



SKI PARK MANAGER

Val d'Isère 
2007
CANDIDATURE

CHAMPIONNATS DU MONDE
FIS DE SKI ALPIN

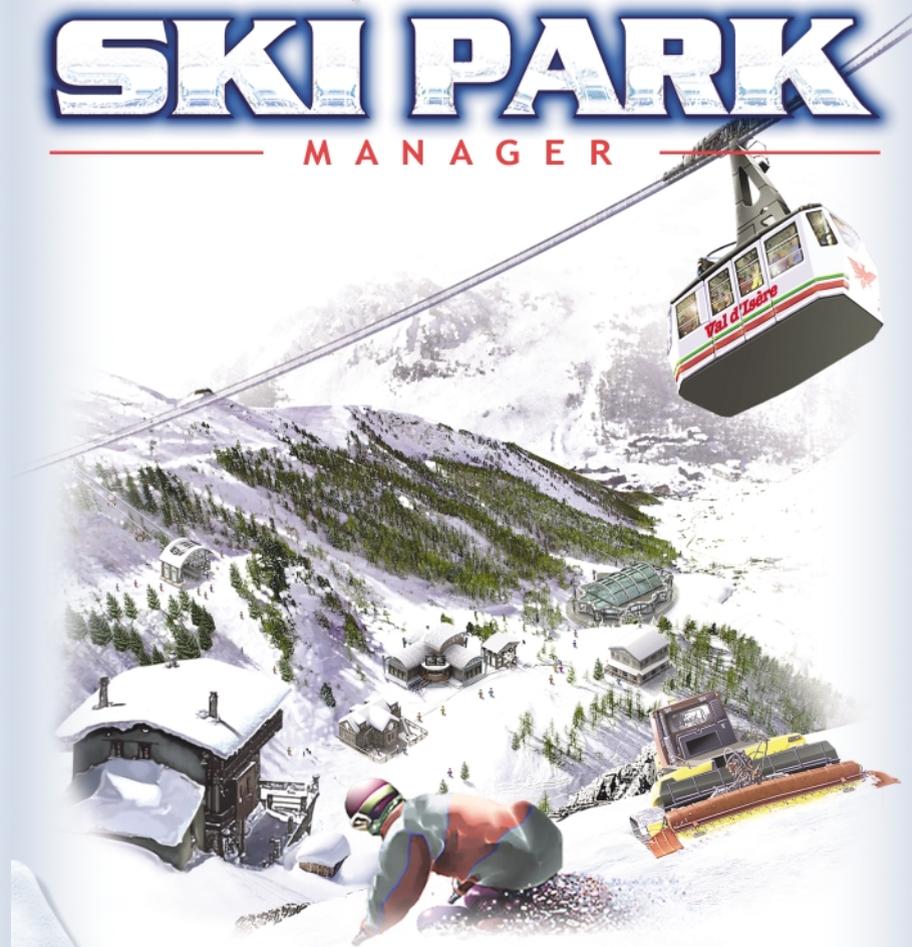
www.ski-park-manager.com

www.microids.com

www.valdisere.com

IN TARTIFLETTE WE TRUST
skipass.com

Copyrights - © 2002 MICROIDS, LANKHOR, VAL D'ISERE. - Tous droits réservés. - Publié par Microids. Développé par Lankhor. Ref. 68551101



Créez et gérez votre propre Station de Ski



MICROIDS
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy
France



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Évitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre service consommateur par téléphone:

01 46 01 54 21

Le numéro du Service Clientèle & WEB

Toutes les solutions des jeux Microïds et les réponses à vos problèmes techniques sont disponibles sur notre site WEB: www.microïds.com

Vous avez besoin d'une solution, n'hésitez pas à contacter notre Hot Line

Par minitel: 3615 microïds [0,34 Euro/mn] / **la HOT LINE: 08 36 68 88 81** [0,34 Euro/mn]

En cas de problèmes techniques, n'hésitez pas à contacter le SAV de Microïds:

Par téléphone : 01 46 01 54 21

En cas de problèmes, n'hésitez pas à nous écrire par courrier postal :

MICROÏDS

Vélizy Plus - 1 bis, rue du Petit Clamart

78140 VELIZY - FRANCE

Tél.: 33 (0) 1 46 01 54 01 / Fax : 33 (0) 1 46 32 25 64

SOMMAIRE

1- Installation et démarrage

- 1.1- Caractéristiques
- 1.2- Installation
- 1.3- Chargement

2- Les vacanciers

- 2.1- Les types de vacanciers
- 2.2- Les besoins des vacanciers
- 2.3- La satisfaction des vacanciers :
- 2.4- Le principe d'entrée d'un vacancier
- 2.5- Le principe de sortie d'un vacancier

3- L'image de la station

- 3.1- Les accidents
- 3.2- Les campagnes marketing
- 3.3- Les champions

4- Les employés

- 4.1- Les types d'employés et leurs activités
- 4.2- La formation des employés
- 4.3- L'embauche d'un employé et son licenciement
- 4.4- Le chômage technique
- 4.5- Les salaires des employés

5- La périodicité / saisonnalité

6- La gestion de l'argent

- 6.1- Dépenses
- 6.2- Revenus

7- La gestion de la qualité

8- La construction

- 8.1- Principes
- 8.2- Les caractérisés principales des bâtiments
- 8.3- Les types de bâtiments
- 8.4- La terra formation
- 8.5- Les principes de l'usure des pistes et des remontées



9- Les recherches

10- La météo

11- Comment jouer

11.1- Déplacements

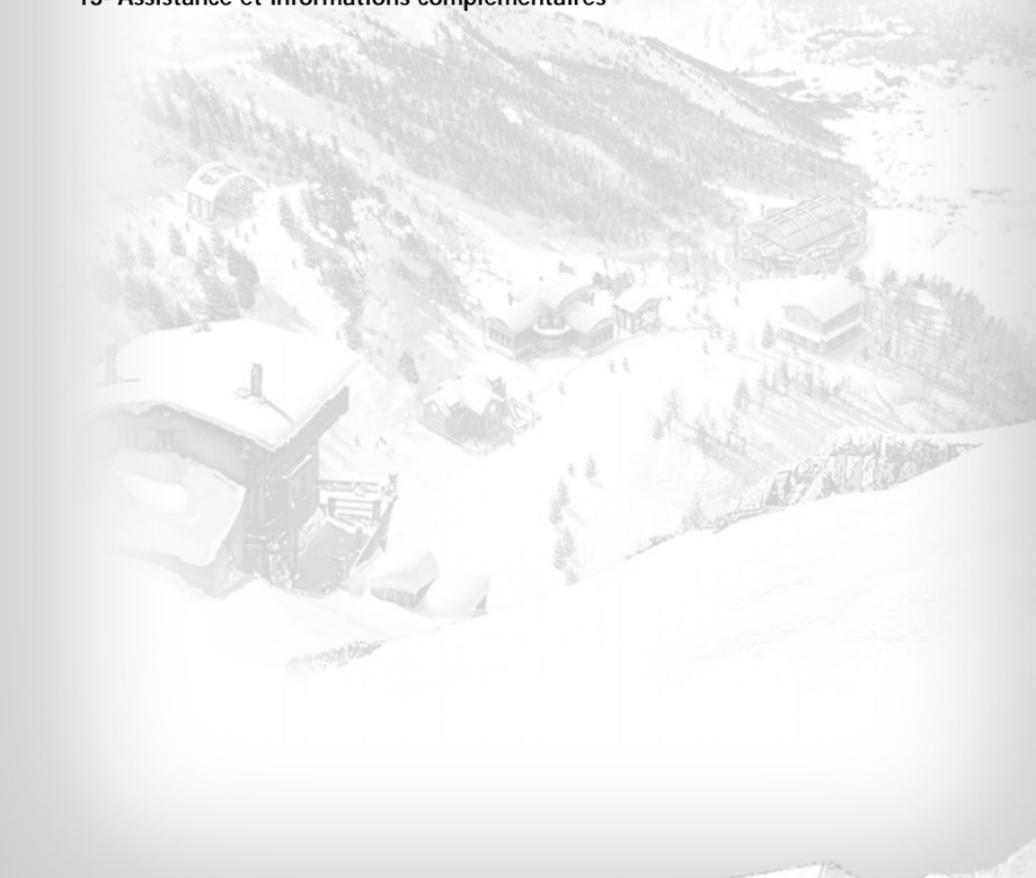
11.2- Menu principal

11.3- Interface principale

11.4- Les actions

12- Liste des raccourcis au clavier

13- Assistance et informations complémentaires



1- INSTALLATION ET DÉMARRAGE

1.1- CARACTÉRISTIQUES

Il est extrêmement important que votre ordinateur possède les caractéristiques techniques minimales indiquées ci-dessous. Aussi, avant de poursuivre, vérifiez bien que votre système est capable d'exécuter ce logiciel.

