

HOTEL GIANT 2



NOBILIS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire. Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque ou perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes. Si de tels symptômes apparaissent, **CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN**. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo



TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1 : Comment débiter	5
1-01 Installation	5
1-02 Configurer vos Paramètres	6
1-03 Utiliser la Souris	7
1-04 Modes de Jeu	7
Chapitre 2 : Construire votre hôtel	9
2-01 Vue Extérieure	10
2-02 Acheter du Terrain	10
2-03 Construire un Hôtel	11
2-04 La Barre d'outils supérieure	12
Chapitre 3 : Concevoir votre hôtel	13
3-01 Vue intérieure	13
3-02 Agencements & Objets	15
3-03 Barre d'outils circulaire	15
3-04 Barre d'outils inférieure	17
3-05 Définir un agencement	17
3-06 Placer des objets	20
3-07 Personnalisation d'Objets	22
3-08 Changer de Textures	25
3-09 Sauvegarder et charger des agencements	26
3-10 Accéder aux détails des pièces et installations	27
3-11 Types d'installation	28
3-12 Installations extérieures	34
3-13 Ouvrir et fermer votre hôtel	36
3-14 Prendre et visionner des photos et vidéos	36



Chapitre 4 : faire tourner votre hôtel	37
4-01 Détails de l'hôtel	37
4-02 Informations sur la société	42
4-03 Informations sur le score & l'objectif	42
4-04 Etude de marché	43
4-05 100 % de Satisfaction Client et Débloquer des objets	44
Chapitre 5 : Assurer le succès de votre hôtel	45
5-01 Comprendre la satisfaction client	45
5-02 Comprendre les activités favorites des clients	50
5-03 Comprendre les qualités de chambre	51
5-04 Utiliser les cartes à tricher	53
5-05 Atteindre 100 % de satisfaction client	54
5-06 Réussir l'installation d'un restaurant	55
5-07 Comprendre votre personnel	57
5-08 Améliorer l'occupation de votre hôtel	57
5-09 Améliorer les profits de votre hôtel	58
5-10 Atteindre une classe d'hôtel supérieure	59
5-11 Conseils stratégiques	59
Appendice A - Raccourcis clavier d'Hotel Giant	60
Appendice B - Générique	62
Appendice C - Assistance Technique	63



CHAPITRE 1 : COMMENT DÉBUTER

1.01 INSTALLATION

Configuration minimum

Système d'exploitation	Windows® 98, 2000, ME, XP ou Vista
Processeur	1.5 GHz Intel Pentium® 4
Mémoire	512 Mo RAM
Espace disque disponible	2 Go
Carte graphique	NVIDIA GeForce 5 series, ATI Radeon 9 series avec 256 Mo de mémoire.
Autres	DirectX® 9 compatible avec la carte audio, Clavier et souris.

Configuration recommandée





Système d'exploitation	Windows® 98, 2000, ME, XP ou Vista
Processeur	2.5 GHz Intel Pentium® 4
Mémoire	768 Mo RAM
Espace disque disponible	2 Go
Carte graphique	NVIDIA GeForce 5 series, ATI Radeon 9 series avec 256 Mo de mémoire.
Autres	DirectX® 9 compatible avec la carte audio, Clavier et souris

Installation

Après avoir allumé votre ordinateur, insérez le DVD-ROM intitulé Hotel Giant 2, dans votre lecteur. Le programme d'installation démarrera alors automatiquement. Suivez les instructions affichées à l'écran pour installer le jeu. Si la fonction Autoplay (exécution automatique) n'est pas activée, double-cliquez sur Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de DVD-ROM et enfin sur SETUP.EXE pour lancer le logiciel d'installation. Une fois le jeu installé, vous pourrez le lancer depuis le menu Démarrer de Windows® ou en insérant le DVD intitulé Hotel Giant.



1.02 CONFIGURER VOS PARAMÈTRES

Après l'installation, vous souhaiterez peut-être configurer vos paramètres de jeu, comme par exemple la qualité graphique et le volume de la musique, avant de commencer à jouer. Pour se faire, rendez-vous dans le Menu Options et modifiez les différents paramètres classés dans quatre catégories d'options : les Paramètres Vidéo , les Paramètres Audio , les Paramètres des Périphériques et de l'Interface  et les Textures par Défaut des Murs/Sols/Plafonds .

N'hésitez pas à essayer les différents paramètres des options graphiques afin de voir lesquels sont optimaux pour votre ordinateur. N'oubliez pas que plus vous aurez d'options réglées à un niveau élevé, plus le jeu aura de l'allure, mais, inversement, plus le niveau de performance du jeu s'en trouvera pénalisée. Si vous ne voulez pas vous occuper des options, et préférez vous lancer dans le jeu sur-le-champ, vous pouvez simplement régler la Qualité Graphique Générale selon vos besoins.

Modifier la Résolution

Pour modifier la fidélité de l'écran du jeu, choisissez tout simplement le paramètre de votre choix dans la boîte de défilement Résolution d'Ecran. Notez que la résolution de l'écran ne peut être modifiée que pendant que vous êtes dans le menu principal. Vous ne serez pas en mesure de modifier ce paramètre pendant une partie.

1.03 UTILISER LA SOURIS

Hotel Giant 2 se commande depuis une combinaison de commandes clavier et souris. Le tableau ci-dessous décrit les commandes de la souris :



Commande ou Expression

Cliquer gauche, Sélectionner

Cliquer droit

Double-cliquer

Signification

Appuyer sur le bouton gauche de la souris

Appuyer sur le bouton droit de la souris

Appuyer deux fois de suite sur le bouton gauche de la souris

1.04 MODES DE JEU



Hotel Giant 2 comporte trois modes de jeu parmi lesquels choisir - Campagne, Aléatoire et Hôtels Sandbox. Le Mode Campagne comprend une suite de scénarios à travers lesquels vous devez progresser selon un ordre spécifique. La Partie Aléatoire vous permet de jouer une partie unique, les objectifs et caractéristiques de vos missions étant prédéfinis par

vous à l'avance. Les Hôtels Sandbox sont des hôtels préconstruits qui permettent de voir à quoi ressemble un hôtel de Hotel Giant 2 entièrement développé.

Campagne

Il y a trois types de campagnes disponibles dans Hotel Giant 2.

Le premier, la Campagne d'Apprentissage, associe des tutoriels et des scénarios de jeu afin de vous apprendre les bases du jeu tout en vous donnant des buts précis à atteindre. Si c'est la première fois que vous faites la suite, il est hautement recommandé de commencer par le premier scénario didactique de la Campagne d'Apprentissage. Vous pouvez faire cela en répondant simplement par "Oui" lorsqu'on vous demande si c'est la première fois que vous faites la suite d'Hotel Giant.



A L'ATTENTION DES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Pour les joueurs qui ont déjà joué à la suite d'Hotel Giant avant, vous voudrez peut-être passer les tutoriels de base pour vous plonger directement dans les nouvelles fonctions d'Hotel Giant 2. Pour ce faire, répondez simplement "Non" à la question "Est-ce la première fois que vous jouez à la suite de jeu d'Hotel Giant ?" quand vous démarrez la Campagne d'Apprentissage. Vous serez amené directement aux tutoriels avancés consacrés aux nouvelles fonctions du jeu.

Si vous sentez que vous avez besoin de revoir une fois de plus les bases du jeu, cliquez simplement sur la flèche gauche dans les écrans d'introduction aux scénarios pour revenir aux tutoriels précédents.

Le deuxième mode, la Campagne Hotel Giant, est conçu pour les joueurs confirmés qui ont terminé la Campagne d'Apprentissage et qui sont à la recherche d'un défi plus gros. Il y a 15 scénarios dans cette campagne, la difficulté de la tâche augmentant au fur et à mesure des scénarios.



Le troisième mode, la Campagne Aléatoire, génère une suite aléatoire de scénarios à jouer selon le niveau de difficulté que vous avez choisi.

Partie Aléatoire

Une partie aléatoire vous permet de jouer une partie unique basée sur les paramètres de difficulté et de jouabilité que vous avez réglés. Vous trouverez ci-dessous une liste des paramètres que vous pouvez régler pour votre partie :

- 1) Difficulté du jeu - faites glisser le curseur à gauche ou à droite pour respectivement diminuer ou en augmenter la difficulté. Vous pouvez immédiatement voir les effets de cette modification grâce aux objectifs qui évoluent de façon dynamique.
- 2) Nombre de villes dans le jeu
- 3) Le choix des villes à jouer
- 4) Les limites de temps pour atteindre vos objectifs



- 5) Commencer la partie avec un hôtel préconstruit (Si vous voulez démarrer la partie sans hôtel préconstruit, effacez tout simplement le contenu de la case bleue à droite pour faire passer le champ concernant l'hôtel préconstruit à "Aucun"). Si vous voulez commencer par un hôtel préconstruit, faites défiler les différents types d'hôtels disponibles en cliquant sur les flèches gauche ou droite.
- 6) Paramètres Aléatoires vous permet de modifier tous les paramètres pour créer un nouvel ensemble de paramètres aléatoires.

Nouvelle Partie Aléatoire

Les Hôtels Sandbox

Le mode Hôtels Sandbox vous permet de choisir parmi trois différents types d'hôtels entièrement meublés à explorer. Ces hôtels ont été préconçus pour servir de modèles d'hôtels terminés. Dans ce mode, vous pourrez seulement voir les hôtels. Vous ne serez pas autorisé à modifier les objets ou les pièces des hôtels.



CHAPITRE 2 : CONSTRUIRE VOTRE HÔTEL



La Ville en vue extérieure

Si vous avez choisi de faire une partie aléatoire sans hôtel préconstruit, votre première vue après avoir chargée la partie sera une vue extérieure de votre hôtel depuis la carte de la ville. Mais si vous jouez sans hôtel préconstruit, vous verrez un terrain vide.



2.01 VUE EXTÉRIEURE

La vue extérieure vous montre l'extérieur de votre hôtel sur fond d'une ville locale. Ici, vous pouvez déplacer la caméra pour explorer la ville en déplaçant le curseur de la souris dans les quatre coins de l'écran ou en cliquant sur une zone de la mini-carte située dans le coin en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez aussi faire pivoter la caméra en déplaçant la souris tout en maintenant enfoncé le bouton droit de la souris.


La carte de la ville est parsemée de plusieurs terrains à votre disposition. Ces terrains sont marqués par des carrés de couleur sur la mini-carte. Les marques vertes indiquent un terrain qui est en vente. Les marques bleues indiquent que c'est un terrain qui est actuellement en votre possession. Les marques rouges indiquent des terrains sur lesquels un hôtel est construit. Et la marque jaune indique le terrain qui est actuellement sélectionné.

2.02 ACHETER DU TERRAIN



Une autre façon d'acheter un terrain est de double-cliquer sur un terrain vide dans la carte de la ville et d'en confirmer l'achat.

Si une partie a été entamée sans un hôtel préconstruit, vous devez d'abord acheter un terrain avant de pouvoir lancer les constructions. Il y a deux manières de s'y prendre.


La première consiste à acheter un terrain via l'icône Acheter un Terrain . Sélectionner cette icône ouvrira un nouveau panneau affichant une liste des propriétés mises en vente.



2.04 LA BARRE D'OUTILS SUPÉRIEURE

La barre d'outils située en haut de l'écran comprend les commandes de temps, l'accès au menu du jeu, les informations sur l'hôtel et un affichage financier.



1. **Numéro d'Etage** – cliquez gauche sur le numéro d'étage pour vous rendre directement à l'étage de votre choix.
2. **Etage Sup/Inf** – cliquez gauche sur les flèches vers le haut ou vers le bas pour monter ou descendre d'un étage. Vous pouvez aussi cliquer droit sur les boutons bas et haut pour passer immédiatement au rez-de-chaussée ou à l'appartement terrasse.
3. **Ecran d'Information** – accédez à l'Ecran d'Information (raccourci clavier F1)
4. **Changer d'Hôtel** – passer à un autre hôtel actuellement en votre possession.
5. **Changer de vue** – passer de la vue intérieure (raccourci clavier F2) à la vue extérieure (raccourci clavier F3). Notez que l'icône "passer à la vue extérieure" est affichée sur la barre d'outils supérieure. Quand l'extérieur de l'hôtel est à l'écran, l'icône se transforme en icône "passer à la vue intérieure" .
6. **Indicateurs de fonds et profits** – l'affichage gauche vous indique les fonds dont dispose votre société. L'affichage droit indique votre taux de profits actuel. Un chiffre vert signale un profit alors qu'un chiffre rouge représente une perte.
7. **Vitesse de jeu** - de gauche à droite, les quatre commandes sont : Pause (raccourci clavier 0), Vitesse normale (raccourci clavier 1), Vitesse supérieure (raccourci clavier 2), Avance rapide (raccourci clavier 3) et Avancer le temps de jeu d'une semaine (raccourci clavier 7).
8. **Date et heure du jeu** - indique la date et l'heure actuelle dans le jeu.
9. **Hôtel actuel** - affiche le nom de l'hôtel en cours de sélection. Si vous avez plus d'un hôtel, des flèches apparaîtront sur les côtés pour vous permettre de passer de l'un à l'autre de vos hôtels.
10. **Menu du jeu** - Ouvre le Menu du jeu depuis lequel vous pouvez sauvegarder et charger votre partie en cours, sauvegarder et charger vos agencements de pièces, accéder au menu options et quitter le jeu.

