à tout jamais. Jusqu'au moment où les montagnes russes sont construites et ouvertes, vous pouvez déconstruire tout ce que vous avez fait (une pièce après l'autre) et récupérer l'argent dépensé. Cependant, une fois que l'attraction est ouverte, vous n'avez plus la possibilité de le faire.

Si vous avez compris comment vous avez construit la première section inclinée et dotée d'une chaîne, vous devriez pouvoir facilement construire le reste. Tout est construit exactement de la même façon : vous choisissez une direction, une inclinaison, et vous construisez la section. Il existe cependant quelques limites ; la liste suivante n'est pas exhaustive, mais elle couvre tous les problèmes que nous avons rencontrés durant le didacticiel.

- Pour passer d'une voie montante à une voie descendante, il vous faut au minimum une section droite au milieu.
- La hauteur jusqu'à laquelle vous pouvez élever la voie en toute sécurité avec les supports est limitée. (Si vous souhaitez aller plus haut, vous pouvez élever le terrain. Cette question n'est pas couverte dans le didacticiel.)
- Vous ne pouvez pas construire de piste souterraine à moins d'avoir préparé le terrain auparavant.
- Une voie peut passer au-dessous ou au-dessus d'une voie existante, à condition que la hauteur soit suffisante pour permettre aux voitures de passer. Cependant, vous violez le code de sécurité si vous construisez des intersections ; les voies ne peuvent donc pas se croiser au même niveau.



Si vous vous retrouvez bloqué ou si vous décidez de faire un changement, vous pouvez utiliser le bouton **Démolir** (le bulldozer) pour enlever la dernière section de voie.

- La dernière section doit être connectée à la première (le Quai) afin de former une boucle. Les indicateurs de hauteur visibles sur toutes les sections de voie vous aident à aligner les choses.

Maintenant que la voie elle-même est terminée, il faut que vous positionniez une entrée et une sortie pour les Montagnes russes. Il n'y a que vous qui puissiez décider quand vous avez terminé la voie ainsi. Le bouton **Entrée** n'est pas activé (comme lorsque vous avez construit le Manège).

- Cliquez sur le bouton **Entrée** dans la fenêtre de construction de montagnes russes.
- Placez le carré d'entrée à côté du quai (tout en laissant de la place pour la sortie) et cliquez pour le construire.
- Le bouton **Sortie** est sélectionné lorsque l'entrée est réalisée. Positionnez le carré de sortie à côté du quai et cliquez pour le construire. (La fenêtre **Montagnes russes 1** s'ouvre.)

Vous avez terminé la conception et la construction de vos montagnes russes, mais vous ne saurez pas si elles fonctionnent correctement tant que vous ne les aurez pas testées. Le test vous aide également à fixer les prix et à déterminer la popularité de l'attraction.

- Dans la fenêtre **Montagnes russes 1**, cliquez sur le feu orange entre les feux rouge (fermer) et vert (ouvrir). Le tour d'essai commence alors.



Sélectionnez l'onglet affichant une montre. L'option **Dimension et données de test** apparaît alors à l'écran.

Au départ, l'écran ne contiendra pas d'informations. Une fois que le premier tour d'essai sera terminé, la plupart des données manquantes auront été remplies. Tout cela vous sera expliqué plus loin. Pour le moment, le plus important est que l'attraction fonctionne sans heurt.

11



Sélectionnez l'onglet **Afficher** (caméra vidéo).

- Cliquez sur le feu rouge pour fermer les montagnes russes (fin des tours d'essai).
- Fermez la fenêtre **Montagnes russes 1**.

Une fois que vous savez que vos montagnes russes fonctionnent, il est temps de créer la zone d'attente et les allées nécessaires.



Cliquez sur le bouton **Allées**.
La fenêtre **Construire allée** s'ouvre.



Cliquez sur le bouton **Zone d'attente**.

- Placez le pointeur de la souris sur le carré de paysage se trouvant devant l'entrée et cliquez une fois.
- Placez le pointeur sur le carré adjacent, et cliquez de nouveau pour ajouter un nouveau morceau.



Cliquez sur le bouton **Allée goudronnée**.

- Construisez une allée de la sortie à l'allée principale.
- Agrandissez à présent l'allée principale de manière à ce qu'elle rejoigne la zone d'attente.

Vous avez maintenant terminé vos montagnes russes, vous les avez testées, elles sont dotées d'allées et d'une zone d'attente, mais sont toujours fermées.

- Cliquez sur l'entrée pour ouvrir la fenêtre **Montagnes russes 1**.
- Cliquez sur le feu vert pour ouvrir l'attraction.

Votre nouvelle attraction est à présent ouverte et opérationnelle ; il vous faut maintenant décider du prix d'entrée. Il s'agit sans doute de la décision la plus importante pour chaque attraction. Le prix d'entrée va tout d'abord déterminer la quantité d'argent qui va rentrer dans vos caisses ensuite, il aura des effets sur la popularité de l'attraction et ainsi sur l'attitude de vos visiteurs.



Revenez à la fenêtre **Montagnes russes 1** et cliquez sur l'onglet **Revenus et coûts** (image : pièce et ticket).

- Cliquez plusieurs fois sur la petite flèche vers le haut afin de fixer le prix d'entrée à 3,00 F.

Enfin, il est temps de s'assurer que les montagnes russes fonctionnent de la façon la plus efficace qui soit. Vous ne voulez tout de même pas que vos visiteurs aient trop longtemps à attendre avant de pouvoir profiter du parcours.



Sélectionnez l'onglet **Options de fonctionnement** (engrenages).

- Cliquez sur la flèche vers le bas pour ouvrir la zone **Attendre**.
- Choisissez *Attente charge quelconque*. Laissez le *Temps d'attente mini* et le *Temps d'attente maxi* comme ils sont.

Le parcours commencera donc si les voitures sont pleines ou si elles ont dépassé le temps maximum d'attente au quai. (Même si les voitures sont pleines, elles ne quitteront pas le quai tant que le temps d'attente minimum ne sera pas écoulé.)



Allez à l'onglet **Afficher** et fermez la fenêtre **Montagnes russes 1**.

Vous avez à présent terminé la construction de vos premières attractions, et ce dans votre tout premier parc ! Ces attractions ne sont peut-être pas les plus excitantes qui aient jamais existé, mais au moins, vous connaissez les bases et la construction est la même pour toutes les attractions de **RollerCoaster Tycoon**.

Il nous faut à présent considérer le fonctionnement du parc à long terme et la sécurité des visiteurs. Chaque attraction est un dispositif mécanique, et les machines ont une certaine tendance à s'user et à tomber en panne. Un *mécanicien* est donc nécessaire ; il inspectera régulièrement les attractions et réparera celles qui ne fonctionnent plus.



Cliquez sur le bouton **Personnel**.
La fenêtre **Personnel** s'ouvre.



Sélectionnez l'onglet **Mécanicien** (l'homme avec un uniforme bleu).

- Cliquez sur le bouton **Employer**.

Maintenez que vous avez employé un mécanicien, vous devez le placer dans le parc.

- Déplacez le pointeur de la souris sur le paysage et placez le mécanicien (suspendu à la pince) directement sur l'une des allées.
- Cliquez pour le laisser tomber dans le parc.

Votre nouvel employé va arpenter le parc et inspecter les attractions inscrites au programme (programme que vous pouvez contrôler pour chaque attraction en vous servant des **Options de fonctionnement**). Si une attraction tombe en panne, le mécanicien le plus proche en est averti par radio, et il la réparera au plus vite.

Et voilà pour le didacticiel ! Il est temps de passer à l'action. Maintenant que vous avez touché un peu à tout et que vous avez un peu d'expérience, examinons d'autres possibilités.

Les scénarios

Dès que vous cliquez sur le bouton **Commencer une nouvelle partie**, vous démarrez ; pourtant, vous n'êtes pas encore tout à fait dans le parc. **RollerCoaster Tycoon** comprend un certain nombre de scénarios. Vous arrivez donc à la fenêtre **Sélection du scénario**.



Les scénarios disponibles sont indiqués en noir (ceux qui ne le sont pas encore sont en gris.) Jetez un coup d'œil sur la liste et passez sur chaque nom avec le pointeur de la souris, et attendez que la zone de texte apparaisse. Vous obtiendrez ainsi des renseignements sur la situation dans le parc. Lorsque vous avez décidé de votre scénario, il vous suffit de cliquer sur son nom. (Si vous changez d'avis et souhaitez revenir aux quatre boutons, servez-vous du bouton **Fermer la fenêtre** dans le coin supérieur droit.)

Lorsque vous avez terminé un scénario, votre score et le résultat que vous avez obtenu sont indiqués avec le nom dans la fenêtre de sélection. Une fois que vous avez terminé avec succès quelques-uns des scénarios de départ, vous pouvez tenter un scénario plus avancé (et plus difficile).

LES ATTRACTIONS

Il va sans dire que quel que soit le parc, ce sont les attractions qui y jouent le rôle le plus important. Le décor, les jardins, les magasins, les boutiques et le reste sont nécessaires si vous voulez contenter vos visiteurs, mais ils viennent surtout pour les attractions. Le mot clé lors de la construction d'une attraction est *diversité*. Est-ce que vous auriez envie de visiter un parc qui n'a que quinze manèges identiques, et rien d'autre ? Probablement pas.

La procédure utilisée pour la construction d'une nouvelle attraction est détaillée dans le didacticiel. Reprenons brièvement les étapes nécessaires :



Cliquez sur le bouton **Nouvelle attraction** pour ouvrir la fenêtre **Sélection de l'attraction**.

- Grâce aux onglets, choisissez un type d'attraction.
- Sélectionnez l'attraction voulue en cliquant sur l'image, puis cliquez sur le bouton **Construire ceci**.
- Choisissez le positionnement et la direction de l'attraction, puis construisez-la. (Pour certaines, le processus est très simple, mais d'autres, telles que les montagnes russes personnalisées, demandent un peu plus de temps.)
- Positionnez l'entrée et la sortie de l'attraction.
- Créez une zone d'attente afin que l'entrée soit connectée à une allée, et assurez-vous que la sortie est elle aussi connectée à une allée.
 - Testez l'attraction, décidez du prix d'entrée, donnez un nom à l'attraction et choisissez ses couleurs et autres caractéristiques de fonctionnement.
 - Ouvrez-la.

Suppression d'attractions

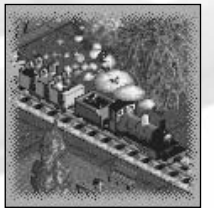
Une fois que vous avez construit une attraction, vous avez la possibilité de la démolir (en utilisant les boutons **Construction** dans la fenêtre **Attraction**). Si vous enlevez une attraction ou un magasin qui a été récemment construit, vous êtes normalement remboursé à 100 %.

Cependant, une fois que vous avez ouvert l'attraction (ou le magasin) et que vos visiteurs ont commencé à la fréquenter, vous ne pouvez plus récupérer entièrement votre investissement. Si vous démolissez une attraction « usagée », le remboursement est beaucoup moins important.

Il existe plusieurs types d'attractions, chaque type comprenant lui-même plusieurs attractions. (Certaines ne sont pas constructibles tant que vos chercheurs n'ont pas mis au point une conception sûre.) Chaque attraction a ses avantages et inconvénients, et attire un certain type de visiteurs : (son *public cible*). Les motivations sont différentes selon les personnes. Certaines recherchent une expérience excitante et des sensations fortes, tandis que d'autres préfèrent se relaxer et admirer le paysage. Souvent, le prix d'entrée des attractions pèse dans la balance au moment de la décision. Même la distance séparant les attractions peut avoir son importance ; une personne fatiguée de marcher ne voudra probablement pas faire grand-chose. Cependant, si vos attractions sont trop proches les unes des autres, le parc risque de paraître trop chargé. Lorsque vous décidez de l'attraction que vous souhaitez construire, vous devez prendre en compte plusieurs facteurs.

Attractions de transport

Ce sont les attractions les plus tranquilles qu'il y ait. (En fait, aux yeux de certaines personnes, ce ne sont même pas des attractions.) Elles transportent les visiteurs sur une piste qui traverse le parc, et leur offre un voyage tranquille, convenant même aux personnes les plus sensibles. Elles permettent également à vos visiteurs d'éviter de marcher. Chaque attraction de transport peut avoir de multiples stations, et vos visiteurs l'utilisent pour voyager de l'une à l'autre, et d'une zone du parc à l'autre.



Les attractions de transport ont *toujours* une **conception personnalisée**. (Référez-vous à la section Conception personnalisée pour obtenir des détails sur la construction de l'une de ces attractions.) N'oubliez pas de lire les spécificités de l'attraction dans la fenêtre **Sélection de l'attraction** avant de commencer à construire. Par exemple, certaines attractions de transport (comme les trains) ne vont que dans une direction et doivent suivre un circuit, tandis que d'autres (comme le monorail) peuvent avancer ou reculer sur la même voie.

Astuces pour la conception

- Une attraction de transport représente une très bonne façon de transporter vos visiteurs vers une zone du parc nouvellement ouverte, sur laquelle vous voulez attirer leur attention. Et vous pouvez augmenter vos bénéfices en les faisant payer pour cela !
- Ne soyez pas trop ambitieux, trop vite. La construction d'un réseau de transport géant connectant l'ensemble du parc est onéreuse. Construisez-le section par section, et laissez les sections achevées fonctionner pendant que vous économisez de l'argent pour en bâtir d'autres et enfin pour les connecter toutes les unes aux autres.
- Les attractions de transport comportant des voitures couvertes sont très populaires par temps de pluie.

Attractions tranquilles

Les attractions de faible intensité sont le gagne-pain des fêtes foraines, mais dès qu'il s'agit d'un parc comme le vôtre, elles passent souvent après les montagnes russes géantes. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles ne vous feront pas du tout gagner d'argent. Nombreux sont ceux qui supportent mal les attractions à grands frissons et préfèrent quelque chose de plus calme.

Très peu de ces attractions sont personnalisables, et elles ont tendance à nécessiter moins d'espace que les attractions plus mouvementées. Elles rendent rarement les visiteurs malades ; vous pouvez donc les construire sans crainte près des boutiques d'alimentation.



Astuces pour la conception

- Les attractions élevées permettent à vos visiteurs de voir d'autres attractions et des zones différentes du parc, ce qui peut en augmenter l'intérêt.
- Les attractions couvertes sont plus populaires par temps de pluie.
- Les attractions musicales améliorent souvent l'ambiance du parc, en motivant les visiteurs proches.

Montagnes russes



Comme vous le savez probablement, les montagnes russes sont l'attraction la plus importante dans la plupart des parcs. Il en existe de nombreuses sortes, partant des voies en bois et allant jusqu'aux dernières nouveautés inventées, suspendues, debout, en tire-bouchon, à un seul rail, et autres bizarres permutations, en passant par les voies en acier. Ce qu'elles ont toutes en commun, c'est qu'elles font de leur mieux pour vous offrir des sensations fortes, tout en tirant sur le fil ténu qui va de la gaieté au malaise (ou même à la terreur). Une attraction trop intense n'attire personne.

Pour chaque type de montagnes russes, il y a au moins une conception standard. Vous pouvez bien évidemment construire des montagnes russes personnalisées. (Référez-vous à la section **Conception personnalisée** pour obtenir des détails sur la construction de l'une de ces attractions.) Quel que soit votre choix, préparez-vous à utiliser beaucoup d'espace et à dépenser une bonne partie de votre argent pour cette construction. Les montagnes russes sont des attractions phénoménales et vous rapporteront sans doute de gros bénéfices à la longue, mais vous devez payer si vous voulez les ajouter à votre parc. Lorsque vous choisissez une conception standard, vous pouvez lire les renseignements qui apparaissent dans la fenêtre **Construction** au moment où vous sélectionnez l'emplacement de vos montagnes russes ; le prix de construction est constamment mis à jour et reflète le coût inhérent à la construction de ces montagnes russes à l'endroit exact où se trouvent les marques sur le sol. (Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que vous ne pouvez pas construire l'attraction en question à cet endroit.)

Aperçu des montagnes russes

Vous pouvez avoir une idée de l'apparence qu'auront les montagnes russes lorsqu'elles seront construites, et ce avant de les construire. Dans la fenêtre **Sélection de la conception** des montagnes russes, sélectionnez l'une des conceptions standard, puis cliquez sur le bouton **Afficher voie** (la caméra) pour avoir un aperçu.

Même si vous pouvez sauvegarder vos montagnes russes personnalisées, aucun aperçu n'est disponible pour celles-ci.

16

Puisque les montagnes russes sont si populaires, attendez-vous à accueillir des foules de gens, et ce tout spécialement à l'ouverture d'une nouvelle voie. Prévoyez une zone d'attente plus longue que pour les autres attractions, elle se remplira plus vite que vous ne le pensez.

Les montagnes russes sont des machineries complexes, et plus une attraction est complexe, plus elle tombera en panne souvent. Assurez-vous que vous avez employé des mécaniciens qui inspecteront et répareront vos montagnes russes. Si une attraction tombe trop souvent en panne, programmez des inspections plus fréquentes. Ainsi, vous éviterez généralement les problèmes. Malheureusement, au fur et à mesure que les montagnes russes prennent de l'âge, elles se détériorent graduellement, jusqu'au point où leur utilisation devient trop dangereuse.

Astuces pour la conception

- Les montagnes russes sont très chères, mais elles rapportent beaucoup, et ce pendant longtemps. Fixez un prix d'entrée élevé lorsqu'elles sont neuves, puis diminuez-le graduellement afin que l'attraction reste populaire et profitable.
- Les montagnes russes procurent des sensations fortes, et parfois des nausées. Il n'est donc pas très avisé de les construire trop près des boutiques d'alimentation, et les gens apprécieront le fait de trouver des bancs et des toilettes près de la sortie.
- Le fait de bâtir des attractions moins intenses près de vos montagnes russes peut aider vos visiteurs à trouver le courage d'affronter les attractions les plus effrayantes. Pensez à entourer les montagnes russes d'attractions plus calmes.
- L'aménagement du parc et les éléments placés près de la voie peuvent accroître l'intensité d'une attraction si vous créez l'illusion d'une collision imminente. Songez aussi à créer des voies qui passent par-dessus ou par-dessous d'autres parties de votre parc (allées, terrain, autres attractions...) pour rendre les choses plus intéressantes.
- La nourriture jetée par terre n'est pas la seule menace à la propreté que va connaître votre parc. Les hommes de service doivent aussi s'occuper des effets secondaires des nausées provoquées par les attractions. Si vous ne gardez pas suffisamment de personnel, les allées de vos parcs peuvent devenir plutôt dégoûtantes.
- La plupart des montagnes russes ne sont pas populaires par temps de pluie.

Les attractions frisson



Au niveau excitation, vous passez à l'étape supérieure avec les attractions frisson. Malgré leur nom, les attractions « frisson » sont généralement beaucoup moins intenses que même les plus calmes des montagnes russes. Ces attractions se placent à un bon niveau intermédiaire : captivantes sans être trop effrayantes.

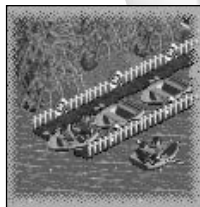
Ces attractions ne sont en général pas personnalisées, et la plupart d'entre elles occupent un espace assez réduit dans votre parc. L'inconvénient, c'est que les attractions frisson se démodent généralement plus rapidement que les autres types d'attractions.

17

Astuces pour la conception

- Vos visiteurs voudront parfois s'asseoir un peu une fois qu'ils auront pris part à une attraction excitante. Pensez à mettre des bancs sur l'allée près de la sortie d'une attraction frisson.
- Certaines de ces attractions ont un indice de nausée assez important. Ne l'oubliez pas lorsque vous positionnez des boutiques d'alimentation et des toilettes.
- Lorsqu'une attraction se démode et ne fait plus de profit, essayez de baisser le prix d'entrée ou de faire de la publicité pour cette attraction. Si cela ne suffit pas (ou si cela semble trop cher pour en valoir la peine), envisagez de démolir l'attraction. Si ensuite vous reconstruisez une attraction similaire dans une autre zone du parc, vous regagnez parfois l'intérêt de vos visiteurs.

Les attractions aquatiques



Les rapides ont toujours passionné les gens, et ce déjà bien avant les tout premiers parcs d'attractions. Lorsqu'elle est bien contrôlée, l'eau peut donner à vos visiteurs de fortes sensations, sans les exposer à un quelconque danger. Elle leur permet également de se rafraîchir lorsqu'il fait chaud.

Il y a plusieurs types d'attractions aquatiques, des calmes bateaux à aubes aux descentes en bûche qui rivalisent d'intensité avec les montagnes russes. Vous pouvez personnaliser la conception pour la plupart d'entre elles ; pour certaines, c'est obligatoire. Vous pouvez de plus fréquemment spécifier la conception de l'appareil utilisé dans l'attraction. Pensez à lire les informations sur les attractions dans la fenêtre **Sélection de l'attraction** avant d'entamer la construction.

Astuces pour la conception

- Les attractions aquatiques semblent extrêmement populaires dans les climats secs, mais elles sont appréciées dans tous les parcs.
- La plupart des attractions aquatiques ont un thème. Vous pouvez augmenter la satisfaction de vos visiteurs en aménageant les alentours de l'attraction sur le même thème ou sur un thème approchant.
- Tout comme pour les attractions de transport, les attractions aquatiques bien conçues peuvent permettre à vos visiteurs d'avoir une bonne vue du parc, ce qui leur donnera plus envie de rendre visite à d'autres attractions.
- N'oubliez pas l'indice de nausée des attractions, surtout pour celles qui mettent en scène des radeaux qui tournent et des tourbillons. Vous saurez ainsi quand il est conseillé d'installer des bancs et des toilettes près de la sortie.

MAGASINS ET BOUTIQUES

Même si vos visiteurs ont choisi votre parc pour ses attractions, une fois qu'ils y sont, ils veulent aussi trouver leur confort. Il faut donc que vous fournissiez boissons, alimentation, toilettes et autres aménagements. Bien sûr, ils s'attendent tous à payer pour la plupart de ces choses. C'est à ce moment que les magasins et les boutiques entrent en scène.



Construire des magasins et des boutiques, c'est encore plus facile que de construire de simples attractions. A l'inverse d'une attraction, un petit magasin n'a besoin ni d'entrée, ni de sortie, ni de zone d'attente. Une seule obligation : presque tous les magasins ont une façade prédéterminée et une fenêtre d'accès intégrée ; ce côté *doit* être placé près de l'allée pour que les visiteurs puissent l'utiliser. Seule la point info fait exception, puisque qu'il a des fenêtres d'accès de chaque côté.

Voici, brièvement, comment construire un magasin ou une boutique :



Cliquez sur le bouton **Nouvelle attraction** pour ouvrir la fenêtre **Sélection de l'attraction**.

Sélectionnez le dernier onglet (visage qui mange).



- Sélectionnez le type de magasin souhaité en cliquant sur l'image, puis cliquez sur le bouton **Construire ceci**.

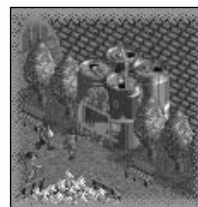


La flèche jaune à l'intérieur du pointeur de position indique l'orientation de l'avant du magasin. Utilisez le bouton **Pivoter** dans la fenêtre **Construction** (flèche rouge courbée) pour faire tourner le magasin jusqu'à ce que son orientation vous convienne.

- Choisissez le positionnement du **magasin**, en faisant attention à ce que l'avant soit connecté à une allée (où à l'endroit auquel vous envisagez de placer une allée), puis cliquez pour le construire.
- Dans la fenêtre Magasin, fixez un prix pour tous les objets en vente (ou un prix d'entrée dans le cas de toilettes) et donnez un nom à votre magasin.
- Ouvrez-le.

Les types de magasins que vous pouvez construire dépendent des découvertes faites par vos chercheurs. Ici encore, les motivations sont différentes suivant les personnes. Par exemple, quelqu'un qui a faim recherchera une boutique d'alimentation. Voilà un indice si vous voulez connaître du succès avec vos magasins et boutiques : éparpillez-les dans le parc pour que vos visiteurs n'aient pas besoin de parcourir des kilomètres quand ils ont envie de quelque chose en particulier. Les besoins visés par ces aménagements peuvent incommoder vos visiteurs et si c'est le cas, ils risquent de ne pas avoir envie de renouveler leur expérience dans le parc.

Nourriture et boissons



La plupart des magasins et boutiques que vous pouvez intégrer à votre parc servent de la nourriture ; le parc fait un profit intéressant grâce aux visiteurs affamés qui ne peuvent aller nulle part ailleurs. Comme pour les attractions, la clé du succès est la diversité en ce qui concerne la nourriture. Si vous voulez rendre les gens heureux, fournissez-en pour tous les goûts.