CONFIGURATION MINIMALE :

- Processeur Pentium II 350 MHz,
- 64 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM
- Carte graphique 3D - 16 Mo

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

- Processeur Pentium III 500 MHz,
- 128 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM
- Carte graphique 3D - 32 Mo

1.2- INSTALLATION

- Placez le CD-Rom VAL D'ISERE - SKI PARK MANAGER dans le lecteur de CD-Rom de votre ordinateur.
- Le disque doit s'exécuter automatiquement et afficher l'écran de départ.
- Sélectionnez "Installer" puis suivez toutes les instructions affichées à l'écran.
- Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée sur votre machine :
 - Double-cliquez sur l'icône "Poste de travail" de votre Bureau.
 - Double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom : l'écran de départ devrait à présent s'afficher.
 - Sélectionnez "Installer" puis suivez toutes les instructions affichées à l'écran.

TOUTEFOIS,

- Si rien ne se passe, recherchez puis lancez le fichier "Setup.exe" sur le CD-Rom.
- Suivez toutes les instructions affichées à l'écran.

1.3- CHARGEMENT

- Sélectionnez Démarrer/Programmes/Microids/ Ski Park Manager.exe
Le jeu se chargera automatiquement.



2- LES VACANCIERS

Leur satisfaction est votre objectif prioritaire ! Elle déterminera l'image de votre station, vos revenus, vos capacités d'investissements et donc de progrès. Le monde attire le monde de même que l'argent attire l'argent. Comme dans la réalité, votre station séduira une clientèle hétéroclite composée de nombreux profils différents avec des besoins spécifiques. Un enfant n'aura évidemment pas les mêmes besoins et priorités qu'un adolescent ou un adulte d'âge mûr. A vous de bien connaître vos cibles de clientèle et de tout mettre en œuvre pour assurer leur plaisir...

2.1- LES TYPES DE VACANCIERS

Les paramètres qui définissent les vacanciers de votre station sont les suivants :

LEUR DISCIPLINE DE PRÉDILECTION

Le ski alpin, le surf des neiges, le ski fond, la marche et les jeux de neige (luge par exemple).

- Les skieurs et les surfeurs constituent la part la plus importante du flux de départ d'une station.
- Les enfants et les adolescents sont plus enclins à pratiquer du surf des neiges que du ski alpin ou de fond.
- Les fondeurs sont plus nombreux dans les couches âgées des vacanciers.
- La marche à pied est l'activité de prédilection des vacanciers non sportifs, appelés oisifs, eux aussi plus nombreux dans les couches âgées.
- La dernière catégorie correspond à celle des bambins adeptes de jeux de neige.

LE NIVEAU DE PRATIQUE DANS LA DISCIPLINE DE PRÉDILECTION.

Les vacanciers sont caractérisés par un niveau de pratique : faible, moyen, fort, expert ou champion. Le niveau de pratique de chaque vacancier influence son comportement sur le domaine :

- Les faibles (débutants) recherchent des pistes vertes.
- Les moyens recherchent des pistes bleues.
- Les forts recherchent des piste rouges.
- Les experts et champions recherchent les pistes noires les plus ardues possibles.
- Seuls les adolescents forts peuvent devenir des champions, les autres vacanciers deviennent des experts.
- Les pistes proposées par la station doivent être en adéquation avec le niveau de pratique des vacanciers.
- Un vacancier est susceptible d'améliorer son niveau de pratique au cours de la partie.

LEUR SEXE

Les différences comportementales entre les femmes et les hommes ne sont perceptibles que par rapport à leurs loisirs. Certains bâtiments satisferont plus l'une ou l'autre des catégories. Exemple : le bowling est une activité plus masculine, alors que le shopping est plus féminin.

LEUR ÂGE

Bambin, enfant, adolescent, adulte, senior. Chacune de ces catégories est caractérisée par des activités et des besoins différents.

- Les bambins ont une activité de prédilection particulière : les jeux de neige.
- Les enfants et les adolescents font généralement partie de la catégorie des budgets moyens.
- A l'inverse les adultes et surtout les seniors sont généralement aisés voire riches.
- Les bambins et les seniors ne sont généralement pas très sportifs et constituent la majorité des oisifs. Leur besoin en activités de loisir est élevé.

LEUR MORPHOLOGIE

Svelte ou corpulent.

- Les sveltes sont plus nombreux chez les sportifs.
- Les oisifs sont plus souvent corpulents.
- Les corpulents ont un besoin de manger plus élevé que les sveltes.

LEUR BUDGET

Classes moyenne, aisée ou riche.

- Le niveau de richesse d'un vacancier détermine le niveau de qualité des infrastructures auquel il s'attend. Un riche individu privilégie en règle général un séjour à l'hôtel. Tout ceci est malgré tout pondéré par l'âge du vacancier. Exemple : un riche adolescent recherche plutôt la convivialité des chalets.
- La proportion de vacanciers aisés et riches est plus importante chez les seniors.
- Le budget est déterminant dans le cadre de leur formation au ski ou au surf. En effet, les riches préfèrent les cours individuels alors que les classes moyennes privilégient les cours collectifs.
- En règle générale, plus les vacanciers sont riches, plus ils sont susceptibles d'apporter leur matériel avec eux, d'où un manque à gagner en terme de location d'équipement et de revenus.

DURÉE DU SÉJOUR

Pour un jour ou une semaine.

Seulement deux possibilités, les vacanciers à la journée n'ont pas de logements et ont un bon niveau de pratique dans leur discipline. Ils payent un forfait dans tous les cas.



2.2- LES BESOINS DES VACANCIERS

PRINCIPES

- Tous les vacanciers présents dans votre station ont des besoins spécifiques et différents, définis en fonction des critères qui caractérisent chacun d'entre eux. Deux personnes caractérisées par les mêmes critères ont pourtant des comportements différents.
- L'évolution de leurs besoins dans le temps est définie en fonction de deux facteurs : les caractéristiques du vacancier et son activité. Les besoins évoluent continuellement et à leur rythme.
- Les vacanciers essaient de satisfaire leurs besoins en commençant par le plus pressant. Quand un besoin n'est pas satisfait ou qu'il ne peut pas l'être, le vacancier en retire une opinion négative sur la station. Si ses besoins n'ont pas été satisfaits à de maintes reprises, il peut s'en aller avant la fin de ses vacances, ce qui constitue un départ anticipé : ceci affecte légèrement l'image de la station pour une durée d'une semaine.

BESOINS ALIMENTAIRES

Les vacanciers ont évidemment besoin de manger et de boire. Il faut donc mettre à leur disposition des restaurants et des bars.

BESOINS HYGIÉNIQUES

Les vacanciers doivent assouvir leurs besoins naturels. Vous devez donc construire des toilettes.

BESOINS DE PRATIQUER SA DISCIPLINE

Les vacanciers ont tous une discipline de prédilection qui est leur principale activité et leur motivation pour séjourner dans votre station. Vous devez donc mettre à leur disposition un domaine skiable adapté à leurs besoins. Exemple : si l'essentiel de vos clients ont un niveau de pratique faible, il est préférable de mettre à leur disposition des pistes faciles, vertes ou bleues.

BESOINS DE SE LOGER

Les vacanciers qui souhaitent effectuer un séjour d'une semaine doivent pouvoir se loger. Ce besoin est prioritaire, le camping sauvage par -10°C étant interdit. Si un vacancier n'est pas capable de se loger en fonction de son budget, il ne pourra rester longtemps dans votre station, d'où un manque à gagner instantané !

BESOINS DE DÉTENTE

Il n'y a pas que le ski dans la vie ! Vos vacanciers ont tous des besoins en terme de loisirs, d'activités non sportives ou d'après-ski. Ces besoins sont plus élevés dans la catégorie des riches oisifs, dotés d'un fort pouvoir d'achat, à priori moins sportifs et plus âgés.