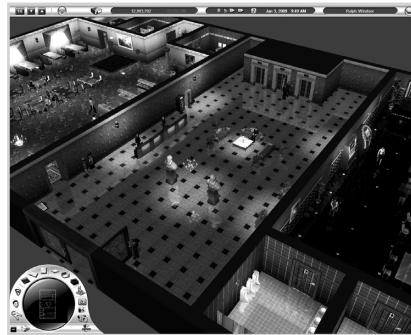


CHAPITRE 3: CONCEVOIR VOTRE HÔTEL

3.01 VUE INTÉRIEURE

On accède à la vue intérieure en utilisant le bouton changer de vue de la barre d'outils supérieure. Cette vue sert à concevoir et afficher les intérieurs de votre hôtel.

Les Trois points de vue



En vue intérieure, vous avez le choix entre trois angles de vue pour observer votre hôtel. Pour passer d'une vue à l'autre, il vous suffit de sélectionner un des trois boutons situés juste au dessus du cercle de la mini carte : Vue isométrique (raccourci clavier Q), Vue en perspective (raccourci clavier W) et Vue d'en haut (raccourci clavier E).

A votre première entrée à l'intérieur, la Vue isométrique sera affichée. Cette vue place la caméra dans un angle de trois-quart surplombant l'étage de votre hôtel.

La Vue en perspective offre un point de vue au niveau du sol de l'hôtel, vous permettant essentiellement de vous "balader" et de voir de quoi votre hôtel a l'air du point de vue du client.

La Vue d'en haut présente une vue plongeante de l'étage.

Naviguer avec les trois points de vue

VUES ISOMÉTRIQUE ET D'EN HAUT



Souris

- Déplacer la souris vers le bord de l'écran pour faire défiler la vue.
- Maintenir enfoncé le bouton droit de la souris et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas pour zoomer.
- Maintenir enfoncé le bouton droit de la souris et déplacer la souris vers la gauche ou la droite pour faire pivoter la vue.
- Maintenir enfoncés en même temps la touche Maj et le bouton droit de la souris et déplacer la souris vers le haut et le bas pour modifier l'angle vertical de la caméra.
- Sinon, si votre souris a une molette, vous pouvez l'utiliser pour zoomer.

Touches curseurs

- Utiliser les touches fléchées pour faire défiler la vue.
- Utiliser les touches Maj+Flèche vers le haut ou Maj+Flèche vers le bas pour modifier l'angle vertical de la caméra.

VUE EN PERSPECTIVE

Souris

- Déplacer la souris vers le bord de l'écran supérieur ou inférieur pour aller en avant ou en arrière.
- Déplacer la souris vers le bord de l'écran gauche ou droit pour aller à gauche ou à droite.
- Maintenir enfoncé le bouton droit de la souris et faire glisser la souris à gauche ou à droite pour faire pivoter la vue.
- Maintenir enfoncé le bouton droit de la souris et déplacer la souris vers le haut ou le bas pour modifier l'angle vertical de la caméra.

Touches curseurs

- Utiliser les Flèches vers le haut et vers le bas pour aller en avant ou en arrière.
- Utiliser les Flèches vers la gauche ou la droite pour faire pivoter la vue.
- Utiliser les touches Maj+Flèche vers le haut ou Maj+Flèche vers le bas pour modifier l'angle vertical de la caméra.

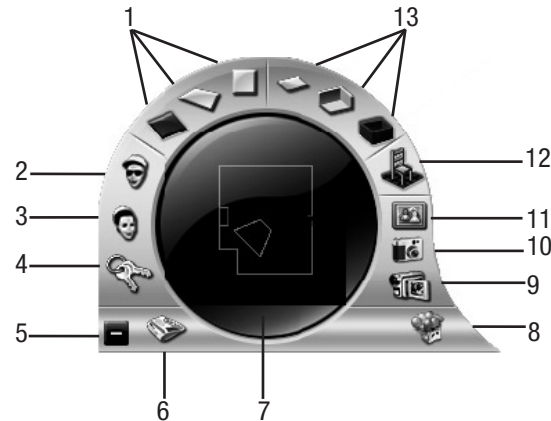




3.02 AGENCEMENTS & OBJETS

Vous pouvez définir les agencements ou placer des objets tout en observant l'intérieur de votre hôtel. Les agencements représentent la forme et le contenu d'une pièce. Les objets représentent les objets ou contenus placés dans les agencements. Vous pouvez sauvegarder vos agencements les plus utilisés afin d'effectuer des placements rapides de "nouvelles" pièces au sein de votre hôtel. Par exemple, vous pouvez sauvegarder un agencement de chambre "Deluxe en Suite" qui comprend une chambre avec salle de bain adjacente. Vous y avez méticuleusement placé chaque objet (lit à baldaquin, baignoire de luxe, télé grand écran, etc.). Remplir un étage tout entier de cet agencement est facile - il vous suffit de charger l'agencement et de "reproduire" chaque chambre aux endroits de votre choix.

3.03 BARRE D'OUTILS CIRCULAIRE

Les boutons correspondant aux agencements et objets sont situés sur la barre d'outils circulaire dans le coin en bas à gauche de l'écran. Les guides qui suivent fournissent des explications sur chaque ensemble d'icônes.






1. **Angles de vue** - les trois boutons servent à changer de caméra (voir Chapitre 3 - Les Trois points de vue).
2. **Liste des clients** - accéder aux informations concernant vos clients (raccourci clavier F6)
3. **Liste du personnel** - accéder aux informations concernant votre personnel (raccourci clavier F7)
4. **Liste des pièces et installations** - accéder aux informations concernant vos pièces (raccourci clavier F8).
5. **Ouvrir/Fermer la barre d'outils** - appuyer dessus pour ouvrir ou fermer la Barre d'outils circulaire.
6. **Journal des messages** - affiche une liste de messages à l'écran concernant l'exploitation de votre hôtel.
7. **Mini carte** - c'est une représentation vue d'en haut du plan de l'étage de votre hôtel actuellement à l'écran. Vous pouvez cliquer gauche sur n'importe quel partie de la mini carte pour afficher immédiatement à l'écran le lieu voulu.
8. **Ouvrir/Fermer un hôtel** - utiliser le bouton "Ouvrir hôtel"  pour ouvrir votre hôtel au public. Une fois votre hôtel ouvert le bouton sera remplacé par le bouton "Fermer pour rénovations" . Utilisez ce bouton pour fermer temporairement votre hôtel dans le cas où des changements majeurs seraient à faire dans les agencements.
9. **Caméra vidéo** - enregistre une vidéo depuis votre point de vue actuel (voir Chapitre 3 - Prendre et visionner des photos et des vidéos).
10. **Appareil-photo** - prend une photo de la scène qui se déroule actuellement dans votre hôtel et stocke l'image dans l'Album photo (raccourci clavier P).
11. **Album photo** - support pour toutes les images et les vidéos prises dans votre partie (voir Chapitre 3 - Prendre et visionner des photos et des vidéos).


12. **Menu Objet, Texture et Pièce** - ouvrir la Barre d'outils inférieure qui permet de sélectionner et modifier des objets, textures et pièces à placer dans l'hôtel (voir Chapitre 3 - Définir un agencement).

13. **Afficher Masquer les murs** - les trois boutons servent à



masquer les murs  (raccourci clavier R), afficher uniquement les murs du fond  (raccourci clavier T) et afficher les murs  (raccourci clavier Y). Faites des essais avec chaque pour faciliter le placement d'objets.

3.04 BARRE D'OUTILS INFÉRIEURE

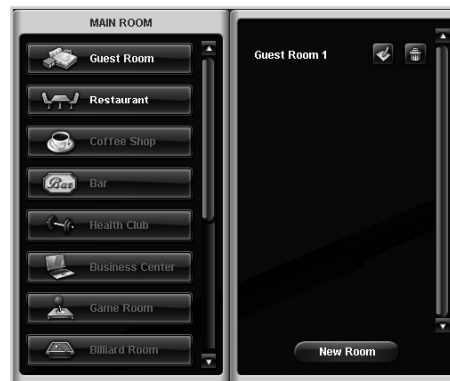
La Barre d'outils inférieure qui est située sous la Barre d'outils circulaire comprend les outils servant à modifier les intérieurs de votre hôtel. Parmi de nombreuses fonctions, vous trouverez là les options permettant d'ajouter des pièces à votre hôtel, de placer des objets dans des pièces et de modifier les textures de vos murs. Pour ouvrir la Barre d'outils inférieure, il vous suffit de sélectionner le sol de votre hôtel, puis d'appuyer sur le bouton du Menu Objet, Texture et Pièce .



3.05 DÉFINIR UN AGENCEMENT

Ajouter des pièces et des agencements

Pour définir un agencement (ou une pièce), passez d'abord en vue intérieure et sélectionnez l'étage auquel vous voulez créer l'agencement. Sélectionnez "Pièce" dans la Barre d'outils inférieure pour ouvrir le Menu Agencement.



Menu Agencement



Les boutons de la fenêtre de gauche représentent les différentes classes d'agencement. De haut en bas : Chambre, Restaurant, Café, Bar, Club de remise en forme, Centre d'affaires, Salle de jeux, Salle de billard, Piscine, Bibliothèque, Pâtisserie, Bijouterie, Boutique d'artisanat et Boutique d'électronique.


Sélectionnez la classe d'agencement qui vous intéresse en cliquant sur son bouton. Une nouvelle fenêtre s'ouvrira alors à côté du Menu Agencement. S'il n'y a pas d'agencements définis existants pour cette classe, seul le bouton Nouvelle Pièce sera affiché [sauf dans le cas de certains scénarios]. Si vous avez défini d'autres agencements leurs noms seront affichés.


Sélectionnez le bouton Nouvelle Pièce et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur le sol de l'hôtel. Faites glisser jusqu'à obtenir la taille qu'aura la pièce que vous souhaitez créer. Observez le rectangle qui se dessine alors que vous faites glisser la souris. S'il est rouge, la chambre ne peut pas être créée - soit l'agencement est trop petit, soit il se superpose à un agencement, mur ou objet déjà existant. Prêtez toujours attention au message en haut de l'écran, car il vous expliquera pourquoi la nouvelle chambre ne peut être créée. Si la couleur passe au bleu, vous pouvez relâcher le bouton de la souris et votre chambre sera créée. Un nouveau bouton avec le nom par défaut de la classe d'agencement (par exemple, "Chambre 1") sera alors ajouté à la fenêtre située à côté du Menu Agencement. Ceci sera votre Modèle d'Agencement pour cette chambre. Il peut être renommé en sélectionnant le bouton Renommer. Vous pouvez sélectionner votre nouveau Modèle d'Agencement et placer des copies de la chambre créée pour remplir rapidement un étage tout entier de chambres, par exemple. Toute modification que vous apporterez à un exemplaire de la chambre, comme ajuster sa taille ou déplacer les objets qu'elle contient, sera répétée dans toutes les chambres ayant ce type d'agencement. Donc, pour ajouter un nouveau meuble dans un type de chambre, vous n'avez qu'à le faire qu'une fois et pas de façon répétée dans chaque chambre du même agencement.




Redimensionner, Déplacer & Supprimer des Pièces

Pour redimensionner des pièces qui ont déjà été construites, sélectionnez le bouton Ajuster la taille d'une pièce/Déplacer une pièce

, puis sélectionnez la pièce que vous souhaitez modifier dans la vue principale. N'oubliez pas que vous n'ajustez pas seulement cette pièce en particulier mais TOUTES les pièces portant le même nom d'agencement (i.e. Chambre 1). Le rectangle pourra donc demeurer rouge même si la modification en cours semble valide. Cela voudra dire que d'autres chambres ayant le même agencement ne peuvent pas passer à cette nouvelle taille à cause d'un manque de place.

