

DÉMARRAGE

1. Au démarrage de SimSafari, la brève introduction vous plongera dans l'atmosphère sensationnelle de la savane africaine. Cliquez pour ignorer cette introduction.
2. Cliquez sur la lanterne du didacticiel pour activer ou désactiver ce dernier. Consulter le didacticiel au cours des premières parties de SimSafari peut s'avérer une bonne idée. Ne vous inquiétez pas. Vous pouvez le désactiver au milieu de la partie si vous le souhaitez.
3. Choisissez un type de partie : *Start a new park (Créer une nouvelle réserve)*, *Play a saved park (Jouer avec une réserve enregistrée)* ou *Play a mission (Remplir une mission)*. Une mission est un défi tel que sauver une espèce en voie d'extinction ou reconstruire un camp de safari détruit par le feu. Si vous choisissez *Jouer à une réserve enregistrée* ou *Remplir une mission*, passez directement à *A Quick Look Around (Petit tour d'horizon)*.
4. Si vous avez choisi de créer une nouvelle réserve, vous serez invité à choisir une carte pour cette dernière. Si vous cliquez sur *Display a new map (Afficher une nouvelle carte)*, vous obtiendrez des cartes avec différentes étendues d'eau. (Vous avez la possibilité d'ajouter ou de supprimer de l'eau ultérieurement en cours de jeu... moyennant une certaine somme d'argent.) Lorsque la carte affichée vous convient, cliquez pour continuer.
5. Choisissez un niveau de difficulté : *Easy (Facile)* ou *Hard (Difficile)*. Si vous choisissez le niveau *Facile*, vous obtenez une plus grosse somme d'argent au début. Votre marge d'erreur potentielle est donc plus importante. Gérer une réserve n'est jamais une tâche TRÈS facile, de sorte que le choix du niveau *Facile* est une décision plutôt intelligente, surtout lorsque vous commencez tout juste à utiliser le jeu.
6. Choisissez entre créer une réserve avec animaux et plantes et créer une réserve sans animaux ni plantes. Le fait de commencer avec des animaux et des plantes est plus proche de la réalité et vous permet de bénéficier d'une grosse avance. Le fait de démarrer sans animaux ni plantes suppose un surcroît de travail mais vous permet de contrôler chaque plante et chaque animal de votre réserve. (Toutefois, ce contrôle n'est jamais total. Certaines plantes et certains animaux attireront d'autres espèces à l'intérieur de votre réserve.) Lorsque vous cliquerez sur votre sélection, la partie commencera.

A QUICK LOOK AROUND (PETIT TOUR D'HORIZON)

En tant que garde de la réserve, vous serez chargé de la construction, de l'entretien et de la surveillance d'une réserve d'animaux sauvages, d'un camp de touristes et d'un village africain des environs. Ceux-ci ne se trouvent pas au même endroit. Vous devez donc cliquer sur un des boutons suivants pour vous rendre sur le lieu que vous souhaitez inspecter.

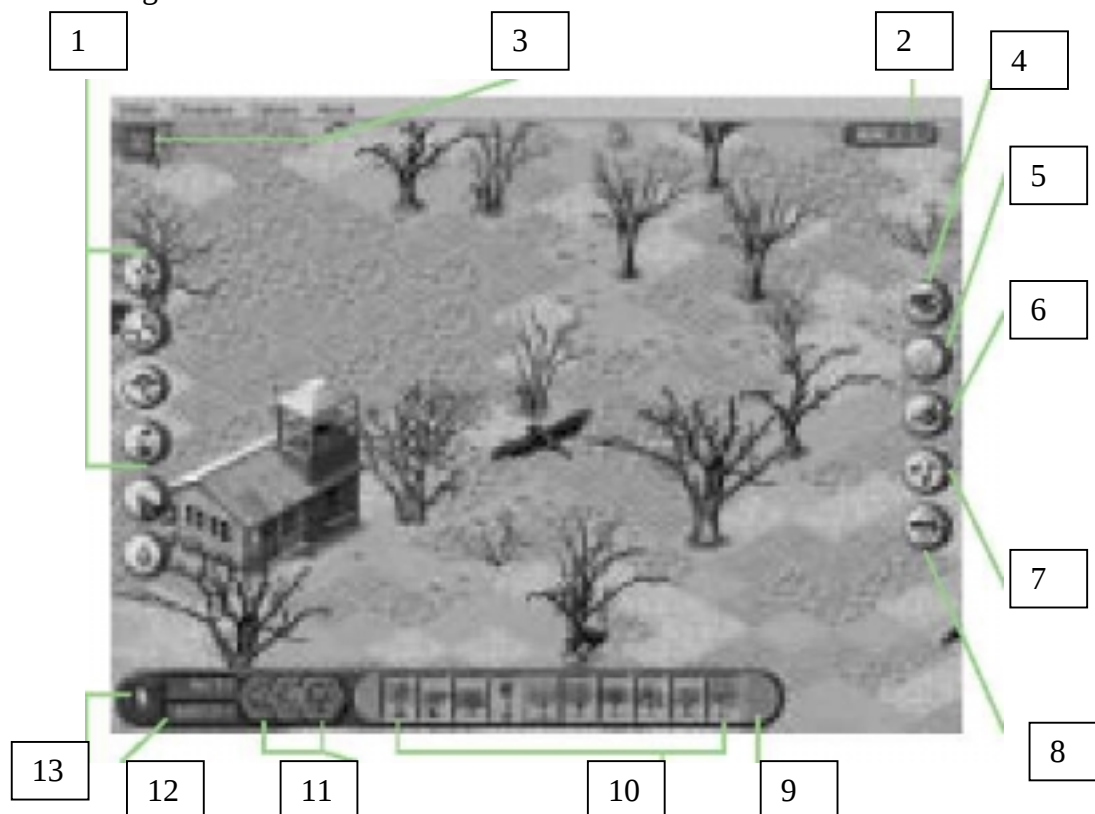
La réserve. Permet de gérer les espèces animales et végétales de votre réserve. Permet de savoir ce que mangent les animaux et quels sont leurs prédateurs.

