mega-cd

theme PARK™



DOMARK®

INSTRUCTION UAL

BULLFROG PRODUCTIONS LTD ©

DESIGNER SERIES BY BULLFROG

SEGA

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA-CD™ SYSTEM.

WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Domark makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.
If any defect arises during the 180 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 180 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auffritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauff haben.

GARANTIA

Domark se reserva el derecho de efectuar majoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravio aviso. Domark no otorga ningana garantia, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.
Si surge algún desperfecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el perído limitado de garantía de 180 días, favor de devolverio en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans prévais. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.
Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 180 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor. Precautions to take during use

* Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
* Preferably play the game on a small television screen.
* Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
* Make sure that the room in which you are playing is well lit.
* Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

* Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
* Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
* Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.* Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
* Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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

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

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

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

*Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

*Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

*Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

*Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

*En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

* No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
* Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
* Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
* Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
* Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Starting Up: How to Use Your Mega-CD/Mega-CD II

*This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.

2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.

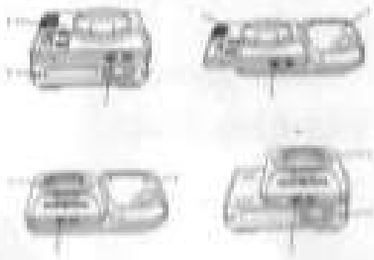
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

1 Mega Drive System
2 Mega-CD System
3 Mega Drive II System
4 Mega CD II System
5 Control Pad 1



Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

*Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden.
Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen — hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.

2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.

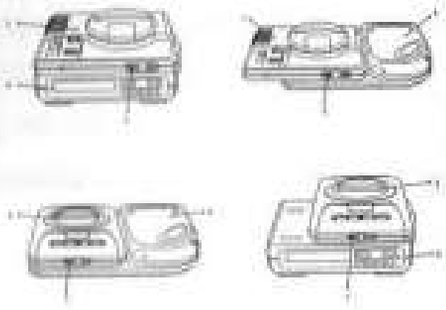
3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".

5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.

6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega-Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

1 Mega Drive-Gerät
2 Mega-CD-Gerät
3 Mega Drive II-Gerät
4 Mega CD II-Gerät
5 Control Pad 1

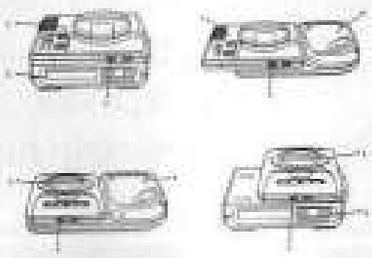


Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

* Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.
4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.
5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

1 Système Megadrive
2 Système Mega-CD
3 Système Megadrive II
4 Système Mega-CD II
5 Manette 1

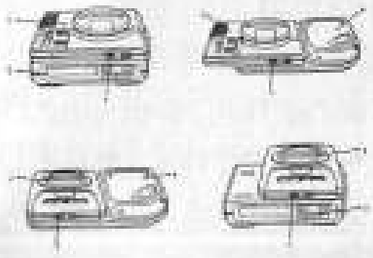


Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

* Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.
4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.
5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.
6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

1 Sistema Mega Drive
2 Sistema Mega-CD
3 Sistema Mega Drive II
4 Sistema Mega CD II
5 Mando de control 1





HANDLING YOUR SEGA COMPACT DISC

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

DER U,GANG MIT IHRER SEGA-CD

- Diese CD ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CD nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lassen Sie sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen Hitze ausstrahlenden fläche liegen.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach einem längeren Spiel eine Pause einlegen, um sich und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

ENTRETIEN DE VOTRE DISQUE COMPACT SEGA

- Le disque compact sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

MANEJO DE TU COMPACT DISC SEGA

- El compact dis Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No le dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efetuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanseis tanto túcomo el compact dis Sega.

CONTENTS

ENGLISH 8

DEUTSCH 32

FRANÇAIS 58

ESPAÑOL 85

Control Summary

Open Icons Menu: Press **START**

Highlight icon: D-Pad up/down/left/right

Open Purchaser Screen: Press **A**

Open Quick Menu: Press **B**

Repeat last Quick Menu: Press **C**

Move Cursor: D-Pad **up/down/left/right**

Place Item: Press **A**

Remove Item: Press **B**

Open/Close Park: Hold **START** and press **C**

Decrease game speed: Hold **START** and press **A**

Increase game speed: Hold **START** and press **B** (up to 4 times)

The Aim of the Game

As is usual with this kind of thing, the aim of ***Theme Park*** is global domination. You must open a park on every one of the available sites around the world, and in the process establish yourself as planet Earth's premier Theme Park operator. Once a year you're given the option to sell your current park. You need to decide whether or not it's worth accepting the money on offer, or continue to build on the park's success and hopefully get an even higher asking price in twelve months time. There's a maximum size to which you can grow your park, with no more than 150 visitors allowed in at any one time and a ceiling on the number of rides which the park can hold; once you've achieved this limit it's well worth considering selling up (see Selling Up).

Note: As the park fills up with people and facilities, the game slows down so that you can more easily keep an eye on all the activity.

The money made from the sale of each park is then used to finance the purchase of another site, with enough cash left over to develop the next park. Only when you've turned all the dots on the World Map from a neutral blue to gold (see Where in the World?) have you succeeded in your aim.

Now that might sound easy enough, but if you think it's going to be a walk in the park you couldn't be further from the truth. Success in the Theme Park business requires an awesome eye for detail. You need to fine tune every ride, shop and side-show for maximum profit margin. Don't forget to check on your finances regularly at the Bank Screen and listen to the Park Advisor's advice throughout the game, giving you hints on how to make the most of ***Theme Park***. It's a roller-coaster ride of financial highs and lows, but whether you end up top of the heap or taking a leap, you can bank on having a whole lot of fun!

Setting Up the Game

From the Title screen you arrive at the Main Menu. To select a Main Menu option, D-Pad **up/down** to move the arrow cursor and then press **A, B or C**.



The Main Menu options are:

Setup New Theme Park – Press A for the Enter Name screen (see Enter Name Screen).

Enter Password – Highlight this option and press A; the Enter Name screen opens (see Enter Name Screen). To access the password screen, insert your name and then press START. You can now enter your password just as you did your name and resume the Theme Park challenge from where you left off. You're only given a password after you sell your park (see Selling Up).

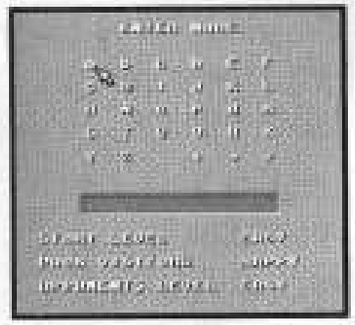
Continue Game – Returns you to the Theme Park you just left.

See Credits – Find out the names of those responsible for Theme Park. Press A to scroll through the pages.

Language Select – Press A to choose between English, French, German and Spanish.

Music on/off – Toggle between these two options by pressing A.

Enter Name Screen



You must enter your name before you can choose a location for your park.

To enter your name, use the D-Pad to move the cursor arrow around the letters grid and press **A** to select a letter; this appears in the name bar below. You can now repeat the process until the entire name has been entered. Press **B** to delete incorrect letters.

Next, D-pad down to the three options below the name bar. They are:

Start Level – Press **A** to choose between **Easy, Medium** and **Hard**. This alters the amount of money you begin the game with. On **Easy** level 200,000 is deposited in your current account, choose **Medium** and 150,000 is added to your coffers, while on **Hard** level you've a mere 100,000 to play with.

Park Visitors – Choose a mood from **Happy, Normal** or **Fussy** by pressing **A**. The fussier your customers are the harder it is to part them from their cash. This only affects your Theme Park's visitors for the first four years of operation, after which it's all down to you.

Opponents Level – This decides how aggressive your opponents are. Press **A** to choose between **Easy, Medium** and **Hard.** You can make life a lot simpler if you hamper the opposition and make them **Easy**.

When you're ready to leave the Enter Name screen, either press **START** or D-Pad to highlight the Tick icon and then press **A**. You arrive at the World Map screen.

Where in the World?

At the World Map screen you decide where in the world to locate your Theme Park. All the available sites are marked in blue, red dots mark locations you currently can't afford and gold dots show where you've already established a successful park. If this is your first game the only available location is the United Kingdom. Beneath the map your name is displayed, along with your bank balance and the name of the currently selected location.



D-Pad **up/down/left/right** to highlight a location with the cursor and then press A to display the Site Details. The Site Details include:

Cost – How big a bite of your bank balance is this location going to take?

Difficulty – Easy, Medium or Hard, based on the size of the population able to access the park, the stability of the economy, and the climate. Sites close to large European or North American cities are an easier proposition than those in more remote locations, but they are also more expensive. So when choosing a location, make certain you've enough cash left to develop it and haven't blown the lot beforehand. The cheaper the site, the more you need to spend to make it a success.

Local Population – The number of potential customers that your Theme Park has to draw from in the early stages.

Medium Population – A medium-sized park attracts visitors from further afield.

Long Population – When your park has grown in size and reputation, the number of potential customers grows to the figure found here.

Inflation Rate (0-100%) – The lower the better, because an inflation rate of 100% means that your overheads will double annually.

Interest Rate (0-100%) – The lower this rate, the less interest you pay on your bank loan.

Economy – Rich, Poor or Medium. This indicates how much disposable income your customers have to spend in the park; the weaker the economy, the less cash there is.

Tax Free Period Years – The length of time you can run your park without paying land tax.

Land Tax – The amount you pay is calculated by applying this rate to the area of land your park occupies, so keep it compact and pay less tax.

Weather – The more temperate the conditions, the easier it is to attract visitors.

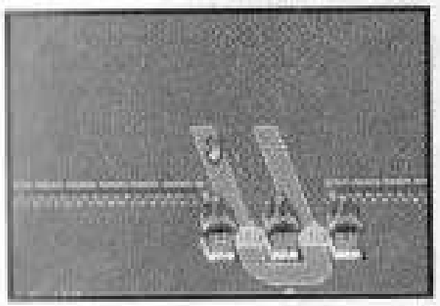
Terrain – The type of land you're building on.

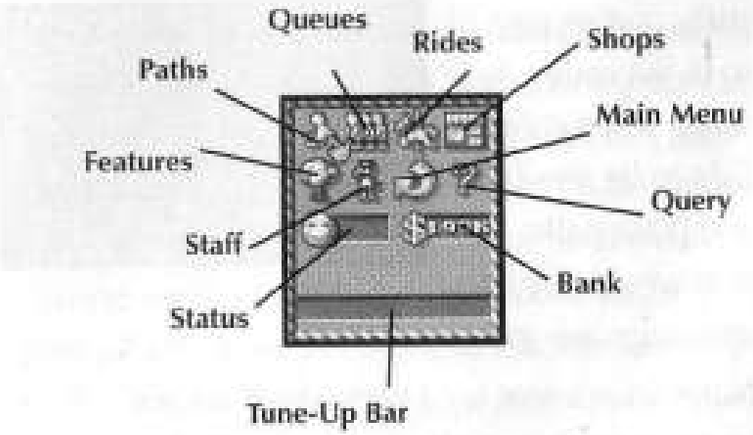
Who – The name of the park's owner.

To remove the Site Details and look at another site, press A again. When you find a site you're happy with (and can afford), press START to buy the land and your instantly transported to the Park Screen.

The Park Screen

On the Park Screen your chosen site is an area of land with a wall around it and a main gate. You've a lot of work to do before it's the world's ultimate tourist attraction.





Using the Icons Menu

Press **START** to access the Icons Menu. This is the key to creating your Theme Park. The icons are for: paths, queues, rides, shops, park features, staff, main menu, query, park status and the bank screen.

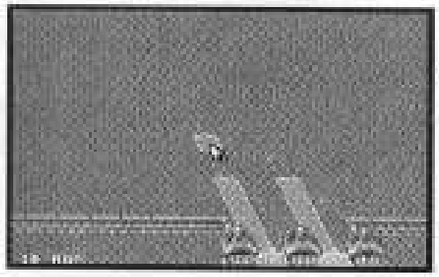
To select an icon, use the D-Pad **up/down/left/right** to highlight it and then either press **A** for the Purchaser screen (where applicable – see *Purchaser Screens*) or press **B** for the Quick Menu.

Note: After selecting an icon you need to press **START** again to re-open the Icons Menu.

Laying Paths

Before you can do anything else, you must lay paths around the park for visitors to walk along. This is the only way customers can access shops and rides. Like everything else in Theme Park

paths cost money, so in the early stages when cash is tight to be sensible and place paths only where rides and shops are going.



Note: You cannot lay a path where natural obstacles such as rocks or water block the way.

To lay a path, use the D-Pad to highlight the Paths icon and press **A**; the cursor becomes a trowel. Now hold down **A** and scroll around the park using the D-Pad.

To remove paths, highlight a section of path with the trowel and press **B**. You cannot delete the original area of path from around the main gate.

Note: Paths are the only item you pay for immediately. You won't get the cost of any ride, shop or staff purchases deducted from your budget until a month has passed.

The Paths Menu

To access the Paths Menu, use the D-Pad to highlight the Paths icon and press **B**. You can now choose between concrete, one-way paths or sign-posts. D-Pad **left/right** to highlight the desired icon and then press **A**.

ONE-WAY PATHS

To lay a one-way path, use the D-Pad to highlight a path square and then press **A** repeatedly until the arrow is oriented in your preferred direction.

SIGN-POSTS

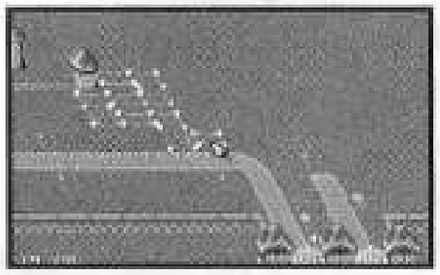
Select the sign-post icon from the Paths Menu and the icon attaches itself to the cursor. To give the sign a sense of direction, highlight the entrance of the shop or ride to which you want the sign to point with the D-Pad and press **A**. Now move the post to the desired position on a path and place it by pressing A again; wherever it's placed, the sign points to the chosen amenity.

Press **A** again to rotate the sign and lead customers to a destination via a different route, so as to pass additional shops and rides they might otherwise have missed.

Note: Remember to re-select normal paths from the Paths Menu after selecting one-way or sign-posts.

Forming Queues

The thrill-hungry public are unable to sample the delights of a ride unless they can form an orderly queue for it. Customers can still access a ride which isn't connected to a path by a queue, but they do so only one at a time and the ride is not used to maximum efficiency.



To form a queue, use the D-Pad to highlight the Queue icon and press **A**. Now connect the entrance of your chosen ride to the path (see Selecting Rides). Queues can be placed or removed just as you would a path; hold down **A** and D-Pad around the screen to place a queue, highlight and press B to remove a section of the queue.

Note: A queue must always be placed between a path and the entrance to a ride.

Selecting Rides

Only four of ***Theme Park's*** rides are available at the start of the game. There are two ways to purchase rides; via the Rides Purchaser screen or from the Rides Menu.

Note: Just to make things trickier, some sites may only offer you three rides to begin with.

To purchase rides, use the D-Pad to highlight the Rides icon and press **A** for the Rides Purchaser (see Purchaser Screens) and some in-depth information about the attractions currently available to you.

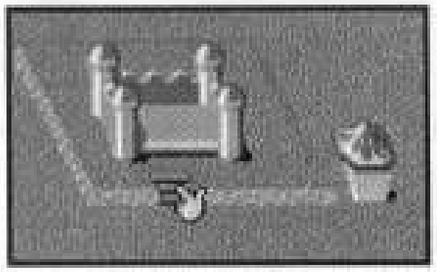
Alternatively, highlight the Rides icon and press **B** for the Rides Menu. Use the D-Pad to highlight an item from this menu and press **A** to select a ride. Each one has a price tag; if you don't have enough cash for a particular ride the cursor turns red. Having made your decision, the Rides Menu disappears leaving the chosen attraction attached to the cursor.

To place a ride, use the D-Pad to move to an area of the park large enough to accommodate it and then press **A**. If there isn't enough room in the area you've selected, an electronic burp lets you know. Now you have to place the ride's Entrance and Exit.

To remove a ride, use the D-Pad to position the cursor over the ride's entrance and press **B**; a requester box appears asking you to confirm your decision. Highlight the tick icon and press A to remove the ride. If the ride is less than a month old, its purchase price isn't deducted from your bank balance. To return to the park screen without deleting the ride, highlight the X icon and press **A**.

Placing the Entrance and Exit

Once a ride has been positioned, the Entrance icon appears. D-Pad **up/down/left/right** to move the Entrance around the ride, and then press **A** to lock it in place.



Note: You can move the Entrance again by choosing the appropriate icon from the Ride Information screen (see Information Screens).

The Exit icon is a short flight of steps. Place this as you did the Entrance. Remember to link every Exit to a path, or when your punters leave the ride they mill around on the grass.

Buying Shops

While it's the thrill rides that draw in the crowds you need to keep your visitors happy (and earn extra bucks) by supplying refreshments, and entice them into going home with some Theme Park souvenirs into the bargain. There are also various side-shows available to you, which can be nice little earners if properly managed.

Note: Food and drink stands are essential to the running of your park, as people head for home if they can't get a drink and a bite to eat. However, souvenir shops and side-shows can turn you the healthiest profit. Visitors only buy souvenirs if they're having a good time, so place souvenir shops near to your park's best rides and watch the money roll in.

To purchase a shop, use the D-Pad to highlight the Shop icon and press **A** for the Shops Purchaser screen (see Purchaser Screens) and an in-depth look at the available shops.

Alternatively, press **B** for the Shops Menu. Use the D-Pad to highlight a shop from the menu and then press A to select it. Each one has a price tag; if you can't afford the chosen shop the cursor turns red. Having made your selection, the Shops Menu disappears leaving you to place the shop where it's likely to attract the most custom. Use the D-Pad to position the shop, and then press **A**.

Park Features

What with Most Pleasant Park among the categories on which your Theme Park is judged, it's a good idea to beautify the place with trees and fountains. Plus, the park won't stay beautiful for long without proper toilet facilities and clear signposts showing people where they are.

To purchase park features, use the D-Pad to highlight the Park Features icon, and then press **A** for the Features Purchaser screen (see Purchaser Screens).

Alternatively, press **B** for the Features Menu. Highlight an item from this menu using the D-Pad, and then press **A**. On the Park Screen use the D-Pad to choose a location and press A once for

every tree you want planting. If you're putting up a fence, press and hold **A** then use the D-Pad to scroll through the park.

To remove any feature placed in error, highlight the offending item using the D-Pad and then press **B**.

TOILET TRAINING



With all the food and drink you (hope to) sell, visitors are going to need somewhere they can off load any excess. Forget to place toilets around your Theme Park and things are going to either get very messy, or visitors will head for home the moment nature calls.

The only lavatory available from the Park Features list at first is an old, wooden outhouse; not the nicest place in the world to park your backside. Customers are rather tentative about using these, and a queue forms outside while the occupant gingerly places a protective layer of lavatory paper between flesh and toilet seat.

Woe betide the Theme Park owner who forgets to have these toilets cleaned. It isn't long before an outhouse, with its dodgy drainage and doubtful flushing mechanism, stinks to high Heaven. And if placed upwind of the queasy stomachs that often emerge from the more thrilling thrill rides, it's a recipe for disaster. First one punter loses his lunch and then a chain chunder rips through the crowd like wildfire. Before long your park's going to be about as popular as a bottle of barbecue sauce at the Three Little Pigs' house.

You can, of course, combat this by keeping outhouses properly maintained. Send handymen to clean them regularly, and should the worst happen and the vomit begins to flow, make sure there are plenty of staff to mop it up.

Inject some cash into research (see The Bank Screen) and soon your customers are relaxing on the luxurious, hi-tech Super Toilet. This self-cleaning lavatory is so sophisticated it does everything but sing like Noel Coward to the occupant. Far from throwing up, customers are more likely to move in.

Hiring Staff

There's no way you can offer the levels of service and satisfaction that your paying customers expect without staff. You can hire entertainers, handymen, mechanics and guards. Each have specific duties (see *People in the Park*), but they're all there to help things run smoothly.

To hire staff, use the D-Pad to highlight the Staff icon, and then press **A** for the Staff Purchaser screen (see *Purchaser Screens*).

Otherwise, press **B** for the Staff Menu. Highlight a staff category from this menu using the D-Pad and then press **A**. On the Park Screen, use the D-Pad to choose a location and press **A** once for every member of staff you want to hire.

Note: Remember that staff are an ongoing expense; the figure next to each category represents their monthly wage.

Main Menu

To return to the Main Menu at any time during the game, simply highlight this icon and press **A**.

Note: You cannot continue the game within the first month of the park opening.

Query Icon

Access the Information screens by activating the Query Icon. Use the D-Pad to select the icon and press **A**; the cursor becomes a question mark and the Icons Menu closes. Now D-Pad to any ride, shop, member of staff or customer and press **A** for the Info screen. An arrow appears by any customer or staff member to indicate that they're being queried.

Now press **START** to open the Icons Menu. The Tune-Up Bar is active and the name of the queried item appears above it. To open the Information screen, use the D-Pad to select the Information icon in the Tune-Up Bar and press **A**.

Park Status Icon

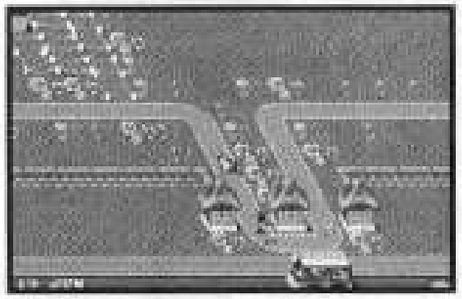
The Park Status icon's smiley face reflects the mood of the park visitors. The bar next to the icon is divided into two portions. The upper portion shows the volume of customers currently in the park, while the thinner yellow bar below displays the number of people on the incoming bus.

Bank Icon

This constantly displays your current bank balance, but if you're short on cash and want to get a bank loan or you're interested in the current state of the Theme Park's finances you can highlight this icon and then press **A** to access the Bank Screen (see *The Bank Screen*).

Open for Business

When your rides, shops and other amenities are ready and you want to start making some money, open the park and let the people flood in. Don't just open as soon as you've laid the first path. It might seem an attractive proposition to start earning money immediately, but you only end up chasing after visitors and hurriedly providing facilities for them.

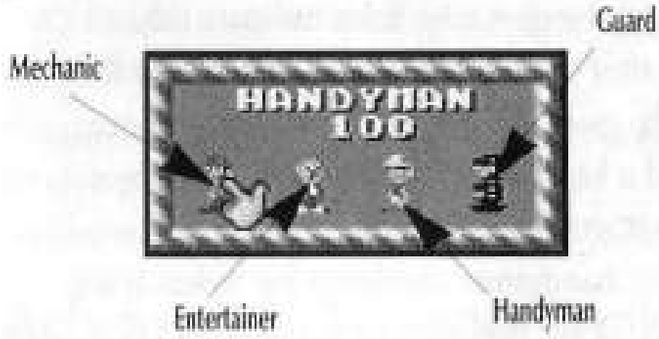


To open and close your Theme Park, hold down **START** and then press **C**. Alternatively, move the cursor over the park entrance and then press **A**.

People In The Park

The people that swarm around your Theme Park are divided into two basic groups: staff and customers. There's one vital difference between the two – you pay the former, while the latter pay you.

Staff



Staff are divided into four categories; entertainers, handymen, mechanics and guards. The more your staff are paid the more enthusiastically they work for you, so the worst member of staff is always the cheapest. If you want your park to be the best, don't be a cheapskate when it comes to hiring staff.

To cycle through each member of staff, press **START** to open the Icons Menu, highlight the Staff icon and press **B**.

ENTERTAINERS

These clowns are paid to keep the customers smiling. The more entertainers you have, the more enjoyment customers get from their visit – kids especially love them.

HANDYMEN

These are the guys who keep the park tidy. If you're after the most attractive park award they mow the grass, and keep the place from being labelled a health hazard by picking up burger wrappers, cola cups and other assorted litter. Crucially, handymen also keep the toilets spick, span and fit for human occupation.

Note: Handymen sometimes gather together on one side of the park for an impromptu chinwag. Use the pincer icon (see Tune-Up Bar) to relocate them anywhere in the park.

MECHANICS

When a ride malfunctions it's going to become a danger unless there's a mechanic to fix it. They are responsible for maintenance of all the rides, and cordon off any sub-standard attraction before setting to work fixing it.

Fail to have enough mechanics and your park soon gets a reputation for unreliability, damaging visitor numbers and gate receipts. Mechanics can be difficult to motivate into responding quickly and are often at the centre of any industrial dispute, but they're essential to the smooth running of your Theme Park.

TO REPAIR A RIDE

Query a mechanic and use the D-Pad to highlight the Repair icon from the Tune-Up Menu; press **A** and the cursor becomes a spanner. Now D-Pad to the broken ride and press **A**; watch as a highly-skilled mechanic rushes to repair it. You can also Query the ride itself, and then select the Spanner icon from the Tune-Up Menu.