BESOINS DE FORMATION

Les vacanciers arrivent dans votre station avec un besoin de formation variable. Construisez donc des écoles de ski, embauchez des moniteurs et mettez en place une palette de cours répondant aux attentes des vacanciers..

Les adolescents de niveau fort cherchent à devenir des champions sportifs. Pensez aux retombées médiatiques qu'une star du ski ou du surf de neiges peut engendrer et construisez une école des champions.

2.3- LA SATISFACTION DES VACANCIERS :

PRINCIPES

La satisfaction générale reflète en temps réel l'état d'esprit de l'ensemble de vos vacanciers. Cette indicateur répond notamment aux deux questions suivantes :

- Dans quelle mesure les besoins des vacanciers sont-ils satisfaits ?
- Les vacanciers prennent-ils du plaisir à exercer leur activité de prédilection ?

LA SATISFACTION D'UN BESOIN

Lorsqu'un vacancier a terminé une activité, il recherche un établissement qui lui permette de combler son besoin le plus pressé. S'il n'en trouve pas, il est très mécontent ; s'il en trouve un approprié, il est satisfait et s'il a le choix entre plusieurs infrastructures qui lui conviennent, il est ravi.

LA PRATIQUE D'UNE DISCIPLINE DE PRÉDILECTION

Les vacanciers recherchent une piste ou un lieu adapté à leur niveau pour exercer leur discipline. Même si votre domaine est adapté à la pratique de chacun, certains problèmes peuvent affecter leur satisfaction :

- Attente trop longue aux gares des remontées mécaniques ;
- Pistes fermées, en mauvais état ou trop encombrées ;
- Panne de remontées mécaniques ;
- Pistes mal conçues ou trop dangereuses,
- Enneigement insuffisant,
- Risque d'avalanche trop élevé...

2.4- LE PRINCIPE D'ARRIVÉE D'UN VACANCIER DANS LA STATION

Les vacanciers entrent dans la station selon les facteurs suivants :

- La satisfaction des vacanciers selon leur type. Exemple : si la plupart des skieurs sont satisfaits, ils ont tendance à attirer l'arrivée d'autres skieurs. Si la satisfaction de certains types de vacanciers baisse, il se peut que l'arrivée de ce type soit interrompue.
- La période du calendrier influence la fréquentation et le type de clientèle.
- L'image marque de la station.

2.5- LE PRINCIPE DE DÉPART D'UN VACANCIER DE LA STATION

Seulement deux possibilités : soit le vacancier n'est pas satisfait, soit son séjour arrive à terme.

3- L'IMAGE DE LA STATION

Indépendamment du taux de satisfaction des vacanciers, certains événements agissent globalement sur l'image de votre station. Elle correspond au pouvoir de séduction de votre domaine. Plus il bénéficie d'une image valorisante, plus les vacanciers seront enclins à passer leur séjour dans votre station.

3.1- LES ACCIDENTS

Lorsqu'un accident se produit, soit d'un skieur sur une piste ou suite à une avalanche, ceci dégrade l'image de votre station. Dès que l'accidenté est secouru, l'influence négative disparaît. Un accidenté peut mourir de ses blessures s'il n'est pas secouru à temps. Le décès de ce vacancier affecte durablement l'image de la station.

3.2- LES CAMPAGNES MARKETING

Le joueur a la possibilité de lancer des campagnes marketing qui jouent sur l'image de la station. Elles ont un prix et une durée fixes. Les campagnes ont un effet ciblé sur certains types de vacanciers. Bien sûr, ces effets ne sont pas magiques et si la station ne tient pas ses promesses, les retombées peuvent alors s'avérer négatives.

CINQ CAMPAGNES À THÈME SONT PROPOSÉES :

" STATION NATURE "

Cette campagne attire principalement les vacanciers de types seniors, fondeurs, oisifs et les vacanciers à la semaine.

" SPORTS EXTRÊMES "

Cette campagne attire principalement les vacanciers de types enfants, adolescents ou surfeurs de niveau fort, et les vacanciers à la journée.

" STATION FAMILIALE "

Cette campagne attire principalement les vacanciers de types bambins, enfants, adultes de classe moyenne ou de niveau faible, et les vacanciers à la semaine.

" EXCURSION "

Cette campagne attire exclusivement les vacanciers à la journée.

" CAMPAGNE INSTITUTIONNELLE "

Cette campagne attire globalement mais faiblement tous les types de vacanciers.

3.3- LES CHAMPIONS

Les champions sont des experts formés parmi les adolescents. Ils renforcent l'image positive et sportive de la station. Leur impact dure plus longtemps que leur présence physique. Ils permettent en outre de contre-balancer l'image négative due aux accidents mortels, par exemple.

4- LES EMPLOYÉS

4.1- LES TYPES D'EMPLOYÉS ET LEURS ACTIVITÉS

PRINCIPES

Vous devez embaucher les employés dont vous avez besoin puis leur confier une mission ; la plupart d'entre eux n'ayant pas d'activité prévue par défaut. Les employés sont payés chaque semaine. Pour atteindre un certain niveau de compétences ou pour utiliser certains matériels, vous devez les envoyer en stage de formation. Les employés ont des besoins similaires aux vacanciers. Ils doivent en effet manger, boire, faire leurs besoins et dormir. Chaque employé doit être rattaché à un bâtiment spécial spécifique, son logement ou sa base.

LES MONITEURS

Pour en disposer, vous devez construire une école de ski ou une école des champions. Ils veillent à former les vacanciers au ski alpin ou de fond, au surf et aux jeux de neige. Les moniteurs sont directement rattachés aux écoles de ski. Ils ont différents niveaux de compétences/formation, de débutant à expert. Vous devez leur assigner une discipline et un niveau de formation. Celui-ci doit être en accord avec les qualifications du moniteur. Il assure alors un cours sur les pistes les plus adaptées avec ses élèves.

LES OPÉRATEURS

Pour les héberger, vous devez construire un centre des opérateurs. Ils assurent un débit optimal aux remontées. Vous devez attribuer une remontée à chaque opérateur.

LES MÉCANICIENS

Pour les héberger, vous devez construire un centre de maintenance. Ils s'occupent de réparer vos remontées mécaniques. Leur niveau de compétences leur permettent de réparer plus ou moins efficacement des remontées plus ou moins sophistiquées. Vous devez spécifier leurs affectations.

LES PISTEURS

Pour les héberger, vous devez construire un centre des pisteurs. Ils s'occupent d'entretenir les pistes de la station. Ils améliorent le damage et globalement la qualité des pistes. En outre, ils assurent le déclenchement préventif des avalanches. Vous pouvez les affecter à une ou plusieurs pistes. L'évolution de leur niveau de compétences leur permettent d'utiliser certains matériels inventés par vos scientifiques, tels que des dameuses lourdes. Les pisteurs ont deux types d'activités : l'inspection et le damage.

LES SECOURISTES

Pour les héberger, vous devez construire un poste de secours. Les secouristes portent assistance aux victimes d'accidents survenus sur les pistes. Ils doivent être affectés soit à un centre de secours, soit à un abri d'altitude qui leur permet d'agir sur le terrain plus rapidement. Leur niveau de compétences leur permet d'intervenir de manière plus ou moins efficace et de bénéficier de moyens de locomotion différents (ski, motoneige, hélicoptère).

4.2- LA FORMATION DES EMPLOYÉS

Un employé est caractérisé, par défaut, par le niveau de compétences le plus bas. Vous pouvez envoyer vos salariés en stage de formation afin que leur niveau de compétences augmente et qu'ils puissent utiliser des engins ou des infrastructures plus sophistiquées, et être plus productifs et efficaces. Pour cela, vous devez disposer d'un centre de formation. La formation a un coût et une durée qui varient en fonction du type d'employé et du niveau de compétences recherché. Sa formation achevée, l'employé retourne automatiquement aux tâches qui lui ont été assignées.

4.3- L'EMBAUCHE D'UN EMPLOYÉ ET SON LICENCIEMENT

L'embauche s'effectue à partir de l'interface de gestion avancée. Seul le panneau de sélection permet de débaucher des employés. A l'embauche comme au licenciement, une prime forfaitaire doit être versée ; ceci pour vous empêcher d'embaucher et de licencier trop facilement... Par défaut les nouvelles recrues sont sans affectation et donc au chômage technique.

