

# themePARK™



DESIGNER SERIES™

BY

BULLFROG™

# **Avertissement aux possesseurs de television de projection:**

Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou peuvent marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

## **Avertissement sur l'épilepsie**

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

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

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

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

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

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

# Table des Matières

## Début du jeu

- Résumé des commandes

- Le but du jeu

## Configuration du jeu

- Saisie du nom des joueurs

- Mais où donc vais-je m'installer ?

## L'écran du parc

- Utilisation du menu des icônes

  - Construction de chemins

  - Le menu des chemins

    - Sens Uniques

    - Panneaux

  - Placement des files d'attente

  - Choix des attractions

    - Placement de l'entrée et de la Sortie

  - Achat de boutiques

  - Éléments de décor

    - Installation de Toilettes

  - Embauche de personnel

  - Menu principal

  - Icône d'informations

  - Icône de Statut du Parc

  - Icône de la banque

- Ouverture du parc

## Les visiteurs dans le parc

- Employés

  - Artistes

  - Nettoyeurs

  - Mécaniciens

- Visiteurs

  - Voyous

## Fonctions évoluées de Theme Park

- Ecrans d'achat

- Achat d'attractions

- Ecran d'achat des boutiques et des attractions secondaires

  - Attractions secondaires

- Ecran d'embauche des employés

- Ecran d'achat des éléments de décor

- Icônes de réglage

- Attractions définissables par l'utilisateur

  - Le Guichet

- Ecrans d'informations

  - Ecran d'informations des attractions

  - Ecran d'information des boutiques

  - Ecran d'informations des attractions secondaires

  - Ecran d'informations sur le personnel

  - Ecran d'informations sur les visiteurs

    - Bulles de Pensées

- Ecrans des négociations

  - Négociations salariales

    - Cs passe ou ca casse : la Greve

- Vente de votre parc

- L'écran de la banque

- Classement fin d'année

  - Classements

    - Résultats de fin d'année

  - Faillite

- Présentation de Bullfrog

- Remerciements

- Garantie Limitee Electronic Arts

# Début du jeu

1. Eteignez votre console Sega™ Mega Drive™. *N'insérez ou ne retirez JAMAIS* une cartouche de jeu si votre console est ALLUMÉE.
2. Insérez la cartouche de jeu dans votre console Mega Drive. Appuyez fermement sur la cartouche pour vérifier qu'elle est bien mise en place.
3. ALLUMEZ votre console.
4. L'écran titre de **Theme Park** sera affiché. Appuyez sur le bouton **START** pour passer au menu principal (voir *Configuration du jeu*).

## Résumé des commandes

Ouvrir le menu des icônes : Appuyez sur le bouton **START**

Sélectionner une icône : Pavé directionnel **haut/bas/droite/gauche**

Ouvrir l'écran d'achat : Appuyez sur le bouton **A**

Ouvrir le menu rapide : Appuyez sur le bouton **B**

Revenir au dernier menu rapide : Appuyez sur le bouton **C**

Déplacement du pointeur : Pavé directionnel **haut/bas/gauche/droite**

Placer une installation : Appuyez sur le bouton **A**

Supprimer une installation : Appuyez sur le bouton **B**

Ouvrir/Fermer le parc : Maintenez le bouton **START** enfoncé et appuyez sur le bouton **C**

Réduire la vitesse du jeu : Maintenez le bouton **START** enfoncé et appuyez sur le bouton **A**

Augmenter la vitesse du jeu : Maintenez le bouton **START** enfoncé et appuyez sur le bouton **B** (jusqu'à 4 fois)

## Le but du jeu

Comme toujours dans ce genre de jeu, le but de **Theme Park** est la domination globale. Vous devez ouvrir un parc dans chacun des sites disponibles dans le monde entier, et devenir par la même occasion le meilleur gérant de parc d'attractions de la planète ! Tous les ans, vous pourrez vendre votre parc si vous le désirez. A vous de décider si vous acceptez ou non les offres qui vous sont proposées, ou s'il vaut mieux compter sur le succès de votre parc pour attendre l'année suivante et une offre plus intéressante. Votre parc ne pourra dépasser une taille maximum, ne pourra recevoir que 150 visiteurs en même temps, et le nombre d'attractions est lui aussi limité. Si vous avez atteint ces limites, vous pouvez envisager sérieusement de vendre votre parc (voir *Vente de votre parc*).

**Remarque :** Lorsque votre parc se remplira de visiteurs et d'attractions, le jeu ralentira pour vous permettre d'avoir le temps de gérer toutes les activités.

L'argent gagné en vendant chaque parc doit ensuite être utilisé pour financer l'achat d'un autre site, en gardant un budget suffisant pour le développement d'un nouveau parc. Ce n'est que lorsque vous aurez occupé tous les sites (leur couleur passera du bleu à l'or) que vous aurez atteint votre objectif (voir *Mais où donc vais-je m'installer ?*).

Cela peut vous sembler très facile, mais si vous croyez que **Theme Park** sera une simple promenade de santé, vous vous trompez ! Le succès dans les affaires demande une attention énorme pour les moindres détails, et c'est exactement la même chose dans **Theme Park**. Vous devrez gérer finement vos attractions, vos boutiques et vos spectacles pour faire un maximum de bénéfices. N'oubliez pas de vérifier régulièrement l'état de vos finances sur le Relevé de Banque, et écoutez bien ce que vous dit votre conseiller pendant le jeu. Il vous donnera des conseils pour améliorer le rendement de votre parc. La courbe de votre chiffre d'affaires risque de ressembler à vos montagnes russes, avec des hauts et des bas, mais une chose est sûre : vous allez vraiment vous amuser !

# Configuration du jeu



Après l'écran titre, vous verrez le menu principal. Pour choisir une des options de ce menu, utilisez les touches **haut/bas** du pavé directionnel pour déplacer le pointeur, et appuyez ensuite sur le bouton **A**, **B** ou **C**.

Les options du menu principal sont les suivantes :

Nouveau Propriétaire : Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran des détails sur le joueur (voir *Saisie du nom des joueurs*).

Mot de passe – Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'informations sur les joueurs (voir *Saisie du nom des joueurs*). Pour activer l'écran des mots de passe, entrez votre nom et appuyez ensuite sur le bouton **START**. Vous pourrez ensuite entrer le mot de passe de la même manière que votre nom, et reprendre la partie en cours. Les mots de passe ne sont donnés que lorsque vous vendez votre parc (voir *Vente de votre parc*).

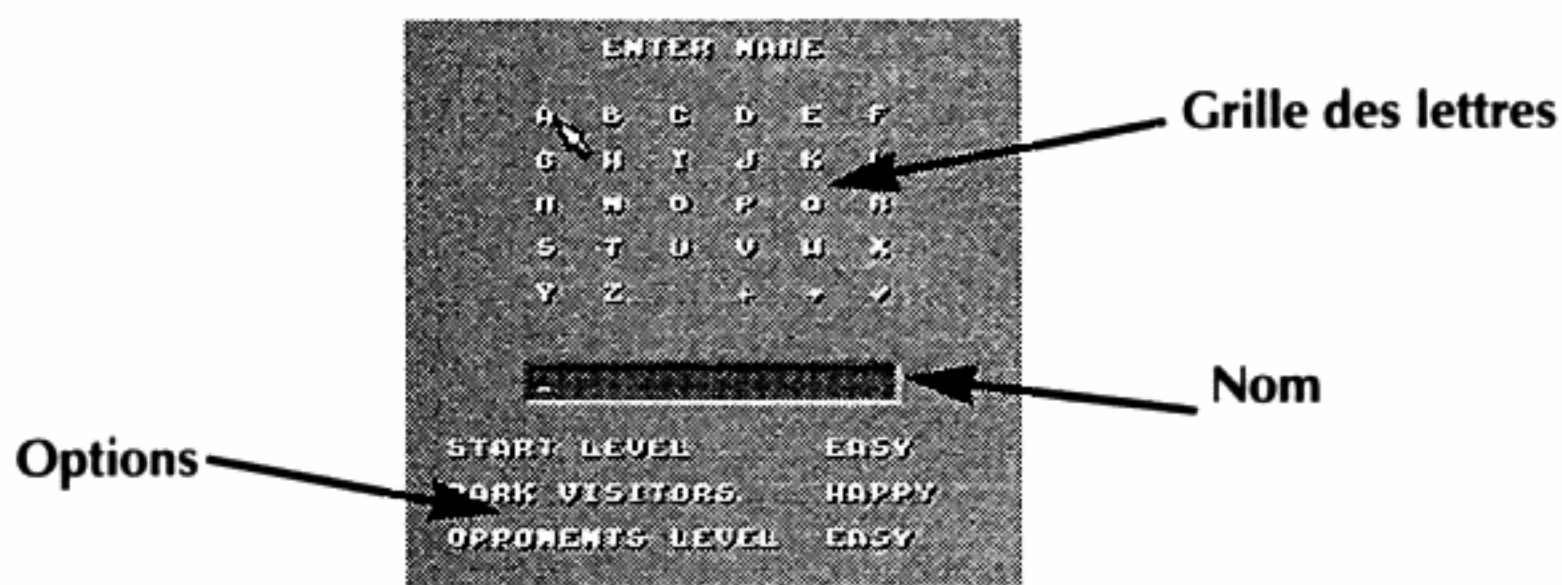
Continuer Partie : Permet de revenir au parc en cours lors de la dernière sauvegarde

Voir remerciements – Pour connaître les noms de ceux qui sont responsables de la sortie de **Theme Park**.. Appuyez sur le bouton **A** pour faire défiler les pages.

Langue – Appuyez sur le bouton **A** pour choisir la langue qui sera utilisée dans le jeu : Anglais, Allemand, Espagnol ou Français.

Musique on/off – Pour activer ou désactiver la musique, appuyez sur le bouton **A**.

# Saisie du nom des joueurs



Vous devez entrer votre nom avant de choisir un site pour votre parc.

**Pour entrer votre nom**, utilisez le pavé directionnel pour déplacer le pointeur sur la grille des lettres et appuyez sur le bouton **A** pour choisir une lettre, qui apparaît alors dans la zone où votre nom est affiché. Répétez cette opération pour chaque lettre. Si vous voulez effacer une lettre choisie par erreur, appuyez sur le bouton **B**.

Utilisez ensuite la touche **bas** du pavé directionnel pour choisir les options affichées sous votre nom. Ces options sont les suivantes :

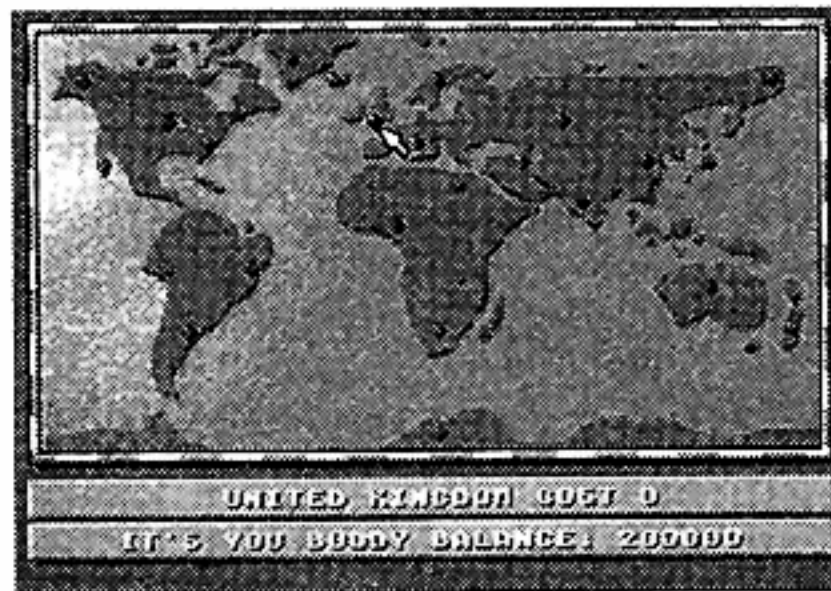
Niveau de départ – Appuyez sur le bouton **A** pour choisir le niveau de difficulté : **Facile**, **Moyen** ou **Difficile**. Ce paramètre décide de la somme d'argent dont vous disposerez au début de la partie. Au niveau **Facile**, votre compte est créditeur de 200.000 brouzoufs. Au niveau **Moyen**, 150.000 brouzoufs sont versés dans vos coffres. Au niveau le plus **difficile**, vous commencez avec la misérable somme de 100.000 brouzoufs.