It's extremely important to look after your rides. If the worst happens and one actually explodes, not only are the people using it sent into low orbit (and after that, they're likely to sue) but land damaged by the exploding ride cannot be built on again.

GUARDS

You may think everything is going to be sweetness and light in your Theme Park, but think again. If you're lucky enough to be so successful that customers pour in, you're going to need someone to take care of crowd control, re-directing lost visitors onto the right path. If you're unlucky and attract the wrong crowd, these are the guys responsible for forcibly removing troublemakers from the premises.

Customers

The whole point of all this effort is to attract as many customers to your park as possible, and to make sure that they're having such a good time they don't notice how much money they're spending on rides, refreshments and souvenirs.

Customers come in all shapes and sizes, but you can alter the age range of the people attracted to your Theme Park. The bigger and faster the thrill rides, the more youngsters are going to appear, but if you make the rides too death-defying, a rabble of thrill hungry bikers could move in. On the other hand, if the rides are more sedate you begin to notice white hair and walking frames among the park's visitors. (For details on adjusting ride speed, see *Tune-Up Bar*.)

THUGS

When you see a bike load of heavies heading for the park, prepare for a rough ride. They do everything possible to ruin the day for the rest of your customers. They pop balloons, steal food, beat up entertainers and smash rides. Leave them too long and they get in touch with their pals and before you know it, the park's overrun.

The only way to rid the park of this nuisance once it's arrived is to hire some guards to forcibly eject troublemakers from the premises. However, it's no use just stationing guards at the park entrance as thugs can only be thrown out once they've committed an offence.

Thugs are attracted to parks with a bad reputation for cleanliness and no guards, so to avoid problems with them keep your park up to scratch.

Advanced Theme Park

Once you've placed a few rides and mastered the basics, it's time to start thinking a little more deeply about this CD classic. Use the Purchaser screens to choose which rides, shops and staff to cough up for with more consideration.

Purchaser Screens

There are Purchaser Screens for Rides, Shops, Staff and Park Features. Press **START** to bring up the Icon Menu and then use the D-Pad to highlight the relevant icon. Now press **A** to bring up the Purchaser Screen.

RIDE PURCHASER

To scroll through the available rides, use the D-Pad to highlight the scroll icons and press **A**.

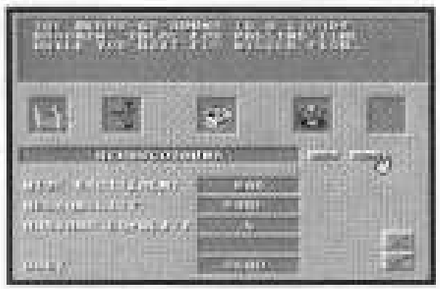
The Ride Purchaser tells you:

Ride Name

Ride Excitement

Reliability – the less reliable the ride, the more

often it's going to be shut down for costly repairs.



Maximum Capacity – the more potential users, the shorter the period spent queuing and the happier your customers are kept.

Cost – anything from 2,000 to 200,000. The cost of a ride is deducted at the month end, so if you change your mind and remove a ride before a month is up, you don't pay a penny.

X icon – return to Park Screen without picking the selected ride.

Tick icon – returns you to the Park Screen with the chosen ride attached to the pointer.

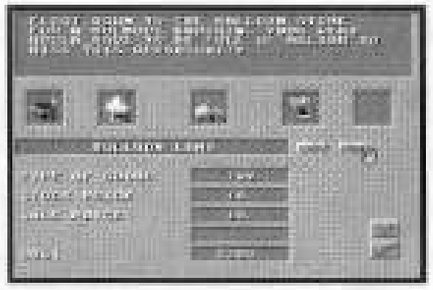
Shop and Side-Show Purchaser

This contains much the same information as the Ride Purchaser and is operated in exactly the same way. However, it has different categories of information:

Name of shop or side-show.

Type of goods – burgers from the burger stand, fries from the fries stand, novelties from the novelty shop. Get the idea?

Stock price – the cost to you of the stock held by the shop.



Sale price – the price at which you sell stock to the public. The difference between these two is your profit margin.

If the highlighted shop is a side-show, the Type of Goods category is replaced by Addictiveness, the Sale Price category shows the Price per Game and the Stock Price is replaced by Cost of Prize.

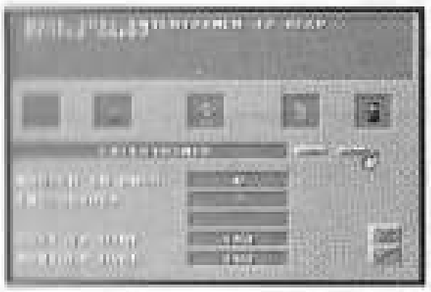
Cost – what the shop or side-show will cost you to open in the first place.

SIDE-SHOWS



If you're not careful you could end up paying through the nose for your side-shows. But in the finest traditions of showmanship, you can also cheat and turn them into nice little earners. To do this, reduce the probability of a punter winning at the Information screen. This increases the amount of glue keeping the coconuts in their shy, and adds a few nails to the bottom of the ducks in the duck shoot (see *Information Screens*).

Staff Purchaser



Along with a brief description, the cost to hire is displayed here. Seems cheap? Well, this is also his monthly wage!

The Staff Purchaser screen gives you:

Name of Staff Category

Number in Park

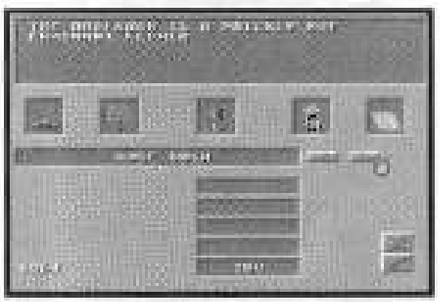
Enthusiasm

Cost to Hire

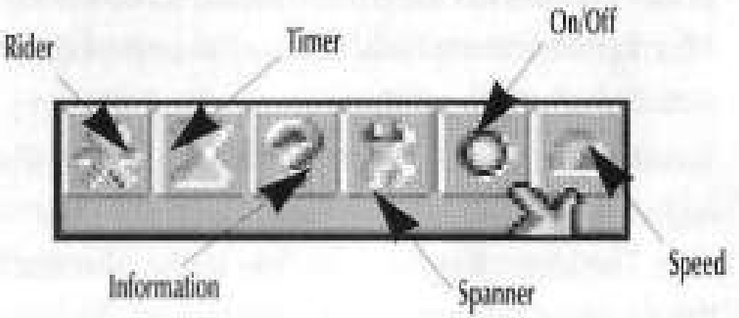
Monthly Wage

Features Purchaser

Only categorises Park Features according to the different costs involved.



Tune-Up Bar



Query a ride, shop, member of staff or customer to activate the Tune-Up Bar. This appears at the bottom of the Icons Menu, above the name of the queried object.

The Ride Tune-Up Bar contains:

Rider icon – adjust the number of punters you can cram onto a ride before it starts. Highlight the icon using the D-Pad and then press **A** to increase the number of people on the ride, or press **B** to decrease numbers when safety levels are being exceeded. You can't exceed the ride's maximum capacity as set down on the Ride Purchaser screen.

Timer – the egg timer icon is filled in yellow. Highlight the icon with the D-Pad and press B repeatedly to reduce the length of the ride; press **A** to increase the length of the ride again.

Information – this is the only Tune-Up icon for shops and the only one common to rides, shops

and staff. Use the D-Pad to select this icon and press A for the relevant Information screen (see *Information Screens*) and some vital facts about the status of any park utility.

Spanner icon – indicates how safe the ride is. The higher the yellow bar, the more dangerous the ride. The state of repair of a ride is also affected by the numbers using it and the ride speed. To instruct a mechanic to repair the ride, use the D-Pad to highlight this icon and press **A**.

On/Off – turn a ride on or off by highlighting this and pressing **A**. The light turns from yellow to black when a ride has been stopped. The light is replaced by a mechanic's head when a ride is under repair.

Ride Speed – pressing **B** increases the revolutions per minute of your rides. If things become a little too exciting for the ride users, retard the ride's speed by pressing **A**. Changes to ride speed take immediate effect on the Park Screen.

The staff Tune-Up Bar has:

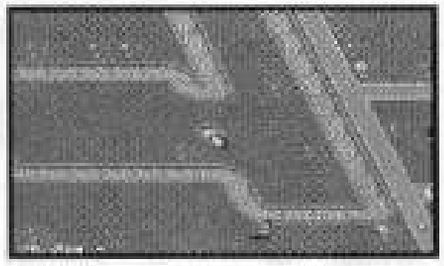
Pincer icon – with this icon highlighted, press **A** and the cursor becomes a set of pincers with the queried staff member attached. You can now reposition them anywhere in the park by pressing **A**.



Information – Use the D-Pad to select this icon and press A for the relevant Information screen (see Information Screens).

Repair icon – **FOR MECHANICS ONLY**. Press **A** on this icon and then D-Pad to highlight a ride in need of some attention. Press **A** again to send the queried mechanic to work. A plume of smoke indicates when a ride is on its last legs. If you don't respond quickly enough, you could send some innocent punters into orbit – there ain't no smoke without fire!

User-Definable Rides



User-Definable rides are rides which you get to design for yourself, rather than just placing it in the Theme Park. They include the Roller-Coaster, Monorail, Rubber Tubing and Race Car rides. They are defined using slightly different methods:

To create a Rubber Tubing or Race Car ride, use the D-Pad to highlight the ride icon from the Quick Menu and press **A**; the menu/screen closes and the first section of the ride is attached to the cursor. Now scroll around the park and lay out the ride as if you were laying a path. Create hairpin

bends or gentle curves as you see fit until you complete a circuit. Remove any rogue pieces of track that are heading in the wrong direction by pressing **B**.

To create a Roller-Coaster or Monorail, access the ride icon as above. When placing the track, however, the D-Pad scrolls along by bigger increments. This is because the individual sections of track are much larger than those of the Rubber Tubing and Race Car rides. To lay a complete loop, hold down A and scroll in the direction you require, dragging the track behind you. Press **B** to delete any offending pieces of track. To add humps, dips and loops to your circuit, press **C** to cycle through the menu of pieces available, delete the existing piece of track, and then press **A** to add the modification.

Note: The bigger the track and the more humps, loops and dips you have, the more it costs – but the more exciting it is for your customers.

THE TICKET BOOTH

The Entrance and Exit of User-Definable rides differs from conventional rides, resembling a ticket booth. To access the booth you must first complete a circuit of the ride. Now press **START** to re-open the Icons Menu and D-Pad to the Ride icon. Press **A** and the Purchaser screen opens.

Press **A** again and instead of the ride's icon, the ticket booth becomes attached to the cursor. Place this adjoining any horizontal length of tubing/track by pressing **A** . If you attempt to put the booth in the wrong place, an electronic burp tells you to try again. However, unlike conventional rides the entrance to a user-definable ride cannot be moved once fixed in place.

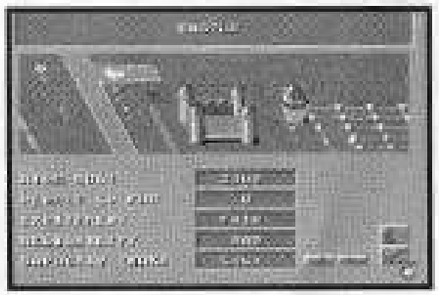
Note: When connecting any User-Definable ride to the paths network, it's important to remember that the entrance to the ride is on the left, and the exit is on the right – you don't want people walking into one another as they try to get on and off your new star attraction!

RIDE COST

The cost of User-Definable rides is calculated according to the number of sections of track used to complete the circuit; make sure you have the budget to cover it. Only when you open the ride to the public is the final price fixed.

Information Screens

Select the Information icon from the Tune-Up Menu with the D-Pad and then press **A**; the relevant



Information Screen appears. There are Information Screens for all rides, shops, the various toilets, staff and customers.

Ride Information Screen

The categories of information available are:

Ride Cost – the amount you have to cough up to buy the ride.

People Been On Ride – the total number of park visitors who've used the ride.

Excitement – a thrill or a bore? Here's where you find out the score.

Reliability – assess how much work you can get from a ride before it needs repair.

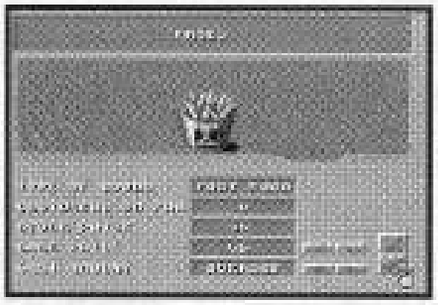
Capacity – increase this by highlighting the scroll arrows and pressing **A**.

Move Entrance icon – reposition the entrance to a ride by selecting this icon and pressing **A**. The view returns to the Park Screen, where you can more effectively place the ride's entrance and exit.

Tick icon – press**A** here and it's back to the Park Screen.

Shop Information Screen

At the Shop Information screen you can find out:



Type of goods sold – to be frank, it should be pretty obvious from the name of the shop.

Customers so far – just how popular are those burgers, fries, novelties, etc.

Stock price – when you still have some stock, the two figures tell you the number of items and what each cost you.

Sale price – raise or lower the cost to the consumer by highlighting the raise or lower icon and pressing **A**.

Food shops also have a unique category which allows you to alter food quality in the quest for greater profits. Use the raise or lower icons and press **A** to adjust the following:

Big Time Burger – increase the amount of fat in the burgers to reduce your costs. As the burgers are less filling, you might benefit from repeat purchases, or customers might find them so revolting they'll refuse to buy another on principle.

Big Time Fries – pour extra salt onto fries and improve drinks sales.

Pukey Cola – more ice means less cola in the carton, and lower overheads.

Mr. Walley Ices – increase the amount of sugar in the ice cream to get the kids coming back for more.

Coffee shop – hike up the amount of caffeine in your coffee to give drinkers energy and get them moving around your Theme Park more quickly.

X icon – return to the Park Screen without taking into account any adjustments.

Tick icon – return to the Park Screen with adjustments intact.

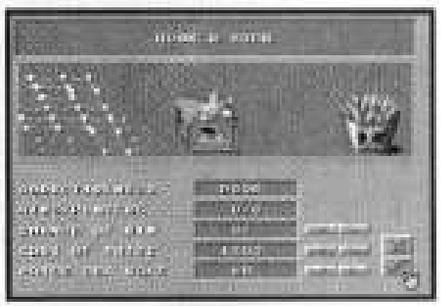
Side-show Information Screen

Side-show have separate categories of information:

Addictiveness – will the punters keep coming back for more? Find out here.

Wins/punters –the ratio of prize winners from those who have played.

Chance of win – press **A** to increase or decrease the chances of a win.



Cost of prize – combine with the chance factor, and decide between lots of little wins or a few big wins. Press A to adjust this figure.

Price per game – a really addictive side-show can be a nice little earner, especially if you raise the price to an unacceptable level. Press A to adjust the price.

Staff Information Screen

The categories of information available here are:

Months employed – how long has this dead-beat been on the payroll?

Rides fixed (mechanic only)

Time working

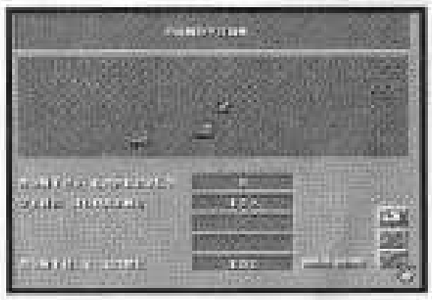
People seen (entertainer only)

People entertained (entertainer only)

Monthly wage – adjust this by pressing A.

Note: You can't decrease wages below the minimum amount.

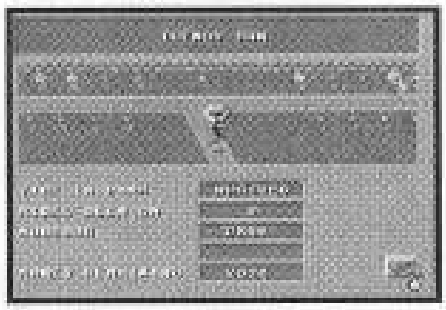
You're Fired icon – show ineffectual workers the door, and give them a helping boot through it, by selecting this icon and pressing **A**.



X icon – return to the Park Screen, ignoring any adjustments that you might have made.

Tick icon – use this icon to return to the Park Screen, where all adjustments take immediate effect.

Customer Information Screen



At the top of the screen is the (often unflattering) customer name. The information available on each punter is as follows:

Time spent in park – hours, minutes or days? The longer, the better.

Rides been on – if the number's low, it's because the rides are too full or difficult to get to.

Boredom – this is key. If there's one place on Earth you expect to be wide-eyed with excitement, it's a Theme Park. If your customers aren't, it's time to act.

Money remaining – customers can arrive with up to 2,000 burning a hole in their pocket. Don't let them leave with much of it remaining.

Tick icon – press A here to return to the Park Screen.

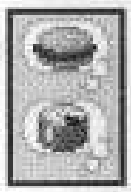
Note: When you query a customer and they still have plenty of cash left, respond to their immediate thoughts (see Thought Bubbles) and milk them of every penny.

THOUGHT BUBBLES

A good Theme Park operator responds to his customers' needs – it's only good business. Visitors to your park give signals to show their level of satisfaction or frustration. If they're AOK, you'll see it in a hand signal. One signal to pay close attention to is a tapping foot. This is a clear sign that they're not being entertained – and after all, entertainment is what they've come for. Build some new rides, beef up the ones you already have, but do something before bad word of mouth destroys attendance figures and your park's reputation.

Here's a complete listing of all the thought bubbles and their meanings:

FOOD THOUGHTS



I am hungry

I am thirsty

LOOKING FOR

I am looking for the exit

I need to go to the toilet

INFO THOUGHTS

I have already got that toy

I am making my way to the exit

I do not have much money left

I have been on all of your rides

BAD THOUGHTS

You are making too much profit

There is far too much litter around

FEELINGS

I am happy

I am feeling okay

I am unhappy

I am getting tired of walking

Negotiation Screens

Occasionally throughout the game either of the two Negotiation Screens appear. You must negotiate with staff to settle industrial disputes, and with suppliers to decide the cost of stock. These negotiations occur when the Negotiation screens appears. The more staff and shops you have, the more regularly you need to enter into negotiations for goods and services.

STAFF NEGOTIATIONS



You sit on the left, across the table from the Staff Union organiser. You both need to shake hands over a new pay deal, tentatively extending a hand as you talk. You need to come to an agreement before the biscuits run out. Otherwise the negotiations fail, putting the success of your Theme Park in jeopardy.

To raise your offer:

As the seconds tick rapidly away, press the D-Pad left or right to raise or lower your offer as you see fit.

Note: Don't raise your offer too quickly or by too much. The Union man can smell fear on you like cheap aftershave and won't drop the workers' pay demands a single penny. Take it slow and don't lose your head.

MAKE, BREAK OR STRIKE

If your bargaining is successful, an onscreen message informs you how much the union took you for, and the new monthly wage figure for each category of worker. Press **A** to return to the Park Screen.

If you fail to make a settlement, the Negotiations Failed message appears. The action returns to the Park Screen where your staff leave en masse via the main gate and picket anyone attempting to enter. It's not the best publicity for your park, and when a ride malfunctions or the litter mounts up you're going to start losing money hand over fist. Far better to make a wage settlement while you can.

Goods Negotiations

Goods Negotiations are performed in exactly the same way as Staff Negotiations (see above) and the penalties for failing to make a deal are just as severe. Unless both parties leave the table happy before the biscuits have all been dunked and munched, there are no more goods delivered to your Theme Park's shops!

Note: Every time you fail in your negotiations, the asking price for goods goes up by 10%.

Selling Up



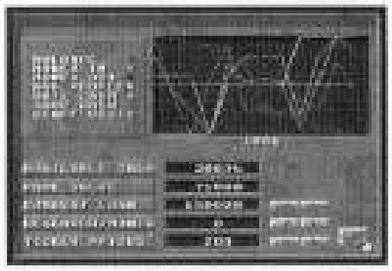
At the end of each financial year you're given the opportunity to sell your Theme Park. If you're so proud of your current enterprise that you don't want to sell, or if you think that there's more money to be milked from it, use the D-Pad to select the X icon and press **A**. The action returns to the park.

If the price offered is adequate, use the D-Pad to select the Tick icon and press **A**. The park is now auctioned, so there's no turning back. The final sale price will (hopefully) increase drastically from the minimum asking price before the hammer falls.

Note: After the auction you're given a password; write this down and keep it safe, as it's the only way of continuing your Theme Park building programme at a later date (see Enter Password).

If you choose to accept the price but it isn't enough to finance a new park, you're told as much. Acknowledge this by pressing **A** and the action returns to the current park.

The Bank Screen



Regular visits to the Bank screen, however daunting, are essential to the effective financial control of the Theme Park.

Use the D-Pad to select the Bank icon from the Icon Menu and press **A** for the Bank Requester screen.

The graph shows your park's bank balance, based on overheads against income. Listed on the left are the categories of financial performance. Use the D-Pad to highlight a category and press **A** to add information to the graph. A coloured dot corresponding to the colour of the line on the graph appears beside each category on display. Press **A** again to remove information.

Beneath the graph are listed:

Available cash – the money you have instantly available for new rides, shops and staff.

Park Value – the market worth of your Theme Park once the current price of all the shares has been evaluated. When you begin Theme Park this figure is (not surprisingly) zero.

Current Loan – highlight the scroll arrows with the D-Pad. You can then increase or decrease the size of your loan by pressing A.

Research/Month – you are able to invest up to 2500 each month in researching new rides, shops and park features. When research on a new amenity has been completed, a light bulb flashes next to the date to let you know. Increase and decrease this figure as you did the loan.

Ticket Price – the mainstay of your park's profitability. Adjust this up or down by highlighting the appropriate scroll icon and pressing A. .

Year End Charts



The Overall chart appears at the end of every financial year, allowing you to see how your park has done during the year. The top ten parks are ranked, but you must achieve the overall number 1 position to succeed in building the world's ultimate tourist attraction.

When you've seen enough, select the Tick and press A for the Year End Details screen. Alternatively, select the Ratings icon and press A for a look at the Ratings Chart.

Ratings Chart

On the Rating Chart your Theme Park is compared with every other in the following categories:

Richest

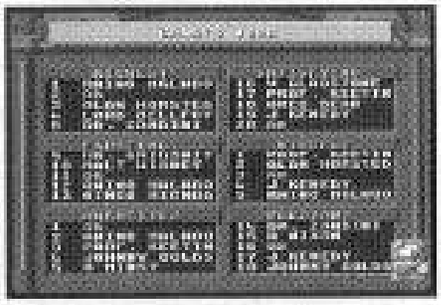
Exciting

Amenities

Satisfaction

Biggest

Pleasant



Study the position of your park in all six to find out where it's deficiencies lie and how you can improve your Overall position.

Select the Chart icon and press **A** to return to the Overall chart.

Select the Tick icon and press **A** to return to go to the Year End Details screen.

Year End Details Screen

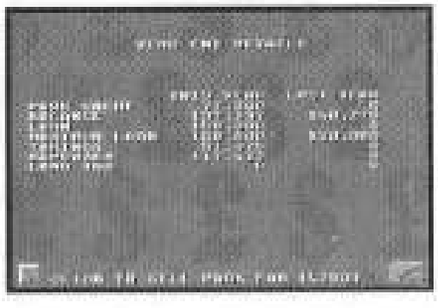
The Year End screen informs you of your Theme Park's results over the last two financial years in the following categories:

Park Value

Bank Balance

Loan

Maximum Loan



Takings

Expenses

Land Tax

If the park value is sufficient, you're given the option of selling it off at Auction. Use the D-Pad to select the Auction box and press **A** to initiate this (see Auctions).

When you've finished at the Year End Details screen, press **A** to return to the Park Screen.

Bankruptcy

When the value of all the shares and stock in your park won't cover the cost of loans, any interest you owe, debts to the bank and the £20,000 leeway you're given, you are legally declared bankrupt. The park has to close, your life's work collapses around you, and there's only one honourable way out. It's a long way down.

Note: You're given a year's notice before you go bankrupt, but from there it's a very difficult job to turn your park's fortune's around.

Credits

Designed by: Bullfrog Productions Ltd.

