

Jurassic World Evolution 1

Le guide STEAM de MisterWalky

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1430204785>



Mise en PDF et annexes © 2024 Les Publications du Marcel
Toutes les notes sont de l'auteur du présent PDF
Version 1.3-0 du 2 novembre 2024

Table des matières

| | |
|--|----|
| Synopsis..... | 4 |
| Introduction | 6 |
| 1 - Isla Matanceros | 7 |
| 1.1 Généralités | 7 |
| 1.2 Note de dinosaure | 11 |
| 1.3 Note de service (Installations)..... | 13 |
| 1.4 Passer la note des installations à 5 (vidéo) | 14 |
| 2 - Isla Muerta | 15 |
| 2.1 Gestion des problèmes | 15 |
| 2.2 Gestion initiale du parc..... | 15 |
| 2.3 Devenir bénéficiaire | 15 |
| 2.4 Monter la note de l'île au maximum | 16 |
| 2.5 Passer la note des installations à 5 (vidéo) | 16 |
| 3 - Interface..... | 17 |
| 3.1 Centre de contrôle | 17 |
| 3.2 Carte | 18 |
| 3.3 Vues gestion | 19 |
| 3.4 Enclos | 20 |
| 3.5 Opérations..... | 21 |
| 3.6 Visiteurs..... | 22 |
| 3.7 Électricité | 23 |
| 3.8 Allées..... | 23 |
| 3.9 Environnement..... | 24 |
| 3.10 Détruire..... | 24 |
| 4 - Constructions | 25 |
| 4.1 Électricité | 25 |
| 4.2 Enclos | 26 |
| 4.3 Opérations..... | 27 |
| 4.4 Visiteurs..... | 30 |
| 5 - Contrats | 33 |
| 6 - Missions | 34 |
| 6.1 Missions d'Isaac Clément..... | 34 |
| 6.2 Missions de George Lambert | 34 |
| 6.3 Missions du Dr Kajal Dua | 35 |

| | |
|--|----|
| 7 - Recherche..... | 37 |
| 7.1 Accès aux fossiles..... | 37 |
| 7.2 Accès aux fossiles de luxe..... | 38 |
| 7.3 Accès aux fossiles de Fallen Kingdom | 39 |
| 7.4 Attractions panoramiques | 40 |
| 7.5 Bâtiments des visiteurs | 40 |
| 7.6 Centre de recherche | 41 |
| 7.7 Centre des expéditions..... | 42 |
| 7.8 Centre des fossiles..... | 43 |
| 7.9 Centre des visiteurs | 43 |
| 7.10 Clôtures électriques | 44 |
| 7.11 Clôtures standard | 44 |
| 7.12 Électricité | 45 |
| 7.13 Fléchettes hypodermiques | 45 |
| 7.14 Gènes d'apparence | 48 |
| 7.15 Gènes de caractéristiques | 50 |
| 7.16 Poste des gardes | 54 |
| 7.17 Production d'électricité | 54 |
| 7.18 Projets hybrides | 55 |
| 7.19 Stations de vigilance météo | 56 |
| 7.20 Transport..... | 56 |
| 7.21 Unité confinement (UC) | 56 |
| Annexe 1 - Lancement du jeu..... | 58 |
| Annexe 2 - Création d'un bâtiment..... | 60 |
| Annexe 3 - Comptabilité | 61 |
| Annexe 4 – Génomes et incubations..... | 63 |
| Annexe 5 – Statistiques des dinosaures | 64 |
| Obtenir cinq étoiles pour les Nuls | 69 |

Synopsis

Jurassic World Evolution demeure un jeu de simulation d'entreprise qui vous permet de construire un parc à thème de dinosaures Jurassic World avec des attractions et des installations de recherche. Vous devez construire un centre d'expédition qui envoie des paléontologues sur des sites de fouilles de fossiles pour obtenir le matériel ADN des dinosauriens.

Le séquençage de l'ADN qui peut se réaliser dans un bâtiment spécial, débloque de nouvelles espèces et met à jour leurs statistiques, telles que la durée de vie et la résilience. Avec suffisamment de contenu d'ADN, vous pouvez élever et incuber des dinosaures dans un laboratoire.

Vous pouvez également améliorer les gènes des dinosauriens en intégrant l'ADN des espèces modernes à celui des dinosaures pour combler leurs lacunes et leur permettre d'évoluer. Les modifications apportées à l'ADN modifient leurs statistiques de base, ainsi que leur niveau d'agressivité ou leur apparence.

Le jeu dispose d'un outil de terrain qui vous permet de modifier l'environnement en plantant des arbres et en créant des sources d'eau.

Les dinosaures demeurent la principale attraction et le revenu du jeu, bien que l'argent puisse également se gagner en vendant des produits dans les magasins et avec la clientèle séjournant dans les hôtels. Vous pouvez disposer d'environ 40 espèces au lancement. Vous pouvez nommer chaque spécimen après qu'ils figurent incubés.

Vous devez construire des enceintes pour contenir les animaux pour le plaisir des touristes. Les besoins des différents dinosaures, comme le type de nourriture qu'ils mangent et l'étendue des interactions sociales dont ils ont besoin, doivent être satisfaits pour les garder en bonne santé et satisfaits.

Les dinosaures contrôlés par l'intelligence artificielle interagissent les uns avec les autres et avec l'environnement, ainsi qu'avec les invités s'ils sont sortis de leur enclos. Par exemple, les carnivores attaqueront les carnivores d'une espèce différente et traqueront les herbivores.

Vous devez également construire divers divertissements, ainsi que des équipements tels que des restaurants et des magasins pour plaire aux touristes. Un exemple d'attractions touristiques est la Gyrosphère ou le monorail de Jurassic World.

Vous pouvez également utiliser le mode photo du jeu pour prendre des photos de dinosaures. Chaque installation et agrément de divertissement

sont livrés avec leur propre système de gestion. Vous êtes en mesure de définir et d'ajuster les frais d'entrée ainsi que le nombre de membres du personnel en vigueur dans chaque installation. Les animaux peuvent être vendus pour gagner un revenu supplémentaire.

Diverses situations d'urgence peuvent se produire dans le parc, y compris des pannes de courant, des conditions météorologiques imprévisibles et des évasions de dinosaures, qui doivent rester traitées pour assurer la sécurité et le bonheur des touristes.

Vous pouvez construire des bâtiments pour vous aider au maintien de la sécurité du parc. Le personnel peut calmer les animaux échappés, soigner ceux qui apparaissent malades, ravitailler les mangeoires, transporter des dinosaures, réparer les clôtures, etc.

Vous pouvez également contrôler des véhicules à partir d'une perspective à la troisième personne, tels que des hélicoptères et des Jeeps pour effectuer ces tâches. Des abris d'urgence pour protéger les invités, ainsi que d'autres structures de sécurité telles que les redondances de réseau électrique et les centres d'alerte aux tempêtes, peuvent être construits. Bon nombre de ces installations de sécurité peuvent être modernisées afin de renforcer leur efficacité lorsqu'elles figurent en situation d'urgence.

Introduction

Après une petite cinématique accompagnée d'une présentation sommaire, vous êtes guidés dans vos premiers pas par un petit tutoriel que vous ne pourrez pas éviter.

Suivez donc ce tutoriel pour apprendre les bases du jeu.

À noter que tous vos bâtiments ont besoin d'une voie d'accès (« allée ») et d'un accès à l'électricité.

On vous demande de créer un laboratoire de la création Hammond, d'y incuber un œuf de *Struthiomimus* et de le transférer dans l'enclos.

Pour la suite, on vous demande d'accepter un contrat. Choisissez celui qui vous plaît.

Ils vous permettent de gagner de l'argent et d'améliorer la réputation de votre parc en le faisant évoluer.

Construisez un centre d'expédition pour terminer votre contrat.

Vous possédez des missions qui vous débloquent des recherches et vous feront gagner aussi de l'argent pour gérer votre parc. D'ailleurs, à la suite de votre contrat, vous débloquent la première, en fonction de la division que vous aviez choisie.

À partir de là, vous entrez dans le vif du sujet...



1- Isla Matanceros

1.1 Généralités

En suivant cette section, vous serez à même d'obtenir 5 étoiles. Après avoir suivi le tutoriel présenté dans l'introduction, vous êtes livrés à vous-même et vous allez devoir faire évoluer votre parc afin de gagner de l'argent et débloquer les autres îles. Parallèlement aux conseils de ce guide, gardez toujours à l'esprit que vous présentez les missions à réaliser, et vous devez donc vous adapter. Le but de ce guide reste de vous aider à obtenir 5 étoiles sur toutes les îles. Pour cela, on va faire progresser la note de dinosaure en alternant avec celle des installations. Vous basculerez donc d'une section à l'autre. Concernant les recherches, débloquentes celles qui demeurent disponibles dès que vous apparaissez très confortable sur l'aspect financier (plus de 10 millions).

Passer bénéficiaire

Votre parc ressemble plus ou moins à cela¹ et est pour le moment déficitaire de plus de 8 500 \$ par minute. La première réalisation va donc être de passer bénéficiaire sous peine de ne plus pouvoir évoluer.



Pour vous simplifier la vie, utilisez largement le centre de contrôle.

¹ Malheureusement, toutes les images sont manquantes dans le fichier original sur le Web. Celles que vous voyez ici ont été ajoutées (au mieux) par l'auteur du présent PDF.

Sur l'image ci-dessous, dans la section « Réputation », vous voyez des curseurs qui représentent les niveaux de satisfaction des trois divisions. Le premier stade à débloquer en priorité est le premier point de chaque division pour débloquer les trois missions disponibles².



En réalisant le premier contrat du didacticiel, vous avez donc fait évoluer ce curseur ; la division *Science* en ce qui me concerne. Cela vous débloquent la première mission. Votre tout premier travail va consister à prendre un nouveau contrat dans les deux autres divisions pour débloquer les autres missions. Si vous ne l'effectuez pas, un contrat par défaut vous sera proposé. Vous pouvez en obtenir trois simultanés³.



² Faire avancer la barre de progression jusqu'au cadenas.

³ Et ce manuellement toutes les deux minutes.

Par la suite, vous prendrez les contrats que vous désirez en fonction de vos objectifs, mais essayez de garder un équilibre entre les trois divisions pour éviter les sabotages⁴.

Envoyez maintenant une expédition sur un site de fouille disponible où vous voulez ou sur un site contenant des fossiles d'un dinosaure dont vous pourriez avoir besoin pour une mission.

Dans mon cas, j'ai besoin d'acquérir des fossiles de Triceratops.

Les objectifs des missions doivent toujours rester en tête lors de votre évolution.

Pour poursuivre, commencez à analyser les fossiles que vous détenez déjà. Vous pouvez en mettre d'autres en attente. Bien entendu, dès que votre expédition sera de retour, vous pourrez la renvoyer de nouveau et relancez les analyses de vos fossiles.

On va maintenant s'intéresser à la note de l'île. Sur cet écran, vous pouvez cliquer sur les différentes zones pour obtenir plus de détails sur ce que vous devez faire pour vous améliorer.