Le camp. Permet de construire des logements destinés à accueillir les personnes venues faire un safari pendant leurs vacances. Si vous faites preuve d'une bonne gestion, vous gagnerez de l'argent qui vous permettra d'acheter davantage de plantes et d'animaux pour votre réserve.

Le village. Contrairement au camp et à la réserve, le village ne se trouve pas sous votre contrôle. Toutefois, vous pouvez voir les conséquences de vos efforts sur la population locale et engager des habitants du village comme personnel pour votre camp.

Écran principal

Vous passerez le plus clair de votre temps dans les écrans principaux de votre réserve, de votre camp et du village. Les contrôles de ces trois écrans sont semblables, de sorte que lorsque vous aurez compris comment fonctionne l'écran de la réserve, vous serez probablement capable de très bien vous débrouiller avec celui du camp et celui du village.



1. Lorsque vous vous trouvez dans la vue de la réserve ou dans la vue du camp, cliquez sur une des icônes suivantes pour afficher au bas de votre écran une ligne de « cartes » illustrées. Cliquez à nouveau pour masquer cette ligne de cartes.
2. Le nombre d'étoiles indiquent vos performances en tant que garde de la réserve.
3. Masquez/Affichez la barre de menus.
4. Cliquez pour obtenir un gros plan et plus d'informations sur une plante ou un animal.
5. Cliquez sur le filet, puis sur toute espèce animale que vous souhaitez supprimer de la réserve.
6. Rasez les bâtiments détruits par le feu et les autres éléments dont vous ne vous servez plus à l'aide du bulldozer. Il vous suffit de cliquer sur le bulldozer, puis sur tout ce dont vous aimeriez vous débarrasser. Certaines constructions ne peuvent pas être passées au bulldozer.
7. Passez d'un endroit à l'autre à l'aide de la carte.
8. Cliquez ici pour consulter le conseiller.

9. Cliquez ici pour voir d'autres options.

10. Cliquez sur la carte représentant l'élément que vous voulez introduire dans votre réserve. Cliquez à l'intérieur de votre réserve pour définir l'emplacement de l'élément choisi.

11. Allez au village, à la réserve ou au camp.

12. Indique la somme d'argent dont vous disposez.

13. Indique si l'action se déroule au cours de la saison des pluies ou au cours de la saison sèche.

DÉPLACEMENTS

Défilement

Lorsque vous le déplacez jusqu'à n'importe quel bord de votre écran, votre curseur se transforme en flèche zébrée. Cliquez pour faire défiler l'écran dans la direction indiquée. Pour un défilement continu, vous pouvez maintenir le bouton de la souris enfoncé. Vous pouvez vous déplacer vers le haut, vers le bas, vers les côtés et en diagonale.

Utilisation de la carte

Si vous souhaitez vous déplacer directement jusqu'à un certain endroit (ou si vous voulez savoir où se trouvent toutes les personnes et tous vos animaux), cliquez sur l'icône représentant la carte. Un aperçu général de l'ensemble de la zone apparaîtra. Utilisez la légende de la carte pour comprendre ce que représentent les points. Cliquez n'importe où pour positionner le centre du rectangle sur l'endroit où vous aimeriez vous rendre.

Jumelles

Dans le cas d'un safari réel, garder ses distances par rapport aux animaux est une bonne idée. Tentez une approche plus sûre et moins gênante : cliquez sur les jumelles, puis sur les espèces que vous souhaitez observer de près.

ACTIVATION ET UTILISATION DU MENU

Pour activer le menu, cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur gauche de l'écran. Cliquez à nouveau sur cette flèche pour masquer le menu.