FMV Implementation: Interactive Studios

Original Sega Programming: Andy Beale

Original Sega Producer: Mark Webley

Original Sega Graphics: Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie

Original Sega Graphics: Mark Healey

Original Version: Peter Molyneux, Demis Hassabis

Sound & Music: Russell Shaw

Sound Implementation: Images Software

FOR DOMARK SOFTWARE:-

Mega CD Conversion: Jim Blackler

FMV Implementation: Images Software

Product Manager : Mark Gilbert



Die Steuerung

Icon-Menü öffnen: START drücken

Icon markieren: Steuerkreuz oben/unten/links/rechts

Kaufbildschirm öffnen: A drücken

Quick-Menü öffnen: B drücken

Letztes Quick-Menü wiederholen: C drücken

Cursor bewegen: Steuerkreuz oben/unten/links/rechts

Gegenstand plazieren: A drücken

Gegenstand entfernen: B drücken

Park öffnen/schließen: START gedrückt halten und C drücken

Spielgeschwindigkeit herabsetzen: START gedrückt halten und A drücken

Spielgeschwindigkeit erhöhen: START gedrückt halten und B drücken (bis zu 4mal)

Ziel des Spiels

Wie immer bei solchen Sachen ist das Ziel auch bei ***Theme Park*** die Beherrschung der Welt. Sie müssen an jedem einzelnen verfügbaren Ort der Welt einen Park eröffnen und sich dabei als der beste Vergnügungsparkbetreiber der Welt etablieren. Einmal pro Jahr haben Sie die Gelegenheit, Ihren augenblicklichen Park zu verkaufen. Sie müssen dann entscheiden, ob sich das Angebot lohnt oder nicht, oder ob Sie Ihren Park lieber noch weiter verbessern und zwölf Monate später einen hoffentlich noch besseren Preis erzielen möchten. Dem Wachstum Ihres Parks ist jedoch eine Grenze gesetzt; es dürfen sich nie mehr als 150 Besucher darin aufhalten, und auch die Anzahl der in Ihren Park passenden Attraktionen ist begrenzt. Wenn Sie diese Grenze erreicht haben, sollten Sie einen Verkauf ernsthaft in Erwägung ziehen (s. Park verkaufen).

Hinweis: Je mehr sich der Park mit Leuten und Einrichtungen füllt, um so langsamer wird das Spiel, damit Sie die Aktivitäten einfacher im Auge behalten können.

Mit dem Geld, das Sie für den Verkauf eines Parks bekommen, kaufen Sie sich dann einen neuen Bauplatz. Aber Vorsicht: Sie müssen genügend Geld übrig behalten, um den nächsten Park auch entwickeln zu können. Erst wenn Sie alle blauen Punkte auf der Weltkarte in Gold umgefärbt haben (s. Wo in aller Welt?), ist Ihr Ziel erreicht.

Das alles klingt vielleicht sehr einfach, aber falls Sie jetzt denken, Theme Park sei ein Spaziergang, dann irren Sie sich gewaltig. Erfolg im Geschäftsleben erfordert ein scharfes Auge für Details, und ***Theme Park*** macht hier keine Ausnahme. Sie müssen sich um jede Fahrattraktion, jeden Laden und jede Bude einzeln kümmern, möchten Sie ein Maximum an

Profit erzielen. Vergessen Sie nicht, sich im Bankbildschirm regelmäßig Ihre Finanzen anzusehen, und hören Sie während des Spiels auf Ihren Parkberater, der Ihnen Tips gibt, wie Sie das meiste aus Theme Park herausholen können. Ihre Karriere wird wie eine Achterbahn ihre Höhen und Tiefen erleben, aber egal, ob Sie nachher ganz oben oder ganz unten sind – Sie werden rasend viel Spaß dabei haben!

Das Spiel vorbereiten

Vom Titelbildschirm gelangen Sie ins Hauptmenü. Im Hauptmenü wählen Sie eine Option an, indem Sie mit dem Steuerkreuz den Cursor nach **oben/unten** bewegen und dann **A**, **B** oder **C** drücken.



Die Optionen im Hauptmenü sind:

Neuen Park einrichten – Mit Druck auf **A** kommen Sie in den Namenbildschirm (s. *Namen eingeben*).

Paßwort eingeben – Markieren Sie diese Option, und drücken Sie **A**; der Bildschirm für 'Namen eingeben' erscheint (s. *Namen eingeben*). Den *Paßwortbildschirm* erreichen Sie, indem Sie Ihren Namen eintippen und auf **START** drücken. Jetzt können Sie Ihr Paßwort genauso eingeben, wie Sie es eben mit Ihrem Namen gemacht haben und Ihre Arbeit am Theme Park da wieder aufnehmen, wo Sie ihn verlassen haben. Sie erhalten ein Paßwort allerdings erst, nachdem Sie Ihren Park verkauft haben (s. *Park verkaufen*).Weiterspielen – Damit kehren Sie zu dem Park zurück, den Sie gerade verlassen haben.

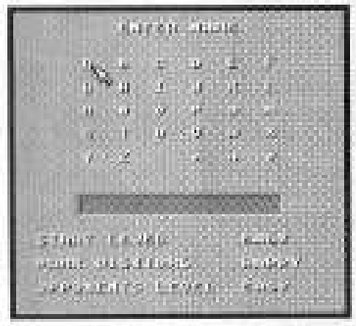
Mitwirkende – Hier finden Sie die Namen derjenigen, die für ***Theme Park*** verantwortlich sind. Mit **A** scrollen Sie durch die Seiten.

Sprache wählen – Mit Druck auf **A** wählen Sie zwischen Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch.

Musik an/aus – Mit Druck auf **A** schalten Sie zwischen den beiden Optionen hin und her.

Namen eingeben

Sie müssen Ihren Namen eingeben, bevor Sie den Standort für Ihren Park wählen können.



Um Ihren Namen einzugeben, bewegen Sie mit dem Steuerkreuz den Cursor über die Buchstaben und wählen einen Buchstaben mit **A** aus; dieser Buchstabe erscheint dann auf der darunterstehenden Namenleiste. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis der ganze Name eingegeben ist. Mit **B** löschen Sie

Danach drücken Sie auf dem Steuerkreuz **unten** und gelangen zu den drei Optionen unter der Namenleiste. Es sind:

Startlevel – Mit **A** wählen Sie zwischen **Einfach**, **Mittel** und **Schwierig**. Dies verändert die Höhe des Budgets, das Ihnen zu Beginn zur Verfügung steht. Bei **Einfach** befinden sich 200 000 auf Ihrem Konto, bei **Mittel** immerhin noch 150 000, und bei **Schwierig** müssen Sie mit mageren 100 000 auskommen.

Parkbesucher – Wählen Sie mit **A** zwischen **Fröhlich**, **Normal** und **Anspruchsvoll**. Je anspruchsvoller Ihre Besucher sind, um so weniger gern trennen sie sich von ihrem Geld. Diese Einstellung beeinflußt Ihre Parkbesucher allerdings nur in den ersten Jahren eines neuen Parks, danach liegt die Sache ganz bei Ihnen.

Gegnerlevel – Damit entscheiden Sie, wie aggressiv Ihre Gegner sind. Mit **A** wählen Sie zwischen **Einfach**, **Mittel** und **Schwierig**. Sie können sich das Leben sehr vereinfachen, indem Sie Ihre Gegner mit **Einfach** behindern.

Wenn Sie diesen Bildschirm verlassen möchten, drücken Sie entweder auf **START** oder markieren mit dem Steuerkreuz das Häkchen-Icon und drücken dann **A**. Sie befinden sich nun im Weltkartenbildschirm.

Wo in aller Welt?

Im Weltkartenbildschirm entscheiden Sie, wo Sie Ihren Park bauen möchten. Alle zur Verfügung stehenden Bauplätze sind blau markiert, rot leuchten die Plätze, die Sie sich noch nicht leisten können, und Gold zeigt die Orte, an denen Sie bereits einen erfolgreichen Park gebaut haben. Unter der Karte sehen Sie Ihren Namen zusammen mit dem Kontostand und dem Namen des gerade angewählten Ortes.



Bewegen Sie sich mit dem Steuerkreuz nach **oben/unten/links/rechts**, um einen Bauplatz zu markieren. Mit **A** rufen Sie die Details zu diesem Platz auf. Die Bauplatzdetails enthalten:

Kosten – Was für ein Loch wird dieser Platz in Ihr Budget reißen?

Schwierigkeit – Leicht, Mittel oder Schwierig, je nach Größe der Bevölkerung, die Ihren Park erreichen kann, der Stabilität der Wirtschaft und dem Klima. Ein Platz in der Nähe einer großen europäischen oder nordamerikanischen Stadt ist einfacher als einer in der Antarktis, diese Bauplätze sind dafür aber auch am teuersten. Wenn Sie also Ihren Standort festlegen, sollten Sie darauf achten, daß Sie nach dem Kauf auch noch genügend Kleingeld übrig haben, um den Park dann vernünftig ausbauen zu können. Je billiger der Bauplatz, um so mehr Geld benötigen Sie, um Ihren Park zum Erfolg zu führen.

Einheimische Bevölkerung – Die Zahl an Kunden, auf die sich Ihr Park in der Anfangszeit stützen muß.

Mittleres Einzugsgebiet – Wenn sich Ihr Park erst einmal etwas etabliert hat, wird er auch Zulauf aus einem größeren Umkreis bekommen.

Potentielle Kunden – Wenn Ihr Park groß geworden ist und sich einen internationalen Ruf erworben hat, erhöht sich die mögliche Besucherzahl auf den hier angegebenen Wert.

Inflationsrate (0-100%) – Je niedriger, um so besser, denn eine Inflationsrate von 100% bedeutet, daß sich Ihre Unkosten in jedem Jahr verdoppeln.

Zinsen (0-100%) – Je niedriger die Zahl, um so weniger Zinsen zahlen Sie für Ihren Bankkredit.

Wirtschaft – Reich, Arm oder Mittel. Daran erkennen Sie, wieviel Geld Ihre Kunden in Ihrem Park ausgeben können. Je schlechter die Wirtschaft, desto weniger Geld steht zur Verfügung.

Steuerfreie Jahre – Die Zeitspanne, in der Sie von der Grundsteuer befreit sind.

Grundsteuer – Der Betrag, den Sie zahlen müssen, errechnet sich nach der flächenmäßigen Ausdehnung Ihres Parks. Bauen Sie deshalb kompakt, um Steuern zu sparen.

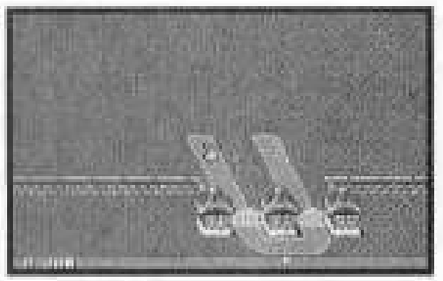
Wetter – Je angenehmer die Wetterverhältnisse, desto verlockender für die Besucher.

Terrain – Die Art des Landes, auf dem Sie bauen werden.

Besitzer – Der Name des Parkbesitzers.

Möchten Sie diese Details wieder löschen und sich einen anderen Bauplatz ansehen, drücken Sie nochmals auf **A**. Wenn Sie einen Bauplatz gefunden haben, der Ihnen gefällt (und den Sie sich leisten können), kaufen Sie mit **START** das Land und werden augenblicklich in den Parkbildschirm transportiert.

Der Parkbildschirm

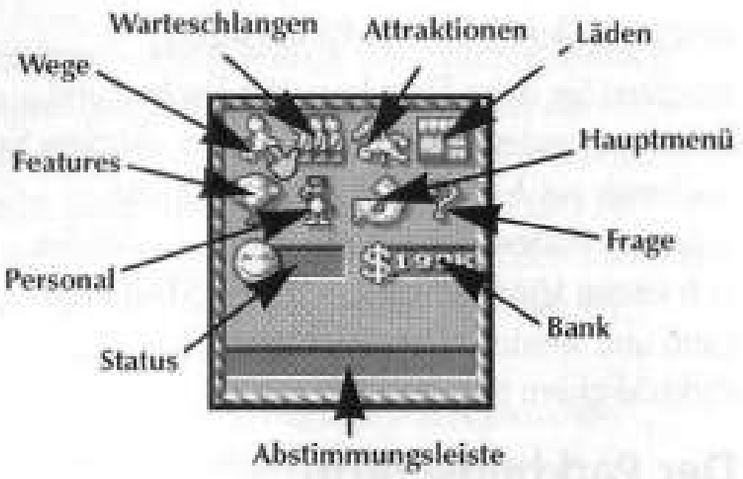


Im Parkbildschirm ist Ihr gewählter Bauplatz von einer Mauer umschlossen, komplett mit Haupteingang. Auf Sie wartet nun eine Menge Arbeit, bevor hier die tollste Touristenattraktion der Welt entsteht.

Das Icon-Menü benutzen

Mit **START** gelangen Sie in das Icon-Menü. Dies ist der Schlüssel zum Bau Ihres Vergnügungsparks. Sie haben Icons für Wege, Warteschlangen, Attraktionen, Läden, Parkfeatures, Personal, Hauptmenü, Parkstatus und Bankbildschirm.

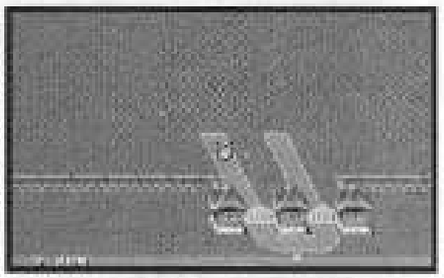
Sie wählen ein Icon, indem Sie es mit dem Steuerkreuz **oben/unten/links/rechts** markieren und anschließend entweder **A** drücken, um in den



Kaufbildschirm zu gelangen (wo vorhanden – s. *Kaufbildschirme*), oder **B** für das Quickmenü.

Hinweis: Nachdem Sie ein Icon angewählt haben, müssen Sie nochmals **START** drücken, um das Icon-Menü wieder zu öffnen.

Wege anlegen



Bevor Sie irgend etwas anderes tun können, müssen Sie zunächst Wege anlegen, damit die Besucher die Läden und Attraktionen auch erreichen können. Wie alles andere auch, kosten in Theme Park die Wege Geld. Deshalb sollten Sie zu Beginn, wenn Ihre finanzielle Situation noch nicht so rosig ist, sehr überlegt vorgehen und Wege wirklich nur zu geplanten Läden und Attraktionen ziehen.

Hinweis: Wo natürliche Hindernisse wie Felsen oder Wasser im Weg sind, können Sie keine Pfade anlegen.

Einen Weg bauen Sie, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Wege-Icon markieren und **A** drücken; der Cursor verwandelt sich in eine Schaufel. Halten Sie nun **A** gedrückt, und scrollen Sie mit dem Steuerkreuz durch den Park.

Sie entfernen einen Weg, indem Sie einen Abschnitt des Wegs mit der Schaufel markieren und **B** drücken. Die Originalwege in der Nähe des Haupteingangs können Sie nicht löschen.

Hinweis: Nur für Wege zahlen Sie sofort. Die Kosten für die Attraktionen, Läden oder das Personal werden Ihnen dagegen erst nach einem Monat abgezogen.

Das Wegemenü

Sie gelangen in das Wegemenü, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Wege-Icon markieren und **B** drücken. Nun können Sie zwischen Beton- oder Einbahnwegen und Wegweisern wählen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz **links/rechts** das gewünschte Icon, und drücken Sie dann **A**.

EINBAHNWEGE

Einbahnwege legen Sie an, indem Sie mit dem Steuerkreuz einen Wegabschnitt markieren und solange **A** drücken, bis der Pfeil in die gewünschte Richtung zeigt.

WEGWEISER

Wählen Sie das Wegweiser-Icon im Wegemenü. Das Icon 'klebt' nun am Cursor. Damit der Wegweiser in die richtige Richtung zeigt, markieren Sie den Eingang des Ladens oder der Attraktion, auf den das Schild zeigen soll, mit dem Steuerkreuz und drücken dann **A**. Versetzen Sie nun den Wegweiser an die gewünschte Stelle an einem Weg, und plazieren Sie ihn dort mit einem nochmaligen Druck auf **A**; der Wegweiser zeigt nun immer auf das gewählte Objekt.

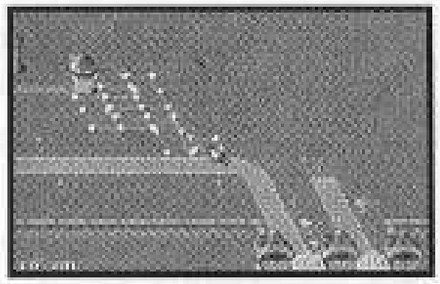
Drücken Sie nochmals **A**, um das Schild zu drehen und Kunden auf einem anderen Weg an das Ziel zu schicken. So kommen sie vielleicht an zusätzlichen Läden und Attraktionen vorbei, die sie sonst möglicherweise übersehen hätten.

Hinweis: Vergessen Sie nicht, im Wegemenü wieder normale Wege anzuwählen, nachdem Sie Einbahnwege oder Wegweiser angewählt hatten.

Warteschlangen anlegen

Die vergnügungssüchtige Meute der Besucher kommt erst dann in den Genuß einer Attraktion, wenn sie sich ordentlich in einer Warteschlange anstellt. Die Kunden können eine Attraktion, die nicht durch ein Geländer mit dem Weg verbunden ist, zwar erreichen, aber nur jeweils ein Besucher kann sie dann auch betreten, was die Attraktion natürlich nicht optimal ausnutzt.

Sie bauen eine Warteschlange, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Warteschlangen-Icon markieren und **A** drücken. Verbinden Sie nun den Eingang der gewählten Attraktion mit dem Weg (s. *Attraktionen aussuchen*). Warteschlangen können genauso angelegt oder entfernt werden wie Wege; halten Sie **A** gedrückt, und bewegen Sie sich mit dem Steuerkreuz über den Bildschirm, um eine Warteschlange anzulegen; markieren Sie einen Abschnitt der Warteschlange, und drücken Sie **B**, um ihn zu entfernen.



Hinweis: Eine Warteschlange muß immer zwischen einem Weg und dem Eingang einer Attraktion angelegt werden.

Attraktionen aussuchen

Zu Beginn eines Spiels stehen Ihnen nur vier der vielen ***Theme Park***-Attraktionen zur Verfügung. Es gibt zwei Möglichkeiten, Attraktionen zu erwerben: im Attraktionenkaufbildschirm oder im Attraktionenmenü.

Hinweis: Um das Ganze noch etwas schwieriger zu machen, stehen Ihnen an manchen Plätzen nur drei Attraktionen zur Verfügung.

Sie kaufen eine Attraktion, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon markieren und **A** für den Attraktionenkauf drücken

(s. *Kaufbildschirme*). Damit erhalten Sie auch einige Informationen über die Attraktionen, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen.

Sie können aber auch das Attraktionen-Icon markieren und dort mit **B** ins Attraktionenmenü gelangen. Mit dem Steuerkreuz markieren Sie einen Gegenstand in diesem Menü und drücken **A**, um eine Attraktion auszuwählen. Jede Attraktion hat ihr Preisschildchen; wenn Sie nicht genügend Geld für den Erwerb einer bestimmten Attraktion haben, färbt sich der Cursor rot. Haben Sie eine Entscheidung gefällt, verschwindet das Attraktionenmenü, und am Cursor klebt die gewünschte Attraktion.

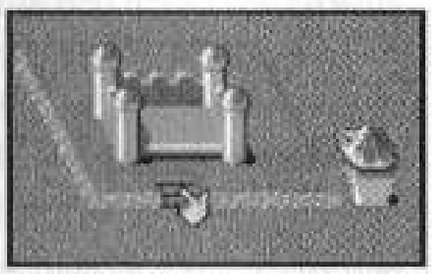
Sie plazieren eine Attraktion, indem Sie mit dem Steuerkreuz an eine Stelle im Park gehen, die groß genug für die Attraktion ist, und dann **A** drücken. Ist an der gewünschten Stelle nicht genug Platz vorhanden, werden Sie mit einem akustischen Signal darauf aufmerksam gemacht. Jetzt müssen Sie Eingang und Ausgang der Attraktion plazieren.

Sie entfernen eine Attraktion, indem Sie mit dem Steuerkreuz den Cursor über den Eingang der Attraktion bewegen und **B** drücken; eine Box erscheint, in der Sie gebeten werden, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Markieren Sie das Häkchen-Icon, und drücken Sie **A**, um die Attraktion zu entfernen. Ist die Attraktion noch keinen Monat alt, wird der Kaufpreis Ihrem Konto nicht abgezogen. Möchten Sie in den Parkbildschirm zurückkehren, ohne die Attraktion zu entfernen, markieren Sie das X-Icon und drücken **A**.

Ein- und Ausgänge anlegen

Befindet sich eine Attraktion an der gewünschten Stelle, erscheint das Eingangs-Icon. Mit dem Steuerkreuz **oben/unten/links/rechts** bewegen Sie den Eingang um die Attraktion herum. Drücken Sie dann **A**, um ihn zu fixieren.

Hinweis: Sie können den Eingang wieder versetzen, indem Sie im Attraktionen-informationsbildschirm das entsprechende Icon anwählen (s. *Informationsbildschirme*).



Das Ausgangs-Icon ist eine kurze Treppe. Plazieren Sie die Treppe genauso, wie Sie es mit dem Eingang gemacht haben. Denken Sie daran, jeden Ausgang mit einem Weg zu verbinden, sonst treiben sich Ihre Besucher auf dem Rasen herum, wenn sie die Attraktion verlassen.

Läden kaufen

Während die Fahrattraktionen die Leute faszinieren, müssen Sie Ihre Besucher auch damit bei Laune halten (und ein paar Mark extra verdienen), indem Sie sie mit Erfrischungen versorgen und sie hoffentlich dazu bringen, zu guter Letzt auch noch mit einigen Theme Park-Souvenirs nach Hause zu gehen. Außerdem stehen Ihnen noch einige Unterhaltungsbuden zur Verfügung, die sich bei klugem Management als sprudelnde Geldquellen erweisen.

Hinweis: Erfrischungsstände sind für Ihren Park sehr wichtig, da die Leute nach Hause gehen, wenn sie nichts zu essen und zu trinken bekommen. Die Andenkenläden und die Unterhaltungsbuden jedoch bringen Ihnen den meisten Profit. Ihre Besucher kaufen aber nur dann Souvenirs, wenn sie sich gut amüsieren. Bauen Sie deshalb Ihre Andenkenläden neben Ihre besten Attraktionen, und schauen Sie genüßlich zu, wie der Rubel rollt

Sie kaufen einen Laden, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Laden-Icon markieren. Mit Druck auf **A** gelangen Sie in den Ladenkaufbildschirm (s. *Kaufbildschirme*) und erhalten Informationen über die verfügbaren Läden.

Sie können aber auch mit **B** in das Ladenmenü gelangen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz einen Laden in diesem Menü und drücken Sie **A** zur Auswahl. Jeder Laden hat seinen Preis: Wenn Sie ihn sich nicht leisten können, färbt sich der Cursor rot. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, verschwindet das Ladenmenü. Nun können Sie den Laden an der Stelle plazieren, an der er am meisten Kundschaft erwarten kann. Mit dem Steuerkreuz bringen Sie den Laden in Position und drücken dann **A**.

Parkfeatures

Da sich unter den Kategorien, nach denen Ihr Park beurteilt wird, auch das Kriterium 'Angenehmster Park' befindet, ist es eine gute Idee, das Gelände mit Bäumen und Brunnen zu verschönern. Außerdem bleibt auch der hübscheste Park nicht sehr lange schön, wenn vernünftige Toiletten fehlen und übersichtliche Schilder die Leute nicht auf den rechten Weg bringen.

Sie kaufen Parkfeatures, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Parkfeatures-Icon markieren und dann mit **A** in den Featureskaufbildschirm gelangen (s. *Kaufbildschirme*).

Sie gelangen aber auch mit **B** in das Featuresmenü. Markieren in diesem Menü mit dem Steuerkreuz einen Gegenstand, und drücken Sie dann **A**. Im Parkbildschirm wählen Sie mit dem Steuerkreuz einen Platz aus und drücken je einmal **A** für jeden zu pflanzenden Baum. Ziehen Sie einen Zaun, halten Sie **A** gedrückt und scrollen mit dem Steuerkreuz durch den Park.

Ein falsch plaziertes Feature entfernen Sie, indem Sie den störenden Gegenstand mit dem Steuerkreuz markieren und dann **B** drücken.

TOILETTENTRAINING



Das ganze Essen und Trinken, mit dem sich Ihre Besucher (hoffentlich) vollstopfen, will von diesen natürlich auch wieder dezent entsorgt werden. Wenn Sie also vergessen sollten, in Ihrem Park Toiletten zu installieren, wird es Ihren Besuchern bald ganz schön stinken, oder sie gehen nach Hause, um dort ihre Bedürfnisse zu erledigen.

Es gibt zunächst nur eine einzige Toilettenart auf der Liste der Parkfeatures, und die ist von der alten Hölzernen-Herzchen-Art. Nicht gerade der komfortabelste Platz, um den vierbuchstabigen Körperteil zu parken. Die Besucher sind nicht sehr begeistert davon, und vor dem Häuschen bildet sich eine lange Schlange, während der momentane Benutzer vorsichtig versucht, eine schützende Lage Toilettenpapier zwischen sich und den Toilettensitz zu bugsieren.

Gar übel ergeht es dem Parkbesitzer, der vergißt, diese Toiletten säubern zu lassen. Es dauert nicht sehr lange, bevor so ein hölzerner Abfalleimer mit seinem ständig verstopften Abfluß und der zweifelhaften Spülung höher stinkt als das Matterhorn. Und wenn dieses müffelnde Desaster dann auch noch seine Düfte in die Nasen von Besuchern zwängt, die gerade mit weichen Knien und umgedrehtem Magen aus einer wilden Fahrattraktion kommen, ist die Katastrophe komplett. Nachdem der erste Besucher sein Mittagessen rückwärts gefrühstückt und damit eine Kettenreaktion ausgelöst hat, wird Ihr Park bald so populär sein wie ein Metzger auf einem Vegetarierkongreß.