Tenez-en compte pour faire évoluer votre parc. Une des premières choses à accomplir pour passer bénéficiaire demeure de créer des dinosaures. C'est ce que vos visiteurs veulent voir.

Incubez des œufs en variant les espèces, modifiez leur génome pour

⁴ ???

augmenter par ordre de priorité :

- La note : contribue à la note des dinosaures et donc de l'île.
- L'espérance de vie : plus un dinosaure vit longtemps, plus son investissement est rentabilisé.
- La résistance : ça lui permet de devenir plus résistant aux maladies.

Bien entendu, vous éviterez de mélanger les herbivores avec les carnivores. Consacrez donc ce premier enclos aux herbivores. Vous en confectionnerez un autre plus tard.

Pensez aussi à poser des mangeoires⁵ dans votre enclos pour éviter qu'ils ne meurent de faim.

Normalement, en créant deux dinosaures de deux espèces différentes, cela devrait déjà vous rendre bénéficiaire.

Construction des bâtiments de maintenance

En ouvrant la carte, vous voyez une vue schématique de votre île avec les contours délimitant la zone constructible.

Construisez un poste de gardes et un centre de l'UC⁶ de préférence au centre de l'île, quitte à détruire le petit lac qui s'y trouve⁷. Ainsi, lors des opérations, vos équipes ne résideront pas trop loin de leurs lieux d'intervention.

Vous manquerez d'électricité, installez une centrale électrique.

Gestion des incidents

Vous devrez gérer régulièrement plusieurs incidents sur votre parc. Cela devra toujours demeurer votre priorité avant tout le reste. La maladie reste le plus simple d'entre eux.

Pour gérer cela, cliquez sur le poste de gardes et envoyez une équipe soigner le dinosaure malade. À noter que vous pourrez conduire le véhicule vous-même et administrer vous-même le traitement.

Cela débloque des succès.

⁵ Une pour les petits animaux et une pour les grands, histoire d'éviter aux Diplodocus de se prendre un torticolis... 😊

⁶ Unité de Confinement

(source : https://jurassicworld-evolution.fandom.com/fr/wiki/Centre_de_l%27UC)

⁷ Non. Dans la version actuelle du jeu, on ne peut pas construire un bâtiment sur une zone comportant de l'eau.

1.2 Note de dinosaure



On remarque sur le détail de la note que je suis pénalisé par le manque de variété (« diversité limitée »).



Je vais donc ajouter une 3e espèce à mon enclos.

Vous détenez assez de dinosaures pour gagner assez de bénéfice pour le moment.

Passez au paragraphe *Note de service*, étape 1.

Étape 2

Après avoir travaillé sur les visiteurs, on revient ici pour construire un nouvel enclos destiné à héberger les carnivores. Nous allons le construire un peu sur la gauche. On installe d'abord le laboratoire.



On peut maintenant passer à la clôture⁸ sans oublier la porte sur un des côtés du labo⁹.

Vous n'oublierez pas la mangeoire pour carnivores et la création d'un point d'eau¹⁰ pour que vos carnivores puissent s'abreuver.

Par la suite, incubez vos premiers Ceratosaurus.

Vous devriez figurer proche de trois étoiles maintenant grâce à l'élimination de la pénalité pour le manque de diversité des espèces.

Passez au paragraphe *Note de visiteur*, étape 2

Étape 3

Pour augmenter la note, vous pouvez éventuellement gérer de l'infamie¹¹

⁸ Dans la version actuelle du jeu, la clôture est déjà en place.

⁹ C'est celle depuis laquelle doit partir l'allée.

¹⁰ Dans la version actuelle du jeu, il y a déjà un lac.

¹¹ Sic. Pour en savoir plus sur l'infamie, voir le Wiki [https://jurassicworld-evolution.fandom.com/fr/wiki/Salle de contr%C3%B4le#Note Dinosaure](https://jurassicworld-evolution.fandom.com/fr/wiki/Salle_de_contr%C3%B4le#Note_Dinosaure)

de combat.

Pour cela, introduisez un herbivore dans l'enclos des carnivores.

Poursuivez aussi l'insertion de nouveaux dinosaures pour passer la note à 5, sachant que je vous déconseille de mettre des Dracorex dans l'enclos des herbivores, car ils supportent mal une forte population.

Vous pourrez plus tard leur construire un espace spécifique.

1.3 Note de service (Installations)

Étape 1

La première chose à préparer pour faire progresser la note de service¹² demeure de créer des galeries panoramiques autour de votre premier enclos pour permettre à vos visiteurs de voir vos dinosaures.

Rien que cela devrait monter votre note de plus de deux étoiles.

En se servant de l'écran de gestion¹³, on s'aperçoit que les visiteurs manquent de nourriture, de boissons et de boutiques pour leurs souvenirs¹⁴.

| GESTION : ISLA MATANCEROS >> NOTE DE L'ÎLE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------------------|--|-------------------------|-----|-----------------------------|---------|-------------|--|-----------------------------|----|--------------|---|---------------|---|-------------------|---|-----------------------|---|---------------------|-----|-----------------------|---|--------------|-----------|--|------------------------------|--|-----------------|--|-------------------|-------|----------|-------|---------------------------|--|-------------------|---|-----------------------------------|--|---------------------------|-------|-----------------------|-----|-------------------|-----|--------------------------|-----|--------------------|-----|---------------------|-------|--------------------|-----|
| ★★★★★ NOTE DE L'ÎLE NOMBRE DE VISITEURS 253 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NOTE DE DINOSAURE ★★★★★</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CIBLE : ESPÈCES UNIQUES</td> <td>2/4</td> </tr> <tr> <td>CIBLE : NOTE DES DINOSAURES</td> <td>72/1000</td> </tr> <tr> <td colspan="2">NOTE</td> </tr> <tr> <td>NOTE DE BASE (3 DINOSAURES)</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>AUTHENTICITÉ</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>MODIFICATIONS</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INFAMIE DE COMBAT</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>PÉNALITÉ DE BIEN-ÊTRE</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>PÉNALITÉ DE VARIÉTÉ</td> <td>-19</td> </tr> <tr> <td>BONUS D'ENVIRONNEMENT</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>72</td> </tr> </tbody> </table> | NOTE DE DINOSAURE ★★★★★ | | CIBLE : ESPÈCES UNIQUES | 2/4 | CIBLE : NOTE DES DINOSAURES | 72/1000 | NOTE | | NOTE DE BASE (3 DINOSAURES) | 80 | AUTHENTICITÉ | 8 | MODIFICATIONS | 0 | INFAMIE DE COMBAT | 3 | PÉNALITÉ DE BIEN-ÊTRE | 0 | PÉNALITÉ DE VARIÉTÉ | -19 | BONUS D'ENVIRONNEMENT | 0 | TOTAL | 72 | <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NOTE DES INSTALLATIONS ★★☆☆☆</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">SÉCURITÉ</td> </tr> <tr> <td>VISITEURS BLESSÉS</td> <td>AUCUN</td> </tr> <tr> <td>À L'ABRI</td> <td>AUCUN</td> </tr> <tr> <td colspan="2">CAPACITÉ D'ACCUEIL</td> </tr> <tr> <td>HÔTELS EN SERVICE</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td colspan="2">SATISFACTION DES VISITEURS</td> </tr> <tr> <td>VISIBILITÉ DES DINOSAURES</td> <td>100 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DE LA NOURRITURE</td> <td>0 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DES BOISSONS</td> <td>0 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DES DIVERTISSEMENTS</td> <td>0 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DES BOUTIQUES</td> <td>0 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DES TRANSPORTS</td> <td>100 %</td> </tr> <tr> <td>NOTE DES TOILETTES</td> <td>0 %</td> </tr> </tbody> </table> | NOTE DES INSTALLATIONS ★★☆☆☆ | | SÉCURITÉ | | VISITEURS BLESSÉS | AUCUN | À L'ABRI | AUCUN | CAPACITÉ D'ACCUEIL | | HÔTELS EN SERVICE | 0 | SATISFACTION DES VISITEURS | | VISIBILITÉ DES DINOSAURES | 100 % | NOTE DE LA NOURRITURE | 0 % | NOTE DES BOISSONS | 0 % | NOTE DES DIVERTISSEMENTS | 0 % | NOTE DES BOUTIQUES | 0 % | NOTE DES TRANSPORTS | 100 % | NOTE DES TOILETTES | 0 % |
| NOTE DE DINOSAURE ★★★★★ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CIBLE : ESPÈCES UNIQUES | 2/4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CIBLE : NOTE DES DINOSAURES | 72/1000 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DE BASE (3 DINOSAURES) | 80 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AUTHENTICITÉ | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MODIFICATIONS | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| INFAMIE DE COMBAT | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PÉNALITÉ DE BIEN-ÊTRE | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PÉNALITÉ DE VARIÉTÉ | -19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BONUS D'ENVIRONNEMENT | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL | 72 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES INSTALLATIONS ★★☆☆☆ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SÉCURITÉ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VISITEURS BLESSÉS | AUCUN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| À L'ABRI | AUCUN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CAPACITÉ D'ACCUEIL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| HÔTELS EN SERVICE | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SATISFACTION DES VISITEURS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VISIBILITÉ DES DINOSAURES | 100 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DE LA NOURRITURE | 0 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES BOISSONS | 0 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES DIVERTISSEMENTS | 0 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES BOUTIQUES | 0 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES TRANSPORTS | 100 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NOTE DES TOILETTES | 0 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

On va satisfaire leurs besoins en commençant par un fast food.

¹² La « note de service » s'appelle maintenant **Note des installations**.

¹³ Écran *Note de l'île*, puis *Note des installations*.

¹⁴ Pourcentage à 0.

On va poursuivre avec un abri d'urgence, ce qui nous permettra de les protéger en cas de fuite d'un dinosaure.

Ensuite, installez une boutique pour qu'ils puissent ajouter des souvenirs *Made in China* comme bien des souvenirs... 😊

Finissez enfin par installer un hôtel pour donner un hébergement à vos visiteurs.

Passez au paragraphe *Note de dinosaures*, étape 2.

Étape 2

Pour prendre mon exemple, on voit que la visibilité des dinosaures ne figure pas au top.

On va donc construire d'autres galeries panoramiques pour englober une bonne visibilité sur vos deux enclos.

Pour terminer, vous surveillerez avec l'affichage de la gestion où vous devez construire des boutiques et bâtiments de restauration.

Si vous suivez tous ces conseils, vous devriez facilement obtenir la note de 5 étoiles.

Passez au paragraphe *Note de dinosaures*, étape 3.

1.4 Passer la note des installations à 5 (vidéo)

Évolution du parc avec une note des installations¹⁵ passant de 0 à 5 :

Épisode 1 : <https://youtu.be/8MoFrem8Uqc>

Épisode 2 : <https://youtu.be/zvBdITGvIY4>

Épisode 3 : <https://youtu.be/YQHm0GZk3Sc>

Épisode 4 : https://youtu.be/Vb7dyM_1Wu8

Épisode 5 : <https://youtu.be/7slanUNpYOo>

Épisode 6 : <https://youtu.be/NnmStH9Pcls>

¹⁵ Appelée dans le texte original « Note de service ».