4.4- LE CHÔMAGE TECHNIQUE

Un employé qui n'a pas d'affectation ou, dont le lieu d'affectation a été fermé ou détruit, se trouve au chômage technique. Il touche cependant son salaire. Il faut donc, pour tout employé dans cette situation, lui affecter un lieu de base (selon ses qualifications) puis l'activité la plus judicieuse possible.

4.5- LES SALAIRES DES EMPLOYÉS

Le salaire versé à la semaine dépend du type d'employé. Même si votre trésorerie est négative, les salaires sont versés de manière hebdomadaire. La seule possibilité pour ne plus payer la masse salariale est le licenciement.

TABLEAU DE RAPPORT DES SALAIRES DES EMPLOYÉS.

De 1 à 100 (du minimum au maximum)

	Niveau débutant	Niveau moyen	Niveau fort	Niveau expert
Les moniteurs	30	40	50	100
Les opérateurs	20	25	35	40
Les mécaniciens	40	55	70	80
Les pisteurs	30	40	50	60
Les secouristes	20	30	40	100



5- LA PÉRIODICITÉ / SAISONNALITÉ

PRINCIPES

Le jeu fonctionne suivant l'alternance de 2 types de périodes. L'alternance et la durée de ces périodes est propre à chaque mission / niveau de difficulté.

LA SAISON HAUTE

La saison haute correspond aux périodes dites de vacances scolaires. Seule la qualité de la station et le taux de satisfaction des vacanciers régissent l'entrée des vacanciers dans votre station. Comme dans la réalité, les saisons hautes sont plus rares que les saisons basses mais constituent une part importante des revenus de la station.

LA SAISON BASSE

La saison basse correspond aux périodes intermédiaires entre les vacances scolaires. L'arrivée de certains types de vacanciers dans votre station est minorée selon la mission et le niveau de difficulté joués. Cette période n'engendre pas de revenus importants. En outre, les infrastructures et le nombre d'employés, dimensionnés pour la saison haute, constituent une charge élevée pour votre trésorerie.

6- LA GESTION DE L'ARGENT

6.1- DÉPENSES

LES EMPLOYÉS

Les dépenses relatives aux employés prennent en compte leur salaire, payable à la semaine et les frais forfaitaires, d'embauche ou de licenciement.

LES FRAIS DE FONCTIONNEMENT

Les frais de fonctionnement regroupent plusieurs dépenses liées à l'utilisation des infrastructures et à leur niveau de qualité. Une infrastructure fermée n'engendre plus de frais de fonctionnement. Pensez à utiliser cette astuce en saison creuse. L'ensemble des frais de fonctionnement sont déduits chaque jour. Enfin, les frais de fonctionnement des bâtiments sont relatifs à leur nature et à leur niveau de qualité.

Exemples :

- L'électricité est la ressource indispensable au bon fonctionnement des remontées mécaniques. Plus une remontée est sophistiquée, plus elle est gourmande en énergie. De plus, les remontées ont une certaine vitesse de rotation : plus la vitesse est élevée, plus la dépense en électricité est importante.
- Les canons à neige, dont les frais de fonctionnement sont très lourds, sont un bon exemple : vous devez les activer et les fermer à bon escient afin de réduire leurs frais de fonctionnement (eau et électricité).

- Les réparations : lorsqu'un mécanicien intervient sur une remontée, cela engendre des coûts qui varient selon la nature de la remontée réparée. Un téléphérique est évidemment plus complexe à réparer qu'un télési...

LES COÛTS DE CONSTRUCTION

La "terra formation" qui comprend le déboisement, le reboisement ou la modification de relief engendre des coûts très élevés qui sont débités instantanément sur votre trésorerie.

De la même manière, la construction d'un bâtiment a un coût brut majoré d'éventuels frais liés à la terra formation et au déboisement préalable. Cette dépense est instantanée.

Nota:

Plus une construction est éloignée de la porte d'entrée de la station, plus ses frais d'installation sont importants (câblage, raccordement en eau, etc.)

INTÉRÊTS FINANCIERS

Vous avez la possibilité de dépenser ce que vous n'avez pas en trésorerie : vous pouvez bénéficier d'un "découvert autorisé" fixé en fonction de la mission et du niveau de difficulté joués. Ce découvert autorisé dépassé, vous avez perdu ! Néanmoins, le recours à ce dernier n'est pas gratuit puisque vous payez des intérêts financiers à votre banque à hauteur de 1% de la valeur de votre découvert.

Si vous ne disposez pas d'un crédit suffisant pour exercer telle ou telle action, celle-ci vous est logiquement interdite.

INVESTISSEMENTS MARKETING

Le coût des campagnes marketing, utiles au positionnement commercial de votre station, est débité instantanément de votre compte en banque.

FRAIS DE RECHERCHE

La recherche technologique, indispensable pour optimiser le standing et les prestations de votre station, engendre des frais, calculés en fonction du nombre de scientifiques et de leur salaire.

6.2- REVENUS

Les revenus correspondent aux dépenses effectuées par les vacanciers. Elles dépendent de votre politique tarifaire dans la station. Les vacanciers payent leur logement au fur et à mesure de leur séjour, c'est à dire tous les jours. Une autre source de revenus vous est proposée : la revente d'infrastructures dont le prix de cession est fonction de son prix de base et de sa vétusté.



7- LA GESTION DE LA QUALITÉ

PRINCIPES

Pour consulter la qualité d'un bâtiment, il vous suffit de le sélectionner. Ce taux est affichée dans la barre contextuelle de l'interface.

La qualité est mesurée suivant un taux compris entre 0 et 100%. Exemple : un chalet caractérisé par un taux de 100% est un logement très luxueux et raffiné.

La qualité engendre des frais de fonctionnement qui sont fonction du niveau de qualité et de la capacité d'accueil d'un bâtiment. Exemple : un chalet de 8 personnes avec un taux de qualité de 50% coûte autant qu'un chalet de 16 personnes avec un taux de qualité de 25%. C'est pourquoi, un bâtiment haut de gamme est nécessairement plus cher, car plus coûteux.

Les infrastructures dont le joueur peut contrôler la qualité sont :

- Les logements,
- Les boutiques,
- Les restaurants,
- Les bars,
- Les structures de loisirs / après-ski.

La qualité est perçue différemment en fonction des types de vacanciers. Par exemple, une cible aisée est très sensible à la qualité alors qu'une cible de consommateurs modeste est plutôt sensible au prix.

8- LA CONSTRUCTION

8.1- PRINCIPES

La construction d'un bâtiment a un coût brut majoré d'éventuels frais liés à l'éventuelle terra formation et au déboisement préalable. La totalité du prix de la construction est affichée dans une vignette lors de la pose du bâtiment. Tous les bâtiments peuvent être actifs ou fermés. Un bâtiment construit est actif dès son installation. Seule la porte d'entrée de la station est fermée par défaut.

8.2- LES BÂTIMENTS SONT CARACTÉRISÉS PAR LES CRITÈRES SUIVANTS :

LA CATÉGORIE

La catégorie indique quels types de besoin peut satisfaire le bâtiment.

LA PRIX D'ACHAT

Il s'agit du prix de base (coût brut) du bâtiment, hors terra formation et déboisement éventuels. D'autre part, le coût d'un hôtel est aussi calculé en fonction de son nombre d'étages.

LA QUALITÉ

LA CAPACITÉ D'ACCUEIL

La capacité d'accueil indique le nombre maximal de vacanciers ou d'employés que le bâtiment peut contenir.

L'INVENTION PRÉALABLE

L'invention préalable vous indique de quelle innovation technologique ou infrastructure vous avez besoin pour pouvoir construire le bâtiment désiré.

8.3- LES TYPES DE BÂTIMENTS

LES BÂTIMENTS SPÉCIAUX

OFFICE DE TOURISME

Il est nécessaire à l'ouverture de la station, il permet de fixer le prix des forfaits.

CABANE DES PISTEURS

Elle permet de recruter et d'héberger des pisteurs.



CABANE DE SECOURS

Elle permet de recruter et d'héberger des secouristes.

CENTRE DES OPÉRATEURS

Il permet de recruter et d'héberger jusqu'à 2 opérateurs.

CENTRE DE MAINTENANCE

Il permet de recruter et d'héberger jusqu'à 2 mécaniciens.