Les déchets représentent votre problème principal lorsque vous fournissez nourriture et boissons à vos visiteurs. Les gobelets et les emballages abandonnés s'accumulent rapidement et votre parc devient vite dégoûtant et peu soigné. Dès que vous commencez à servir de la nourriture, n'oubliez pas de placer des poubelles afin que vos visiteurs les utilisent et engagez un homme de service ou deux ; ils prendront soin du parc. Voici quelques astuces utiles lorsque vous créez des zones d'alimentation :

- Vos buvettes seront plus populaires si vous les placez près de boutiques vendant de la nourriture qui donne soif (les choses salées, comme le pop corn, par exemple).
- La plupart de vos visiteurs seront contents de pouvoir s'asseoir pour manger. Pensez à placer des bancs près de vos boutiques d'alimentation.
- Vos visiteurs auront également tendance à manger près de l'endroit où ils ont acheté leur nourriture. Vous serez donc bien avisé de placer des poubelles près des boutiques d'alimentation.
- Très peu de gens chercheront quelque chose à manger après une attraction qui leur a procuré des sensations fortes. Aussi, ne placez pas des boutiques d'alimentation près de montagnes russes ayant un fort indice de nausée.
- C'est le mélange nourriture et attractions intenses qui provoque le malaise chez vos visiteurs. Si vous connaissez ce problème dans votre parc, songez à éloigner les boutiques d'alimentation des attractions les plus intenses.

À vous de décider si vous voulez créer de véritables « zones d'alimentation » contenant de bancs et poubelles en abondance ou si vous préférez éparpiller les boutiques un peu partout dans le parc ; à partir du moment où aucun visiteur affamé n'a à parcourir des kilomètres pour se rassasier, les deux options sont valables.

Infos et souvenirs



Au fur et à mesure que vos compétences en matière de construction d'attractions, de boutiques, d'allées les connectant les unes aux autres et d'aménagement de ces allées augmentent, même le parc le mieux conçu devient important et complexe. C'est à ce moment que vos visiteurs apprécieraient une carte du parc. C'est aussi à ce moment que vous devez bâtir un point infos. (Il reste à espérer que vos chercheurs l'aient développé au moment où vous en aurez besoin.) Si vous fournissez des cartes du parc, vous diminuerez également le nombre de visiteurs qui se perdent.

Le point infos doit également vendre des parapluies, ce qui est une autre de ses fonctions importantes. La pluie est un véritable problème dans la plupart des parcs, et le vôtre ne fera sans doute pas exception. Vos visiteurs n'abandonneront pas le parc s'il se met à pleuvoir (surtout s'ils ont payé un bon prix pour y entrer), mais ils éviteront certaines attractions (les montagnes russes par exemple) et iront vers d'autres (les attractions couvertes, en général). S'ils peuvent acheter des parapluies, vos visiteurs se sentiront plus à l'aise et donc plus contents sous la pluie. Tant que le temps reste à la pluie, cet objet que *tout le monde* veut vous fera gagner de l'argent.

Toilettes



Même si la nourriture ou la boisson ne sont pas encore disponibles dans votre parc, vos visiteurs auront besoin de toilettes et d'endroits où ils pourront se laver les mains, changer les couches des bébés et autres. Une fois que la nourriture et les boissons sont disponibles, vos visiteurs ne manqueront pas d'apprécier l'utilité de ces petites cabines.

Pour construire des toilettes, suivez la même procédure que pour n'importe quel autre magasin. Voici une liste des points importants à garder à l'esprit :

- Assurez-vous que votre construction est bien orientée. La porte doit donner directement sur l'allée si vous voulez que les visiteurs puissent entrer (et sortir).
- Placer les toilettes près des zones servant de la nourriture est une bonne idée. Il faut qu'elles soient commodées, visibles et faciles à trouver.
- Parfois les visiteurs ont besoin d'aller aux toilettes après une attraction particulièrement intense. N'oubliez pas le facteur nausée.
- À moins que votre parc ne soit plutôt centralisé, vous feriez bien d'éparpiller les toilettes dans le parc, afin d'éviter qu'une personne ait des kilomètres à parcourir pour résoudre un problème qui pourrait donner une mauvaise réputation à votre parc.

Vous pouvez, comme pour tout le reste de votre parc, fixer un prix d'entrée aux toilettes. Là encore, à vous de vous arranger : il faut à la fois que vous fassiez un profit suffisant pour couvrir les coûts d'entretien et que vos visiteurs soient satisfaits et pensent qu'ils en ont pour leur argent.

ALLEES

Un parc, même débordant d'attractions, de boutiques, de jardins magnifiques et autres, est totalement inutile si les visiteurs ne peuvent pas atteindre les attractions. Si vous voulez connaître le succès avec votre parc, il faut donc absolument que vous y intégriez un système d'allées qui permettront aux visiteurs de se déplacer sur le terrain. Cela est encore plus vrai pour les grands parcs ; plus le terrain est grand, plus vous devez y installer un réseau d'allées bien conçues.

Les allées de votre parc devraient être un peu plus qu'un réseau irrégulier permettant d'accéder à chaque attraction. Dans un parc conçu intelligemment, les visiteurs doivent pouvoir passer tranquillement d'une attraction à l'autre. Un système d'allées bien pensé donne des indications (d'une subtilité variable) aux visiteurs, afin qu'ils sachent dans quelle direction ils sont censés marcher. Vous devriez concevoir votre parc de cette façon, tout en poussant vos visiteurs à rester dans le parc à dépenser de l'argent aussi longtemps que possible. (Un parc est avant tout un commerce.)

Avant d'examiner en détail la façon d'établir les allées, voici quelques indices qui vous permettront de créer un système d'allées efficace dans l'ensemble du parc. Attention, certains sont un peu manipulateurs :

- N' imaginez pas votre réseau d'allées comme un arbre (des branches partant d'une allée centrale), mais plutôt comme un cours d'eau. À partir du moment où une personne pénètre dans le parc, elle doit pouvoir s'y retrouver facilement, et ne doit choisir son chemin (embranchements et intersections) que rarement. Ainsi, le risque de ralentissements et d'embouteillages est moindre.
- L'idéal est que les allées suivent une boucle, afin que les visiteurs n'aient pas besoin de rebrousser chemin. Il y aura ainsi moins de circulation dans les deux sens. Cependant, à moins que vous n'ayez la certitude que les visiteurs seront à cours d'argent au moment où ils y arrivent, ne créez pas un itinéraire qui ramène vos visiteurs à l'entrée du parc (la sortie). Ne l'oubliez pas : plus ils restent longtemps, plus ils dépensent d'argent.
- Réduisez le plus possible la distance entre les attractions, afin que personne ne s'ennuie ou ne se fatigue trop d'une attraction à l'autre. Si une longue marche est inévitable, installez des bancs sur le chemin, surtout en haut des collines.

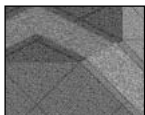
- Installez des attractions de transport reliant un point à l'autre (chaque point se trouvant près d'une attraction) dans le parc. Vous allégerez ainsi la circulation dans les allées et les personnes fatiguées n'auront pas à marcher.
- Assurez-vous que toutes vos attractions sont visibles des allées. S'ils ne connaissent pas l'existence d'une attraction, les visiteurs ne la fréquenteront pas.
- Évitez les allées doubles et les grandes zones pavées. Celles-ci ne font en effet que créer la confusion.
- Pour éviter les engorgements, créez des itinéraires secondaires dans les zones les plus fréquentées.

Vous pouvez créer une allée normale sur deux surfaces :



sol horizontal, plat et

collines simples
(sans irrégularité dans la pente).



Observez bien la zone sur laquelle vous envisagez d'implanter des allées. Faites un plan dans votre tête avant d'entamer la construction. Même si vous récupérez de l'argent quand vous retirez une allée que vous avez placée au mauvais endroit ou à propos de laquelle vous avez changé d'avis, vous ne récupérez jamais autant que ce que vous avez payé (vous perdez donc de l'argent à chaque fois). Pour construire des allées qui épousent le terrain :



Cliquez sur le bouton **Allées** (sur la **barre d'outils**).

La fenêtre **Construction d'une allée** s'ouvre alors, et le pointeur de la souris comprend à présent une icône d'allées.

- Sélectionnez ensuite le type de surface que vous souhaitez. Vous avez quatre options :



goudronnée est la couverture la plus simple.



carrelée est une allée pavée.



non goudronnée correspond à une allée de terre
(l'option la moins chère).



dallage irrégulier correspond à une allée à motifs,
construite à partir de briques aux formes bizarres
(« briques irrégulières »).

- Placez le pointeur de la souris sur le carré de terrain où vous souhaitez commencer votre allée.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche pour paver le carré. Si vous souhaitez couvrir de longues distances d'un seul coup, vous pouvez maintenir le bouton de la souris enfoncé et déplacer celle-ci sur l'allée souhaitée. Chaque carré parcouru avec la souris est pavé. Relâchez le bouton de la souris une fois que vous avez terminé.
 - Si vous souhaitez retirer une section d'allée, cliquez dessus avec le bouton droit. Vous récupérerez un peu d'argent.

Remarque : vous pouvez utiliser les diverses options de pavage pour refaire une allée existante dans un style différent. Cela vous coûtera moins cher que de construire de nouvelles sections d'allées.

Intersections

Lorsque vous créez deux sections d'allées adjacentes, elles se rejoignent à une intersection, mais uniquement si l'une d'entre elles se trouve sur un terrain horizontal et complètement plat. Les allées qui se trouvent sur des terrains en pente ne se rejoignent pas. Cela signifie que vous ne pouvez pas construire d'allée sur le flanc d'une colline

Zones d'attente

Les zones d'attente sont des allées spéciales qui mènent les visiteurs de l'allée principale à l'entrée d'une attraction. Il s'agit également de l'endroit où les personnes attendent patiemment leur tour pour entrer dans une attraction. Une attraction qui ne possède pas de zone d'attente est moins utilisée, car les personnes qui ne peuvent pas entrer au moment où elles atteignent l'entrée s'en vont, tout simplement. Ces allées sont différenciées par des dalles bleues et blanches ainsi que des rampes : vos visiteurs comprennent ainsi facilement leur utilisation.

Pour construire une zone d'attente, vous suivez exactement la même procédure que lorsque vous pavez des allées. (La zone d'attente n'est en effet qu'une cinquième sorte de dallage.) Il n'y a qu'une différence :



Assurez-vous de cliquer sur le bouton **Zone d'attente** pour le définir comme votre sélection de surface.

Lorsque vous créez des zones d'attente, vous devriez garder à l'esprit plusieurs choses. Certaines vont peut-être vous paraître évidentes, mais d'autres seront plus complexes.

- Même si vous trouvez les dalles bleues et blanches magnifiques, le seul endroit où vous pouvez placer des zones d'attente est le passage qui relie l'entrée d'une attraction à une allée. L'apparence spéciale des zones d'attente renseigne les visiteurs sur leur fonction, et il n'est pas dans votre intérêt d'embrouiller les gens qui se trouvent dans votre parc.
- Faites très attention à la façon dont vous positionnez les sections de votre zone d'attente. La première section (adjacente à une allée existante) devient le début de la file d'attente et il est facile de faire des connexions accidentelles. Il vaut souvent mieux créer la file d'attente en premier, avant de placer une allée rejoignant la file d'attente (et l'attraction).
- Adaptez la longueur de la file d'attente à la popularité, la charge et le temps d'attente prévu pour l'attraction. Par exemple : la file d'attente pour des montagnes russes doit être plus longue que pour un toboggan. En effet, l'attraction qui donne le plus de sensations fortes est plus populaire, chaque train de montagnes russes transporte beaucoup plus de passagers que le toboggan, et le tour sur les montagnes russes dure plus longtemps. En général, plus le temps d'attente que vous prévoyez pour vos visiteurs est long, plus la zone d'attente devra être importante.
- Vous n'avez pas besoin de créer de zone d'attente pour les magasins et les boutiques, uniquement pour les attractions.

Travail sur la file d'attente

Si le temps d'attente pour une attraction particulière est trop long et qu'il n'y a pas grand-chose que vous puissiez faire pour améliorer la situation, vos visiteurs vont peut-être devenir agités et mécontents dans la file d'attente. Vous pouvez employer un animateur et demander à cette personne de « travailler la file d'attente », c'est-à-dire de parcourir la zone d'attente. Ainsi, vous amusez et calmez les visiteurs qui attendent.

Allées surélevées et tunnels

Les allées qui épousent le terrain sont agréables, mais à moins de modifier sensiblement le terrain de votre parc, vous aurez besoin de construire des allées surélevées pour traverser l'eau, construire des docks et des jetées, passer sur les flancs des collines, atteindre des entrées et des sorties d'attractions élevées et autres. Vous voudrez peut-être également construire des tunnels que vos visiteurs pourront emprunter. Avec un peu d'imagination, vous pourriez rendre vos allées aussi agréables que vos attractions.

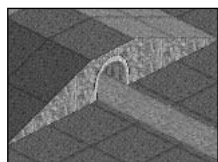
La construction d'allées surélevées et de passages sous-terrains est un peu plus complexe que le simple aménagement d'allées sur un terrain plat, mais moins compliquée que la conception d'une voie pour une attraction personnalisée. Avant de passer aux instructions détaillées, voici quelques règles générales que vous devriez assimiler.

- Les allées qui n'épousent pas le terrain ne peuvent grimper et descendre qu'avec une certaine pente. Il s'agit là d'une règle de sécurité ayant pour but de donner aux plates-formes transportant des visiteurs une force structurelle maximale. Cela signifie que vous devez penser vos allées à l'avance et savoir le nombre de sections (c'est-à-dire la distance horizontale) nécessaires pour atteindre la hauteur ou la profondeur souhaitée pour l'allée.
- Lorsque deux allées se rejoignent, elles doivent être à la même hauteur si vous voulez les connecter pour permettre à vos visiteurs de passer de l'une à l'autre. Dans ce domaine, les repères de hauteur sont très utiles ; vous pouvez les rendre visibles en utilisant l'option **Repères de hauteur sur le terrain** dans le menu **Options d'affichage** (le bouton œil de la **Barre d'outils**).

Croisements II

Une allée surélevée peut passer par-dessus une autre allée, à condition que la hauteur entre les deux soit suffisante ; les visiteurs doivent pouvoir marcher tranquillement sur chacune des allées.

- Horizontalement, les allées surélevées et les tunnels peuvent s'étendre indéfiniment, mais ce n'est pas le cas sur le plan vertical. La hauteur et la profondeur que les structures disponibles peuvent supporter en toute sécurité sont limitées (distance par rapport au niveau du sol). Les règles de sécurité interdisent toute construction au-delà des limites raisonnables.



Il ne peut y avoir d'allée souterraine que si l'endroit par lequel celle-ci passe a au moins deux niveaux de hauteur. Cette règle s'applique à la fois à la section de l'allée qui s'enfonce dans le terrain et à celle qui en émerge.

Une fois que vous commencez des constructions souterraines, le paysage passe automatiquement à la **Vue souterraine**. (Si par la suite vous avez besoin de cette vue, servez-vous de l'option **Vue souterraine** du menu **Options d'affichage**, le bouton œil de la **Barre d'outils**.) La construction des allées souterraines est similaire à celle des ponts et des jetées, à l'exception des sections où l'allée pénètre dans le monde souterrain et en ressort.

Croisements II

Une allée dans un tunnel peut passer sous n'importe quelle allée se trouvant au niveau du sol ou au-dessus du niveau du sol.

Un tunnel peut également passer au-dessus ou en dessous de n'importe quelle allée souterraine, à condition que la hauteur entre les deux allées soit suffisante : les visiteurs doivent pouvoir marcher tranquillement sur chacune des deux allées.

Pour construire des sections de ce type d'allées :



Cliquez sur le bouton **Allées** pour ouvrir la fenêtre **Construire allée**.

- Sélectionnez le type de surface que vous voulez utiliser parmi les quatre à votre disposition (zones d'attentes incluses).



Cliquez sur le bouton **Allée libre** (bas de la fenêtre). Quand vous revenez sur le paysage, le curseur de la souris se transforme en un carré de terrain lumineux contenant une flèche.

- Placez le pointeur de la souris sur le carré de terrain à *partir duquel* vous souhaitez construire votre allée : il ne s'agit pas de l'endroit où vous voulez construire l'allée surélevée, mais de l'endroit d'où vous voulez faire partir l'allée.
- Déplacez doucement votre souris, jusqu'à ce que la flèche pointe dans la direction dans laquelle vous souhaitez construire puis cliquez pour confirmer. La section d'allée *qui suit* dans la construction (section potentielle) commence à clignoter.



Utilisez les **Flèches** de direction pour choisir la direction dans laquelle partira la section que vous voulez construire. Vous ne pouvez pas construire en diagonale ; les règles de sécurité n'autorisent en effet que les virages à angle droit.

Cliquez ensuite sur l'un des boutons **Inclinaison** pour régler l'inclinaison de la section. Trois options uniquement sont à votre disposition : plate, montante ou descendante.



- A ce point, si aucune section ne clignote (si vous ne voyez que la flèche du pointeur), cela signifie que vous ne pouvez pas construire la section avec les paramètres sélectionnés (inclinaison, direction et positionnement). Modifiez alors quelque chose.



Une fois satisfait de la section clignotante suivante, cliquez sur le bouton **Ajouter ceci** pour la construire. Avant de construire, vous pouvez vérifier le coût de la construction en bas du bouton **Ajouter ceci**. En général, plus une section aura besoin de soutien (plus un pont est haut ou un tunnel bas), plus sa construction est onéreuse.

- Vous pouvez continuer la construction à partir de la section que vous venez de bâtir (sans choisir un nouveau point de départ), comme lorsque vous construisez des voies personnalisées. Lorsque vous avez fini, cliquez sur le bouton **Sur le terrain** pour recommencer à construire des allées normales, épousant le terrain ; vous pouvez également fermer la fenêtre **Allées** si vous avez fini de construire toutes vos allées.



Si vous avez commis une erreur ou si vous changez d'avis, vous avez la possibilité d'enlever une section du pont que vous venez de construire (mais pas la section clignotante, non construite) en cliquant sur le bouton **Démolir**. Vous pouvez également utiliser le bouton droit de la souris pour supprimer des sections de n'importe quelle allée, ainsi que tout élément se trouvant sur votre chemin.

Vous pouvez vous servir des diverses options de pavage pour refaire des allées existantes.

ENTRETIEN DU PARC

La construction d'un parc exige beaucoup de créativité, mais ce sont les opérations quotidiennes nécessaires au bon fonctionnement du parc qui mettront vraiment à l'épreuve votre sens de l'organisation. Vous êtes responsable de l'entretien d'un certain nombre de machines complexes qui pourraient (si quelque chose d'affreux se produisait) mutiler ou même tuer des dizaines de personnes. Le parc est quotidiennement envahi par des centaines de visiteurs, et c'est à vous de faire en sorte que les moins civilisés d'entre eux ne provoquent pas de désordre, ne cassent rien, et ne gâchent pas l'expérience des autres dans le parc. La tâche paraît ardue et elle l'est, mais avec un peu de préparation et d'aide, vous vous rendrez compte qu'elle n'est pas aussi difficile que vous le pensiez.

Sécurité et réparations

Quel que soit le parc, la sécurité est incontestablement le problème le plus important. Voyons la réalité en face : si un accident se produit dans l'une de vos attractions, il est tout à fait du domaine du possible que quelqu'un soit blessé ou meure. Imaginez l'effet d'une telle catastrophe sur la popularité de votre parc (l'évaluation du parc) ! De plus, seul un fou accepterait de payer pour faire un tour dans cette attraction.

Il est impossible d'éliminer complètement la menace d'un accident, mais il y a des mesures que vous pouvez prendre pour en minimiser les risques. Ces mesures vous permettront aussi de réduire le temps d'immobilisation des attractions et donc d'augmenter vos profits.

Quelle est donc la formule magique ? Des inspections régulières effectuées par un mécanicien chevronné. Pour toutes les attractions, vous trouverez dans la fenêtre de l'attraction un onglet **Options de fonctionnement** (engrenages). L'*Inspection* est l'une des options disponibles. Vous pouvez vous en servir pour choisir la fréquence d'inspection de l'attraction par vos mécaniciens. Plus les inspections sont fréquentes, plus la sécurité de vos attractions s'améliore, et surtout celle des attractions les plus importantes et les plus complexes, c'est-à-dire les plus *dangereuses*.

Bien sûr, vous devez avoir des mécaniciens à votre disposition pour effectuer les inspections. Si vous n'en avez pas, voici comment procéder :



Cliquez sur le bouton **Personnel** pour ouvrir la fenêtre **Personnel**.



Sélectionnez l'onglet **Mécanicien**.

- Cliquez sur le bouton **Employer** une fois pour chaque mécanicien dont vous pensez avoir besoin.

A chaque fois que vous engagez un mécanicien, une fenêtre **Employé** s'ouvre. Les fonctions de cette fenêtre vous permettent de contrôler cet employé.



Pour choisir l'endroit où le mécanicien commencera sa tournée, utilisez le bouton **Pince**. Déplacez le pointeur de la souris dans le paysage et placez le mécanicien (suspendu à la pince) directement sur l'une des allées, puis cliquez pour le laisser tomber à cet endroit.

Si vous voulez délimiter une certaine zone pour ce mécanicien, vous pouvez le faire en utilisant le bouton **Zone de patrouille**. Lorsque ce bouton est enfoncé, vous pouvez cliquer sur le paysage pour définir la zone (blocs d'une taille prédéterminée) que le mécanicien devra patrouiller. Assurez-vous que la zone de patrouille de chaque mécanicien inclut les sorties des attractions, ces mêmes sorties qu'il utilise pour accéder aux machines.

26

Votre nouvel employé se déplacera dans le parc et inspectera les attractions que vous avez inscrites à son programme.

Si vous avez des mécaniciens dans votre parc, vous bénéficiez d'un autre avantage : eux seuls peuvent en effet réparer une attraction qui est tombée en panne. Dès qu'une attraction ne fonctionne plus, le mécanicien le plus proche reçoit une appel radio et va réparer l'attraction au plus vite. (N'utilisez pas le bouton **Pince** pour placer un mécanicien près d'une attraction en panne ; en effet, si vous utilisez la pince, vous annulez l'ordre en cours pour ce mécanicien, ce qui risque de l'empêcher de s'occuper de la réparation, ou en tout cas de le retarder.)



Servez-vous de l'onglet **Ordres** pour vous assurer qu'un mécanicien s'occupe des travaux dont vous voulez qu'il s'occupe. Un mécanicien peut n'effectuer que des inspections, se consacrer entièrement aux réparations, ou faire un peu des deux.

Dernière chose : vous devez payer vos mécaniciens pour leurs services. Chaque mécanicien employé reçoit un certain salaire tous les mois. Les salaires des employés représentent l'un des coûts standards inhérents à l'exploitation du parc, et vous ne recevez pas de notification le jour où vos employés sont payés. Un bon gestionnaire doit surveiller ses finances.

Une petite astuce

Les attractions vieillissent comme tout le reste, et plus elles sont anciennes, plus elles sont usées ; cela est particulièrement vrai pour les attractions les plus populaires. Au fur et à mesure que le temps passe, vous devriez envisager de faire inspecter les attractions les plus anciennes plus souvent. Vous éviterez ainsi les pannes fréquentes qui accompagnent inexorablement la détérioration de la machinerie.

Propreté

Si votre parc est sale, il restera vide. L'histoire prouve que les attractions qui ont connu le plus de succès sont de loin les plus propres et les mieux entretenues. Vos visiteurs s'attendent, à raison, à passer du bon temps dans votre parc, mais cela ne sera pas le cas si les allées sont jonchées de débris. La majeure partie du problème dans ce domaine provient des emballages ou de la nourriture jetés par terre, mais même si vous ne servez pas encore de nourriture, les attractions à sensations fortes produisent elles aussi des déchets.

Placées à des endroits stratégiques, les poubelles peuvent réduire les déchets alimentaires. Où les positionner ? Suivez la logique : près des zones servant de la nourriture, à l'extérieur des toilettes, et à la sortie des attractions connaissant un indice de nausée élevé. Quoi qu'il en soit, vous pouvez placer des poubelles n'importe où. Eparpillez-les dans le parc (elles ne sont pas chères) ; leur efficacité semble culminer aux intersections. Pour placer une poubelle :



Cliquez sur le bouton **Paysage**.



Sélectionnez l'onglet **Accessoires d'allées**.

- Cliquez sur l'image de la poubelle pour la sélectionner.
- Placez le pointeur de la souris sur la section d'allée où vous souhaitez placer les poubelles, puis cliquez. Les poubelles sont placées aux endroits appropriés sur la section d'allée en question.



27

Bien sûr, tout le monde ne fait pas l'effort de chercher une poubelle pour jeter des ordures, et tôt ou tard, les poubelles sont pleines et commencent à déborder sur vos allées. C'est à ce moment que vous avez besoin de personnel de nettoyage : il s'agit des hommes de service. Ces personnes ne sont parfois pas appréciées à leur juste valeur, mais elles s'occupent de l'entretien quotidien du terrain du parc, ce qui est très important. Les hommes de service balayent vos allées, vident les poubelles, tondent la pelouse entre vos attractions et tout autour, et arrosent les plantes qui rendent votre parc si joli à voir. Il vous suffit de quelques hommes de service bien placés pour prendre soin d'un parc.