2- Isla Muerta

2.1 Gestion des problèmes

En arrivant sur cette île déficitaire, la première des choses reste de régler tous les problèmes.

Attention, cette île est sujette aux tempêtes ; veillez plus tard à installer des stations de vigilance météo et ouvrez vos abris en cas de tempête.

Pour commencer, on va déjà s'attaquer aux problèmes électriques. On sélectionne le poste de gardes et on va conduire manuellement le véhicule jusqu'au poste électrique pour le réparer.

On peut ensuite envoyer les gardes effectuer les autres réparations ou les réaliser nous-mêmes.

Pour terminer, on ferme l'abri d'urgence.

2.2 Gestion initiale du parc

Maintenant que les problèmes sont réglés, on construit un centre d'expédition et un centre des fossiles afin de pouvoir envoyer des équipes de fouilles et de découvrir de nouveaux ADN.

2.3 Devenir bénéficiaire

Pour commencer, prenez des contrats et incubez trois *Struthiomimus*, les moins chers que vous pouvez préparer.

Si vous êtes vraiment bloqué, vendez un bâtiment que vous rachèterez plus tard ou mieux, réalisez un contrat qui vous permettra de vous refaire un peu financièrement¹⁶.

Rappelez-vous que votre priorité doit toujours rester les sites de fouilles.

Montez aussi un restaurant et normalement, avec cela, vous devriez figurer tout juste bénéficiaire.

¹⁶ Lors des expéditions, les équipes rapportent souvent des minerais de valeur sans aucun ADN dessus. Les vendre procure un revenu important.

2.4 Monter la note de l'île au maximum

Pour la suite, servez-vous des affichages de gestion et gérez les besoins de vos visiteurs en fonction de leurs souhaits. Si vous faites en sorte de régler les problèmes, vous arriverez facilement à la note maximum.

Sachez aussi que pour débloquer les missions, vous serez contraint d'atteindre le second palier de satisfaction des divisions.

2.5 Passer la note des installations à 5 (vidéo)

Évolution du parc avec une note des installations¹⁷ passant de 0 à 5 :

Épisode 7 : <https://youtu.be/NLpf2b8P5vQ>

Épisode 8 : <https://youtu.be/lnU5FAvmh5A>

Épisode 9 : https://youtu.be/M_7oGcVdvyY

¹⁷ Appelée dans le texte original « Note de service ».

3- Interface

3.1 Centre de contrôle



Le centre de contrôle vous sert à gérer votre île ; il contient plusieurs index pour cela.

La gestion de l'île

L'écran offre une vue d'ensemble des principaux éléments de gestion de votre île.

Vous pourrez y consulter la note de l'île, votre réputation auprès des divisions et votre comptabilité.

Vous pourrez aussi suivre la progression de vos contrats (un seul à la fois) et missions (trois maximum simultanées).

Déplacements sur l'île

Cette partie vous permet de vous déplacer entre vos îles à travers l'archipel.

Carte des expéditions

C'est sur cette carte que vous choisirez où envoyer vos équipes de recherches à la découverte de fossiles à partir du centre d'expédition.

Fossiles

Cette section recense tous les fossiles découverts.

Vous pourrez procéder à l'extraction de l'ADN qu'ils contiennent ou les vendre si vous n'en avez pas l'utilité.

Recherche

C'est dans le centre de recherche que vous débloquentez les recherches sur plusieurs catégories.

Base de données IGEN

Cette partie regroupe toutes les données IGEN récupérées.

Ce guide lui est entièrement consacré :

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1430204785>

3.2 Carte



La carte vous montre une vue synthétique de votre parc.

Vous retrouverez toutes les informations nécessaires pour une gestion facile de votre parc avec la liste de tous les éléments sur la gauche (touche carré).

Vous pouvez utiliser des filtres pour ne voir que les dinosaures ou les

véhicules.



Affichage de la carte



Affichage normal

3.3 Vues gestion

Ce mode de vue permet de voir au premier coup d'œil en colorant de différentes couleurs les éléments concernés en fonction de la gestion que vous désirez.



Vous pouvez obtenir des informations sur :

- L'électricité
- La météo
- Les abris
- La visibilité des dinosaures
- Le bilan des attractions
- La nourriture
- La boisson
- Les commerces
- Le divertissement
- Les toilettes
- Le transport

3.4 Enclos

Cette partie liste tout ce qui concerne ce que vous pouvez construire pour les enclos :

- Labo de la création Hammond : 400 000 \$. Il permet l'incubation des œufs et le transfert dans l'enclos.
- Clôture : 14 100 \$ pour une section complète. La plus simple des clôtures pour garder vos dinosaures¹⁸.
- Porte : 80 000 \$. Elle permet le passage des équipes de gestion dans l'enclos.
- Mangeoire pour petits herbivores : 150 000 \$. Elle contient de la

¹⁸ Totalement inefficace. Privilégier des clôtures doublées en barres de métal, électrifiées côté intérieur (nécessite un poste d'alimentation électrique).

nourriture pour les dinosaures brouteurs d'herbe et de feuilles basses. Doit être régulièrement alimentée.

- Mangeoire pour grands herbivores : 300 000 \$. Elle comporte de l'aliment pour les animaux de grandes tailles. Doit être fréquemment approvisionnée.
- Mangeoire pour carnivores : 250 000 \$. Elle contient de la nourriture pour les dinosaures carnassiers. Doit être périodiquement alimentée.
- Mangeoire à appât vivant : 200 000 \$. Elle contient de la nourriture vivante pour les carnivores. Doit être régulièrement alimentée.
- Galerie panoramique : 150 000 \$. Elle permet l'observation des dinosaures par vos visiteurs.



3.5 Opérations

Cette partie liste tout ce qui concerne les bâtiments d'opération :

- Centre des expéditions — 400 000 \$: il permet d'envoyer des équipes de fouilles pour récupérer des fossiles.
- Centre des fossiles — 400 000 \$: il accorde l'étude ou la vente des fossiles ramenés par les équipes de fouilles.
- Centre de recherche — 400 000 \$: il vous autorise les recherches pour débloquer des bâtiments, des gènes, etc..
- Poste de gardes — 400 000 \$: c'est de là que vous enverrez les gardes pour accomplir une mission.
- Centre de l'UC — 400 000 \$: ce bâtiment permet de gérer les dinosaures qui doivent recevoir un sédatif ou être transportés.



3.6 Visiteurs



Cette section liste tout ce qui concerne les bâtiments consacrés aux visiteurs :

- Abri d'urgence — 250 000 \$: il permet aux touristes de s'abriter en cas de tempêtes ou de dinosaures en fuite.
- Hôtel 3 750 000 \$: ce bâtiment augmente la capacité de votre île.
- Boutique des souvenirs — 130 000 \$: la boutique dans laquelle vous pourrez vendre des souvenirs à vos visiteurs.
- Fastfood — 170 000 \$: restauration rapide avec possibilité de plusieurs menus possibles.

3.7 Électricité



Vous trouverez ici toutes les constructions relatives à l'énergie :

- Centrale électrique : la petite coûte 500 000 \$ et produit 60 unités.
- Poste électrique : coût de 20 000 \$. Il permet de fournir l'énergie nécessaire à vos bâtiments dans une zone circulaire.
- Pylône : coût de 11 000 \$ pour une section complète. Il achemine l'électricité depuis vos centrales jusqu'à vos postes électriques.

3.8 Allées



Les différents types d'allées disponibles avec leur prix pour une section complète :

- Bas de gamme — étroite : 2 000 \$.
- Standard — étroite : 4 000 \$.
- Standard — large : 8 000 \$.
- Haut de gamme — étroite : 6 000 \$.
- Haut de gamme — large : 12 000 \$.

3.9 Environnement



Ce sont les outils de gestion du terrain.

Vous pourrez ajouter des forêts, des arbustes ou au contraire en retirer pour créer des prairies, créer des lacs ou en retirer et enfin gérer le terrain lui-même.

Leur coût est variable.

3.10 Détruire

Cette option de l'interface permet d'effacer un bâtiment, une allée, un pylone électrique, une portion de clôture, etc.

A utiliser avec prudence, son annulation n'est pas possible.

4- Constructions

4.1 Électricité

Centrale électrique, petite

Prix : 500 000 \$.

Production d'électricité : 60 unités.

Maintenance par minute : 10 000 \$.

Ce bâtiment produit de l'électricité que vous pourrez acheminer aux postes électriques par les pylônes.

Elle possède deux emplacements d'amélioration pour :

Protection contre les coupures de courant 1.0 : cela réduit de 10 % le risque de coupure de courant.

Protection contre les coupures de courant 2.0 : cela réduit de 20 % le risque de coupure de courant.

Protection contre les coupures de courant 3.0 : cela réduit de 30 % le risque de coupure de courant.

Production améliorée 1.0 : cela augmente la production de 14 % et génère un risque de coupure de 5 %.

Production améliorée 2.0 : cela augmente la production de 18 % et génère un risque de coupure de 10 %.

Production améliorée 3.0 : cela augmente la production de 22 % et génère un risque de coupure de 20 %.

Coût d'entretien réduit 1.0 : cela réduit les coûts d'entretien de la centrale de 4 %.

Coût d'entretien réduit 2.0 : cela réduit les coûts d'entretien de la centrale de (x) %.

Coût d'entretien réduit 3.0 : cela réduit les coûts d'entretien de la centrale de (x) %.

Poste électrique

Prix : 20 000 \$.

Besoin en électricité : une unité.

Le poste électrique permet d'alimenter en électricité les bâtiments dans sa zone d'influence. Il doit rester relié à une centrale par des pylônes.

4.2 Enclos

Galerie panoramique

Prix : 150 000 \$.

Besoins en électricité : 3 unités.

Elle s'installe sur un enclos et permet à vos visiteurs de voir les dinosaures dans son champ d'observation.

Laboratoire de la création Hammond

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment s'installe contre un enclos. Une partie donne à l'extérieur et une autre à l'intérieur de la clôture pour le transfert des dinosaures.

Il vous permet d'incuber jusqu'à cinq dinosaures simultanément, de manipuler leur ADN et enfin de les transférer dans votre enclos.

Il possède trois emplacements d'amélioration pour :

Vitesse d'incubation 1.0 : accélère de 10 % l'incubation.

Vitesse d'incubation 2.0 : accélère de 20 % l'incubation.

Vitesse d'incubation 3.0 : accélère de 30 % l'incubation.

Amélioration de la viabilité 1.0 : augmente la viabilité des dinosaures de 10 %.

Amélioration de la viabilité 2.0 : augmente la viabilité des dinosaures de 20 %.

Amélioration de la viabilité 3.0 : augmente la viabilité des dinosaures de 30 %.

Capacité de la couveuse : ajoute une baie d'éclosion au laboratoire.

Mangeoire à appât vivant

Prix : 200 000 \$.

Réserve de nourriture : 10 unités.

Elle contient des chèvres pour permettre la chasse des carnivores. Elles les distribue à intervalles réguliers. Elle a besoin d'être réapprovisionnée par les gardes.

Mangeoire pour grands herbivores

Prix : 300 000 \$.

Réserve de nourriture : 5 unités.