ECOLE DE SKI

Elle permet de recruter et d'héberger jusqu'à 10 moniteurs.

CENTRE MÉTÉO

Il permet de connaître en temps réel la température et l'enneigement sur le massif, et ce, en fonction de l'exposition et de l'altitude. Il vous renseigne aussi sur les risques d'avalanches, ainsi que sur les prévisions météorologiques.

SUPER LABO

Il permet d'engager des recherches technologiques qui s'avèrent vitales pour le développement des prestations de la station.

CENTRE DE FORMATION

Il permet de former vos différents employés pour augmenter leur niveau de compétences.

HANGAR DES PISTEURS

De taille supérieure à la cabane des pisteurs, il donne accès à des dameuses plus efficaces.

POSTE DE SECOURS

Il permet de disposer de motoneiges qui permettent aux secouristes d'intervenir plus vite sur les pistes.

CENTRE DES PISTEURS

Plus évolué que la cabane des pisteurs, il donne accès aux meilleures dameuses disponibles, plus rapides et plus efficaces.

ECOLE DES CHAMPIONS

Elle permet la formation de moniteurs experts, qui entraîneront par la suite des champions sportifs, valorisants pour l'image de votre domaine.

CENTRE DE SECOURS

Plus évolué que la cabane de secours, il permet à vos secouristes d'intervenir plus rapidement sur le terrain à l'aide d'un hélicoptère.

CANONS À NEIGE

Ils complètent un enneigement insuffisant.

HÔPITAL

Il offre des soins de qualité et rassure les vacanciers d'autant qu'un hélicoptère peut s'y poser.

LES HABITATIONS

CHALET 4-8-16 PLACES**

Le faible qualité, ils contentent les skieurs les moins fortunés.

CHALET 4-8-16 PLACES ***

D'un bon standing, ces logements conviennent à la plupart des vacanciers.

CHALET 4-8-16 PLACES ****

Luxueux, ces logements attirent les vacanciers les plus fortunés.

HÔTEL EN BOIS :

Grand et économique, il contente une grande partie des vacanciers au moindre coût.

HÔTEL EN PIERRE ***

De meilleure qualité que l'hôtel en bois, ils permet de loger de nombreux vacanciers de classe moyenne sur un moindre espace.

LES COMMERCES

PETIT SNACK

Il permet de couper court aux petites faims sur les pistes.

BIG FAST BURGER

Plus grand que le petit snack, il s'adresse avant tout aux vacanciers les moins dépendants.

PIZZA NOPI

Cette pizzeria contente les vacanciers de classe moyenne.

RESTAURANT MONTAGNARD

Ce restaurant gastronomique s'adresse en priorité aux plus aisés.

BUVETTE

Elle calmera les besoins en boissons les plus pressés.

DAN O'MACRAE

Ce pub cible une clientèle de classe moyenne.

BAR PLEIN SOLEIL

Il s'agit du plus luxueux des débits de boissons.

SKI SHOP

Le magasin de base pour louer du matériel de glisse.

GLISS

Une boutique où toutes les locations de matériel sont disponibles à des prix raisonnables.

SURF AND SKI

Cette enseigne propose le meilleur matériel de ski disponible sur le marché.



AU BONNET ROUGE

Un magasin de vêtements d'un standing moyen.

LE COMBINÉ

Il s'adresse en priorité aux classes moyennes.

SKI-WEAR

Pour acheter des vêtements de ski haut de gamme.

SCHUSS-URE

Un magasin de chaussure cher mais de qualité.

MIAM SHOP

Une épicerie qui contente les vacanciers les plus économes.

GIGA MARCHÉ

Un supermarché bien achalandé et adapté aux vacanciers à la semaine.

MIAM PLUS

L'épicerie la plus haut de gamme de la vallée.

LE GRENIER MONTAGNARD

Un magasin de luxe pour vacanciers oisifs.

LES LOISIRS

JARDIN D'ENFANTS

Pour distraire les bambins.

PATINOIRE

Pour satisfaire en priorité les adolescents et les familles.

PISCINE

Pour satisfaire en priorité les enfants et adolescents.

BOWLING

Pour satisfaire en priorité les hommes.

CINÉMA

Idéal pour les vacanciers les plus oisifs (surtout lorsque le temps est maussade).

DISCOTHÈQUE

Pour distraire en priorité les adolescents.

LES DÉCORS

BANC

Il agit globalement sur l'image de la station.

TOILETTES

Ils sont utiles pour tout le monde !

PLAN DE LA STATION

Il est indispensable aux promeneurs et autres oisifs.

BONHOMME DE NEIGE

Il agit globalement sur l'image de la station et séduit les bambins et les enfants.

PLANTES

Elles agrémentent les rues de la station.

TABLE D'ORIENTATION

Elle informe les promeneurs et autres oisifs.

LA PORTE D'ENTRÉE

La porte d'entrée est un bâtiment particulier et unique que l'on ne peut pas détruire. C'est le seul moyen d'entrée dans la station. Par défaut, elle est fermée ce qui empêche les vacanciers d'entrer.

LES REMONTÉES MÉCANIQUES

Les remontées mécaniques comprennent des gares de départ et d'arrivée ainsi qu'une succession de pylônes qui les relient entre elles. Les remontées mécaniques sont l'unique moyen pour les vacanciers de rejoindre les sommets des pistes. Pensez donc à les placer stratégiquement et de manière la plus logique possible.

Une remontée

- consomme de l'électricité selon son type et sa vitesse de fonctionnement.
- peut transporter un nombre maximal de vacanciers selon son type.
- est caractérisée par une file d'attente qui ne peut excéder une taille maximale. Si celle-ci est atteinte, les vacanciers la délaissent et leur taux de satisfaction baisse. Vous pouvez alors augmenter le débit de votre remontée, ce qui évidemment n'est pas gratuit...

TÉLÉSKI :

La remontée la moins chère, idéale pour les pistes les plus courtes.

Nombre de places max. 1.

Vitesse max. 3 m/s.



SKI PARK

MANAGER

PETIT TÉLÉSIÈGE :

Il permet d'accéder à des sommets plus éloignés, mais assure un faible débit de skieurs.

Nombre de places max. 3.

Vitesse max. 4 m/s.

GRAND TÉLÉSIÈGE :

La remontée idéale pour accéder aux pistes les plus empruntées grâce à son fort débit potentiel.

Nombre de places max. 6.

Vitesse max. 4 m/s.

TÉLÉCABINE :

Elle permet de transporter vos skieurs à de grandes distances sans qu'ils ne perdent trop de temps et surtout dans un très bon confort.

Nombre de places max. 16.

Vitesse max. 5 m/s.

TÉLÉPHÉRIQUE :

Il est l'outil idéal pour déplacer de nombreux vacanciers à l'autre bout de la vallée.

Nombre de places max. 30.

Vitesse max. 10 m/s.

LES PISTES

Vous devez construire chacune des pistes de votre domaine skiable.

Chaque piste est caractérisée par une couleur que vous choisissez. Les vacanciers se fient aux indications de couleur. Si vous avez sous-estimé la difficulté d'une piste, il est fort probable que de nombreux accidents y surviennent. La couleur se détermine dès la construction de la piste et peut ensuite être modifiée via l'interface. Les différentes couleurs de piste sont : blanche, verte, bleue, rouge, noire. Les pistes blanches, réservées aux bambins, sont limitées à une longueur de 200m. Vous pouvez également créer des pistes de luge qui répondent aux besoins de détente. Une piste ne peut être rallongée, mais elle peut être élargie ultérieurement.

Nota:

La couleur des pistes de ski de fond dépend de leur longueur uniquement. Elles ne peuvent pas être élargies.

Le prix d'une piste est calculé selon deux critères : sa longueur et le déboisement que sa construction implique. La longueur d'une piste entre largement en ligne de compte dans sa qualité. De plus, le vacancier juge la piste en fonction du plaisir qu'il a éprouvé en la pratiquant ; il déteste par exemple pousser sur ses bâtons ou avoir peur. Veillez donc à bien choisir la couleur de la piste et évitez les tracés

plats ou les contre-pentes. Enfin, les pistes ont un taux d'enneigement ponctuel et non homogène. Il dépend en effet de l'exposition, de l'altitude...