Pour déplacer une pièce, sélectionnez le bouton Ajuster la taille d'une pièce/Déplacer une pièce , puis sélectionnez la pièce. Cliquez gauche sur la pièce et déplacez votre curseur à la nouvelle place qu'occupera la pièce. L'agencement suivra votre curseur. Quand la pièce est à l'endroit où vous voulez, cliquez gauche pour placer la pièce.

Pour effacer une pièce, sélectionnez le bouton Supprimer des pièces , puis double-cliquez sur la pièce que vous voulez supprimer. Veuillez noter que cela supprimera une seule pièce. Si vous voulez supprimer un agencement et toutes les pièces ayant cet agencement d'un coup, vous pouvez sélectionner le bouton correspondant à l'agencement en question, puis cliquer gauche sur le bouton Supprimer. Une boîte de dialogue apparaîtra, vous demandant de confirmer l'action.

Ajouter des sous-pièces

Certains types d'agencement permettent de créer un autre agencement au sein du premier. L'agencement Chambre en est un exemple - un agencement de salle de bain peut être défini à l'intérieur de la chambre. Lorsque vous voyez le bouton Pièce situé à la suite des menus Objet et Texture, cela veut dire que vous pouvez construire une sous-pièce à l'intérieur du type d'agencement affiché.

DÉPANNAGE : JE N'ARRIVE PAS À AJOUTER UN NOUVEL AGENCEMENT

Si vous rencontrez des problèmes lors d'un placement d'agencement, les points suivants peuvent en être la cause :

- La pièce est trop petite.
- L'endroit proposé pour le nouvel Agencement bloque l'accès à un agencement, un mur ou autre objet existant.
- Vous n'avez pas assez de fonds.




Personnaliser des agencements

En double-cliquant sur un agencement, vous ouvrez un menu détaillé à partir duquel vous pouvez modifier les paramètres qui correspondent à la pièce (comme les tarifs d'entrée, le nombre de membres du personnel y travaillant ou la qualité du dentifrice). En faisant cela, vous pouvez régler l'agencement afin de maximiser sa productivité et son attrait. Voir la section Accéder aux détails des pièces et installations pour plus d'informations.

Vous pouvez aussi revoir les plaintes et besoins des clients ou en voir l'état financier (voir Chapitre 5 - Comprendre la satisfaction client.) Certains objets, par exemple les téléphones, peuvent aussi être personnalisés (voir Chapitre 3 - Personnalisation d'objets).

3.06 PLACER DES OBJETS

Ajouter des objets

Une fois que vous avez placé un agencement, vous voudrez y ajouter des objets tel que des chaises et des lits et peut-être aussi en changer le papier-peint aux murs. Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'agencement sur lequel vous voulez travailler en cliquant gauche sur son sol. Puis sélectionnez le bouton du Menu Objet, Texture et Pièce  de la Barre d'outils circulaire pour ouvrir la Barre d'outils inférieure. Dans la barre, sélectionnez le bouton Objet pour ouvrir le Menu Objet.

Le Menu Objet dresse la liste de tous les objets en rapport avec cette pièce/cet agencement que vous pouvez sélectionner et placer. Le Menu Texture vous permet de choisir l'apparence du sol, des murs et du plafond de la pièce. Pour placer un objet, sélectionnez-le dans le Menu Objet et déplacez le curseur à l'endroit voulu. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser la souris, soit vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour modifier l'orientation de l'objet.



DÉPANNAGE : JE N'ARRIVE PAS À AJOUTER DE NOUVEAUX OBJETS

Si vous rencontrez des problèmes en plaçant un objet, vérifiez les points suivants :

- Des objets plus petits comme les téléphones et les petits vases doivent être placés sur d'autres objets comme des tables, comme ils le seraient dans le monde réel.
- L'orientation peut être erronée. Certains objets, comme les vasques de salle de bain, par exemple, doivent avoir le dos au mur. Les fenêtres doivent être placées sur des murs extérieurs.
- Il n'y a pas assez de place.
- Les positions interactives de l'objet sont bloquées. Ces positions sont affichées en vert et représentent les endroits où le personnel et les clients se tiendront quand ils interagiront avec l'objet.
- Vous n'avez pas assez de fonds.

Si le rectangle sous l'objet est bleu, vous pouvez cliquer gauche pour placer l'objet à cet endroit. S'il est rouge, cela veut dire que l'objet ne peut pas être placé là. Prêtez toujours attention au message en haut de l'écran, car il vous expliquera pourquoi l'objet ne peut pas être placé là où il est. Si vous décidez de ne pas placer l'objet actuellement sélectionné, un clic-droit l'enlèvera de votre curseur.

Certains objets requièrent l'intervention d'un membre du personnel de l'hôtel. Ce type d'objets sera placé avec le membre du personnel correspondant lorsque votre hôtel sera ouvert au public. Par exemple, en plaçant un bureau de réception, un réceptionniste y sera automatiquement ajouté. Vous ne devez donc pas embaucher du personnel puis le nommer aux postes correspondants aux différents objets.

Veuillez aussi noter que les styles de mobilier disponibles varient selon le type d'hôtel que vous avez. Par exemple, un Hôtel Classique Urbain n'aura pas les mêmes meubles qu'un Hôtel Moderne Urbain ; les hôtels classiques n'auront que du mobilier traditionnel de disponible, alors que les hôtels modernes sont enclins au design contemporain.

Une façon de placer rapidement des objets dans votre hôtel est de cloner un objet déjà placé. Maintenez enfoncée la touche Alt et



cliquez gauche sur l'objet placé que vous voulez copier. Un clone sera immédiatement attaché à votre curseur. Placez-le comme n'importe quel autre objet.

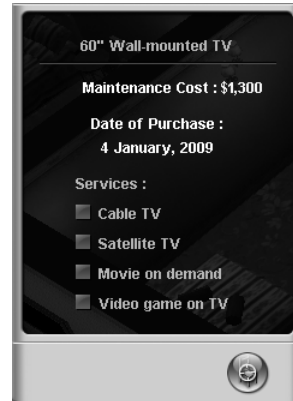
Lorsque vous sélectionnez un objet depuis le Menu Objet (et qu'il est attaché à votre curseur), vous pouvez faire défiler tous les autres types d'objets disponibles en appuyant sur les touches [et].

DÉPLACER ET SUPPRIMER DES OBJETS

Pour déplacer des objets existants vers un nouvel endroit, sélectionnez le bouton Repositionner des objets, puis sélectionnez l'objet que vous voulez déplacer. Faites glisser l'objet à l'endroit de votre choix et avec l'orientation voulue.

Pour supprimer un objet existant, sélectionnez le bouton Supprimer des Objets, puis double-cliquez sur l'objet que vous souhaitez supprimer.

3.07 PERSONNALISATION D'OBJETS



Comme pour les agencements, ajuster des paramètres peut affiner l'usage de certains objets. Si vous avez placé une télé, par exemple, vous pouvez double-cliquer sur la télé pour afficher son Menu Détaillé d'Objet depuis lequel vous pouvez définir quel niveau de services elle offrira (le câble, jeux vidéo, etc.). Ajouter des services de haute qualité aux objets d'une chambre en augmentera l'attrait auprès de clients éventuels.

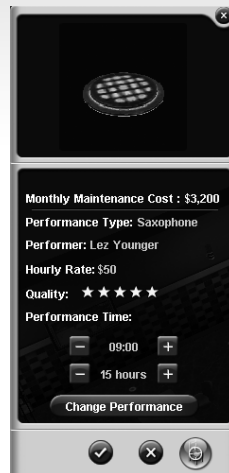


Le tableau suivant répertorie tous les objets qui peuvent être personnalisés:

Quel objet ?	Situé où ?	Options
Télévisions	Chambre	le câble, le satellite, les films à la demande et les jeux vidéo à la demande peuvent tous être choisis afin d'offrir une large palette de divertissements au sein même de la chambre.
Ordinateurs	Salle informatique au sein d'un Centre d'affaires	Le Débit de la Connexion Internet peut être réglé via le Menu Détaillé de la Salle informatique : soit Aucune connexion, Bas débit, Débit Moyen, Haut Débit ou Ultra Haut Débit.
Lumières	Toutes les pièces	La Clarté et le Rayonnement de tout type de lampe peut être modifié depuis le Menu Détaillé des Lumières en double-cliquant sur une lumière déjà placée.
Bureaux de réception (pour Centre d'affaires)	Centre d'affaires	Sélectionnez autant de services que vous voulez parmi les suivants pour augmenter l'attrait de votre centre d'affaires : envoi de courrier et de paquets, service de coursier, service d'interprétariat et de traduction et services de secrétariat.
Comptoirs de réception	Lobby	Choisissez le nombre de réceptionnistes et la fonction du comptoir de réception: soit Réception, Caisse, Information ou Conciergerie.
Portes du Lobby	Entrée du Lobby	Modifiez l'apparence des portes pour qu'elles correspondent à votre hôtel.
Tableaux et Photographies muraux.	La plupart des pièces	Ajustez le placement vertical et le sujet du tableau.
Equipements de fitness	Centre de remise en forme	Modifiez la couleur d'un nombre choisi d'équipements de fitness selon vos besoins.
Commodités de salle de bain	Salle de bain	Modifiez la couleur des vasques pour qu'elles correspondent au style de vos salles de bain.



Ajouter de l'animation dans votre hôtel



Un des types d'objet les plus excitants que vous pouvez placer dans votre hôtel est la Scène. Une scène vous permet d'embaucher des artistes pour divertir vos clients. Ces objets peuvent seulement être ajoutés dans certains endroits de votre hôtel ; c'est-à-dire dans le Lobby, le Restaurant, le Café et le Bar. Il y a différents types de scènes et toutes ne sont pas accessibles dès le départ. Certaines devront même être débloquées depuis l'Interface Débloquer un Objet (voir Chapitre 4 - 100 % de Satisfaction Client et débloquer des objets).

Les types de concert suivants sont disponibles dans le jeu : Piano, Violon, Violoncelle, Saxophone, Groupe de Jazz, Groupe de Rock et Musique Country. (Remarque : pour les groupes de Jazz et de Rock, il faut des scènes spéciales qui doivent d'abord être débloquées). Pour


embaucher un artiste, double-cliquez sur une Scène pour ouvrir son panneau des détails et sélectionnez le bouton **Changer de Concert**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira vous montrant une sélection d'artistes que vous pouvez embaucher comprenant la qualité de leur concert et leur tarif à l'heure. Et une fois que vous avez sélectionné votre artiste, vous pouvez ajuster son emploi du temps dans le panneau des détails de la Scène en modifiant l'heure de début du concert ainsi que sa durée.




Performance Type	Performer Name	Hourly Rate	Quality
No Performance			
Piano	Josh Tesh	\$20	★★★★★
Piano	Sarah Callahan	\$30	★★★★★
Piano	Gerald Raymond	\$40	★★★★★
Piano	Danielle Hoping	\$50	★★★★★
Saxophone	C.H. Parker	\$20	★★★★★
Saxophone	Randy Hawk	\$30	★★★★★
Saxophone	John Colin Train	\$40	★★★★★
Saxophone	Lez Younger	\$50	★★★★★
Country Music	H.B. Presley	\$20	★★★★★
Country Music	John E. Cash	\$30	★★★★★

3.08 CHANGER DE TEXTURES

Vous pouvez modifier l'apparence d'une pièce en modifiant les textures du sol, des murs et du plafond. C'est comme poser une nouvelle moquette, un nouveau papier-peint ou repeindre le plafond. Pour faire un changement de texture, sélectionnez d'abord l'agencement sur lequel vous souhaitez travailler en cliquant gauche sur son sol. Puis, sélectionnez le bouton Menu Objet, Texture et Pièce  dans la Barre d'Outils circulaire pour ouvrir la Barre d'outils inférieure. Dans cette barre, sélectionnez le bouton Texture pour ouvrir le Menu Texture.



Menu Texture


Sélectionnez la zone de texture de votre choix (Sol, par exemple) et les types de texture disponibles s'afficheront. Cliquez gauche pour sélectionner le type que vous voulez. La texture sera posée dans la pièce. Si vous sélectionnez Ensembles de Texture , on vous présente des ensembles de textures qui ont été prédéfinis de façon à ce qu'elles soient assorties les unes aux autres.