Elle contient une réserve de nourriture qu'elle distribue à intervalles réguliers. Elle a besoin d'être réapprovisionnée par les gardes régulièrement.

Mangeoire pour petits herbivores

Prix : 150 000 \$.

Réserve de nourriture : 10 unités.

Elle contient une réserve de nourriture qu'elle distribue à intervalles réguliers et a besoin d'être approvisionnée régulièrement par les gardes. Bien entendu, les gros dinosaures mangent plus que les petits.

Prévoyez donc plusieurs mangeoires pour satisfaire tout le monde dans votre enclos.

Mangeoire pour carnivores

Prix : 250 000 \$.

Réserve de nourriture : 5 unités.

Elle contient de la viande et des aliments adaptés aux carnivores qu'elle distribue à intervalles réguliers. Elle a besoin d'être réapprovisionnée par les gardes.

Plateforme panoramique

Prix : 200 000 \$.

Besoins en électricité : 3 unités.

Cette plateforme permet à vos visiteurs de voir vos dinosaures de loin.

4.3 Opérations

Centre de l'UC

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment vous permet d'envoyer rapidement une équipe de gestion de crise.

Vous pouvez dépêcher un hélicoptère qui va envoyer une équipe chargée d'administrer un tranquillisant à un dinosaure pour l'endormir. Vous pourrez aussi transporter des dinosaures endormis ou retirer des cadavres des enclos.

Vous pouvez assigner deux tâches par défaut.

Ce bâtiment possède cinq emplacements d'amélioration pour :

Vitesse de rechargement de l'UC 1.0 : augmente la vitesse de rechargement des fusils lors de l'administration de tranquillisants.

Vitesse de rechargement de l'UC 2.0 : augmente nettement la vitesse de rechargement des fusils.

Vitesse de rechargement de l'UC 3.0 : augmente considérablement la vitesse de rechargement des fusils.

Précision de l'UC 1.0 : augmente la précision des tirs de l'équipe de l'UC.

Précision de l'UC 2.0 : augmente nettement la précision des tirs de l'équipe de l'UC.

Précision de l'UC 3.0 : augmente considérablement la précision des tirs de l'équipe de l'UC.

Planning de l'UC : ajouter un emplacement dans la liste des tâches.

Centre de la découverte

Prix : 1 500 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment propose une expérience ludoéducative avec technologie et préhistoire.

Centre de recherches

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment vous permet d'effectuer des études dans plusieurs domaines.

Il possède trois emplacements d'amélioration :

Vitesse de recherche : accélère les recherches de 10 %.

Coût de recherche : réduit le coût des recherches de 10 %.

Centre de sécurité

Prix : 750 000 \$.

Besoins en électricité : 5 unités.

Ce bâtiment génère des revenus en fonction du degré de satisfaction de la division Sécurité.

Centre des expéditions

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce centre vous permet d'envoyer jusqu'à trois équipes sur des sites de fouilles pour récupérer des fossiles de dinosaures.

Il possède trois emplacements d'amélioration pour :

Vitesse d'excavation : accélère les fouilles de 10 %.

Rendement des fouilles : augmente de 10 % les chances de récupérer des métaux et minéraux précieux.

Pour expédier une équipe de fouilles, choisissez un emplacement adéquat sur la carte des expéditions qui contient plusieurs types d'icônes :

Cadenas : indique un site de fouille verrouillé.

Rond jaune : indique un site où la découverte de fossiles a eu lieu. Vous pouvez y envoyer vos équipes.

Rond bleu : indique un site partiellement fouillé.

Rond bleu avec une coche : indique un site fouillé pour les espèces connues, mais il en reste d'autres à découvrir.

Triangle rouge : indique un site entièrement fouillé.

Une fois que votre équipe de fouilles est de retour, elle dépose les fossiles de dinosaures trouvés que vous pourrez alors étudier ou revendre.

Centre des fossiles

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment vous permet d'étudier ou de vendre les fossiles ramenés par les équipes de fouilles du centre des expéditions.

Il possède trois emplacements d'amélioration :

Vitesse d'extraction : accélère de 10 % l'extraction d'ADN.

Taille de l'inventaire : ajoute un emplacement dans l'inventaire des fossiles.

Centre des sciences

Prix : 750 000 \$.

Besoins en électricité : 5 unités.

Le centre des sciences génère des revenus en fonction de la satisfaction de la division Science.

Poste des gardes

Prix : 400 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment possède cinq emplacements d'amélioration pour :

Vitesse de rechargement des gardes 1.0 : augmente la vitesse de recharge des fusils lors de l'administration des médicaments.

Vitesse de rechargement des gardes 1.0 : augmente nettement la vitesse de recharge des fusils.

Vitesse de rechargement des gardes 1.0 : augmente considérablement la vitesse de recharge des fusils.

Précision des gardes 1.0 : améliore la précision de leur tir.

Précision des gardes 2.0 : améliore nettement la précision de leur tir.

Précision des gardes 3.0 : améliore considérablement la précision de leur tir.

Planning des équipes de gardes : ajoute un emplacement supplémentaire à la liste des tâches.

Il vous permet d'envoyer jusqu'à trois équipes de gardes pour effectuer différentes besognes. Vous pouvez en programmer deux.

Liste des tâches :

- Remplir la mangeoire.
- Administrer un médicament.
- Soigner le dinosaure.
- Réparer la bâtisse ou l'élément endommagé.
- Redémarrer le bâtiment ou l'élément saboté.

Vous pouvez utiliser vous-même le véhicule des gardes et accomplir la tâche qui leur est désignée.

Vous possédez un premier véhicule par défaut, mais vous pouvez en obtenir trois autres en remplacement :

- Jeep de 1993.
- Jeep de 2018 bleue.
- Jeep de 2018 rouge.

Station de vigilance météo

Prix : 100 000 \$.

Besoins en électricité : 5 unités.

Protège les bâtiments à proximité des dégâts causés par les intempéries.

4.4 Visiteurs

Abri d'urgence

Prix : 250 000 \$.
Besoins en électricité : 10 unités.

Cet abri permet à vos visiteurs de s'abriter en cas de tempêtes ou de dinosaures en fuite.

Boutique de jouets

Prix : 150 000 \$.
Besoins en électricité : 3 unités.

Cette boutique vend des jouets à vos visiteurs.

Boutique de prêt-à-porter

Prix : 120 000 \$.
Besoins en électricité : 3 unités.

Boutique de vêtements et d'accessoires inspirés de l'univers Jurassic world.

Boutique de souvenirs

Prix : 130 000 \$.
Besoins en électricité : 3 unités.

Cette boutique vous permet de vendre des souvenirs à vos visiteurs.

Vous avez le choix entre trois articles à vendre. Vous fixez le prix de vente et gérez votre personnel en fonction de la fréquentation de votre boutique.

Vous avez aussi la possibilité de voir un affichage de gestion afin de déterminer les performances de vos établissements.

Fast food

Prix : 170 000 \$.
Besoins en électricité : 3 unités.

Le fast food est un établissement de restauration rapide pour vos visiteurs.

Vous pouvez leur proposer un plat parmi les trois disponible en fixant le prix de vente. La gestion du personnel se réalise en fonction de la fréquentation.

La gestion des performances s'opère à partir d'un affichage particulier.

Hôtel

Prix : 750 000 \$.

Besoins en électricité : 10 unités.

Ce bâtiment augmente la capacité de l'île en permettant aux visiteurs d'y passer la nuit.

Restaurant

Prix : 150 000 \$.

Besoins en électricité : 3 unités.

Le meilleur restaurant de l'île.

Station de monorail

Prix : 200 000 \$.

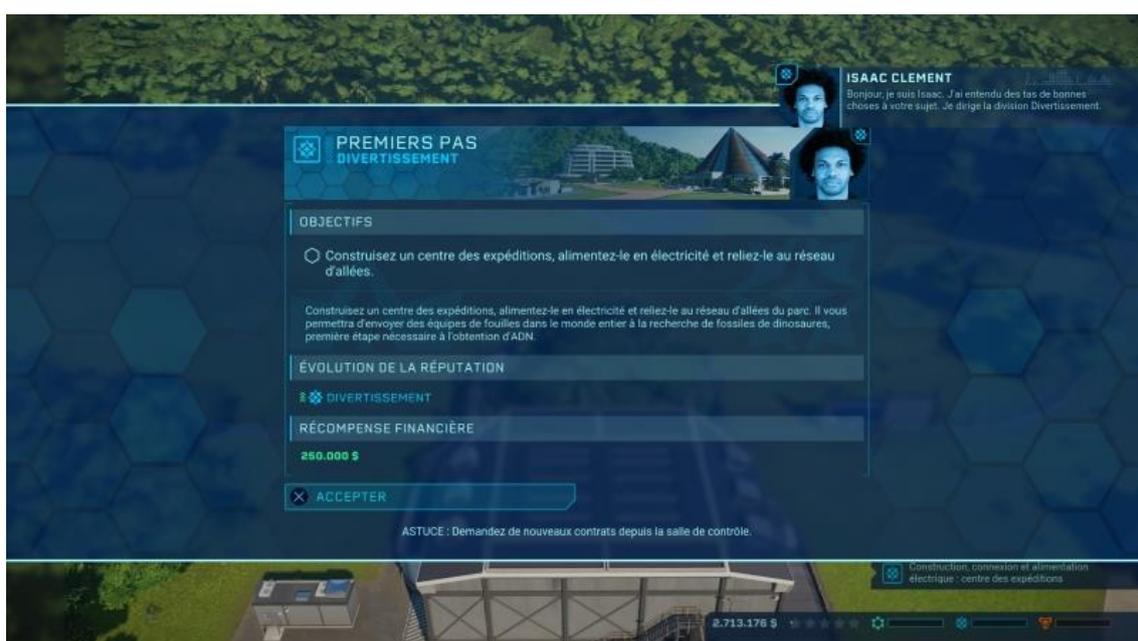
Besoins en électricité : 5 unités.

Moyen de transport rapide pour les visiteurs du parc.

5- Contrats

Votre tout premier contrat consistera à construire un centre des expéditions, peu importe la personne que vous choisirez pour le contrat initial. Sa réalisation montera la réputation de la branche que vous aurez choisie et vous octroiera une récompense qui se montera à 250 000 \$.

Ensuite, vous pourrez sélectionner trois contrats en cours et les tâches à réaliser demeureront diverses. C'est grâce à eux que vous augmenterez la réputation des différentes divisions qui, quand elles seront suffisamment élevées, vous débloquent les missions.



6- Missions

6.1 Missions d'Isaac Clément

Isaac Clément gère la section divertissement du parc Jurassic Wolrd.

Mission n° 1 (Isla Matanceros) : un parc commercial

Récompenses :

Argent : 1 000 000 \$.

Recherche : Dracorex.

Conditions de réalisation :

Établir 50 % du génome de Ceratosaurus

Incuber et transférer un Ceratosaurus ans l'enclos.

Construire un fastfood et l'alimenter en électricité.

Débloquer la recherche de la boutique de prêt-à-porter.

Édifier une boutique de prêt-à-porter et le pourvoir en énergie électrique.

Construire une galerie panoramique et l'alimenter en électricité.

Construire une mangeoire à appât vivant.