Das können Sie natürlich vermeiden, indem Sie die Toiletten in ordnungsgemäß sauberem Zustand halten. Schicken Sie in regelmäßigen Abständen die Aushilfen hin. Und sollte es wirklich dazu kommen, daß sich die Mägen en masse umdrehen, sollten Sie zumindest reichlich Personal haben, um das Ganze wieder aufzuwischen.

Verpassen Sie Ihrem Entwicklungslabor (s. *Bankbildschirm*) eine Geldspritze, und bald werden sich Ihre Kunden auf einer luxuriösen HiTech-Toilette entspannen. Diese selbstreinigende Entsorgungs- und Erfrischungseinheit kann alles (außer singen wie Frank Sinatra). Anstatt sich zu übergeben, werden die Leute dort freiwillig einziehen!

Personal einstellen

Ohne Personal ist es nicht möglich, das Service-Angebot auf dem Level zu halten, den Ihre zahlenden Besucher erwarten. Sie können Entertainer einstellen, Aushilfen, Mechaniker und Wächter. Jeder hat spezielle Pflichten (s. *Leute im Park*), aber sie alle tragen dazu bei, daß der Betrieb reibungslos läuft.

Sie stellen Personal ein, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Personal-Icon markieren und dann mit **A** in den Bildschirm für Personaleinstellung gehen (s. *Kaufbildschirme*).

Sie gelangen aber auch mit **B** in das Personalmenü. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz eine Personalkategorie in diesem Menü; drücken Sie dann **A**. Im Parkbildschirm wählen Sie mit dem Steuerkreuz einen Standort und drücken jeweils einmal auf **A** für jeden Angestellten, den Sie anheuern möchten.

Hinweis: Die Zahl, die bei jeder Figur steht, ist der monatliche Lohn – eine Erinnerung, daß Lohnkosten laufende Kosten sind.

Hauptmenü

Möchten Sie während des Spiels ins Hauptmenü zurückkehren, markieren Sie einfach dessen Icon und drücken **A**.

Hinweis: Während des ersten Betriebsmonats Ihres Parks steht die Option 'Weiterspielen' noch nicht zur Verfügung.

Frage-Icon

Mit dem Frage-Icon gelangen Sie in die Informationsbildschirme. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz das Icon, und drücken Sie dann **A**; der Cursor wird zu einem Fragezeichen, und das Icon-Menü wird geschlossen. Gehen Sie nun mit dem Steuerkreuz zu Attraktionen, Läden, Angestellten oder Besuchern, und drücken Sie **A** für den Infobildschirm. Ein Pfeil erscheint bei einem Kunden oder Angestellten, um anzuzeigen, daß er gerade abgefragt wird.

Mit **START** öffnen Sie nun das Icon-Menü. Die Abstimmungsleiste ist aktiv, und über ihr erscheint der Name des abgefragten Gegenstandes. **Sie öffnen den Informationsbildschirm**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Informations-Icon in der Abstimmungsleiste markieren und **A** drücken.

Parkstatus-Icon

Das Parkstatus-Icon ist ein Smiley-Gesicht, das der Stimmung Ihrer Parkbesucher entspricht. Die Leiste neben dem Icon ist zweigeteilt. Der obere Teil zeigt die gerade im Park befindliche Besuchermenge, die dünnere gelbe Leiste die Zahl der Leute im nächsten Bus.

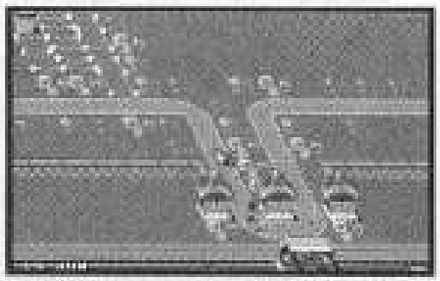
Bank-Icon

Hier wird laufend der Stand Ihres Bankkontos angezeigt. Wenn Sie jedoch gerade knapp bei

Kasse sind und einen Kredit haben möchten oder auch nur interessiert daran sind, die Finanzen des Vergnügungsparks einzusehen, markieren Sie dieses Icon und drücken **A**, um in den Bankbildschirm zu gelangen (s. *Bankbildschirm*).

Das Geschäft ist eröffnet

Wenn Ihre Attraktionen, Läden und andere Einrichtungen bereit sind und Sie mit dem Geldverdienen anfangen möchten, öffnen Sie den Park und lassen die Leute hereinströmen. Öffnen Sie auf keinen Fall schon Ihren Park, sobald Sie den ersten Weg angelegt haben. Es mag zwar verlockend erscheinen, sofort Geld zu verdienen, aber das Resultat wird sein, daß Sie ständig den Besuchern hinterherjagen und ohne große Planung Wege und Attraktionen für sie installieren müssen.



Sie öffnen und schließen Ihren Vergnügungspark, indem Sie **START** gedrückt halten und dann **C** drücken. Sie können aber auch den Cursor über den Parkeingang bewegen und **A** drücken.

Leute im Park

Die Leute, die Ihren Park bevölkern, teilen sich in zwei grundsätzliche Gruppen auf: Personal und Kunden. Zwischen diesen beiden Gruppen gibt es einen wichtigen Unterschied – Sie bezahlen der ersten Gruppe Geld, und die zweite Gruppe bezahlt Geld an Sie.

Personal



Das Personal wird in vier Kategorien aufgeteilt: Entertainer, Aushilfen, Mechaniker und Wachen. Je besser Sie Ihr Personal bezahlen, um so besser ist die Arbeitsmoral. Ihr schlechtester Angestellter ist deshalb auch Ihr billigster. Wenn Sie also möchten, daß Ihr Park wirklich der Beste wird, sollten Sie Ihre Spendierhosen anhaben, wenn Sie Personal einstellen.

Sie schauen sich jeden Angestellten an, indem Sie mit **START** das Icon-Menü öffnen, das Personal-Icon markieren und **B** drücken.

ENTERTAINER
Diese Clowns werden dafür bezahlt, Ihre Besucher bei Stimmung zu halten. Je mehr Entertainer Sie haben, desto mehr Spaß haben die Besucher in Ihrem Park – vor allem die Kinder sind von ihnen begeistert.

AUSHILFEN
Das sind die Jungs, die den Park sauberhalten. Während Sie selbst auf der Jagd nach dem Preis für den attraktivsten Park sind, mähen diese guten Geister den Rasen und bewahren den Park davor, als Gesundheitsrisiko eingestuft zu werden, indem sie Hamburger-Schachteln, Cola-Becher und anderen Müll aufsammeln. Vor allem jedoch halten die Aushilfen die Toiletten picobello sauber.

Hinweis: Aushilfen haben die Tendenz, sich an einer Stelle des Parks für ein Plauderstündchen zu treffen. Bringen Sie mit Hilfe des Zangen-Icons (s. *Abstimmungsleiste*) die Aushilfen an jede gewünschte Stelle im Park.

MECHANIKER
Wenn eine Attraktion einen Defekt aufweist, wird sie zu einer Gefahr, falls sich kein Mechaniker darum kümmert. Die Mechaniker sind für die Wartung aller Attraktionen zuständig und sperren defekte Einheiten durch einen Zaun ab, bevor sie sich an die Arbeit machen.

Wenn Sie es versäumen, genügend Mechaniker einzustellen, eilt Ihrem Park bald der Ruf von Unzuverlässigkeit voraus, was den Besucherzahlen und damit der Anzahl verkaufter Eintrittskarten schweren Schaden zufügt. Mechaniker können oft nur unter Schwierigkeiten dazu bewegt werden, sich schnell um ihre Aufgaben zu kümmern, und brechen öfter mal einen Arbeitskampf vom Zaun, sind aber leider lebenswichtig für einen reibungslosen Betrieb Ihres Parks.

SO REPARIEREN SIE EINE ATTRAKTION
Fragen Sie einen Mechaniker ab, und markieren Sie mit dem Steuerkreuz das Reparatur-Icon im Abstimmungsmenü; wenn Sie nun **A** drücken, wird der Cursor zu einem Werkzeug. Gehen Sie jetzt mit dem Steuerkreuz zur defekten Attraktion, und drücken Sie **A**; schon können Sie einen hochqualifizierten Mechaniker zur Arbeit eilen sehen. Sie können sich aber auch über die Attraktion informieren und dann das Werkzeug-Icon in der dortigen Abstimmungsleiste anwählen.

Es ist sehr wichtig, daß Sie sich um die Attraktionen kümmern, denn wenn das Schlimmste eintritt und die Attraktion explodiert, fahren nicht nur ein paar Besucher gen Himmel (und verklagen Sie hinterher möglicherweise). Viel schlimmer ist, daß der Boden dabei so sehr beschädigt wird, daß Sie danach nicht mehr darauf bauen können.

WACHEN

Sie glauben vielleicht, alles sei Friede, Freude, Eierkuchen in Ihrem Park, aber dem ist leider nicht so. Wenn Sie Glück haben und wahre Besucherströme in Ihren Park drängen, brauchen Sie jemanden, der die Massen im Schach hält und verirrte Besucher wieder auf den rechten Weg zurückbringt. Wenn Sie Pech haben, und die verkehrten Leute Ihren Park toll finden, sind Ihre Wachen dafür zuständig, die Störenfriede, wenn nötig mit Gewalt, vom Gelände zu entfernen.

BESUCHER

Der ganze Sinn hinter diesen Anstrengungen ist zum einen, so viele Besucher wie möglich in Ihren Park zu locken. Zum zweiten müssen Sie damit sicherstellen, daß sich Ihre Kunden so gut amüsieren, daß ihnen überhaupt nicht auffällt, wieviel Geld sie für Fahrten, Erfrischungen und Souvenirs ausgeben.

Die Kunden kommen in allen Größen und Formen, das unterliegt nicht Ihrem Einfluß, aber Sie können die Altersgruppe steuern, die Ihren Park attraktiv findet. Je größer und schneller die fetzigen Attraktionen sind, um so mehr Kinder werden erscheinen. Sind diese schnellen Fahrten allerdings bereits für Lebensmüde geeignet, werden Horden von Bikern auf der Suche nach Nervenkitzel bei Ihnen einfallen. Wirken Ihre Attraktionen auf der anderen Seite eher gemütlich, werden Sie bald weißes Haar und Krückstöcke unter Ihren Parkbesuchern erspähen. (Für Details, wie das Tempo der Fahrten angepaßt wird, s. *Abstimmungsleiste*.)

SCHLÄGERTYPEN

Wenn Sie eine Bande schwergewichtiger Biker in Ihren Park kommen sehen, machen Sie sich auf was gefaßt. Diese Jungs tun alles, um den Rest des Tages für alle anderen Parkbesucher zu ruinieren. Sie lassen Ballons platzen, klauen Futter, verprügeln Entertainer und zerstören Attraktionen. Lassen Sie sie zu lange gewähren, treffen die Jungs ihre Kollegen von den Hells Angels, und bevor Sie dann auf drei zählen, ist Ihr schöner Park überrannt.

Die einzige Möglichkeit, den Park von dieser Rattenplage zu befreien, ist, zusätzliche Wachen anzuheuern und die Störenfriede mit Gewalt hinausschmeißen zu lassen. Es nützt allerdings nichts, die Wachen nur am Tor zu stationieren, denn erst wenn ein Verbrechen begangen wurde, können die Täter entfernt werden.

Rocker finden besonders jene Parks attraktiv, die nicht gerade für ihre Sauberkeit und vielen Wachen berühmt sind. Wenn Sie also Probleme vermeiden möchten, sollten Sie Ihren Park tipptopp in Ordnung halten.

Fortgeschrittener Vergnügungspark

Wenn Sie erst einmal einige Attraktion gebaut und die Grundlagen gemeistert haben, wird es Zeit, sich ein paar tiefergehende Gedanken über diesen Konsolenklassiker zu machen. Wählen Sie in den Kaufbildschirmen die Attraktionen, Läden und Angestellten aus, die Sie ein bißchen fördern möchten.

Kaufbildschirme

Es gibt Kaufbildschirme für Attraktionen, Läden, Personal und Parkfeatures. Mit **START** holen Sie das Icon-Menü auf den Bildschirm, mit dem Steuerkreuz markieren Sie dann das gewünschte Icon. Ein Druck auf **A**, und der Kaufbildschirm erscheint.

ATTRAKTIONENKAUFBILDSCHIRM

Sie scrollen durch die verfügbaren Attraktionen, indem Sie mit dem Steuerkreuz die Scroll-Icons markieren und **A** drücken.

Der Attraktionenkaufbildschirm verrät Ihnen:

Name der Attraktion

Nervenkitzel

Zuverlässigkeit – Je unzuverlässiger eine Fahrattraktion ist, um so öfter muß sie wegen teurer Reparaturarbeiten geschlossen werden.



Maximales Fassungsvermögen – Je mehr potentielle Benutzer, desto kürzer die Wartezeiten und desto zufriedener die Kunden.

Kosten – Irgendwo zwischen 2 000 und 200 000. Die Kosten einer Attraktion werden am Monatsende abgezogen. Wenn Sie es sich also anders überlegen und die Attraktion wieder entfernen, bevor der Monat um ist, bezahlen Sie keinen Penny.

X-Icon – Damit kehren Sie ohne die angewählte Attraktion zum Parkbildschirm zurück.

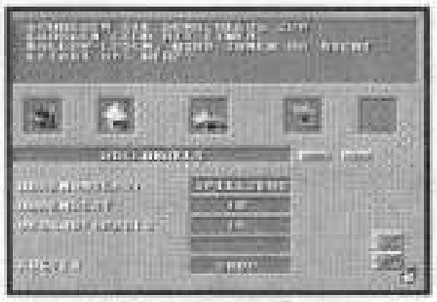
Häkchen-Icon – Jetzt kehren Sie mit der gewählten Attraktion am Cursor zum Parkbildschirm zurück.

Laden- und Budenkauf

Hier finden Sie im großen und ganzen dieselben Information wie beim Attraktionenkauf, und er funktioniert auch so. Allerdings enthält er unterschiedliche Kategorien von Informationen:

Name des Ladens oder der Unterhaltungsbude.

Verkaufte Waren – Hamburger in der Burger-Bude, Pommes in der Pommes-Bude, Andenken im Andenkenladen. Alles klar?



Warenpreis – Die Kosten, die Ihnen durch die in Ihrem Laden gelagerten Waren entstehen.

Verkaufspreis – Der Preis, mit dem Sie Ihre Waren an den Kunden weiterverkaufen. Die Differenz zwischen diesen beiden Zahlen ist Ihre Profitspanne.

Wenn der angewählte Laden eine Unterhaltungsbude ist, wird die Warenart durch 'Anziehungskraft' ersetzt, der Verkaufspreis zeigt den Preis pro Spiel, und statt Warenpreis werden die Kosten der Gewinne gelistet.

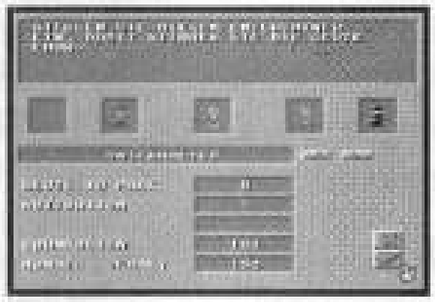
Kosten – Wieviel Sie die Läden oder Buden kosten, wenn Sie sie eröffnen möchten.

UNTERHALTUNGSBUDEN



Wenn Sie nicht aufpassen, erweisen sich die Unterhaltungsbuden als sehr kostspielige Einrichtungen. Aber natürlich können Sie auch in bester Verkäufermanier ein bißchen mogeln und sie damit in profitable Geschäfte verwandeln. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, im Informationsbildschirm die Gewinnchance für die Kunden etwas herabzusetzen. Dies erhöht sowohl die Menge an Klebstoff, durch den die Kokosnüsse die Treffer bewegungslos hinnehmen, als auch die Zahl der Nägel, mit denen sich die Blechdosen an ihr Brett festklammern (s. *Informationsbildschirm*).

Personaleinstellung



Neben einer kurzen Beschreibung finden Sie hier auch, was Sie die Einstellung kostet. Sieht billig aus? Naja, das ist auch der Monatslohn!

Im Personaleinstellungsbildschirm finden Sie:

Name der Personalkategorie

Anzahl im Park

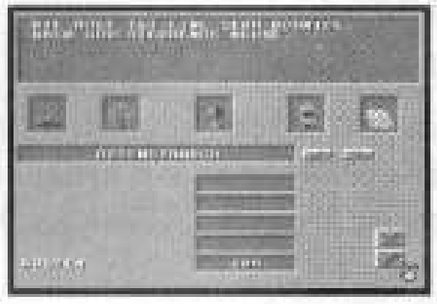
Motivation

Anstellungskosten

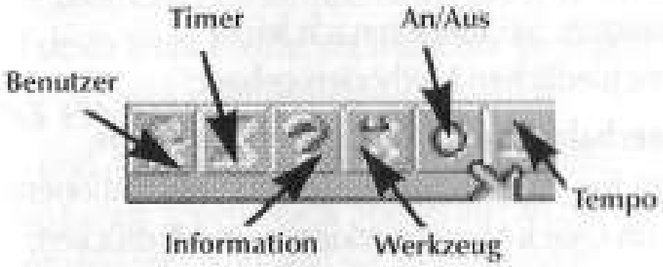
Monatsgehalt

Featureskauf

Kategorisiert Features nur nach den entstehenden Kosten.



Abstimmungsleiste



Fragen Sie nach Informationen über eine Attraktion, einen Laden, einen Angestellten oder einen Besucher, um die Abstimmungsleiste zu aktivieren. Diese erscheint am unteren Rand des Icon-Menüs, über dem Namen des abgefragten Objekts.

Die Abstimmungsleiste der Attraktionen enthält:

Besucher-Icon – Hiermit stellen Sie die Anzahl der Leute ein, die Sie in eine Attraktion quetschen, bevor sie losläuft. Markieren Sie das Icon mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie **A**, um die Anzahl der Leute in der Attraktion zu erhöhen, oder drücken Sie **B**, um die Zahl zu verringern, wenn die Sicherheitsrichtlinien überschritten sind. Sie können die Maximalkapazität einer Attraktion, wie sie im Attraktionenkaufbildschirm angegeben ist, jedoch nicht überschreiten.

Timer – Das Icon der Stoppuhr ist gelb ausgefüllt. Markieren Sie es mit dem Steuerkreuz, und drücken Sie mehrere Male **B**, um die Länge der Fahrt herabzusetzen; mehrmaliger Druck auf **A** verlängert die Fahrt wieder.

Information – Dies ist das einzige Abstimmungs-Icon für Läden und das einzige, das Attraktionen, Läden und Personal gemeinsam haben. Wählen Sie dieses Icon mit dem Steuerkreuz an, und drücken Sie **A**. So gelangen Sie in den relevanten Informationsbildschirm (s. *Informationsbildschirme*) und sehen wichtige Fakten, die den Status dieser Parkeinrichtungen betreffen.

Werkzeug-Icon – Zeigt an, wie sicher die Attraktion ist. Je höher der gelbe Balken, um so gefährlicher wird die Fahrt. Auf den Reparaturzustand wirkt sich auch die Anzahl der Fahrgäste und die Geschwindigkeit der Fahrt aus. Um einen Mechaniker mit der Reparatur einer Attraktion zu betrauen, markieren Sie das Icon mit dem Steuerkreuz und drücken **A**.

An/Aus – Schalten Sie eine Attraktion an oder aus, indem Sie sie markieren und **A** drücken. Das Licht wechselt von gelb nach schwarz, wenn eine Attraktion angehalten wurde. Es wird durch den Mechanikerkopf ersetzt, wenn die Attraktion repariert wird.

Tempo der Attraktion – Ein Druck auf **B** erhöht die Umdrehungen pro Minute. Wenn die Action zu wild für Ihre Besucher wird, bremsen Sie die Attraktion durch Druck auf **A** wieder ab. Änderungen des Fahrtempos zeigen sich umgehend auf dem Parkbildschirm.

Die Abstimmungsleiste für das Personal enthält:



Zangen-Icon – Ist dieses Icon markiert, drücken Sie **A**, und der Cursor verwandelt sich in eine Zange, an der der ausgewählte Angestellte baumelt. Sie können diesen mit Druck auf **A** überall im Park wieder absetzen.

Information – Wählen Sie mit dem Steuerkreuz dieses Icon, und drücken Sie **A** für den entsprechenden Informationsbildschirm (s. *Informationsbildschirm*).

Reparatur-Icon – **NUR FÜR MECHANIKER.** Drücken Sie **A** auf diesem Icon, und markieren Sie dann mit dem Steuerkreuz die reparaturbedürftige Attraktion. Mit einem zweiten Druck auf **A** schicken Sie Ihren ausgewählten Mechaniker an die Arbeit. Eine Rauchwolke zeigt an, wenn eine Attraktion in den letzten Zügen liegt. Wenn Sie nicht schnell genug reagieren, könnten Sie ein paar unschuldige Besucher in die ewige Umlaufbahn schießen – denn wo Rauch ist, da ist auch Feuer!

Benutzerdefinierte Attraktionen

Benutzerdefinierte Attraktionen dürfen Sie nach eigenen Ideen selbst entwerfen, statt sie nur einfach vorgefertigt in den Park zu stellen. Dazu gehörten Achterbahn, Einschienenbahn, Wasserbahn und Rennpisten. Sie werden nach leicht unterschiedlichen Methoden gebaut:



Wasserbahnen und Rennpisten bauen Sie, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon im Quick-Menü markieren und **A** drücken; das Menü wird geschlossen, und der erste Abschnitt der Attraktion hängt an Ihrem Cursor. Scrollen Sie nun durch den Park, und bauen Sie die Attraktion so, wie Sie auch Wege anlegen. Bauen Sie Haarnadelkurven oder sanfte Biegungen – ganz wie es Ihnen zur Vollendung des Rundkurses nötig erscheint. Mit **B** entfernen Sie Bauteile, die in die verkehrte Richtung zeigen.

Möchten Sie eine Achterbahn oder Einschienenbahn erstellen, aktivieren Sie das Attraktionen-Icon wie oben beschrieben. Wenn Sie jetzt die Bahn anlegen, scrollt das Steuerkreuz jedoch in größeren Abschnitten, weil die einzelnen Teile der Bahn viel größer sind. Sie verlegen einen kompletten Kreis, indem Sie **A** gedrückt halten und in die gewünschte Richtung scrollen; die Bahn ziehen Sie dabei hinter sich her. Mit **B** löschen Sie verkehrt liegende Sektionen. Wellen, Täler und Loopings fügen Sie hinzu, indem Sie sich mit **C** im Menü durch die verfügbaren Teile klicken, das an dieser Stelle liegende Teilstück löschen und mit **A** die Veränderung einfügen.

Hinweis: Je größer die Bahn, und je mehr Wellen, Täler und Schleifen sie hat, desto teurer ist sie – und desto mehr werde die Besucher sie lieben.

DAS EINSTIEGSHÄUSCHEN

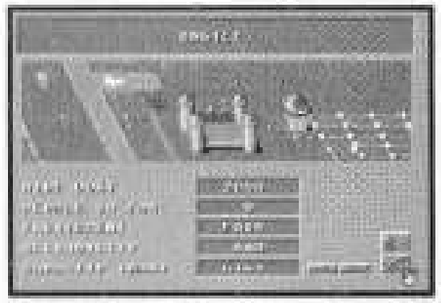
Ein- und Ausgänge der benutzerdefinierten Attraktionen sehen etwas anders aus als bei den 'normalen' Attraktionen; sie ähneln einem Eintrittskartenhäuschen. Bevor Sie den Eingang benutzen können, muß zunächst einmal die Bahn fertig sein. Mit **START** gelangen Sie dann wieder in das Icon-Menü und markieren mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon. Drücken Sie **A**, und der Kaufbildschirm öffnet sich. Ein weiterer Druck auf **A**, und statt des Attraktionen-Icons hängt jetzt das Einstiegshäuschen am Cursor. Plazieren Sie es mit **A** an einem waagerechten Teil der Bahn. Sollten Sie sich einen verkehrten Platz ausgesucht haben, ertönt der Warnton. Im Gegensatz zu 'normalen' Attraktionen kann der Eingang einer benutzerdefinierten Attraktion allerdings nicht mehr verschoben werden, wenn er einmal fixiert wurde.

Hinweis: Wenn Sie eine benutzerdefinierte Attraktion mit dem Wegenetz verbinden, sollten Sie unbedingt darauf achten, daß sich der Eingang der Attraktion auf der linken Seite befindet und der Ausgang auf der rechten – Sie möchten doch bestimmt nicht, daß sich die Leute gegenseitig im Weg sind, wenn sie Ihre neue Star-Attraktion betreten oder verlassen!

KOSTEN EINER ATTRAKTION

Die Baukosten solcher von Ihnen frei errichteten Attraktionen errechnen sich aus der Anzahl der Bahnabschnitte, die für einen kompletten Kreis nötig waren, und der Höhe, auf der Sie die Gleise fixiert haben.