LES CANONS À NEIGE

Les canons à neige ont une action sur l'enneigement du terrain. Ils permettent de palier à un éventuel déficit de neige. Ils doivent être implantés près des pistes et orientés judicieusement. De plus, vous devez régler l'épaisseur du manteau neigeux à partir de laquelle le canon se déclenche automatiquement. Les canons à neige peuvent être désactivés à tout moment. Les frais de fonctionnement, très importants, ne sont imputés que lorsque les canons crachent de la neige artificielle. Enfin, ils ne peuvent fonctionner que si la température ambiante de l'air le permet...

LES CHEMINS

Un chemin permet aux vacanciers et aux employés de se rendre plus rapidement à leur destination. Pour les vacanciers, l'utilisation de chemins favorise la pratique de la promenade et du shopping. Le principe de construction d'un chemin est identique à celui d'une piste.

8.4- LA TERRA FORMATION

Vous pouvez modifier le relief d'une montagne, boiser ou déboiser une zone. Cette action très coûteuse est déjà imputée dans les frais de construction d'un bâtiment. Cependant, la terra formation vous permet de modifier une piste qui vous paraît trop dangereuse. Elle peut aussi rendre des zones plus accidentées, plus raides pour satisfaire des vacanciers avides de sensations.

8.5- LES PRINCIPES DE L'USURE DES PISTES ET DES REMONTÉES

Les pistes ne s'usent pas vraiment. En revanche, le damage et l'épaisseur du manteau neigeux affectent la qualité des pistes.

Seules les remontées ont un taux d'usure qui progresse et qui est proportionnel aux probabilités de pannes. En cas de panne, les vacanciers sont bloqués dans la remontée jusqu'à ce que l'intervention du mécanicien soit achevée. Si le temps d'intervention est trop long, les vacanciers, très mécontents, seront évacués de la remontée.



9- LES RECHERCHES

PRINCIPES

6 catégories de recherche sont disponibles. Vous devez répartir la charge de travail de vos chercheurs (jusqu'à un plafond de 2000 euros max.) dans ces différentes branches.

Vous trouverez ci-dessous l'évolution technologique à laquelle vous pouvez vous attendre, moyennant finances bien sûr ! Les bâtiments mentionnés en gras sont disponibles dès le début d'une partie.

BÂTIMENTS SPÉCIAUX

1. **Office de tourisme**
Cabane des pisteurs
Cabane de secours
Centre des opérateurs
Centre de maintenance
Ecole de ski
Centre météo
Super labo
2. Centre de formation
3. Hangar des pisteurs
4. Poste de secours
5. Centre des pisteurs
6. Ecole des champions
7. Centre de secours – Canons à neige
8. Hôpital

COMMERCES

1. **Petit snack**
Buvette
Ski shop
Au bonnet rouge
Miam shop
2. Pizza Nopi
3. Big Fast Burger
4. Restaurant montagnard
5. Dan O'MacRae
6. Le Grenier montagnard
7. Le Combiné
8. Gliss
9. Bar plein soleil
10. Giga marché et Schuss-ure
11. Ski-Wear
12. Surf and Ski
13. Miam Plus

DÉCORS ET DIVERS

1. **Banc**
Toilettes
Plan de la station
2. Bonhomme de neige et plantes
3. Table d'orientation

LOISIRS

1. **Jardin d'enfants**
2. Cinéma
3. Discothèque
4. Bowling
5. Patinoire
6. Piscine

SKI PARK

MANAGER

REMONTÉES

1. Télési
- _____
- Petit télésiège
- _____
2. Grand télésiège
- _____
3. Télécabine
- _____
4. Téléphérique

HABITATIONS

1. Chalet 4-8-16 places**
- _____
2. Chalet 4-8-16 places ***
- _____
3. Hôtel en bois
- _____
4. Chalet 4-8-16 places ****
- _____
5. Hotel en pierre ***





10- LA MÉTÉO

PRINCIPES

La gestion de l'enneigement est localisée, c'est à dire que l'évolution de la météo a un impact différent selon différents critères. En effet la neige fond plus lentement aux sommets qu'aux pieds des pistes, à basse altitude. En outre, un versant exposé au soleil subit logiquement une fonte plus importante. Quand il neige, l'épaisseur du manteau neigeux remonte de la même valeur, de manière homogène sur tout le massif.

3 TYPES D'AVALANCHES PEUVENT SE DÉCLENCHER DANS LE JEU :

Avalanches de poudreuse

Ce sont les plus fréquentes. Elles sont provoquées par un amoncellement de neige et des températures basses prolongées qui conservent la neige légère et donc volatile. Elles sont aussi les plus rapides (300 km/h).

Avalanches de plaques

Elles sont provoquées par un amoncellement de neige, des températures basses et un vent fort qui tasse la neige. Leur vitesse atteint 100km/h.

Avalanches de fonte

Ce sont les moins fréquentes. Elles sont provoquées par un amoncellement de neige lourde et des températures élevées. Elles sont aussi les moins rapides (30 km/h).

TRAITEMENT DES RISQUES D'AVALANCHES

Le centre météo permet de prévenir d'éventuels risques d'avalanche. Dans tous les cas, le risque d'avalanche est indiqué via la barre des messages. Si le joueur a créé un centre de pisteurs et embauché des pisteurs, l'événement est assigné au pisteur libre le plus proche et le plus qualifié. Celui-ci se rend sur le lieu de l'avalanche et s'il arrive à temps, maîtrise celle-ci en déclenchant une petite avalanche contrôlée et non dangereuse.

CONSÉQUENCES DES AVALANCHES NON MAÎTRISÉES :

- Baisse de l'image de la station proportionnelle au nombre d'avalanches non maîtrisées.
- Usure accélérée des remontées.
- Enneigement accéléré de la piste.
- Les vacanciers sont blessés gravement !

11- COMMENT JOUER

11.1- DÉPLACEMENTS

Pour vous déplacer sur votre massif, deux possibilités vous sont offertes :

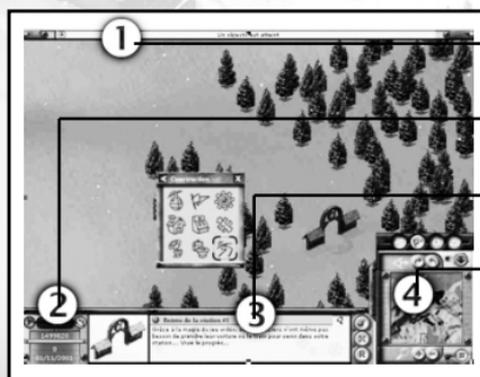
- Maintenez le bouton gauche de votre souris enfoncé, puis déplacez la souris dans le sens inverse de là où vous souhaitez vous diriger (comme pour tirer un élément à soi).
- Cliquez sur la Minimap située en bas à droite de votre écran.

11.2- MENU PRINCIPAL



- Reprendre la dernière partie : cette option vous permet de charger la dernière partie sauvegardée.
- Commencer une nouvelle partie : Pour commencer une nouvelle partie, vous avez le choix entre 30 massifs différents et 3 niveaux de difficulté (+ mode facile, ++ mode normal, +++ mode difficile).
- Charger une partie : cette option vous permet de reprendre une partie sauvegardée.
- Quitter vers Windows : cette option vous permet de retourner sous Windows après confirmation.

11.3- INTERFACE PRINCIPALE



Barre de messages

Onglet informatif

Barre contextuelle

Onglet de visualisation

LA BARRE DE MESSAGES

- Elle vous relate les faits marquants et relatifs à votre station ou aux vacanciers : avis négatifs sur tel ou tel point de la station, déclenchement d'avalanches, conseils, alerte de votre banque...
- En outre, elle vous permet de consulter l'historique des messages qui vous ont été communiqués. Il vous suffit de cliquer sur la flèche située à gauche de la barre de messages.

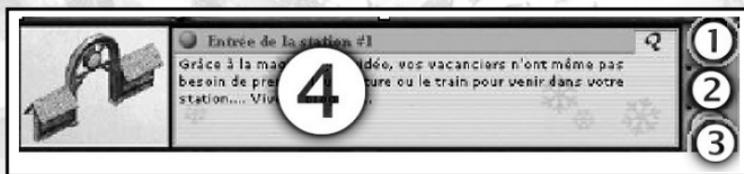
L'ONGLET INFORMATIF



Il vous informe sur la santé de votre station :

- La satisfaction moyenne (1) des vacanciers.
- La trésorerie (2), votre argent disponible : si le montant de votre trésorerie a diminué depuis la dernière évaluation, il sera affiché en rouge.
- Le nombre de vacanciers (3) présents dans la station.
- La date (4).