Voici comment engager un homme de service et lui assigner une tâche :



Cliquez sur le bouton **Personnel** pour ouvrir la fenêtre **Personnel**.



Sélectionnez l'onglet **Homme de service**.

- Cliquez sur le bouton **Employer** une fois pour chaque homme de service dont vous pensez avoir besoin.

A chaque fois que vous engagez un homme de service, une fenêtre **Employé** s'ouvre. Les fonctions de cette fenêtre vous permettent de contrôler cet employé.



Pour choisir l'endroit où l'homme de service commencera sa tournée, utilisez le bouton **Pince**. Déplacez le pointeur de la souris dans le paysage et placez l'homme de service (suspendu à la pince) directement sur l'une des allées, puis cliquez pour le laisser tomber à cet endroit.



Si vous voulez que l'homme de service se concentre sur une certaine zone (ce qui peut être une bonne idée, car ils ont tendance à traîner), vous pouvez le faire grâce au bouton **Zone de patrouille**. Lorsque ce bouton est enfoncé, vous pouvez cliquer sur le paysage pour définir la zone (blocs d'une taille prédéterminée) que l'homme de service devra patrouiller.

Votre nouvel employé se déplacera dans le parc (ou dans sa zone de patrouille) et accomplira les tâches de nettoyage nécessaires. Vous pouvez contrôler les tâches qu'il choisit (dans la fenêtre **Employé**, naturellement).



Servez-vous de l'onglet **Ordres** pour vous assurer qu'un homme de service s'occupe des travaux que vous lui avez confiés. Vous pouvez assigner à chacun les tâches que vous voulez parmi les quatre suivantes (les tâches de base) : balayage, vidage, arrosage et tonte. Votre employé ignorera toutes les tâches dont il n'est pas responsable (même si elles sont urgentes).

Bien sûr, vous devez payer vos hommes de service pour leur travail. Chaque homme de service employé reçoit un certain salaire tous les mois. Les salaires des employés représentent l'un des coûts standard inhérents à l'exploitation du parc, et vous ne recevez pas de notification le jour où vos employés sont payés. Un bon gestionnaire doit surveiller ses finances.

Relations avec les employés

Votre personnel de nettoyage fera de son mieux pour garder le parc en bon état, mais si vous ne vérifiez pas de temps en temps, le travail accompli sera médiocre. S'ils ne sont pas guidés (ou s'ils n'ont pas de zone de patrouille), les hommes de services errent dans le parc, et s'occupent des tâches qui leur tombent sous la main. En temps que directeur du parc, il vous appartient de repérer les zones à problèmes et de diriger votre personnel de nettoyage vers ces zones. Vous vous servirez fréquemment du bouton **Pince** lorsque vous vous occuperez de diriger vos hommes de service.

Sécurité

Il semblerait que dans les lieux publics, un certain pourcentage de mauvais comportement est inévitable. Votre parc ne fera pas exception ; ce genre de comportement provoquera des bancs cassés, des poubelles renversées et autres. Bien sûr, vous avez les moyens d'éviter un tel vandalisme.

Les agents de sécurité patrouillent et éloignent ainsi les vandales ! Si vous ne possédez pas d'agent, la destruction causée par quelques individus isolés peut devenir incontrôlable, et tout gâcher pour les autres visiteurs. Grâce à un personnel de sécurité fiable, la majorité de ces problèmes peuvent être anticipés et évités.

Voici comment engager des agents de sécurité :



Cliquez sur le bouton **Personnel** pour ouvrir la fenêtre **Personnel**.



Sélectionnez l'onglet **Agent de sécurité**.

- Cliquez sur le bouton **Employer** une fois pour chaque agent dont vous pensez avoir besoin.

A chaque fois que vous engagez un agent de sécurité, une fenêtre **Employé** s'ouvre. Les fonctions de cette fenêtre vous permettent de contrôler cet employé.



Pour choisir l'endroit où l'agent de sécurité commencera sa tournée, utilisez le bouton **Pince**. Déplacez le pointeur de la souris dans le paysage et placez l'agent de sécurité (suspendu à la pince) directement sur l'une des allées, puis cliquez pour le laisser tomber à cet endroit.



Si vous voulez que l'agent de sécurité se concentre sur une certaine zone, vous pouvez le faire grâce au bouton **Zone de patrouille**. Lorsque ce bouton est enfoncé, vous pouvez cliquer sur le paysage pour définir la zone (blocs d'une taille prédéterminée) que l'agent de sécurité devra patrouiller.

Tout comme les mécaniciens et les hommes de service, il faut que vous payiez vos agents de sécurité pour leur travail. Chaque agent de sécurité employé reçoit un certain salaire tous les mois. Les salaires des employés représentent l'un des coûts standards inhérents à l'exploitation du parc, et vous ne recevez pas de notification le jour où vos employés reçoivent leur salaire. Gardez un œil sur votre trésorerie si vous voulez le savoir.

Réparer les dégâts dus au vandalisme

Si votre parc est victime de vandalisme, la meilleure solution est tout simplement d'enlever les éléments abîmés et de les remplacer. Vous avez tout intérêt à le faire aussi vite que possible ; vous rendez ainsi le parc aussi agréable que possible pour vos visiteurs.

Visiteurs perdus

Il est possible que personne ne se perde dans votre parc. En fait, si vous concevez et entretenez votre parc avec soin, vous ne devriez pas avoir à récupérer un visiteur qui s'est éloigné des attractions que vous avez construites. Cependant, tant que vous n'avez pas atteint un tel degré de compétence dans la gestion de votre parc, il est possible que vos visiteurs sortent des sentiers battus de temps en temps. Voici ce que vous pouvez faire pour y remédier :

- Repérez les visiteurs perdus. Pour cela, examinez le **Résumé** dans la fenêtre **Infos visiteurs**. Lorsque vous avez trouvé l'entrée « je suis perdu », cliquez dessus.
- Cliquez sur un visiteur perdu pour ouvrir sa fenêtre **Visiteur**.
- Sélectionnez le bouton **Pince**.
- Déplacez le pointeur de la souris sur le paysage, jusqu'à ce que le visiteur que vous avez récupéré se trouve sur une allée centrale (près des attractions, de préférence).
- Cliquez pour laisser (doucement) tomber le visiteur sur l'allée.

La fréquence à laquelle vos visiteurs se perdront dépend entièrement de votre réseau d'allées. Essayez d'éviter les culs-de-sac, les itinéraires complexes et les longues allées ne menant nulle part. Vous devriez concevoir vos allées de façon à ce que vos visiteurs passent près d'un maximum d'attractions (tout en faisant en sorte que les attractions n'aient pas l'air trop entassées les unes sur les autres). Dans un parc bien pensé, il y a très peu d'allées (voire aucune) qui ne mènent pas à des attractions.



Cartes du parc

L'un des avantages du point infos, c'est qu'il permet à vos visiteurs d'obtenir des cartes du parc (à un prix que vous pouvez fixer). Si vous avez la possibilité de construire ces points info, faites-le. Si elle a une carte à portée de main, une personne a beaucoup moins de chances de se perdre.

GESTION DU PARC

Vous savez maintenant que la *construction* du parc n'est que le début. Si vous voulez connaître un véritable succès, vous devrez à la fois *entretenir* ce que vous avez construit et *gérer* les affaires du parc. Nous avons déjà parlé de l'entretien ; donc cette section va se concentrer sur la gestion. En temps que gestionnaire de parc, vos responsabilités gravitent autour des quatre catégories suivantes : finances, gestion des visiteurs, marketing, et problèmes. Examinons-les l'une après l'autre.

Rendre vos visiteurs heureux

Comme nous vous l'avons déjà dit, votre priorité est sans doute la satisfaction de vos visiteurs. Les visiteurs satisfaits restent dans le parc, dépensent plus d'argent et (grâce à la réputation et au bouche à oreille) y attirent d'autres personnes. Les visiteurs mécontents s'en vont.

Comment savoir ce que pensent et ressentent vos visiteurs ? En tant que directeur du parc, vous pouvez accéder à des outils de sondage qui vous permettent de surveiller les pensées et actions de toutes les personnes se trouvant dans votre parc. Voici quelques-unes des fonctions les plus utiles :

Infos visiteurs

Cette fenêtre suit les pensées et actions de toutes les personnes qui visitent votre parc. (Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez sur le bouton **Barre d'outils** (bouton représentant une foule de visages.) Il y a deux onglets d'affichage dans cette fenêtre. Le premier vous indique la pensée et l'action en cours du visiteur ; cette fonction peut être très utile si vous voulez obtenir une idée générale. Le second résume pour vous les actions et pensées de tous les visiteurs, et les présente en ordre de fréquence décroissant. Il s'agit peut-être là des données les plus utiles lorsque vous voulez repérer les problèmes naissants ; s'il y a un commentaire négatif vers le haut de la liste, considérez-le comme un signal d'alarme et dépêchez-vous de faire quelque chose.

Fenêtres visiteurs

Si vous voulez un sondage plus détaillé (mais moins complet) des opinions de vos visiteurs, vous pouvez ouvrir la fenêtre **Visiteur** en cliquant sur n'importe quel visiteur. Vous y voyez ce que la personne est en train de faire, ce qu'elle a dépensé depuis son entrée dans le parc (et sur quoi), et les objets qu'elle transporte. Le plus important, c'est que cette fenêtre vous indique comment se sent ce visiteur et ce qu'il ou elle pense de votre parc et des attractions qui s'y trouvent.

Infos attraction

Si vous ouvrez la fenêtre **Infos attraction** (en vous servant du bouton dans la **Barre d'outils**), elle affichera par défaut le statut actuel des attractions. Cependant, d'autres renseignements se trouvent dans cette fenêtre. Le **Sélectionneur de données** vous permet de savoir ce que pensent les visiteurs de vos attractions (satisfaction, popularité et autres paramètres utiles).

Evaluation du parc

Observez la barre **Evaluation** dans la zone de **Statut** (coin inférieur gauche). Placez le pointeur de la souris sur la barre pour voir l'évaluation réelle. Ce chiffre (entre 0 et 1000) reflète l'impression générale de vos visiteurs à propos de la conception de l'attraction, de la disposition du parc, de la propreté, de la valeur, de l'efficacité, etc. Il s'agit là d'un baromètre mesurant la réussite ou l'échec de votre parc, même si l'évaluation ne vous dira pas *ce qu'est* le problème (vous saurez juste qu'il y a un problème).

Les principes les plus importants à suivre pour contenter les visiteurs sont doubles, et remontent tous les deux au moins aussi loin que le légendaire M. Barnum. Tout d'abord, donnez aux clients ce qu'ils veulent. S'ils ont faim, donnez-leur à manger ; s'ils sont fatigués, donnez-leur un endroit pour se reposer. Ensuite, faites en sorte qu'ils en veulent toujours plus. Tous les visiteurs devraient rester jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'argent, et quitter le parc contents. Voici plus précisément quelques moyens de maintenir la satisfaction de vos visiteurs à un haut niveau.

Gardez le parc propre. Personne n'aime marcher parmi les débris. Faites en sorte que votre parc reste bien ordonné, pour éviter que vos visiteurs ne soient dégoûtés. (Cette partie est couverte plus en détail dans la section **Propreté**.)

Anticipez les besoins de vos visiteurs. Pour éviter le mécontentement, il va vous falloir un peu de préparation. Par exemple, si vous servez de la nourriture, vos visiteurs auront besoin de toilettes et de poubelles ; alors installez-les avant qu'il n'y ait un problème. Les aliments salés donnent soif : installez donc des buvettes. Pensez aux relations de cause à effets, et vous aurez compris le plus important.

Ne laissez pas les gens se perdre. Un visiteur qui s'éloigne des attractions principales n'est pas un visiteur qui s'amuse. Les cartes du parc vous permettent d'éviter ce problème, et un directeur de parc très attentif (vous) repère et récupère les visiteurs perdus. (Cette partie est examinée en détail dans la section **Visiteurs perdus**.)

Il en faut pour tous les goûts. Les montagnes russes sont bien le centre du parc, mais elles ne sont pas appréciées de tout le monde, et même ceux qui l'apprécient aiment également changer d'attraction de temps en temps. Essayez d'avoir une gamme d'attractions complète, des plus calmes aux plus intenses : vous augmenterez ainsi le nombre de personnes satisfaites. Le mot clé est diversité.

Faites fonctionner vos attractions. Une attraction qui ne fonctionne pas ne rapporte pas et ne satisfait pas non plus les visiteurs. Essayez de réduire le plus possible le temps d'immobilisation d'une attraction en procédant rapidement aux réparations. (Cette partie est couverte plus en détail dans la section **Sécurité et réparations**.)

Vive la nouveauté. Une attraction toute neuve attire plus de gens qu'une attraction qui existe depuis deux ans. Les attractions anciennes n'attirent tout simplement pas autant vos visiteurs que les nouvelles. Gardez toujours cela à l'esprit, et tirez parti de la nature humaine. Avec le temps, vous pouvez faire des affaires en ouvrant une nouvelle attraction. Trouvez un bon rythme, et votre parc ne paraîtra jamais 'défraîchi' à vos visiteurs. Soyez conscient du fait que vous serez peut-être obligé de détruire une attraction vieillissante que plus personne ne visite.

Fixez des prix raisonnables. Il n'y a pas de règle stricte en ce qui concerne le prix que vous fixez pour les attractions et l'entrée du parc, mais n'oubliez pas que les ressources de vos visiteurs sont limitées. Ils ne paieront pas un prix exorbitant pour entrer dans le parc, et n'auront pas envie de rendre visite à des attractions trop chères. A long terme, une attraction au prix modéré qui attire deux fois plus de visiteurs est plus rentable qu'une super attraction qui a moins de visiteurs. Voici quelques règles générales qui devraient vous guider dans la bonne direction : si le prix d'entrée est élevé, les visiteurs prennent leur décision en tenant compte de l'évaluation du parc. Une fois à l'intérieur, ils s'attendent à des prix bas ou quasiment inexistantes pour les attractions elles-mêmes. A l'inverse, si l'entrée du parc est gratuite, ils sont prêts à payer cher pour chaque attraction. De plus, tout le monde est prêt à payer plus pour essayer une toute nouvelle attraction. Au fur et à mesure qu'une attraction vieillit, vous devrez peut-être en baisser le prix d'entrée si vous voulez maintenir son niveau de popularité.

Évitez l'overdose de nausée. Les gens viennent au parc pour s'amuser. La plupart des visiteurs éviteront les attractions qu'ils ne se sentent pas capables d'affronter sans être malades, mais certains se surestiment. Essayez de maintenir l'indice de nausée de vos attractions à un niveau raisonnable. Installez suffisamment de bancs pour permettre aux personnes désorientées de s'asseoir et de retrouver leur équilibre. Pensez à placer les boutiques d'alimentation loin des attractions les plus intenses.

Évitez la formation de foules. Lorsque les allées et les autres zones publiques de votre parc deviennent surpeuplées, les bousculades sont inévitables, et cela risque d'ennuyer les visiteurs. C'est à vous qu'incombe la tâche de veiller à ce que la situation ne dégénère pas. Pour cela, créez des itinéraires parallèles qui donneront une plus grande liberté de mouvement dans le parc.

Préparez-vous au mauvais temps. Quel que soit le climat *apparent* de votre parc, n'oubliez pas que ce dernier fait partie du paysage. Tous les parcs sont situés près d'une zone résidentielle (source de visiteurs pratique), et le climat y est modéré. Votre parc a peut-être l'air d'être situé dans un désert, par exemple, mais en réalité, il a été établi dans une zone sableuse et sèche, comportant des dunes qui lui donnent l'apparence d'un désert, et vous pouvez en tirer parti en construisant votre parc sur ce thème. L'idée sous-jacente ici est que quel que soit l'endroit où vous construisez votre parc, il y pleuvra de temps en temps. La plupart de vos visiteurs n'aimeront pas se faire mouiller, et n'essaieront pas d'attractions intenses ou même moyennement dangereuses par temps de pluie. La solution est donc de prévoir des attractions populaires lorsqu'il pleut : celles qui sont couvertes, et celles qui sont considérées comme tout à fait sûres.

Astuce de profit

Par temps de pluie, *tous* les visiteurs veulent un parapluie ; les points infos représentent alors le *seul* endroit où ils peuvent en trouver.

Finances

La gestion de la trésorerie du parc est beaucoup plus simple qu'elle n'en a l'air. La plupart des détails sont réglés par des directeurs fiables à un niveau inférieur et par une société de comptabilité totalement digne de confiance. Personne n'exige de salaire ou de parts de votre capital. Pourtant, cela ne signifie pas que vous pouvez rester assis à ne rien faire et laisser votre argent se débrouiller tout seul. Si vous ne surveillez pas votre boutique, personne ne le fera pour vous.

Voici comment procéder. Dans chaque scénario, le parc arrive dans vos mains « en l'état » : vous n'avez pas besoin d'acheter le terrain et les attractions existantes, mais vous devez payer pour l'entretien si nécessaire. Vous avez emprunté une certaine somme à la banque afin de faire des améliorations dans le parc en même temps que vous le gérez. Cet emprunt est votre capital de travail, également appelé argent disponible. Celui-ci, ajouté aux revenus provenant des dépenses des visiteurs dans le parc, représentent votre seule source d'argent. Ce que vous dépensez en améliorations, salaires et entretien représente vos dépenses.

Rapports fiscaux

La trésorerie d'un parc n'est pas particulièrement difficile à gérer, à partir du moment où vous savez où va votre argent. Heureusement pour vous, de nombreux rapports sont là pour vous aider. Commençons par ceux qui comportent le plus d'informations : ceux qui se trouvent dans la fenêtre **Finances**.



Cliquez sur ce bouton (dans la **Barre d'outils**) pour ouvrir la fenêtre **Finances**. Il y a cinq onglets dans cette fenêtre, qui appellent chacun un affichage différent. Ils vous fournissent tous (sauf le plus à droite, l'onglet **Marketing**, que nous verrons plus tard) des rapports sur les finances.

- Le premier rapport est une liste détaillée de vos dépenses et de vos revenus, mois par mois. Il s'agit là du rapport le plus détaillé ; vous pouvez vous en servir pour voir exactement d'où vient et où part votre argent. Vers le bas, vous y trouverez également :
 - 1) Le montant de votre prêt, que vous ne contrôlez qu'en partie.
 - 2) Votre capital d'exploitation.
 - 3) La valeur de votre parc (expliquée brièvement).
 - 4) La valeur de l'entreprise : la valeur du parc, plus votre capital d'exploitation, et moins le montant de votre prêt.

- Vient ensuite le graphique des **liquidités**. C'est un graphique représentant votre capital d'exploitation, moins le montant total de votre emprunt à la banque, et la durée du prêt. Le total en cours est indiqué en haut. A moins que votre capital d'exploitation ne dépasse le montant de votre prêt, ce chiffre apparaît en rouge et vous indique ainsi qu'il est négatif.
- Le troisième onglet vous permet d'afficher le graphique de la **valeur de votre parc**. Il s'agit là d'un chiffre un peu mystérieux, calculé par des experts dans le but de donner un aperçu de la valeur du parc en termes de valeur du terrain et de l'équipement possédé, qualité et rentabilité des attractions et de l'ensemble du parc, et réputation globale du parc (Evaluation du parc).
- Enfin, les graphiques des **profits hebdomadaires** vous donnent votre historique financier, semaine par semaine. Ce sont les statistiques les plus changeantes, car les données reflètent des laps de temps très courts. La donnée la plus importante est le Profit actuel, en haut de la liste. Si le chiffre est négatif, cela signifie que vous perdez actuellement de l'argent et que vous devez faire quelque chose.

Sources de revenu

La façon dont vous pouvez créer et entretenir un parc attirant et sûr, dans lequel les attractions sont populaires et les visiteurs contents a été couverte dans d'autres sections. Nous n'avons en revanche pas encore parlé en détail de la méthode qui vous permet de vous assurer que chaque attraction est *rentable*. Tout d'abord, il faut que vous sachiez quelles attractions vous rapportent de l'argent, quelles attractions ne vous rapportent rien, et pourquoi.

Pour obtenir une idée de la santé financière de votre parc, attraction par attraction :

- Cliquez sur une attraction pour ouvrir sa fenêtre **Attraction**.



Dans cette fenêtre, sélectionnez l'onglet **Revenus et coûts** pour voir le statut financier de cette attraction particulière.

Pour obtenir un résumé de toutes vos attractions et boutiques :



cliquez sur le bouton **Infos attraction** (sur la **Barre d'outils**).

- Dans la fenêtre, utilisez le bouton avec la petite flèche pour ouvrir la liste d'options **Données attraction**.
- Sélectionnez **Profit** dans la liste
- Cliquez sur le bouton **Classer**. L'attraction la moins rentable passe en bas de la liste.

Une fois que vous savez où vous devez faire des ajustements, utilisez les mêmes techniques pour savoir ce qui ne va pas et le type de changements nécessaires. Vérifiez la popularité de chaque attraction, le niveau de satisfaction des visiteurs, et ce qu'ils pensent des attractions à problèmes.

Il y a de très nombreuses choses qui peuvent aller de travers, mais la bonne nouvelle est que vous pouvez contrôler la plupart des problèmes potentiels d'une certaine façon. Bien sûr, dans la gestion d'un parc, comme dans toutes choses, il n'existe pas de recette miracle qui vous assure la victoire. Cependant, vous pouvez vous servir de quelques stratégies générales fiables.

- Si les clients se plaignent que la valeur de l'attraction est médiocre ou qu'ils ne peuvent pas se permettre de payer le prix d'entrée, (ou qu'ils ne veulent pas payer ce prix), envisagez de baisser le prix d'entrée.
- Vous avez beaucoup de visiteurs, mais vous ne faites toujours pas de profit ? Peut-être devriez-vous *augmenter* le prix d'entrée.
- Si une attraction est très ancienne et tombe fréquemment en panne, pensez à diminuer le laps de temps entre chaque inspection et envisagez de la démolir et d'en construire une nouvelle.
- L'attente pour l'attraction est peut-être trop longue. Vérifiez le fonctionnement de l'attraction (le nombre de trains, de voitures par train, les temps d'attente, etc.). Rendez l'attraction plus efficace, et tout sera plus fluide. S'il ne s'agit pas de la cause du problème, vous pouvez envisager de construire une zone d'attente plus longue et d'augmenter le prix (afin qu'il y ait moins de personnes qui attendent).
- Si le prix d'une ancienne attraction est très bas, mais qu'elle n'attire toujours pas de visiteurs, c'est probablement qu'elle a perdu son charme. Envisagez une campagne de marketing, ou la démolition.
- Une toute nouvelle attraction n'a aucun visiteur, et tout le monde semble l'ignorer. Que se passe-t-il ? Il y a de fortes chances que vos visiteurs ne parviennent pas à trouver l'attraction, ou à l'atteindre. Vérifiez votre réseau d'allées et assurez-vous que l'attraction est bien accessible. Vérifiez ensuite qu'elle est *ouverte*.

Besoin d'argent ?

Si vous avez besoin de plus d'argent, vous pouvez en général (mais pas toujours, la banque a quelques règles) augmenter le montant de votre prêt. Pour cela :



Cliquez sur le bouton **Finances** pour ouvrir la fenêtre **Finances**.



Le montant de votre prêt est indiqué en bas de l'affichage par défaut (premier onglet). Cliquez sur la flèche vers le haut, près de la somme supplémentaire que vous voulez emprunter (par incréments de mille).

Certains gestionnaires de parc n'aiment pas trop l'idée de se retrouver endetté. (De plus, il faut prendre en considération les intérêts mensuels à payer) Si vous possédez suffisamment d'argent, vous pouvez à tout moment *rembourser* une partie de votre emprunt. Suivez les instructions ci-dessus, en utilisant la flèche vers le bas au lieu de la flèche vers le haut. Le montant que vous remboursez est déduit de votre capital d'exploitation.

Mesures désespérées

Vous n'avez plus d'argent, et la banque refuse de vous en fournir davantage. La fin du mois approche, et vous ne pourrez pas payer vos salariés. Que vous reste-t-il à faire ?

- Attendre. Vous pouvez continuer dans le rouge (chiffres négatifs) pendant une courte période, et votre parc continuera à fonctionner. Tant que vos attractions rapportent, vous devriez un jour ou l'autre vous débarrasser de vos dettes. (Sinon, faites quelques changements !)
- Détruisez des attractions, surtout les moins rentables. Vous en retirerez immédiatement de l'argent, même si la somme n'est pas à la hauteur de vos espérances. De plus, vous n'avez plus à vous préoccuper de cette attraction, ni du profit qu'elle aurait pu vous rapporter à long terme.
- Enlevez des allées. Vous en retirerez une poignée de francs. Ce n'est sûrement pas l'activité la plus rentable, mais la plupart des parcs ont des allées qui ne sont pas indispensables à leur bon fonctionnement.
- Augmentez les prix. Cela fonctionne à court terme, mais pourrait provoquer un mécontentement chez vos visiteurs. Parmi toutes ces options, cette dernière est, cependant, la plus sûre.

