

SOMMAIRE

I – Introduction	
- Remerciements et contact	.p2
II – Touches	
- Comment jouer	.p3
III – Modes	
1- Build	.p4
2- Game	.p4
3- Custom	.p5
4- TimeScale	.p6
IV – Divers	
1- Prix de l'attraction	.p7
2- AutoSave	.p7
3- Remise à zéro de l'A.S.	.p7
4- Performances	.p7
5- Crashes	.p7



I – Introduction

RideControl vous remercie de votre achat et vous souhaite de passer d'agréables moments avec ce produit.

Pour rappel, en achetant un produit RideControl vous acceptez les CGA et CGU disponibles sur le site à l'adresse suivante : <http://ride.control.free.fr/pages/config.php#CGVCGA>

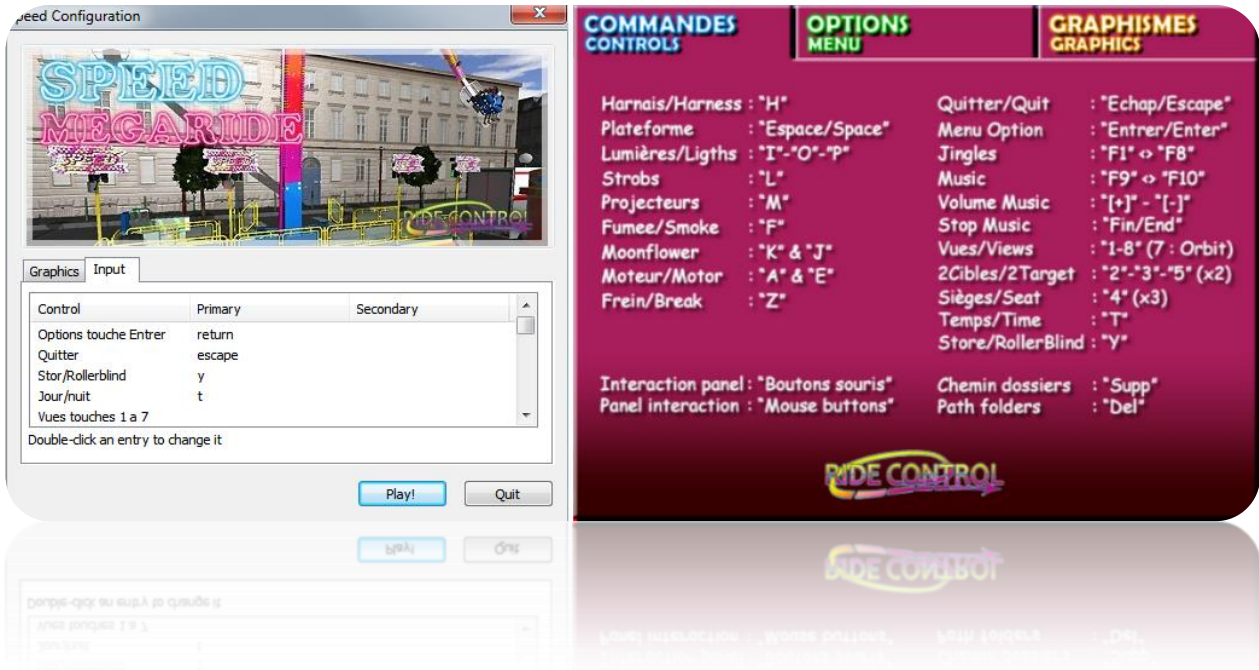
Vous vous engagez également à lire la FAQ avant tous contacts ayant pour sujet un problème qui s'y trouve déjà avec sa solution : <http://ride.control.free.fr/pages/fagfr.php>

Si vous noté des problèmes autres que ceux cité dans ce document merci de les soumettre à :

- ridecontrol@live.fr
- <https://www.facebook.com/RideControl.fanpage>

I – Touches

Toutes les touches sont disponibles dans l'onglet « Input » du launcher lors du démarrage, ou par défaut dans le menu « Commandes » pendant le jeu, accessible avec la touche Entrer.



Après avoir monté l'attraction, vous pouvez contrôler celle-ci avec les touches 'd'actions' dédiées. Par exemple, ouverture des harnais avec la touche « H », allumer l'éclairage avec la touche « M »... etc.

Les touches 'passives', permettent de gérer l'environnement, les vues, les options secondaires...etc. Par exemple, passer du jour à la nuit avec la touche « T ».

Lors du montage et du démontage, les actions se font via le clique gauche de la souris, tout comme l'utilisation des menus.

Notes : L'option '2Cibles' signifie que la vue mentionnée possède 2 angles différents qui peuvent être appliqués en appuyant à nouveau sur la même touche.

Exemple, une pression sur la touche « 3 » va orienter la caméra sur le pupitre de commande, une seconde pression va orienter la caméra sur la plateforme, une nouvelle pression va revenir sur le pupitre.

La vue 7 'Orbit' est une vue qui permet de se positionner presque partout. Zoomez ou dézoomez avec la molette de la souris et déplacez la vue en maintenant le bouton droit enfoncé.

La vue 8 'Libre' permet de vous déplacer comme si vous étiez vous-même devant l'attraction. Déplacez-vous avec les touches fléchées et orientez la vue avec le bouton droit de la souris.

Lors de la première utilisation de la vue 8, appuyez 2 fois sur la touche 8.

III – Modes

Les simulations Megarides (Update 4) possèdent les modes Build, Game, Custom et TimeScale. Lorsqu'un mode est blanc, il est disponible, lorsqu'il est jaune il est actif, lorsqu'il est gris il est indisponible.