Informationsbildschirme



Wählen Sie mit dem Steuerkreuz das Informations-Icon in der Abstimmungsleiste. Drücken Sie dann **A**; der relevante Informationsbildschirm erscheint. Es gibt für alle Attraktionen, Läden, die diversen Toiletten, das Personal und die Kunden Informationsbildschirme.

Attraktioneninformationsbildschirm

Die verfügbaren Informationskategorien sind:

Attraktionskosten – Die Summe, die Sie ausspucken müssen, um die Attraktion zu kaufen.

Besucher der Attraktion – Die Summe der Parkbesucher, die diese Attraktion benutzt haben.

Nervenkitzel – Wie aufregend ist die Attraktion?

Zuverlässigkeit – Zeigt, wie bald Sie die Attraktion zwecks Reparatur abschalten müssen.

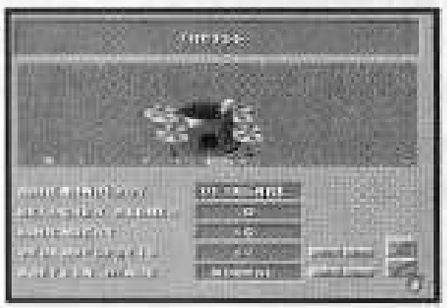
Fassungsvermögen – Sie erhöhen es, indem Sie die Scroll-Pfeile markieren und **A** drücken.

Eingangs-Icon versetzen – Verschieben Sie den Eingang einer Attraktion, indem Sie dieses Icon markieren und **A** drücken. Sie kehren zum Park zurück, wo Sie Ein- und Ausgang strategisch besser plazieren können.

Häkchen-Icon – Mit **A** begeben Sie sich wieder in den Park zurück.

Ladeninformationsbildschirm

Der Ladeninformationsbildschirm sagt Ihnen:



Art der verkauften Waren – Das sollte eigentlich aus dem Namen des Geschäfts eindeutig hervorgehen.

Anzahl der Kunden – Wie populär sind die Burger, Pommes, Andenken usw.

Warenpreis – Wenn Sie noch Waren haben, sagen Ihnen die beiden Zahlen, wie viele Einheiten Sie besitzen und was sie Sie pro Stück kosten.

Verkaufspreis – Erhöhen oder verringern Sie den Preis für Ihre Kunden, indem Sie das Erhöhen- oder Verringern-Icon markieren und **A** drücken.

Erfrischungsstände haben zusätzlich eine spezielle Kategorie, mit der Sie die Qualität der Speisen und Getränke im Sinne größeren Profits verändern können. Benutzen Sie die Erhöhen- oder Verringern-Icons, und drücken Sie **A** für folgende Veränderungen:

Mega-Burger – Erhöhen Sie die Menge an Fett in den Hamburgern, um Ihre Kosten zu senken. Da die Hamburger weniger sättigen, profitieren Sie davon, indem Ihre Kunden noch einen zweiten kaufen – oder aber sie finden die Dinger so ekelerregend, daß sie schon aus Prinzip keinen weiteren essen.

Mega-Pommes – Extra-Salz auf den Pommes erhöht den Getränkeumsatz.

Happy Cola – Mehr Eis im Becher bedeutet weniger Cola, also auch weniger Kosten.

SchleckSchleck-Eis – Erhöhen Sie die Zuckermenge, dann mögen die Kids das Eis um so lieber und um so öfter.

Imbiß – Erhöhen Sie die Menge an Koffein, dann bekommen die Besucher Schwung und bewegen sich schneller durch den Park.

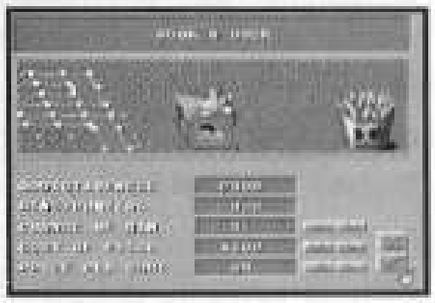
X-Icon – Hiermit kehren Sie in den Park zurück, ohne daß eventuelle Änderungen aktiv werden.

Häkchen-Icon – sobald Sie hierauf klicken, kehren Sie in den Park zurück, und alle Änderungen greifen.

Unterhaltungsbuden-informationsbildschirm

Unterhaltungsbuden haben besondere Informationskategorien:

Anziehungskraft – Kommen Besucher immer wieder zurück? Hier finden Sie es heraus.



Gewinne/Besucher – Die Zahl der Leute, die gespielt und gewonnen haben

Gewinnchance – Mit **A** erhöhen oder verringern Sie die Gewinnchancen.

Kosten für Preise – Kombinieren Sie die Kosten mit der Gewinnchance, und entscheiden Sie sich entweder für viele kleine, oder wenige, aber dafür wertvolle Gewinne. Mit **A** verändern Sie die Werte.

Preis pro Spiel – Eine zugkräftige Unterhaltungsbude kann eine nette Einnahmequelle sein, besonders bei überhöhten Preisen. Mit **A** passen Sie die Preise an.

Personalinformationsbildschirm

Dies sind die hier verfügbaren Informationen:

Monate angestellt – Wie lange steht dieser Drückeberger schon auf Ihrer Gehaltsliste?

Attraktionen repariert (Nur Mechaniker)

Arbeitszeit

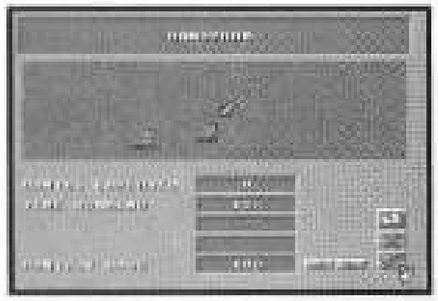
Leute gesehen (Nur Entertainer)

Leute unterhalten (Nur Entertainer)

Monatslohn – Anpassungen über **A**.

Hinweis: Sie können Löhne nicht unter das Minimum senken.

'Sie sind gefeuert'-Icon – Zeigen Sie faulen Angestellten die Tür, und helfen Sie mit einem kräftigen Fußtritt nach, indem Sie dieses Icon anwählen und **A** drücken.



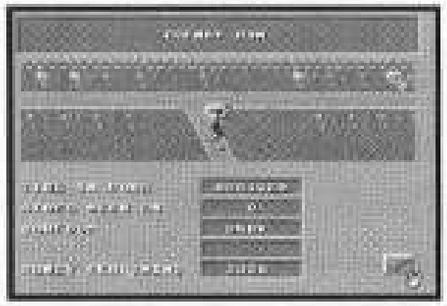
X-Icon – Hiermit kehren Sie in den Park zurück, ohne daß eventuelle Änderungen aktiv werden.

Häkchen-Icon – sobald Sie hierauf klicken, kehren Sie in den Park zurück, und alle Änderungen greifen.

Besucherinformationsbildschirm

Am oberen Bildschirmrand steht der (oft nicht sehr schmeichelhafte) Name des Besuchers. Folgende Informationen können Sie abrufen:

Im Park verbrachte Zeit – Stunden, Minuten, Tage? Je länger, um so besser.



Anzahl der besuchten Attraktionen – Wenn die Zahl niedrig ist, könnte das eventuell damit zusammenhängen, daß die Attraktionen zu voll oder zu schwer erreichbar sind.

Langeweile – Das ist das Schlüsselwort. Wenn es auf dieser Erde einen Ort gibt, wo man atemloses Staunen erwarten darf, dann ist das ein Vergnügungspark. Wenn Ihre Besucher das nicht bekommen, dann ist es Zeit, etwas zu unternehmen.

Verbleibendes Geld – Einigen Besuchern brennen bis zu 2000 ein Loch in die Tasche. Helfen Sie ihnen, sich davon zu trennen.

Häkchen-Icon – Mit **A** kehren Sie zum Parkbildschirm zurück.

Hinweis: Wenn Sie sich über einen Besucher informieren und er noch viel Geld in der Tasche hat, sollten Sie seinen Gedankenblasen entsprechend reagieren und ihn um jeden möglichen Penny erleichtern (s. *Denkblasen*)

DENKBLASEN

Als kluger Betreiber eines Vergnügungsparks gehen Sie auf die Bedürfnisse Ihrer Kunden ein – das ist schließlich Ihr Geschäft. Die Besucher des Parks signalisieren recht deutlich, auf welchem Level sich ihre Zufriedenheit oder ihr Frust gerade befindet. Ist alles super in Ordnung, sehen Sie das an dem hochgereckten Daumen. Ein Signal gibt es jedoch, auf das Sie besonders achten sollten: Wenn Ihre Parkbesucher mit dem Fuß klopfen, ist das ein deutliches Zeichen, daß sie sich nicht besonders gut amüsieren – und um sich zu amüsieren, sind sie schließlich hergekommen. Bauen Sie also ein paar neue Attraktionen, verbessern Sie die bereits vorhandenen, egal, aber tun Sie was, bevor miese Mund-zu-Mund-Propaganda die Besucherzahlen in den Keller gehen läßt und den Ruf Ihres Parks ruiniert.

Hier ist eine Komplettliste aller Gedankenblasen und ihrer Bedeutungen:

GEDANKEN AN ESSEN



Ich habe Hunger.

Ich habe Durst.

SUCHEN



Ich suche den Ausgang.

Ich brauche eine Toilette.

INFO-GEDANKEN



Dieses Spielzeug habe ich bereits.

Ich gehe jetzt zum Ausgang.

Ich habe nicht mehr viel Geld.

Ich war in allen Attraktionen.

Negative Gedanken



Sie verdienen mir einfach zu viel.

Es liegt viel zu viel Müll herum.

Gefühle



Mir geht's prima.

Ich bin ganz okay.

Ich bin nicht zufrieden.

Ich mag nicht mehr rumlaufen.

Verhandlungsbildschirme

Hin und wieder erscheint während des Spiels einer der beiden Verhandlungsbildschirme. Sie müssen mit dem Personal bei Arbeitsproblemen verhandeln und mit den Lieferanten wegen der Einkaufspreise. Diese Verhandlungen finden statt, wenn der Verhandlungs-Bildschirm erscheint. Je mehr Personal und Läden Sie haben, um so öfter werden Sie in Verhandlungen um Waren und Dienstleistungen eintreten.

Personalverhandlungen

Sie sitzen auf der linken Seite, gegenüber vom Gewerkschaftsvertreter des Personals. Sie müssen beide einen neuen Abschluß per Handschlag besiegeln und reichen abwartend die Hand über den Tisch, während Sie miteinander reden. Sie müssen dabei zu einem Ergebnis kommen, bevor die Kekse alle sind. Anderenfalls sind die Verhandlungen ein Fehlschlag und bringen den Erfolg Ihres Parks in Gefahr.



Ihr Angebot erhöhen:

Während die Sekunden schnell vergehen, drücken Sie das Steuerkreuz nach **links** oder **rechts**, um Ihr Angebot entsprechend zu erhöhen oder zu verringern.

Hinweis: Erhöhen Sie Ihr Angebot weder zu schnell noch zu sehr. Der Gewerkschafter kann Ihre Furcht riechen wie billiges Rasierwasser und

wird dann von der Forderung der Arbeitnehmer um keinen Pfennig abrücken. Lassen Sie es langsam angehen, und verlieren Sie nicht Ihren Kopf.

AKZEPTIEREN, ABBRECHEN ODER STREIK

Wenn Ihr Feilschen erfolgreich war, informiert Sie ein Text auf dem Bildschirm, um wieviel die Gewerkschaft Sie abgezogen hat, und wie hoch der monatliche Lohn nun für jede Personalkategorie ist. Mit **A** kehren Sie zum Parkbildschirm zurück.

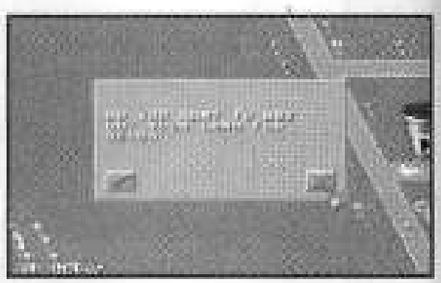
Wenn Sie zu keiner Übereinkunft gekommen sind, erscheint eine entsprechende Meldung. Sie kehren zum Parkbildschirm zurück, wo das Personal en masse durch das Eingangstor strömt und Streikposten aufstellt. Das ist keine gute Werbung für Ihren Park, und wenn eine Attraktion kaputtgeht oder sich haufenweise Müll ansammelt, verlieren Sie massiv Geld. Da ist es weit besser, daß Sie zu einer Gehaltsvereinbarung kommen, solange das möglich ist.

Warenverhandlungen

Warenverhandlungen laufen genauso ab wie Personalverhandlungen (s.o.), und die Auswirkungen sind bei einem Scheitern ebenso schmerzhaft. Wenn nicht beide Seiten in voller Zufriedenheit den Tisch verlassen, bevor die Kekse aufgegessen sind, werden die Geschäfte Ihres Parks von den Lieferanten nicht mehr versorgt!

Hinweis: Für jede gescheiterte Verhandlung steigen die Einkaufspreise um 10%.

Park verkaufen



Am Ende eines jeden Finanzjahres haben Sie die Möglichkeit, Ihren Vergnügungspark zu verkaufen

Wenn Sie so stolz auf Ihr Unternehmen sind, daß Sie es nicht verkaufen wollen, oder wenn Sie der Meinung sind, daß Sie dafür noch mehr Geld herausschlagen können, gehen Sie mit dem Steuerkreuz zum X-Icon und drücken **A**. Damit kehren Sie wieder zum Park zurück.

Sind Sie mit einem Angebot zufrieden, wählen Sie per Steuerkreuz das Häkchen-Icon an und drücken **A**. Der Park wird nun versteigert, ein Sinneswandel ist nicht mehr möglich. Der endgültige Verkaufpreis wird (hoffentlich) ab dem Minimumgebot noch um etliches steigen, bevor der Hammer fällt.

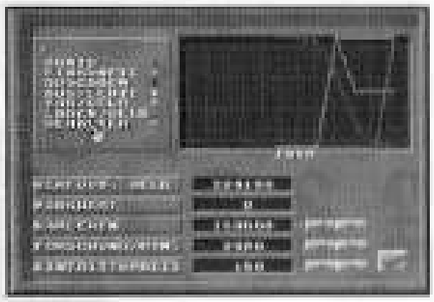
Hinweis: Nach der Auktion erhalten Sie ein Paßwort; schreiben Sie es auf, und verwahren Sie

es sorgfältig – es ist Ihre einzige Möglichkeit, Ihr Parkbauunternehmen später fortzusetzen (s. *Paßwort eingeben*).

Wenn Sie einen Preis akzeptieren, der für die Finanzierung eines neuen Parks nicht ausreichend ist, wird Ihnen dies mitgeteilt. Bestätigen Sie mit **A**, und Sie kehren zu Ihrem aktuellen Park zurück.

Der Bankbildschirm

Egal, wie nervenaufreibend sie sind: Regelmäßige Besuche im Bankauswahlbildschirm sind lebensnotwendig für eine effektive finanzielle Kontrolle des Parks.



Wählen Sie mit dem Steuerkreuz im Icon-Menü das Bank-Icon, und drücken Sie **A**. So gelangen Sie in den Bankauswahlbildschirm.

Das Schaubild zeigt Ihnen den Kontostand des Parks, der sich aus Unkosten und Einkünften errechnet. Links werden die Kategorien der finanziellen Leistungen gelistet. Mit dem Steuerkreuz markieren Sie eine Kategorie. Drücken Sie dann **A**, damit die Information ebenfalls im Schaubild erscheint. Ein farbiger Punkt, der den Farben der Schaubildlinie entspricht, erscheint neben jeder angezeigten Kategorie. Mit **A** entfernen Sie eine Information.

Unter dem Diagramm finden Sie:

Verfügbares Bargeld – Das Geld, das Ihnen sofort für neue Attraktionen, Läden und Personal zur Verfügung steht.

Wert des Parks – Der Marktwert Ihres Parks, dem der augenblickliche Preis aller Anteile zugrunde liegt. Zu Beginn liegt dieser Wert bei Null (nicht sehr überraschend ...).

Kredit – Markieren Sie die Scroll-Pfeile mit dem Steuerkreuz. Sie können die Höhe Ihres Kredits mit **A** erhöhen oder verringern.

Entwicklung/Monat – Sie können in jedem Monat bis zu 2500 in die Entwicklung von neuen Attraktionen, Läden und Parkfeatures stecken. Wenn die Entwicklung einer neuen Einheit abgeschlossen ist, blinkt als Zeichen für Sie eine Glühbirne neben dem Datum. Erhöhen und verringern Sie diese Zahl genau wie bei Ihrem Kredit.

Eintrittskarten – Das Rückgrat des Parks in puncto Profit. Verändern Sie die Preise nach oben oder unten, indem Sie das entsprechende Scroll-Icon markieren und **A** drücken.

Jahresabschlußliste



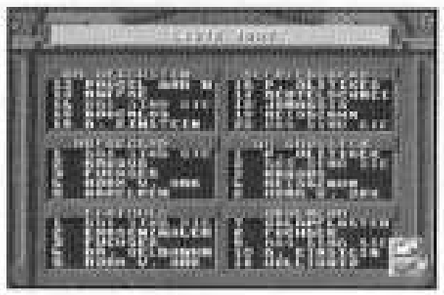
Diese Übersichtstafel erscheint am Ende jedes Finanzjahres und zeigt Ihnen, wie sich Ihr Park in den letzten zwölf Monaten entwickelt hat. Die besten zehn Parks werden angezeigt, aber Sie müssen überall die Nr. 1 sein, um Ihr Ziel zu erreichen, die ultimative Touristenattraktion in dieser Welt zu besitzen.

Wenn Sie genug gesehen haben, wählen Sie das Häkchen-Icon und drücken **A** für den Jahresabschlußdetailbildschirm. Sie können aber auch das Wertungs-Icon anwählen und mit einem Druck auf **A** die Wertungsliste bewundern.

Wertungstabelle

In der Wertungsliste wird Ihr Vergnügungspark mit jedem anderen Park in folgenden Kategorien verglichen:

Am reichsten
Nervenkitzel
Features
Zufriedenheit
Größter Park
Angenehmster Park



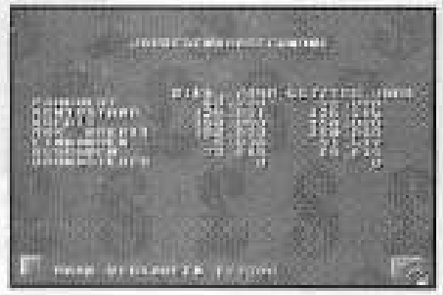
Schauen Sie sich die Position Ihres Parks in allen sechs Kategorien an, um festzustellen, wo seine Schwachstellen liegen, und wie Sie Ihre Gesamtposition verbessern können.

Wählen Sie das Liste-Icon, und drücken Sie **A**, um in die Übersichtstafel zurückzukehren.

Wählen Sie das Häkchen-Icon, und drücken Sie **A**, um in den Jahresabschlußdetailbildschirm zu gelangen.

Jahresabschlußdetailbildschirm

Im Jahresabschlußdetailbildschirm werden die Resultate verglichen, die Ihr Park in den letzten zwei Finanzjahren in folgenden Kategorien gezeitigt hat:



Wert des Parks
Kontostand
Kredit
höchster Kredit
Einnahmen
Ausgaben
Grundsteuer

Falls der Wert Ihres Parks ausreicht, steht Ihnen die Option zur Verfügung, ihn bei einer Auktion zu verkaufen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz die Auktionen-Box, und aktivieren Sie diese mit **A** (s. *Auktionen*).

Sobald Sie mit Ihrem Jahresabschlußdetailbildschirm fertig sind, können Sie mit **A** zum Parkbildschirm zurück kehren.

Pleite

Wenn der Wert aller Aktien und Waren des Parks nicht mehr ausreicht, die Kosten für Anleihen, Zinsen, Bankschulden und die £20 000 Überziehungspielraum zu decken, werden Sie offiziell für bankrott erklärt. Der Park muß schließen, Ihr Lebenswerk fällt wie ein Kartenhaus in sich zusammen, und es gibt nur noch einen einzigen ehrenwerten Ausweg. Der Weg nach unten ist lang!

Hinweis: Sie werden ein Jahr vor der drohenden Pleite benachrichtigt; aber von da an ist es extrem schwierig, das Schicksal Ihres Parks noch einmal herumzureißen.

Mitwirkende

Entwurf: Bullfrog Productions Ltd.

FMV Implementation: Interactive Studios

Original Sega Programmierung: Andy Beale

Original Sega Produzent: Mark Webley

Original Sega Grafik: Mark Healey

Zusätzliche Grafik: Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie

Originalversion: Peter Molyneux, Demis Hassabis

Programmierung der Originalversion: Mark Webley, Mark Lamport, James Robertson

Sound & Musik: Russell Shaw

Sound-Einbindung: Images Software

FOR DOMARK SOFTWARE:

MEGA CD Conversion: Jim Blackler

FMV Implementation: Images Software

Product Manager: Mark Gilbert

Résumé des commandes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le but du jeu

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

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

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

Cela peut vous sembler très facile, mais si vous croyez que ***Theme Park*** sera une simple promenade de santé, vous vous trompez ! Le succès dans les affaires demande une attention

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

Configuration du jeu

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

Les options du menu principal sont les suivantes :

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



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

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

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

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

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

Saisie du nom des joueurs

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



Pour entrer votre nom, utilisez le pavé directionnel pour déplacer le pointeur sur

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

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

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

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

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

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

Mais où donc vais-je m'installer ?

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

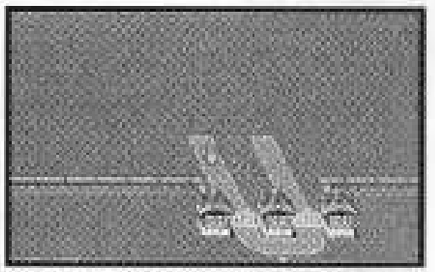
Terrain – Caractéristiques du terrain sur lequel vous allez vous installer.

Propriétaire - Nom du propriétaire du parc sélectionné.

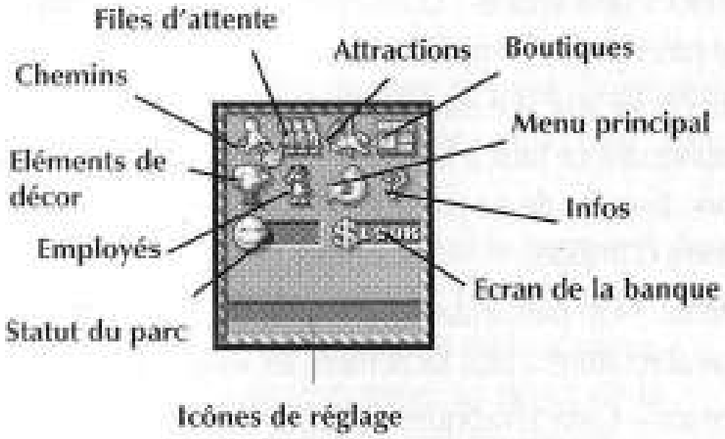
Si un site ne vous convient pas, appuyez à nouveau sur le bouton **A**. Lorsque vous avez trouvé celui qui vous convient (et si vous pouvez l'acheter), appuyez sur le bouton **START** pour acheter le terrain. Vous passerez directement à l'écran du parc.

L'écran du parc

Vous avez donc choisi un site et vous êtes dans votre parc. En fait, celui-ci se limite



pour l'instant à une grande propriété vide entourée d'un mur, avec une entrée principale. Vous aurez beaucoup de travail pour en faire le meilleur parc d'attractions du monde !



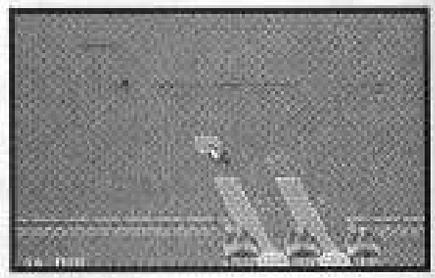
Utilisation menu des icônes

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

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

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

Construction de chemins



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

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

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

Pour supprimer une portion de chemin, sélectionnez-la avec le pointeur en forme de truelle et appuyez sur le bouton **B**. Vous ne

pouvez pas supprimer les allées qui apparaissent à l'entrée du parc au début du jeu, près de la porte d'entrée.