Vous pouvez aussi faire défiler les textures disponibles en vue intérieure de l'hôtel. Pour ce faire, utilisez les touches suivantes :

- | | |
|-------|---|
| D & F | changer les Ensembles de Textures de l'agencement ou du lobby sélectionné |
| Z & X | changer la Texture aux Murs de l'agencement ou du lobby sélectionné |
| C & V | changer La Texture au Sol de l'agencement ou du lobby sélectionné |
| B & N | changer la Texture au Plafond de l'agencement ou du lobby sélectionné |



Changer les textures par défaut

Lorsqu'un nouvel agencement de pièce est créé, une texture par défaut est utilisée pour donner de la couleur à l'agencement. Vous pouvez définir les textures par défaut des murs, du plafond et du sol via le Menu Options ouvert depuis le bouton Menu Options  sur la Barre d'outils supérieure. Pour modifier les textures par défaut de votre jeu, il vous suffit de sélectionner le type de pièce pour lequel vous voulez établir des textures par défaut, puis choisissez la texture spécifique que vous voulez pour le plafond, le sol et les murs de ce type de pièce. Sinon, vous pouvez aussi sélectionner une pièce que vous avez créée et appuyer sur la touche "U" - le jeu utilisera automatiquement les textures de cette pièce comme textures par défaut pour ce type de pièce.

3.09 SAUVEGARDER ET CHARGER DES AGENCEMENTS

Une fois que vous avez défini et placé le(s) agencement(s), vous pouvez sauvegarder vos créations afin de les utiliser dans d'autres hôtels. Appuyez sur la touche **F11** pour accéder au Menu **Sauvegarder Agencement**. De là, vous pouvez décider, en utilisant le menu déroulant, si vous voulez sauvegarder tous les agencements (de l'hôtel en cours) ou juste un agencement en particulier.

Appuyez sur **F12** pour accéder au Menu **Charger un Agencement Sauvegardé**. Utilisez le menu déroulant pour voir tous les agencements sauvegardés ou pour sélectionner des types d'agencement sauvegardés spécifiques. Une fois chargé, le nom de l'agencement sera ajouté à la Fenêtre modèle d'agencement pour que vous puissiez le sélectionner et l'utiliser.

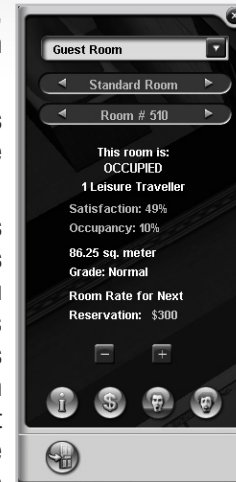


3.10 ACCÉDER AUX DÉTAILS DES PIÈCES ET INSTALLATIONS

Lorsque vous avez construit une pièce ou une installation, vous pouvez double-cliquer sur son sol pour afficher son menu détaillé.

Les deux images de chaque côté représentent les sections **Informations** et **Besoins** du menu détaillé de la pièce/installation.


Le rang de boutons représente, de gauche à droite, les onglets des **Informations Générales**, **des Finances**, **des Plaintes** et **des Besoins** du menu détaillé. En regardant l'image de l'onglet d'Informations pour une Chambre (gauche) vous pouvez voir que vous pouvez modifier le tarif de la chambre et consulter son taux de satisfaction. Utilisez les flèches de défilement gauche/droite pour faire défiler les différents types de chambre (si vous en avez défini plus d'un) et chaque pièce du type sélectionné. Le menu défilant en haut de la fenêtre, d'un autre côté, peut être utilisé pour accéder aux différentes classes d'agencement qui ont été placées dans votre hôtel. Les menus détaillés sont généralement similaires pour toutes les classes à l'exception de certaines options spécifiques à une classe (i.e. régler le nombre de membres du personnel dans votre restaurant, le tarif d'entrée de votre centre de remise en forme.).



Remarque: Si vous modifiez le tarif de la chambre, ce nouveau tarif ne s'appliquera qu'aux nouvelles réservations de chambre. Les clients qui ont fait leurs réservations avant le changement de tarif paieront le prix initial. C'est pour cela que vous ne verrez peut-être pas de changement immédiat dans vos revenus après avoir ajusté un tarif de chambre. Les commentaires de vos clients sont enregistrés dans deux endroits: dans l'onglet **Besoins** et dans l'onglet **Plaintes**. La quantité de plaintes ou de besoins de vos clients est indiquée par la quantité de couleur qui remplit l'icône de l'onglet. Du rouge représente des plaintes, alors que du jaune représente les besoins de vos clients. Plus les icônes d'onglet sont remplies de couleur, plus





nombreux seront les plaintes et les besoins auxquels vous devrez vraisemblablement faire face. Vous pouvez aussi cliquer gauche sur le bouton de la **Liste des pièces et installations**  (raccourci clavier F8) dans la Barre d'outils circulaire pour accéder à la liste de toutes les pièces et installations disponibles avec affichage de leurs profits et taux de satisfaction. Depuis la liste, vous pouvez sélectionner une pièce pour afficher son menu détaillé.

3.1.1 TYPES D'INSTALLATION

Pour fonctionner correctement, certaines installations ont besoin d'avoir des pièces ou objets supplémentaires installés dans l'agencement principal. Vous trouverez ci-dessous une liste de chaque pièce et installation disponible avec les informations détaillées concernant les sous-pièces et objets facultatifs ou nécessaires.

Lobby

Le Lobby est l'endroit d'un hôtel dont vous n'avez pas besoin de définir l'agencement. Mais afin que votre hôtel tourne de manière efficace, il est essentiel que vous y placiez certains objets.

Votre Lobby doit comprendre un bureau de réception et une caisse. Ils sont tous les deux classés sous le type d'objet "Comptoir". Lorsque vous placez votre premier objet comptoir, il est automatiquement considéré comme un bureau de réception. De la même manière, lorsque vous placez un deuxième objet comptoir, c'est, par défaut, une caisse. Veuillez noter que vous pouvez modifier la fonction du comptoir - il vous suffit de double-cliquer sur l'objet et de choisir dans la liste entre réception, caisse, information et conciergerie. Remarquez que puisque le bureau de





réception est l'endroit où les clients peuvent signaler leur arrivée ou réserver des chambres, **votre hôtel n'aura pas un seul client si vous ne placez pas un bureau de réception dans votre hôtel**. La caisse est obligatoire pour que vos clients puissent régler leurs factures à la fin de leur séjour. Sans cela, vos clients partiraient sans payer ! Les deux types de comptoirs restants, information et conciergerie, sont facultatifs

et chacun d'eux a une fonction spécifique venant élargir les services proposés dans votre hôtel.

Chambre

Les chambres sont évidemment requises afin que vos clients aient un endroit où séjourner. Une chambre avec salle de bain est facultative.

Double-cliquez sur la salle de bain pour accéder à la liste d'agréments. Utilisez la liste pour définir le niveau de service fourni. Pour ce faire, réglez la qualité et la disponibilité du savon, du shampoing, du démêlant, du bain moussant, du gel douche, du dentifrice, des brosses à dents et du sèche-cheveux.

Restaurant

Avoir un restaurant est facultatif. Cependant, un restaurant constitue non seulement un endroit pratique où dîner pour les clients, mais il peut aussi attirer des clients ne séjournant pas dans votre hôtel. Un restaurant doit avoir une **cuisine**. Des toilettes hommes & femmes sont toutefois facultatifs (voir Chapitre 5 - Réussir l'installation d'un restaurant).

Double-cliquez sur le restaurant pour accéder à son menu détaillé. Utilisez le menu pour modifier le nombres de maîtres d'hôtel et serveurs afin de répondre à la demande. Vous pouvez aussi régler la qualité des ingrédients et le prix sur une échelle allant de 1 (le plus bas) à 10 (le plus élevé).



Café

Un café permet à vos clients de déguster une tasse de café dans une atmosphère chaleureuse et relaxante. Les toilettes hommes et femmes sont facultatifs.

Double-cliquez sur le café pour accéder à son menu détaillé. Utilisez le menu pour modifier le nombre de serveurs afin de répondre à la demande. Vous pouvez aussi régler la qualité des boissons et le prix sur une échelle allant de 1 (le plus bas) à 10 (le plus élevé).

Bar



Un bar attirera une clientèle similaire à celle du restaurant. Les toilettes hommes et femmes sont facultatifs. Double-cliquez sur le bar pour accéder à son menu détaillé. Utilisez le menu pour modifier le nombre de serveurs afin de répondre à la demande. Vous pouvez aussi régler la qualité des boissons et le prix sur une échelle allant de 1 (le plus bas) à 10 (le plus élevé).

Centre de remise en forme

Un centre de remise en forme offre aux clients de l'hôtel et aux clients extérieurs la possibilité de faire de l'exercice ou de s'offrir des soins de beauté. Le centre doit avoir des vestiaires hommes et femmes et au moins un des points suivants :

- **Salon de beauté** – où les clients reçoivent des soins du visage et de beauté
- **Salle de massage** – où les clients reçoivent des massages thérapeutiques relaxants
- **Salle d'exercice** – met à disposition un éventail d'équipements de fitness destinés à faire de l'exercice physique
- **Sauna** – une salle à la température réglée pour purifier et nettoyer le corps
- **Spa** – met à disposition des jacuzzis pour relaxer les visiteurs fatigués



- **Salle de douche écossaise** – une douche spéciale qui lance des jets d'eau froide et chaude pour nettoyer les pores de la peau
- **Salle d'UV** – avec des cabines d'UV pour que les clients puisse se faire bronzer
- **Salle de thérapie par ondes acoustiques** – offre des services de thérapie par sons de basse fréquence pour relaxer les corps tendus des clients.



A l'exception des vestiaires et toilettes, toutes les salles citées ci-dessus font payer un droit d'entrée ou un tarif horaire qui peuvent être réglés depuis le Menu Détaillé de la Pièce (auquel on accède en double-cliquant sur le sol de la pièce).

Piscine

Une piscine intérieure est un endroit où se relaxer au bord de la piscine ou où prendre un bain. **Elle doit comporter des vestiaires et toilettes femmes et hommes.** Double-cliquez sur l'agencement de la piscine pour accéder à son menu détaillé et en régler le prix d'entrée.



Centre d'affaires

Un centre d'affaires aide à attirer des clients en voyage d'affaires dans votre hôtel. Le centre doit comprendre au moins une des sous-pièces suivantes pour fonctionner : une salle de réunion, une salle informatique ou un salon de club affaires.

La salle de réunion et le salon de club affaires font payer un droit d'entrée aux clients alors que la salle informatique applique un tarif horaire. Double-cliquez sur l'agencement d'une pièce pour



accéder à son menu détaillé et régler les tarifs.

Pour la salle de réunion et le salon de club affaires, vous pouvez spécifier depuis le menu détaillé si les pièces offrent un accès internet haut débit sans fil. Vous pouvez aussi régler le débit de la connexion Internet à disposition dans la salle informatique : Aucune connexion, Bas débit, Débit moyen, Haut débit et Ultra haut débit. Notez que le coût total de fonctionnement des pièces sera fonction du service de connexion Internet choisi.

Double-cliquez sur un Bureau de réception de Centre d'affaires pour établir les services supplémentaires suivants :

- Envoi de courrier et de paquets
- Service de coursier
- Service d'interprétariat et de traduction
- Services de secrétariat

Plus vous sélectionnez de services, plus votre centre d'affaires attirera des clients éventuels moyennant un coût de fonctionnement plus élevé.

Salle de jeux

La salle de jeu offre aux clients une autre forme de divertissement avec ses fléchettes, jeux vidéo et flippers. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et en régler le prix d'entrée.

Salle de billard

La salle de billard est un autre endroit destiné à vos clients à la recherche d'une autre forme de divertissement. Vous pouvez placez des tables de billard et de snooker dans cette pièce afin que vos clients puissent jouer. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et en régler le prix d'entrée.



Bibliothèque

Offre un endroit calme propice à la réflexion et à la lecture. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et en régler le prix d'entrée.

Pâtisserie

La pâtisserie permet aux clients d'acheter des assortiments de pains, gâteaux et autres délicieuses pâtisseries. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et régler le pourcentage de remise faite par la maison.

Bijouterie

Une boutique hautement rentable qui offre aux clients un point de vente proche où acheter des bijoux. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et régler le pourcentage de remise faite par la maison.

Boutique d'artisanat

Donne l'opportunité aux clients d'acheter des cadeaux, des babioles et des souvenirs de leur séjour dans l'hôtel. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et régler le pourcentage de remise faite par la maison.









Boutique d'électronique

Un magasin avec une large variété de produits électroniques et ordinateurs. Cette installation ne nécessite pas de sous-pièce spéciale. Double-cliquez sur la pièce pour accéder à son menu détaillé et régler le pourcentage de remise faite par la maison.