1 – Mode Build

Accessible avec l'icône suivante :

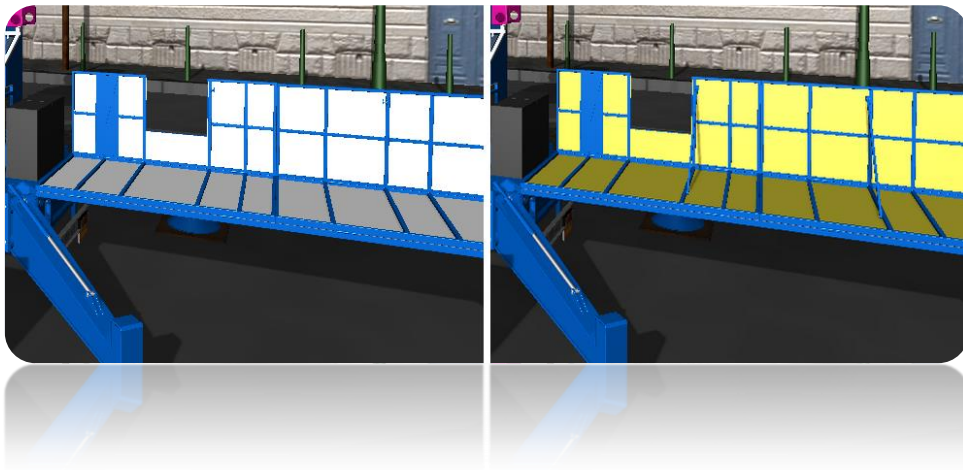


Le mode Build est le mode de montage et de démontage de l'attraction.

Pour passer en mode Build l'icône doit être de couleur blanche.

Si ce n'est pas le cas, vérifiez que toutes les commandes du pupitre sont en position de démarrage, que les lumières sont éteintes, que la nacelle n°1 est centrée en bas (enseigne à l'endroit), que l'éclairage est éteint et qu'aucun client n'est présent dans l'attraction.

Lorsque le mode Build est actif, les éléments interactifs clignotent dans l'ordre de montage ou de démontage.



Le montage n'est pas enregistré par la fonction sauvegarde Automatique, il faudra monter l'attraction à chaque fois que le jeu sera lancé.

2 – Mode Game

Accessible avec l'icône suivante :



Le mode Game est le mode de jeu actif par défaut au lancement et accessible en permanence hors phases de montage/démontage.

Pendant ce mode de jeu si l'attraction est montée, elle peut être contrôlée.

Si l'attraction est démontée, certaines actions ou contrôles sont impossibles.

3 – Mode Custom

Accessible avec l'icône suivante :



Le mode Custom est le mode de personnalisation de l'attraction et est accessible en permanence hors phases de montage/démontage.

Ce mode est composé de deux menu, le menu 'Achat' et le menu 'Paramètres'.



Pour acheter un produit dans le menu 'Achat', vous devez d'abord avoir rassemblé assez d'argent. La somme totale que vous possédez est affichée en haut à droite de l'écran.



Lorsque vous avez acheté un produit, dans le menu 'Achat' le produit correspondant devient vert et apparaît dans le menu 'Paramètre'.



Vous pouvez activer ou non le produit acheté en cochant ou décochant la case qui se trouve en dessous de celui-ci dans le menu 'Paramètre'.



Ici, le produit acheté est le gestionnaire des couleurs des groupes de lumières de l'attraction (ampoules). Le groupe A correspond à la caisse. Le groupe B à tout ce qui est non-mobile, et le C à tout ce qui est mobile. Le carré barré correspond à la couleur par défaut.

Note : Le produit 'Deco4' correspondant à la **façade**, n'est activable **qu'avant le montage**. Si vous l'achetez lorsque l'attraction est montée, il faudra la démonter, ou relancer le jeu (plus rapide).

Tous les produits peuvent être revendus en cliquant sur leurs icônes dans le menu paramètre.

Vous pouvez également personnaliser les peintures de l'attraction en suivant les tutoriaux suivant :

Photo <http://ride.control.free.fr/pages/tutocustom.php>

Vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=mWriU9B2FhE&feature=youtu.be&t=1m9s>

4 – Mode TimeScale

Accessible avec l'icône suivante :



Le mode TimeScale est un complément du mode Build et ne peut donc être utilisé que pendant le mode Build. Veuillez à désactiver le mode TimeScale pour pouvoir quitter le mode Build.

Lorsque le mode TimeScale est actif, le montage et le démontage sont accélérés.

Note : Le mode TimeScale peut parfois créer des décalages lors des animations. Si vous constatez par exemple que un bout de plateforme n'est pas droit ou parfaitement plat, il suffit de relancer l'animation en revenant en arrière. Toutefois pour éviter cela il est conseillé d'activer et désactiver l'option **pendant** l'animation.

IV – Divers

1 – Prix de l'attraction

Le prix de l'attraction est modifiable en cliquant sur la somme d'argent en haut à droite de l'écran.
Les valeurs décimales ne sont pas disponibles

2 – AutoSave

La fonction AutoSave permet de garder en mémoire votre somme d'argent gagnée, le prix de l'attraction, la configuration du gestionnaire de couleur et les produits custom achetés et actifs.

3 – Effacer l'AutoSave

La sauvegarde Automatique peut être supprimée avec la touche retour/backspace.

Attention : Si vous supprimez la sauvegarde tous vos produits seront désactivés et votre somme totale d'argent sera revenue à 0.

4 – Performances

Si la simulation n'est pas fluide, désactivez en priorité les éléments du menu graphismes.
Notamment les effets de lumières, les ombres, les clients et activez la scène simple.

5 – Crashes

Si un crash se produit ou si la simulation est instable, consulter la FAQ du site rubrique Divers.