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

Le menu des chemins

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

SENS UNIQUES

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

PANNEAUX

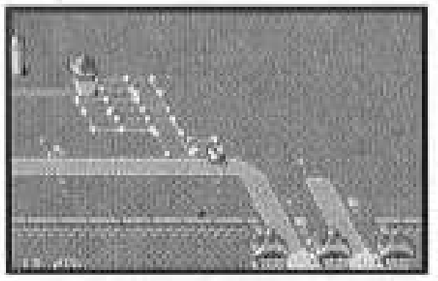
Sélectionnez l'icône des panneaux dans le menu des chemins. Le pointeur prendra alors la forme d'un panneau. Pour indiquer une direction spécifique, sélectionnez l'entrée de la boutique ou de l'attraction qui sera indiquée par le panneau avec le pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A**. Placez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

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

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

Placement des files d'attente

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



Pour installer une file d'attente, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des files

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

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

Choix des attractions

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

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

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

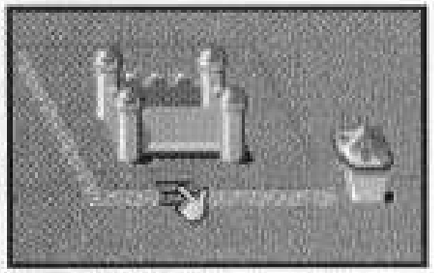
Sinon, sélectionnez l'icône Attractions et appuyez sur **B** pour accéder au menu des attractions. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner une attraction dans ce menu et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Chaque attraction coûte un certain prix. Si vous n'avez pas assez d'argent pour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

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

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

Placement de l'entree et de la Sortie

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



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

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

Achat de boutiques

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

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

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

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

Eléments de décor

Comme le parc le plus agréable est une des catégories dans lesquelles vous serez classé(e), il vaut mieux l'agrémenter avec des arbres, des fontaines, etc. De plus, votre parc perdra de son

charme s'il n'y a pas assez de toilettes, et des panneaux pour indiquer aux gens où ils se trouvent.

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

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

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

INSTALLATION DE TOILETTES

Avec toute la nourriture et les boissons que vos visiteurs consommeront (c'est ce que vous espérez...), ils auront besoin de ses



soulager. Si vous oubliez d'installer des toilettes dans votre parc, les choses risquent de se compliquer sérieusement, et les visiteurs préféreront rentrer chez eux pour satisfaire leurs besoins naturels.

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

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

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

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

Embauche de personnel

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

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

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

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

Menu principal

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

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

Icône d'informations

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

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

Icône de Statut du Parc

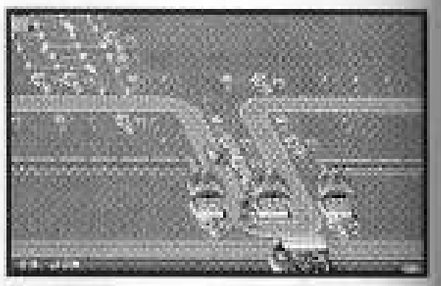
L'icône de statut du parc est un "smile" qui reflétera l'état d'esprit des visiteurs. La barre qui est affichée à côté de cette icône est divisée en deux parties : Celle du haut indique le nombre de visiteurs actuels du parc, celle du bas, plus mince et jaune, indique le nombre de passagers qui arriveront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

Icône de la banque

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

Ouverture du parc

Lorsque vous aurez mis en place vos attractions, vos boutiques et autres installations, vous pourrez commencer à gagner de l'argent en ouvrant les portes de votre parc. N'ouvrez pas dès que vous



aurez construit le premier chemin. Vous pouvez être attiré par la perspective de gagner tout de suite de l'argent, mais vous finirez en fait par poursuivre les visiteurs en construisant en toute hâte des chemins et des attractions.

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

Les visiteurs dans le parc

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

Employés



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

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

ARTISTES

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

NETTOYEURS

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

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

MECANICIENS

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

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

POUR RÉPARER UNE ATTRACTION

Choisissez un mécanicien et utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône des

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

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

GARDIENS

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

VISITEURS

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

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

VOYOUS

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

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

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

Fonctions évoluées de Theme Park

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

Ecrans d'achat

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

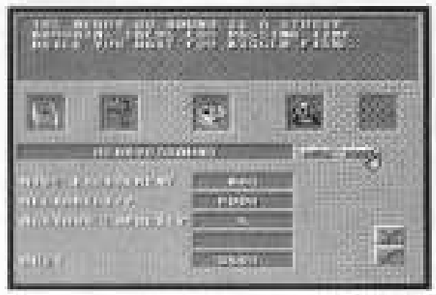
ACHAT D'ATTRACTIONS

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

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

Nom de l'attraction

Taux d'amusement



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

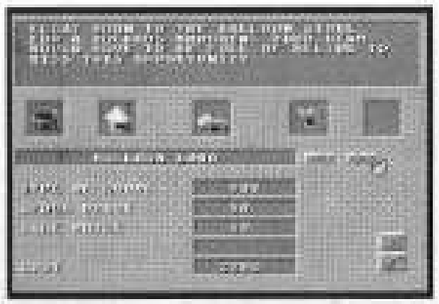
Capacité maximum : plus une attraction reçoit de visiteurs, moins l'attente sera longue, et les visiteurs seront plus heureux.

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

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

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

Ecran d'achat des boutiques et des attractions secondaires



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

Nom de la boutique ou de l'attraction secondaire

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

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

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

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

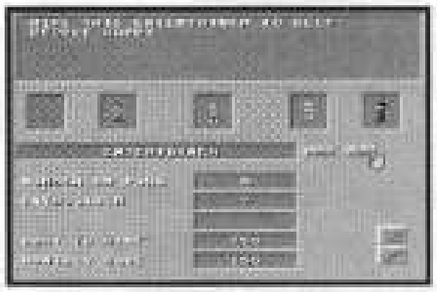
Prix : prix de la boutique ou de l'attraction secondaire.

ATTRACTIONS SECONDAIRES

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



Ecran d'embauche des employés



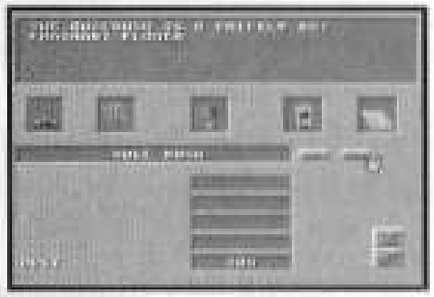
L'écran d'embauche des employés contient une brève description de leur travail. Vous pensez que leur salaire est tout à fait raisonnable ? Très bien, mais n'oubliez pas qu'il s'agit de leur salaire mensuel !

Les informations disponibles sur cet écran sont les suivantes :

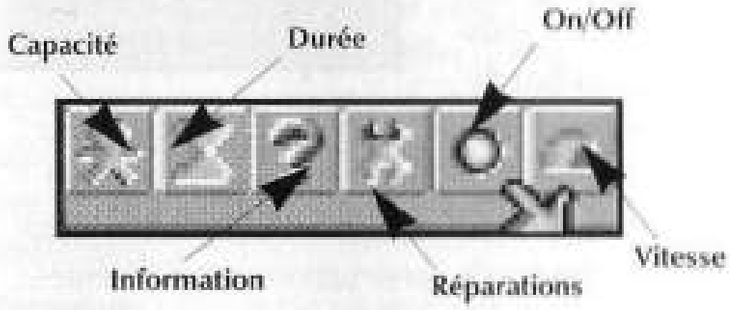
Type d'employé
Nombre d'employés de ce type dans le parc
Enthousiasme
Prix d'embauche
Salaire mensuel

Ecran d'achat des éléments de décor

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



Icônes de réglage



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

Les icônes de réglage spécifiques aux attractions sont les suivantes :

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

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

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

Clef : Elle indique le niveau de sécurité de l'attraction. Plus la barre jaune est haute, plus

l'attraction est dangereuse. L'usure des attractions est également affectée par le nombre d'utilisateurs et sa vitesse. Pour demander à un mécanicien de réparer une attraction, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner cette icône et appuyez sur le bouton **A**.

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

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

Les icônes spécifiques aux employés sont les suivantes :

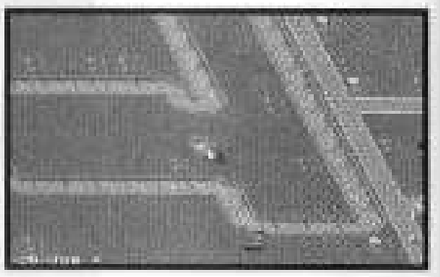
Pince : choisissez cette icône et appuyez sur le bouton **A**. Le pointeur prendra la forme d'une pince tenant l'employé. Vous pouvez ensuite le replacer à l'endroit de votre choix.

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



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

Attractions définissables par l'utilisateur



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

Pour définir le tracé de la rivière ou du circuit automobile, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner l'icône de l'attraction dans le menu rapide et appuyez sur le bouton **A** ; le menu/écran disparaîtra et le premier élément du circuit sera

affiché à la place du pointeur habituel. Déplacez-vous ensuite dans le parc et construisez le circuit comme une allée. Créez des virages serrés ou des courbes larges, etc... et refermez le circuit. Pour supprimer des parties du circuit mal placées ou mal orientées, appuyez sur le bouton **B**.

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

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

LE GUICHET

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

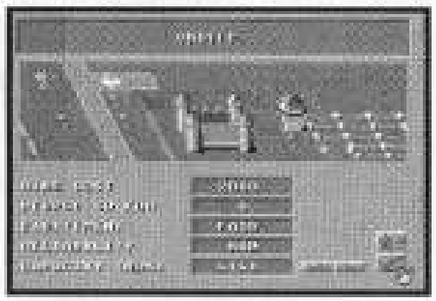
Remarque : Lorsque vous connectez une attraction définissable à votre réseau de chemins, n'oubliez pas que l'entrée est à droite, et la sortie à gauche. Vous ne voudriez tout de même pas que les visiteurs de votre parc se rentrent dedans en entrant ou en sortant de votre plus belle attraction !

PRIX DES ATTRACTIONS

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

Ecrans d'informations

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



Ecran d'informations des attractions

Les informations affichées sont les suivantes :

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

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

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

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

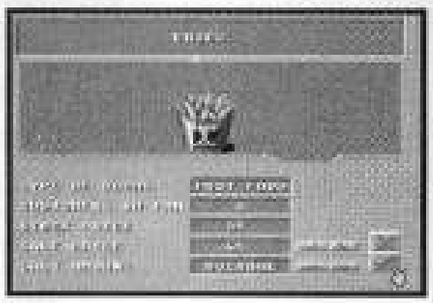
Capacité – pour augmenter ou réduire la capacité de l'attraction, sélectionnez les flèches de chaque côté du chiffre affiché et appuyez sur le bouton **A**.

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

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

Ecran d'information des boutiques

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ecran d'informations des attractions secondaires

Les attractions secondaires disposent d'informations spécifiques :

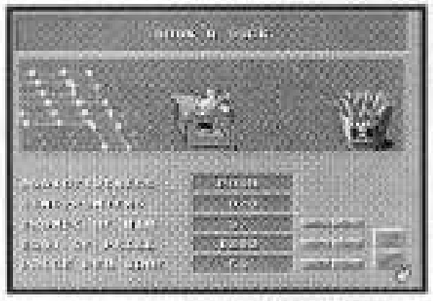
Dépendance : les visiteurs reviendront-ils jouer ? Vous le saurez avec cette information.

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

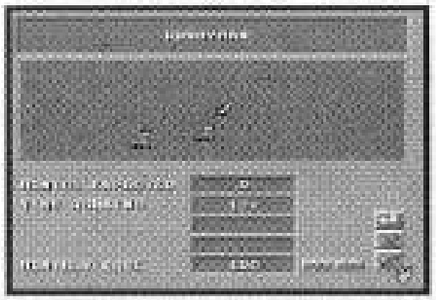
% de gagnants : appuyez sur le bouton **A** pour augmenter ou réduire les chances de gagner.

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

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



Ecran d'informations sur le personnel



Les informations disponibles sur cet écran sont les suivantes :

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

Réparations (mécaniciens uniquement)

Répartition du temps de travail

Nombre de visiteurs rencontrés (artistes uniquement)

Nombre de visiteurs divertis (artistes uniquement)

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

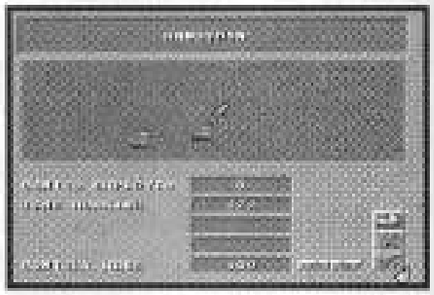
Remarque : Vous ne pouvez pas réduire les salaires en dessous du minimum syndical.

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

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

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

Ecran d'informations sur les visiteurs



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

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

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

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

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

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

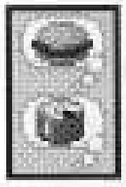
Remarque : Si vous examinez un visiteur pour obtenir des informations et qu'il lui reste beaucoup d'argent, répondez à ses attentes immédiates (voir *Bulles de pensées*) et vous pourrez lui soutirer jusqu'au dernier centime..

BULLES DE PENSÉES

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

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

Pensées sur la nourriture



J'ai faim

J'ai soif

Recherche



Je cherche la sortie

Je dois aller aux toilettes

Informations



J'ai déjà ce jouet

Je me dirige vers la sortie



Je n'ai plus beaucoup d'argent



J'ai essayé toutes les attractions

Mauvaises pensées



Vous faites trop de bénéfice



Il y a beaucoup trop de papiers gras

Sentiments



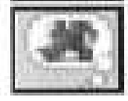
Je suis content(e)



Je me sens très bien



Je suis mécontent(e)



J'en ai marre de marcher

Ecrans des négociations

Vous devrez négocier de temps en temps avec vos employés pour régler les problèmes syndicaux, et avec vos fournisseurs pour le prix des marchandises. Ces négociations ont lieu lorsqu'un des deux écrans de négociations apparaît. Plus

vous avez d'employés et de boutiques, plus les négociations pour les salaires ou le prix des marchandises seront fréquentes.

NÉGOCIATIONS SALARIALES

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



Pour augmenter votre offre :

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

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

CA PASSE OU CA CASSE : LA GREVE

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

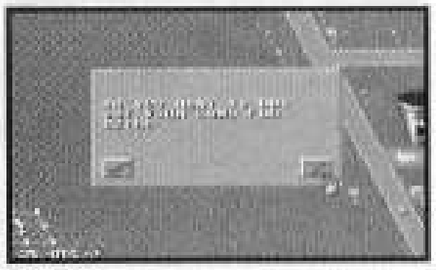
Si les négociations échouent, un message vous informera également. Vos employés quitteront le parc en masse et se rassembleront devant l'entrée pour former un piquet de grève. Ce n'est pas une publicité idéale pour votre parc, et si une attraction tombe en panne ou que les ordures commencent à s'entasser,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

Négociations commerciales

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

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

Vente de votre parc



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

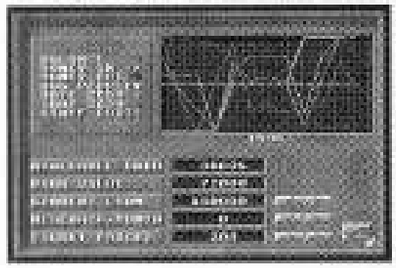
Si vous êtes vraiment fier de votre parc et que vous ne voulez pas vendre, ou que vous pensez pouvoir encore en tirer des bénéfices substantiels, utilisez le pavé directionnel pour sélectionner la marque et appuyez sur le bouton **A**. Vous reviendrez à l'écran du parc.

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

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

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

L'écran de la banque



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

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

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

Sous les courbes, vous verrez les informations suivantes :

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

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

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

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

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

Classement fin d'année



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

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

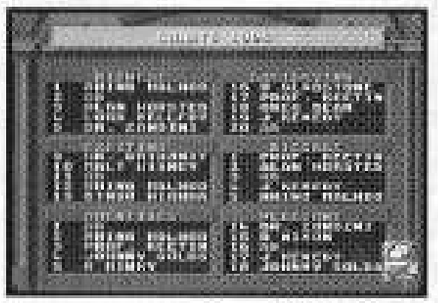
Classements

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

Propriétaire de parc le plus riche

Parc le plus excitant

Meilleures installations



Satisfaction de la clientèle

Parc le plus grand

Parc le plus agréable

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

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

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

Résultats de fin d'année

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

Valeur du parc

Solde bancaire

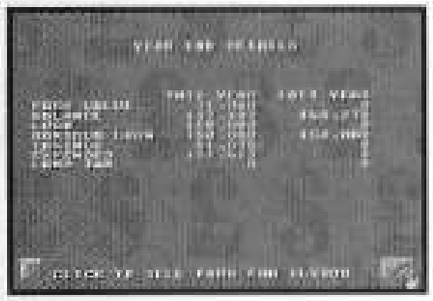
Prêt

Prêt maximum

Recettes

Dépenses

Impôts locaux



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

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

Faillite

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

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

Remerciements

Un jeu conçu par : Bullfrog Productions Ltd.

Originale Sega Programming : Andy Beale

Originale Sega Producteur : Mark Webley

Originale Sega Graphismes : Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie

Version originale : Peter Molyneux, Demis Hassabis

Original Sega Graphismes : Mark Healey

Musique et Effets sonores : Russell Shaw

Intégration des sons : Images Software

Pour Domark Software:-

Conversion Mega CD : Jim Blackler

Implementation FMV : Images Software

Directeur de produit : Mark Gilbert

Resumen de comandos

Abrir menú Iconos: pulse **START**

Resaltar icono: pad **arriba/abajo/izquierda/derecha**

Abrir pantalla Copras: pulse **A**

Abrir menú Rápido: pulse **B**

Repetir el último menú Rápido: pulse **C**

Mover cursor: pad **arriba/abajo/izquierda/derecha**

Colocar objeto: pulse **A**

Eliminar objeto: pulse **B**

Abrir/cerrar parque: manteniendo presionada **START** pulse **C**

Reducir la velocidad del juego: manteniendo presionada **START** pulse **A**

Aumentar la velocidad del juego: manteniendo presionada **START** pulse **B** (un máximo de 4 veces)

El objetivo del juego

Como es habitual en este tipo de juegos, el objetivo de ***Theme Park*** es la dominación del mundo. Usted deberá abrir un parque en cada uno de los lugares del mundo donde ello es posible y, durante el proceso, establecerse como el primer director de parques de atracciones del planeta Tierra. Una vez al año dispondrá de la posibilidad de vender su parque. Deberá decidir si merece la pena aceptar el dinero que le ofrecen o bien prefiere seguir aumentando el éxito del parque y esperar una oferta aún mayor después de transcurridos doce meses más. Los parques tiene un tamaño máximo permitido, con un límite en el número de visitantes que pueden disfrutar del parque en un determinado momento de 150 y también en el número de atracciones que el parque puede contener; una vez alcanzado este límite merece la pena considerar su venta (lea la sección *Venta del parque*).

Nota: a medida que el parque se va llenando de gente y de instalaciones, el juego disminuye su velocidad de forma que usted pueda controlar con mayor facilidad toda la actividad que se desarrolla en su interior.

El dinero obtenido de la venta de cada parque se utiliza entonces para financiar la adquisición de otro, de forma que quede bastante dinero para desarrollar el siguiente parque. Sólo cuando haya logrado convertir todos los puntos del Mapa del Mundo de azul a color oro (lea la sección *¿Dónde en el mundo?*) habrá logrado su objetivo.

Esto puede sonar bastante fácil, pero si cree que va a ser como darse un paseo, no puede estar más lejos de la verdad. El éxito en el negocio de los parques de atracciones requiere tener una buena visión de los detalles. Debe afinar muy bien cada atracción, tienda y caseta de feria para obtener el margen de beneficios máximo. No olvide revisar sus finanzas regularmente en la pantalla del banco

y escuchar los consejos que el Consejero del Parque le dará a lo largo del juego, consejos que le permitirán sacar el máximo partido de su parque de atracciones. Es una montaña rusa de subidas y bajadas financieras, pero ya termine en cabeza del negocio o sin nada , ¡se divertirá enormemente!

Configuración del juego



Después de la pantalla del título aparece el Menú Principal. Para seleccionar una opción, mueva el pad **arriba/abajo** para desplazar el cursor de flecha y a continuación pulse **A**, **B** o **C**.

Las opciones del Menú Principal son:

Nuevo Propietario: pulse **A** para acceder a la pantalla de introducción de nombre (lea la sección *Pantalla Introduzca su Nombre*).

Introducir Clave: resalte esta opción y pulse **A**; se abrirá la pantalla de introducción de nombre (lea *Pantalla Introduzca su Nombre*). Para acceder a la pantalla de la palabra clave, inserte su nombre y después pulse **START**. A continuación podrá introducir su palabra clave al igual que introdujo su nombre y continuar el desafío Theme Park por donde lo dejó. Tras vender el parque sólo se le dará una palabra clave (lea *Venta del parque*).

Continuar partida: le permite volver al parque de atracciones que acaba de abandonar.

Ver Créditos: averigüe los nombres de los responsables de ***Theme Park***. Pulse **A** para desplazarse por las páginas.

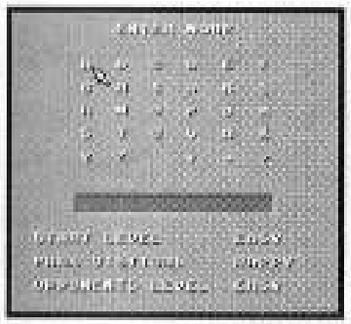
Escoger idioma: pulse **A** para elegir entre Inglés, Francés, Alemán y Español.

Música on/off: alterne entre ambas opciones pulsando **A**.

Pantalla "Introduzca su nombre"

Debe introducir su nombre antes de poder elegir un lugar donde construir su parque.

Para introducir su nombre, utilice el pad para mover la flecha del cursor por el diagrama de letras y pulse **A** para seleccionar una letra; dicha letra aparecerá en la barra del nombre situada en la parte inferior. A continuación puede repetir el proceso hasta introducir todo el nombre. Pulse **B** para borrar las letras incorrectamente seleccionadas.



Después mueva el pad hacia **abajo** a las tres opciones situadas debajo de la barra del nombre.

Estas opciones son:

Nivel de Inicio: pulse **A** para elegir entre **Fácil**, **Medio** y **Duro**. Estas opciones alteran la cantidad de dinero con la que usted comienza el juego. En el nivel **Fácil** se depositan 200.000 en su cuenta bancaria, si elige **Medio** dispondrá de 150.000 y si selecciona **Duro** solamente tendrá 100.000 con los que jugar.

Visitantes: elija un estado de ánimo entre **Feliz**, **Normal** o **Exigente** pulsando **A**. Cuanto más exigentes sean sus clientes, más difícil será separarles de su dinero. Esto solamente afecta a los visitantes de su parque de atracciones durante los primeros cuatro años de gestión, tras de lo cual será usted quien decida.

Nivel de los oponentes: esta opción decide lo agresivos que serán sus oponentes. Pulse **A** para elegir entre **Fácil**, **Medio** y **Duro**. Se pondrá usted mismo las cosas mucho más fáciles si selecciona la opción **Fácil** para sus oponentes.

Cuando esté preparado, salga de la pantalla Introducir nombre pulsando **START** o bien moviendo el pad para resaltar el icono Aceptar y pulsando después **A**. Aparecerá la pantalla del mapa del mundo.

¿Dónde en el mundo?



En la pantalla del mapa del mundo usted puede decidir en qué lugar del mundo situar su parque de atracciones. Todos los lugares disponibles están marcados en azul, los puntos rojos indican posiciones no disponibles y los puntos dorados muestran los lugares en los que usted ya ha establecido un parque de éxito. Si es su primera partida, el único lugar disponible es el Reino Unido. Al lado del mapa aparece su nombre, además del estado de sus cuentas y del nombre del lugar actualmente seleccionado.

Mueva el pad **arriba/abajo/izquierda/derecha** para resaltar un lugar con el cursor y después pulse **A** para mostrar los detalles del lugar. Entre estos se incluyen:

Coste: ¿qué parte de sus ingresos va a llevarse ste lugar?

Dificultad: Fácil, Media o Dura, según la cantidad de componentes de la población que pueden visitar el parque, la estabilidad de la economía y el clima. Los lugares cercanos a ciudades europeas o norteamericanas son una proposición más fácil que los que están situados en lugares más

remotos, pero también son más caros. Así que, cuando elija un lugar para establecer su parque, asegúrese de que le queda bastante dinero para desarrollarlo. Cuanto más barato sea el lugar, más dinero tendrá que gastarse para convertirlo en un éxito.

Población local: el número de posibles clientes que su parque de atracciones deberá atraer en sus primeros días de funcionamiento.

Población clase media: un parque de tamaño medio atrae a visitantes procedentes de lugares más lejanos.

Población máxima: cuando el parque haya mejorado en tamaño y reputación, el número de posibles clientes aumenta hasta el que figura en este apartado.

Tasa de inflación: cuanto más baja mejor, porque una tasa de inflación del 100% significa que sus deudas se duplicarán anualmente.

Tasa de interés: cuanto más baja sea esta tasa, menos interés pagará sobre sus créditos bancarios.

Economía: Rica, Pobre o Media. Esta opción indica la cantidad de renta de que disponen sus clientes para gastar en el parque; cuanto más débil sea, menor dinero gastarán.

Años libres de impuestos: la cantidad de tiempo que usted puede gestionar su parque sin pagar impuestos sobre el terreno.

Impuesto sobre el terreno: la cantidad que usted pague se calcula aplicando esta tasa a la zona de tierra que ocupa su parque, así que debe mantenerla compacta y pagar menos impuestos.