Safari

- ❖ **Minimize (Réduire)**: Sélectionnez cette option pour réduire au minimum la fenêtre de jeu sous Windows 95.
- ❖ **New (Nouvelle partie)** : Permet de commencer une nouvelle partie.
- ❖ **Open (Ouvrir)** : Permet d'ouvrir une partie existante.
- ❖ Sélectionnez **Save (Enregistrer)** pour attribuer un nom à votre fichier SimSafari et l'enregistrer à l'emplacement souhaité.
- ❖ Sélectionnez **Page Setup (Mise en page)** pour choisir une imprimante et en régler les paramètres.
- ❖ Sélectionnez **Print (Imprimer)** pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer. Vous pouvez alors imprimer l'intégralité ou une partie de la réserve, du camp ou du village.
- ❖ Sélectionnez **Exit (Quitter)** pour sortir de SimSafari.

Disasters (Catastrophes)

- ❖ Dans SimSafari, des catastrophes surviennent lorsque vous vous y attendez le moins. Si vous souhaitez qu'une catastrophe se produise immédiatement, déclenchez celle de votre choix en la sélectionnant.
- ❖ Si vous ne voulez pas qu'une catastrophe non souhaitée ait lieu, sélectionnez No Disasters (Aucune catastrophe).

Options

- ❖ Sélectionnez Pause Simulation (Suspendre la simulation) pour arrêter la simulation. (Vous aurez toujours la possibilité de construire, mais la réserve ne se développera pas et vous ne gagnerez pas d'argent.)
- ❖ Sélectionnez Sound Off (Désactivation du son) si vous préférez construire une réserve sans bruits de personnes et d'animaux.
- ❖ Sélectionnez Désactivation du fond sonore (Background Sound Off) pour couper les sons tels que la musique.
- ❖ Sélectionnez Hide Interface (Masquer l'interface) si vous souhaitez ne rien faire si ce n'est observer cet univers sans qu'aucun bouton ne gâche le paysage.
- ❖ Si la case située à côté de Tutorial Off (Didacticiel désactivé) est cochée, cela signifie que le didacticiel est désactivé. Si vous souhaitez l'activer, sélectionnez cette case pour supprimer la coche.

LES CONSEILLERS

Un conseiller se tient à votre disposition dans chacune des trois zones : un écologiste dans la réserve, une directrice commerciale dans le camp et un vieil homme (un sage) dans le village.

L'écologiste

Pour consulter l'écologiste, cliquez sur le bouton Advisor (Conseiller) lorsque vous vous trouvez dans la vue de la réserve.

Field Guide (Guide du terrain)

Reportez-vous au guide du terrain pour acquérir des connaissances sur vos plantes et vos animaux préférés. Découvrez l'origine de leurs noms. Ecoutez des cris d'animaux.

Park Census (Recensement des espèces de la réserve)

Consulter le recensement des espèces de la réserve pour connaître le nombre d'individus pour chaque espèce présente dans votre réserve. Sélectionnez une espèce, puis cliquez sur le bouton Chaîne alimentaire (Food Web) pour connaître les espèces dont elle se nourrit et celles auxquelles elle sert de nourriture.

Food Web (Chaîne alimentaire)

Indique les prédateurs de l'espèce en question et le nombre d'individus pour chaque espèce à l'intérieur de la réserve.

Population Graph (Courbe démographique)

Si vous souhaitez savoir dans quelle mesure une espèce en affecte une autre, l'élaboration d'un graphique peut s'avérer particulièrement utile. Choisissez l'espèce à étudier, puis tracez sur un même graphique la courbe qui lui correspond ainsi que celle des espèces qui lui servent de nourriture et celle de ses prédateurs pour voir comment toutes ces espèces agissent l'une sur l'autre. Si vous avez le sentiment que deux espèces sont en concurrence pour la nourriture, vous pouvez tracer leur courbe respective sur un même graphique afin d'obtenir une confirmation.

Safari Smarts (Le coin des futés du safari)

Vous avez besoin d'une activité en attendant que votre camp vous rapporte de l'argent ? Le coin des futés du safari est un bon endroit où tuer le temps. Vous pouvez y tester vos connaissances en matière d'espèces africaines.

La directrice commerciale

Pour consulter la directrice commerciale, cliquez sur le bouton Advisor (Conseiller) lorsque vous vous trouvez dans la vue du camp.

Votre conseiller vous fournira tous les conseils qui lui semblent capitaux. Toutefois, si vous vous posez des questions sur un sujet particulier, cliquez sur le bouton Detailed Business Advice (Conseil commercial circonstancié).

Le vieil homme du village

Pour consulter le vieil homme du village, cliquez sur le bouton Advisor (Conseiller) lorsque vous vous trouvez dans la vue du village.