3.12 INSTALLATIONS EXTÉRIEURES

Le concept des installations a été étendu pour inclure les installations que vous pouvez utiliser pour agrandir le parc de votre hôtel. On accède à ces installations à partir du bouton du Menu Construire dans la Barre d'Outils circulaire en étant en vue extérieure.

Sélectionner ce bouton fera apparaître le Menu Construire . De là, vous aurez le choix parmi plusieurs installations à ajouter sur le terrain de votre hôtel ; c'est-à-dire soit un Parc récréatif , soit une Piscine en plein air , soit un mur d'escalade en plein air . Sous les boutons des installations se trouvent deux autres boutons de "modification" qui vous permettent de déplacer/faire pivoter  ou de supprimer  l'installation concernée.

Remarque: vous devriez garder à l'esprit que, comme pour la construction d'un hôtel, vous ne pouvez ajouter des installations extérieures que sur des terrains dont vous êtes propriétaire.

Parcs de loisirs



Les parcs permettent à vos clients de passer du temps dehors et de profiter d'une balade relaxante le long de jardins soignés. Pour vous assurer que votre parc sera fonctionnel, vous devriez porter une grande attention à l'endroit où vous placez vos Allées de parc. Les gens se déplaceront seulement dans les endroits où il y a une allée. Un réseau d'allées bien organisé, et vos clients pourront se déplacer librement dans le coin et profiter pleinement du parc.

Il existe aussi toute une variété de plantes, sculptures et autres objets de parc parmi lesquels vous pouvez choisir pour orner votre parc. Prenez le temps de passer en revue le répertoire d'objets et faites appel à votre créativité pour concevoir votre parc idéal.




Escalade en plein air

Vous pouvez ajouter du divertissement au parc de votre hôtel en mettant un mur d'escalade à disposition pour vos visiteurs.

Comme toute autre installation ou service de votre hôtel, les clients doivent payer un droit d'entrée pour utiliser le mur d'escalade (à moins que vous ne soyez vraiment généreux). Pour régler le tarif, double-cliquez sur l'installation pour en ouvrir le panneau des détails.

Piscine en plein air

Les piscines sont une installation de base où les clients viennent se détendre et s'amuser dans une eau fraîche et apaisante. Dans Hotel Giant 2, vous avez la capacité de personnaliser la construction des piscines selon la taille, la forme et le style que vous désirez.

Pour construire votre piscine, il vous suffit de sélectionner le Type, la Forme et le Style de carreaux de piscines dans le menu piscine (que l'on trouve dans le Menu Construire) et de poser les carreaux sur un espace vide du terrain de votre hôtel. Si vous avez fait une erreur et souhaitez modifier l'agencement de votre piscine, il vous suffit d'enlever les carreaux existants en sélectionnant l'icône Supprimer  pour passer en mode d'action supprimer et de sélectionner les carreaux que vous voulez enlever.

Tout comme le Parc récréatif, la Piscine en plein air comprend une multitude d'objets et de sous-installations que vous pouvez ajouter. Ceux-ci incluent des objets de sécurité comme des échelles, des toboggans, des lumières de piscines, des machines à vagues, des plongeurs et des chaises de sauveteur ainsi que des objets récréatifs comme des chaises longues et des bains à bulles.








Remarque: les clients n'utiliseront pas la piscine s'il n'y a pas de vestiaires dans la zone de la piscine.








3.13 OUVRIR ET FERMER VOTRE HÔTEL

Une fois que vous avez défini toutes vos pièces et placé tous les objets que vous voulez, vous devriez ouvrir votre hôtel au public. Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Ouvrir Hôtel  situé en bas à droite de la Barre d'outils circulaire et l'hôtel sera automatiquement ouvert à la clientèle. Si vous souhaitez apporter des modifications majeures à vos pièces et installations, cliquez gauche sur le bouton Fermer pour rénovations  (qui remplace le bouton Ouvrir hôtel lorsque celui-ci est déjà ouvert) en bas à droite de la Barre d'outils circulaire.

3.14 PRENDRE ET VISIONNER DES PHOTOS ET VIDÉOS


Vous pouvez utiliser l'Appareil-photo  (raccourci clavier P) et la Caméra Vidéo  situés dans la Barre d'outils circulaire pour prendre des images fixes et des vidéos de la scène en cours dans votre hôtel. Les images et vidéos sont stockées dans l'Album photo  qui se trouve aussi dans la Barre d'Outils circulaire. En sélectionnant l'outil caméra vidéo, une petite fenêtre de commande d'enregistrement s'ouvrira, elle comprend trois boutons : Enregistrer , Stop  et un bouton pour éteindre  ou allumer  l'interface d'utilisateur pendant l'enregistrement d'une vidéo. Votre vidéo est automatiquement sauvegardée dans l'Album photo lorsque vous appuyez sur le bouton Stop à la fin de l'enregistrement.

Dans l'Album photo, vous pouvez utiliser les boutons situés en bas de l'album pour visionner  toutes vos photos disponibles, voir vos vidéos enregistrées , supprimer des images  ou copier des images  depuis votre album photo vers votre fichier de collection de photos .



CHAPITRE 4 : FAIRE TOURNER VOTRE HÔTEL



Vous pouvez accéder aux différents types d'informations concernant votre hôtel et votre société via le bouton de l'**Ecran d'Information**  situé dans la barre d'outils supérieure.

Ceci fera apparaître une **Barre d'outils latérale** qui comprend des infos détaillées sur plusieurs aspects de votre société. Vous trouverez ci-dessous les descriptions des catégories répertoriées dans la Barre d'outils latérale.

Détails de l'hôtel – à sélectionner pour avoir un aperçu détaillé de divers aspects d'un hôtel en particulier

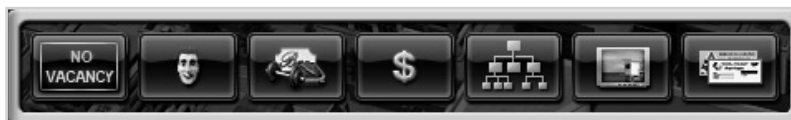
Informations sur la société – à sélectionner pour avoir plus des informations plus détaillées sur la société

Informations sur le score & les objectifs – à sélectionner pour voir le score et les informations concernant l'objectif

Etude de marché – découvrez comment les clients choisissent l'hôtel où ils séjourneront

100 % de satisfaction client et débloquer des objets – débloquer des objets spéciaux en guise de récompense de la part de vos clients entièrement satisfaits.

4.01 DÉTAILS DE L'HÔTEL



Cet écran affiche des informations détaillées sur l'hôtel actuellement sélectionné. Il est divisé en 7 parties (chacune étant représentée par un onglet en haut de la fenêtre) : Statut des chambres, Satisfaction Client, Pièces et installations, Rapports financiers, Politiques d'emploi, Publicité et Offres spéciales.



Statut des chambres

L'écran statut des chambres vous permet de modifier le prix des chambres en utilisant les molettes +-. Les deux graphiques sous la liste des chambres représentent les taux d'occupations, à la fois passés et présents, de toutes les chambres. Utilisez les filtres défilant pour régler la période de temps que couvrent les graphiques et pour sélectionner le type de chambre à afficher.

Satisfaction Client

L'écran de Satisfaction Client est divisé en deux sections. La première affiche les taux de satisfaction et les nombres des besoins et plaintes pour toutes les chambres. La seconde affiche les taux de satisfaction pour le reste de l'hôtel. Utilisez les informations contenues ici pour cibler les zones que vos clients estiment être de qualité inférieure.

Guest Room Layout	Customer Satisfaction	Number of Complaints	Number of Needs
Standard Room	49%	1	0
Superior Room	78%	1	3

Category	Customer Satisfaction	Weight
Lobby	53%	8%
Guest Room	59%	20%
Restaurant	91%	9%
Coffee Shop	81%	7%
Bar	69%	7%
Health Club	87%	10%
Business Center	64%	10%
Game Room	68%	3%
Billiard Room	87%	3%
Swimming Pool	68%	4%
Library	40%	2%
Outdoor facilities	0%	10%
Preception of the Hotel	0%	7%
OVERALL	59%	100%

Pièces & installations



Cet écran affiche une liste d'agencements classés par types et propose une analyse financière du mois en cours ou du mois précédent (cliquez gauche sur le bouton Ce Mois-ci pour passer de l'une à l'autre des périodes).

Rapports financiers

L'écran des Rapports financiers vous donne accès à une analyse financière plus poussée des performances de votre hôtel lors du mois précédent et du mois en cours ainsi que la performance générale lors de l'année fiscale en cours.

Politiques d'emploi

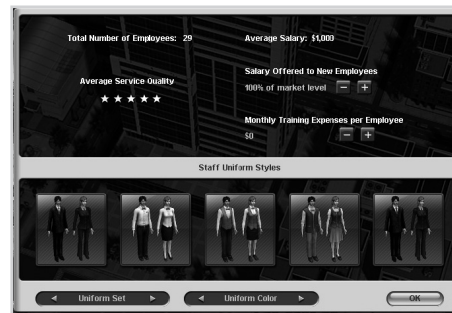
L'écran des Politiques d'emploi vous donne un aperçu du salaire moyen, de la qualité du service et du nombre d'employés travaillant dans votre hôtel. Les salaires offerts aux employés potentiels et les coûts de formation peuvent être réglés en utilisant les molettes +/- correspondantes.

Des salaires plus élevés attireront de nouveaux employés qui auront de meilleures capacités. D'un autre côté, établir un budget plus élevé pour la formation des employés améliorera de façon plus rapide les capacités du personnel existant.

Si vous voulez renvoyer un employé en particulier, vous devez accéder au menu détaillé de l'employé en question (qui s'affiche en double-cliquant sur l'employé) pour procéder au renvoi. Lorsque l'employé sera licencié, le jeu emploiera automatiquement un nouvel employé en remplacement. Toutefois, si vous renvoyez un Maître D'hôtel ou Serveur dans un bar ou restaurant ou un Réceptionniste en charge d'un bureau qui compte plus de deux employés, vous devrez embaucher vous-même le remplaçant. La qualité de service du nouvel employé sera fonction du niveau du salaire que vous proposez.

Les uniformes de vos employés peuvent aussi être choisis et personnalisés

depuis cet écran. Pour ce faire, il vous suffit de modifier les molettes correspondants aux ensembles d'uniformes et aux couleurs d'uniformes en bas de la Fenêtre des politiques d'emploi.



Publicité

L'écran de publicité vous permet d'attirer de nouveaux clients en commandant des campagnes publicitaires. Une campagne vise à attirer l'attention du public sur un aspect spécifique de votre hôtel en utilisant un type de média particulier.

Pour créer une campagne publicitaire, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Ajouter une campagne publicitaire** et de sélectionner le média via lequel la campagne sera menée. Les choix disponibles incluent la Télévision, la Radio, les Journaux, les Magazines, le Web et le Mailing. Puis, choisissez le point sur lequel la campagne se focalisera parmi douze points disponibles : l'Image de l'hôtel, une Chambre d'hôtel, une Installation (vous avez le choix entre 9 installations) ou une Offre spéciale. Le premier point tentera d'améliorer la perception générale qu'ont les gens de votre hôtel pour attirer des clients potentiels. (Remarque : la perception que les gens ont de votre hôtel joue un rôle dans la satisfaction générale de la clientèle et peut être consultée dans l'Ecran de satisfaction client depuis l'Ecran d'information). Les autres options tentent d'attirer plus de client vers le service qui est l'objet de la campagne (vous pouvez, par exemple, promouvoir le restaurant de votre hôtel pour y attirer plus de clients ou faire une offre spéciale (voir ci-après) pour augmenter le nombre de clients de l'hôtel).



Une fois que vous avez décidé sur quoi portera la campagne, vous devez établir sa **durée** et le **budget** qui lui sera alloué. N'oubliez pas que le budget est étalé tout au long de la durée de la campagne, donc faites en sorte qu'une longue campagne aura des fonds suffisants.

Une fois que vous avez fait vos choix, cliquez gauche sur le bouton **Ajouter** et la nouvelle campagne sera ajoutée à la liste des campagnes en cours.





Media	Focus	Spending	Duration	Progress
TV	Hotel Image	\$50,000	3 months	
Magazine	Hotel Image	\$50,000	3 months	

La capture d'écran ci-dessus affiche plusieurs campagnes à travers différents médias. Le temps de la campagne est donné dans la colonne "Durée". La longueur de la barre verte indique l'état de la progression de la campagne.