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

Force Concurrents - Appuyez sur le bouton **A** pour choisir le niveau de vos adversaires : **Faibles**, **Moyens** ou **Forts**. Votre vie sera beaucoup plus simple si vous choisissez des adversaires **faibles**.

Lorsque vous aurez choisi toutes les options de configuration du jeu, appuyez sur le bouton **START** ou utilisez le pavé directionnel pour sélectionner la marque et appuyez ensuite sur le bouton **A**. Vous verrez ensuite la carte du monde.

# Mais où donc vais-je m'installer ?



La carte du monde vous permet de choisir le pays dans lequel vous allez installer votre parc. Les sites d'implantation potentiels sont marqués sur la Carte du Monde par des points bleus. Les points rouges indiquent les endroits qui sont trop chers pour vous, et les points de couleur or signalent les sites que vous avez déjà occupés. Si vous jouez pour la première fois, le seul site disponible sera l'Angleterre. Votre nom est affiché en bas de l'écran, ainsi que le nom du pays de votre choix et le solde de votre compte en banque.

Utilisez les touches **haut/bas/gauche/droite** du pavé directionnel pour sélectionner un site avec le pointeur et appuyez ensuite sur le bouton **A** pour activer l'écran du site. Vous verrez alors les informations suivantes :

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

**Difficulté :** Facile, Moyenne ou Difficile, selon la population du site, la stabilité économique et le climat. Un site proche d'une grande ville d'Europe ou d'Amérique posera moins de problèmes qu'en Antarctique, mais ces sites sont aussi les plus chers. Lorsque vous choisissez un site, soyez prudents et examinez votre compte en banque pour voir si vous pourrez financer le développement de votre parc. Moins le site est cher, plus vous devrez dépenser d'argent pour que votre parc soit un succès.

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

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

**Population éloignée :** Lorsque la réputation de votre parc sera internationale et que sa taille aura évolué, le nombre de clients potentiels pourra atteindre ce chiffre.

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

**Taux d'intérêt :** de 0 à 100%. Plus ce taux est faible, moins vous paierez d'intérêts sur vos prêts bancaires..

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

**Années sans impôts :** Durée pendant laquelle vous ne paierez pas d'impôts locaux.

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

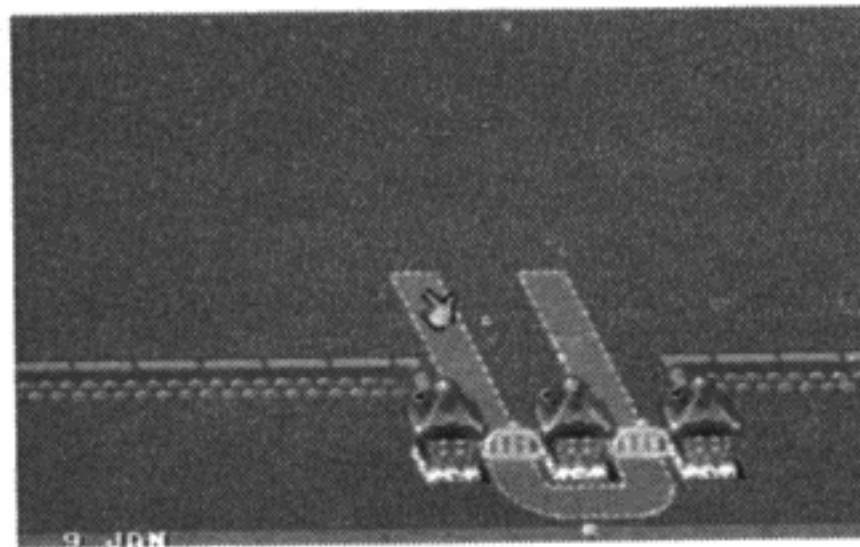
Climat – Un parc installé dans un pays au climat agréable attirera plus facilement les visiteurs.

Terrain – Caractéristiques du terrain sur lequel vous allez vous installer.

Propriétaire - Nom du propriétaire du parc sélectionné.

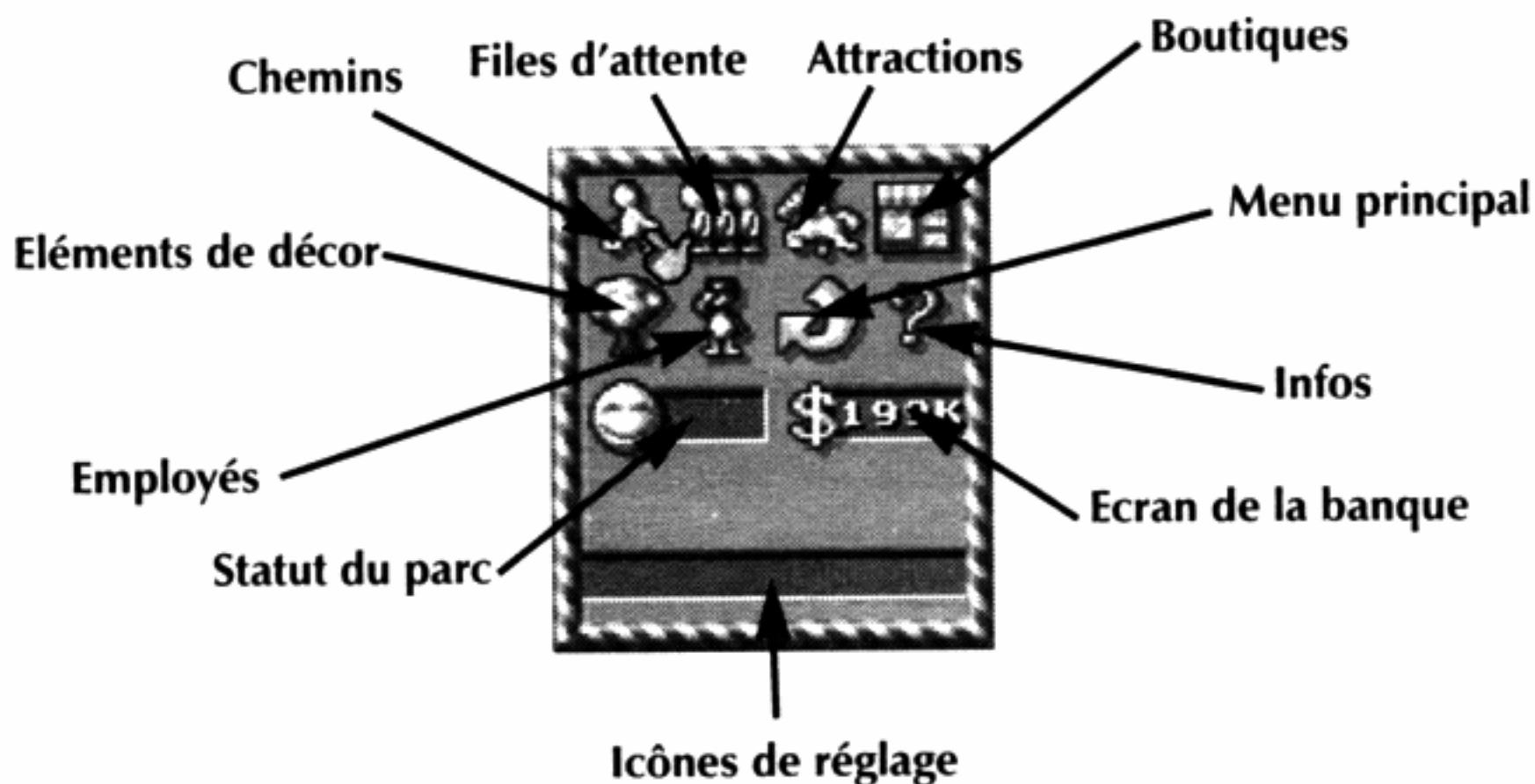
Si un site ne vous convient pas, appuyez à nouveau sur le bouton **A**. Lorsque vous avez trouvé celui qui vous convient (et si vous pouvez l'acheter), appuyez sur le bouton **START** pour acheter le terrain. Vous passerez directement à l'écran du parc.

## L'écran du parc



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

# Utilisation du menu des icônes



Appuyez sur le bouton **START** pour activer le menu des icônes. Ce menu est la clef de la création de votre parc. Chaque icône a une fonction spécifique : chemins, files d'attente, attractions, boutiques, éléments de décor ; employés, menu principal, infos, statut du parc et écran de la banque.

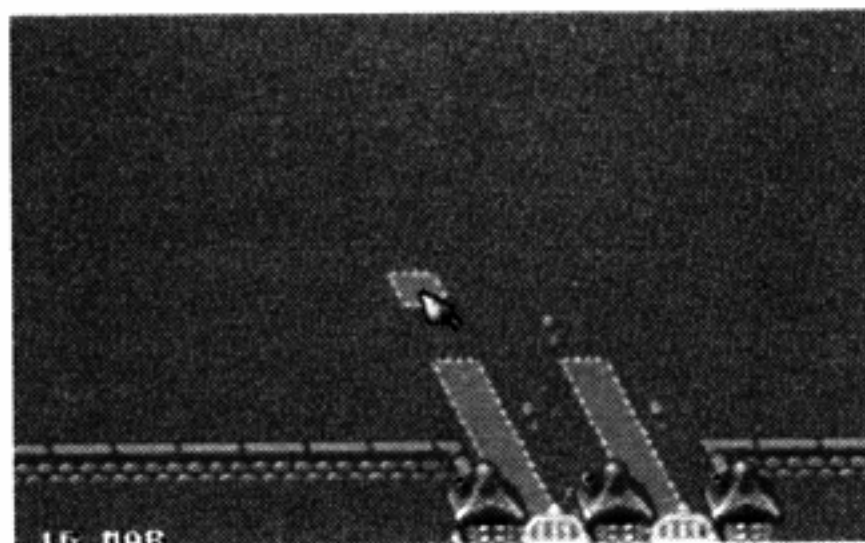
**Pour sélectionner une icône**, utilisez les touches **haut/bas/gauche/droite** du pavé directionnel et confirmez en appuyant sur le bouton **A** pour les écrans d'achat (voir *Ecrans d'achat*) ou sur le bouton **B** pour activer le menu rapide.

**Remarque :** Après avoir sélectionné une icône, vous devez appuyer à nouveau sur le bouton **START** pour réactiver le menu des icônes.

## Construction de chemins

Avant de pouvoir continuer, vous devez construire des chemins pour que les visiteurs puissent se déplacer dans votre parc. C'est le seul moyen pour eux d'accéder aux attractions et aux boutiques. Comme tous les autres éléments de Theme Park, les chemins coûtent de l'argent : au début du jeu, vous ne disposez pas d'une somme énorme, et vous ne devez placer des chemins que là où ils sont nécessaires pour les attractions et les boutiques.

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



Pour **construire un chemin**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des chemins et appuyez sur le bouton **A** ; Le pointeur prendra la forme d'une truelle. Appuyez ensuite sur le bouton **A** et sur les touches **haut/bas/gauche/droite** du pavé directionnel pour continuer le chemin dans la direction de votre choix.

**Pour supprimer une portion de chemin**, sélectionnez-la avec le pointeur en forme de truelle et appuyez sur le bouton **B**. Vous ne pouvez pas supprimer les allées qui apparaissent à l'entrée du parc au début du jeu, près de la porte d'entrée.