Clima: cuanto más templado sea el clima, más fácil es atraer visitantes.

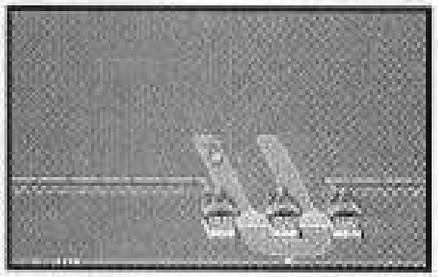
Terreno: el tipo de terreno en el que usted está construyendo.

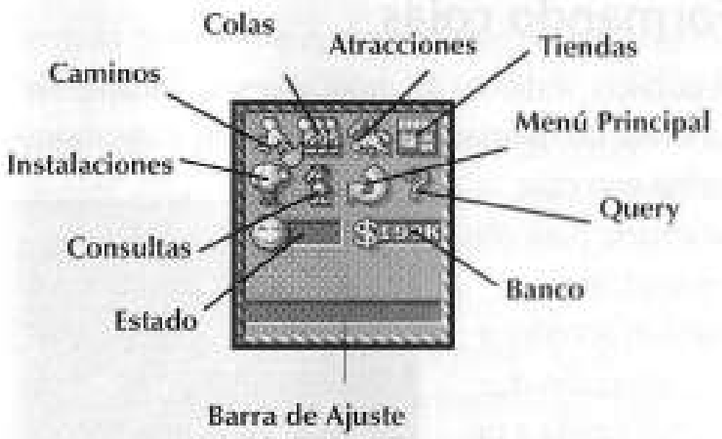
Propietario: el nombre del dueño del parque.

Para eliminar los detalles del lugar y mirar los de otro, pulse **A** de nuevo. Cuando encuentre un lugar que le guste (y que pueda permitirse), pulse **START** para comprar el terreno y será transportado instantáneamente a la pantalla del parque.

La pantalla del parque

En la pantalla del parque su lugar elegido es una zona de tierra con un muro alrededor y una puerta principal. Tiene mucho que hacer antes de que sea la atracción turística más grande del mundo.





Utilización del menú Iconos

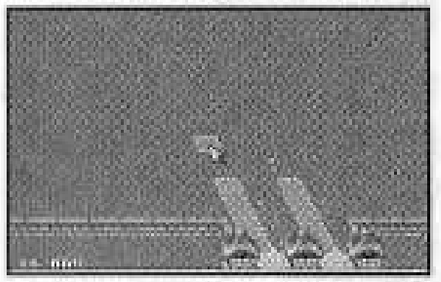
Pulse **START** para acceder al menú Iconos. Esta es la clave para la creación de su parque de atracciones. Los iconos son para: caminos, colas, atracciones, tiendas, instalaciones del parque, personal, consultas, estado del parque y la pantalla del banco.

Para seleccionar un icono, mueva el pad **arriba/abajo/izquierda/derecha** para resaltarlo y después pulse **A** para ver la pantalla de compras (donde sea aplicable - lea la sección *Pantallas de compra*) o bien pulse **B** para ver el menú Rápido.

Nota: tras seleccionar un icono debe pulsar **START** de nuevo para volver a abrir el menú Iconos.

Trazando caminos

Antes que nada debe trazar caminos por el parque para que los visitantes puedan caminar por él. Esta es la única forma de que los clientes puedan acceder a las tiendas y las atracciones. Como todo en Theme Park, los caminos cuestan dinero, por lo que los primeros días, en los que no hay mucho dinero, debe tener cuidado y colocar caminos solamente hacia las atracciones y las tiendas.



Nota: no se pueden trazar caminos en los que obstáculos naturales, como piedras o agua, bloqueen el camino,

Para trazar un camino, utilice el pad para resaltar el icono Caminos y pulse **A**; el cursor se convertirá en una paleta. A continuación manteniendo presionada **A**, desplácese por el parque utilizando el pad.

Para eliminar caminos, resalte una sección con la paleta y pulse **B**. No se puede borrar el camino inicial que parte de la puerta de entrada al parque.

Nota: los caminos son lo único por lo que se paga en el acto. No se le descontará nada de su cuenta por la compra de atracciones y tiendas o la contratación de personal hasta que haya pasado un mes.

El menú Caminos

Para acceder al menúCaminos, utilice el pad para resaltar el icono Caminos y pulse **B**. A continuación puede elegir entre caminos de asfalto, caminos de un solo sentido o carteles indicadores. Mueva el pad a la iz**quierda/derecha** para resaltar el icono deseado y pulse después **A**.

CAMINOS DE UN SOLO SENTIDO

Para trazar un camino de un solo sentido, utilice el pad para resaltar una sección de camino y después pulse **A** repetidamente hasta que la flecha se oriente en la dirección deseada.

CARTELES INDICADORES

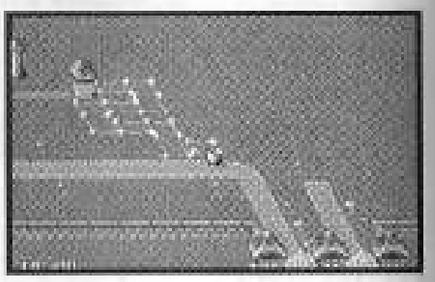
Seleccione el icono del cartel indicador del menú Caminos y el icono se unirá al cursor. Para dar al cartel un sentido de dirección, resalte con el pad la entrada de la tienda o atracción a la que desee que apunte el cartel y pulse **A**. A continuación lleve el cartel a la posición deseada del camino y colóquelo pulsando **A** de nuevo; allí donde se sitúe, el cartel apuntará a la distracción indicada.

Pulse **A** de nuevo para girar el cartel y dirigir a los visitantes a un destino mediante un camino diferente, de forma que pasen por tiendas y atracciones que de otro modo podrían perderse.

Nota: recuerde volver a seleccionar el camino normal del menú Caminos tras seleccionar caminos de un solo sentido o carteles indicadores.

Formando colas

El público, sediento de emociones, es incapaz de saborear las delicias de una atracción a menos que forme una cola ordenada para ello. Los visitantes pueden acceder a una atracción que no esté unida a un camino mediante una cola, pero lo harán de uno en uno y la atracción no se aprovechará al máximo de su rendimiento.



Para formar una cola, utilice el pad para resaltar el icono Colas y pulse **A**. A continuación conecte la entrada de la atracción elegida al camino (lea la sección *Selección de atracciones*). Las colas pueden colocarse o eliminarse igual que un camino; mantenga presionada **A** y el pad al moverse por la pantalla para colocar una cola, resalte y pulse **B** para eliminar una sección de la cola.

Nota: siempre debe situarse una cola entre un camino y la entrada a una atracción.

Selección de atracciones

Solamente cuatro de las atracciones de ***Theme Park*** están disponibles al comienzo del juego. Hay dos formas de adquirir atracciones: mediante la

pantalla de compra de atracciones o mediante el menú Atracciones.

Nota: sólo para dificultar un poco las cosas, algunos sitios pueden ofrecer únicamente tres atracciones para empezar.

Para comprar atracciones, utilice el pad para resaltar el icono Atracciones y pulse **A** para ver la pantalla de compra de atracciones (lea *Pantallas de compra*) y alguna información adicional acerca de las atracciones que actualmente tiene disponibles.

Alternativamente, resalte el icono Atracciones y pulse **B** para ver el menú. Utilice el pad para resaltar una opción de este menú y pulse **A** para seleccionar una atracción. Cada una tiene un precio; so no tiene bastante dinero para una determinada atracción, el cursor se pondrá rojo. Una vez tomada su decisión, el menú Atracciones desaparece, dejando la atracción elegida pegada al cursor.

Para colocar una atracción, utilice el pad para desplazarse a una zona del parque lo bastante grande como para poder colocarla cómodamente y después pulse **A**. Si no hay bastante espacio en la zona seleccionada, un pitido se lo indicará. A continuación tendrá que colocar la entrada y salida de la atracción.

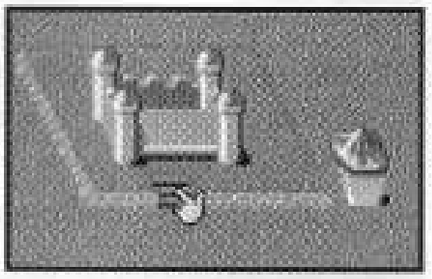
Para eliminar una atracción, utilice el pad para situar el cursor sobre la entrada de la atracción y pulse **B**; aparecerá un cuadro de diálogo en el que deberá confirmar su decisión. Resalte el icono Aceptar y pulse **A** para eliminar la atracción. Si la atracción tiene menos de un mes, su precio de compra no se deducirá de su cuenta. Para volver a la pantalla del parque sin borrar la atracción, resalte el icono X y pulse **A**.

Colocando la entrada y salida

Una vez colocada una atracción, aparece el icono de la entrada. Mueva el pad **arriba/abajo/izquierda/derecha** para desplazar la entrada por la atracción y después pulse **A** para fijarla en su lugar.

Nota: puede mover de nuevo la entrada seleccionando el icono adecuado de la pantalla Información de la Atracción (lea la sección *Pantallas de información*).

El icono de salida es un corto tramo de escaleras. Colóquelo igual que hizo con la entrada. Recuerde enlazar todas las salidas a un camino, o cuando los visitantes se marchen de la atracción se moverán sin dirección por la hierba.



Compra de tiendas

Aunque son las atracciones emocionantes las que realmente atraen a las multitudes, tendrá que mantener contentos a los visitantes (y ganarse un dinero extra) proporcionando refrescos y tentándoles para que se vayan a casa con algún recuerdo del parque de atracciones. Hay también varias casetas de feria disponibles que pueden suponer unos ingresos más si se gestionan correctamente.

Nota: los puestos de comida y bebida son fundamentales para el funcionamiento del parque, ya que la gente se marcha a casa si no pueden conseguir algo para beber y comer. Sin embargo, las tiendas de recuerdos y los casetas de feria pueden suponer el ingreso más importante. Los visitantes sólo compran recuerdos si se lo están pasando bien, por lo tanto coloque las tiendas de recuerdos cerca de las mejores atracciones del parque y vea cómo el dinero entra en sus arcas.

Para comprar una tienda, utilice el pad para resaltar el icono de la tienda y pulse **A** para ver la pantalla Compra de Tiendas (lea la sección *Pantallas de compra*) y echar un vistazo a las tiendas disponibles.

Alternativamente, pulse **B** para ver el menú Tiendas. Utilice el pad para resaltar para resaltar una tienda desde el menú y después pulse **A** para seleccionarla. Cada una tiene un precio; si no dispone usted de dinero suficiente para la tienda elegida el cursor se pondrá rojo. Una vez hecha su elección, el menú Tiendas desaparece, y lo único que le queda por hacer es colocar la tienda donde probablemente atraerá más clientes. Utilice el pad para situar la tienda y después pulse **A**.

Instalaciones del parque

Para que su parque de atracciones llegue a ser nombrado Parque Más Ameno en las categorías en las que se le juzga, es una buena idea embellecer el lugar con árboles y fuentes. Además, el parque no se mantendrá bonito durante mucho tiempo sin adecuadas instalaciones de limpieza y servicios y carteles indicadores claros que muestran a la gente donde se encuentran en cada momento.

Para comprar instalaciones de parque, utilice el pad para resaltar el icono de las instalaciones del parque y después pulse **A** para ver la pantalla Compra de Instalaciones (lea la sección *Pantallas de compra*).

Alternativamente, pulse **B** para ver el menú Instalaciones. Resalte un elemento de este menú utilizando el pad y después pulse **A**. En la pantalla del parque utilice el pad para elegir un lugar y pulse **A** una vez por cada árbol que desee plantar. Si quiere poner una valla, mantenga presionada **A** y después utilice el pad para desplazarse por el parque.

Para eliminar cualquier instalación colocada por error, resalte el elemento de que se trate utilizando el pad y después pulsando **B**.

LOS SERVICIOS



Con toda la comida y bebida que (supuestamente) venderá, los visitantes van a necesitar algún sitio donde puedan descargarse de lo que le sobre. Olvide colocar servicios en su parque de atracciones y las cosas se podrán realmente muy sucias, o bien los visitantes se dirigirán a casa en el momento en que la naturaleza haga su llamada.

El único servicio disponible de la lista de instalaciones del parque es un viejo retrete de madera; realmente no el mejor sitio del mundo para sentar sus posaderas. Los clientes son bastante reacios a utilizar estos servicios, y una cola se forma en el exterior mientras el ocupante coloca cautelosamente una capa protectora de papel higiénico entre la carne y el asiento del servicio.

Ay del propietario de parque de atracciones que se olvide de tener limpios estos servicios. No pasa mucho tiempo antes de que un retrete, con su incierto desagüe y sus dudosos mecanismos de funcionamiento, apeste a perro muerto. Si además está colocado en la dirección del viento de los estómagos revueltos que a menudo salen de las atracciones más emocionantes, es la receta del desastre. Primero un visitante pierde su almuerzo y después una cadena de quejas y murmuraciones se extiende por la multitud como un incendio. Antes de que se de cuenta, su parque va a ser tan popular como un frasco de salsa barbacoa en la casa de los Tres Cerditos.

Por supuesto, usted puede combatir estos problemas manteniendo los retretes adecuadamente limpios. Envíe hombres de la limpieza para limpiarlos regularmente, y si ocurre lo peor y los vómitos empieza a inundar el parque, asegúrese de disponer del personal suficiente para retirarlos.

Invierta un poco de dinero en investigación (lea la sección Pantallas del banco) y pronto sus clientes se estarán relajando en el lujoso y altamente tecnológico Super- Servicio. Este servicio de autolimpieza es tan sofisticado que lo hace todo, excepto cantarle al ocupante. Lejos de vomitar, lo más probable es que a sus clientes les guste entrar.

Contratando personal

No hay forma de ofrecer los niveles de servicio y satisfacción que sus clientes esperan por su dinero sin personal. Puede contratar animadores, hombres de la limpieza, mecánicos y guardias. Cada uno tiene una misión específica (lea la sección *La gente del parque*), pero todos están ahí para lograr que las cosas funcionen mejor.

Para contratar personal, utilice el pad para resaltar el icono Personal y después pulse **A** para ver la pantalla Contratación de Personal (lea la sección *Pantallas de compra*).

En otro caso, pulse **B** para ver el menú Personal. Resalte una categoría de personal desde este menú utilizando el pad y después pulse **A**. En la pantalla del parque, utilice el pad para elegir un lugar y pulse **A** una vez por cada miembro del personal que desee contratar.

Nota: recuerde que el personal supone gastos constantes; el dato situado al lado de cada categoría represente su sueldo mensual.

Menú Principal

Para volver al Menú Principal en cualquier momento durante el juego, basta con resaltar este icono y pulsar **A**.

Nota: no puede continuar la partida dentro del primer mes del funcionamiento del parque.

Icono Consulta

Acceda a las pantallas de información activando el icono Consulta. Utilice el pad para seleccionar el icono y pulse **A**; el cursor se convertirá en un signo de interrogación y se cerrará el menú Iconos. Ahora mueva el pad a cualquier atracción, tienda, miembro del personal o cliente y pulse **A** para ver la pantalla de información. Una flecha aparece al lado de cualquier cliente o miembro del personal para indicar que se está consultando acerca de ellos.

A continuación pulse **START** para abrir el menú Iconos. La barra de ajuste está activa y el nombre del elemento consultado aparece sobre ella. **Para abrir la pantalla de información**, utilice el pad para seleccionar el icono Información en la barra de ajuste y pulse **A**.

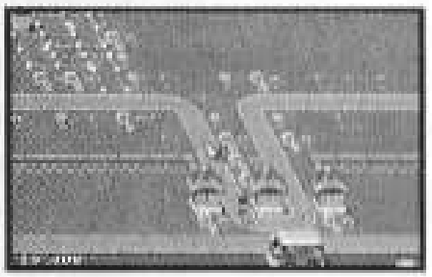
Icono del estado del parque

La cara del icono del estado del parque refleja el estado de ánimo de los visitantes del parque. La barra situada al lado de icono está dividida en dos partes. La parte de arriba muestra el volumen de clientes que actualmente visita el parque, mientras que la barra amarilla más fina muestra el número de personas que vienen en el autobús que llega al parque.

Icono Banco

Este icono muestra constantemente el estado actual de sus cuentas, pero si le queda poco dinero y quiere pedir un préstamo o está interesado en el estado actual de las finanzas del parque de atracciones, puede resaltar este icono y después pulsar **A** para acceder a la pantalla del banco (lea la sección *La pantalla del banco*).

Abierto por negocios



Cuando sus atracciones, tiendas y otras diversiones estén preparadas y desee ganar un poco de dinero, abra el parque y deje que la gente entre en él. No abra justo después de haber puesto el primer camino. Podría ser una proposición atractiva empezar a ganar dinero inmediatamente, pero terminaría corriendo detrás de los visitantes y proporcionándoles a toda prisa instalaciones.

Para abrir y cerrar el parque de atracciones, manteniendo presionado **START** pulse **C**. Alternativamente, mueva el cursor sobre al entrada del parque y pulse **A**.

La gente del parque

La gente que se mueve por su parque de atracciones se divide en dos grupos básicos: personal y clientes. Hay una diferencia fundamental entre ambos: a los primeros usted les paga, mientras que los segundos le pagan a usted.

Personal



El personal se divide en cuatro categorías: animadores, hombres de la limpieza, mecánicos y guardias. Cuanto más pague a su personal con más entusiasmo trabajarán para usted, por lo que el peor miembro del personal es siempre el más barato. Si quiere que su parque sea el mejor, no escatime dinero cuando se trata de contratar personal.

Para desplazarse por cada miembro del personal, pulse **START** para abrir el menú Iconos, resalte el icono Personal y pulse **B**.

HOMBRES TIBURON

Son payasos a los que usted paga por mantener felices a los clientes. Cuantos más animadores tenga, más disfrutarán los clientes en su visita (especialmente los niños).

ENCARGADOS

Son los tipos que mantienen el parque limpio. Si usted busca el premio al parque más atractivo, vigile que corten el césped y evite que tachen el lugar de peligro para la salud controlando que recojan envoltorios de hamburguesas, vasos de refrescos y demás basura variada. Un hecho crucial para el parque es que los hombres de la limpieza también se ocupan de mantener limpios los servicios para su uso por parte de los clientes.

Nota: algunas veces los hombres de la limpieza se reúnen en un lado del parque para conversar. Utilice el icono de las pinzas (lea la sección *Barra de ajuste*) para situarlos en otro lugar del parque.

MECÁNICOS

Cuando una atracción se estropea, será un peligro a menos que haya un mecánico que la arregle. Son responsables del mantenimiento de todas las atracciones y acordonan cualquier atracción que necesite reparación antes de ponerse a arreglarla.

Si no tiene los suficientes mecánicos, su parque adquirirá pronto la reputación de falta de credibilidad, lo que reducirá el número de visitantes y los billetes a la entrada. Quizá le cueste un poco motivar a los mecánicos para que respondan rápidamente, y a menudo están metidos en alguna clase de disputa laboral, pero son fundamentales para el buen funcionamiento de su parque de atracciones.

PARA REPARAR UNA ATRACCIÓN

Consulte un mecánico y utilice el pad para resaltar el icono de reparación del menú Ajustes; pulse **A** y el cursor se transformará en una llave (herramienta). Ahora mueva el pad a la atracción estropeada y pulse **A**; mire como un mecánico experto corre a arreglarla. También puede consultar directamente la atracción, y después seleccionar el icono de la llave del menú Ajustes.

Es muy importante cuidar las atracciones. Si ocurre lo peor y una explota, no sólo serán enviados en órbita a los usuarios de la atracción de ese momento (después de lo cual, probablemente le demandarán), sino que no podrá construir de nuevo en la tierra dañada por la atracción que ha explotado.

GUARDIAS

Quizás piense que todo va a ser fantástico y que va a ir muy bien en su parque de atracciones, pero piénselo dos veces. Si tiene suerte y los clientes visitan su parque, va a necesitar alguien para que cuide del control de la multitud, enviando a los visitantes perdidos al camino

correcto. Si no tiene suerte y atrae al público equivocado, estos chicos son los encargados de ocuparse de los tipos problemáticos.

Clientes

El objetivo global de todos estos esfuerzos es atraer tanta gente como pueda a su parque, y asegurarse de que están pasándoselo tan bien que no se darán cuenta del dinero que se están gastando en las atracciones, refrescos y recuerdos.

Los clientes pueden ser de todas las formas y tamaños, pero usted puede alterar la gama de edades de la gente que va a visitar su parque. Cuanto más grandes y más rápidas sean las atracciones, más jóvenes aparecerán, pero si resultan casi desafiar a la muerte, puede enfrentarse a una multitud turbulenta de motoristas sedientos de emociones fuertes. Por otro lado, si las atracciones son más relajadas empezará a observar pelo blanco y cuerpos frágiles entre los visitantes del parque (para más detalles sobre cómo ajustar la velocidad de las atracciones, lee la sección *sobre la barra de ajuste*).

GAMBERROS

Cuando vea un grupo de moteros moviéndose por el parque, prepárese para una situación peligrosa. Estos tipos hacen todo lo posible por arruinarles el día al resto de sus clientes. Explotan globos, roban comida, golpean a los animadores y estropean atracciones. Deje que merodeen por el parque demasiado tiempo y se lo dirán a sus colegas, y antes de que se dé cuenta el parque estará destrozado.

La única forma de echar del parque a estos gamberros una vez que están dentro es contratando a algunos guardas para que echen a patadas a estos tipos. Sin embargo, no tiene sentido situar guardas en la entrada del parque ya que sólo puede echar a estos tipos cuando han hecho alguna gamberrada.

Los gamberros van a los parques de atracciones que tienen mala fama de falta de limpieza y de no tener guardias, así que para evitarse problemas con ellos, mantenga su parque en perfecto estado.

Parque de atracciones avanzado

Una vez colocadas unas cuantas atracciones y dominado los fundamentos de la gestión del parque , es hora de empezar a profundizar un poco en este clásico. Utilice las pantallas de compra para elegir las atracciones, tiendas y personal que va a comprar o contratar con un poco más de detenimiento.

Pantallas de compra

Hay pantallas de compra para atracciones, tiendas, personal e instalaciones. Pulse **START** para ver el menú Iconos y después utilice el pad para resaltar el icono correspondiente. A continuación pulse **A** para ver la pantalla de compra

COMPRA DE ATRACCIONES

Para desplazarse por las atracciones disponibles, utilice el pad para resaltar los iconos y pulse **A**.



La pantalla de compra le proporciona los siguientes datos:

Nombre de la atracción

Imágen que proporciona la atracción

Seguridad: cuanto menos fiable sea la atracción, con más frecuencia deberá ser cerrada para realizar sobre ellas costosas reparaciones.

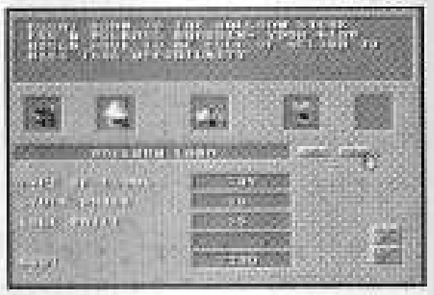
Capacidad máxima: cuantos más posibles usuarios pueda albergar, menor será el tiempo que tendrán que hacer cola y más felices serán sus clientes.

Coste: entre 2.000 y 200.000. El coste de una atracción se deduce a fin de mes, así que si cambia de idea y retira una atracción antes de que pase un mes, no pagará nada.

Icono X: vuelve a la pantalla del parque sin llevarse la atracción elegida.

Icono Aceptar: vuelve a la pantalla del parque con la atracción elegida pegada al puntero.

Compra de tiendas y de casetas de feria



Esta pantalla contiene más o menos la misma información que la de compra de atracciones y se maneja exactamente de la misma forma. Sin embargo, tiene categorías diferentes de información:

Nombre de la tienda o caseta de feria

Objeto vendido: hamburguesas en el puesto de hamburguesas, frituras en el puesto de fritos, novedades en la tienda de regalos. ¿Enterado?

Valor del Stock: lo que a usted le cuesta la mercancía que la tienda puede albergar.

Precio de venta: el precio al que usted venderá la mercancía al público. La diferencia entre estos dos últimos datos es su margen de beneficios.

Si la tienda resaltada es una caseta de feria, la categoría Tipo de Mercancía es sustituida por Adicctividad, la categoría de Precio de Venta

muestra el Precio de la Partida y el Precio de la Mercancía es sustituido por el Coste del Premio.

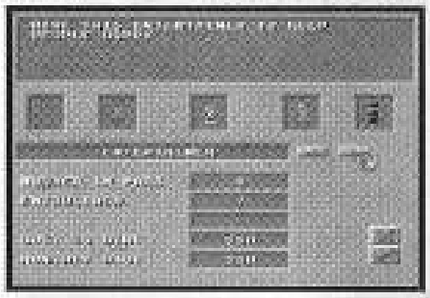
Coste: lo que le costará abrir la tienda o la caseta de feria.