Offres spéciales

L'écran des offres spéciales vous permet de définir une combinaison d'offres conçues pour attirer de nouveaux clients dans votre hôtel. Par exemple, vous pouvez décider de faire une réduction sur un séjour de trois nuits dans une chambre avec petit-déjeuner et accès libre au centre de remise en forme inclus à un prix forfaitaire.

Pour définir une offre, sélectionnez le bouton **Nouvelle Offre**, puis saisissez le nom de l'offre. Cliquez gauche sur chaque zone de l'offre (Logement, Restaurant, etc.) et cochez tous les détails que vous voulez inclure dans votre offre. Réglez les prix, le nombre de nuits, etc. jusqu'à ce que vous soyez satisfait de l'offre. Veuillez noter que si certains éléments sont affichés en rouge, cela veut dire qu'ils ne sont pas valides (une explication sera donnée en bas à gauche de l'écran).

Faites particulièrement attention aux chiffres du **Prix** et du **Coût Estimé** en bas de l'écran. Le Prix, le premier chiffre, correspond à la somme que verse un client pour l'offre. Le Coût Estimé, lui, est le coût réel de l'offre qui sera à la charge de l'hôtel.



4.02 INFORMATIONS SUR LA SOCIÉTÉ

En sélectionnant le bouton Informations sur la société, vous pouvez consulter un ensemble d'écrans d'information concernant votre société en général. Vous pouvez choisir parmi cinq fenêtres d'informations à consulter.



Profil de la société – affiche les statistiques concernant tous vos hôtels, comme le nombre total de chambres, l'occupation moyenne, etc.

Etats Financiers – affiche les états financiers de votre société sur trois périodes : Mois en cours, Mois dernier et Année.

Graphiques financiers – affiche les graphiques des Revenus, Profits, Fonds et Actifs de votre société sur une période de 12 mois.

Prêts bancaires – faire un prêt ou le rembourser. Utilisez les molettes +- pour en régler le montant.

Récompenses – affiche les récompenses gagnées par votre hôtel.

4.03 INFORMATIONS SUR LE SCORE & L'OBJECTIF

Cette section vous donne les informations concernant votre score et votre objectif et est divisée en trois parties.



Score de la partie



L'écran Score de la partie affiche votre score actuel défini selon 6 facteurs : satisfaction moyenne de la clientèle, classe moyenne de l'hôtel, revenus mensuels, profits mensuels, bonus d'objectif atteint et

42

pénalité de temps. A l'exception des bonus d'objectif atteint, le pourcentage du score général de la partie que représente chaque facteur est tiré d'une formule interne. La somme de ces pourcentages détermine votre score final au jeu.

Objectifs

La Section objectifs (raccourci clavier F4) affiche ce que vous avez accompli face aux objectifs prédéterminés pour la Campagne ou la Partie aléatoire en cours. Il y a deux types d'objectifs : les objectifs principaux et les objectifs secondaires. Pour remporter une partie, vous devez remplir tous les objectifs principaux. Atteindre les objectifs secondaires n'est pas obligatoire pour remporter la partie, mais cela vous apportera des bonus. Les objectifs principaux doivent être atteints dans une période de temps limitée. Vous pouvez aussi consulter la limite de temps et le temps déjà écoulé sur l'Ecran objectifs.

Description du scénario

L'Ecran de description du scénario vous donne un court aperçu du scénario et vous renseigne un peu sur le contexte plus large dans lequel se déroule votre mission. Cet onglet est seulement disponible dans les Campagnes d'Apprentissage et Hotel Giant.

4.04 ÉTUDE DE MARCHÉ

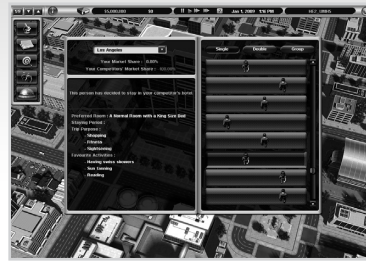


L'Ecran d'Etude de marché (raccourci clavier **F10**) vous permet de demander leur avis et leurs commentaires aux clients de l'hôtel. Vous pouvez choisir n'importe quelle ville disponible et tous les clients actuels de l'hôtel de la ville seront affichés.

Les clients colorés en vert séjournent actuellement dans votre hôtel. Sélectionnez-en un et vous verrez ses exigences principales concernant la chambre, sa période de séjour, le but de son voyage et ses activités préférées. Utilisez ces informations pour jauger les besoins de vos clients auxquels votre hôtel sait actuellement répondre.

Il est tout aussi important de voir les commentaires des clients qui ont choisi de séjourner dans des hôtels concurrents. Ceux-ci sont en rouge. Leurs commentaires peuvent souvent s'avérer





révélateurs des faiblesses de votre hôtel. Leur motivation peut être aussi simple que l'absence d'un type de chambre ou d'installation qu'ils affectionnent. Vous feriez mieux d'écouter et de répondre à leurs plaintes afin de les attirer à nouveau dans votre hôtel.

Dans l'exemple montré ci-dessus, le client en surbrillance a choisi de séjourner dans un hôtel concurrent. Notez que sa décision était motivée par l'absence de son type de chambre préféré dans votre hôtel.

Les deux pourcentages situés en haut de l'écran représentent le pourcentage de clients dans la ville sélectionnée qui séjournent dans des hôtels. Le pourcentage en vert représente les clients qui ont décidé de séjourner dans un de vos hôtels et le rouge représente les clients qui ont décidé de séjourner dans des hôtels concurrents.

Utilisez les boutons Simple, Double ou Groupe pour sélectionner des clients selon ces types de chambres.

4.05 100 % DE SATISFACTION CLIENT ET DÉBLOQUER DES OBJETS

Cet écran vous permet de débloquer des objets spéciaux donnés en guise de récompense et à utiliser dans votre hôtel. A chaque client à qui vous avez donné 100 % de satisfaction, vous gagnez **1 Point de Réputation** permettant de débloquer des objets dans cet écran. Pour débloquer un objet bloqué, il vous faut 1 Point de Réputation.

Il y a deux types d'objets à débloquer. Le premier type d'objets débloquables sont des objets auxquels vous n'aviez pas accès jusqu'à présent, comme un nouveau type de lit ou une nouvelle chaise. Il vous suffit d'utiliser le bouton "Débloquer des Objets" pour débloquer des objets de ce type.

Le second type d'objets débloquables sont des objets auxquels vous



aviez déjà accès, mais qui ne peuvent pas être actuellement ajouter à vos chambres. Par exemple, les équipements sportifs que l'on trouve normalement dans un centre de remise en forme ne peuvent pas être placés dans des chambres. En débloquant ces objets pour les chambres grâce à cette interface, vous serez en mesure de proposer à vos clients des équipements sportifs dans la chambre et d'augmenter ainsi le plaisir qu'ils auront à séjourner dans votre hôtel.

Pour atteindre 100 % de satisfaction du client, vous allez devoir offrir le meilleur des services à vos clients. Ce n'est pas facile à réaliser, mais c'est faisable si vous payez une grande attention à chaque détail du développement des services de votre hôtel.

CHAPITRE 5 : ASSURER LE SUCCES DE VOTRE HOTEL

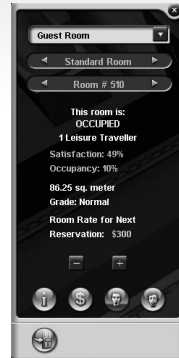
5.01 COMPRENDRE LA SATISFACTION CLIENT

Se contenter de créer un nouvel agencement/une nouvelle chambre et le/la remplir d'objets ne suffira peut-être pas à satisfaire vos clients. Ils en voudront toujours plus pour leur argent. Comme vu précédemment, vous pouvez modifier les services offerts par un agencement ou un objet. Mais vous n'aurez pas à tenter de deviner les besoins de vos clients car ils n'hésiteront pas à vous les énumérer.

Lorsque vous double-cliquez sur un agencement actif, un **Menu Détaillé de la Pièce** s'affiche, vous permettant de voir les informations générales concernant la pièce, son état financier et les plaintes et besoins des clients. Ces deux derniers points sont très importants. En les étudiant, vous comprendrez mieux le niveau de satisfaction de vos clients concernant certaines installations spécifiques. Il est important de consulter ces commentaires et besoins régulièrement de façon à pouvoir remédier aux défauts de votre hôtel. Des taux de satisfaction bas affecteront l'image de votre hôtel et ceci aura aussi des répercussions sur le nombres de clients prêts à le fréquenter.



En plus des plaintes et besoins, les règles suivantes s'appliquent généralement à la satisfaction client :



- Les clients préfèrent des chambres ou installations de grande taille.
- Les clients sont plus satisfaits d'un mobilier ou d'objets quand ils sont de haute qualité.
- Plus l'éventail du mobilier et des installations proposés dans une chambre ou dans une pièce est large, plus les clients sont contents.
- Lorsqu'un client paie un tarif ou un droit d'entrée élevé, ses attentes sont plus grandes.

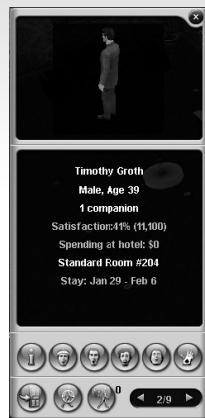
Les clients peuvent donner des indices visuels concernant leur niveau de satisfaction actuel. Par exemple, si les clients attendent trop longtemps avant d'être servis dans un bar ou restaurant, ils n'arrêteront pas de regarder leur montre. Un point d'interrogation pourra même s'afficher au dessus de leur tête. Leur comportement devraient vous pousser à augmenter le niveau du service en employant un plus grand nombre de serveurs. Pour découvrir ce que pensent exactement les clients des installations de votre hôtel, double-cliquez sur un agencement actif pour afficher le Menu Détaillé de la Pièce.

Commentaires individuels des clients

En plus des commentaires généraux fournis par les clients, chaque client peut être sondé pour repérer certains besoins ou certaines plaintes spécifiques. De plus, le journal d'activités du client vous fournira un aperçu de ses mouvements et vous aidera à décider quelles installations vous devriez mettre en avant. Ces informations sont affichées dans le **Menu Détaillé du Client**. Vous pouvez ouvrir le menu pour accéder à la liste des clients actuels  de votre hôtel en sélectionnant le bouton de la Liste des clients dans la Barre d'outils circulaire.

Dans la liste qui apparaît, sélectionnez un client à étudier de plus près. Sinon, vous pouvez aussi double-cliquer sur n'importe quel client actuellement à l'écran pour ouvrir le Menu Détaillé du Client.





Le Menu Détaillé du Client qui apparaît est semblable au Menu Détaillé d'une Pièce. Sur la première rangée de boutons du menu, les onglets sont, de gauche à droite : Informations, Journal d'activités, Plaintes, Besoins, Activités favorites et Carte à tricher. Sur la seconde rangée, on trouve les boutons suivants : Voir la chambre du client, Centrer la vue sur le client, Suivre le client et Changer de client.

Le bouton d'**Informations** ⓘ affiche les informations détaillées concernant un client comme son nom complet, son âge, ses impressions générales concernant votre hôtel, la quantité d'argent qu'il a dépensée, etc.

Le **Journal d'Activités** ⓘ affiche l'historique ainsi que les données actuelles sur les activités du client pendant son séjour dans votre hôtel - ce qui vous permet d'identifier les comportements des personnes séjournant dans votre hôtel.

Les boutons **Besoins** ⓘ et **Plaintes** ⓘ, comme indique leur nom, répertorient les besoins et plaintes des clients vis-à-vis de votre hôtel. Lorsqu'un client en particulier n'a ni besoins, ni plaintes, les boutons correspondants ne seront remplis d'aucune couleur. Au fur et à mesure que les besoins et plaintes du client s'accumulent, les boutons se rempliront de jaune pour les besoins et de rouge pour les plaintes - vous permettant ainsi de savoir immédiatement, en un coup d'oeil au panneau des détails du client, à quel point le client est ou non fâché.

L'onglet **Activités Favorites** ⓘ dresse la liste de toutes les activités favorites d'un client particulier (voir Chapitre 5 - Comprendre les Activités Favorites du Client).

Le bouton **Carte à Tricher** ⓘ vous permet d'accéder au menu tricher (voir Chapitre 5 - Utiliser des cartes à tricher.)

Vous pouvez centrer votre écran sur le client sélectionné ou suivre le client dans l'hôtel en sélectionnant les icônes **Centrer la Vue sur le Client** ⓘ ou **Suivre le Client** ⓘ. Vous pouvez aussi aller directement inspecter la chambre du client. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer gauche sur l'icône **Voir la Chambre du Client** ⓘ et vous serez automatiquement conduit dans la chambre du client.