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

## Le menu des chemins

**Pour accéder au menu des chemins**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des chemins et appuyez sur le bouton **B**. Vous pouvez ensuite choisir un chemin normal, un sens unique ou un panneau. Utilisez les touches **gauche/droite** du pavé directionnel pour sélectionner l'icône de votre choix et appuyez sur le bouton **A**.

### SENS UNIQUES

**Pour placer un sens unique**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'endroit où vous voulez indiquer un sens unique : le pointeur prendra la forme d'une flèche. Appuyez sur le bouton **A** jusqu'à ce que la flèche soit orientée dans la direction de votre choix.

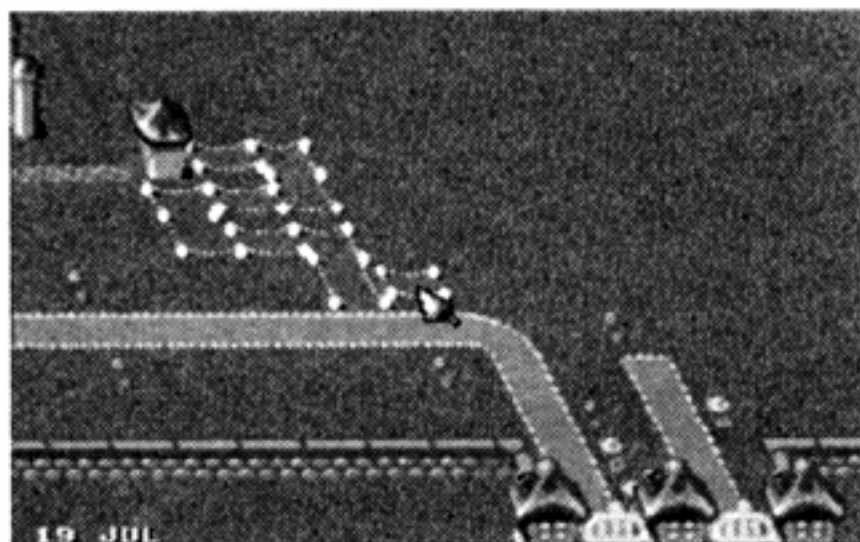
### PANNEAUX

Sélectionnez l'icône des panneaux dans le menu des chemins. Le pointeur prendra alors la forme d'un panneau. Pour indiquer une direction spécifique, sélectionnez l'entrée de la boutique ou de l'attraction qui sera indiquée par le panneau avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A**. Placez ensuite le panneau à l'endroit de votre choix et appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour l'installer. Il s'orientera automatiquement vers ce qu'il doit indiquer.

Pour modifier son orientation, appuyez à nouveau sur le bouton **A** : vous pourrez ainsi faire prendre un autre itinéraire à vos visiteurs pour qu'ils passent devant certaines boutiques ou attractions qu'ils auraient pu manquer.

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

## Placement des files d'attente



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

Pour installer une file d'attente, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des files d'attente et appuyez sur le bouton **A**. Reliez ensuite l'entrée de l'attraction à un chemin (voir *Choix des attractions*). Les files d'attente sont placées ou retirées de la même manière que les chemins : maintenez le bouton **A** enfoncé et utilisez le pavé directionnel pour former la file d'attente, et faites la même chose avec le bouton **B** pour la supprimer.

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

## Choix des attractions

Au **DEBUT** de *Theme Park*, votre choix est limité à 4 attractions. Vous pouvez acheter une attraction de deux manières : avec l'écran d'achat des attractions, ou avec le menu rapide.

**Remarque :** Pour corser un peu le jeu, vous serez même parfois limité à 3 attractions au début du jeu sur certains sites.

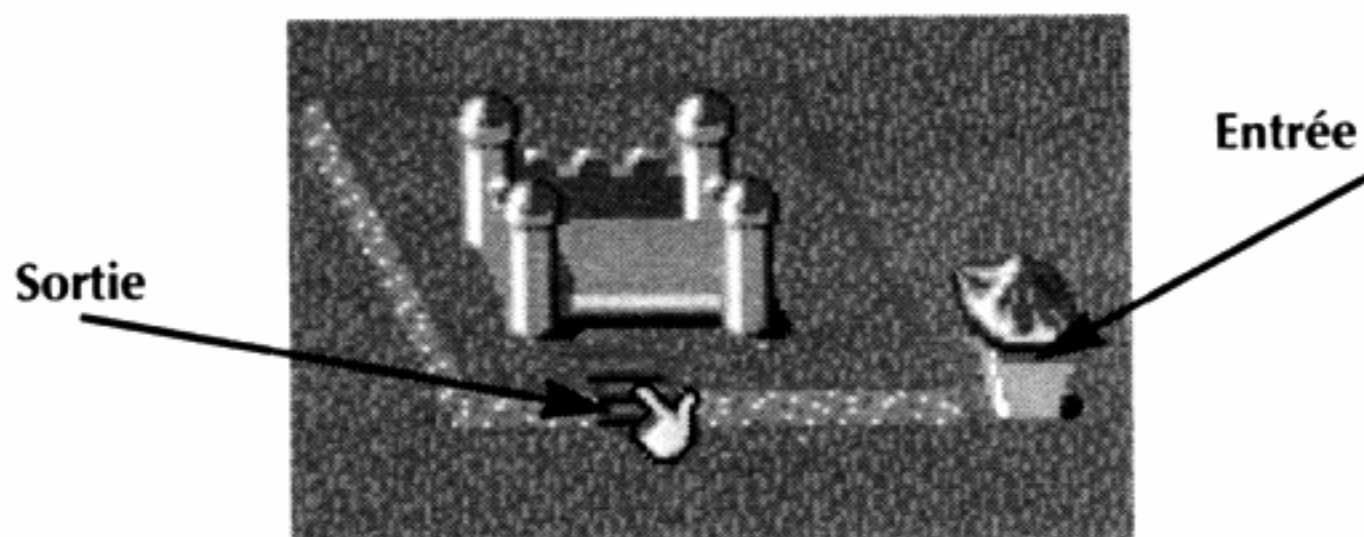
**Pour acheter des attractions**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des attractions et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'achat des attractions (voir *Ecrans d'achat*). Vous y verrez des informations détaillées sur les attractions disponibles.

Sinon, sélectionnez l'icône Attractions et appuyez sur **B** pour accéder au menu des attractions. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner une attraction dans ce menu et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Chaque attraction coûte un certain prix. Si vous n'avez pas assez d'argent pour l'acheter, elle sera affichée sur fond rouge. Une fois que vous aurez choisi votre attraction, elle apparaîtra à la place du pointeur.

**Pour placer une attraction**, utilisez le pavé directionnel pour trouver un endroit du parc assez grand pour l'installer et appuyez sur le bouton **A**. Si l'endroit choisi ne convient pas, vous entendrez un signal sonore. Il faudra ensuite placer l'entrée et la sortie de l'attraction.

**Pour supprimer une attraction**, utilisez le pavé directionnel pour placer le pointeur sur l'entrée de l'attraction et appuyez sur le bouton **B** : une fenêtre sera affichée pour confirmer votre décision. Sélectionnez la marque et appuyez sur le bouton **A** pour supprimer l'attraction. Si elle est installée depuis moins d'un mois, son prix ne sera pas déduit de votre compte en banque. Pour revenir à l'écran du parc sans supprimer l'attraction, sélectionnez l'icône X et appuyez sur le bouton **A**.

## PLACEMENT DE L'ENTREE ET DE LA SORTIE



Lorsque vous aurez placé une attraction, l'entrée apparaîtra. Déplacez-la autour de l'attraction en utilisant les touches **haut/bas/gauche/droite** du pavé directionnel, et appuyez sur le bouton **A** pour la placer définitivement.

**Remarque :** Pour déplacer l'entrée une fois qu'elle a été installée, cliquez sur l'icône correspondante dans l'écran d'informations de l'attraction (voir *Ecrans d'informations*).

La sortie est formée de deux marches. Placez-la de la même manière que l'entrée. N'oubliez pas que vous devez relier la sortie de chaque attraction à un chemin, sinon vos visiteurs se perdront en sortant et tourneront en rond dans le parc.

## Achat de boutiques

Si les sensations fortes des attractions principales attirent les foules, vous devez aussi satisfaire vos visiteurs (et gagner plus d'argent) en leur fournissant des rafraîchissements, et en les incitant à ramener chez eux un ou deux souvenirs... pour le plus grand bien de votre marge bénéficiaire. Vous pourrez également investir dans plusieurs attractions secondaires, qui pourront vous rapporter de jolis bénéfices si vous les gérez bien.

**Remarque :** Les stands de nourriture et de boissons sont essentiels pour la bonne marche de votre parc, car les gens rentreront chez eux s'ils ne peuvent pas manger un morceau ou boire quelque chose. Mais les boutiques de souvenirs et les attractions secondaires, qui n'ont pas besoin de stocks, peuvent aussi vous rapporter de substantiels bénéfices. Les visiteurs n'achètent des souvenirs que s'ils s'amusent, et vous devez donc placer les boutiques de souvenirs près des meilleures attractions de votre parc : vous verrez que vos caisses se rempliront rapidement.

**Pour acheter une boutique**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des boutiques et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'achat des boutiques (voir *Ecrans d'achat*). Vous y verrez des informations détaillées sur les boutiques disponibles.

Vous pouvez également utiliser le bouton **B** pour activer le menu rapide. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner une boutique et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Chaque boutique coûte un certain prix. Si vous ne pouvez pas l'acheter, elle sera affichée sur fond rouge. Lorsque vous aurez choisi votre boutique, l'écran d'achat des boutiques disparaîtra et vous pourrez la placer là où elle attirera le plus de clients. Utilisez le pavé directionnel pour déplacer la boutique et appuyez sur le bouton **A** pour l'installer à l'endroit de votre choix.

## Éléments de décor

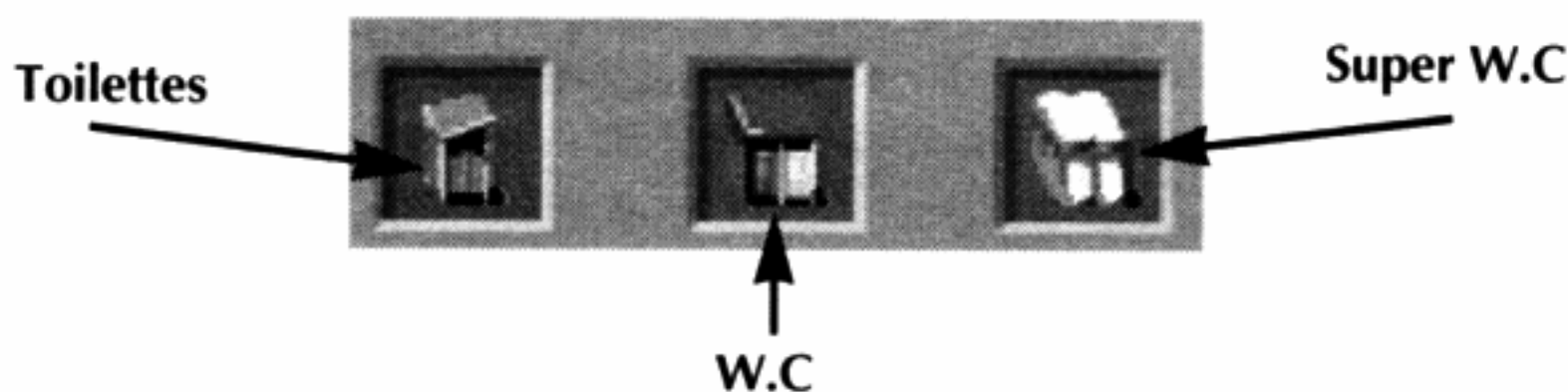
Comme le parc le plus agréable est une des catégories dans lesquelles vous serez classé(e), il vaut mieux l'agréments avec des arbres, des fontaines, etc. De plus, votre parc perdra de son charme s'il n'y a pas assez de toilettes, et des panneaux pour indiquer aux gens où ils se trouvent.

**Pour acheter des éléments de décor**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des décors et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'achat correspondant (voir *Ecrans d'achat*).

Vous pouvez également appuyer sur le bouton **B** pour activer le menu rapide. Sélectionnez un élément de décor avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A**. Sur l'écran du parc, utilisez le pavé directionnel pour choisir son emplacement et appuyez sur le bouton **A** autant de fois que vous voulez planter d'arbres. Si vous construisez une barrière ou que vous créez un lac, maintenez le bouton **A** enfoncé et utilisez le pavé directionnel pour vous déplacer dans le parc.

Pour supprimer un élément placé par erreur, utilisez le pavé directionnel pour le sélectionner et appuyez sur le bouton **B**.

## INSTALLATION DE TOILETTES



Avec toute la nourriture et les boissons que vos visiteurs consommeront (c'est ce que vous espérez...), ils auront besoin de se soulager. Si vous oubliez d'installer des toilettes dans votre parc, les choses risquent de se compliquer sérieusement, et les visiteurs préféreront rentrer chez eux pour satisfaire leurs besoins naturels.

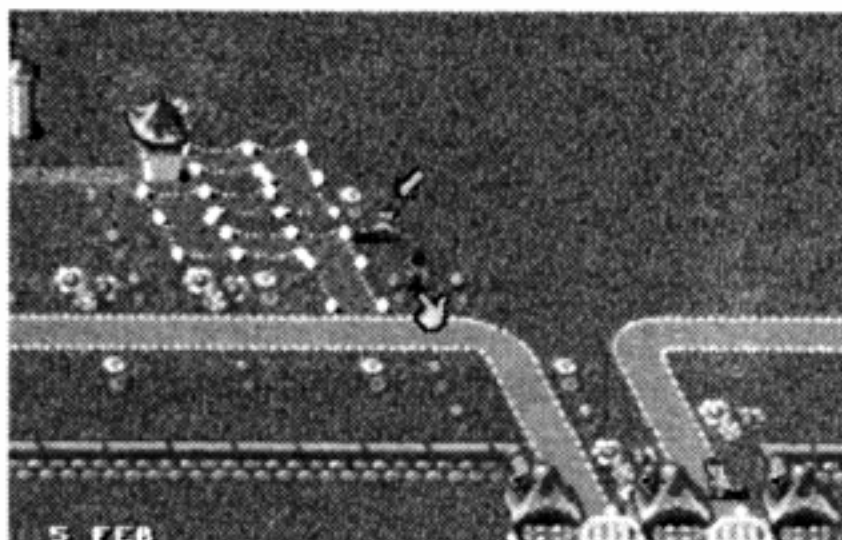
Le seul type de toilettes disponible au début du jeu dans le menu de Theme Park est une antique vespasienne en bois. Ce n'est pas l'endroit idéal pour poser ses fesses, et les visiteurs seront plutôt réticents pour l'utiliser : une file d'attente ne tardera pas à se former dehors, le temps que l'occupant(e)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

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

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

Si vous investissez dans la recherche pour développer de nouvelles installations (voir *Département de la recherche*), vos visiteurs pourront se relaxer dans les Super W.C, luxueux et sophistiqués. Ces toilettes autonettoyantes sont si évoluées qu'elles font pratiquement tout, sauf chanter une chanson pour l'utilisateur. Les visiteurs ne vomiront plus et auront plutôt envie d'y entrer.

## Embauche de personnel



Vous ne pourrez pas assurer tous les services et satisfaire vos visiteurs si vous n'avez pas d'employés. Vous pouvez embaucher des artistes, des nettoyeurs, des mécaniciens et des gardiens. Chaque employé s'occupe d'une tâche spécifique (pour de plus amples informations, voir *Les Visiteurs dans le Parc*), mais ils sont tous là pour vous aider à bien gérer votre parc.

**Pour embaucher du personnel**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône du personnel et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'embauche (voir *Ecrans d'achat*).

Vous pouvez aussi utiliser le bouton **B** pour activer le menu rapide. Sélectionnez l'employé de votre choix avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A**. Sur l'écran du parc, utilisez le pavé directionnel pour choisir un endroit et appuyez sur le bouton **A** autant de fois que vous voulez embaucher d'employés.

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

## Menu principal

Pour revenir au menu principal à tout moment pendant le jeu, sélectionnez simplement cette icône et appuyez sur le bouton **A**.

**Remarque :** Vous ne pourrez pas continuer une partie en cours si le parc n'est pas ouvert depuis au moins un mois.

## Icône d'informations

Pour activer les différents écrans d'information, il vous suffit d'activer l'icône d'informations avec le pavé directionnel et d'appuyer sur le bouton **A**. Le pointeur se transformera en point d'interrogation et le menu des icônes disparaîtra. Sélectionnez ensuite l'attraction, la boutique ou l'employé de votre choix et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'informations. Une flèche apparaîtra à côté des visiteurs et des employés sélectionnés..

Appuyez ensuite sur le bouton **START** pour ouvrir le menu des icônes. Les icônes de réglage seront activées et le nom de l'élément que vous voulez examiner est affiché au-dessus de ces icônes. **Pour ouvrir l'écran d'informations**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône d'informations et appuyez sur le bouton **A**.

## Icône de Statut du Parc

L'icône de statut du parc est un "smile" qui reflétera l'état d'esprit des visiteurs. La barre qui est affichée à côté de cette icône est divisée en deux parties : Celle du haut indique le nombre de visiteurs actuels du parc, celle du bas, plus mince et jaune, indique le nombre de passagers qui arriveront par le prochain bus.

## Icône de la banque

Cette icône indique en permanence votre solde bancaire, mais si vous manquez d'argent ou si vous voulez examiner les finances de votre parc, sélectionnez cette icône et appuyez ensuite sur le bouton **A** pour activer l'écran de la banque (voir *Ecran de la banque*).

## Ouverture du parc



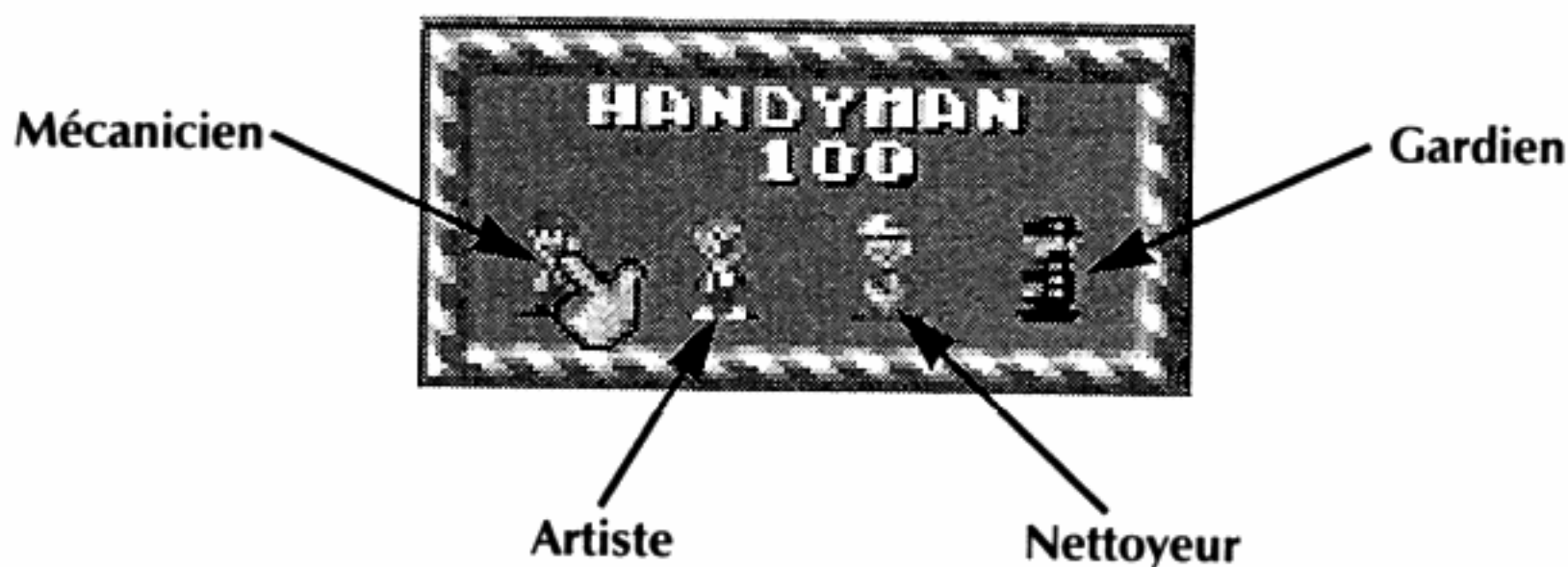
Lorsque vous aurez mis en place vos attractions, vos boutiques et autres installations, vous pourrez commencer à gagner de l'argent en ouvrant les portes de votre parc. N'ouvrez pas dès que vous aurez construit le premier chemin. Vous pouvez être attiré par la perspective de gagner tout de suite de l'argent, mais vous finirez en fait par poursuivre les visiteurs en construisant en toute hâte des chemins et des attractions.

**Pour ouvrir ou fermer votre parc**, maintenez le bouton **START** enfoncé et appuyez ensuite sur le bouton **C**. Vous pouvez également placer le pointeur sur le guichet d'entrée du parc et appuyer ensuite sur le bouton **A**.

## Les visiteurs dans le parc

Les gens qui pullulent dans votre parc sont divisés en deux catégories, employés et visiteurs : vous payez les premiers, et les seconds vous font gagner de l'argent.

# Employés



Il y a 4 catégories d'employés dans Theme Park : les artistes, les nettoyeurs, les mécaniciens et les gardiens. Plus le salaire de vos employés sera élevé, plus ils travailleront avec enthousiasme. Votre personnel sera donc moins performant s'il est mal payé. Si vous voulez que votre parc soit le meilleur, ne soyez pas radin quand il s'agit d'embaucher des employés.

**Pour faire défiler le type d'employés disponibles**, appuyez sur le bouton **START** pour ouvrir le menu des icônes, sélectionnez l'icône des employés et appuyez sur le bouton **B**.

## ARTISTES

Ces comiques sont payés pour détendre et amuser les visiteurs du parc. Plus vous aurez d'artistes, plus ils seront contents de leur visite... et les enfants les adorent.

## NETTOYEURS

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

**Remarque :** les nettoyeurs se retrouvent parfois dans un coin du parc pour papoter. Utilisez la pince (voir  *Icônes de réglage*) pour les replacer dans le parc à l'endroit de votre choix.

## MECANICIENS

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

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

## Pour réparer une attraction

Choisissez un mécanicien et utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des réparations dans le menu des réglages, puis appuyez sur le bouton **A** : le pointeur prendra la forme d'une clef plate. Utilisez ensuite le pavé directionnel pour sélectionner l'attraction à réparer et appuyez sur le bouton **A** : vous verrez alors le mécanicien se précipiter vers elle. Vous pouvez aussi sélectionner directement l'attraction et choisir la clef plate dans les icônes de réglage.

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

## GARDIENS

Vous serez certainement tenté de penser que tout va bien dans le meilleur des parcs, mais réfléchissez bien... Si vous avez de la chance et que les visiteurs affluent en masse, vous aurez besoin de gardes pour surveiller la foule et reconduire les visiteurs égarés. Et si jamais vous attirez une mauvaise clientèle, ils se chargeront de débarrasser le parc des fauteurs de trouble.

# Visiteurs

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

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

## VOYOUS

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

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

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

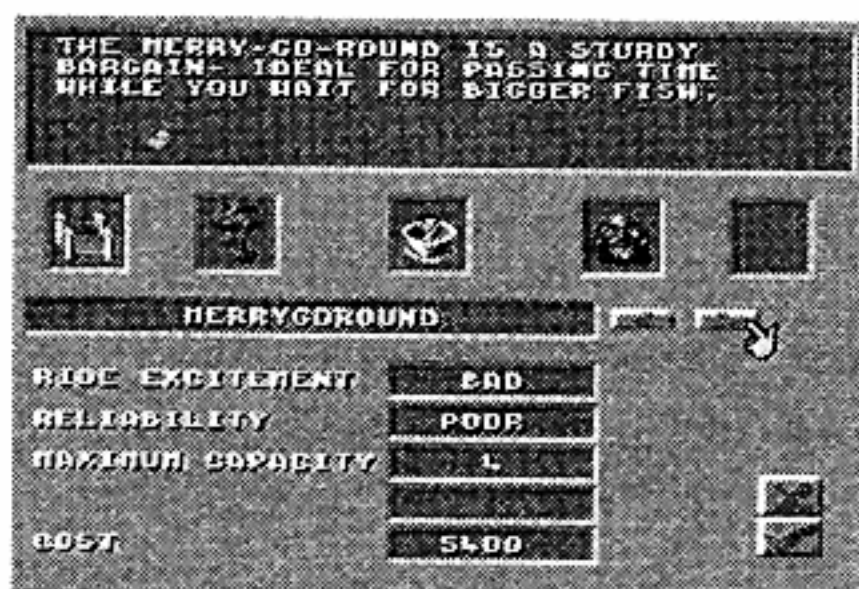
# Fonctions évoluées de Theme Park

Une fois que vous aurez installé quelques attractions et que vous connaîtrez bien les commandes de base, il faudra commencer à réfléchir un peu plus pour utiliser toutes les options de ce grand classique. Utilisez les écrans d'achat pour choisir soigneusement les attractions et les boutiques que vous allez installer, et les employés que vous allez embaucher.

## Ecrans d'achat

Les différents écrans d'achat permettent d'acheter des attractions, des boutiques, du personnel et des ornements. Appuyez sur le bouton **START** pour ouvrir le menu des icônes et utilisez le pavé directionnel pour sélectionner celle de votre choix. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour activer l'écran d'achat correspondant.

### Achat d'attractions



Pour faire défiler les différentes attractions disponibles, utilisez le pavé directionnel pour activer les icônes de défilement et appuyez sur le bouton **A**.

Sur l'écran d'achat des attractions, vous verrez les informations suivantes :

Nom de l'attraction

Taux d'amusement

Fiabilité : Si une attraction n'est pas suffisamment fiable, elle tombera plus souvent en panne et devra être fermée pour réparations.

Capacité maximum : plus une attraction reçoit de visiteurs, moins l'attente sera longue, et les visiteurs seront plus heureux.

Prix de l'attraction : entre 2,000 et 200,000 brouzoufs. Le prix d'une attraction est déduit de votre budget à la fin du mois. Donc, si vous changez d'avis et que vous voulez supprimer une attraction avant la fin du mois en cours, vous ne paierez pas un centime.

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

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

## Ecran d'achat des boutiques et des attractions secondaires



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

Nom de la boutique ou de l'attraction secondaire

Marchandises : Les stands de hamburgers vendent des hamburgers, les stands de frites proposent des frites, et les boutiques de gadget vendent des gadgets. C'est bien clair ?

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

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

Si vous examinez une attraction secondaire, le niveau de dépendance sera indiqué à la place du type de marchandises vendues, le prix de vente par le prix à payer pour un jeu, et le prix d'achat par le lot offert aux gagnants.

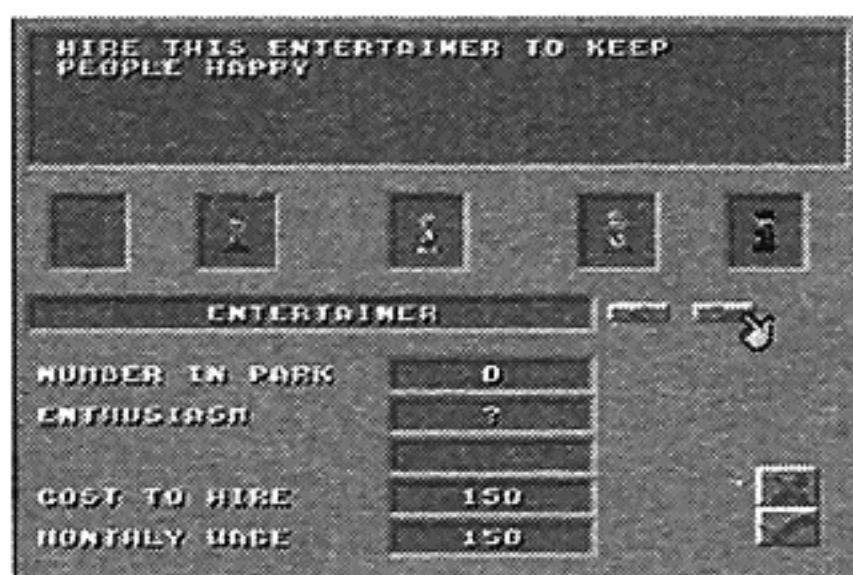
Prix : prix de la boutique ou de l'attraction secondaire.

### ATTRACTIONS SECONDAIRES



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

## Ecran d'embauche des employés

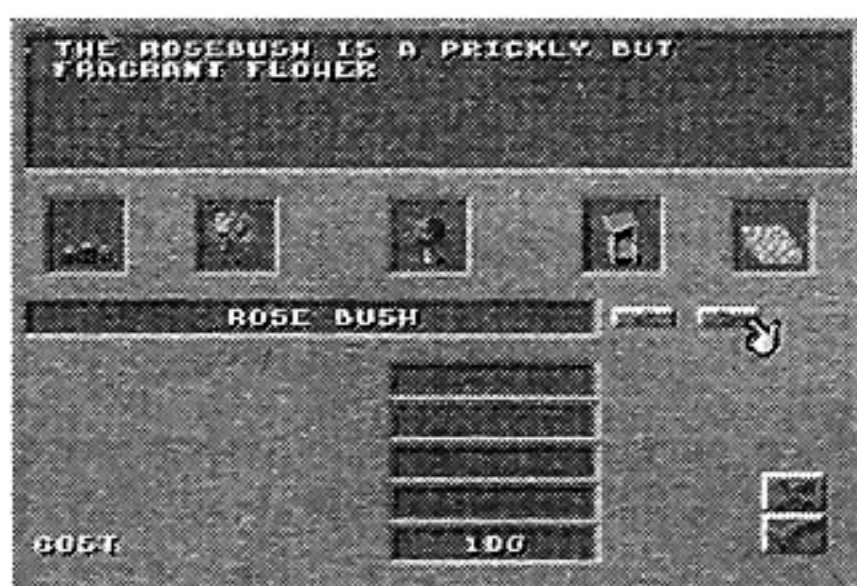


L'écran d'embauche des employés contient une brève description de leur travail. Vous pensez que leur salaire est tout à fait raisonnable ? Très bien, mais n'oubliez pas qu'il s'agit de leur salaire mensuel !

Les informations disponibles sur cet écran sont les suivantes :

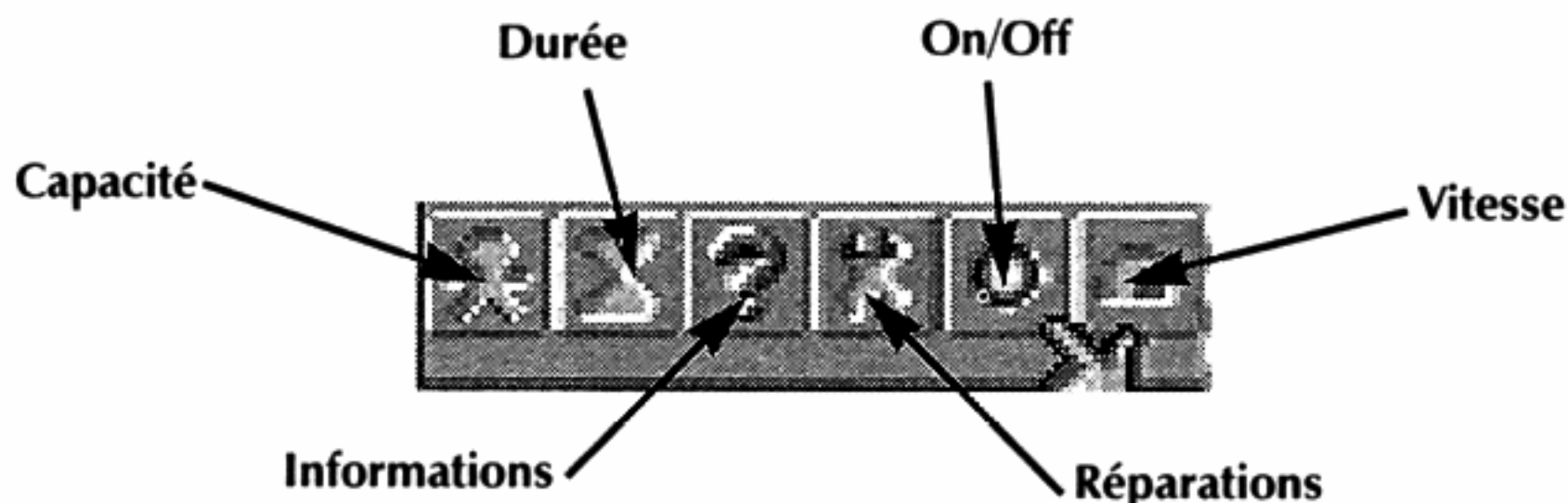
- Type d'employé
- Nombre d'employés de ce type dans le parc
- Enthousiasme
- Prix d'embauche
- Salaire mensuel

## Ecran d'achat des éléments de décor



Cet écran n'indique que les différents éléments disponibles pour agrémenter et décorer votre parc en fonction du prix de chaque élément.

# Icônes de réglage



Cliquez avec le point d'interrogation sur une attraction, une boutique, un employé ou un visiteur du parc pour activer les icônes de réglage. Elles seront affichées sous le menu des icônes, au-dessus du nom de l'élément du parc sélectionné.

Les icônes de réglage spécifiques aux attractions sont les suivantes :

**Personnage** - permet de modifier le nombre de visiteurs qui doivent être entrés avant le début d'un tour ou d'un spectacle. Sélectionnez cette icône avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A** pour augmenter le nombre de visiteurs, ou sur le bouton **B** pour le réduire lorsque les limites de sécurité sont atteintes. Vous ne pouvez pas dépasser la capacité maximum indiquée sur l'écran d'achat des attractions.

**Sablier** : au départ, il est rempli de jaune. Sélectionnez cette icône avec le pavé directionnel et appuyez plusieurs fois sur le bouton **B** pour réduire la durée d'un tour. Appuyez sur le bouton **A** pour rallonger la durée du tour lorsque la file d'attente a disparu.

**Informations** : C'est la seule icône disponible pour les boutiques, et aussi la seule qui soit commune aux attractions, aux boutiques et aux employés. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner cette icône et appuyez sur le bouton **A** pour voir l'écran d'informations correspondant (voir *Ecrans d'Informations*) et obtenir des indications essentielles sur les installations de votre parc..

**Clef** : Elle indique le niveau de sécurité de l'attraction. Plus la barre jaune est haute, plus l'attraction est dangereuse. L'usure des attractions est également affectée par le nombre d'utilisateurs et sa vitesse. Pour demander à un mécanicien de réparer une attraction, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner cette icône et appuyez sur le bouton **A**.

**Bouton On/Off** : vous pouvez ouvrir ou fermer une attraction en choisissant cette icône et en appuyant sur le bouton **A**. Le témoin vire du jaune au noir quand l'attraction est arrêtée pour être réparée. Ce témoin est alors remplacé par la tête d'un mécanicien pendant la durée des réparations.

**Vitesse** : appuyez sur le bouton **B** pour augmenter la vitesse des attractions. Si elles sont un peu trop rapides pour les visiteurs, réduisez leur vitesse avec le bouton **A**. La modification de la vitesse est immédiate sur l'écran du parc.

Les icônes spécifiques aux employés sont les suivantes :

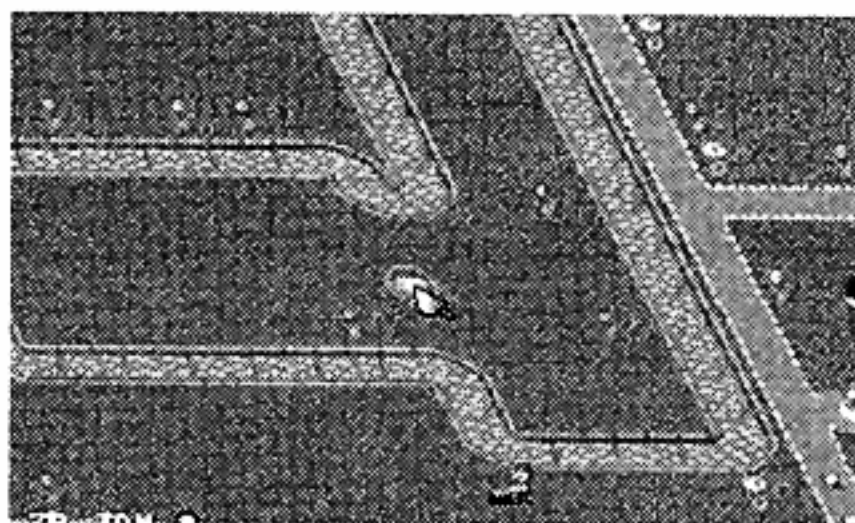


Pince : choisissez cette icône et appuyez sur le bouton **A**. Le pointeur prendra la forme d'une pince tenant l'employé. Vous pouvez ensuite le replacer à l'endroit de votre choix.

Informations : utilisez le pavé directionnel pour activer cette icône et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran d'informations correspondant (voir *Ecrans d'informations*).

Icône des réparations : **RESERVEE UNIQUEMENT AUX MECANICIENS**. Sélectionnez cette icône avec le bouton **A** et utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'attraction ayant besoin de réparations. Appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour envoyer le mécanicien réparer cette attraction. Lorsqu'une attraction est mal en point, elle dégage un panache de fumée. Si vous ne réagissez pas assez vite, vous risquez d'envoyer d'innocents visiteurs en orbite... il n'y a pas de fumée sans feu !

## Attractions définissables par l'utilisateur



Certaines attractions sont définissables par le joueur. Dans ce cas, vous pourrez la construire vous-même, au lieu de simplement la placer dans le parc. Vous pouvez construire vous-même les montagnes russes, le monorail, la rivière et le circuit automobile, mais leurs méthodes de construction sont différentes :

**Pour définir le tracé de la rivière ou du circuit automobile**, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône de l'attraction dans le menu rapide et appuyez sur le bouton **A** ; le menu/écran disparaîtra et le premier élément du circuit sera affiché à la place du pointeur habituel. Déplacez-vous ensuite dans le parc et construisez le circuit comme une allée. Créez des virages serrés ou des courbes larges, etc... et refermez le circuit. Pour supprimer des parties du circuit mal placées ou mal orientées, appuyez sur le bouton **B**.

**Pour construire des montagnes russes ou un monorail**, sélectionnez l'icône correspondante comme pour les autres circuits plats. Mais vous constaterez que lorsque vous utilisez le pavé directionnel pour créer le tracé, le déplacement du pointeur sur le terrain sera plus grand, car chaque élément est beaucoup plus large que ceux de la rivière ou du circuit de F1. Pour refermer le tracé, maintenez le bouton **A** enfoncé et déplacez-vous dans la direction de votre choix pour placer les rails. Pour supprimer des éléments mal placés ou mal orientés, appuyez sur le bouton **B**. Pour rajouter des dos d'âne, des loopings, etc., appuyez sur le bouton **C** pour faire défiler le menu des éléments disponibles, supprimez la portion du tracé que vous voulez modifier, et appuyez ensuite sur le bouton **A** pour placer l'élément de votre choix.

**Remarque :** Plus le circuit sera long et plus il comportera de loopings, de dénivelés, etc., plus il coûtera cher, mais le taux d'amusement augmentera pour les visiteurs.

## LE GUICHET

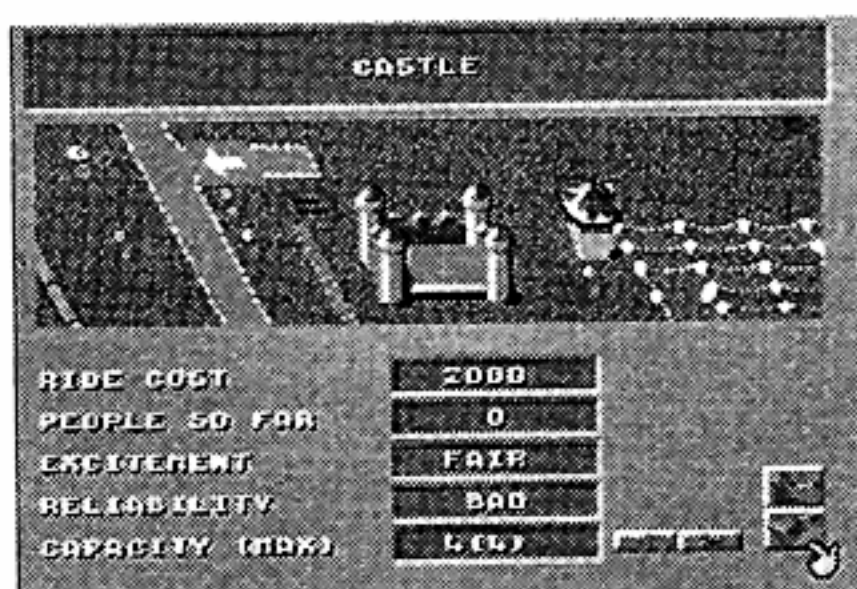
L'entrée et la sortie des attractions définissables par l'utilisateur sont différentes de celles des attractions normales et ressemblent plus à un guichet. Pour pouvoir installer ce guichet, vous devez avoir terminé le tracé du circuit et raccordé le premier et le dernier tronçon pour le "refermer". Appuyez ensuite sur le bouton **START** pour réactiver le menu des icônes et sélectionnez l'icône de l'attraction avec le pavé directionnel. Appuyez sur le bouton **A** pour ouvrir l'écran d'achat correspondant. Appuyez à nouveau sur le bouton **A** : le pointeur sera alors remplacé par le guichet d'entrée. Placez-le contre une partie horizontale du circuit et appuyez sur le bouton **A**. Si vous essayez de placer l'entrée de l'attraction à un endroit inadapté, un signal sonore vous indiquera que vous devez recommencer. Mais, contrairement aux attractions normales, l'entrée des circuits créés par l'utilisateur ne peuvent plus être déplacées une fois qu'elles ont été installées.

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

## PRIX DES ATTRACTIONS

Le coût des attractions définissables par l'utilisateur est calculé d'après le nombre d'éléments utilisés pour terminer le circuit. Surveillez bien ce chiffre et assurez-vous d'avoir assez d'argent pour l'acheter. Ce n'est que lorsque vous ouvrirez l'attraction au public que le coût définitif sera fixé.

## Ecrans d'informations



Sélectionnez l'icône des informations dans les icônes de réglage avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A** : l'écran d'informations correspondant sera affiché. Ces écrans d'informations sont disponibles pour toutes les attractions, les boutiques, les différents types de toilettes, les employés et les visiteurs.

## Ecran d'informations des attractions

Les informations affichées sont les suivantes :

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

Visiteurs – nombre total de visiteurs du parc qui ont utilisé cette attraction.

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

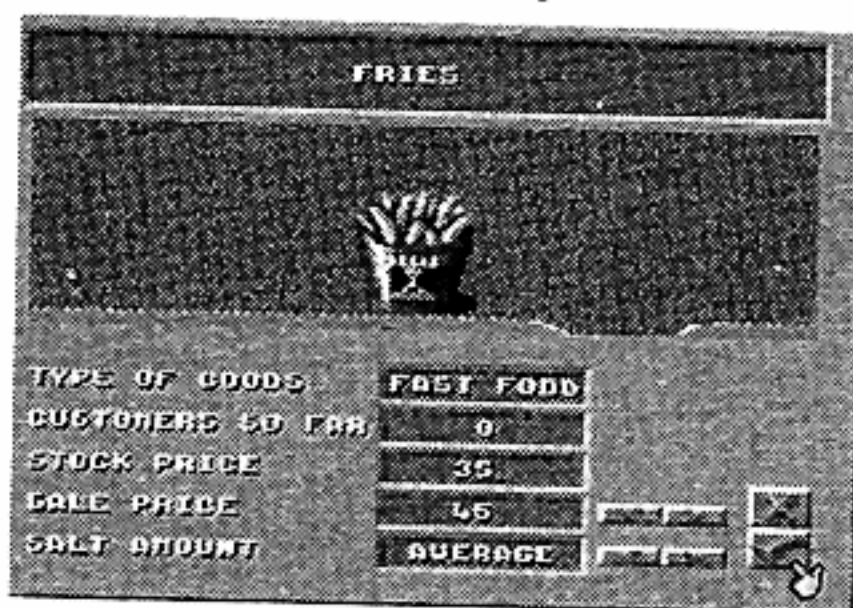
Fiabilité : permet d'estimer la longévité de l'attraction avant qu'elle ne tombe en panne.

Capacité – pour augmenter ou réduire la capacité de l'attraction, sélectionnez les flèches de chaque côté du chiffre affiché et appuyez sur le bouton **A**.

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

Marque rouge : sélectionnez cette icône et appuyez sur le bouton **A** pour revenir à l'écran du parc.

## Ecran d'information des boutiques



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

Type de marchandises : franchement, c'est vraiment évident d'après le nom des boutiques, non ?

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

Prix d'achat : si vous avez encore du stock, les deux chiffres indiquent le stock actuel et le prix d'achat à l'unité.

Prix de vente : Vous pouvez augmenter ou diminuer le prix de vente en sélectionnant l'icône correspondante et en appuyant sur le bouton **A**.

Les stands de nourriture disposent d'une option unique : vous pouvez altérer la qualité de la nourriture et des boissons pour faire un maximum de bénéfices. Sélectionnez l'icône correspondante et appuyez sur le bouton **A** pour augmenter ou réduire les ingrédients suivants :

**Géant Burger** : vous pouvez augmenter la quantité de graisse utilisée pour réduire les coûts. Vos hamburgers seront moins nourrissants et vous pourrez ainsi faire plus de bénéfices car les visiteurs en achèteront plusieurs pour apaiser leur faim, mais ils risquent aussi de les trouver si infectes qu'ils refuseront d'en acheter un second, ne serait-ce que par principe.

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

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

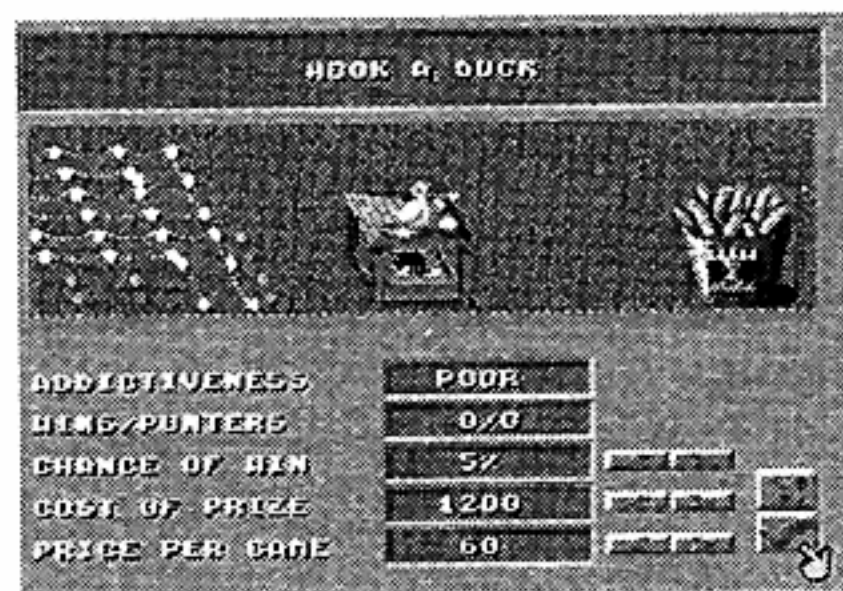
**Glaces Motto** : vous pouvez augmenter la quantité de sucre dans les glaces pour que les enfants reviennent en réclamer.

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

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

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

## Ecran d'informations des attractions secondaires



Les attractions secondaires disposent d'informations spécifiques :

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

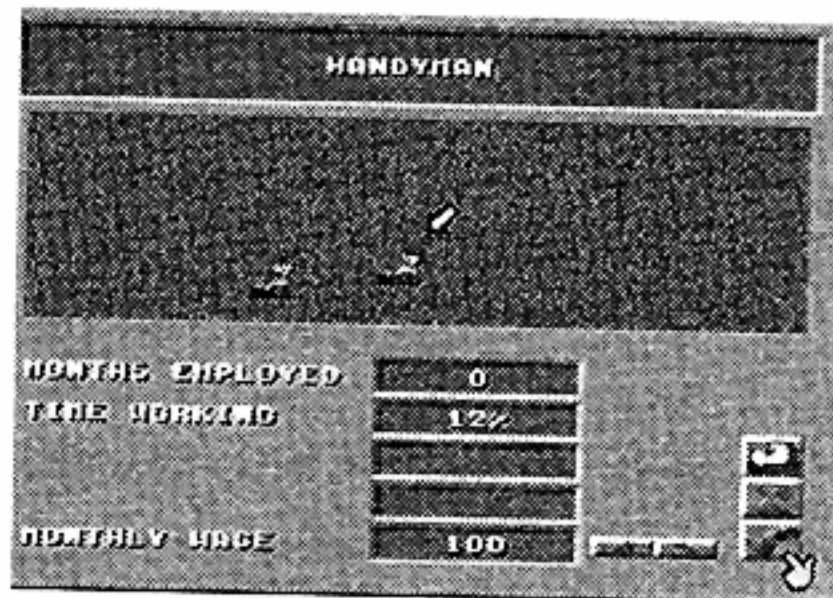
**Gains/joueurs** : nombre de gagnants par rapport au nombre total de joueurs.

**% de gagnants** : appuyez sur le bouton **A** pour augmenter ou réduire les chances de gagner.

**Récompense** : en fonction des chances de gagner, vous devez décider entre une récompense minime mais vite gagnée, ou un prix somptueux mais plus difficile à remporter. Appuyez sur le bouton **A** pour modifier la somme offerte aux gagnants.

**Prix par jeu** : une attraction secondaire très appréciée peut vous rapporter une petite fortune si vous augmentez le prix par jeu. Appuyez sur le bouton **A** pour modifier ce prix.

## Ecran d'informations sur le personnel



Les informations disponibles sur cet écran sont les suivantes :

Mois de travail : depuis combien de temps cet imbécile est-il sur vos registres de paye ?

Réparations (mécaniciens uniquement)

Répartition du temps de travail

Nombre de visiteurs rencontrés (artistes uniquement)

Nombre de visiteurs divertis (artistes uniquement)

Salaire mensuel : vous pouvez modifier le salaire de chaque employé en appuyant sur le bouton A.

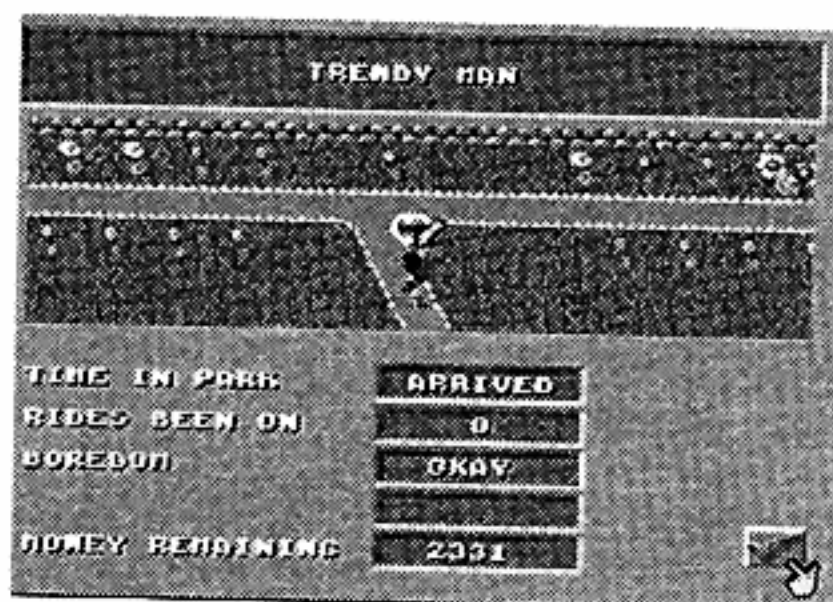
**Remarque :** Vous ne pouvez pas réduire les salaires en dessous du minimum syndical.

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

L'icône X: retournez à l'écran Parc en ignorant les réglages que vous avez pu faire auparavant.

Marque : utilisez cette icône pour revenir à l'écran du parc. Les modifications éventuelles seront immédiatement prises en compte.

## Ecran d'informations sur les visiteurs



Le nom du visiteur (souvent moqueur) est affiché en haut de l'écran. Les informations affichées pour les visiteurs sont les suivantes :

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

Attractions utilisées : Si ce chiffre est peu élevé, vos attractions sont peut-être trop pleines ou difficiles d'accès.

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

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

Marque : sélectionnez cette icône et appuyez sur le bouton A pour revenir à l'écran du parc.

**Remarque :** Si vous examinez un visiteur pour obtenir des informations et qu'il lui reste beaucoup d'argent, répondez à ses attentes immédiates (voir *Bulles de pensées*) et vous pourrez lui soutirer jusqu'au dernier centime..

## BULLES DE PENSÉES

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

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

### Pensées sur la nourriture



J'ai faim

J'ai soif

### Recherche



Je cherche la sortie

Je dois aller aux toilettes

### Informations



J'ai déjà ce jouet

Je me dirige vers la sortie



Je n'ai plus beaucoup d'argent



J'ai essayé toutes les attractions

### Mauvaises pensées



Vous faites trop de bénéfice



Il y a beaucoup trop de papiers gras

### Sentiments



Je suis content(e)



Je me sens très bien



Je suis mécontent(e)

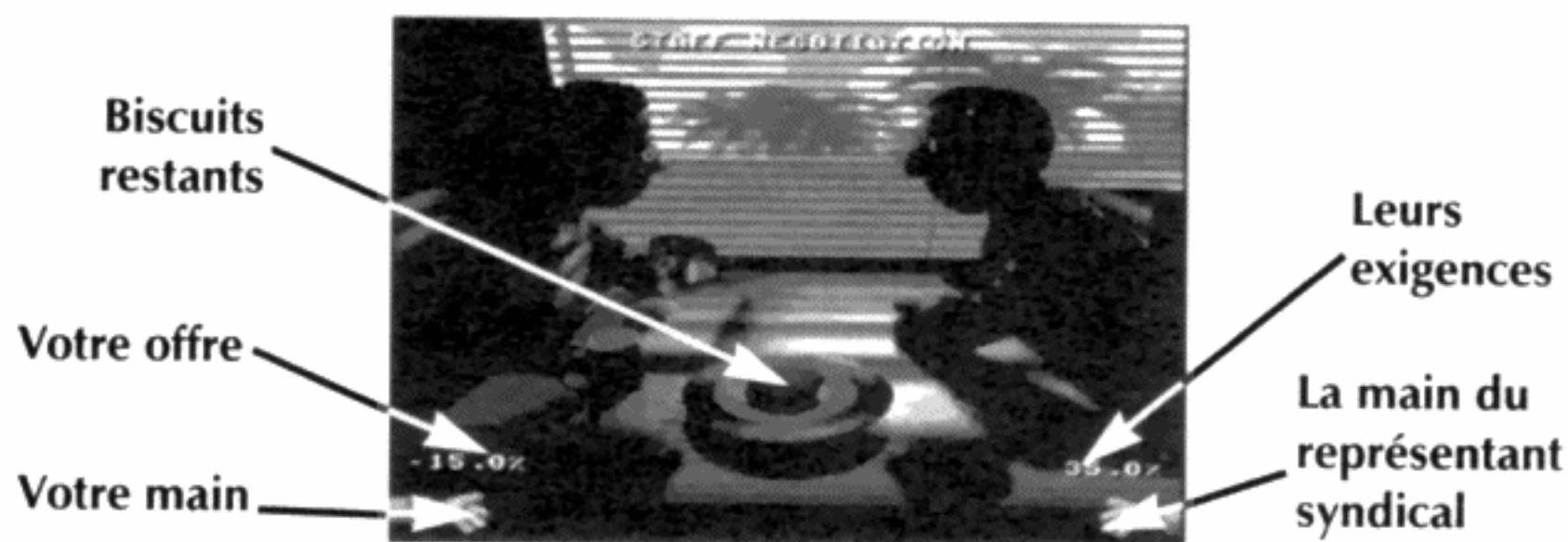


J'en ai marre de marcher

## Ecrans des négociations

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

### Négociations salariales



Vous êtes assis à gauche de la table, face au responsable syndical. Vous devez tous les deux vous serrer la main après être parvenu à un accord, en étendant la main par-dessus la table. Vous devez tomber d'accord avant qu'il n'y ait plus de biscuits. Sinon, les négociations échoueront et le succès de votre parc sera gravement compromis.

#### Pour augmenter votre offre :

Le temps passe assez rapidement. Appuyez sur le bouton **gauche** ou **droit** du pavé directionnel pour augmenter ou réduire votre offre.

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

## CA PASSE OU CA CASSE : LA GREVE

Si les négociations se déroulent bien, un message vous indiquera combien le syndicat a réussi à vous soutirer, et le nouveau salaire mensuel de chaque catégorie de personnel sera affiché. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour revenir à l'écran du parc.

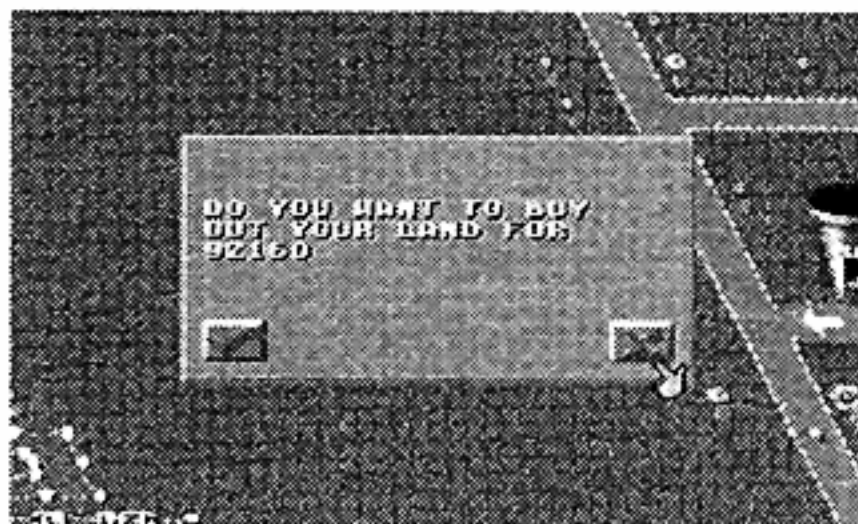
Si les négociations échouent, un message vous informera également. Vos employés quitteront le parc en masse et se rassembleront devant l'entrée pour former un piquet de grève. Ce n'est pas une publicité idéale pour votre parc, et si une attraction tombe en panne ou que les ordures commencent à s'entasser,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

## Négociations commerciales

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

**Remarque :** Lorsque les négociations échouent, le prix demandé par les fournisseurs sera systématiquement majoré de 10%.