Marketing

La meilleure publicité pour votre parc, c'est le bouche à oreille, et si l'évaluation du parc est élevée, les visiteurs vont affluer. Cependant, la réputation n'est pas la seule forme de marketing qui existe, et vous feriez bien d'envisager sérieusement de tirer parti de tous les outils de relations publiques que vous avez à votre disposition.



Cliquez tout d'abord sur le bouton **Finances** pour ouvrir la fenêtre **Finances**.



Sélectionnez ensuite l'onglet **Marketing**.

Les options que vous y trouvez vous permettent de lancer des campagnes professionnelles visant à attirer plus de visiteurs dans votre parc. Voilà ce que vous devez faire :

- Sélectionnez l'une des campagnes.
- Si nécessaire, choisissez l'attraction qui sera mise en lumière par la campagne.
- Utilisez les petites flèches vers le haut et vers le bas pour ajuster la durée de cet effort de marketing. L'agence de marketing vous fera payer à la semaine : faites attention, cela peut monter très vite.
- Cliquez sur le bouton **Commencer cette campagne marketing**, apparaissant vers le bas de la fenêtre.

Voici la façon dont sont censées fonctionner les diverses campagnes :

Bons pour une entrée gratuite au parc permet au visiteur de ne pas avoir à payer de prix d'entrée. Evidemment, si l'entrée est gratuite dans votre parc, cela ne sert à rien, et ne vous rapportera absolument rien. Si les visiteurs possèdent un de ces bons, vous ne touchez pas le prix d'entrée, mais ils seront aussi plus enclins à dépenser une fois à l'intérieur du parc.

36

Bons pour des tours gratuits d'une attraction spécifique attire les visiteurs en rendant l'une des attractions gratuite (à vous de sélectionner laquelle). Vous perdez un peu d'argent étant donné que les visiteurs ne paient pas pour cette attraction, mais cela sera compensé par un nombre d'entrées au parc plus élevé et par l'argent que vos visiteurs seront prêts à dépenser. Cette méthode vous permet également d'augmenter la popularité d'une attraction en particulier ou toucher des bénéfices sur une attraction plus ancienne et donc moins rentable.

Bons pour une réduction de 50 % sur l'entrée au parc fonctionne de la même façon que les bons pour des entrées gratuites, à la différence près que dans ce cas précis, vous touchez toujours de l'argent grâce aux entrées. (Les gestionnaires sans vergogne augmentent alors le prix de l'entrée au parc, pour compenser.)

Bons pour une boisson ou un repas gratuit fonctionne en gros de la même façon que les attractions gratuites. Les repas constituent l'un des piliers de nombreux parcs en matière de revenus. Après tout, il faut que vos visiteurs mangent, et vos boutiques d'alimentation représentent leur seule source de nourriture dans le parc.

Campagne de publicité pour le parc est plus onéreuse que les autres campagnes, mais plus efficace si vous voulez attirer la clientèle. Votre agence de marketing crée une campagne publicitaire basée sur les médias (vous pouvez vous fier totalement à leur expertise) et la poursuit aussi longtemps que vous le souhaitez. Vous ne perdez aucun revenu, puisque rien n'est gratuit.

Campagne de publicité pour une attraction spécifique fonctionne mieux quand il s'agit d'une nouvelle attraction. Cette campagne permet d'attirer l'attention du public sur une attraction ; si vous êtes malin, vous ferez la publicité d'une grosse attraction, placée au fond de votre parc (obligeant ainsi les visiteurs à passer près de toutes les autres attractions tentantes sur leur chemin). Comme pour la campagne visant l'ensemble du parc, il s'agit là d'une des campagnes les plus chères, mais vous ne perdez aucun revenu, et le profit que vous faites devrait largement excéder le coût de la publicité.

Théorie de marketing

Vous pouvez combiner les campagnes à votre gré ; vous pouvez même les combiner toutes ensemble. Vous décidez vous-même de la manière dont vous dépensez votre argent. Certains vous diront que la tactique la plus efficace est la saturation : vous faites de la publicité sur toutes les chaînes, jusqu'à ce que plus personne ne puisse faire un pas sans penser à votre parc. D'autres vous conseilleront d'éviter le chevauchement de plusieurs campagnes, qui risque de créer l'impression que vous entrez en concurrence avec vous-même et de rendre le message confus ; après tout, l'attention des gens est limitée. Quelle que soit la théorie que vous choisissez, souvenez-vous que c'est l'argent destiné au développement de votre parc que vous dépensez. Soyez prudent.

Dépannage

Cette section examine les problèmes de gestion sur lesquels vous risquez de tomber tôt ou tard. Dans ce domaine, il vaut mieux être prêt à tout.

Problèmes dans les attractions

Les attractions anciennes, intenses, et celles qui ne sont pas inspectées assez souvent ont tendance à se bloquer, et si l'une d'elles se bloque avec des visiteurs à bord, vous êtes alors en face d'une catastrophe : vos visiteurs risquent de *mourir*. Evidemment, c'est quelque chose que vous voulez éviter. La seule façon de le faire est de prévoir des inspections régulières pour toutes les attractions, surtout les plus dangereuses. Engagez un nombre de mécaniciens suffisant pour le programme que vous avez établi.

37

Remarque

Certaines attractions ne peuvent pas tomber en panne (le labyrinthe de haies en est un bon exemple).

Les pannes sont également très peu probables sur des attractions tranquilles, telles que le Manège.

En général, ce sont plutôt les montagnes russes qui vous poseront problème.

En supposant que vous avez fait tout ce que vous pouviez pour éviter les blessures, il y a *toujours* une toute petite chance qu'une attraction se bloque (c'est là toute la perversité de l'univers). Vous ne pouvez pas indemniser les victimes ou leurs familles, mais vous pouvez réparer l'attraction. Double-cliquez sur le feu rouge dans la fenêtre **Attraction** pour réinitialiser l'attraction, puis cliquez sur le feu vert. Normalement, l'attraction se rouvrira immédiatement, mais si elle est toujours en panne, l'appel radio habituel sera lancé, et un mécanicien viendra réparer la machine. Après cela, l'attraction se remet à fonctionner.

En plus des décès tragiques et du chagrin des familles, vous devrez également penser au coup dur que prendront vos profits. Vous avez investi une somme assez considérable dans l'attraction, et pourtant, une fois réparée, inspectée et repeinte, cette attraction n'est plus la même. Tous les visiteurs ont eu vent de la tragédie, et personne ne veut se risquer sur cette attraction. Que vous reste-t-il à faire ?

Vous avez deux options : arrêter de perdre de l'argent et démolir l'attraction, ou attendre. Vos visiteurs ont la mémoire courte. Même si des *centaines* de personnes ont été touchées par la tragédie, les gens l'oublieront, à la longue. Bien sûr, quand les dégâts sont moindres, l'oubli est plus rapide, et l'attente durera quelques mois. C'est sans doute l'un des aspects les moins nobles de la nature humaine, mais dans ce cas, il joue en votre faveur. Vous pouvez, si vous le voulez, changer le nom de l'attraction.

Manque d'espace

Quand arrive le moment de bâtir une nouvelle attraction, ou d'agrandir une attraction existante, il faut tout d'abord que vous trouviez de l'espace. Que se passe-t-il quand vous ne pouvez pas caser une attraction à l'endroit souhaité ? Pire encore, que faites-vous quand tout l'espace disponible dans le parc est occupé ? En supposant pour le moment que vous ne voulez pas utiliser une autre zone pour la construction de l'attraction en question, vous avez deux options :

Agrandir le parc

Si vous voulez construire au-delà des limites de votre parc, vous choisirez probablement d'agrandir votre parc en achetant des parcelles de terrain avoisinantes. Cela vous permet, entre autres, d'ajouter des allées et des éléments d'aménagement dans le terrain nouvellement acquis (ce que vous ne pouvez pas faire si vous n'achetez que les droits de construction).

Pour acheter une zone qui n'appartient pas au parc :



Cliquez sur le bouton **Statut du parc** ou sur l'entrée du parc pour ouvrir la fenêtre **Parc**.



Sélectionnez le bouton **Acheter du terrain** dans cette fenêtre.



Si vous voulez une meilleure vue, utilisez le bouton **Zoom arrière**. Toute parcelle de terrain (un seul carré) offerte à l'achat est marquée par un petit panneau.



Pour acheter une parcelle, cliquez dessus.



Quand vous avez terminé, cliquez de nouveau sur le bouton (ou fermez tout simplement la fenêtre **Parc**) pour enlever les panneaux et revenir à ce que vous étiez en train de faire.

Acheter des droits de construction

Il s'agit là d'une option un peu plus compliquée que vous utiliserez moins souvent. Vous risquerez d'avoir un problème lorsque vous construirez une attraction, surtout s'il s'agit de montagnes russes personnalisées. Imaginons que vous êtes en train de concevoir la voie comme vous le voulez, quand tout à coup vous vous rendez compte que vous vous retrouvez bloqué : vous ne pouvez continuer sans empiéter sur du terrain qui n'appartient pas au parc. Attention : nous ne parlons pas ici d'empiètement sur du terrain à se trouvant à l'extérieur du parc, seulement au-dessus ou en dessous de la propriété de quelqu'un d'autre. C'est à ce moment que les droits de construction entrent en jeu.

Dans *RollerCoaster Tycoon*, si vous possédez des « droits de construction » sur une parcelle de terrain, cela signifie que vous ne possédez pas le terrain, mais que vous avez le droit d'y construire des attractions qui empiètent au-dessus ou en dessous de ce terrain. Quelle en est l'utilité ? Pourquoi ne pas acheter directement le terrain ? Parmi toutes les raisons que l'on pourrait citer, la plus simple est probablement que le terrain en question n'est pas en vente.

Vous pourriez vous retrouver dans une situation dans laquelle votre parc est entouré d'une parcelle de terrain que vous ne pouvez pas acheter, une voie publique, par exemple. S'il y a du terrain disponible de l'autre côté de cette route, et si vous voulez acheter et utiliser ce terrain, la seule solution est d'acheter les droits de construction de la parcelle de terrain sur laquelle se trouve la route. Ensuite, vous pouvez construire des ponts, des tunnels, et même des portions d'attractions passant au-dessus ou en dessous de la route. Cette méthode fonctionne dès que deux de vos parcelles de terrain sont séparées par une parcelle que vous ne pouvez pas acheter.

Pour obtenir le droit de construire au-dessus ou en dessous d'une parcelle de terrain n'appartenant pas à votre parc :



Cliquez sur le bouton **Statut du parc** ou sur l'entrée du parc pour ouvrir la fenêtre **Parc**.



Sélectionnez le bouton **Droits de construction** dans cette fenêtre.



Si vous voulez une meilleure vue, utilisez le bouton **Zoom arrière**. Toute parcelle de terrain (un seul carré) pour laquelle sont disponibles des droits de construction est marquée par un petit panneau « A vendre ».



Cliquez sur n'importe quelle parcelle pour acheter le droit de construire au-dessus ou en dessous de cette parcelle.



Quand vous avez terminé, cliquez de nouveau sur le bouton (ou fermez tout simplement la fenêtre **Parc**) pour enlever les panneaux et revenir à la construction de votre attraction.

Vous pouvez à présent terminer la construction de votre attraction.

Avis aux sages

Lorsque vous achetez du terrain ou des droits de construction, il y a deux choses que tout gestionnaire avisé se doit de garder à l'esprit. Si vous les oubliez, vous devrez en subir les conséquences.

- Surveillez votre trésorerie. Le terrain est cher, et quand vous commencez à en acheter des parcelles, vous pouvez vous retrouver à court d'argent plus vite que vous ne le pensez.
- Dès que vous le pouvez, achetez à partir de la clôture. N'achetez pas une parcelle qui n'est pas *immédiatement adjacente* au terrain que vous possédez déjà. Pourquoi ? Eh bien, si vous vous retrouvez à court d'argent au beau milieu de vos transactions, le terrain que vous ne pourrez pas atteindre vous sera totalement inutile, tant que vous n'aurez pas acheté les parcelles manquantes.

AMELIORATION DU PARC

Vous trouverez dans ce guide des conseils et suggestions pour améliorer votre parc, mais nous n'avons pas encore abordé trois des outils les plus efficaces dont vous disposez. Aucun d'entre eux n'est vraiment nécessaire pour garantir le succès d'un parc, mais ils peuvent être utiles, en particulier dans les scénarios les plus compliqués. Si vous choisissez de les ignorer, vous rendrez votre tâche plus difficile, et quelles raisons vous y pousseraient ?

Animateurs

Si vous êtes déjà allé dans un parc d'attraction, vous y avez probablement vu des bipèdes géants errer, çà et là. Bien entendu, il s'agit d'employés du parc déguisés, d'animateurs. Ces êtres robustes se promènent dans le parc vêtus de costumes chauds et étouffants, encourageant et divertissant les visiteurs.

Dans votre parc aussi, vous pouvez introduire ces gros animaux espiègles à la tête énorme. Voici comment faire :



Cliquez sur le bouton **Personnel** pour ouvrir la fenêtre **Personnel**.



Sélectionnez l'onglet **Animateur**.

- Cliquez une fois sur le bouton **Employer** pour chacun des personnages dont vous pensez avoir besoin.

Pour chacun des animateurs engagés, une fenêtre **Employé** s'ouvrira. Vous pourrez contrôler chaque employé en utilisant les options de cette petite fenêtre.



Utilisez l'onglet **Ordres** pour équiper votre animateur du costume d'animal de votre choix. Mieux vaut répartir dans votre parc toute une variété de costumes pour favoriser l'impact sur les visiteurs.



Pour déterminer le point de départ du personnage, servez-vous du bouton **Pin**. Déplacez le pointeur de la souris au-dessus du paysage et placez l'animateur (pendu au bout des pinces) juste au-dessus de l'une des allées, puis cliquez pour le relâcher à cet endroit.



Si vous voulez restreindre cet animal géant et joyeux à une certaine zone, utilisez le bouton **Zone de patrouille**. Une fois ce bouton relâché, vous pouvez cliquer sur le paysage pour délimiter la zone (blocs prédéterminés) assignée à l'animateur. Ces personnages s'écartent rarement des allées.

40

Dernière chose : vous devez payer vos animateurs pour leurs services. Chaque mécanicien employé reçoit un certain salaire tous les mois. Les salaires des employés représentent l'un des coûts standard inhérents à l'exploitation du parc, et vous ne recevez pas de notification le jour où vos employés sont payés. Un bon gestionnaire doit surveiller ses finances.

Aménagement du paysage

Vous pouvez construire un parc sur le terrain, autour des masses d'eau déjà présentes, en utilisant uniquement les arbres et autres éléments du paysage fournis par la nature et l'histoire. Vous pourrez même créer un parc très réussi de cette façon. Cela n'aura rien d'extraordinaire. Cependant, vous vous rendrez compte que votre tâche sera beaucoup plus facile si vous considérez le terrain et la flore comme des matières premières qui pourront être façonnées et modelées en fonction de vos besoins. Vous pouvez modifier l'environnement, et bien souvent dans **RollerCoaster Tycoon**, ce sera recommandé.

L'aménagement du paysage ne se limite pas aux plantes décoratives (massifs de fleurs, arbustes, arbres, etc.) : vous devrez aussi modifier le terrain, et même l'eau. Parfois, il vous faudra *créer* un terrain plat ou un lac, voire des collines. Peut-être choisirez-vous de placer une fosse géante au milieu de votre parc ? Quelles que soient les fantaisies de votre imagination, les outils d'aménagement du paysage dont vous disposez vous permettront de les réaliser.

Modifications du terrain

En prenant en charge un parc, vous héritez des formations géologiques que la nature et l'histoire y ont amenées : collines, lacs, falaises, etc. Dans certains cas exceptionnels, la configuration du terrain sera entièrement adaptée à vos intentions. Vous pouvez utiliser ce que le terrain a à vous offrir à votre avantage, en particulier si vous avez de l'imagination, mais au bout d'un moment, vous déciderez d'effectuer des modifications importantes.

Modifier le terrain revient cher, alors pourquoi le faire ? La raison principale est la nécessité. Il revient beaucoup moins cher de construire la plupart des attractions et des allées sur un terrain plat. C'est également plus facile. Si votre parc ne contient pas suffisamment de zones plates, peut-être déciderez-vous d'en créer. La deuxième raison, plus intéressante, est que cela rendra vos attractions plus excitantes et plus visibles. Voici quelques exemples explicatifs :

- 1) Qu'est-ce qui est plus facile à trouver et plus excitant comme attraction : une grande roue dans une vallée ou une grande roue sur une colline élevée ?
- 2) Si vous faites la course sur un circuit de karts, votre cœur battra-t-il plus vite en prenant un virage en épingle à cheveux au ras du sol ou un virage qui frôle le bord d'une falaise à pic ?
- 3) Lorsque des montagnes russes vrombissent dans une descente, est-il plus grisant de foncer dans le vide ou dans un mur de pierre avant que la voiture ne prenne un virage serré au dernier moment ?

Bien entendu, dans certains cas, vous pouvez économiser de l'argent et rendre une attraction intéressante si vous la construisez en respectant le paysage naturel, mais ces occasions sont très rares.

Vous disposez de deux outils puissants pour « exploiter » le terrain à l'intérieur des limites de votre parc. Ensemble, la **terre** et l'**eau** vous permettent de remodeler radicalement le paysage. Surveillez cependant vos dépenses lorsque vous utilisez ces outils, car les modifications du paysage reviennent cher.

41



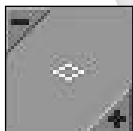
Cliquez sur le bouton **Terrain** pour ouvrir la zone **Terrain**. Vous remarquerez qu'une icône « pelle » apparaît sur le pointeur de la souris. Observez la forme de la surbrillance au sol à mesure que vous la déplacez.



Lorsqu'un carré entier de terre est en surbrillance, vous pouvez cliquer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé tout en déplaçant la souris vers le haut pour faire monter ce carré ou vers le bas pour l'abaisser. Ceci ne donnera aucune inclinaison au carré, mais aplatira une zone en pente.



Lorsque seul un coin du carré est en surbrillance, vous pouvez cliquer sur le bouton de la souris et le maintenir enfoncé tout en déplaçant la souris vers le haut pour lever ou vers le bas pour abaisser ce coin du terrain *uniquement*. L'inclinaison du carré change pour s'adapter à votre modification.



Vous pouvez utiliser les commandes **Zone d'effet** pour élargir la zone de terrain sur laquelle vous travaillez. Les boutons situés dans les coins modifient la zone, et la grille affichée s'adapte. Vous ne pouvez pas ajuster les coins lorsque vous travaillez avec plus d'un carré de terre.

Pentes

Vous pouvez prendre un seul carré de terre, l'élever ou l'abaisser, et faire glisser en même temps tout le terrain contigu. Vous créez ainsi des pentes, appelées aussi collines et vallées.

- Lorsque la zone **Terrain** est ouverte, cliquez sur le bouton **Moins** pour réduire la zone du terrain avec laquelle vous travaillez d'une étape par rapport au carré unique par défaut.
- Placez le curseur de la souris pour choisir un carré, comme d'habitude.
- Cliquez sur le carré et faites-le glisser pour l'élever ou l'abaisser, comme d'habitude.
- Tandis que vous modifiez la hauteur de ce carré central, le terrain environnant se déplace en même temps.

Souvenez-vous que lorsque vous créez une pente de cette façon, vous n'ajustez pas uniquement la hauteur du carré de terrain sélectionné. Vous payez pour les changements dans tout le terrain que vous déplacez. Cela peut vous coûter extrêmement cher si vous ne faites pas attention !

Vous trouverez deux autres groupes de boutons dans la zone **Terrain**. Vous pouvez activer ou désactiver chacun de ces boutons, mais ils sont exclusifs dans chaque groupe : vous ne pouvez en activer qu'un à la fois. Ils vous serviront à modifier la disposition du terrain. Quel que soit le bouton que vous activez, sa fonction sera appliquée à tout carré de terrain sur lequel vous cliquez tant que la zone **Terrain** reste ouverte. C'est à dire qu'à chaque fois que vous cliquez sur une zone du terrain, vous en recouvrirez la surface avec les textures actives sélectionnées, que vous modifiez ou non la hauteur du terrain.

- Le groupe du dessus contrôle l'apparence de la surface du terrain.

- Le groupe du dessous modifie l'apparence des tranches verticales exposées des formations géologiques : les endroits où la pente du terrain ne touche pas le sol avoisinant.

Si aucun des boutons concernant l'apparence n'est sélectionné, le terrain que vous sélectionnez et modifierez (quel qu'il soit) gardera son apparence ; les seules modifications seront celles que vous apporterez à la hauteur.

42

Pour en savoir plus

Les outils qui se trouvent dans la zone **Terrain** sont importants, et nous ne faisons qu'aborder leurs possibilités dans ce passage. Pour plus de détails, veuillez consulter le paragraphe *Terrain de la barre d'outils*, dans *Références*.

Les fonctions de la zone **Eau** sont similaires à la partie supérieure de la zone **Terrain**. Les commandes **Zone d'effet** fonctionnent essentiellement de la même façon, sauf qu'il n'y a pas de fonction pente dans l'eau.

Pour créer ou modifier l'eau :

- Placez le pointeur de la souris sur la zone avec laquelle vous souhaitez travailler.
- Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé tandis que vous déplacez la souris vers le haut pour faire monter ou descendre le niveau de l'eau. Notez que vous ne pouvez remplir une zone d'eau qu'au-dessus du niveau du sol. Si vous souhaitez introduire de l'eau au niveau du sol ou en dessous, vous devez commencer par abaisser le terrain.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé.



Lorsque vous travaillez avec de l'eau au-dessus d'un terrain en pente, vous remarquez que l'eau remplit d'abord la portion inférieure de chaque carré, en suivant la pente. Vous pouvez en profiter pour créer des bords qui semblent naturels autour de vos piscines et lacs.

Décoration

Un parc plein d'attractions, d'allées, et de toutes les choses décrites dans ce guide est un bon parc. Les visiteurs en seront ravis. Toutefois, si vous souhaitez construire un *super* parc, vous devrez en faire plus. Il vous faut un paysage : des arbres décoratifs, des haies, des arbustes, des barrières, des murs, des éclairages, et autres. Il s'agit là des touches finales qui rendront votre parc plus amusant et attrayant.

Ne sous-estimez pas l'importance de l'aménagement. Voici un exemple : une jolie allée ombragée par les arbres qui la bordent est beaucoup plus agréable par une belle journée d'été qu'un ruban d'asphalte fondant sous les rayons directs du soleil. Souvenez-vous également que vos attractions peuvent être favorisées par des éléments disposés à des endroits stratégiques. Vous pouvez considérablement augmenter l'attrait de certaines attractions en utilisant les arbres avoisinants de façon judicieuse.

Voici comment procéder à l'aménagement :



Cliquez sur le bouton **Paysage** de la **Barre d'outils** pour ouvrir la fenêtre **Paysage**. Elle contient tout ce dont vous avez besoin pour aménager votre parc. Chacun des onglets de cette fenêtre est consacré à un type d'aménagement particulier. En cherchant, vous pourrez aussi ajouter de nouveaux onglets !

Utilisez cet onglet pour ajouter des **Arbres** de toutes sortes.



Arbustes et Buissons, se trouvent sous cet onglet.

Cliquez ici pour placer des **Plantes tropicales** : palmiers, cactus, etc.



Des **Jardins** de fleurs carrés prédéfinis sont disponibles dans une variété de couleurs.

Les **Accessoires d'allées** incluent des éléments nécessaires, tels que bancs, poubelles, et lampes. Ces éléments garantissent l'efficacité et la propreté de votre parc, ainsi que le confort des visiteurs. Ces accessoires ne peuvent être construits que sur les allées, et les bancs uniquement sur les terrains plats.



43



Les murs, barrières, et haies se trouvent dans la catégorie **Bordures**. Ces éléments vous permettront de créer des frontières jolies et décoratives pour border les allées et les jardins paysagers.



Vous trouverez sous l'onglet **Statues** plusieurs types de statues et fontaines. Ces articles sont souvent chers, mais contribuent énormément à la beauté de votre parc.

- Après avoir choisi le type de paysage que vous avez l'intention d'installer, cliquez sur l'image d'un élément spécifique que vous souhaitez introduire dans votre paysage.



Utilisez le bouton **Pivoter** pour orienter l'objet comme vous le souhaitez. Notez que certains éléments n'ont pas besoin d'être pivotés : les barrières et les accessoires d'allées, par exemple.

- Déplacez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez placer l'élément. Vous remarquerez que le curseur, une fois sorti de la fenêtre **Paysage**, indique l'objet que vous avez sélectionné. Ainsi, si vous mettez en place des arbres, le curseur sera accompagné d'une icône arbre. Par ailleurs, la surbrillance sur le terrain reflète l'espace requis pour installer l'élément que vous avez choisi. La plupart des éléments nécessitent un *ou plusieurs* carrés entiers ; cependant, les petits éléments (notamment certains arbustes) n'ont besoin que d'un quart du carré, et les éléments de bordures (barrières et similaires) occupent uniquement le bord du carré.
- Cliquez lorsque vous avez trouvé l'endroit propice, et l'aménagement sera installé. Les coûts seront déduits de votre trésorerie.

Lorsque vous souhaitez supprimer un élément, assurez-vous que vous vous trouvez dans l'un des modes de construction (qu'une des fenêtres vous permettant de construire quelque chose est ouverte), placez le curseur sur l'élément, vérifiez la **Zone de messages** pour vous assurer que vous êtes au bon endroit, et cliquez sur le bouton droit de la souris. Votre trésorerie reflète immédiatement toute dépense ou remboursement.

Recherche

Comme nous l'avons déjà mentionné, la nouveauté et la variété sont extrêmement importantes pour maintenir le succès de votre parc. Lorsque vous commencez un scénario, vos options en termes d'attractions peuvent sembler assez limitées. Et elles le sont vraiment. Au début, vous ne disposez que du strict minimum pour vous en sortir. Pour découvrir d'autres formes de divertissement, vous devez effectuer une *recherche*.

Vous disposez d'une équipe de recherche et développement (R&D) composée de créateurs et ingénieurs expérimentés, ainsi que de quelques experts en sécurité. Ces personnes très qualifiées inventeront non seulement des attractions toutes nouvelles, mais aussi des moyens d'améliorer celles qui existent déjà, d'aménager le terrain en fonction d'un certain thème, et de créer de nouveaux magasins et boutiques pour le bien-être des visiteurs. Le succès de leurs recherches est entre vos mains, et vous pouvez sans cesse améliorer votre parc, en suivant tous les progrès pour attirer toujours plus de visiteurs.

Seule contrepartie : vous devez financer ces recherches, chaque mois. Voyons comment vous contrôlez vos chercheurs.

Cliquez sur le bouton **Recherche** de la **Barre d'outils** pour ouvrir la fenêtre **Recherche**. Vous verrez apparaître l'affichage de la **Recherche actuelle**, qui vous indique sur quel projet votre équipe R&D travaille actuellement et quand ce projet sera terminé. En dessous se trouve un résumé de leurs réalisations (s'il y en a déjà). Cet affichage sert uniquement à vous informer.



Sélectionnez l'onglet **Financement de la recherche** pour savoir à quoi vous en tenir.

- L'option *Financement de la recherche* vous permet de déterminer la quantité de support que vous souhaitez accorder à vos chercheurs. Plus vous payez, plus les résultats seront rapides.
- Vous trouverez en dessous les zones *Priorités de recherche*. En cliquant sur l'une de ces zones, vous pouvez inclure la catégorie en question dans les efforts de votre équipe de chercheurs (si la case est cochée). Lorsque les membres de l'équipe R&D finissent un travail et commencent à chercher un nouveau projet, ils se concentreront uniquement sur les catégories que vous leur avez ouvertes. Remarque : si aucun élément n'est sélectionné, aucune recherche ne sera effectuée, mais *vous paierez quand même*.

Limites de la recherche

Si une catégorie de recherche apparaît en grisé, cela signifie qu'aucun développement supplémentaire ne peut être effectué dans ce domaine. Votre équipe d'experts a épuisé toutes les possibilités de cette catégorie.

Les projets R&D diffèrent dans chaque scénario : vous *ne pouvez* pas découvrir tous les éléments et progrès possibles dans tous les scénarios. Il incombe à vos chercheurs de vous faire savoir ce qui peut et ne peut pas être découvert, puis de l'inventer pour vous.

Lorsque votre équipe R&D réalise un projet, la **Zone de messages** vous en préviendra. Vous pouvez utiliser sa nouvelle découverte immédiatement (à condition que vous ayez suffisamment d'espace et de financement). Remarque : vous ne pouvez pas apporter des améliorations à une attraction existante si vous ne fermez pas d'abord cette attraction.

Récompenses

Quand vous aurez réalisé et ouvert votre parc, vous aurez fait un grand pas. La satisfaction du travail bien fait sera votre première récompense, bien entendu, mais si vous avez bien travaillé, vous pourrez en gagner d'autres. Plusieurs organisations nationales surveillent de près les parcs comme le vôtre, et elles en récompensent certains chaque année dans plusieurs catégories. Ainsi, il existe des récompenses pour le Parc le mieux entretenu, le plus sûr, celui ayant la meilleure valeur du pays, pour n'en citer que quelques-uns.

Vous serez prévenus, dans la **Zone de messages**, des éventuelles récompenses que vous aurez obtenues. Ces récompenses sont conservées (pendant un certain temps) sous l'onglet **Récompenses** de la fenêtre **Parc**. Vous pouvez les consulter à cet endroit à tout moment et apprécier votre excellence.

CONSTRUIRE UNE ATTRACTION PERSONNALISEE

Les constructions standard d'attractions sur voie sont parfaites pour commencer, mais vous voudrez bientôt concevoir et construire vos propres attractions. En fait, vous devez construire et personnaliser toutes les attractions de transport ; il est donc probable que vous aurez besoin de ces informations dans votre tout premier parc. Le processus n'est pas aussi complexe que vous pouvez l'imaginer, alors commençons. (pour ceux d'entre vous qui ont déjà consulté le didacticiel, ces informations ne seront pas nouvelles.)

L'importance du nom

Veuillez noter que, dans cette section, nous utilisons le mot « voie », qui désigne toute structure déterminant le parcours d'une attraction : chambre à air, rail, voie d'eau, câble aérien, et tout autre élément soutenant le parcours d'une attraction.

Les arrêts



Tout d'abord, cliquez sur le bouton **Nouvelle attraction**.

- Sélectionnez le type d'attraction, puis le modèle exact que vous souhaitez construire.
- Cliquez sur le bouton **Construire ceci**.
- Pour la plupart des types d'attractions que vous pouvez personnaliser, la fenêtre **Sélectionner la conception de la voie** s'ouvre. Cliquez simplement sur le bouton **Conception personnalisée**. (Si vous construisez une attraction de transport, sautez cette étape.)
- La fenêtre **Construction** s'ouvre.

Le **Quai** est présélectionné comme premier élément à construire. Chacune des attractions sur voie doit avoir au moins un arrêt; certains types en ont jusqu'à quatre. Les arrêts sont les endroits où les passagers embarquent et débarquent de l'attraction. Sur une attraction terminée, chaque arrêt a une Entrée et une Sortie qui lui est adjacente. Il n'est pas impératif de commencer par placer un arrêt, mais n'oubliez pas de le prévoir.

- Déplacez le pointeur de la souris sur le paysage. Le curseur est un carré en surbrillance avec une flèche jaune à l'intérieur. La boîte indique l'endroit où le premier morceau du quai sera construit, et la flèche détermine à la fois la direction dans laquelle l'attraction partira et celle que le processus de construction suivra.



Pour changer l'orientation de cette flèche (par quart de tour), utiliser le bouton **Pivoter** dans la fenêtre **Construction** (pas celui de la **Barre d'outils**). Sauf mention contraire, tous les boutons que vous utiliserez dans cette opération se trouvent dans cette fenêtre.

- Lorsque vous êtes satisfait de la position et de l'orientation, cliquez sur le bouton **Ajouter ceci**. Remarquez le prix que vous payez pour ajouter cette section de voie. La première section est maintenant construite, et la section *suivante* (potentielle) apparaît en clignotant.
- Continuez de cliquer sur **Ajouter ceci** jusqu'à ce que vous ayez autant de sections d'arrêt que vous le souhaitez.



Si vous changez d'avis au sujet d'une section, utilisez le bouton **Démolir** pour supprimer ce qui a été construit.

Sélectionner une section

Si vous souhaitez modifier une section particulière de la voie, mais que cette dernière n'est pas la dernière section construite, vous pouvez tout de même accéder à la section voulue.

- Utilisez les boutons **Précédente** et **Suivante** (flèches rouges) pour parcourir la voie d'une section à l'autre jusqu'à celle que vous désirez changer.
- Cliquez avec le bouton droit sur n'importe quelle section de voie pour en faire la section actuellement sélectionnée (elle apparaîtra en surbrillance).

Les quais ne peuvent être construits que sur une ligne droite et continue. La longueur des trains que vous pouvez attribuer à cette attraction dépend de la longueur de votre arrêt ; en effet, si les passagers potentiels ne peuvent atteindre les voitures supplémentaires, ces dernières sont complètement inutiles. Une station de quatre à six sections est suffisante pour la plupart des attractions.

- A tout moment du processus de construction des voies, vous pouvez commencer la construction d'un autre arrêt (si les caractéristiques de l'arrêt vous le permettent) en cliquant simplement sur le bouton **Spéciale** et en sélectionnant **Quai** dans la liste. N'oubliez pas de créer une entrée et une sortie, ainsi qu'une zone d'attente et des allées, pour chaque arrêt.

La voie

Une fois votre premier arrêt terminé, il est temps de commencer à construire des voies. Vous pouvez construire des voies le long du parcours de l'attraction vers l'avant ou vers l'arrière, la procédure étant la même dans les deux cas. Pour simplifier les choses, nous supposons que vous construisez vers l'avant, dans la direction suivie par les voitures.

A chaque fois que vous ajoutez une nouvelle section, vous devez faire certains choix :



Utilisez les **flèches de courbes**, situées près du sommet de la fenêtre de **Construction**, pour déterminer la direction de la section suivante. Dans certaines situations, vos options seront limitées. Si vous voulez une courbe autre que les options standard, essayez le bouton **Spéciale** ; vous y trouverez peut-être la courbe que vous recherchez.



Pour définir la pente de la section suivante, choisissez l'un des boutons **Inclinaison**. Là encore, vos options sont limitées dans certaines situations.



Si vous placez la première montée du parcours d'une attraction, c'est-à-dire le tronçon de voie où une chaîne reliée à un moteur hisse les voitures le long d'une montée pour préparer le reste du parcours sous l'effet de la gravité, cliquez sur le bouton **Chaîne** pour ajouter la chaîne tractrice à cette section de voie. Remarque : les attractions de transport n'ont pas besoin d'une montée en début de parcours et il est impossible d'en ajouter une à une attraction de transport. Vous pouvez construire les montagnes russes de telle sorte qu'elles n'aient pas besoin de montée initiale. Cette option ne sera cependant pas disponible dans certaines situations.

Lancement à autopropulsion

La plupart des attractions reposant sur le principe de la force de la gravité utilisent une chaîne tractrice pour imposer au train la propulsion initiale qui lui permet de parcourir le reste de l'attraction. Certaines attractions possèdent également l'*option Lancement à autopropulsion* (dans les **Options de fonctionnement**). Pour obtenir cet effet, le train est soit catapulté de l'arrêt par une machinerie cachée, soit tiré (par une chaîne tractrice) le long d'une montée puis relâché.

Le lancement à autopropulsion n'est disponible que pour peu d'attractions et ne doit être utilisé que s'il représente le meilleur moyen de produire l'effet voulu. Cette forme de propulsion a des frais d'exploitation largement plus élevés que le système classique de gravité et chaîne, et s'avère moins fiable à long terme.



Pour incliner latéralement la section de voie suivante, utilisez les boutons **Tonneau et virage**. Un tonneau ou une inclinaison doit commencer sur un tronçon de voie droit avant le virage, afin que l'inclinaison se poursuive dans le virage entier. On utilise généralement les virages inclinés pour réduire le facteur de charge et par là même l'intensité du parcours. Ces options ne seront pas disponibles dans certaines situations.



Lorsque vous travaillez sur certains types d'attractions aquatiques, plusieurs formes de tunnel sont disponibles. Utilisez le bouton **Ouvverte** ou **Fermée** pour sélectionner la forme que vous voulez utiliser dans la section de voie suivante.

Vous avez probablement remarqué que lorsque vous faites vos sélections, certaines options dans les autres zones deviennent disponibles ou indisponibles. Ce que vous pouvez concevoir à un moment précis pour la voie dépend des limites structurelles et fonctionnelles (et des règles de sécurité) liées au type de voie que vous êtes en train de concevoir.

A ce stade, si vous ne voyez pas la section suivante (et que vous ne voyez que la flèche du pointeur qui clignote) cela signifie que vous ne pouvez pas construire la section avec les caractéristiques choisies. Vous devez donc soit changer les caractéristiques en question, soit supprimer l'obstacle qui bloque votre progression (en détruisant un arbre, en remontant ou en abaissant le terrain ; en d'autres termes, en faisant tout ce qui est nécessaire).

- Lorsque vous êtes satisfait de la section de voie clignotante suivante, cliquez sur le bouton **Ajouter ceci** pour la construire. N'oubliez pas de vérifier le prix avant de lancer la construction. En règle générale, plus une section est complexe et nécessite du soutien, plus son prix est élevé.



Si vous changez d'avis concernant une section, utilisez le bouton **Démolir** pour annuler la construction.

A ce point, il vous sera peut-être utile de savoir que même si les fonds sortent de vos caisses, l'argent dépensé n'est pas perdu à tout jamais. Jusqu'au moment où l'attraction est construite et ouverte, vous pouvez déconstruire tout ce que vous avez fait (une pièce après l'autre) et récupérer l'argent dépensé. Cependant, une fois que l'attraction est ouverte, vous n'avez plus la possibilité de le faire.

Tunnels

Vous pouvez construire des voies souterraines sans trop de difficulté. Le plus important est de préparer le terrain avant d'aller plus loin puisque les voies telles que les allées ne peuvent passer sous terre que si l'endroit par laquelle elle passe a au moins deux niveaux de hauteur. Cette règle s'applique à la fois à la section de voie qui s'enfonce dans le sol et à celle qui en ressort.

Lorsque votre voie approche une surface verticale, continuez à construire comme si le mur n'était pas là et le tunnel sera creusé automatiquement.

Une fois que vous commencez à construire sous terre, le paysage passe en **Vue souterraine**. (Si vous devez accéder à cette vue plus tard, sélectionnez l'option **Vue souterraine** dans le menu **Options d'affichage**, c'est-à-dire l'œil de la **barre d'outils**.) A l'exception des sections où la voie entre dans le monde souterrain et le quitte, les sections de voies souterraines se construisent de la même façon que n'importe quelle autre section.

Voici quelques règles utiles à connaître pour la construction de voies personnalisées. Cette liste n'est pas exhaustive, mais elle traite les problèmes les plus communs.

- Vous ne pouvez ajouter des sections de voie qu'à des sections existantes. En d'autres termes, vous ne pouvez pas placer des tronçons qui ne sont reliés à aucun autre.
- Pour passer d'une section montante à une section descendante, vous devez avoir au moins un tronçon plat (normalement droit) entre les deux.
- La hauteur jusqu'à laquelle vous pouvez surélever le terrain à l'aide de supports est limitée. Si vous devez placer des sections de terrain plus haut, vous devez surélever le terrain sous la voie.
- La profondeur à laquelle vous pouvez aller sous terre est, elle aussi, limitée.
- Vous pouvez placer des voies au-dessus d'autres voies à condition que la hauteur soit suffisante et permette aux voitures de passer. Cependant, le code de la sécurité vous interdit de construire des croisements.
- A l'exception des attractions qui ont un mode *navette* (qui vont d'avant en arrière entre des stations sur une ligne droite), chaque voie doit former une boucle fermée dans laquelle la dernière section doit être connectée à la première. Les repères de hauteur visibles sur chaque section de voie peuvent vous aider à aligner les sections. (Si vous ne les voyez pas, sélectionnez l'option **Repères de hauteur sur les voies de l'attraction** dans le menu **Options d'affichage** pour les faire apparaître.)

Modifications

Quand vous modifiez une attraction, vous utilisez essentiellement la même procédure que lorsque vous créez une nouvelle attraction, à ceci près que vous devez d'abord supprimer quelques sections de voie, puis les remplacer avec vos modifications.

Avant de modifier la voie d'une attraction, vous devez d'abord fermer cette dernière.

Accessoires

Une fois que la voie est terminée, vous devez placer et construire une entrée et une sortie comme pour toute attraction. Contrairement aux autres attractions, c'est à vous de décider quand une conception personnalisée est terminée. C'est pourquoi le bouton **Entrée** n'est pas activé systématiquement comme pour les autres attractions.

- Cliquez sur le bouton **Entrée** (dans la fenêtre **Construction**).
- Placez le carré d'entrée juste à côté du quai (en laissant de la place pour la sortie) et cliquez pour lancer la construction.
- Le bouton **Sortie** est sélectionné automatiquement lorsque l'entrée est terminée. Placez le carré de sortie juste à côté du quai et cliquez pour lancer la construction. (La fenêtre **Montagnes russes 1** s'ouvre.)
- Construisez une zone d'attente qui reliera l'entrée à une allée principale.
- Vérifiez que la sortie est bien connectée à une allée principale par une allée normale.

N'oubliez pas que vous devez placer une entrée et une sortie, ainsi qu'une allée pour chacune d'elles, à chaque arrêt de la voie.

Fonctionnement

Une fois que la conception et la construction de votre attraction sont terminées, il est temps pour vous d'affronter le moment de vérité : le tour d'essai. L'intérêt de ce « parcours d'essai » est double. Il permet d'abord de voir si une attraction fonctionne comme prévu. Ce n'est pas toujours le cas pour les attractions utilisant la gravité ; en effet, si vous n'avez pas construit assez de descentes pour compenser les montées, le train s'arrêtera à un certain moment. Le second intérêt de cet essai est d'évaluer les caractéristiques de l'attraction : indices d'engouement, d'intensité et de nausée. Ce sont des renseignements utiles qui vous permettront de savoir si vous devez modifier la conception de l'attraction ou vous aideront à fixer un prix d'entrée adéquat pour cette attraction.

- Une fois que vous avez terminé la voie et que vous avez placé les entrées et sorties nécessaires, la fenêtre **Attraction** de votre attraction personnalisée s'ouvre.
- Cliquez sur le feu orange pour un entamer un tour d'essai.



Sélectionnez l'onglet sur lequel figure une montre à gousset pour faire apparaître l'affichage **Dimensions et données de test**.

Au départ, aucun renseignement ne sera affiché. Une fois que le tour d'essai est terminé (en supposant que le train ne s'arrête pas en cours de route), les données apparaissent à l'écran. Si la conception de la voie est fonctionnelle et que ses caractéristiques de fonctionnement sont réalistes, vous devez déterminer la façon dont vous souhaitez que cette attraction soit utilisée, c'est-à-dire son *mode de fonctionnement*. Les fonctions associées aux onglets de la fenêtre **Attraction** vous permettent de contrôler entièrement votre nouvelle attraction. Remarque : vous ne verrez pas toujours tous les onglets décrits ci-dessous ; seuls les onglets appropriés apparaîtront.

L'onglet **Options des voitures** vous permet de contrôler les « voitures » (terme générique désignant tous les véhicules du manège) utilisés dans l'attraction. Les options disponibles dépendent des caractéristiques de l'attraction, mais vous pourrez dans la plupart des cas changer le type de voiture de l'attraction (à condition d'avoir plus d'un choix disponible), déterminer le nombre de voitures ou de trains de voitures et choisir le nombre de voitures par train.



50



Pour déterminer la façon dont l'attraction fonctionne, utilisez l'onglet **Options de fonctionnement**. Les options et informations que vous y trouverez dépendent des caractéristiques de l'attraction en question. La plupart des fonctions sont des cases à cocher permettant d'activer et de désactiver les caractéristiques de l'attraction. La plupart des autres fonctions sont des menus déroulants dans lesquels vous choisissez une option parmi les choix disponibles. L'une des options les plus importantes est celle qui permet de déterminer la régularité des inspections de la voie.



L'onglet **Palette de couleurs** met à votre disposition des outils vous permettant de modifier les couleurs de toutes les parties de l'attraction. Comme souvent, les options disponibles dépendent de la nature de l'attraction.



L'onglet **Revenus et coûts** vous permet de fixer le prix d'entrée pour cette attraction et de consulter des renseignements importants, tels que le revenu, les coûts d'exploitation et les profits ou pertes d'ensemble. Bien sûr une partie des renseignements de cette catégorie ne sera affichée qu'après une période d'exploitation minimale de l'attraction.

- Cliquez sur le feu vert (onglet **Affichage** de la fenêtre **Attraction**) quand vous êtes prêt à ouvrir l'attraction.

Caractéristiques de l'attraction

Une fois le test de votre attraction terminé, vous pouvez obtenir un rapport sur les principales caractéristiques de l'attraction. La plupart de ces statistiques sont claires mais nous avons fourni une explication de celles qui sont un peu subjectives. Les valeurs qui nécessitent un éclaircissement sont parmi celles qui ont le plus d'influence sur la décision de vos visiteurs (essayer l'attraction ou non). Voici une explication de chacune de ces valeurs :

Engouement

L'indice d'engouement est donné sur une échelle de 0 (l'ennui par excellence) à 10 (le summum du frisson). Plus ce nombre est élevé, plus les visiteurs aimeront l'attraction. Vous pourrez ainsi fixer un prix d'entrée élevé. Le type d'attraction joue un rôle dans l'intérêt suscité par l'attraction et la conception de l'attraction fait le reste. La vitesse moyenne de l'attraction, son rythme, et l'apparence générale de l'attraction augmente l'indice d'engouement. N'oubliez pas de prendre en considération d'autres facteurs importants tels que le paysage autour de l'attraction (en particulier s'il a le même thème que l'attraction), la vue offerte lorsque l'on est dans l'attraction et la proximité de divers éléments (allées et autres attractions par exemple). L'âge de l'attraction est lui aussi important. En effet, une attraction qui vient d'être créée suscitera encore plus d'engouement.

Intensité

L'intensité est un facteur qui n'attire que certains visiteurs. Cette caractéristique est elle aussi évaluée sur une échelle allant de 0 (petite promenade) à 10 (terreur noire garantie). L'indice général dépend des forces, des accélérations, des changements de direction, des inversions et de la vitesse que subit le visiteur lors du parcours. Vous pouvez atteindre des indices d'intensité supérieurs à 10 en choisissant une conception douteuse, mais attendez-vous à ce que personne ne veuille essayer cette attraction, même si l'entrée est gratuite !

Indice de nausée

Comme pour les autres facteurs, l'échelle de cet indice va de 0 (aucun risque même après un festin) à 10 (à éviter à tout prix). Cet indice détermine en grande partie la façon dont vos visiteurs se sentent pendant et après un tour sur votre attraction, et c'est l'un des facteurs qui pèse le plus pour la décision. Les attractions tournoyantes ont en général un haut indice de nausée, et plus l'attraction comporte des virages (surtout des virages secs) et des inversions, plus l'indice de nausée est élevé.

51

Sauvegarder votre conception

Une fois que vous avez terminé la conception et que votre attraction a été construite et a commencé à fonctionner, vous pouvez vous permettre un petit moment de fierté. Après tout, ce n'est pas à la portée de tout le monde de construire une montagne russe à succès ! Pour rendre les choses encore plus agréables, vous pouvez ajouter votre ingénieuse conception de voie aux modèles de voies correspondant à ce type d'attraction. (Remarque : vous ne pourrez sauvegarder une conception que si la voie a subi un essai concluant, c'est-à-dire si les voitures ont effectué un parcours entier sans accident ni arrêt.) Voici comment procéder :

- Ouvrez la fenêtre **Attraction** du manège que vous avez construit.



Cliquez sur le bouton **Options de jeu** de la **barre d'outils**.

- Sélectionnez l'option **Sauvegarder la conception de la voie**.
- Donnez un nom à votre conception. Ce nom apparaîtra dans la fenêtre **Sélectionner la conception de la voie**, alors n'hésitez pas à lui donner un nom qui vous convient. Attention : ne changez sous aucun prétexte l'extension de fichier (les lettres qui suivent le point).
- Cliquez sur le bouton **OK**.

La prochaine fois que vous déciderez de construire une attraction du même type, vous verrez dans la fenêtre **Sélectionner la conception de la voie** votre conception avec toutes les autres sections. La seule différence est que vous pourrez pas voir la voie en utilisant le bouton **Afficher voie**.

SECTION DE REFERENCE

Cette section est un résumé des principaux écrans, options, fenêtres, boutons et menus de **RollerCoaster Tycoon**. Elle vous sera utile si vous ne vous rappelez plus la fonction d'un élément du jeu ou si vous souhaitez explorer le jeu plus en détail. Remarque : les explications de cette section ne vous diront pas toujours pourquoi ou dans quelles circonstances utiliser une fonction particulière, seulement comment le faire .

Conseils contextuels

Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un élément fonctionnel de l'écran, tel qu'un bouton, un écran d'affichage ou un onglet de fenêtre, et que vous le laissez sur place pendant quelques instants, une petite zone de texte apparaîtra. Ces zones sont des zones de **Conseils**. Chacune d'elles vous fournit des renseignements supplémentaires concernant les éléments sur lesquels vous placez le curseur. Lorsque vous éloignez le curseur de l'élément en question, la zone disparaît toute seule.

Il n'y a pas de case de **Conseils** pour les éléments de votre parc, tels que les visiteurs, le paysage, etc. Quand vous placez le curseur sur ces éléments, la **Zone de messages** affichera des renseignements en bas de l'écran.

Le paysage

L'environnement que vous voyez quand vous exploitez un parc dans l'un des scénarios s'appelle le paysage.

La plus grande partie de l'écran est occupée **par la vue du paysage**. C'est l'endroit où vous verrez votre parc et tous les éléments qui s'y trouvent. C'est également la zone où vous ferez la plupart de votre travail, grâce à la souris. Placez votre curseur sur n'importe quel élément du paysage et un message apparaîtra dans la **Zone de messages** pour vous expliquer ce que vous pouvez faire.



Si vous voulez voir une zone du parc qui n'est pas dans visible, faites défiler la vue en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et en déplaçant la souris. Cette opération, qui consiste à faire défiler le paysage rapidement, s'appelle « tirer le paysage ». Si vous jouez en mode plein écran, vous pouvez faire défiler le paysage en plaçant le curseur de la souris sur le bord de l'écran correspondant à la direction de défilement souhaitée, ou en utilisant les touches flèches.

Ce qui se passe lorsque vous cliquez avec le bouton gauche ou droit de la souris sur un élément dépend entièrement de la situation. Si aucune fonction n'est active (quand vous n'êtes pas en train de faire une tâche particulière) et que vous cliquez sur un élément, vous ouvrez une fenêtre qui vous fournira des renseignements sur l'élément en question et qui vous permet de le contrôler en partie, même s'il s'agit d'un visiteur. A chaque fois qu'une fenêtre de travail est ouverte, elle se superpose au paysage. Le bouton droit sert la plupart du temps à supprimer des éléments, mais sa fonction dépend en fait de la situation. La description d'une fonction est parfois accompagnée d'une explication du rôle des boutons droit et gauche de la souris.

Déplacement des fenêtres

Le déplacement des fenêtres dans **RollerCoaster Tycoon** est similaire au déplacement des fenêtres sous Windows. Placez le pointeur de la souris sur la barre de titre de la fenêtre. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé, puis tirez la fenêtre jusqu'à l'endroit où vous voulez la placer. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la fenêtre reste au même endroit.

La **Barre d'outils** se trouve au sommet de l'écran de paysage. Elle est relativement complexe et elle est donc expliquée plus en détail dans la section suivante, **La Barre d'outils**.

La **Zone de statut** affiche d'importantes informations sur le statut général de votre parc :

- 1) Les réserves d'argent que contient votre trésorerie. (vous pouvez cliquer dessus pour ouvrir la fenêtre **Finances**.)
- 2) Le nombre de visiteurs actuellement dans votre parc.
- 3) Un graphique affichant l'évaluation de votre parc. (cliquez dessus pour ouvrir l'affichage **Evaluation du parc** de la fenêtre **Parc**.)

Consultez la **Zone de messages** pour tout savoir sur ce qui se passe dans votre parc. Lorsque certains événements surviennent (panne dans une attraction, plainte d'un visiteur, ou fin d'une opération de recherche), des messages apparaissent dans cette zone pour vous en informer. Les renseignements sont affichés dans une couleur correspondant à la situation :

Rouge Problèmes urgents

Jaune Avertissements

Bleu Rapports de recherche

Vert Indication du comportement des visiteurs (et des actions de tout visiteur que vous observez)

Orange Récompenses

Vous pouvez cliquer sur toute icône comprenant un message pour obtenir plus de renseignements sur la source de ce message. Utilisez le bouton **Messages** (sur la barre d'outils) pour passer en revue les messages précédents.

La **Zone Situation** vous informe des conditions météo. Elle est constamment mise à jour par vos amis du bureau météorologique et les informations sont vérifiées par une petite station météo située à l'entrée du parc. Vous trouverez dans cette zone :

- 1) Le mois et l'année en cours. Remarque : une « année » dans *RollerCoaster Tycoon* équivaut à une saison d'exploitation du parc, c'est-à-dire les huit mois allant de mars à octobre.
- 2) La température actuelle dans votre parc.
- 3) Les conditions météo dans votre parc.

La Barre d'outils

La Barre d'outils est composée d'une série de boutons placés au sommet de l'écran de paysage. Ils fournissent toutes les fonctions dont vous aurez besoin pour construire et exploiter votre parc et pour gérer votre partie.



Pause arrête le temps (met la partie en pause) jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton. Lorsque la partie est en pause, rien ne se produit dans le parc et vous ne pouvez rien construire.



Options de jeu ouvre un menu de fonctions de base qui vous permettent de réaliser des actions telles que sauvegarder une partie et quitter. (Vous trouverez de plus amples détails plus loin.)



Audio permet d'activer et de désactiver la partie audio du jeu.



Zoom arrière agrandit la zone de parc que vous voyez dans la vue de paysage. Vous voyez ainsi moins de détails.



Zoom avant augmente le niveau de détail que vous voyez dans la vue de paysage. Dans cette vue, la surface que vous voyez est plus petite.



Pivoter fait tourner le paysage d'un quart de tour (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre, comme si vous vous déplaçiez de 90 degrés vers votre droite (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le parc.



Options d'affichage ouvre un menu de fonctions visuelles qui permettent par exemple de rendre des arbres ou des attractions transparents pendant un certain temps. (Vous trouverez plus de détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Carte ouvre une carte de la zone de parc entière ; c'est une carte à très grande échelle avec très peu de détails. Les allées, les attractions et les visiteurs sont désignés et le terrain appartenant au parc est un peu plus clair que le reste du terrain. Cliquez sur n'importe quel endroit de cette carte pour y centrer la vue de paysage.



Terrain est la fonction que vous pouvez utiliser pour ajuster la hauteur ou l'inclinaison de tout carré de paysage dans le parc. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Eau vous permet de créer des zones aquatiques et d'ajuster la profondeur ou l'inclinaison du fond de tout carré d'eau dans le parc. (Vous trouverez plus de détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Paysage vous permet de placer des jardins, des statues, des bancs, des arbustes, ainsi que divers éléments utiles ou non décoratifs dans votre parc. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Allées est une fonction très utile. Ce bouton vous permet d'ouvrir l'outil grâce auquel vous pourrez construire (et détruire) les allées, les zones de queue, les pentes et les ponts. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Nouveau manège ouvre la fenêtre **Sélection de l'attraction**. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Finances ouvre la fenêtre **Finances**, où vous pouvez examiner et contrôler (dans une certaine mesure) vos revenus et dépenses et diverses questions d'ordre financier. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



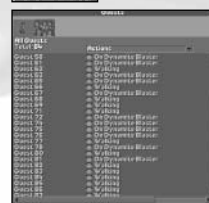
Recherche vous permet d'accéder au labo Recherche-développement où vous pourrez déterminer la quantité d'argent consacrée au développement de nouvelles attractions et la nature des objets développés. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Infos Attractions offre un certains nombre de rapports utiles sur chaque attraction du parc. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Statut du parc produit le même effet que le fait de cliquer sur l'entrée du parc ; il ouvre la fenêtre de **Statut du parc**.



Visiteurs est une source de renseignements précieuse sur tous les visiteurs du parc, aussi bien sur plan individuel que sur le plan général. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Personnel ouvre la fenêtre où vous engagez, licenciez et contrôlez les employés de votre parc. (Vous trouverez d'autres détails sur cette fonction plus loin dans cette section.)



Messages récents vous montre tous les messages que vous avez reçus depuis le début du scénario. Remarque : vous pouvez cliquer sur toute icône accompagnant un message pour en savoir plus sur l'origine du message.

Certains boutons décrits ci-dessus nécessitent une explication plus détaillée mais nous allons ici nous concentrer sur les fonctions les plus complexes.

Options de jeu

Vous trouverez dans le menu **Options de jeu** des fonctions de jeu très simples permettant de sauvegarder et de quitter ainsi que diverses fonctions de personnalisation très utiles.

Charger la partie Ouvre une liste de parties sauvegardées. Il vous suffit d'en sélectionner une et de la reprendre là où vous l'avez laissée.

Sauvegarder la partie Sauvegarde votre partie actuelle sous forme de fichier afin que vous puissiez la charger plus tard.

Nouvelle partie Met fin à la partie actuelle (vous avez l'option de la sauvegarder) et vous ramène au premier écran.

Capture d'écran Prend une photo de votre écran et la sauvegarde sous forme de fichier dans le répertoire d'installation de **RollerCoaster Tycoon**.

Sauvegarder la conception de la voie Copie la conception d'une voie existante dans la liste de conceptions standard pour ce type d'attraction. Vous devez donner un nom à votre conception lorsque vous l'enregistrez. Cette option n'est disponible qu'une fois que la fenêtre d'attraction est ouverte et concerne une voie qui a été testée avec succès. (Cliquez sur l'entrée de l'attraction pour ouvrir la fenêtre.)

Options Ouvre la fenêtre **Options**, qui comprend un certain nombre de paramètres que vous pouvez changer pour personnaliser **RollerCoaster Tycoon** à votre guise. Il vous suffit pour cela de cliquer sur la flèche placée à côté de n'importe quel paramètre pour afficher une liste de possibilités et de cliquer sur la caractéristique voulue. Vous pouvez :

- Sélectionner le *pilote audio* que vous voulez que le jeu utilise.
- Activer ou désactiver le son *Stéréo*.
- Activer ou désactiver la *musique* du jeu.
- Ajuster la *qualité* audio du jeu (ce qui accélérera le fonctionnement du jeu).
- Choisir la *devise* que vous souhaitez utiliser.
- Déterminer le type *d'unités de distance* utilisé dans le jeu.
- Déterminer le système *d'unités de température* utilisé dans le jeu.
- Sélectionner le mode *d'affichage* que vous préférez. Le jeu a été conçu pour offrir une résolution optimale en mode 640x480. Seuls les systèmes les plus performants peuvent exécuter le jeu dans une fenêtre ou dans les résolutions les plus élevées sans que la vitesse de jeu ou l'affichage ne soit affecté.
- Modifier les raccourcis claviers associés à diverses fonctions grâce à *Touches personnalisées*. (Pour plus de détails, reportez-vous à la section Raccourcis clavier.)

- Activer ou désactiver la fonction *Défilement*.

A propos de... vous permet d'accéder aux crédits du jeu.

Quitter la partie Met fin à la partie actuelle (que vous pouvez sauvegarder si vous le désirez) et ferme **RollerCoaster Tycoon**.

Options d'affichage

Le menu **Options d'affichage** comporte diverses fonctions très utiles servant à visualiser l'aménagement de l'environnement. Utilisez-les pour voir de plus près le terrain lorsque vous bâtissez des structures. Toutes ces options fonctionnent comme des interrupteurs : il suffit de cliquer dessus pour les activer ou les désactiver. Une coche dénote une option activée. Vous pouvez activer n'importe quelle combinaison de ces options ou même les activer toutes en même temps.

Les options d'affichage se divisent en deux groupes. Le premier comprend les options qui rendent certains objets transparents ou temporairement invisibles, ce qui permet de voir sans difficulté d'autres objets et caractéristiques du terrain.

Vue souterraine Rend la surface translucide et vous permet de voir la couche de terrain sous votre parc. Cette option est indispensable lors de la construction de tunnels.

Vue sous-marine Fait disparaître l'eau des lacs, ce qui vous permet de voir le contour du fond du lac.

Attractions transparentes Toutes vos attractions (y compris les magasins et les étalages) deviennent invisibles.

Paysage transparent Le paysage (arbres, boissons, murs, etc.) disparaît.

Supports invisibles Les supports structurels de vos attractions deviennent invisibles, ce qui vous offre une meilleure vue des zones situées sous l'attraction.

Personnes invisibles Tous les visiteurs et membres du personnel disparaissent, ce qui est utile lorsque votre parc grouille de visiteurs et que vous ne pouvez pas voir la plupart du parc.

Le deuxième groupe d'options permet de déterminer les hauteurs et les positions des objets et des caractéristiques du terrain. Ces options fonctionnent elles aussi comme des interrupteurs. Le contenu de ces options vous aide à relier des sections d'allée ou de voie sur des attractions compliquées et à tirer le meilleur parti de l'aménagement du parc.

Quadrillage du terrain Les lignes de quadrillage entourent chaque carré de terrain et sont tout particulièrement utiles pour placer des attractions et des allées. Cette option est toujours activée par défaut lorsqu'une partie commence.

Repères de hauteur sur le terrain Indique la hauteur de toute parcelle de terrain (tout carré) par rapport au point le plus bas du parc.

Repères de hauteur sur les voies de l'attraction Indique la hauteur de chaque section de voie de l'attraction par rapport au point le plus bas du parc.

Repères de hauteur dans les allées Affiche la hauteur de n'importe quelle section d'allée et de zone d'attente par rapport au point le plus bas du parc.

Terrain

Il vous faudra ajuster le terrain en fonction des attractions et des manèges que vous souhaitez construire. Les outils de la fenêtre **Terrain** vous permettront de modifier la hauteur et la pente du terrain de votre parc.

Lorsque vous utilisez les fonctions de modification du terrain, le curseur de la souris devient une source de renseignements.



Lorsque vous voyez le curseur pelle, vous pouvez relever et abaisser des zones de terrain.



Si vous maintenez le curseur près du centre de la zone que vous voulez modifier, le bord du carré apparaît en surbrillance. Vous pouvez alors cliquer et maintenir le bouton de la souris enfoncé et faire glisser la souris vers le haut pour relever la zone entière et vers le bas pour l'abaisser. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé.



Quand vous travaillez sur un seul carré de terrain, vous pouvez modifier chaque coin indépendamment des autres. (C'est ainsi que vous pouvez créer un effet de pente.) Si vous placez le pointeur de la souris près d'un des coins du carré, ce coin est mis en surbrillance. Vous pouvez alors cliquer et maintenir le bouton de la souris enfoncé et faire glisser la souris vers le haut ou vers le bas pour respectivement relever ou abaisser ce coin de terrain seulement. La pente du carré change en fonction des changements apportés. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé.

Coûts des travaux

N'oubliez pas que le fait d'ajuster le terrain, surtout sur une grande échelle, peut très rapidement s'avérer onéreux. Contrairement à ce qui se passe pour les allées, en effet, vous ne récupérez pas d'argent lorsque vous rétablissez le terrain à son état initial ! Quelle que soit la situation, vous devez toujours payer pour modifier le terrain. Réfléchissez bien avant de commencer les travaux.

Si vous trouvez que la modification des carrés de terrain un par un prend trop de temps, utilisez les commandes **Zone d'effet** situées au sommet de la fenêtre **Terrain** pour agrandir la zone de terrain sur laquelle vous travaillez. La taille sur laquelle vous travaillez à l'heure actuelle est indiquée par la taille du quadrillage affiché dans cette petite fenêtre. Les boutons situés au coin modifient la taille de cette zone et le quadrillage change pour tenir compte de ces changements.



Cliquez sur le bouton **Plus** pour augmenter la taille de la surface de terrain que vous modifiez. Vous pouvez appliquer vos changements à une surface de 5x5 (25 carrés).



Le bouton **Moins** réduit la taille de la zone sur laquelle vous travaillez, à une exception près : si vous cliquez sur ce bouton pour réduire la taille de la zone (taille par défaut) à moins d'un carré, vous obtenez un quadrillage en pointillé de 5x5 avec un carré en surbrillance au centre. Cette fonction particulière vous permet de créer des terrains en pente.

Vous remarquerez que quand vous relevez ou abaissez une surface étendue, les parties les plus basses se relèvent (et les plus élevées s'abaissent) d'abord, jusqu'à ce que chaque carré soit sur le même niveau. La zone se déplace ensuite d'un tenant. N'oubliez pas que si vous travaillez sur des zones de plus d'un seul carré, vous ne pouvez pas ajuster les coins.



La fonction de pente

Vous pouvez relever ou abaisser un carré de terrain et modifier en même temps le terrain environnant. C'est comme cela que vous créez des terrains en pente, c'est à dire des collines et des vallées.

- Quand la fenêtre de **Terrain** est ouverte, cliquez sur le bouton **Moins** pour réduire la surface de terrain sur laquelle vous travaillez d'un degré par rapport au carré par défaut.
- Placez le curseur de la souris pour pouvoir choisir un carré, comme d'habitude.
- Cliquez et faites glisser pour relever ou abaisser ce carré, comme d'habitude.
- Lorsque vous modifiez la hauteur de ce carré central, le terrain qui l'entoure est modifié en même temps.

N'oubliez pas que lorsque vous créez une pente de cette manière, vous ne faites pas qu'ajuster la hauteur du carré sélectionné. Vous payez également le coût des modifications apportées à toute la surface de terrain concernée. Cette opération peut s'avérer très onéreuse si vous ne procédez pas avec prudence !

La fenêtre **Terrain** comporte deux types de boutons. Ils servent à changer l'apparence des surfaces supérieures et des bords verticaux des formations de terrain choisies. Vous pouvez activer ou désactiver ces boutons mais vous ne pouvez qu'en activer un dans chaque groupe. Si aucun des boutons d'apparence n'est sélectionné, la surface de terrain que vous sélectionnez gardera la même apparence après les modifications et seules des modifications de hauteur seront apportées.

Le groupe de commandes supérieures permet de déterminer l'apparence de la surface de terrain. La texture activée restera la texture par défaut aussi longtemps que la fenêtre **Terrain** sera ouverte. Lorsque vous cliquez sur une zone de terrain, vous en couvrez la surface avec la texture active, et ce, que vous changiez la hauteur du terrain ou pas.



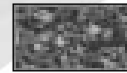
Pelouse demande à vos ouvriers de placer du gazon sur la surface sélectionnée.



Terre brune laisse à la surface la terre brune que l'on trouve normalement sous le terrain.



Sable ordonne que le terrain soit couvert de sable léger.

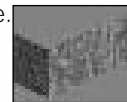


Terrain de pierres grises recouvre la surface de formations rocheuses grises basses et irrégulières.

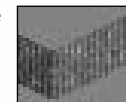
Le groupe de boutons le plus bas modifie l'apparence des bords de formations de terrain verticaux et exposés, c'est-à-dire les endroits où la pente du terrain ne rejoint pas le sol alentours. Ils ont le même mode de fonctionnement que les boutons de texture de surface.



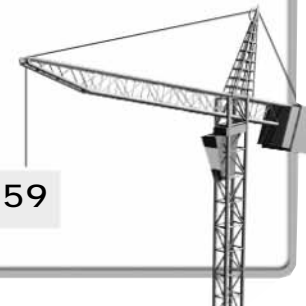
Bordures en pierres produit des surfaces de roche brune découpée.



Bordures en briques couvre les ouvertures d'une surface de pierre sèche ressemblant à des briques.



Bordures en fer rouillé a l'apparence d'une vieille barrière en fer.



Bordures en bois construit des murs de soutènement en bois.

Les boutons de surfaces verticales permettent également de modifier les textures de bordure verticales autour des étendues d'eau.


Eau


Vous verrez vite que dans la plupart des cas, les lacs doivent être ajustés pour mieux répondre à vos attentes et celles des attractions que vous construisez. Les outils de la fenêtre **Eau** vous permettent de créer de nouvelles étendues d'eau et de régler la hauteur (c'est-à-dire dans ce cas de figure la profondeur) des étendues aquatiques qui existent déjà. N'oubliez pas que la création et la modification des étendues d'eau sont coûteuses. Vous devrez toujours payer lorsque vous modifiez des carrés de terrain, même si c'est pour les ramener à leur état initial.



Lorsque vous ouvrez la fenêtre **Eau**, le pointeur de la souris prend la forme d'un curseur d'eau qui s'écoule.

Cette fenêtre ressemble en plus petit à la fenêtre de **Terrain**. Elle comporte les mêmes commandes **Zone d'effet**, et la surface d'eau sur laquelle vous travaillez en ce moment est indiquée par la taille du quadrillage dans la fenêtre intérieure. Les boutons des coins permettent de modifier cette zone et le quadrillage change en conséquence.

 Cliquez sur le bouton **Plus** pour augmenter la taille de la surface que vous modifiez. Vous pouvez appliquer les changements à une zone de 5x5 (25 carrés).

 Le bouton **Moins** réduit la taille de la surface sur laquelle vous travaillez, jusqu'à un minimum d'un carré. (Remarquez qu'il n'y a pas de fonction de pente pour l'eau.)

Comme dans le cas du terrain, lorsque vous relevez ou abaissez une surface étendue qui comporte des hauteurs différentes, les parties les plus basses s'élèvent tandis que les parties les plus hautes s'abaissent, jusqu'à ce que tous les carrés soient au même niveau. La zone entière change ensuite d'un tenant.

A nom de la loi

N'oubliez pas que dans certains cas, contrairement aux apparences, les lois de la physique et la force de la gravité s'appliquent à l'eau et au terrain dans votre parc. Les ouvriers qui prennent en charge l'aménagement de votre parc sont très doués et peuvent bâtir des structures de soutènement d'une très grande résistance.

Pour créer ou modifier une étendue d'eau :

- Placez le pointeur de la souris sur la zone que vous voulez modifier.
- Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant la souris vers le haut pour relever la surface de l'eau ou vers le bas pour l'abaisser. N'oubliez pas que vous ne pouvez remplir une zone d'eau qu'à partir du sol. Si vous voulez avoir de l'eau au niveau du sol ou plus bas que le sol, vous devez d'abord abaisser le terrain.
- Lorsque vous avez terminé, relâchez le bouton de la souris.

Vous verrez que lorsque vous travaillez avec de l'eau au-dessus de formations de terrain en pente, l'eau remplit la partie inférieure de chaque carré, le long de la pente. Vous pouvez tirer parti de cette caractéristique et créer des lacs et des étendues d'eau à l'apparence naturelle.

N'oubliez pas que vous pouvez modifier à votre guise l'apparence de toute bordure verticale exposée (barrières de support) à l'aide des outils de la fenêtre **Terrain**.

Remarque

Il est impossible de construire une allée directement sur la surface d'une étendue d'eau. Vous devez construire un pont *au-dessus* de l'eau ou un tunnel passant *sous* le terrain.

Paysage

Les manèges et attractions grisantes ne sont pas les seuls facteurs qui font d'un parc une réussite incontestable. L'atmosphère est, elle aussi, d'une importance capitale et vous devez doter le parc d'un aménagement et d'un paysage qui satisferont les visiteurs. En créant un environnement plus agréable, vous rendrez vos visiteurs nettement plus heureux et vous pourrez également ajouter une mesure d'intensité en augmentant l'indice d'engouement de vos attractions.

La fenêtre **Paysage** comprend tous les outils qui vous aideront dans cette tâche. Cette fenêtre comporte un certain nombre d'onglets qui permettent d'afficher divers éléments de paysage. Les onglets disponibles dépendent du type d'attraction que vous êtes en train de construire. Si vous n'êtes pas satisfait de vos choix, cherchez-en de nouveaux.

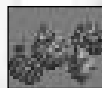


La fenêtre **Paysage** comprend tous les outils qui vous aideront dans cette tâche. Cette fenêtre comporte un certain nombre d'onglets, qui permettent de faire apparaître divers éléments de paysage. Les onglets disponibles dépendent du type d'attraction que vous êtes en train de construire. Si vous n'êtes pas satisfait de vos choix, cherchez-en de nouveaux. Cliquez sur chacun des onglets pour voir et utiliser les éléments affichés. (Si tous les éléments n'entrent pas dans la fenêtre, vous pouvez vous servir de la barre coulissante située en bas pour vous déplacer et voir le reste.)

Vous ne pouvez placer les éléments du paysage que sur du terrain, et uniquement dans les espaces vides. Il existe plusieurs éléments fréquemment disponibles :



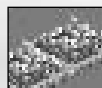
Différents **arbres** sont disponibles pour embellir votre paysage. Une fois que ces arbres seront en place, il vous faudra payer pour les faire enlever.



Les **arbustes et buissons** existent en plusieurs variétés, y compris topiaire: buissons taillés en forme d'animaux et d'objets imaginaires. Le nombre d'arbustes que vous pouvez placer dans chaque carré dépend de la taille de l'arbuste ; vous pouvez en caser quatre au maximum. Une fois que ces éléments sont en place, il vous faudra payer pour les faire enlever.



Plantes tropicales : palmiers, cactus, etc., sont essentiels pour certains thèmes de décorations. Comme pour les arbustes, en fonction de la taille de la plante, vous pourrez parfois en placer jusqu'à quatre sur un seul carré de terrain. Une fois ces éléments en place, il vous faudra payer pour les faire enlever.



Les **jardins** bordés de pierre et remplis de fleurs existent dans toute une variété de couleurs et combinaisons. Chacun occupe un carré de terrain entier. Une fois que ces éléments sont en place, il vous faudra payer pour les faire enlever.



Les **Accessoires d'allées** sont aussi utiles que les bancs, poubelles, et lampes. Ils sont nécessaires à l'efficacité et à la propreté de votre parc, ainsi qu'au confort des visiteurs. Ces accessoires ne peuvent être construits que sur les allées, et les bancs uniquement sur les sections plates. Faites attention à bien cliquer sur l'objet et non pas sur l'allée lorsque vous essayez de retirer un de ces éléments. (Vous en trouverez des illustrations dans la **Zone de messages**.) Autrement, vous risquez de supprimer une allée accidentellement. La suppression de ces objets ne vous rapportera pas d'argent, mais elle ne vous en coûtera pas non plus.



Les **Bordures** sont les murs, barrières et haies à partir desquels vous pouvez créer de jolies limites décoratives. Ces éléments, dont il existe une large variété, sont particulièrement adaptés pour border les allées, les attractions et les jardins scéniques. Les bordures sont légèrement placées au *bord* d'un carré de terrain, et vous pouvez créer des murs (ou barrières) doubles dans des carrés adjacents. Notez également qu'elles n'occupent pas le carré entier, ce qui vous permet de placer un autre élément de paysage assez près d'une bordure. La suppression de ces objets ne vous rapportera pas d'argent, mais elle ne vous en coûtera pas non plus.



Les **Statues** disponibles, parmi lesquels vous trouverez plusieurs types avec des fontaines intégrées, sont un atout important pour la beauté de votre parc et elles peuvent accentuer l'excitation suscitée par certaines attractions lorsqu'elles sont bien placées. En enlevant une statue, vous récupérez une partie du prix qu'elle vous a coûté.

N'oubliez pas

Cette liste n'est pas exhaustive. Vos recherches vous feront peut-être découvrir des classes toute nouvelles de paysages, telles que l'architecture romaine classique ou des objets d'inspiration égyptienne.

Pour construire votre paysage, la marche à suivre est simple :

- Cliquez sur l'image de l'élément que vous souhaitez ajouter à votre paysage.



Utilisez le bouton **Pivoter** pour orienter l'objet exactement comme vous le souhaitez. (Il n'est pas nécessaire de faire pivoter certains objets, tels que les barrières, les murs et accessoires d'allées.)

- Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez installer l'élément. Remarquez qu'une fois sorti de la fenêtre **Paysage**, le curseur vous rappelle l'objet que vous avez sélectionné. Ainsi, si vous placez des arbres, le curseur sera accompagné d'une icône arbre. En outre, la surbrillance sur le terrain reflète l'espace nécessaire à l'installation de l'élément que vous avez choisi. La plupart des éléments requièrent un carré entier *ou plus*, cependant :



Les éléments de petite taille, tels que certains arbustes, nécessitent un quart de carré de terrain seulement. Vous pouvez donc en placer jusqu'à quatre dans une seule parcelle de terrain. (Ceci peut être utile si vous souhaitez former des mots ou des images dans votre paysage.)



Les éléments de bordure (barrières, murs, haies, etc.) n'occupent que le bord du carré, ce qui signifie que vous pouvez en placer quatre par carré, un sur chaque côté.

- Cliquez lorsque vous avez trouvé un bon endroit, et le paysage sera installé. Les coûts seront déduits de votre trésorerie.

Lorsque vous souhaitez retirer un élément, placez le curseur dessus, consultez la **Zone de messages** pour vous assurer que vous êtes au bon endroit, et cliquez avec le bouton droit de la souris. Les coûts sont aussitôt déduits de vos fonds.

Défauts du paysage

Tant que vous ne cliquerez pas sur un autre élément, le premier objet (situé le plus à gauche) dont l'image se trouve sous chaque onglet demeure sera l'élément sélectionné. Une fois que vous avez sélectionné un autre objet dans une catégorie, cet objet demeure l'objet actif pour cette catégorie (même si vous fermez la fenêtre et la rouvrez ultérieurement), jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre objet sous cet onglet.

Allées

Les allées, ainsi que les files d'attente, sont essentielles au bon fonctionnement de votre parc. Sans elles, vos visiteurs ne trouveront jamais vos attractions. Placez les allées judicieusement (même si vous récupérez une partie de votre argent lorsque vous enlevez une section d'allée). Les systèmes d'allées et votre capacité à faciliter le déplacement des visiteurs d'une attraction à une autre sont importants pour la conception de votre parc.

Le bouton **Allées** ouvre la fenêtre **Construction d'une allée**, et ajoute une icône allée au pointeur de la souris. (Ce curseur par défaut indique un réglage d'allée **Sur le terrain**.) Les options de cette fenêtre vous permettent de créer plusieurs types d'allées, y compris des files d'attente, des ponts, des tunnels, et des jetées. Les boutons situés dans la partie supérieure de la fenêtre concernent le type de surface d'allée que vous êtes en train de créer.



La **Zone d'attente** est ce qui vous permet de relier l'entrée d'une attraction à l'allée principale. Ne l'utilisez pas pour autre chose, car cela risquerait de perturber les visiteurs. La première section de queue adjacente à une allée existante que vous placez devient l'entrée de la file d'attente.



Les allées **goudronnées** sont de simples sentiers pavés et plats.



Les allées **carrelées** sont des sentiers faits de pavés solides.



Les allées **non goudronnées**, sentiers en terre battue, sont l'option la plus économique.



Les allées **en dallage irrégulier** sont des sentiers ornés de motifs créés à partir de briques décoratives.

Il existe deux méthodes différentes pour construire les allées, comme l'indiquent les boutons situés vers le bas de la fenêtre.

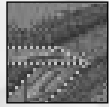


Sur le terrain est la méthode par défaut. Lorsqu'elle est active, vous pouvez construire des allées sur des terrains plats et en pente, mais pas sur des surfaces irrégulières. Placez le curseur de la souris à l'endroit où vous souhaitez installer une nouvelle allée (ou un autre type d'allée), puis cliquez. Cliquez avec le bouton droit pour enlever des sections d'allées existantes. Pour les allées plus longues ou des sections de trottoir plus grandes, vous pouvez maintenir le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le curseur au-dessus du terrain. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé.



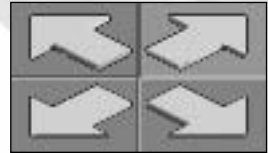
Remarque sur les pentes

Deux sections d'allées adjacentes se relient automatiquement, mais uniquement si l'une des deux au moins se trouve sur un terrain horizontal, plat. Les allées placées côte à côte sur des carrés de terrain en pente sont parallèles et ne se croisent pas.



Le bouton **Allée libre** vous permet de construire des allées supportées qui défient les terrains en pente. C'est ce dont vous vous servirez pour créer des allées surélevées, des ponts, des tunnels, et des jetées. Ceci est un peu plus compliqué que le fait de placer des allées conformes au sol. (Pour les instructions par étape, veuillez lire la section **Allées**.)

Lorsque vous construisez une allée libre, supportée, un certain nombre de nouveaux boutons vous seront utiles.



Les **Flèches** directionnelles déterminent la direction de la prochaine section que vous allez construire. Pour changer la direction d'un segment, cliquez sur le bouton de la flèche appropriée.

Les trois boutons **Pente** commandent l'inclinaison de la section d'allée suivante. Pour modifier la pente, cliquez sur le bouton de votre choix. Notez que si aucune section suivante n'apparaît (vous ne voyez que la flèche du pointeur), cela signifie que vous ne pouvez pas construire de section avec la pente sélectionnée à cet endroit.



Ajouter ceci vous permet de construire la section d'allée suivante. Avant la construction, vérifiez le coût de la section qui apparaît dans une liste en bas du bouton **Ajouter ceci**. Plus une section a besoin de support (plus un pont est élevé ou un tunnel est profond), plus sa construction vous coûtera cher.

Démolir vous permet de supprimer la section de pont que vous venez de construire, pas la section qui clignote (qui n'est pas encore construite). Vous pouvez aussi utiliser le bouton droit de la souris pour supprimer des sections de n'importe quel type d'allée, ainsi que tout objet se trouvant sur votre chemin.



Nouvelle attraction

Comme nous l'avons expliqué précédemment, les nouvelles attractions sont la pierre angulaire de la popularité d'un parc. Lorsque vous décidez de construire une nouvelle attraction, cliquez sur le bouton **Nouvelle attraction**. La fenêtre **Sélection de l'attraction** s'ouvre alors, et vous y trouverez les outils qui vous permettront de tout construire, des toilettes aux montagnes russes.

Les onglets situés en haut de cette fenêtre correspondent aux différentes catégories d'attractions. Cliquez sur un onglet pour voir les possibilités particulières dans chaque catégorie. (Si elles n'apparaissent pas toutes, utilisez la barre coulissante située en bas pour voir le reste.) Notez qu'à chaque fois que vous terminerez un projet de recherches, des choix nouveaux et différents pourront être ajoutés dans chaque catégorie.



Les **attractions de transport** sont les trains miniatures, les monorails, les funiculaires, et autres. Ils servent généralement à transporter les visiteurs d'une section du parc à une autre, mais certains visiteurs aiment aussi en profiter pour admirer le paysage. Vous pouvez créer plusieurs arrêts (c'est parfois nécessaire) comme points de destination.



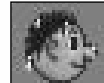
Les **attractions tranquilles** sont des attractions au sol non effrayantes qui conviennent à tous les visiteurs (en particulier aux enfants). La Grande roue et le manège sont de bons exemples d'attractions modérées.



Les **Montagnes russes** sont les attractions principales. En fonction du scénario et de vos recherches, vous pouvez accéder à différents types de montagnes russes conçues pour remuer l'estomac des visiteurs après leur déjeuner. Les montagnes russes en bois et en métal ne sont que les exemples les plus simples.



Les **Attractions frisson** sont le niveau d'intensité intermédiaire entre les attractions tranquilles et les montagnes russes. Cette catégorie peut inclure des attractions telles que les bateaux à bascule, les auto tamponneuses, et les karts.



Les **Attractions aquatiques** sont tout ce qui peut mouiller les visiteurs : des canots à louer aux toboggans aquatiques en passant par les montagnes russes aquatiques.



Les **Magasins et boutiques** regroupent tous les types de marchands et installations : alimentation, boissons, informations, et toilettes.

Dans chaque catégorie, vous pouvez cliquer sur l'image de chaque type d'attraction pour obtenir plus d'informations. Tous les détails pertinents sur l'attraction que vous sélectionnez apparaissent dans la moitié inférieure de la fenêtre **Sélection de l'attraction**. Cet affichage inclut toujours, entre autres, le coût approximatif de la construction.

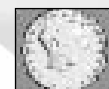
Lorsque vous avez choisi ce que vous souhaitez construire, cliquez sur le bouton **Construire ceci** (dans le coin inférieur droit). La fenêtre **Sélection de l'attraction** se ferme, et vous accédez immédiatement à la fenêtre **Construction**, décrite en détail dans la partie intitulée **La fenêtre de construction**.

Finances

Dans ce domaine, les affaires concernant le parc sont en tout point semblables à celles d'autres entreprises : les finances sont un point essentiel. Pour réussir, vous devez atteindre vos objectifs, ce qui signifie déboursier vos fonds judicieusement. La fenêtre **Finances** est destinée à vous y aider.



Cette fenêtre comprend cinq catégories d'informations et d'options clés qui vous permettent à la fois de suivre et de modifier (dans certaines limites) votre position pécuniaire. Grâce aux rapports se trouvant sous ces onglets, vous pouvez voir où va et d'où vient votre argent et comment vont vos affaires. Vous pouvez également fixer le montant de votre emprunt bancaire et donner des ordres à votre agence de marketing.

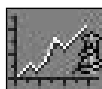


L'onglet **Dépenses et revenus** suit vos entrées et sorties d'argent par mois. Ce tableau rapporte en profondeur le détail de vos transactions. Consultez la partie inférieure de cette catégorie pour obtenir les informations suivantes :

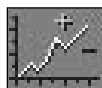
- 1) Le montant de votre *Emprunt*. Vous pouvez vous servir des flèches haut et bas pour emprunter plus ou moins d'argent, par incréments de mille. Augmentez votre dette dans les situations difficiles, et remboursez-la lorsque vous faites des bénéfices. N'oubliez pas, cependant, que la banque n'est pas une source intarissable : vos emprunts sont donc limités.
- 2) Votre *Argent liquide* ou capital d'exploitation. Ce chiffre augmente à mesure que les visiteurs dépensent de l'argent (ou que vous démolissez des attractions et des allées), et il diminue lorsque vous faites des dépenses. Ce capital augmente et diminue également lorsque vous faites respectivement un emprunt ou un remboursement à la banque.
- 3) *Valeur du parc*. Cette valeur est déterminée par les attractions que vous avez construites, en plus des revenus amassés.
- 4) *Valeur de l'entreprise*. Elle est égale au total de la valeur du parc ajouté à votre capital d'exploitation, moins le montant de votre emprunt.



Cliquez sur l'onglet **Argent** pour voir un graphique de l'évolution de votre capital de fonctionnement, moins le total de votre emprunt bancaire. Le total actuel est indiqué en haut, et, à moins que votre capital de fonctionnement ne dépasse le montant de votre emprunt, ce nombre apparaît en rouge pour indiquer qu'il est négatif.



Le troisième onglet fait apparaître un graphique de votre **Valeur de parc**. Ce nombre est calculé par des experts et reflète la valeur du parc en termes de terrain et équipement possédés, qualité et rentabilité des attractions et du parc dans son ensemble, et réputation générale du parc auprès du public.



Le graphique des **Profits hebdomadaires** retrace l'historique de vos finances de façon hebdomadaire. C'est la moins fiable de toutes les statistiques, car chaque donnée repose sur une période de temps peu significative. Le seul point important ici est le Profit actuel, indiqué en haut. Si ce nombre est négatif, vous perdez de l'argent *en ce moment*, et il y a de fortes chances que vous ayez besoin de changer quelque chose.



Marketing concerne les campagnes de marketing que vous pouvez mener, chacune dans l'intention d'attirer davantage de visiteurs dans votre parc. Les campagnes de marketing en cours apparaissent dans la partie supérieure de cette catégorie, et précèdent une liste des campagnes de marketing disponibles.

Pour obtenir des détails sur les différentes campagnes ainsi que des instructions pour les organiser, veuillez vous reporter à la section **Marketing**.

Recherche

Pour concevoir de nouveaux paysages, magasins, et attractions, et pour améliorer les attractions existantes, vous devez consacrer du temps et de l'argent à la recherche. La recherche de nouvelles idées étendra la gamme de vos options, et vous permettra ainsi de construire de nouvelles attractions et d'améliorer celles qui existent déjà, car la nouveauté attirera davantage de visiteurs.

La fenêtre **Recherche** ne contient que deux onglets.



Actuellement en développement montre le projet sur lequel votre équipe effectue actuellement des recherches, la date prévue pour la fin de la recherche, et (en dessous de tout ça) le développement le plus récent. Cliquez sur le bouton situé dans le coin inférieur gauche pour obtenir des détails sur la toute dernière nouveauté et pouvoir la construire dans votre parc.



Financement de la recherche est l'endroit où vous déterminez les types de projets prioritaires et le montant du capital attribué chaque mois à votre équipe R&D.

- Cliquez sur la petite flèche située à côté du réglage *Financement de la recherche* pour fixer le niveau de dépenses que vous souhaitez consacrer à la recherche. Plus vous consacrez d'argent à la recherche (chaque mois), plus vous obtiendrez des résultats rapidement.
- Chacune des *Priorités de recherche* est associée à une case à cocher. En cliquant sur l'une de ces cases, vous incluez la catégorie en question dans votre recherche. Vous pouvez inclure autant d'éléments que vous le souhaitez, voire tous ou aucun. Si aucun élément n'est sélectionné, aucune recherche n'aura lieu, mais *vous payerez quand même*.
- S'il n'y a plus de développement possible dans une catégorie de recherche particulière, cette catégorie sera grisée. Les possibilités de recherche diffèrent en fonction du scénario ; les éléments ne sont pas tous disponibles dans tous les scénarios. Il incombe à votre équipe R&D de voir ce qui peut et ne peut pas être découvert, puis à l'inventer pour vous.

Informations sur les attractions

La fenêtre **Infos attractions** vous permet d'accéder rapidement et aisément à un tas d'informations sur les attractions, magasins, et boutiques de votre parc. Plus le nombre de visiteurs est important, plus cette fenêtre vous sera utile, car elle vous fournit un aperçu rapide des opérations du parc.

Lorsque vous ouvrez cette fenêtre, une liste de toutes les structures que vous avez construites apparaît, ainsi que leur statut actuel. Pour obtenir d'autres informations, cliquez simplement sur la petite flèche.

- Dans la plupart des listes d'informations, vous pouvez vous servir du bouton **Classer** pour réorganiser les listes. Bien entendu, leur classement dépend du type d'informations affichées actuellement.
- Vous pouvez ouvrir ou fermer *toutes* les attractions de votre parc en cliquant sur les lumières vertes ou rouges situées dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.



Vous pouvez ouvrir la fenêtre d'informations d'une structure en cliquant sur une attraction dans la liste, la fenêtre **Attraction** ou **Magasin** correspondante.

Informations sur les visiteurs

La fenêtre **Infos visiteurs** est quelque chose que la plupart des directeurs de parc adoreraient posséder. D'un simple clic, vous pouvez voir ce que les personnes qui se trouvent dans votre parc pensent, où elles ont été, et ce qu'elles ont fait, où elles se rendent, et comment elles se sentent. Les gens viennent dans votre parc pour s'amuser et dépenser de l'argent. Prêtez une oreille attentive à leurs besoins, et utilisez les renseignements obtenus pour modifier votre parc en conséquence et contenter vos visiteurs.

Cette fenêtre répertorie les pensées et actions de tous les visiteurs du parc, à la fois individuellement et en groupe.



L'onglet **Tous les visiteurs** vous permet d'obtenir une représentation constamment remise à jour des pensées et actions des visiteurs. Vous pouvez passer de leurs actions à leurs réflexions en vous servant de la petite flèche. Le nombre total de visiteurs dans votre parc apparaît sous l'onglet. Vous pouvez savoir immédiatement comment se sent une personne en jetant un coup d'œil sur l'icône représentant son visage. Exemple : les personnes contentes sourient, mais les personnes malades sont vertes. Utilisez les barres de défilement pour vous déplacer dans la liste et lire la fin des longs messages. Cliquez sur une personne dans la liste pour ouvrir la fenêtre **Visiteur** qui lui correspond.



L'onglet **Récapitulatif** englobe tous les visiteurs et affiche des informations constamment remises à jour sur leurs pensées et actions. (La petite flèche vous permet de nouveau de passer de l'un à l'autre.) Cette fonction est souvent plus utile que la liste détaillant individuellement les visiteurs, car elle vous permet de savoir ce que la plupart de vos visiteurs pensent, et de repérer les problèmes les plus importants. Dans cette liste, vous pouvez cliquer sur un groupe pour revenir à l'affichage **Tous les visiteurs** ; seules les personnes appartenant à ce groupe y seront incluses.



Personnel

Le personnel du parc doit être surveillé. Quelle que soit la spécificité des ordres que vous leur avez donnés, les membres du personnel ont une certaine tendance à ne pas les exécuter comme vous l'aviez prévu. Tout comme vous surveillez vos visiteurs, surveillez votre personnel. Vous pouvez le faire aisément à partir de la fenêtre **Personnel**.



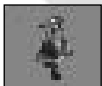
Il y a quatre onglets dans cette fenêtre, un pour chaque type d'employé que vous pouvez engager. Chacun fait la liste des employés que vous avez dans ce type particulier, vous fournissant ainsi un accès facile à tous les membres du personnel. Les quatre affichages sont différents, mais ils comprennent tous un bouton **Employer** (le salaire mensuel de l'employé se trouvant sous ce bouton). Cliquez dessus pour ajouter un employé de ce type à votre personnel.



Les **Hommes de service** peuvent s'occuper de quatre tâches différentes : balayer les allées, arroser les jardins et les plantes d'ornement, vider les poubelles et tondre la pelouse. A vous de déterminer les responsabilités de chaque employé. Utilisez la petite flèche pour sélectionner une couleur pour l'uniforme des hommes de service.



Un **Mécanicien** inspecte et répare les attractions, suivant les besoins, à moins que vous ne choisissiez de limiter son travail à l'une de ces tâches. Utilisez la petite flèche pour changer la couleur du blouson des mécaniciens.



Le travail d'un **Agent de sécurité** est d'éloigner les causeurs de trouble et maintenir l'ordre dans le parc. Son travail est si simple que vous n'avez pas besoin (d'ailleurs, vous ne pouvez pas le faire) de lui donner des ordres. Utilisez la petite flèche pour sélectionner la couleur du badge et de la ceinture de vos agents de sécurité.



Engagez un **Animateur** pour amuser vos visiteurs. Vous avez le choix entre trois costumes pour chaque animateur.

Il vous suffit de cliquer sur un membre du personnel dans l'une de ces trois listes pour ouvrir la fenêtre **Employé** correspondant à cet employé.

Raccourcis clavier

Même si vous pouvez contrôler le jeu en vous servant uniquement de la souris, vous avez la possibilité d'utiliser un certain nombre de raccourcis clavier pour accélérer les choses.

Remarque

Les touches de la liste qui suit sont les raccourcis clavier *par défaut*. Si la configuration ne vous convient pas, vous pouvez modifier la touche assignée à chaque fonction. Pour ce faire :

- Choisissez **Options** dans le menu **Options de jeu**.
- Sélectionnez **Touches personnalisées**.
- Cliquez sur le raccourci que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la nouvelle touche que vous voulez assigner à cette fonction particulière.

Attention ! Une fois que vous avez cliqué sur un raccourci, la touche sur laquelle vous appuyez ensuite sera assignée à cette fonction. Si vous avez commis une erreur, il vous suffit de cliquer de nouveau sur le raccourci pour lui assigner une touche différente.

Les touches numériques activent et désactivent certaines des **Options d'affichage** les plus fréquemment utilisées :

0	Repères de hauteur dans les allées
1	Vue souterraine
2	Vue sous-marine
3	Attractions transparentes
4	Paysage transparent
5	Supports invisibles
6	Personnes invisibles
7	Quadrillage
8	Repères de hauteur sur le terrain
9	Repères de hauteur sur les voies de l'attraction

D'autres touches offrent des alternatives à de nombreux boutons de la **Barre d'outils** :

Pause	p
Zoom arrière	u
Zoom avant	y
Pivoter	r
Carte	t
Terrain	1
Eau	2
Paysage	3
Allées	4
Nouvelle attraction	5
Finances	f
Recherches	d
Infos attractions	r
Statut du parc	p
Infos visiteurs	g
Personnel	s
Messages	m

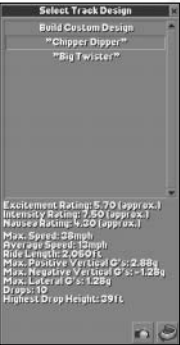
Enfin, certains raccourcis clavier vous permettent tout simplement d'accomplir des tâches habituelles :

B	Fermez la fenêtre se trouvant tout à fait en haut de l'écran
s +B	Fermez toutes les fenêtres ouvertes
q	Annuler la construction
z	Faire tourner l'attraction

La fenêtre de construction

Quel que soit le type d'attraction que vous décidez de construire, vous devez utiliser la fenêtre **Construction**. Dans cette fenêtre ne se trouvent que les fonctions correspondant à l'attraction que vous construisez ; mais quelles que soient les fonctions qui se trouvent à votre disposition, le fonctionnement est toujours le même. Ces outils vous permettent de construire ou d'ajuster une attraction, un magasin ou une boutique, et de créer des voies personnalisées pour les attractions.

La fenêtre **Construction** s'ouvre à chaque fois que vous décidez de construire une nouvelle attraction ou que vous cliquez sur le bouton **Construction** dans une fenêtre **Attraction**. Cependant, si vous êtes en train de construire une nouvelle attraction pour laquelle vous pouvez choisir une conception personnalisée (attractions de transports, montagnes russes, certaines des attractions aquatiques, et toutes les attractions comportant une voie), vous devez tout d'abord décider si vous voulez choisir une conception existante ou créer la vôtre. Vous pouvez le faire dans la fenêtre **Sélection de la conception de la voie**, qui en fait ressemble à la fenêtre **Construction**.



Dans cette fenêtre, vous pouvez construire une voie préconçue ou une voie personnalisée. Si vous choisissez **Construire une conception personnalisée**, vous allez immédiatement à la fenêtre **Construction**. En revanche, si vous cliquez sur une conception existante, deux nouveaux boutons apparaissent près du bas de la boîte.

Afficher voie vous donne un aperçu d'une conception de voie standard (les aperçus ne sont pas disponibles pour vos conceptions personnalisées). Cette option est utile lorsque vous voulez examiner une disposition de voie spéciale, particulièrement quand vous devez décider de son orientation par rapport aux allées existant déjà.



Utilisez le bouton **Pivoter** pour voir dans quelle direction se déplacera l'attraction.

Une fois que vous aurez sélectionné l'une des conceptions de voie existantes, vous pouvez positionner cette attraction sur le paysage, comme toutes les autres. Quand vous l'aurez fait, la fenêtre de **Construction** retrouvera son format habituel.

Conceptions sauvegardées

Si vous avez créé et sauvegardé vos propres conceptions pour le type d'attraction sélectionné, elles seront incluses dans la liste des voies préfabriquées.

Vous trouverez ci-dessous de brèves descriptions de la fonction des outils les plus communs de la fenêtre **Construction**. La disponibilité des boutons à un moment donné dépend entièrement de leur utilité pour le type d'attraction sur lequel vous travaillez et de la phase de construction à laquelle vous vous trouvez. Il y a également autre chose que vous ne devez pas ignorer. La disponibilité d'une fonction spécifique est quelquefois limitée par la structure et la fonction de ce que vous êtes en train de construire. Ainsi, si l'option que vous voulez est grisée, cela signifie que ce que vous voulez faire est au-delà des limites du possible.