Satisfaction générale de la clientèle

Guest Room Layout	Customer Satisfaction	Number of Complaints	Number of Needs
Standard Room	49%	1	6
Superior Room	78%	1	3

Category	Customer Satisfaction	Weight
Lobby	53%	8%
Guest Room	58%	20%
Restaurant	91%	9%
Coffee Shop	81%	7%
Bar	69%	7%
Health Club	87%	10%
Business Center	64%	10%
Game Room	68%	3%
Billard Room	87%	3%
Swimming Pool	68%	4%
Library	48%	2%
Outdoor facilities	81%	10%
Preception of the Hotel	81%	7%
OVERALL	58%	100%

La satisfaction générale de la clientèle qui tient compte de tous les critères de satisfaction peut être consultée sur l'**Ecran Satisfaction du Client** depuis l'**Ecran d'Information**. Sur le même écran, vous pouvez aussi voir une liste des taux de satisfactions de différentes catégories, chacune d'elles participant au calcul de la satisfaction générale de la clientèle.

Le poids indiqué dans la liste vous indique quel pourcentage de la satisfaction totale la catégorie individuelle correspondante représente. Par exemple, si un hôtel a un taux de satisfaction de 60 dans la catégorie restaurant et que celui-ci pèse 10 %, cela veut dire qu'il contribuera à hauteur de 6 points au taux de satisfaction générale de la clientèle.

Les poids varieront selon les types d'hôtels. Par exemple, le poids du "Centre d'affaires" sera plus élevé dans un hôtel classique urbain que dans un complexe hôtelier, étant donné que les gens qui séjournent dans ce dernier type d'hôtel ont un besoin réduit en installations du genre.




Les Différents types de satisfaction client

La satisfaction d'un client particulier

Elle représente la satisfaction du client concerné vis-à-vis de votre hôtel.

Où la trouver :

Dans le Menu Détaillé du Client auquel on peut accéder en double-cliquant sur le client.

Dans la Liste des Clients à laquelle on peut accéder en cliquant gauche sur le bouton de la Liste des clients  sur la Barre d'outils circulaire.

La satisfaction de la clientèle vis-à-vis d'un type de chambre ou d'installation

Ceci représente le retour collectif de tous les clients qui ont utilisé cette chambre ou installation.

Où la trouver :

Dans le Menu Détaillé de la Pièce auquel on peut accéder en double-cliquant sur une pièce.

Dans la liste des Pièces et Installations qu'on ouvre en cliquant gauche sur le bouton de la Liste des Pièces et Installations  sur la Barre d'outils circulaire.


Dans la Fenêtre Satisfaction Client depuis l'Ecran d'Information qui affiche un résumé des niveaux de satisfaction de la clientèle concernant les chambres et installations de l'hôtel.

Satisfaction générale de la clientèle

C'est un taux de satisfaction générale de la clientèle qui tient compte de tous les variables ayant un lien avec la satisfaction.

Où la trouver :

Dans la Fenêtre Satisfaction de la Clientèle dans l'Ecran d'Information si vous choisissez de voir une analyse détaillée par type d'installation et de chambre.

Pour une simple indication du taux de satisfaction actuel, cliquez gauche sur le bouton Satisfaction générale de la clientèle  situé sur la Barre d'outils inférieure.

5.02 COMPRENDRE LES ACTIVITÉS FAVORITES DES CLIENTS

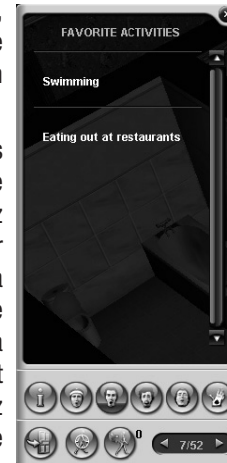
Un client peut avoir sa propre liste d'activités favorites dans l'onglet Activités Favorites du Menu Détaillé du Client.

Lorsqu'un client fait l'une de ses activités favorites, sa satisfaction augmente. Consulter la liste des activités favorites de votre client et fournir les installations nécessaires à la pratique de cette activité augmentera donc grandement le taux de satisfaction générale et améliorera la perception qu'il aura de votre hôtel.

Que désirent les clients ?

Ils voudront peut-être utiliser un objet en particulier, comme prendre un bain ou s'entraîner dans une salle d'exercice. Ou ils souhaiteront peut-être recevoir un service spécifique comme un massage.

Ce dont il est important de se souvenir, c'est que plus l'objet ou le service utilisé est de haute qualité, plus le bonus satisfaction du client est important. Vous devez donc vous assurer que la qualité du service délivré par votre personnel et celle des installations ainsi que la taille des pièces seront suffisantes. Si un client aime s'entraîner dans un centre de remise en forme mais a encore des besoins ou des plaintes (i.e. le tapis roulant pourrait être de meilleure qualité), vous devriez répondre à sa demande aussi vite que possible afin de maximiser l'augmentation de sa satisfaction.



5.03 COMPRENDRE LES QUALITÉS DE CHAMBRE

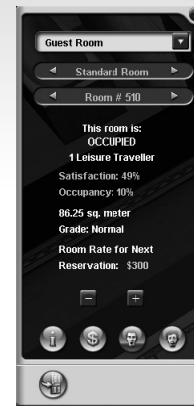


Le jeu attribue une qualité de chambre à chaque chambre allant de Economique, Normale, Deluxe I, Deluxe II, Suite à, enfin, Suite Présidentielle. La qualité Economique est la plus basse, alors que la Suite Présidentielle est la qualité la plus luxueuse qui soit disponible. Vous

pouvez voir la qualité d'une chambre dans le Menu Détaillé de la Pièce.

Lorsqu'un client choisit un hôtel, la plupart des clients ont déjà en tête une qualité de chambre voulue. Vous pouvez voir les préférences des clients concernant les qualités de chambre dans l'Ecran Etude de Marché depuis l'Ecran d'Information (voir Chapitre 4 - Etude de Marché).

Votre travail en tant que gérant d'hôtel est d'offrir à vos clients des chambres aux qualités appropriées. Mais avant de faire cela, vous devez d'abord comprendre comment on détermine la qualité d'une chambre.



	Satisfaction exigée vis-à-vis de la chambre	Taille de chambre exigée	Sous-pièce requise
Economique	0-29	Au moins 25 mètres carrés	
Normale	30-49	Au moins 62.50 mètres carrés	
Deluxe I	50-69	Au moins 100.00 mètres carrés	
Deluxe II	70-100	Au moins 137.50 mètres carrés	
Suite	50-89	Au moins 137.50 mètres carrés	Chambre
Suite Présidentielle	90-100	Au moins 250.00 mètres carrés	Chambre

Le tableau suivant répertorie les exigences de chaque qualité de chambre.

	Lit simple	Plus d'un lit simple	Lit double Lit à baldaquin	Deux lits doubles
Economique	X	X	X	X
Normale	X	X	X	X
Deluxe I		X	X	X
Deluxe II		X	X	X
Suite			X	X
Suite Présidentielle			X	X

Exigences de base :

Exigence supplémentaire – le type de lit requis pour chaque qualité de chambre.


Par exemple, pour atteindre la qualité “Suite”, une chambre doit satisfaire toutes les exigences suivantes :

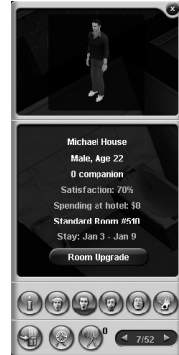
- Taux de satisfaction client compris entre 50 et 89 points
- Taille de la pièce d’au moins 137.50 mètres carrés
- Comprendre une chambre
 - Avoir au moins un type de lit parmi les suivants : un ou deux lits doubles, ou un lit à baldaquin

Proposer aux clients de passer dans une chambre de meilleure qualité



Si votre hôtel a au moins deux types d'agencement de chambre et au moins une chambre de libre appartenant au plus élevé des types de chambre, certains clients seront peut-être intéressés par la possibilité de passer dans une chambre de qualité supérieure afin de profiter de meilleures installations.

Pour découvrir s'il est possible de faire passer un client dans une chambre de meilleure qualité, sélectionnez un client de votre hôtel en double-cliquant sur lui ou en sélectionnant un depuis la Liste des Clients  dans la Barre d'outils circulaire. Utilisez les flèches gauche/droite pour faire défiler vos clients. Seuls les




clients actuellement à l'intérieur de votre hôtel apparaîtront sur la liste. Si un changement est possible, le bouton **Passer à une chambre de meilleure qualité** sera affiché. Lorsque vous cliquez gauche sur le bouton, vous pouvez choisir dans quel type de chambre le client va passer. Vous pouvez aussi facturer un prix de changement du montant de votre choix. Le client pourra refuser votre offre. Si c'est le cas, tentez de baisser le prix de changement. Si le client accepte votre offre, il déménage immédiatement dans sa nouvelle chambre.

Faire passer des clients dans des chambres de meilleure qualité augmentera leur satisfaction vis-à-vis de votre hôtel.

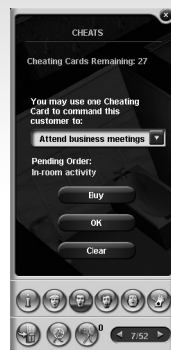
5.04 UTILISER LES CARTES À TRICHER

Pour vous aider dans le développement de votre hôtel, on vous fournit des “cartes” à tricher qui, une fois sélectionnées, forceront un client à participer à une activité de votre choix. Vous commencez avec 30 cartes. Après chaque semaine écoulée dans le jeu, vous recevez une carte supplémentaire.

Pour accéder aux cartes à tricher, vous devez d'abord ouvrir le Panneau des Détails d'un Client et cliquer gauche sur l'icône Carte à tricher . Choisissez une activité dans le menu déroulant et cliquez gauche sur le bouton OK.

Après qu'il aura fini son activité en cours, le client fera l'activité que vous avez choisie pour lui. Si vous souhaitez que le client arrête l'activité sélectionnée, sélectionnez le bouton Annuler.





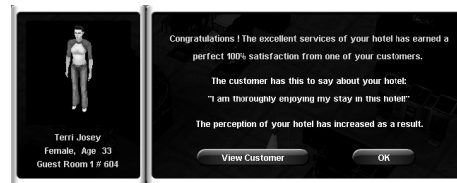
Astuce : les cartes à tricher, quand elles sont utilisées de façon efficace, peuvent vous aider à atteindre 100 % de satisfaction client.

Vous pouvez aussi acheter des Cartes à tricher mais elles sont chères, à 100,000 \$ pièce. Cliquez gauche sur le bouton Acheter et choisissez la quantité de cartes que vous souhaitez acquérir.

5.05 ATTEINDRE 100 % DE SATISFACTION CLIENT

Qu'un client atteigne 100 % de satisfaction est un petit exploit et la boîte de message "100 % de satisfaction client" apparaît alors.

Avoir un client à 100 % de satisfaction améliorera la réputation de votre hôtel et encouragera d'autres clients à venir y séjourner. Cela vous permet aussi de débloquent des objets spéciaux donnés en guise de récompense depuis le menu **100 % de Satisfaction Client et Débloquer des Objets** (situé dans l'Ecran d'Information) afin de les utiliser dans votre hôtel.



Les différentes manières d'augmenter immédiatement la satisfaction :

- Offrir un Changement de chambre gratuit ou à bas prix au client
 - Ajouter des installations qui font partie de la Liste des Activités Favorites d'un client
 - Donner l'ordre à un client de faire une activité qui lui apportera une grande satisfaction en utilisant une Carte à tricher
 - S'occuper des Besoins Spéciaux de vos clients.



Le nombre de clients qui ont atteint 100 % de satisfaction est affiché dans l'Ecran Profil de la Société.

S'occuper des besoins spéciaux des clients

Pendant que vous consultez le Panneau des Besoins de vos clients, vous tomberez peut-être sur un client qui formule une demande particulière auprès de votre hôtel. Ces besoins spéciaux sont accompagnés d'un bouton **Accéder à la demande juste en dessous**.

Accéder à ces demandes augmentera leur satisfaction vis-à-vis de votre hôtel. Certains clients vous remercieront même pour votre hospitalité en vous faisant cadeau d'un souvenir. Rassembler ces objets souvenirs apportera un bonus à votre score final dans la partie, donc soyez toujours attentifs aux clients ayant des besoins spéciaux.



5.06 RÉUSSIR L'INSTALLATION D'UN RESTAURANT

Comme dit précédemment, installer un restaurant dans votre hôtel est facultatif mais sage. Un restaurant constitue un endroit pratique où dîner pour vos clients et c'est une installation qui peut attirer des clients potentiels ne résidant pas dans votre hôtel.