Mission n° 2 (Isla Muerta) : exploitations dangereuses

Récompenses :

Argent : 1 500 000 \$.

Recherche : steppe.

Conditions de réalisation :

Incubez et transférez les espèces suivantes :

Dilophosaurus.

Velociraptor.

Ankylosaurus.

6.2 Missions de George Lambert

Georges Lambert gère la section sécurité du parc Jurassic Wolrd.

Mission n° 1 (Isla Matanceros) : protocoles de sécurité

Récompenses :

Argent : 1 000 000 \$.

Recherche : station de vigilance météo.

Conditions de réalisation :

Établir 50 % du génome de Edmontosaurus.

Incubez et transférez un Edmontosaurus dans l'enclos.
Construisez un centre de l'UC.
Débloquez la recherche : vitesse de rechargement de l'UC 1.0.
Ouvrez la porte ou libérez le dinosaure pour qu'il attaque les visiteurs.
Administrez un tranquillisant au dinosaure.
Transportez l'animal anesthésié jusqu'à un enclos sécurisé.

Mission n° 2 (Isla Muerta) : la survie du plus fort

Récompenses :

Argent : 1 500 000 \$.
Recherche : acier renforcé électrifié.
Conditions de réalisation :
Incubez et transférez dans le même enclos :
Dilophosaurus.
Velociraptor.
Laissez les deux dinosaures se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Veillez à ce que le vainqueur reste dans un enclos sécurisé pendant cinq minutes.

6.3 Missions du Dr Kajal Dua

Le Dr Kajal Dua gère la section scientifique du parc Jurassic World.

Mission n° 1 (Isla Matanceros) : la vie préhistorique

Récompenses :

Argent : 1 000 000 \$.
Recherche : force cardiaque 2.0.
Conditions de réalisation :
Établir 50 % du génome de Triceratops.
Incuber et transférer un Triceratops.
Construisez un poste des gardes opérationnel.
Créez un Triceratops établi à 70 %, incubez l'œuf et transférez le dinosaure.
Débloquez la recherche ankylostome.
Envoyez l'équipe de gardes soigner le tricératops.

Mission n° 2 (Isla Muerta) : remède

Récompenses :

Argent : 1 500 000 \$.
Recherche : équipe de recherche Bravo.
Conditions de réalisation :
Construire et alimenter en électricité un centre de recherche.

Construire et alimenter en électricité un poste des gardes.

Attendre quelques minutes pour que le transfert du diplodocus malade se rétablisse, puis payer 200 000 \$ pour le transférer dans un enclos.

Veillez à ce qu'il garde un accès à de la nourriture.

Veillez à ce qu'il garde un accès à de l'eau.

Patiencez un peu pour l'identification de la maladie.

Effectuer la recherche sur la cryptosporidies.

Soigner le diplodocus.

Attendre quelques minutes pour que le transfert du metriacanthosaurus malade se rétablisse, puis payer 300 000 \$ pour le transférer dans un enclos.

Veillez à ce qu'il garde accès à de la nourriture.

Veillez à ce qu'il garde l'accès à de l'eau.

Soigner le metriacanthosaurus.

7- Recherche

7.1 Accès aux fossiles

Dracorex

Donne accès à ses fossiles sur les sites de fouilles des formations de Hell Creek et Frenchman.

Conditions de déblocage :

Mission d'Isaac Clément sur Isla Matanceros : un parc commercial.

Metriacanthosaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation d'Oxford Clay.

Conditions de déblocage :

Mission de George Lambert sur Isla Tacãno :

Nodosaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles du membre Peay Sandstone.

Conditions de déblocage :

Mission du Dr Kajal Dua sur Isla Tacãno :

Kentrosaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation Tendaguru.

Conditions de déblocage :

Mission d'Isaac Clément sur Isla Pena :

Giganotosaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation Candeloros.

Conditions de déblocage :

Mission de George Lambert sur Isla Pena :

Namenchisaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation Ziliujing.

Conditions de déblocage :
Mission du Dr Kajal Dua sur Isla Sorna :

7.2 Accès aux fossiles de luxe

Crichtonsaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation Yuliangze.

Conditions de déblocage :
Niveau de science sur Isla Matanceros.
Coût : 110 000 \$.

Styracosaurus

Donne accès à ses fossiles sur les sites de fouilles de la formation Laramie et Dinosaur Park.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement sur Isla Muerta.
Coût : 140 000 \$.

Archaeornithomimus

Donne accès à ses fossiles sur les sites de fouilles de Cedar Mountain, Bisselty et Iren Dabasu.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité sur Isla Tacãno.
Coût : 160 000 \$.

Suchomimus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles des lits de Tegama.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité sur Isla Pena.
Coût : 190 000 \$.

Majungasaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de Maevarano.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement sur Isla Sorna.
Coût : 220 000 \$.

7.3 Accès aux fossiles de Fallen Kingdom

Sinoceratops

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation Xingezhuang.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Niveau de divertissement sur Isla Matancero.

Coût : 130 000 \$.

Baryonyx

Donne accès à ses fossiles sur les sites de fouilles de Smokejack Clay Pit et de l'île de Wight.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Niveau de sécurité sur Isla Muerta.

Coût : 190 000 \$.

Stygimoloch

Donne accès à ses fossiles sur les sites de fouilles des formations de Hell Creek et Lance.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Niveau de divertissement sur Isla Tacño.

Coût : 150 000 \$.

Carnotaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation de La Colonia.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 4.

Niveau de science sur Isla Pena.

Coût : 260 000 \$.

Allosaurus

Donne accès à ses fossiles sur le site de fouilles de la formation de Morrison et de la carrière à dinosaures de Cleveland-Lloyd.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 5.
Niveau de science sur Isla Sorna.
Coût : 340 000 \$.

7.4 Attractions panoramiques

Plateforme panoramique

Cela permet la construction d'une plateforme panoramique.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 2.
Coût : 2 000 000 \$.

Station de gyrosphères

Cela permet la construction d'une station de gyrosphères.

Conditions de déblocage :
Mission d'Isaac Clément à Isla Tacño :

Gyrosphères pilotable

Cela permet de piloter une gyrosphère soi-même pour visiter le parc comme un visiteur.

Conditions de déblocage :
Note de l'île de Isla Sorna : 3 étoiles.

7.5 Bâtiments des visiteurs

Boutique de prêt-à-porter

Cela permet la construction d'une boutique de prêt-à-porter.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 200 000 \$.

Restaurant

Cela permet la construction d'un restaurant.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Matanceros.

Boutique de jouets

Cela permet la construction d'une boutique de jouets.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Muerta.

Salle d'arcade

Cela permet la construction d'une salle d'arcade.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Tacãno.

Bowling

Cela permet la construction d'un bowling.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 200 000 \$.

Bar

Cela permet la construction d'un bar.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Pena.

Zone des fossiles

Cela permet la construction d'un musée interactif.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Sorna.

7.6 Centre de recherche

Vitesse de recherche

Accélère les recherches dans tous les centres de recherche.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Muerta.

Coût de recherche

Diminue le coût des recherches dans tous les sites de l'île.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Tacãno.

Équipes de recherche Bravo

Donne une équipe de recherche supplémentaire.

Conditions de déblocage :
Mission du Dr Kajal Dua à Isla Muerta :

Équipes de recherche Charlie

Donne une équipe de recherche supplémentaire.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 750 000 \$.

7.7 Centre des expéditions

Vitesse d'excavation

Accélère les fouilles pour toutes les expéditions.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité à Isla Muerta.

Rendement des fouilles

Augmente les chances de récupérer des métaux et minéraux précieux.

Conditions de déblocage :
Niveau de science à Isla Muerta.

Équipes de fouilles Bravo

Ajoute une équipe de fouilles pouvant être envoyée en expéditions.

Conditions de déblocage :
Note de l'île de Isla Muerta : 5 étoiles.

Équipes de fouilles Charlie

Ajoute une équipe de fouilles pouvant être envoyée en expéditions.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 750 000 \$.

7.8 Centre des fossiles

Taille de l'inventaire

Augmente l'inventaire des fossiles d'un emplacement.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 300 000 \$.

Vitesse d'extraction

Accélère le processus d'extraction de l'ADN des fossiles.

Conditions de déblocage :
Niveau de science à Isla Matanceros.

7.9 Centre des visiteurs

Centre des sciences

Permet la construction d'un bâtiment générant des revenus supplémentaires proportionnel à la réputation de la division Science.

Conditions de déblocage :
Niveau de science à Isla Matanceros.

Centre de la découverte

Permet la construction d'un bâtiment générant des revenus supplémentaires proportionnel à la réputation de la division Divertissement.

Conditions de déblocage :
Niveau de divertissement à Isla Matanceros.

Centre de sécurité

Permet la construction d'un bâtiment générant des revenus supplémentaires proportionnel à la réputation de la division Sécurité.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité à Isla Matanceros.

7.10 Clôtures électriques

Acier léger électrifié

L'électrification permet de réduire les dégâts causés par des impacts tout en bénéficiant des avantages des clôtures en acier léger. Toute coupure de courant annule son effet.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 200 000 \$.

Acier renforcé électrifié

L'électrification permet de réduire les dégâts causés par des impacts tout en bénéficiant des avantages des clôtures en acier renforcé. Toute coupure de courant annule son effet.

Conditions de déblocage :

Mission de George Lambert à Isla Muerta :

Béton électrifié

L'électrification permet de réduire les dégâts causés par des impacts tout en bénéficiant des avantages des clôtures en acier renforcé. Toute coupure de courant annule son effet.

Conditions de déblocage :

Mission de George Lambert à Isla Pena :

7.11 Clôtures standard

Acier renforcé

L'acier renforcé résiste à des impacts plus importants que l'acier léger.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 200 000 \$.

Béton

Les clôtures renforcées en béton résistent à des impacts plus importants que les clôtures en acier renforcé.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 4.

7.12 Électricité

Poste électrique — le grand modèle

Il permet la construction d'un poste électrique de grande taille.

Conditions de déblocage :
Niveau de science à Isla Tacãno.

Centrale électrique — le modèle moyen

Elle permet la construction d'une centrale électrique de taille moyenne.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité à Isla Muerta.

Centrale électrique — le grand modèle

Elle permet la construction d'une centrale électrique de grande taille.

Conditions de déblocage :
Niveau de sécurité à Isla Pena.

7.13 Flèches hypodermiques

Rhinite

Traitement antiviral de la rhinite.

Conditions de déblocage :
Débloqué par défaut.

Ankylostome

Traitement antiparasitaire de l'ankylostome.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 1.
Coût : 125 000 \$.

Campylobacter

Traitement antibiotique de la campylobactériose.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 2.
Coût : 125 000 \$.

Intoxication par fougère-aigle

Antidote contre une intoxication alimentaire due à la surconsommation de certaines espèces de fougères.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 2.
Coût : 75 000 \$.

Cryptosporidies

Traitement antiparasitaire de la cryptosporidiose.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 2.
Mission du Dr Kajal Dua à Isla Muerta :
Coût : 150 000 \$.

Grippe aviaire

Traitement antiviral de la grippe aviaire.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 3.
Coût : 250 000 \$.

Escherichia coli

Traitement antibiotique de l'Escherichia coli.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 3.
Coût : 175 000 \$.

Mycotoxine

Antidote contre une infection causée par l'ingestion ou l'inhalation de toxines produites par des mycètes ou des champignons.

Conditions de déblocage :
Centre de recherches nécessaires : 3.
Coût : 150 000 \$.

Intoxication par ammoniac

Antidote contre une infection causée par l'ingestion ou l'inhalation de fortes doses d'ammoniaque.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 4.

Coût : 375 000 \$.

Variole aviaire

Traitement antiviral de la variole aviaire.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 4.

Coût : 400 000 \$.

Rage

Traitement antiviral de la rage.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 4.

Coût : 400 000 \$.

Tiques

Traitement antiparasitaire contre les tiques.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 4.

Coût : 600 000 \$.

Intoxication par algues

Antidote contre une infection causée par l'ingestion de cyanobactéries ou « algues bleues ».

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 5.

Coût : 550 000 \$.

Ténia

Traitement antiparasitaire contre le ténia.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 5.

Coût : 1 125 000 \$.

Tuberculose

Traitement antiparasitaire contre le ténia.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 5.

Coût : 750 000 \$.

Salmonelle

Traitement antiparasitaire contre le ténia.

Conditions de déblocage :

Centre de recherches nécessaires : 5.

Coût : 675 000 \$.

7.14 Gènes d'apparence

Aride

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés de couleur sable.

Conditions de déblocage :

Débloqué par défaut.

Forêt tropicale

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés bleus.

Conditions de déblocage :

Niveau de divertissement sur Isla Sorna.

Steppe

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés ocre.

Conditions de déblocage :

Mission d'Isaac Clément sur Isla Muerta :

Forestier

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés verts.

Conditions de déblocage :

Note de l'île de Isla Pena : 5 étoiles.

Alpestre

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés vert-de-gris.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 300 000 \$.

Océanique

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés gris sombre.

Conditions de déblocage :

Note de l'île de Isla Tacãno : 5 étoiles.

Toundra

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés vert-de-gris.

Conditions de déblocage :

Mission du Dr Kajal Dua sur Isla Pena :

Vif

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés violets.

Conditions de déblocage :

Mission d'Isaac Clément sur Isla Sorna :

Palustre

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés jaune-vert.

Conditions de déblocage :

Niveau de divertissement sur Isla Pena.

Jungle

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés orange.

Conditions de déblocage :

Note de l'île de Isla Sorna : 5 étoiles.

Savane

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés rayés noirs et blancs.

Conditions de déblocage :

Niveau de divertissement sur Isla Matanceros.

Taïga

Il permet la création de spécimens aux motifs cutanés vert vif.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 600 000 \$.

7.15 Gènes de caractéristiques

Apprentissage intuitif

Forme des liaisons neuronales rapides dans le cerveau.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 375 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Densité osseuse accrue

Offre une charpente solide, idéale pour le maintien d'un poids important.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 4.

Coût : 500 000 \$.

Digestion efficace

Favorise une digestion rapide et efficace de toutes sortes d'aliments.

Conditions de déblocage 1.0 :

Débloqué par défaut.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 250 000 \$.

Conditions de déblocage 4.0 :

Conditions de déblocage 5.0 :

Dureté des dents

Il permet d'obtenir des dents et des griffes incroyablement solides.

Conditions de déblocage 1.0 :

Débloqué par défaut.

Conditions de déblocage 2.0 :

Niveau de sécurité sur Isla Matanceros.

Conditions de déblocage 3.0 :

Conditions de déblocage 4.0 :

Conditions de déblocage 5.0 :

Épaisseur de la peau

Ce gène rend la peau et les écailles plus résistantes.

Conditions de déblocage 1.0 :

Débloqué par défaut.

Conditions de déblocage 2.0 :

Niveau de sécurité sur Isla Matanceros.

Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 250 000 \$.

Conditions de déblocage 4.0 :

Conditions de déblocage 5.0 :

Fibres musculaires résistantes

Renforce les articulations fragiles avec des muscles performants.

Conditions de déblocage :

Mission de George Lambert sur Isla Sorna.

Force cardiaque

Développe de puissants tissus musculaires cardiaques et pulmonaires.

Conditions de déblocage 1.0 :

Débloqué par défaut.

Conditions de déblocage 2.0 :

Mission n° 1 du Dr Kajal Dua à Isla Matanceros : la vie préhistorique.

Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 250 000 \$.

Conditions de déblocage 4.0 :

Conditions de déblocage 5.0 :

Instincts agressifs

Favorise une agressivité accrue comme système de défense.

Conditions de déblocage 1.0 :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 375 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Métabolisme rapide

Favorise la digestion rapide des aliments et permet de répondre aux besoins continus en énergie.

Conditions de déblocage :
Mission du Dr Kajal Dua sur Isla Sorna :
Réparation optimisée

Favorise considérablement la régénération de tissus sains.

Conditions de déblocage 1.0 :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :
Niveau de science sur Isla Pena.
Conditions de déblocage 3.0 :

Réponse immunitaire

Offre une résistance particulièrement efficace aux maladies, dont le cancer.

Conditions de déblocage 1.0 :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :
Centres de recherche nécessaires : 2.
Coût : 250 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :
Centres de recherche nécessaires : 4.
Coût : 500 000 \$.

Sang ultra performant

Offre une bonne résistance aux environnements froids et hostiles.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 500 000 \$.

Vieillessement cérébral

Il ralentit le vieillissement des neurones.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 375 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Vitesse de réactivité

Développe la réactivité grâce à un système nerveux hautement efficace.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 75 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 375 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Recherche — labo de la création Hammond

Amélioration de la viabilité

Accélère la vitesse d'incubation.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 300 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Niveau de science à Isla Sorna.

Capacité de la couveuse

Ajoute une baie d'éclosion dans les labos de la création Hammond.

Conditions de déblocage 1.0 :

Niveau de science à Isla Muerta.

Vitesse d'incubation

Accélère la vitesse d'incubation.

Conditions de déblocage 1.0 :

Niveau de science à Isla Matanceros.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.
Coût : 300 000 \$.
Conditions de déblocage 3.0 :
Centres de recherche nécessaires : 3.
Coût : 600 000 \$.

7.16 Poste des gardes

Planning des équipes de gardes

Ajoute une tâche supplémentaire à la liste des tâches possibles.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 200 000 \$.

Précision des gardes

Améliore la précision des tirs de l'équipe des gardes lors de l'administration de médicaments.

Conditions de déblocage 1.0 :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 100 000 \$.
Conditions de déblocage 2.0 :
Niveau de sécurité sur Isla Tacãno.
Conditions de déblocage 3.0 :

Vitesse de rechargement des gardes

Améliore la vitesse de rechargement des fusils lors de l'administration de médicaments.

Conditions de déblocage 1.0 :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 100 000 \$.
Conditions de déblocage 2.0 :
Centres de recherche nécessaires : 2.
Coût : 300 000 \$.
Conditions de déblocage 3.0 :
Centres de recherche nécessaires : 4.
Coût : 1 100 000 \$.

7.17 Production d'électricité

Coûts d'entretien réduits

Diminue les coûts d'entretien des centrales électriques améliorées.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 300 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 600 000 \$.

Production améliorée

Augmente la production d'électricité des centrales améliorées.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 300 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Niveau de science sur Isla Pena.

Protection contre les coupures de courant

Réduction du risque de coupure de courant dans les centrales améliorées.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 300 000 \$.

Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 3.

Coût : 600 000 \$.

7.18 Projets hybrides

Génome d'Indominus Rex

Son génome de base se compose de celui du Tyrannosaurus Rex et du Vélociraptor, le reste est top secret.

Conditions de déblocage :

Centres de recherche nécessaires : 4.

Coût : 2 000 000 \$.
Génome : Tyrannosaurus Rex à 100 %.
Génome : Vélociraptor à 100 %.

Génome d'Indoraptor

Son génome de base se compose de celui de l'Indominus Rex et du Vélociraptor, le reste est top secret.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 4.
Coût : 2 000 000 \$.
Génome : Tyrannosaurus Rex à 100 %.
Génome : Vélociraptor à 100 %.

7.19 Stations de vigilance météo

Station de vigilance météo

Elle permet la construction d'un bâtiment réduisant les dégâts causés par les tempêtes sur les bâtiments proches.

Conditions de déblocage :
Mission de George Lambert à Isla Matanceros :

7.20 Transport

Monorail

Il permet la construction d'un circuit de monorail dans le parc.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 2.
Coût : 2 000 000 \$.

7.21 Unité confinement (UC)

Planning des hélicoptères de l'UC

Ajoute une tâche supplémentaire à la liste des tâches possibles.

Conditions de déblocage :
Centres de recherche nécessaires : 1.
Coût : 200 000 \$.

Précision de l'UC

Améliore la précision des tirs de l'équipe de l'UC lors de l'administration de tranquillisants.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Niveau de sécurité sur Isla Tacaña.

Conditions de déblocage 3.0 :

Vitesse de rechargement de l'UC

Améliore la vitesse de rechargement des fusils lors de l'administration de tranquillisants.

Conditions de déblocage 1.0 :

Centres de recherche nécessaires : 1.

Coût : 100 000 \$.

Conditions de déblocage 2.0 :

Centres de recherche nécessaires : 2.

Coût : 300 000 \$.

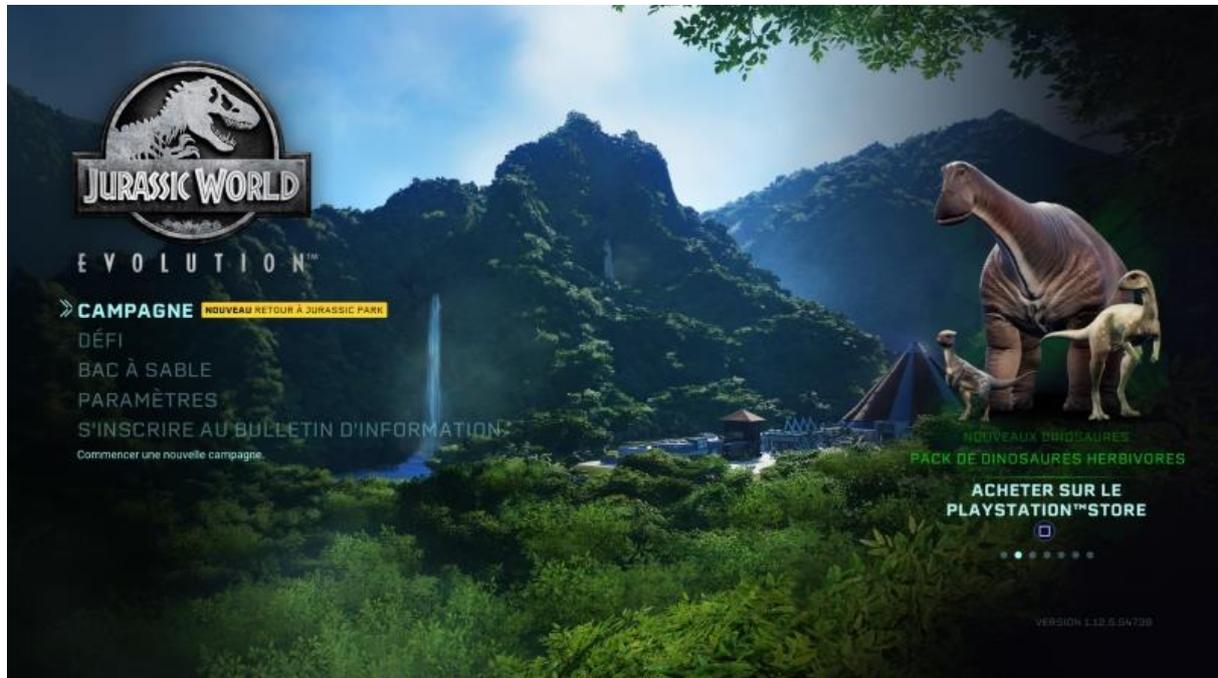
Conditions de déblocage 3.0 :

Centres de recherche nécessaires : 4.

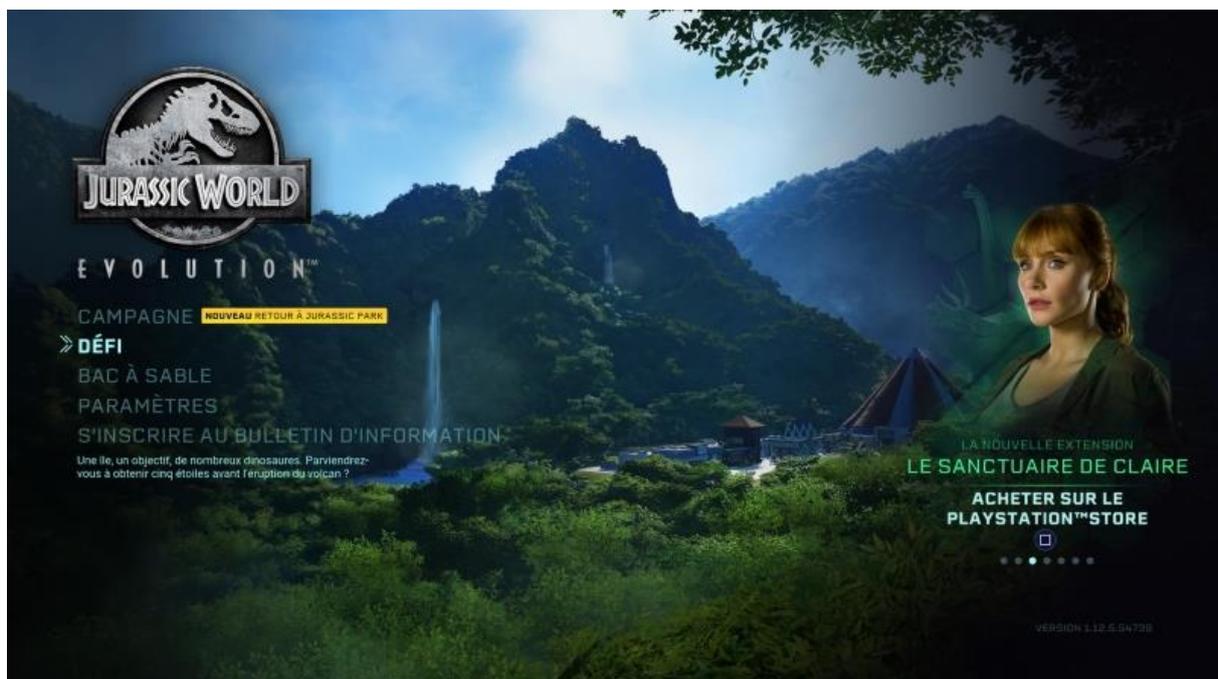
Coût : 1 100 000 \$.

Annexe 1- Lancement du jeu

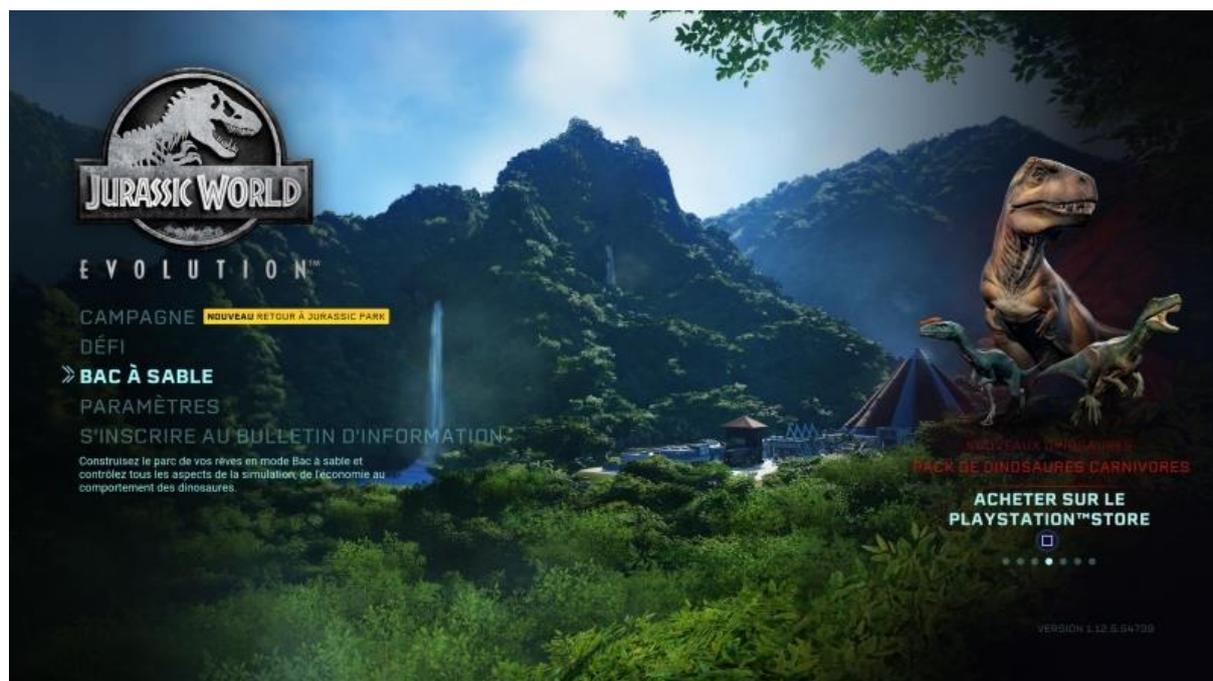
Au début du jeu, seul le mode Campagne est disponible (en plus de la gestion des paramètres, évidemment).



Le mode Défi est disponible quand vous avez fini la campagne.



De même que le mode Bac à sable.



On vous fait grâce des écrans détaillés de paramétrage.

Annexe 2- Création d'un bâtiment

Au début du jeu, vous devez implanter le laboratoire dans un endroit bien précis, délimité en bleu. La sortie des dinosaures se fait par la partie boisée, celle-ci doit donc être positionnée dans l'enclos. Après, vous pourrez implanter vos bâtiments où vous voulez, dans la mesure où ils ne touchent pas d'eau, ni la limite de la map, ni un bâtiment voisin, ni une allée, ni un poste électrique, etc. ce qui vous sera indiqué par un tracé en rouge.



Quand un bâtiment est implanté, vous devez le relier à une allée et vous assurer qu'il est proche d'un poste électrique (à gauche sur l'image ci-dessous), lequel diffuse son électricité par Wi-Fi, pas besoin de câbles...



Annexe 3 - Comptabilité

Ce premier écran est essentiel pour éviter la faillite.

Le poste Gaspillage correspond à la production d'électricité non consommée.

GESTION : ISLA MATANCEROS » COMPTABILITÉ

COÛTS D'ENTRETIEN

| REVENUS | DÉPENSES |
|-----------------------------------|---|
| VENTES DE BILLETS | ÉLECTRICITÉ |
| 0 \$ | -10.000 \$ |
| REVENUS DES ATTRACTIONS | FONCTION |
| 0 \$ | -8.666 \$ |
| BÉNÉFICES DU CENTRE DES VISITEURS | GASPILLAGE |
| 0 \$ | -1.334 \$ |
| CENTRE DE LA DÉCOUVERTE | FONCTIONNEMENT DES ATTRACTIONS |
| 0 \$ | 0 \$ |
| CENTRE DES SCIENCES | ACTIONS EN JUSTICE DE VISITEURS BLESSÉS |
| 0 \$ | 0 \$ |
| CENTRE DE SÉCURITÉ | |
| 0 \$ | |
| TOTAL | TOTAL |
| 0 \$ | -10.000 \$ |

BÉNÉFICES PAR MINUTE
-10.000 \$

DÉTAILS DES FINANCES

| REVENUS | MOIS EN COURS | MOIS DERNIER |
|--------------------------------|---------------|--------------|
| REMBOURSEMENTS DE CONSTRUCTION | 0 \$ | 0 \$ |
| BÂTIMENTS | 0 \$ | 0 \$ |
| CLÔTURES | 0 \$ | 0 \$ |

CABOT FINCH
Je vous conseille de vérifier régulièrement la comptabilité du parc et de maintenir une bonne marge de bénéfices. Garde un œil sur vos dépenses, qui seront directement déduites de vos revenus.

Retour Aide

-20.207 \$

Ensuite, vous avez le détail de vos revenus, à augmenter par tous les moyens possibles.

GESTION : ISLA MATANCEROS » COMPTABILITÉ

DÉTAILS DES FINANCES

| REVENUS | MOIS EN COURS | MOIS DERNIER |
|---|---------------|--------------|
| REMBOURSEMENTS DE CONSTRUCTION | 0 \$ | 0 \$ |
| BÂTIMENTS | 0 \$ | 0 \$ |
| CLÔTURES | 0 \$ | 0 \$ |
| ALLÉES | 0 \$ | 0 \$ |
| MONORAILS | 0 \$ | 0 \$ |
| PYLÔNES | 0 \$ | 0 \$ |
| VENTE DES DÉCOUVERTES D'EXPÉDITIONS | 95.000 \$ | 102.500 \$ |
| FOSSILES DE DINOSAURES | 15.000 \$ | 22.500 \$ |
| DIVERS | 80.000 \$ | 80.000 \$ |
| VENTE DE DINOSAURES | 0 \$ | 0 \$ |
| REMBOURSEMENTS D'EXTRACTION DE FOSSILES | 0 \$ | 0 \$ |
| REMBOURSEMENTS - INCUBATION DE DINOSAURES | 0 \$ | 0 \$ |
| REMBOURSEMENTS - RECHERCHE | 0 \$ | 0 \$ |
| MISSIONS ET CONTRATS | 0 \$ | 150.000 \$ |
| MISSIONS DE DIVERTISSEMENT | 0 \$ | 0 \$ |
| MISSIONS SCIENTIFIQUES | 0 \$ | 0 \$ |
| MISSIONS DE RÉPUTATION | 0 \$ | 0 \$ |

CABOT FINCH
Je vous conseille de vérifier régulièrement la comptabilité du parc et de maintenir une bonne marge de bénéfices. Garde un œil sur vos dépenses, qui seront directement déduites de vos revenus.

Retour Aide

-41.873 \$

Puis le détail des dépenses, à diminuer le plus possible.

GESTION : ISLA MATANCEROS » COMPTABILITÉ

CABOT FINCH
 Je vous conseille de vérifier régulièrement la comptabilité du parc et de maintenir une bonne marge de bénéfices. Garde un œil sur vos dépenses, qui seront directement déduites de vos revenus.

| REVENUS | | MOIS EN COURS | MOIS DERNIER |
|-------------------------------|------------|---------------|--------------|
| TOTAL | 96.000 \$ | | 252.500 \$ |
| DÉPENSES | | | |
| CONSTRUCTION | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| BÂTIMENTS | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| CLÔTURES | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| ALLÉES | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| MONORAILS | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| PYLÔNES | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| RÉPARATIONS | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| BÂTIMENTS | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| CLÔTURES | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| PYLÔNES | 0 \$ | 0 \$ | 0 \$ |
| EXPÉDITIONS | 0 \$ | | -150.000 \$ |
| EXTRACTIONS DE FOSSILES | 0 \$ | | -25.000 \$ |
| RECHERCHE | 0 \$ | | -100.000 \$ |
| INCUBATION DE DINOSAURES | -30.000 \$ | | -30.000 \$ |
| COÛT DE BASE | -30.000 \$ | | -30.000 \$ |
| MODIFICATIONS | 0 \$ | | 0 \$ |
| RAVITAILLEMENTS DE MANGEOIRES | 0 \$ | | 0 \$ |

Retour Aide -46.673 \$

GESTION : ISLA MATANCEROS » COMPTABILITÉ

CABOT FINCH
 Je vous conseille de vérifier régulièrement la comptabilité du parc et de maintenir une bonne marge de bénéfices. Garde un œil sur vos dépenses, qui seront directement déduites de vos revenus.

| REVENUS | | MOIS EN COURS | MOIS DERNIER |
|-------------------------------|-------------------|---------------|--------------------|
| INCUBATION DE DINOSAURES | -30.000 \$ | | -30.000 \$ |
| COÛT DE BASE | -30.000 \$ | | -30.000 \$ |
| MODIFICATIONS | 0 \$ | | 0 \$ |
| RAVITAILLEMENTS DE MANGEOIRES | 0 \$ | | 0 \$ |
| PETIT HERBIVORE | 0 \$ | | 0 \$ |
| GRAND HERBIVORE | 0 \$ | | 0 \$ |
| CARNIVORE TERRESTRE | 0 \$ | | 0 \$ |
| APPÂT VIVANT | 0 \$ | | 0 \$ |
| POISSON | 0 \$ | | 0 \$ |
| AMÉNAGEMENT | 0 \$ | | 0 \$ |
| TERRAIN | 0 \$ | | 0 \$ |
| EAU | 0 \$ | | 0 \$ |
| REBOISEMENT | 0 \$ | | 0 \$ |
| FLÉCHETTES | 0 \$ | | 0 \$ |
| MISSIONS ET CONTRATS | 0 \$ | | 0 \$ |
| PÉNALITÉS - SCIENCE | 0 \$ | | 0 \$ |
| PÉNALITÉS - DIVERTISSEMENT | 0 \$ | | 0 \$ |
| PÉNALITÉS - SÉCURITÉ | 0 \$ | | 0 \$ |
| TOTAL | -30.000 \$ | | -285.000 \$ |

Retour Aide -56.207 \$

Annexe 4 – Génomes et incubations

On va vous demander de modifier de temps en temps des génomes de dinosaures avant leur incubation.

Pour cela, vous devez d'abord choisir le dino, ensuite cliquer sur *Modifier le génome*, sélectionner les modifications, valider, puis enfin lancer l'incubation en dernier.



Annexe 5 – Statistiques des dinosaures

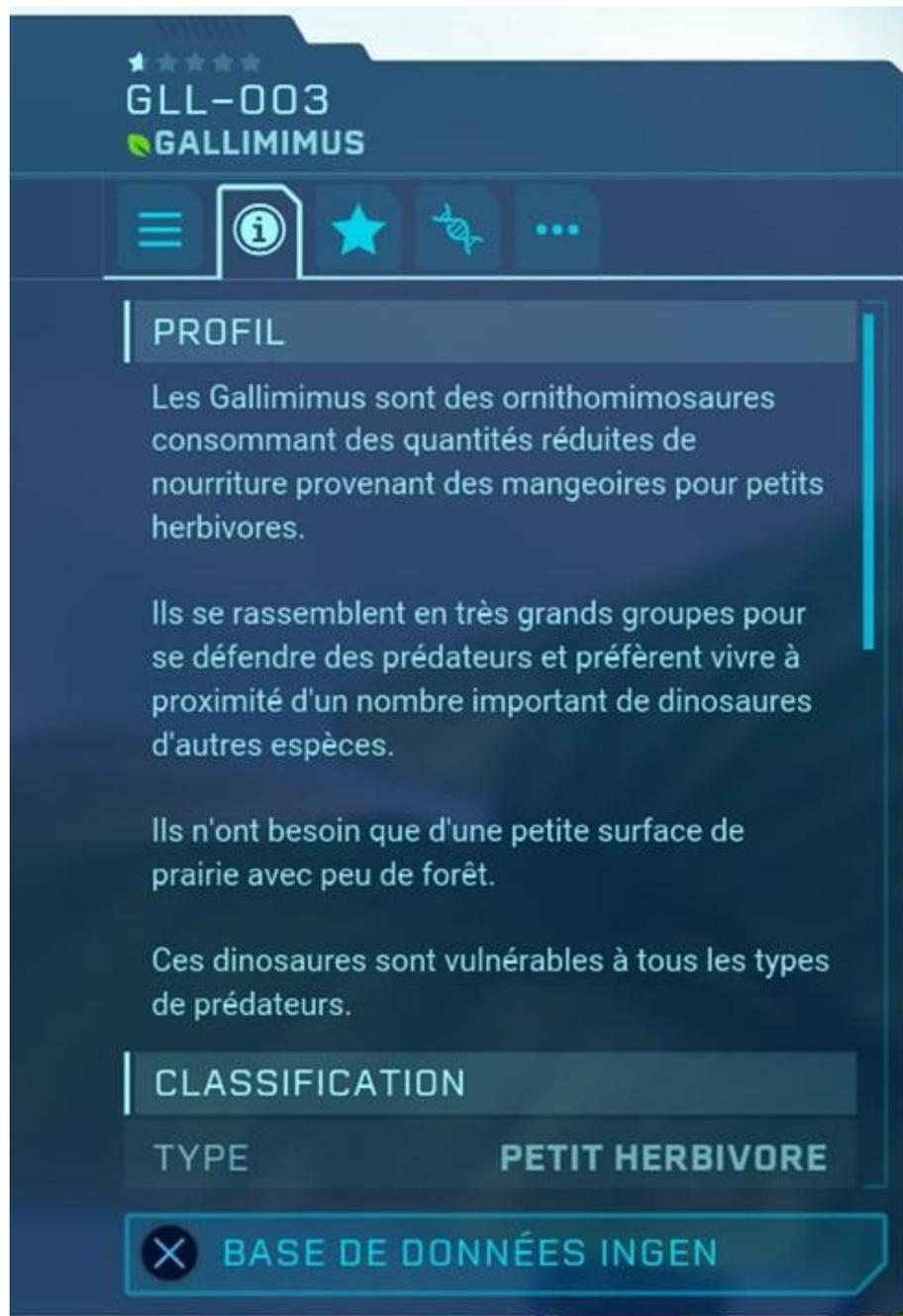
Pour afficher les stats d'un dino, et donc savoir quoi faire pour améliorer sa note, cliquez dessus puis utilisez la touche qui fait apparaître le volet latéral (carré sur PS4).

Cet affichage comporte cinq onglets.

Pour qu'il soit « satisfait », aucun curseur ne doit être dans le rouge.



Utilisez l'ascenseur pour faire défiler le texte.





★ ★ ★ ★ ★
GLL-003
GALLIMIMUS

☰ ⓘ ★ 🧬 ⋮

GÉNOME DE DINOSAURE

| | |
|--------------|----------|
| AUTHENTICITÉ | 94 % |
| PEAU | STANDARD |

ESPÉRANCE DE VIE

| | |
|--------------------------|----|
| GÈNES D'ESPÉRANCE DE VIE | 60 |
| ESPÉRANCE DE VIE MOYENNE | 60 |
| ÂGE | 23 |

COMBAT

| | |
|------------------|---|
| GÈNES D'ATTAQUE | 6 |
| GÈNES DE DÉFENSE | 0 |

SANTÉ

| | |
|----------------------|----------|
| GÈNES DE RÉSISTANCE | 63 |
| RÉCUPÉRATION – SANTÉ | 0,16 %/S |

The screenshot displays the Steam interface for the dinosaur GLL-003 Gallimimus. At the top, the name 'GLL-003' and 'GALLIMIMUS' are shown with a star rating of four stars. Below the name is a navigation bar with icons for a menu, information, a star, a DNA helix, and a speech bubble. The main content area is divided into four sections: 'PRIX', 'COMBAT', 'SÉCURITÉ', and 'SANTÉ'. Each section contains specific statistics.

| PRIX | |
|----------------------|-----------|
| PRIX DE VENTE ACTUEL | 16.776 \$ |

| COMBAT | |
|-----------------|---|
| DINOSAURES TUÉS | 0 |
| CHÈVRES TUÉES | 0 |

| SÉCURITÉ | |
|------------------|---|
| CLÔTURES FORCÉES | 0 |
| HUMAINS TUÉS | 0 |

| SANTÉ | |
|----------------------------|---|
| MÉDICAMENTS ADMINISTRÉS | 1 |
| TRANQUILISANTS ADMINISTRÉS | 0 |
| MALADIES CONTRACTÉES | 1 |

Obtenir cinq étoiles pour les Nuls

L'auteur de la création du présent PDF pense que le texte original ne détaille pas assez les méthodes (et les raisons) pour obtenir cinq étoiles à vos îles.

Le process est en réalité un peu complexe. On vous explique.

Le nombre d'étoiles d'une île dépend de deux éléments : la note des dinosaures (nd) et la note des installations (ni).

Sachez déjà que la note d'une île sera toujours la plus faible des deux et non sa moyenne. Si vous avez une nd de 2 et une ni de 5, votre note totale sera 2.

Pour faire monter la ni, c'est facile, il suffit d'afficher les statistiques détaillées des installations, de regarder les valeurs en dessous de 90%, d'ajouter ou de corriger ce qui est nécessaire pour toutes les monter à 90% (100% à toutes n'est pas possible) et vous obtiendrez votre ni de 5 facilement.

Si.

Pour la nd, c'est un peu différent. La nd est la note la plus basse parmi tous vos dinos. Donc, pour obtenir une nd de 5, vous devez avoir les notes de tous vos dinos à 5.

Ce qui s'obtient en faisant comme pour les installations : affichage des statistiques et correction des curseurs dans le rouge.

Voili voilà.

Fin du document. 😊