Une voie, quel que soit son nom

Nous utilisons souvent le mot 'voie' pour désigner toute structure déterminant le parcours d'une attraction. N'oubliez donc pas que les options utilisées pour la conception de « voies » sont également valables pour les tubes, les rails, les voies navigables, les câbles, et tout ce qui servir de parcours à une attraction.



Les **flèches de courbe** déterminent la forme de base de la section de voie suivante.

- Le bouton **Spéciale**, directement sous les courbes, vous offre un assortiment de sections de piste possédant des fonctions spécifiques, y compris les quais, les freins, les virages, les hélices et les boosters. Seuls les types de voie appropriés à l'attraction sur laquelle vous travaillez sont disponibles.



Les boutons **Inclinaison** contrôlent la pente de la section de voie suivante.



Parfois, les voitures auront besoin d'être hissées ; c'est le cas au départ de la plupart des montagnes russes, par exemple. Le bouton **Chaîne** ajoute un dispositif à chaîne à la section de voie suivante. Attention, si vous installez plus d'une remontée à chaîne sur des montagnes russes, les coûts d'exploitation de l'attraction augmenteront sensiblement.



Les outils **Tonneau** et **virage** vous permettent d'incliner la section de voie suivante. (En général, le but est de réduire les forces de gravité en jeu dans un virage serré.) Vous l'utilisez sur une section de voie droite avant un virage, et l'inclinaison se poursuit dans le virage entier.



Les tubes qu'empruntent vos visiteurs peuvent avoir plusieurs formes sur certains types d'attractions aquatiques. Utilisez le bouton **Ouverte** ou **Fermée** pour faire votre choix pour la section de voie suivante.



Le bouton **Ajouter ceci** garde une trace de tous vos choix et affiche une image de la section de voie suivante que vous avez choisi d'ajouter. Le coût correspondant est inscrit juste en dessous de l'image. Cliquez sur ce bouton pour avancer et bâtir la section de voie conçue.



Si une section de voie existante est sélectionnée, le bouton **Démolir** vous permet de la supprimer. Si vous êtes en train de concevoir la section suivante, ce bouton vous permet de supprimer la section *précédente*, celle que vous venez de bâtir. Lorsque vous travaillez avec des attractions simples (non personnalisées), ce bouton vous permet de détruire l'ensemble de la structure, y compris l'entrée et la sortie.



Cliquez sur ce bouton pour placer la surbrillance sur la section de voie **précédente**. Continuez à cliquer jusqu'à ce que vous ayez atteint la section que vous souhaitez changer. (Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur une section pour placer instantanément la surbrillance à cet endroit.)



Utilisez cette flèche pour placer la surbrillance sur la section de voie **suivante**. Continuez à cliquer jusqu'à ce que vous ayez atteint la section que vous souhaitez changer. (Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur une section pour placer instantanément la surbrillance à cet endroit.)



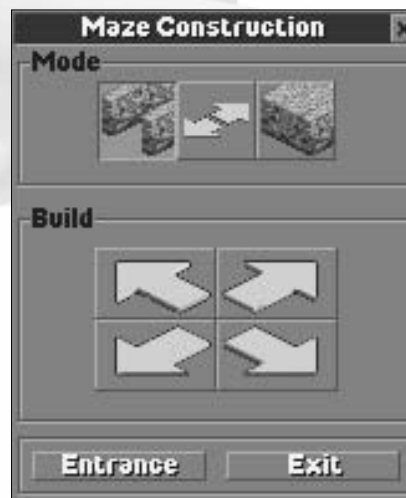
Le bouton **Pivoter** sert à l'une des deux fonctions suivantes. Pour les structures simples et préconçues, ce bouton contrôle la direction à laquelle fera face l'attraction. (Vous devez choisir cette direction *avant* de placer l'élément en question sur le paysage.) Cependant, lorsque vous commencez à construire sur une attraction avec une conception personnalisée, le bouton **Pivoter** détermine l'orientation de la première section de voie ; celle-ci détermine la direction de déplacement de l'attraction et la direction dans laquelle se fera la construction.

- Le bouton **Entrée** se trouve en bas. Utilisez-le pour placer l'entrée de l'attraction. Lorsque ce bouton est enfoncé, placez le pointeur de la souris sur un endroit approprié (à côté de l'attraction), et cliquez pour construire à cet endroit. Les attractions doivent toutes avoir une entrée et une sortie, mais les magasins et les boutiques n'en ont pas besoin.
- Le bouton **Sortie** se trouve également en bas de la fenêtre. Comme l'indique son nom, ce bouton vous permet de placer la sortie de l'attraction. Lorsque ce bouton est enfoncé, placez le pointeur de la souris sur un endroit approprié (à côté de l'attraction), et cliquez pour construire à cet endroit. Les attractions doivent toutes avoir une entrée et une sortie, mais les magasins et les boutiques n'en ont pas besoin.

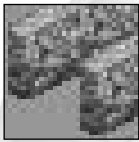
Si vous désirez obtenir plus d'informations à ce sujet, consultez les sections **Didacticiel** et **Conception personnalisée**.

Labyrinthe de haies

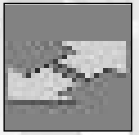
Le labyrinthe de haies est l'une des attractions les plus calmes que vous puissiez construire et aussi l'une des plus anciennes. Cela fait des centaines d'années que l'on construit ces labyrinthes ; les plus célèbres sont des sites touristiques très populaires. Les labyrinthes préfabriqués sont très corrects, mais si vous voulez créer votre propre labyrinthe, vous devrez savoir utiliser les outils.



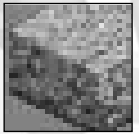
Quand vous choisissez de construire un labyrinthe de haies personnalisé, la fenêtre **Construction de haies** s'ouvre. Vous y trouverez quelques fonctions très intéressantes. Les trois modes de contrôle se trouvent dans la partie supérieure ; ils vous permettent de déterminer ce qui se passe lorsque vous cliquez pour la première fois sur le paysage (pour placer la première section du labyrinthe) et lorsque vous bougez le curseur de construction ensuite.



Quand le curseur de construction de la haie se trouve en mode **Ouverte**, vous construisez des allées que vos visiteurs peuvent emprunter.

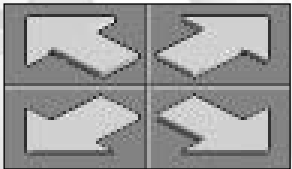


Le mode **Déplacement** empêche la construction avec le curseur. Dans ce mode, le curseur se contente de se déplacer dans le paysage, sans laisser d'allée ou de haie derrière lui.



Passez en mode **Remplissage** pour placer des buissons infranchissables qui bloqueront vos visiteurs.

Au lieu du bouton habituel **Ajouter ceci**, vous avez quatre flèches directionnelles à votre disposition.



Les **Flèches de construction** vous permettent de déplacer le curseur sur le paysage et de construire le labyrinthe. Cliquez sur l'une de ces flèches pour aller dans la direction correspondante, tout en construisant (à moins bien entendu que vous ne vous trouviez en mode **Déplacement**).

Voici quelques règles qui vous aideront à construire des labyrinthes de haies agréables :

- N'oubliez pas de placer des sections ouvertes devant l'entrée et la sortie.
- Il doit y avoir au moins une allée complète qui mène de l'entrée à la sortie.
- Si le labyrinthe est trop complexe, vos visiteurs se perdront, ou se décourageront (ou les deux à la fois). Vous avez toujours la possibilité de les repêcher (grâce au bouton **Pince**), mais ce ne sera pas très amusant pour eux.

Fenêtres d'information

Une fenêtre est associée à chaque attraction, boutique, magasin, membre du personnel, visiteur et au parc même. Cette fenêtre est appelée *fenêtre d'information*, mais elle ne se contente pas de vous fournir des informations :

- Dans la fenêtre **Parc**, vous avez accès à certains des outils les plus importants pour la gestion du parc.
- Les fonctions présentes dans la fenêtre **Magasin** vous permettent de contrôler les prix et le développement des magasins et boutiques.
- La fenêtre **Employé** vous permet de donner des ordres à vos employés.
- La fenêtre **Visiteur** vous donne des renseignements sur les actions et réflexions d'un visiteur en particulier, et vous permet de replacer les visiteurs perdus sur l'une des allées du parc.
- Les fonctions de la fenêtre **Attraction** vous permettent de choisir la façon dont une attraction va fonctionner, de la couleur de la peinture au prix d'entrée.

En construisant et gérant vos parcs, vous serez amené à utiliser ces fenêtres presque constamment ; vous avez alors tout intérêt à savoir comment les utiliser et ce qu'elles peuvent vous apporter.

La fenêtre parc

La fenêtre **Parc** vous donne des informations générales et une image globale du statut et des performances de votre parc. Vous pouvez y surveiller l'évaluation de votre parc, le nombre total de visiteurs qui s'y trouvent, le nombre d'attractions que vous avez construites, les récompenses que vous avez gagnées, et, bien sûr, vos objectifs, si vous voulez réussir le scénario.

Cliquez sur le bouton **Statut du parc** dans la **Barre à outils** ou sur l'entrée du parc (directement sur le paysage) pour ouvrir cette fenêtre. Vous y trouverez sept onglets, donc sept affichages, débordant de données importantes.



L'onglet **Affichage** apparaît par défaut. Vous y voyez l'entrée du parc, et les feux de signalisation vous permettent d'ouvrir et de fermer votre parc comme vous le souhaitez. Vous pouvez cliquer sur cet affichage pour concentrer le son sur l'entrée. Sur le côté de cette vue se trouvent quelques boutons de fonction.



Cliquez sur le bouton **Acheter du terrain** pour acheter du terrain supplémentaire. (Pour plus de détails, référez-vous au paragraphe **Agrandir le parc** dans la section **Dépannage de Gestion du parc**.)



Le bouton **Acheter des droits de construction** vous permet d'acheter le droit de construire au-dessus ou en dessous d'un terrain n'appartenant pas au parc. (Pour plus de détails, veuillez vous référer au paragraphe **Agrandir le parc** dans la section **Dépannage de Gestion du parc**.)



Le bouton **Localiser** centre l'affichage sur l'entrée du parc.



Pour renommer votre parc, utilisez le bouton **Donner un nom au parc**.



L'onglet **Évaluation du parc** vous donne une évaluation de votre parc mois par mois. Cet affichage n'est là que pour vous fournir des informations, et rien d'autre.



Nombre de visiteurs retrace le nombre de personnes qui visitent votre parc chaque mois. Cet affichage n'est là que pour vous fournir des informations, et rien d'autre.



L'onglet **Prix d'entrée** vous permet de décider du prix que chaque visiteur devra payer pour entrer dans votre parc. Servez-vous des flèches pour augmenter ou baisser le prix. Vous pouvez également y trouver le nombre total d'entrées payantes que votre parc a engendré jusqu'à ce jour et l'argent que vous en avez retiré.



L'affichage **Statistiques du parc** vous donne une idée de la taille du parc, du nombre d'attractions que vous devez gérer, du nombre de visiteurs qui se trouvent dans votre parc à ce moment, et du personnel que vous avez sous vos ordres. Cet affichage n'est là que pour vous fournir des informations.



Les objectifs que vous devez atteindre si vous voulez réussir dans ce scénario sont répertoriés sous l'onglet **Objectifs**. Si le scénario est déjà terminé et que vous avez choisi de continuer à gérer le parc, vous y trouverez également une indication de votre succès ou de votre échec.



L'onglet **Récompenses** vous permet de voir les récompenses que votre parc a reçues récemment, le cas échéant. (En général, le fait d'obtenir des récompenses est synonyme d'excellente performance.)

Fenêtres d'attractions

A chaque attraction correspond une fenêtre **Attraction**, que vous pouvez ouvrir de plusieurs façons. En général, le plus pratique est de cliquer sur l'entrée de l'attraction elle-même. Cette fenêtre vous permet de contrôler l'attraction, et comprend un certain nombre de fonctions concernant l'inspection et l'amélioration.

Lorsque vous construisez une nouvelle attraction, la fenêtre **Attraction** s'ouvre dès que vous avez placé l'entrée et la sortie. Vous pouvez également activer cette fenêtre en cliquant sur une attraction répertoriée dans la fenêtre **Infos attractions**. Remarque : plusieurs combinaisons d'onglets peuvent être affichées dans cette fenêtre ; les onglets que vous voyez dépendent entièrement des caractéristiques de l'attraction concernée. La liste suivante répertorie les onglets que vous rencontrerez le plus fréquemment.



L'onglet **Affichage** apparaît par défaut. La fenêtre d'aperçu vous permet de surveiller l'attraction, et les feux rouge, orange et vert vous permettent de la fermer, tester et ouvrir comme vous le souhaitez. Vous pouvez cliquer sur l'affichage pour concentrer le son sur l'entrée, et si vous double-cliquez sur le feu rouge, vous réinitialisez une attraction bloquée. Sur le côté de cette vue se trouvent quelques boutons de fonction.



Le bouton **Construction** vous permet de changer à la fois le positionnement et l'orientation des attractions simples, de modifier la conception des attractions comportant une voie et de déplacer l'entrée et la sortie de toutes les attractions.



Vous pouvez renommer une attraction en vous servant du bouton **Nommer**.



Le bouton **Localiser** centre l'affichage sur l'attraction sélectionnée.



Servez-vous du bouton **Démolir** pour supprimer instantanément l'ensemble de l'attraction de votre parc. Si vous le faites, vous récupérez de l'argent ; le montant est différent selon que l'attraction vient d'être construite ou qu'elle a déjà été ouverte au public.



L'onglet **Options des voitures** ne concerne que les attractions qui utilisent des voitures. Grâce à cet affichage, vous pouvez contrôler les « voitures » (un terme général, qui inclut tous les types de véhicules) sur l'attraction. Les options dont vous disposez dépendent des caractéristiques de l'attraction en question, mais il y a de fortes chances que vous puissiez changer le type de voiture pour l'attraction (si vous disposez de plus d'une option), choisir le nombre de voitures ou de trains de voitures, et le nombre de voitures par train.



Vous pouvez déterminer la façon dont fonctionnera l'attraction grâce à l'onglet **Options de fonctionnement**. Les options et informations que vous y trouverez dépendent des caractéristiques de l'attraction en question. La plupart des fonctions sont des cases à cocher, permettant d'activer ou de désactiver les caractéristiques de l'attraction. D'autres vous proposent des menus déroulants dans lesquels vous sélectionnez l'une des options disponibles. L'une des options les plus importantes est celle qui contrôle la fréquence d'inspection de l'attraction.



L'onglet **Palette de couleurs** vous fournit des outils vous permettant de personnaliser les couleurs de toutes les parties de l'attraction. Les options de peinture dont vous disposez dépendent des caractéristiques de l'attraction en question.



Sélectionnez l'onglet **Dimensions et données de test** si vous voulez voir les informations recueillies à la suite du tour d'essai d'une attraction, y compris les niveaux d'engouement, d'intensité et l'indice de nausée. Remarque : les résultats ne deviennent disponibles qu'une fois que l'attraction a accompli un tour complet. (Servez-vous du feu orange sur l'onglet **Affichage** pour entamer un tour d'essai.)



L'affichage **Graphiques** vous permet de suivre seconde par seconde la rapidité, l'altitude, la force de gravité (verticale et latérale) rencontrée lors du dernier tour complet de cette attraction. Utilisez les boutons du bas de la fenêtre pour choisir le graphique que vous souhaitez voir. La barre coulissante vous permet de vous déplacer horizontalement dans le graphique.



L'onglet **Revenus et coûts** vous permet de fixer le prix d'entrée de l'attraction et de voir des données financières importantes, telles que les revenus, les coûts d'exploitation, et globalement, le profit ou la perte. Pour certaines attractions, le toboggan par exemple, vous y trouverez d'autres options. (Elles sont toutes assez simples et clairement expliquées.)



Si vous voulez un aperçu des réactions des personnes qui ont essayé l'attraction en question, cliquez sur l'onglet **Visiteurs**. Vous y trouverez le nombre de visiteurs qui l'ont essayée, la popularité globale de l'attraction, son âge, et d'autres données. Cet onglet comprend trois boutons principaux qui vous permettront d'obtenir plus de renseignements.



Sélectionnez le bouton **Pensées** pour ouvrir la fenêtre **Infos visiteurs**, où vous trouverez une liste de toutes les personnes qui sont en train de penser à cette attraction en particulier.



Le bouton **Visiteurs** ouvre également la fenêtre **Infos visiteurs**, mais vous fournit pour sa part une liste des tous les visiteurs qui se trouvent dans cette attraction à ce moment.



Enfin, le bouton **Temps d'attente** ouvre la fenêtre **Infos visiteurs** et répertorie tous les visiteurs qui font la queue pour cette attraction à ce moment.

Fenêtres magasin (et boutique)

Les magasins et les boutiques, tout comme les attractions, exigent votre attention de temps en temps. Vous aurez parfois à procéder à quelques modifications afin qu'ils fonctionnent mieux et qu'ils soient plus rentables. L'exploitation des magasins et boutiques est moins complexe que celle des attractions ; vous vous rendrez compte qu'elles demandent en général moins d'attention.

Vous pouvez ouvrir la fenêtre **Magasin** d'un établissement soit en cliquant sur la construction elle-même (sur le paysage) ou en la sélectionnant dans la liste qui se trouve dans la fenêtre **Infos attractions**. Normalement, seuls trois onglets servent à surveiller et contrôler un magasin.



L'onglet **Affichage** apparaît par défaut. Vous obtenez ainsi un aperçu en temps réel de l'endroit, et les feux rouge et vert vous permettent de fermer et d'ouvrir le magasin comme vous le souhaitez. Vous pouvez cliquer sur cette affichage pour concentrer le son sur l'entrée. Sur le côté de cette vue se trouvent quelques boutons de fonction.



Le bouton **Construction** vous permet de changer à la fois le positionnement et l'orientation de la construction, dans le cas où le positionnement en question ne vous conviendrait pas.



Vous pouvez renommer un magasin ou une boutique en vous servant du bouton **Nommer**.



Le bouton **Localiser** vous permet de centrer l'affichage sur le magasin sélectionné.



Servez-vous du bouton **Démolir** pour supprimer instantanément le magasin ou la boutique de votre parc. Si vous le faites, vous récupérez de l'argent ; le montant est différent si l'attraction vient d'être construite ou si elle a déjà été ouverte et visitée.



L'onglet **Revenus et coûts** vous permet de fixer le prix d'entrée de l'attraction et de voir des données financières importantes, telles que les revenus, les coûts d'exploitation, et les profits et les pertes d'ensemble.



Si vous voulez un aperçu des réactions des personnes qui ont visité le magasin en question, cliquez sur l'onglet **Visiteurs**. Vous y trouverez le nombre de personnes qui l'ont visité, sa popularité globale, le nombre d'éléments vendus jusqu'à ce jour, et l'âge du magasin. Vous trouverez un bouton bien pratique dans cet affichage.



Sélectionnez le bouton **Pensées** pour ouvrir la fenêtre **Infos visiteurs** où vous trouverez une liste de toutes les personnes qui sont en train de penser à ce magasin en particulier.

Fenêtres Employé

De la même façon que vous surveillez et contrôlez chacune de vos attractions dans la fenêtre Attraction, vous dirigez votre personnel grâce aux fenêtres **Employé**.

Vous pouvez ouvrir une fenêtre **Employé** en cliquant sur l'un des membres de votre personnel (sur le paysage) ou en sélectionnant la personne en question dans la liste de la fenêtre **Personnel**. La barre de titre vous indique l'identité de l'employé. Cette fenêtre comprend trois onglets ; chacun vous donne accès à un affichage important.



L'onglet **Affichage** est le plus important. Vous y trouvez les activités de l'employé et êtes ainsi tenu au courant de ce qu'il fait exactement. Cette fenêtre comporte également quatre boutons de fonctions.



Cliquez ici pour récupérer l'employé et le transporter dans un endroit spécifique. Vous pouvez ainsi rapidement placer un homme de service là où le désordre règne ; pourtant, cette fonction *n'est pas* utile lorsqu'il s'agit de placer des mécaniciens près des attractions en panne ; si vous déplacez un mécanicien, vous annulez la tâche qu'il était en train d'exécuter.



Vous pouvez affecter un employé à une certaine zone du parc grâce au bouton **Zone de patrouille**. Lorsque ce bouton est enfoncé, cliquez sur le paysage pour délimiter la zone (blocs prédéterminés) assignée à cet employé.



Ce bouton centre la vue sur l'endroit où se trouve actuellement cet employé.



Le bouton **Renvoyer** vous permet de mettre fin au contrat de l'employé et de le renvoyer.



Le bouton **Ordres** vous permet de contrôler ce que fait cet employé :

- Quatre tâches sont possibles pour les hommes de service : balayage des allées, arrosage des jardins et des plantes d'ornement, vidage des poubelles et tonte de la pelouse. A vous de déterminer la tâche de chaque personne.
- Un mécanicien s'occupe à la fois de l'inspection et de la réparation des attractions, selon les besoins, à moins que vous ne décidiez de limiter son travail à l'une de ces deux tâches.
- Vous pouvez choisir un costume spécial pour chaque animateur.
- Le travail de l'agent de sécurité est si simple que vous n'avez pas besoin de lui donner des ordres.



Statistiques vous donne des renseignements utiles sur le salaire mensuel de l'employé et sur ce qu'il a fait depuis que vous l'avez engagé.

Fenêtres visiteurs

Si vous connaissez les opinions de vos visiteurs (ce qu'ils veulent, et la façon dont ils réagissent par rapport à votre parc et à tout ce qui s'y trouve), vous avez en main les meilleures informations que vous puissiez trouver au moment de prendre des décisions. Vous pouvez obtenir ces données de plusieurs façons, et la fenêtre **Visiteur** associée à chacun de vos visiteurs en est une. Cette fenêtre est également très utile si vous désirez isoler un visiteur perdu.

Pour ouvrir une fenêtre **Visiteur**, le plus simple est de cliquer sur n'importe quelle personne se trouvant dans le parc (dans le paysage). La barre de titre vous indique le numéro associé à la personne en question (à moins que vous ne lui ayez donné un nom). Il y a six onglets, et chacun vous permet d'ouvrir un affichage différent.



L'onglet **Affichage** est le plus important. Il vous montre le visiteur et vous tient au courant de ce qu'il fait exactement. Cette fenêtre comporte également quatre boutons.



Cliquez à cet endroit pour récupérer un visiteur et le déplacer. Il s'agit là du moyen le plus rapide de remettre un visiteur perdu sur le droit chemin.



Ce bouton vous permet de donner un nom à un visiteur.



Ce bouton centre la vue sur l'emplacement actuel du visiteur.



Grâce à la **Zone de messages**, vous pouvez suivre les activités de ce visiteur particulier. Ce bouton active et désactive cette fonction de suivi pour chaque visiteur. (Si vous suivez plusieurs personnes en même temps, vous aurez sans doute beaucoup trop de messages.)



Condition correspond à une analyse détaillée du statut physique du visiteur et de ses besoins ; ce bouton vous permet aussi d'obtenir des informations sur ses préférences en matière d'attractions et sur sa tolérance de la nausée.



Statistiques vous fournit des informations intéressantes sur ce que cette personne a fait depuis qu'elle est entrée dans votre parc.



Argent détaille ce que cette personne a dépensé depuis qu'elle se trouve dans le parc.



Pensées vous donne une liste des réflexions les plus récentes de ce visiteur à propos de votre parc.



Articles vous montre tout ce que transporte cette personne à ce moment donné.

PAGE D'INFORMATION WEB

Roller Coaster Tycoon possède un site web actif et passionnant créé spécialement pour que vous obteniez le meilleur de votre nouveau jeu. Vous pouvez nous rendre visite à l'adresse suivante :

<http://www.rollercoastertycoon.com>

PRODUITS INFOGRAMMES À VENIR ET EXISTANTS

Pour de plus amples informations sur les produits Infogrames à venir ou existants, veuillez consultez notre site web principal :

<http://www.fr.infogrames.com>

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience)

en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO:

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 e/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 e/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 e/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (e 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88 *24 hours a day / 1£ /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

CREDITS

DEVELOPPEMENT

Conception et programmation

Chris Sawyer

Graphismes

Simon Foster

Son et musique

Allister Brimble

Programmation supplémentaire

FISH (UK) Ltd.

Représentation par Jacqui Lyons à Marjacq Ltd.

Manuel

John Possidente, Tim Beggs, Anton Lorton, et Alkis Alkiviades

Disposition par Louis Saekow Design

Remerciements

Robb Alvey, Katie Brayshaw, Karen Cumming, Justin Garvanovic et l'European Coaster Club, Neil Jackson, Victoria Maclean, Martin Sawyer, Elizabeth Slater, Paul Slater, Graham Turner, Ruth Turner, John Wardley, Melanie Warn, et Jim Wills pour leur aide (recherche et test)