LA BARRE CONTEXTUELLE



- **BOUTON DÉTRUIRE (1) :**
Pour détruire le bâtiment ou la piste sélectionné. Vous devez, en règle générale, fermer l'infrastructure avant de la détruire. Ce bouton vous sert aussi à licencier un employé après l'avoir sélectionné.
- **BOUTON VOIR (2) :**
Pour centrer l'image sur le bâtiment ou la piste sélectionnée.
- **BOUTON RENOMMER (3) :**
Pour changer le nom de vos bâtiments, de vos pistes ou de n'importe quel vacancier.

SKI PARK

MANAGER

■ SÉLECTION D'UN BÂTIMENT (4)

Ceci permet de consulter les paramètres du bâtiment sélectionné :

■ ETATS

Rentabilité (cumulée du bâtiment depuis le début de la partie)

Attention, certains bâtiments peuvent avoir une rentabilité extrêmement mauvaise. Ne vous alarmez pas, ils ont d'autres fonctions et ne sont pas des sources de revenus fiables pour la station.

Satisfaction.

Réservation.

■ RÉGLAGES

Prix réglable entre deux valeurs absolues et intrinsèques au bâtiment sélectionné.

Qualité réglable entre deux valeurs absolues et intrinsèques au bâtiment sélectionné.

Coût / jour

■ INFOS

■ SÉLECTION D'UN VACANCIER (4)

Ceci permet de consulter les caractéristiques et la satisfaction du vacancier sélectionné :

■ DESCRIPTION

Discipline de prédilection

Age

Sexe

Destination

■ **SATISFACTION** (de 0 à 100% - 100% exprime un excellente satisfaction)

Discipline

Loisirs

Logement

Restaurants

Bars

Formation



■ **BESOINS** (de 0 à 100% - 100% exprime un besoin élevé)

Discipline
Faim
Loisirs
Soif
Sommeil
Formation

■ **BUDGET**

Argent dépensé cumulé, depuis l'arrivée du vacancier.
Durée du séjour

■ **SÉLECTION D'UN EMPLOYÉ (4)**

Ceci permet de fixer les salaires et de consulter les tâches d'un employé sélectionné :

■ **DESCRIPTION**

Métier
Niveau : niveau de compétences professionnelles
Base : logement de l'employé

■ **DESTINATION**

Tâche : liste des lieux où l'employé doit travailler.
Budget
Salaire : pour 4 semaines
Envoyer en formation : permet d'envoyer un employé en formation ; il vous faut préciser quel niveau de compétences est souhaité.

■ **SÉLECTION D'UNE REMONTÉE (4)**

Ceci permet de fixer les paramètres de la remontée sélectionnée :

■ **ETATS**

Satisfaction : cumule la satisfaction moyenne des vacanciers qui ont utilisé la remontée dans la semaine. Cette valeur est remise à zéro chaque semaine.
Débit / débit max. : indique le débit effectif de la remontée par rapport à son potentiel maximal.
File d'attente : indique le nombre de vacanciers présents dans la file.
Opérateurs : indique le nombre d'opérateurs actifs auprès de cette remontée.

■ RÉGLAGES

Vitesse : permet de moduler la vitesse des remontées et donc d'augmenter son débit et donc, ses frais de fonctionnement.

Nombre de places : permet de modifier le nombre de places de chaque panier ou cabine de la remontée. Ceci vous oblige néanmoins à fermer préalablement la remontée.

Usure

Coût / jour

■ INFOS

■ SÉLECTION D'UNE PISTE (4)

Ceci permet de consulter et de modifier les paramètres de la piste sélectionnée

■ RÉGLAGES

Difficulté : permet de choisir la couleur de la piste.

Modifier : permet d'accéder à la terra formation de la piste.

■ INFOS

Satisfaction : affiche la satisfaction de la piste par les vacanciers.

Qualité : affiche l'usure de la piste.

Pisteurs : affiche le nombre de pisteurs au travail sur cette piste.

Secouristes : affiche le nombre de secouristes au travail sur cette piste.

L'ONGLET DE VISUALISATION



- **Affichage des bâtiments (1)**
Affiche ou non les bâtiments dans le jeu.
- **Affichage des pistes (2)**
Affiche ou non les pistes en fonction de leur couleur de difficulté.
- **Affichage des arbres (3)**
Affiche ou non les arbres.
- **Affichage des personnages (4)**
Affiche ou non les personnages.
- **Ouvre / ferme le radar (5)**
Permet d'ouvrir la " Minimap ". Le carré rouge représente votre champ de vision sur la carte centrale.



■ Topographie (6)

Permet de visualiser le relief de la montagne grâce à une grille de niveaux. Attention, le mode topographie ne vous permet pas de visualiser les différentes textures de neige ou les plaques d'herbes.

■ Rotation gauche (7)

Permet de faire pivoter la vue de 90° vers la gauche.

■ Rotation droite (8)

Permet de faire pivoter la vue de 90° vers la droite.

■ Zoom (9)

Permet de zoomer.

■ Dé-zoom (10)

Permet d'élargir votre champ de vision.

11.4- LES ACTIONS



PRINCIPES

Par défaut, le bouton droit de votre souris vous permet d'appeler le menu d'actions. Dans le menu d'actions, ce même bouton vous sert à déplacer le menu où vous le souhaitez sur l'écran. Vous pouvez vous déplacer librement à l'intérieur du menu, la flèche en haut à gauche vous permet de revenir en arrière. Le bouton gauche de votre souris vous sert à sélectionner un sous-menu ou un élément d'un menu.

11.4.1- CONSTRUCTION



Si l'endroit de la carte où vous souhaitez implanter un bâtiment est disponible ou si vos finances vous permettent cette construction, la zone sélectionnée apparaît en vert. Dans le cas contraire, cette même zone apparaît en rouge.

REMONTÉES MÉCANIQUES (1)

Sélectionnez, à l'aide du bouton droit de votre souris, le point de départ et d'arrivée de la remontée.

PISTES (2)

Construisez piquet après piquet votre piste, à l'aide du bouton droit de votre souris. Lors de la construction d'une piste un trait apparait entre le dernier piquet et la position du curseur. Ce trait est associé a un petit cadre comprenant 4 informations utiles :

■ La pente moyenne

Correspond à la moyenne des pentes (longitudinale " dans le sens de la pente ") sur le prochain tronçon.

■ La pente max.

Correspond à la pente maximale existant sur le prochain tronçon.

■ Dévers moyen

Correspond à la moyenne des inclinaisons latérales (l'assiette de la piste, " le travers de la pente ") sur le prochain tronçon.

■ Dévers max.

Correspond à l'inclinaison latérale maximale existant sur le prochain tronçon.

BÂTIMENTS SPÉCIAUX (3)

Orientez le bâtiment à l'aide du bouton gauche de votre souris, puis positionnez-le sur le terrain à l'aide du bouton droit de votre souris. L'orientation n'a qu'un intérêt esthétique.

HABITATIONS (4)

Orientez le bâtiment à l'aide du bouton gauche de votre souris, puis positionnez-le sur le terrain à l'aide du bouton droit de votre souris. L'orientation n'a qu'un intérêt esthétique.

COMMERCES (5)

Orientez le bâtiment à l'aide du bouton gauche de votre souris, puis positionnez-le sur le terrain à l'aide du bouton droit de votre souris. L'orientation n'a qu'un intérêt esthétique.

LOISIRS (6)

Orientez le bâtiment à l'aide du bouton gauche de votre souris, puis positionnez-le sur le terrain à l'aide du bouton droit de votre souris. L'orientation n'a qu'un intérêt esthétique.

DÉCORS & DIVERS (7)

Orientez le bâtiment à l'aide du bouton gauche de votre souris, puis positionnez-le sur le terrain à l'aide du bouton droit de votre souris. L'orientation n'a qu'un intérêt esthétique.

CHEMINS (8)

Construisez vos chemins à l'aide du bouton droit de votre souris, piquet par piquet. Validez ensuite la construction. Annulez, si vous ne voulez pas le construire.