## Vente de votre parc



A la fin de chaque année financière, vous pouvez éventuellement revendre votre parc aux enchères.

Si vous êtes vraiment fier de votre parc et que vous ne voulez pas vendre, ou que vous pensez pouvoir encore en tirer des bénéfices substantiels, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner la marque et appuyez sur le bouton **A**. Vous reviendrez à l'écran du parc.

Si l'offre vous paraît intéressante, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner la marque et appuyez sur le bouton **A**. Votre parc sera alors vendu aux enchères, et vous ne pourrez pas faire marche arrière. Le prix de vente final peut augmenter nettement (nous l'espérons pour vous) entre l'offre initiale et la fin des enchères.

**Remarque :** Après une vente aux enchères, un mot de passe vous sera communiqué. Notez-le bien et ne le perdez pas, car c'est le seul moyen pour vous de poursuivre le développement de votre parc plus tard (voir *Mot de Passe*).

Si vous acceptez une offre mais que la vente ne vous rapporte pas suffisamment pour pouvoir financer un nouveau parc, un message vous informera en indiquant la somme qui vous manquera. Dans ce cas, appuyez sur le bouton **A** pour revenir à l'écran du parc.

## L'écran de la banque



Les examens fréquents de l'écran de la banque, même s'ils peuvent faire peur, sont essentiels pour une bonne gestion de votre parc.

Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône de la banque dans le menu des icônes et appuyez sur le bouton **A** pour activer l'écran de la banque.

A gauche de ce graphique, les différentes légendes vous indiquent les résultats financiers que vous pouvez examiner. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner une des rubriques et appuyez sur le bouton **A** sur pour faire apparaître la courbe correspondante. Une marque de couleur apparaîtra à côté de chaque courbe affichée sur le graphique. Appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour supprimer l'affichage d'une courbe.

Sous les courbes, vous verrez les informations suivantes :

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

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

Prêt en cours : sélectionnez cette option avec le pavé directionnel. Vous pouvez ensuite augmenter ou réduire le montant de ce prêt en appuyant sur le bouton **A**.

Recherche/Mois : vous pouvez investir jusqu'à 2500 brouzoufs par mois dans la recherche pour développer de nouvelles attractions, de nouvelles boutiques et de nouveaux décors. Lorsque les recherches dans un domaine précis sont terminées, une ampoule clignotante apparaîtra à côté de la date pour vous prévenir. Vous pouvez augmenter ou réduire le budget consacré à la recherche de la même manière que pour les prêts bancaires.

Prix des billets : la source principale de revenus de votre parc. Pour augmenter ou diminuer le prix d'entrée de votre parc, sélectionnez la flèche correspondante et appuyez sur le bouton **A**.

# Classement fin d'année



1)	LORD BELLFRY
2)	DR. ZANDINI
3)	RHINO MALHOON
4)	AB
5)	SAH DULLEN
6)	SIMON HILL
7)	C STONE
8)	MR. GRIMSNITCH
9)	JOHNNY GOLDSTAR
10)	K NIMKY

A la fin de chaque année fiscale, vous verrez un tableau récapitulatif pour l'année écoulée. Les 10 meilleurs parcs sont classés, mais pour que votre parc soit considéré comme le meilleur dans le monde, vous devez être le meilleur, le No 1.

Sélectionnez la marque et appuyez sur le bouton A pour voir le classement des parcs dans les différentes catégories. Sélectionnez l'icône des classements et appuyez sur le bouton A pour savoir quels sont les 10 meilleurs parcs dans chaque catégorie.

## Classements



<b>RICHEST</b>		<b>SATISFYING</b>	
1	RHINO-MALHOO	16	G GLADSTONE
2	AB	17	PROF. KEETIN
3	ALAN HORSTED	18	GREG BEAR
4	LORD BELLFRY	19	J KENEDY
5	DR. ZANDINI	20	AB
<b>EXCITING</b>		<b>BIGGEST</b>	
9	MR. GRIMSNIT	1	PROF. KEETIN
10	MALT HISNEY	2	ALAN HORSTED
11	AB	3	AB
12	RHINO MALHOO	4	J KENEDY
13	BINGO HIGHUA	5	RHINO MALHOO
<b>AMENITIES</b>		<b>PLEASANT</b>	
1	AB	14	DR. ZANDINI
2	RHINO MALHOO	15	R NIXON
3	PROF. KEETIN	16	AB
4	JOHNNY GOLDS	17	J KENEDY
5	K NIMKY	18	JOHNNY GOLDS

Ce classement vous permet de comparer votre parc à ceux de vos concurrents, dans les catégories suivantes :

Propriétaire de parc le plus riche

Parc le plus excitant

Meilleures installations

Satisfaction de la clientèle

Parc le plus grand

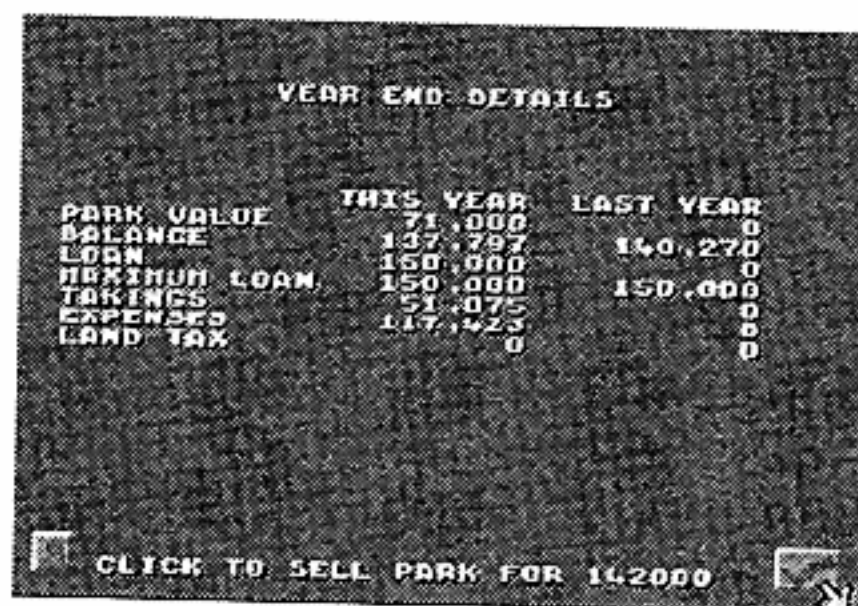
Parc le plus agréable

Notez bien la position de votre parc dans ces classements par catégories pour déterminer ses points faibles et les améliorations que vous pouvez envisager pour être mieux classé.

Sélectionnez l'icône des classement et appuyez sur le bouton **A** pour revenir au classement général..

Sélectionnez la marque et appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran des résultats de fin d'année.

## Résultats de fin d'année



	THIS YEAR	LAST YEAR
PARK VALUE	71,000	0
BALANCE	137,797	140,270
LOAN	150,000	0
MAXIMUM LOAN	150,000	150,000
TAKEINGS	51,075	0
EXPENSES	117,423	0
LAND TAX	0	0

CLICK TO SELL PARK FOR 142000

Cet écran vous permet d'examiner les résultats financiers de votre parc au cours des deux dernières années, dans les catégories suivantes :

Valeur du parc

Solde bancaire

Prêt

Prêt maximum

Recettes

Dépenses

Impôts locaux

Si la valeur du parc est suffisamment élevée, vous pourrez également le revendre aux enchères. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'option de vente aux enchères et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer (voir *Vente aux Enchères*).

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton **A** pour revenir à l'écran du parc.

## Faillite

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

**Remarque :** Vous êtes prévenu un an avant la faillite, mais vous aurez beaucoup de mal à redresser la situation.

## PRÉSENTATION DE BULLFROG

Si par hasard vous n'avez jamais entendu parler de Bullfrog Productions, nous voudrions bien savoir où vous étiez passé depuis cinq ans ! ? Croyez-le ou non, ce n'est que très récemment, en 1989, que le monde entier a découvert Populous, le jeu révolutionnaire qui a fait la réputation de Bullfrog. Un nouveau style de jeu venait d'être créé : les "jeux de dieux". Après avoir été adapté sur vingt formats différents et atteint des ventes dépassant les trois millions d'exemplaires dans le monde entier, Populous est devenu une véritable légende dans l'industrie des jeux informatiques. Mais il ne s'agissait que du premier d'une longue série de hits développés par Bullfrog : PowerMonger, Populous 2 et Syndicate ont connu le même succès et ont été accueillis avec enthousiasme par les joueurs du monde entier. En quelques années, Bullfrog Productions a évolué. Si la société ne comprenait au début que ses deux fondateurs, Peter Molyneux et Les Edgar, c'est aujourd'hui une compagnie très active qui emploie plus de 40 personnes. Pendant cette période de croissance exceptionnelle, Bullfrog a développé des jeux d'une complexité technique et d'un aspect visuel sans précédents. Mais il ne faut pas oublier que c'est avant tout leur originalité qui a fait le succès des jeux créés par Bullfrog. Theme Park, premier logiciel de la série "Designer", est un nouvel exemple de la voie suivie par l'équipe de Bullfrog : originalité et innovation. Theme Park est une simulation précise très simple d'utilisation, rehaussée par des graphismes somptueux. Mais surtout, comme tous les jeux Bullfrog, c'est un jeu RIGOLO ! Vous êtes prêts pour le cinquième grand hit de Bullfrog.

## Remerciements

**Un jeu conçu par :** Bullfrog Productions Ltd.

**Programmation Mega Drive :** Andy Beale

**Producteur :** Mark Webley

**Graphismes :** Mark Healey

**Graphismes supplémentaires :** Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGeachie

**Version originale :** Peter Molyneux, Demis Hassabis

**Programmation de la version originale :** Mark Webley, Mark Lamport, James Robertson

**Musique et Effets sonores :** Russell Shaw

**Intégration des sons :** Images Software

**Tests et Assurance Qualité :** Andy Cakebread, Vince Farquharson, Laith Bahrani, Sam Thorndycraft, Lee Mansfield, Andrew Wardle, Peter Charlwood, Simon O'Keeffe

**Remerciements spéciaux à :** Dazee Potter

**Pour Electronic Arts**

**Producteur :** David Amor

**Assistant de production :** Alex Camilleri

**Producteur exécutif :** Joss Ellis

**Chefs de produit :** Sean Ratcliffe, Ann Williams

**Documentation :** Neil Cook

**Conception de la documentation :** Anita K. Legg

**Responsable des tests :** Graham Harbour

**Testeurs :** Mark Bergan, Kevin Locke

**Assurance Qualité :** Keith Bradley

**Responsable des traductions :** Dominique Goy

**Adaptation française :** Art Of Words France

## © 1995 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1995 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

## GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

**GARANTIE** – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. (Envoyez uniquement la cartouche ou le CD engommagé, sans la boîte ni le manuel). Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

**LIMITATIONS** – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite ci-dessus. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

### RETOURS APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale ou le CD à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque de 140 FF.

ELECTRONIC ART S.A.  
Centre d'Affaire Télébase  
3 Rue Claude Chappe  
69771 Saint Didier au Mont d'Or  
FRANCE

Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé sur le Sega MEGA DRIVE System.  
SEGA et MEGA DRIVE sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

Software ©1994-95 Bullfrog Productions Ltd. Tous droits réservés.

Documentation ©1994-95 Electronic Arts Ltd. Tous droits réservés.

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

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



TM

**Electronic Arts Limited**

**90 Heron Drive**

**Langley**

**Slough**

**Berkshire**

**SL3 8XP**

**United Kingdom**



**ELECTRONIC ARTS®**

**E286SYM**