En plus de la sous-pièce cuisine obligatoire, deux autres objets sont nécessaires dans la salle à manger : le comptoir de réservation où les clients attendent qu'on les place - et la caisse - où les clients règlent leur repas.

Une chose à ne pas oublier : avant d'ouvrir un restaurant au public, vous devriez choisir dans quel type de cuisine il sera spécialisé



et dresser le menu à la carte du restaurant. Il existe quatre types de cuisines pour définir votre restaurant: française, italienne, allemande et américaine. Pour choisir la spécialité du restaurant, ouvrez le menu détaillé du restaurant et sélectionnez la cuisine de votre choix depuis ce panneau.



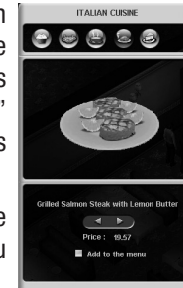
Vous pouvez définir le menu d'un restaurant depuis la **Fenêtre Plat**. On accède à cette fenêtre en appuyant sur le bouton **Nourriture** du panneau des détails du restaurant. La fenêtre nourriture répertorie toutes les recettes que vous possédez classées entre cinq catégories de recettes : petit-déjeuner, entrées, soupes, plats principaux et desserts.

Vous pouvez faire défiler les recettes d'une catégorie en cliquant sur les flèches gauche et droite en bas de la fenêtre. Lorsque vous avez trouvé la recette que vous voulez ajouter au menu, vous pouvez cliquer sur la case à cocher située à côté de "Ajouter au menu" et la recette sera automatiquement ajoutée à votre menu.


Vous pouvez aussi choisir de proposer une Formule buffet en plus du menu à la carte traditionnel. Si vous choisissez de faire cela, il vous suffit d'ouvrir la liste défilante de cuisines dans le panneau des détails du restaurant, de choisir "Buffet" comme type de cuisine et d'ajouter un "Comptoir Buffet" dans la salle à manger de votre restaurant.




Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le nombre de maîtres d'hôtel et serveurs dans le restaurant depuis le menu restaurant.

Vous pouvez aussi régler la qualité des ingrédients utilisés ainsi que le prix sur une échelle allant de 1 (le plus bas) à 10 (le plus élevé). Des ingrédients d'une qualité plus élevée feront une nourriture de meilleure qualité. Garder toujours à l'esprit qu'augmenter la qualité aura aussi pour effet inverse d'augmenter vos coûts. Ne l'oubliez pas et ne négligez pas votre solde final.



5.07 COMPRENDRE VOTRE PERSONNEL

Le **Menu Détaillé du Personnel** affiche les détails du membre du personnel sélectionné comme son âge, son expérience professionnelle, la qualité de son service et son salaire mensuel. Pour ouvrir le Menu Détaillé de l'Employé, il vous suffit de double-cliquer sur le membre du personnel que vous souhaitez voir ou de le sélectionner dans la **Liste du Personnel**  située sur la Barre d'outils circulaire.

Les boutons en bas du menu détaillé peuvent être utilisés pour remplacer l'employé  - ce qui est utile si des clients ont formulé une plainte - pour centrer la vue sur l'employé , pour suivre l'employé dans ses déplacements dans l'hôtel  ou pour faire défiler la liste de tous vos employés.

Vous pouvez affiner votre politique concernant le personnel en vous rendant à l'écran **Politiques d'Emploi** (situé dans les Détails de l'hôtel dans l'Ecran d'Information) pour en régler les paramètres (voir Chapitre 4 - Les Détails de l'hôtel).

Afin de fournir un service qui soit uniformément bon à vos clients, vous devriez repérer les employés moins doués et dont la qualité du service ne satisfait pas vos attentes pour les remplacer par de nouveaux employés mieux qualifiés. Augmenter le budget de formation des employés est aussi un bon moyen d'augmenter la qualité du service qu'offre votre personnel.

5.08 AMÉLIORER L'OCCUPATION DE VOTRE HÔTEL

Une des stratégies clés pour améliorer l'occupation de votre hôtel consiste à consulter régulièrement l'écran Etude de Marché dans l'Ecran d'Information. Cet écran vous donne un aperçu général des exigences des clients et de la manière dont votre hôtel y répond. Si, après avoir analysé les données de l'étude de marché, vous faites le nécessaire pour remédier aux défauts de votre hôtel, le plus souvent vous constaterez une augmentation de l'occupation de votre hôtel. Inutile de préciser qu'augmenter la satisfaction client en proposant des chambres de qualité meilleure à un tarif raisonnable fidélisera vos clients et améliorera l'occupation de votre hôtel.



5.09 AMÉLIORER LES PROFITS DE VOTRE HÔTEL

Bien que les chambres constituent peut-être la plus grande source de revenus de votre hôtel, les gains combinés de différentes installations comme des restaurants et des bars peuvent facilement dépasser les revenus tirés des chambres et générer plus de profits.

Les revenus d'une installation dépendent de :

- 1) Sa qualité, qui comprend des facteurs comme sa taille, la qualité et variété de ses objets.
- 2) Les prix pratiqués par l'installation.
- 3) Le nombre de clients et visiteurs dans votre hôtel. Si votre hôtel réussit à attirer un grand nombre de gens, chaque installation aura elle-même plus de clients potentiels.

De plus, vous devriez aussi faire attention aux coûts mensuels que représente la maintenance des objets. Les objets ayant des coûts de maintenance élevés et qui ne génèrent pas de gains suffisants entameront la rentabilité de votre hôtel et devraient probablement être supprimés.

5.10 ATTEINDRE UNE CLASSE D'HÔTEL SUPÉRIEURE

Pour atteindre une classe d'hôtel supérieure, il y a deux exigences à satisfaire : avoir une satisfaction générale de la clientèle élevée et une qualité moyenne du service du personnel élevée.


La satisfaction générale de la clientèle est affichée dans l'écran **Satisfaction Client** sous l'Ecran d'Information. La qualité moyenne du service du personnel, elle, est affichée dans l'Ecran **Politiques d'Emploi** sous l'Ecran d'Information.

Le tableau suivant indique les exigences à remplir pour atteindre les différentes classes d'hôtel.



5.11 CONSEILS STRATÉGIQUES

Classe (Nombre d'étoiles)	Satisfaction générale de la clientèle requise en %	Niveau requis de la qualité moyenne du service du personnel
0,5	15-29	0
1	30-37	0,5
1,5	38-44	1
2	45-52	1,5
2,5	53-59	2
3	60-67	2,5
3,5	68-74	3
4	75-82	3,5
4,5	83-89	4
5	90-100	4,5

Vous pouvez accéder à des conseils stratégiques succincts en cliquant sur le bouton Conseils Stratégiques  situé sur la barre d'outils inférieure.

En sélectionnant le bouton, une fenêtre apparaît qui vous donne un conseil pour mieux jouer. Utilisez les flèches “précédent” ou “suivant” pour consulter les différents conseils disponibles. Fermer la fenêtre en cliquant gauche sur la flèche fermer ou en cliquant droit.



APPENDICE A – RACCOURCIS CLAVIER D'HOTEL GIANT

Raccourcis clavier pour les modes intérieur et extérieur :

F1 – Centre d'information

F2 – Mode intérieur

F3 – Mode extérieur

F4 – Ecran objectif de la partie

F5 – Ecran du score

F6 – Liste des clients

F7 – Liste du personnel

F8 – Liste des pièces et installations

F9 – Détails de l'hôtel - Ecran satisfaction client

F10 – Ecran étude de marché

F11 – Menu sauvegarder agencement

F12 – Menu charger agencement

Echap – Menu du jeu

'S' ou **'s'** – Menu sauvegarder la partie

'L' ou **'l'** – Menu charger une partie

'O' – mettre la partie en pause

'1' – vitesse normale

'2' – vitesse supérieure

'3' – avance rapide

'7' – avancer d'une semaine

'G' ou **'g'** – afficher/masquer la mini-carte et le menu du jeu

'M' ou **'m'** – afficher/masquer la fenêtre du journal des messages

'O' – ouvrir le Menu options

'P' – Prendre une photo

Touches fléchées – faire défiler les vues caméra

Touche Retour arrière – effacer tous les nouveaux messages à l'écran.



Raccourcis clavier réservés au mode vue intérieure :

'Q', 'W' & 'E' – changer de mode de vue entre les modes vue isométrique, vue en perspective et vue d'en haut.

'R', 'T' & 'Y' – changer de mode de mur entre masquer les murs, afficher les murs du fond et afficher tous les murs.

'D' & 'F' – modifier l'ensemble de textures de l'agencement ou du rez-de-chaussée sélectionné.

'Z' & 'X' – modifier la Texture des Murs de l'agencement ou du rez-de-chaussée sélectionné.

'C' & 'V' – modifier la Texture du Sol de l'agencement ou du rez-de-chaussée sélectionné.

'B' & 'N' – modifier la Texture du Plafond de l'agencement ou du rez-de-chaussée sélectionné.

'I' & 'J' – lorsque vous sélectionnez un lieu pour y ajouter un nouvel objet, utilisez ces touches pour modifier l'objet à ajouter.

ALT + clic gauche sur un objet – ajouter un nouvel exemplaire de l'objet sélectionné.

Page préc. & Page suiv. – Monter/descendre d'un étage.

'U' – sélectionner une pièce et appuyer sur cette touche pour définir les textures en cours de sélection comme textures par défaut de la pièce.

Entrée – ouvrir le menu “Objet, Texture et Pièce”.

Espace – afficher le menu “Ajouter Objet”. Ce raccourci a le même effet que cliquer sur le bouton “Objet” sur la barre de menu inférieure.

Tabulation – afficher le menu “Texture”. Ce raccourci a le même effet que cliquer sur le bouton “Texture” sur la barre de menu inférieure.

` – afficher le menu “Pièce”. Ce raccourci a le même effet que cliquer sur le bouton “Pièce” sur la barre de menu inférieure.

'A' et 'D' – faire pivoter un objet tout en choisissant l'endroit où placer l'objet.

',' et '.' – faire défiler les clients lorsque le panneau des détails d'un client est ouvert ou faire défiler les employés lorsque le panneau des détails d'un employé est ouvert.



APPENDICE B – GÉNÉRIQUE

Enlight Software

**Development Director and
Lead Game Designer**
Trevor Chan

**Development Manager and
Lead Programmer**
Chu Tim Kin

Technical Director
Gilbert Luis

Senior Programmer
Wong Hoi King
Jason, Ho Yin Wong
Ng Wing Hin

Art Department Manager
Li Kai

Game Design Manager
Sense Tse

**Assistant Art
Department Manager**
Zhou Song Geng

Senior Game Designer
Monkey Luo

Game Designer
Liang Fu Da, Denny
Huang We Lin, Akito
Sunson Lin

Assistant Game Designer
Eric Chan
Tobey Lee
Hebe Lee

Lead Interface Designer
Yan Wei

Concept Art Designer
Zhu Rong Fang
Wei Ji Yi

Lead Level Designer
Eric Yi

Lead Modeller
Kendis Chan

Senior Modeller
Ye Gong Hao
Tan GuoYang
Zhu Qi Sheng

Modeller
Liu Shi Long
Gan Lu
Zhu Min
Lv Pin
Lin Xi Hong
Kelvin Cao
Liang Geng Liang
Yang Zi Chao
Xie Zhi Min
Kiya Lau
He Zhi Wu

Lead Animator
Edison Cheng

Senior Aniamtor
Geng Wen Bo
Wang Yue

Animator
Jordon Guang
Liao Jian Ming
Xia Qianbo

Writing and Documentation
Marwin So

Publishing Coordinator
Ron Leung

Tester
Ron Leung
Michael Wong
He XinQing
Qiu Lin Hui
Xie Jun Hu
Mandy Wu
Wallace Yen
Ivan Deng

Nobilis Publishing Team

Managing Director
Arnaud Blacher

Production Director
Sébastien Brison

Producer
Patrick Receveur

Localization Project Manager
Nicolas Danière

Marketing Director
Sébastien Chirpaz
Senior Product Manager

Christine Pestel
PR Manager
Alexandra Stolz

Operations Manager
Régine Ribot



APPENDICE C – ASSISTANCE TECHNIQUE



HOTEL GIANT 2 © 2008 Nobilis. Game content and game engine © 2008 Enlight Software Ltd.
The HOTEL GIANT brand and logos are registered trademarks of Nobilis. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis.
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



Découvrez nos meilleurs jeux à prix cadeau !



www.nobilis-france.com

3760137145117