11.4.2- TERRA FORMATION



Après avoir sélectionné le type de modification que vous souhaitez, délimitez la zone concernée en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. Relâchez ensuite le bouton, puis cliquez à nouveau et modifiez la zone en déplaçant la souris vers le haut ou le bas, tout en maintenant le bouton enfoncé.

11.4.3- MENUS DE GESTION / L'INTERFACE DE GESTION AVANCÉE



LE MENU DU PERSONNEL (1)



PRINCIPES

Après avoir embauché un employé, affectez-lui sa base de départ en cliquant sur l'une d'entre elles qui vous sont proposées dans la liste du menu situé en haut à droite de l'écran (onglet marqué d'une icône " chalet "). Puis déterminez, toujours dans le menu de droite (mais après avoir cliqué sur l'onglet marqué d'une icône " main "), les tâches qui lui seront spécifiquement affectées en les validant à l'aide du bouton +. Vous pouvez désaffecter une tâche grâce au bouton -.

SECOURISTES (1) :

Affectez chaque secouriste à 1 ou plusieurs pistes (jusqu'à 3).

PISTEURS (2) :

Affectez chaque pisteur à 1 ou plusieurs pistes (jusqu'à 3).

MONITEURS (3) :

Attribuez à chaque moniteur une discipline, puis un niveau de formation et le type de cours qu'il effectuera, individuel ou collectif.

MÉCANICIENS (4) :

Affectez chaque mécanicien à une remontée mécanique.

OPÉRATEURS (5) :

Affectez chaque opérateur à une remontée mécanique.

LE MENU DES BÂTIMENTS (2)

Ce menu vous permet de visualiser le degré d'occupation de chaque bâtiment, par type de bâtiments.





LE MENU DES REMONTÉES MÉCANIQUES (3)

Ce menu vous permet de visualiser le débit de chaque remontée mécanique.



LE MENU DES PISTES (4)

Ce menu vous permet de visualiser la qualité (enneigement, damage) de chaque piste.



LE MENU DE GESTION (5)

LE BUDGET :

Vous pouvez consulter les différentes dépenses et recettes par jour ou par semaine, au choix, en cliquant sur l'un des onglets " Jours " ou " Semaines " dans le menu situé en haut à droite de l'écran.



LA SATISFACTION :

Pour chaque type de vacanciers, vous pouvez consulter dans l'ordre, leur âge, leurs dépenses, leur type de séjour, le niveau de pratique de leur discipline de prédilection, ainsi que leur satisfaction par activité.





SKI PARK

MANAGER

LA RÉPARTITION :

Ce menu vous permet de consulter la répartition des vacanciers par type ou cible de clientèle, ainsi que le nombre global de champions, de blessés ou de morts depuis le début de la partie.



LE MARKETING :

A l'aide du bouton gauche de votre souris, sélectionnez le type de campagne publicitaire désiré, ainsi que sa durée. La barre de gauche vous indique le degré d'avancement de chaque campagne.



LE MENU DE LA RECHERCHE ET DE LA MÉTÉO (6)

LA RECHERCHE :

Allouez une certaine somme d'argent, versée quotidiennement, au type de recherches que vous souhaitez engagé. Lorsque la barre d'avancement est arrivée à 100 %, un ou plusieurs nouveaux bâtiments sont disponibles à la construction.

LA MÉTÉO

En plus de la température et de l'enneigement, le menu situé à gauche de l'écran vous renseigne sur les risques d'avalanches et les prévisions météorologiques.



11.4.4- L'ACTION RÉPÉTER

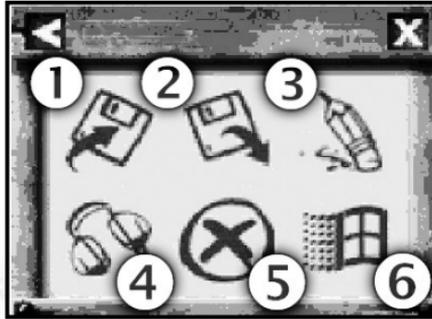
Elle vous permet de répéter la dernière construction réalisée. Cette fonction n'est pas active pour la terra formation.

11.4.5- LE MENU DES SCÉNARIOS ET DES OBJECTIFS

Ce menu vous permet de consulter les objectifs à réaliser et atteints (cochés en verts) dans le cadre de votre mission.



11.4.6- LE MENU DES OPTIONS



- **SAUVER (1)**
Pour enregistrer la partie en cours. Donnez un nom à la sauvegarde et appuyez sur
- **CHARGER (2)**
Pour lancer une partie sauvegardée..
- **RECOMMENCER (3)**
Pour recommencer le scénario en cours depuis le début.
- **OPTIONS SONORES (4)**
A l'aide des boutons + et -, réglez le volume de la musique et des effets spéciaux du jeu.
- **QUITTER LA PARTIE (5)**
Pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal du jeu.
- **QUITTER LE JEU (6)**
Pour quitter la partie en cours et revenir directement sous Windows.

12- LISTE DES RACCOURCIS AU CLAVIER

- Suppression/activation de l'affichage de la grille de sol :
- Rotation à droite de la caméra : *
- Rotation à gauche de la caméra : /
- Zoom avant : +
- Zoom arrière : -
- Centrer la caméra sur un bâtiment : Pavé numérique - 5
- Sauver une partie : Ctrl. + S
- Charger une partie : Ctrl. + L
- Pause : PAUSE
- Fermer un menu : ESCAPE
- Suppression/activation de l'affichage des arbres Ctrl. + W
- Suppression/activation de l'affichage des bâtiments Ctrl. + B
- Suppression/activation de l'affichage des pistes : Ctrl. + P
- Déplacement vers la gauche : Pavé numérique - 4
- Déplacement vers la droite : Pavé numérique - 6
- Déplacement vers le haut : Pavé numérique - 8
- Déplacement vers le bas : Pavé numérique - 2
- Déplacement en diagonale haut - droite : Pavé numérique - 9
- Déplacement en diagonale haut - gauche : Pavé numérique - 7
- Déplacement en diagonale bas - droite : Pavé numérique - 3
- Déplacement en diagonale bas - gauche : Pavé numérique - 1

Outils de terra formation durant la construction d'une piste:

Terra formation du dernier segment de piste construit : Z

Terra formation de la piste entière : A

13 – ASSISTANCE ET INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Pour toute information complémentaire sur les jeux Microïds, n'hésitez pas à nous contacter :
par Internet, en vous connectant au site www.microïds.com ou www.ski-park-manager.com

Service Clientèle et WEB

Toutes les solutions des jeux Microïds et les réponses à vos problèmes techniques sont disponibles sur notre site WEB:

 **WEB > www.microïds.com**

Vous avez besoin d'une solution, n'hésitez pas à contacter notre Hot Line

 **Minitel : 3615 microïds** [2,21F /0,34 Euro /mn]
la Hot Line : 33(0) 08 36 68 88 81 [2,21F /0,34 Euro /mn]

En cas de problèmes techniques, n'hésitez pas à contacter le SAV de Microïds

 **Par téléphone : 33(0) 01 46 01 54 21**

En cas de problèmes, n'hésitez pas à nous écrire: Par courrier postal.





MICROÏDS

MICROÏDS
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy - FRANCE
Tél. 33 (0)1 46 01 54 01
Fax. 33 (0)1 46 32 25 64

- Pour tout renseignement technique, contactez notre Service Après Vente, ouvert du lundi au vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00, au 01.46.01.54.21.

CREDITS

■ PROGRAMMATION

Cyril Cogordan
Jean-Luc Langlois
Benjamin Liénard
Daniel Macré
Dimitri Robert

■ GRAPHISMES

Bekir Aysan
Patrick Gimeno
Mathieu Leysenne

■ INSTALLEUR

Olivier Morel

■ BRUITAGES & MUSIQUES

Vicky Bazombanza

■ RESPONSABLE DE LA CELLULE QA

Franck quero

■ TEST

Olivier Bertel
Jeremiah Cullinane

■ CHEF DE PRODUIT

Frédéric Pons

■ LOCALISATION

Hélène Toully

■ PRODUCER

Julien Marty

■ DIRECTEUR DE PRODUCTION

Samuel Gatté

■ DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

Olivier Fontenay

■ PACKAGING & PRINTED

Audrey Odent
Eric Royou

■ LICENCE INTERNATIONALE

Val d'Isère

Copyrights - 2002 Microids, Lankhor, Val d'Isère.
Tous droits réservés.