CASETAS DE FERIA



Si no tiene cuidado puede terminar pagando caro sus casetas de feria. Pero en las mejores tradiciones de los empresarios, también puede convertirlas en pequeños bancos de dinero. Para ello, reduzca la probabilidad de que un visitante gane en la pantalla de información. Esto aumentará la cantidad de pegamento que mantendrá pegados a los muñecos en sus lugares y dificultará las posibilidades de hacer puntería de los visitantes (lea la sección *Pantallas de información*).

Contratación de personal



Además de una breve descripción, el coste de contratar gente aparece aquí. ¿Le parece barato? Bueno, ¡esto es sólo el sueldo mensual!

La pantalla de contratación de personal le ofrece la siguiente información:

Nombre de la categoría de personal

Número en el parque

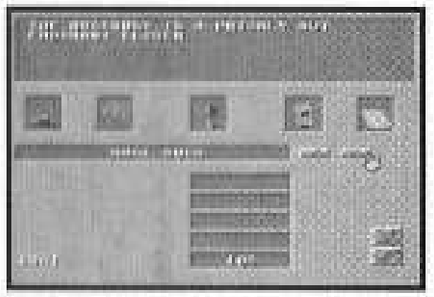
Entusiasmo

Coste de contratos

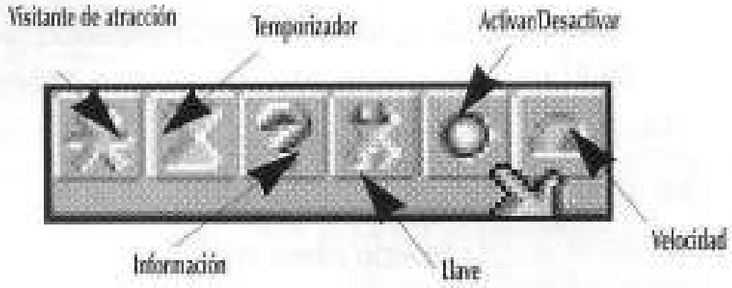
Sueldo mensual

Compra de instalaciones

Las instalaciones del parque se dividen solamente por sus distintos costes.



Barra de ajuste



Consulte una atracción, una tienda, un miembro del personal o un cliente para activar la barra de ajuste. Aparece en la parte inferior del menú Iconos, sobre el nombre del objeto consultado.

La barra de ajuste de atracciones contiene:

Icono de visitante de atracción: ajuste el número de visitantes que puede meter en una atracción antes de que se ponga en marcha. Resalte el icono utilizando el pad y después pulse **A** para aumentar el número de personas que pueden montar al mismo tiempo en la atracción, o pulse **B** para disminuir este número cuando se hayan excedido los niveles de seguridad. no se puede exceder la capacidad máxima de la atracción que aparece indicada en la pantalla de compra de atracciones.

Temporizador: el icono del cronómetro es de color amarillo. Resalte el icono con el pad y pulse **B** repetidamente para reducir la duración de cada funcionamiento de la atracción; pulse **A** para aumentar de nuevo la longitud de la atracción.

Información: este es el único icono de ajuste para tiendas y el único que es común a atracciones, tiendas y personal. Utilice el pad para seleccionar este icono y pulse **A** para ver la pantalla de información importante (lea la sección *Pantallas de información*) y algunos hechos fundamentales sobre el estado de cualquier instalación del parque.

Icono de la herramienta: indica lo segura que es la atracción. Cuanto más amarilla sea l abarra, más peligrosa es la atracción. El estado de reparación de una atracción se ve también afectado por el número de gente que la utilice. Para instruir a un mecánico acerca de cómo reparar la atracción, utilice el pad para resaltar este icono y pulse **A**.

Activado/Desactivado: encienda y pare una atracción resaltando este icono y pulsando **A**. la luz pasará a ser de amarilla a blanca cuando una atracción se haya detenido. La luz es reemplazada por la cabeza de un mecánico cuando una atracción esté siendo reparada.

Velocidad de la atracción: pulsando **B** se aumentan las revoluciones por minuto de las atracciones. Si las cosas resultan un poco demasiado emocionantes para los usuarios de la atracción, reduzca la velocidad pulsando **A**. Los cambios en la velocidad de las atracciones tienen efecto inmediato en la pantalla del parque.

La barra de ajuste del personal tiene lo siguiente:

Icono de las pinzas: con este icono resaltado, pulse **A** y el cursor se convertirá en unas pinzas unidas al miembro del personal consultado. A continuación puede cambiarlas de posición a cualquier lugar del parque pulsando **A**.



Información: utilice el pad para seleccionar este icono y pulse **A** para ver la pantalla de información correspondiente (lea la sección *Pantallas de información*).

Icono de reparación: **SOLO PARA MECÁNICOS**. Pulse **A** sobre este icono y después mueva el pad para resaltar una atracción que necesite un poco de atención. Pulse **A** de nuevo para enviar al mecánico consultado a trabajar. Un hilo de humo indica que una atracción está en las últimas. Si usted no responde lo bastante rápido, podría poner en órbita a algunos visitantes inocentes (¡no hay humo sin fuego!).

Atracciones definibles por el usuario

Las atracciones definibles por el usuario son atracciones que usted puede diseñar, en lugar de solamente colocar en el parque de atracciones. Son las siguientes: Montaña Rusa, Monorraíl, Rápidos y Circuito de Carreras. Se definen utilizando métodos ligeramente diferentes:



Para crear unos Rápidos o un Circuito de Carreras, utilice el pad para resaltar el icono de la atracción del menú Rápido y pulse **A**; el menú /pantalla se cierra y la primera sección de la atracción se une al cursor. Ahora desplácese por el parque y coloque la atracción como si estuviera trazando un camino. Cree curvas de 180 grados o puentes como quiera hasta que termine el circuito. Elimine los trozos de pista que se dirijan en la dirección errónea pulsando **B**.

Para crear una Montaña Rusa o un Monorraíl, acceda al icono de la atracción como antes. Sin embargo, cuando coloque la pista, debe mover el pad en incrementos más grandes. Esto se debe a que las secciones individuales de pista son mucho más grandes que las de los Rápidos y el Circuito de Carreras. Para trazar un bucle completo, manteniendo pulsada **A** desplácese en la dirección que necesite, llevando la pista con usted. Pulse **B** para borrar los trozos de pista que sobren. Para añadir montículos, depresiones y bucles al circuito, pulse **C** para desplazarse por el menú de piezas disponibles, borre el trozo de pista existente y después pulse **A** para incluir la modificación.

Nota: cuanto más grande sea la pista y más montículos, bucles y depresiones tenga, más le costará (pero más emocionante será para sus clientes).

LA CASETA DE LOS BILLETES

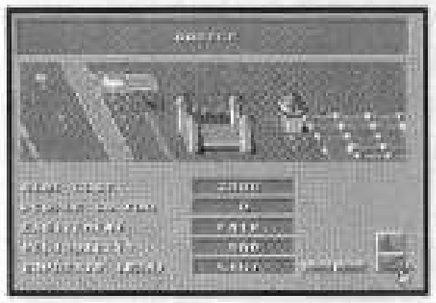
La entrada y salida de las atracciones definibles por el usuario difiere de las atracciones normales, ya que se parece a una caseta de billetes. Para acceder a la caseta primero se debe terminar el circuito de la atracción. A continuación pulse **START** para volver a abrir el menú Iconos y mueva el pad al icono Atracciones. Pulse **A** y se abrirá la pantalla de compra. Pulse **A** de nuevo y en lugar del icono de la atracción, la caseta de los billetes aparece pegada al cursor. Sitúela al lado de cualquier zona horizontal del trampolín/pista pulsando **A**. Si intenta poner la caseta en el sitio equivocado, un pitido electrónico le indicará que lo intente de nuevo. Sin embargo a diferencia de las atracciones normales la entrada a una atracción definible por el usuario no se puede mover una vez que se coloca en una posición.

Nota: cuando conecte cualquier atracción definible por el usuario a la red de caminos, es importante recordar que la entrada a la atracción está a la izquierda, y que la salida está a la derecha (¡no querrá que la gente entre en otro sitio cuando tratan de probar su nueva atracción estrella!)

COSTE DE LAS ATRACCIONES

El coste de las atracciones definibles por el usuario se calcula de acuerdo con el número de secciones que se utilicen para terminar el circuito; asegúrese de disponer del dinero suficiente para terminarlo. Sólo cuando abra la atracción al público se fija el precio final.

Pantallas de Información



Seleccione el icono Information del menú de ajuste con el pad y después pulse **A**; aparecerá la pantalla de información correspondiente. Hay pantallas de información para todas las atracciones, tiendas, los distintos servicios, el personal y los clientes.

Pantalla de Información de atracciones

Las categorías de información disponibles son:

Coste de la atracción: la cantidad que deberá pagar para comprar la atracción.

Público: el número total de visitantes del parque que han utilizado la atracción.

Animación: ¿emocionante o muy aburrido? Aquí podrá averiguarlo.

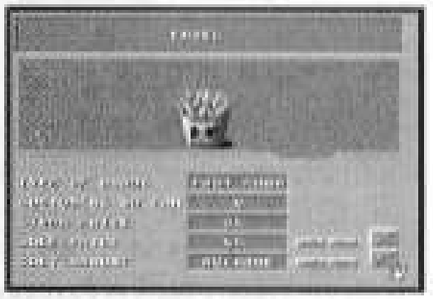
Fiabilidad: sepa cuánto puede sacarle a una atracción antes de que necesite ser reparada.

Capacidad Maxima: aumente este dato resaltando las flechas y pulsando **A**.

Icono Mover Entrada: cambie la posición de la entrada a una atracción seleccionando este icono y pulsando **A**. a continuación vuelve a la pantalla del parque, donde podrá colocar de un modo más eficaz la entrada y salida de la atracción.

Icono Aceptar: pulse **A** aquí y volverá a la pantalla del parque.

Pantalla de Información de tiendas



En la pantalla de información de tiendas podrá averiguar:

Objeto vendido: para ser francos, el nombre de la opción lo explica todo.

Clientes recibidos: simplemente lo populares que son las hamburguesas, frituras, recuerdos, etc.

Precio del stock: cuando le queden materiales en almacén, los dos números indican la cantidad de objetos y lo que le cuesta cada uno.

Precio de venta: suba o baje el coste para el consumidor resaltando el icono de subir o bajar pulsando **A**.

Las tiendas de comida tienen también una categoría única que permite alterar la calidad en busca de los mayores beneficios. Utilice el icono de subir o bajar y pulse **A** para ajustar lo siguiente:

Hamburguesas: aumente la cantidad de grasa en las hamburguesas para reducir los costes. Como las hamburguesas llenan menos, puede obtener más beneficios porque los clientes repiten más veces, o bien pueden encontrarlas tan asquerosas que pueden negarse a repetir desde el principio.

Patatas fritas: añada más sal a las patatas fritas y mejorarán las ventas de bebidas.

Refrescos: más hielo significa menos bebida en el vaso y menos gastos.

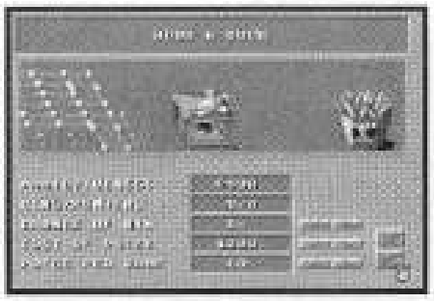
Helados: añada más azúcar a los helados, con lo que harás que los niños deseen más helados.

Cafetería: eleve la cantidad de cafeína en su café para despertar a tus clientes y hacer que se muevan por el parque más deprisa.

Icono X: vuelve a la pantalla del parque sin tener en cuenta ningún tipo de modificación.

Icono Aceptar: vuelve a la pantalla del parque con las modificaciones intactas.

Pantalla de información de casetas de feria



Las casetas de feria tienen distintas categorías de información:

Adictividad: ¿volverás los visitantes a por más? Averígüelo aquí.

Ganados/puntuados: la relación entre los ganadores de premios y los que han jugado.

Posibilidades: pulse **A** para aumentar o disminuir las posibilidades de ganar.

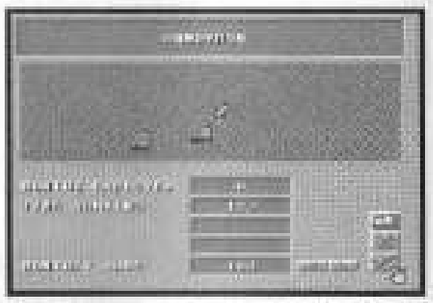
Coste del premio: combine este dato con el factor de probabilidad y decida entre muchos pequeños ganadores o unos pocos ganadores de un premio grande. Pulse **A** para ajustar este dato.

Precio de la partida: una caseta de feria realmente adictiva puede ser un buen depósito de dinero, especialmente si eleva el precio a un nivel inaceptable. Pulse **A** para ajustar el precio.

Pantalla de Información de personal

Las categorías de información disponibles son:

Meses empleados: ¿cuánto tiempo ha estado este tipo en nómina?



Atracciones arregladas (sólo mecánicos)

El tiempo pasa

Pùblico visto (sólo animadores)

Público contento(solamente animadores)

Sueldo mensual: ajuste esto pulsando **A**.

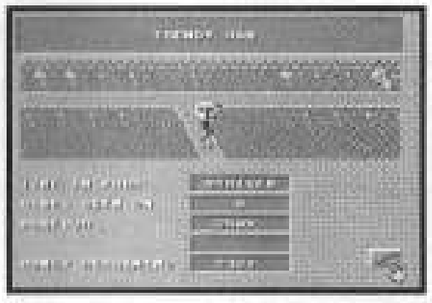
Nota: no puede disminuir los sueldos por debajo del mínimo.

Icono Despedir: muestre la puerta a los trabajadores poco eficaces y déles un empujoncito hacia fuera seleccionando este icono y pulsando **A**.

Icono X: vuelve a la pantalla del parque, ignorando las posibles modificaciones realizadas.

Icono Aceptar: utilice este icono para volver a la pantalla del parque, donde todas las modificaciones tendrán efecto.

Pantalla de Información de clientes



En la parte superior de la pantalla está el nombre del cliente. La información disponible sobre cada visitante es la siguiente:

Tiempo utilizado: ¿horas, minutos o días? Cuánto más, mejor.

Atracciones visitadas: si el número es bajo, es porque las atracciones están demasiado llenas o porque es difícil llegar a ellas.

Aburrimiento: este dato es la clave. Si hay un lugar en la tierra en el que la gente realmente se puede divertir, es un parque de atracciones. Si los clientes no se divierten, es hora de actuar.

Dinero restante: los clientes pueden llegar con hasta 2.000 en el bolsillo. No deje que se marche quedándoles mucho de ello.

Icono Aceptar: pulse **A** aquí para volver a la pantalla del parque.

Nota: cuando consulte un cliente y todavía le quede mucho dinero, responda a sus pensamientos inmediatos (lea la sección *Burbuja de Pensamiento*) y sáquele hasta la última moneda.

BURBUJAS DE PENSAMIENTO

Un buen director de parque de atracciones responde a las necesidades de sus clientes (esto es simplemente hacer nuevos negocios). Los visitantes de su parque dan señales de mostrar su nivel de satisfacción o frustración. Si están bien, lo verá en un cartel con una mano. Una señal a la que deberá poner atención es un pie dando golpecitos. Este es un claro signo de que no se están divirtiendo (después de todo, diversión es lo que han venido a buscar). Construya algunas atracciones nuevas, mejore las que ya tiene, pero haga algo antes que un mal rumor destruya las cifras de asistencia y la reputación de su parque.

A continuación aparece una lista completa de todas las burbujas de pensamiento y sus significados:

Pensamientos de comida



Tengo hambre

Tengo sed

Buscando



Estoy buscando la salida

Necesito ir al servicio

Pensamiento de información



Ya tengo ese juguete

Me dirijo a la salida

No me queda mucho dinero

He estado en todas las atracciones

Pensamientos negativos



Está obteniendo demasiados beneficios



Hay mucha basura por aquí

Sensaciones



Soy feliz



Me siento muy bien



No estoy contento



Estoy cansado de andar

Pantallas de negociación

De vez en cuando a lo largo del juego aparece alguna de las dos pantalla de negociación. Usted debe negociar con el personal para resolver disputas laborales y con los proveedores para decidir el coste de las mercancías. Estas negociaciones se producen cuando aparece la pantalla de negociaciones. Cuanto más personal y tiendas tenga, más a menudo tendrá que entrar en negociaciones por bienes y servicios.

NEGOCIACIONES DE PERSONAL



Usted se sienta a la izquierda, al otro lado de la mesa frente al organizador de la Asociación de Trabajadores. Ambos necesitan darse la mano tras un nuevo acuerdo, extendiendo tentadoramente la mano mientras usted habla., Usted debe llegar a un acuerdo antes de las galletas se acaben. En otro caso las negociaciones serán frustradas, poniendo en peligro el éxito de su parque de atracciones.

Para elevar su oferta:

A medida que los segundos pasan rápidamente, pulse el pad a la **izquierda** o **derecha** para subir o bajar su oferta.

Nota: no suba su oferta demasiado o con demasiada rapidez. La Asociación podría notar su temor como un afeitado barato y no bajaría las demandas de dinero de los trabajadores ni una peseta. Tómeselo con calma y no pierda la cabeza.

ACUERDO, RUPTURA O HUELGA

Si su negociación tiene éxito, un mensaje en pantalla le informará de la cantidad que le sacó la asociación de trabajadores y el nuevo sueldo mensual para cada categoría de trabajador. Pulse **A** para volver a la pantalla del parque.

Si no logra un acuerdo, aparece el mensaje de negociación fallida. La acción vuelve a la pantalla del parque, donde su personal le abandonará en masa e impedirá a cualquiera entrar. No es la mejor publicidad para su parque y cuando una atracción funciona mal o la basura se amontona, usted va a empezar a perder dinero a montones. Mucho mejor lograr un acuerdo de los sueldos mientras pueda.

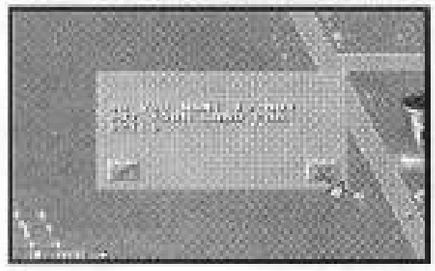
Negociaciones de bienes

Las negociaciones de mercancías se realizan exactamente del mismo modo que las de personal (lea anteriormente) y los castigos por no lograr un acuerdo son igual de severos. A menos que ambas partes se levantan de la mesa contentas antes de que se hayan terminado todas las galletas, no le llegarán más mercancías a las tiendas de su parque.

Nota: cada vez que falla en sus negociaciones, el precio por las mercancías sube un 10%.

Venta del parque

Al final de cada año fiscal, tendrá la oportunidad de vender su parque de atracciones.



Si está tan orgulloso de su empresa que no quiere vender, o si piensa que le puede sacar más dinero, utilice el pad para seleccionar el icono X y pulse **A**. La acción vuelve al parque.

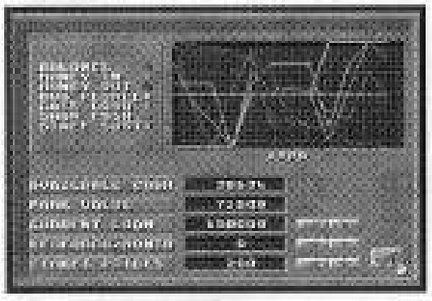
Si el precio ofrecido es adecuado, utilice el pad para seleccionar el icono Aceptar y pulse **A**. Entonces el parque se subasta, así que ya no se podrá echar atrás. El precio de venta final aumentará (supuestamente) desde el precio mínimo antes de que el martillo caiga.

Nota: tras la subasta le darán una contraseña; anótela y guárdela en sitio seguro, ya que es la única forma de continuar la construcción de su parque de atracciones posteriormente (lea la sección *Introducir clave*).

Si elige aceptar el precio pero no le basta para financiar un parque nuevo, puede todavía cambiar de idea. Reconozca esto pulsando **A** y la

La pantalla del banco

Las visitas regulares a la pantalla del banco, aunque molestas, son esenciales para un control financiero eficaz del parque de atracciones.



Utilice el pad para seleccionar el icono Banco y pulse **A** para ver la pantalla del banco.

El gráfico muestra el estado de las cuentas del parque, basado en la comparación entre gastos e ingresos. Listadas a la izquierda aparecen las categorías de rendimiento financiero. Utilice el Pad para resaltar una categoría y pulse **A** para añadir información al gráfico. Aparece un punto de color correspondiente al color de la línea del gráfico al lado de cada categoría en la pantalla. Pulse de nuevo **A** para eliminar la información.

Al lado del gráfico se lista:

Dinero disponible: el dinero del que puede disponer automáticamente para nuevas atracciones, tiendas y personal.

Valor del parque: el valor del mercado de su parque de atracciones una vez que el precio de todas las acciones ha sido evaluado. Cuando usted inicia ***Theme Park*** este dato es (cosa que no sorprende en absoluto) cero.

Crédito actual: resalte las flechas con el pad. Después puede aumentar o disminuir el tamaño de su préstamo pulsando **A**.

Inversión/Mes: puede invertir hasta 2.500 cada mes en investigar nuevas atracciones, tiendas e instalaciones del parque. Cuando se haya terminado la investigación sobre una nueva diversión, una bombilla parpadea al lado de la fecha para indicárselo. Aumente y disminuya este datos como hizo con el préstamo.

Precio de los Tickets: el fundamento de los beneficios que proporciona su parque. Ajuste esto arriba o abajo resaltando el icono adecuado y pulsando **A**.

Gráficos de final de año

El gráfico Overall (global) aparece al final de cada año fiscal, permitiéndole ver el desarrollo de su parque durante el año. Se listan los diez mejores parques, pero usted debe lograr la posición número 1 para tener éxito en la creación de la atracción turística definitiva del mundo.

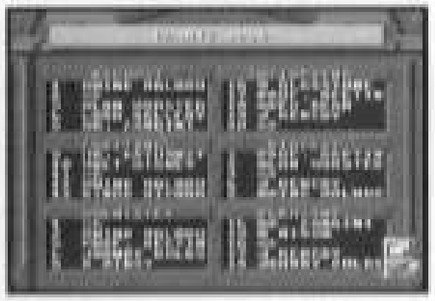
Cuando ya haya visto bastante, seleccione el icono Aceptar y pulse **A** para ver la pantalla de detalles de final de año.



Alternativamente, seleccione el icono Clasificaciones y pulse **A** para ver el gráficos de clasificaciones.

Gráficos de clasificaciones

En el diagrama de clasificaciones su parque de atracciones se compara con los demás en las siguientes categorías:



El más rico

Excitante

Amenidades

Satisfacción

El más grande

Agradable

Estudie la posición de su parque en las seis categorías y averiguará donde residen los defectos y cómo puede mejorar su posición global.

Seleccione el icono Estadísticas y pulse **A** para volver al diagrama General.

Seleccione el icono Aceptar y pulse **A** para volver a la pantalla de detalles de final de año.

Pantalla de detalles de final de año

La pantalla de final de año informa de los resultados de su parque de atracciones en los dos últimos años fiscales en las siguientes categorías:

Valor del parque

Balance

Préstamo

Máximo préstamo

Ingresos

Gastos



Impuesto sobre el terreno

Si el valor del parque es suficiente, tendrá la posibilidad de venderlo en subasta. Utilice el pad para seleccionar el recuadro Subasta y pulse **A** para iniciarla (lea la sección *Subastas*).

Cuando haya terminado en la pantalla de final de año, pulse **A** para volver a la pantalla del parque.

Bancarrota

Cuando el valor de todas las acciones y mercancías de su parque no cubra el coste de los préstamos, todos los intereses que deba, las deudas con el banco y los 20.000 de atrasos que le dan, será declarado legalmente en bancarrota. El parque tendrá que cerrar, todo lo que le rodea se colapsará sobre usted y sólo le quedará una vía honorable de escape. Es un largo camino de bajada.

Nota: antes de ser declarado en bancarrota se le da un aviso de un año, pero a partir de ahí es muy difícil dar la vuelta a la fortuna de su parque.

Equipo de producción

Diseñado por: Bullfrog Productions Ltd.

Programación para Original Sega: Andy Beale

Original Sega Productor: Mark Webley

Original Sega Gráficos: Mark Healey

Original Gráficos adicionales: Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie

Versión original: Peter Molyneux, Demis Hassabis

Programación de la versión original: Mark Webley, Mark Lamport, James Robertson

Sonido y música: Russell Shaw

Realización del sonido: Images Software

FOR DOMARK SOFTWARE:

Mega CD Conversion: Jim Blackler

FMV Implementation: Images Software

Product Manager: Mark Gilbert

WARNING: For owners of projection television. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor on the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

ADVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante perídos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitz l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

SEGA

MEGA-CD

DOMARK

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

© 1994-1995 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved.
Theme Park and Designer Series are trademarks of Bullfrog Productions Ltd.

© Domark Group Ltd. 1995, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London, SW15 1PR, England.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No.80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No.88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No.1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

SEGA and SEGA MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd.