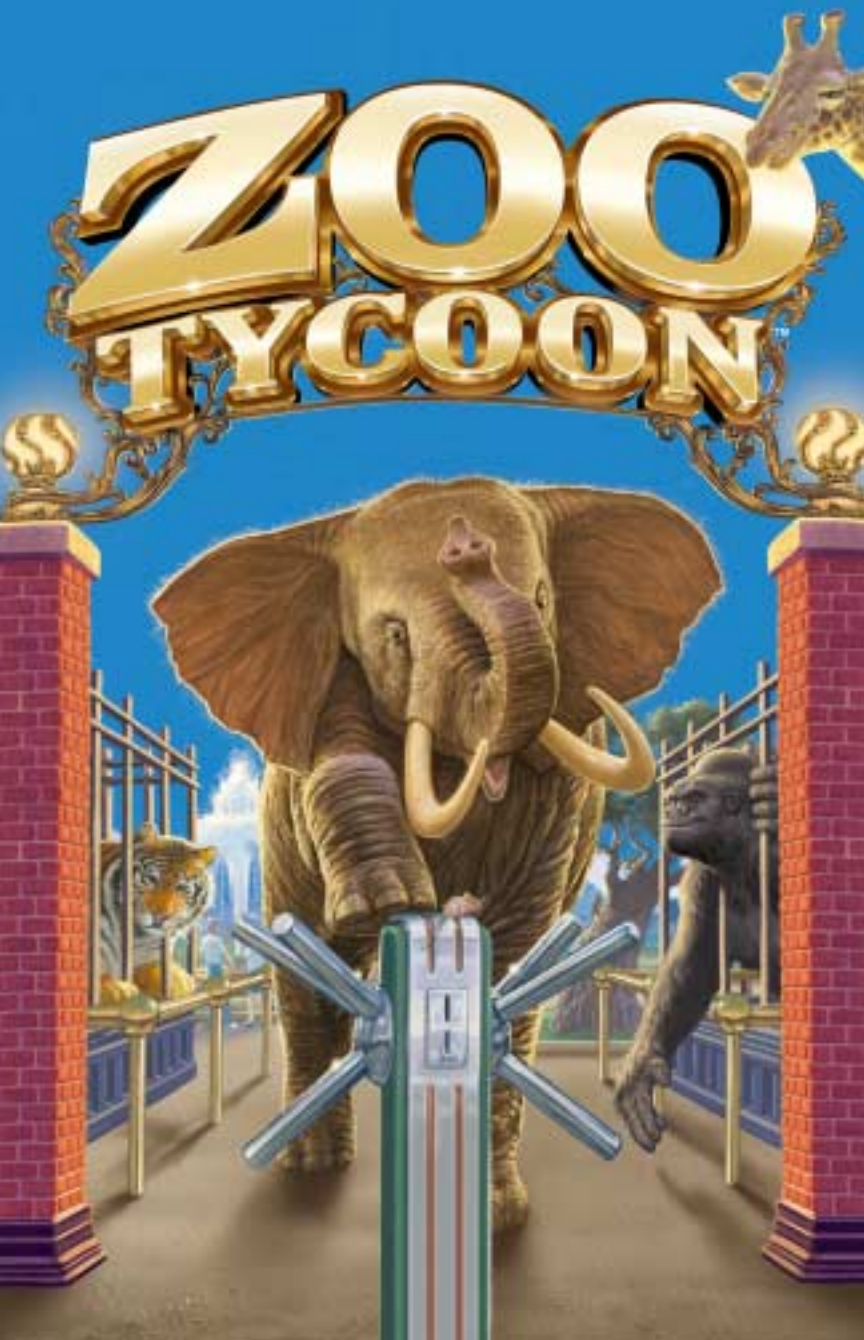




Veiligheidswaarschuwing

Aanvallen bij lichtgevoeligheid

Een zeer klein percentage van de bevolking kan last hebben van een aanval tijdens blootstelling aan bepaalde visuele beelden, zoals flikkerende lichten of patronen die in videospelletjes kunnen voorkomen. Zelfs personen zonder voorgeschiedenis van aanvallen of epilepsie kunnen een niet-vastgestelde aandoening hebben die deze "lichtgevoelige, epileptische aanvallen" tot gevolg kan hebben tijdens het bekijken van videospelletjes.

Deze aanvallen kunnen verschillende symptomen hebben, waaronder duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of gezichtstrekkingen, schokken of trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Aanvallen kunnen ook bewusteloosheid of stuip trekkingen tot gevolg hebben. Dit kan leiden tot verwondingen door een val of het in aanraking komen met voorwerpen.

Staak het spelen onmiddellijk en raadpleeg een arts als een van deze symptomen zich voordoet. Ouders moeten letten op de bovenstaande symptomen of hun kinderen hiernaar vragen. Kinderen en tieners zijn gevoeliger voor deze aanvallen dan volwassenen.

De kans op lichtgevoelige, epileptische aanvallen kan worden verkleind met de volgende voorzorgsmaatregelen:

- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Speel het spel niet als je moe bent of weinig hebt geslapen.

Raadpleeg een arts voordat je gaat spelen als je familie een geschiedenis van aanvallen of epilepsie heeft.

De informatie in dit document, waaronder verwijzingen naar URL's en andere Internet-websites, kan zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd. Tenzij anders vermeld, zijn alle in dit document vermelde bedrijven, organisaties, producten, domeinnamen, e-mailadressen, logo's, personen, plaatsen en gebeurtenissen fictief. Het is de verantwoordelijkheid van de gebruiker om alle toepasselijke auteursrechten in acht te nemen. Zonder de rechten onder de auteursrechtwetgeving te beperken, mag niets in dit document worden verveelvoudigd, opgeslagen of opgenomen in een gegevensopzoeksysteem of doorgegeven in welke vorm of op welke manier dan ook (elektronisch, mechanisch, kopiëren, opnemen of anderszins) of om welke reden dan ook, zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Microsoft Corporation.

Microsoft is mogelijk in het bezit van octrooien, aanvragen voor octrooien, handelsmerken, auteursrechten of andere intellectuele eigendomsrechten met betrekking tot materiaal dat in dit document wordt genoemd. De verschaffing van dit document geeft u geen licentie ten aanzien van deze octrooien, handelsmerken, auteursrechten of andere intellectuele eigendomsrechten, tenzij expliciet vermeld in een schriftelijke gebruiksrechtsovereenkomst van Microsoft.

© 2001 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX en Zoo Tycoon zijn gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.

Ontwikkeld door Blue Fang Games, L.L.C. voor Microsoft Corporation.
BLUE FANG GAMES en het logo van Blue Fang Games zijn handelsmerken van Blue Fang Games, L.L.C.

De namen van werkelijke bedrijven en producten die hier worden genoemd, kunnen handelsmerken van de desbetreffende eigenaren zijn.

AAN DE SLAG	2
--------------------	----------

ZOO TYCOON SPELEN	3
--------------------------	----------

DIERENTUINGEREEDSCHAPPEN GEBRUIKEN	4
---	----------

Bouwen	5
Terrein van dierentuin aanpassen	10
Dieren uitkiezen	14
Bouwwerken kopen	18
Medewerkers aannemen	21

DIERENTUIN BEHEREN	22
---------------------------	-----------

Undo Previous Action (Knop)	22
Clear Objects (Knop)	22
Message List (Knop, berichtenlijst)	22
Research and Conservation (Knop, onderzoek en natuurbehoud)	23
Scenario Information (Knop)	23
Game Options (Knop)	24
Plattegrond	25

INFORMATIE OVER JE DIERENTUIN BEKIJKEN	26
---	-----------

Pause/Resume Game (Knop, spel onderbreken/hervatten)	26
Balk met huidige datum	26
Available Cash (balk, beschikbaar kapitaal)	26
Zoo Status (Knop, status van de dierentuin)	27
Animal List (Knop, lijst met dieren)	28
Animal Happiness (balk, tevredenheid van de dieren)	29
Guest List (Knop, lijst met bezoekers)	29
Guest Happiness (balk, tevredenheid van de bezoekers)	30
Exhibit List (Knop)	30
Staff List (Knop, lijst met medewerkers)	31

INFORMATIEVENSTERS VOOR DIEREN, BEZOEKERS EN MEDEWERKERS	32
---	-----------

Animal Information (venster)	32
Guest Information (venster)	34
Staff Information (venster)	35

AAN DE SLAG

Welkom bij Zoo Tycoon™. Je kunt nu de dierentuin van je dromen bouwen! Vul je dierentuin met allerlei soorten uitheemse dieren, voeg allerlei voorwerpen toe en neem verschillende attracties op om zoveel mogelijk bezoekers te trekken naar jouw volmaakte dierentuin.

Zoo Tycoon installeren

- 1 Plaats de Zoo Tycoon-cd in het cd-rom-station.

Het hoofdvenster voor de installatie verschijnt.

Opmerking: als de installatie niet automatisch wordt uitgevoerd wanneer je de cd plaatst, klik je met de rechtermuisknop op **Deze computer** en kies je **Openen**. Vervolgens dubbelklik je op het cd-rom-station en op **Setup.exe**.

- 2 Klik op **Install** (installeren) en volg de instructies in het venster.



ZOO TYCOON SPELEN

Wanneer je Zoo Tycoon voor het eerst start, kun je eerst een beetje oefenen. Nadat je het eerste oefenmateriaal hebt afgewerkt of beëindigd, kun je Kiezen uit de volgende opties in het hoofdmenu.

Play Scenario Game (scenariospel spelen) Speel eerst een scenariospel. Dat is een spel waarbij je op basis van een vooraf bepaald doel voor de winst speelt.

Play Freeform Game (vrije-vormspel spelen) Laat je fantasie de vrije loop. Je kunt alleen verliezen als je geld opraakt.

Load Saved Game (opgeslagen spel openen) Open een Zoo Tycoon-spel dat je eerder hebt opgeslagen of gedownload van het Internet.

Continue Saved Game (doorgaan met opgeslagen spel) Ga verder met het spel dat je het laatst hebt gespeeld.

Get New Zoo Tycoon Items (nieuwe Zoo Tycoon-items ophalen) Je kunt nieuwe dieren en voorwerpen voor de dierentuin krijgen van Microsoft of van andere spelers via het Internet of bijvoorbeeld van een cd-rom. Als je verbinding maakt met een Microsoft-server, worden de Zoo Tycoon-bestanden op je vaste schijf vergeleken met de laatste versies op de Microsoft-server en zo nodig bijgewerkt.

Dierentuinplattegronden voor vrije-vormspellen

Als je Zoo Tycoon voor het eerst speelt, kun je beter een kleinere dierentuin kiezen, want dat is overzichtelijker. Je kunt zelf instellen over hoeveel geld de dierentuin beschikt voordat je gaat spelen. Hoe minder geld je hebt aan het begin, des te uitdagender is het spel.

DIERENTUINGEREEDSCHAPPEN GEBRUIKEN

Met goed ontworpen verblijven maak je de dieren gelukkig. Een dier waarvoor goed wordt gezorgd, is vrolijker en ziet er "gelukkiger" uit voor bezoekers. Bezoekers blijven langer in je dierentuin als ze speelse dieren in aantrekkelijke verblijven zien. Zo verdien je meer geld voor je dierentuin omdat gasten die langer in de dierentuin blijven, meer eten en drinken en meer souvenirs kopen. Met meer geld kun je grotere en betere verblijven bouwen en voorzien van meer uitheemse dieren.

Een goede dierentuinbeheerder:

- bouwt spannende verblijven;
- zorgt dat dieren en bezoekers tevreden zijn;
- gaat efficiënt met het geld om;
- neemt hardwerkende medewerkers aan;
- heeft oog voor onderzoek en natuurbehoud;
- zorgt dat de dierentuin er prachtig uit ziet.

Klik met de
rechtermuisknop
om een
geselecteerd
gereedschap uit
te schakelen.

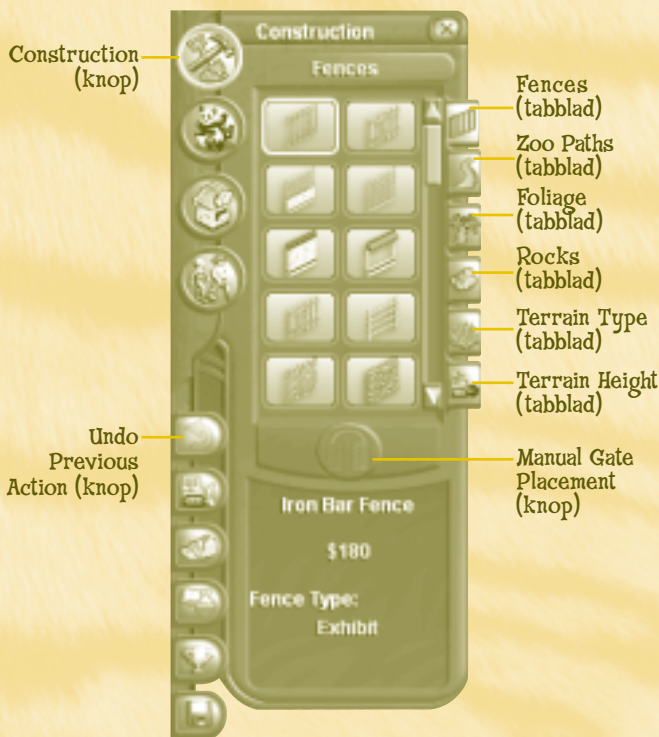


De dierentuingereedschappen helpen je bij het uitvoeren van deze taken. De interface van Zoo Tycoon bevat vier grote knoppen linksboven in het venster. Je gebruikt deze knoppen bij het bouwen van je dierentuin. De namen en beschrijvingen van de knoppen volgen hierna.

Bouwen



Als je een goed verblijf wilt bouwen, moet je de dieren voldoende ruimte geven, zorgen dat bezoekers de dieren goed kunnen zien, het verblijf voorzien van de juiste beplanting en terreinonderdelen en zorgen dat de dierenverzorgers gemakkelijk bij de dieren kunnen komen. Als je op de knop **Construction** (bouwen) klikt, wordt er een venster geopend met een aantal dierentuingereedschappen waarmee je deze activiteiten kunt uitvoeren.



Fences (tabblad, omheiningen)



Met omheiningen kun je de grenzen van een verblijf aangeven. De omheining moet een gebied volledig omsluiten als je de dieren binnen wilt houden. Op de achterkant van deze handleiding vind je instructies voor het bouwen van een omheining.

Alles wat je binnen de omheining plaatst, maakt deel uit van het verblijf.



Bezoekers willen graag een omheining waardoor ze de dieren in het verblijf ongehinderd kunnen bekijken, maar toch het gevoel hebben dat ze heel dicht bij de dieren zijn. Sommige dieren hebben echter liever de privacy van een dichte omheining. Bij elk verblijf en elk dier moet je bepalen welke omheining het beste is.

Een omheining die langer in gebruik is, raakt versleten en moet worden vervangen om te voorkomen dat dieren ontsnappen. Onderhoudsmedewerkers repareren de omheiningen of je kunt ze zelf vervangen.

Soorten omheiningen

Je kunt hoge of lage omheiningen bouwen. Hoge omheiningen zorgen dat grote dieren niet kunnen ontsnappen, maar bezoekers kunnen er moeilijker overheen kijken dan over kleine omheiningen. Lage omheiningen houden grote dieren niet tegen, maar bezoekers kunnen er gemakkelijker overheen kijken. Dieren die kunnen klimmen of springen, kun je niet tegenhouden met lage omheiningen.

Sommige dieren kunnen ontsnappen over bepaalde soorten omheiningen. Daarom moet je soms natuurlijke hindernissen zoals grachten aanleggen om dieren in hun verblijven te houden.



Met omheiningen voor verblijven worden dieren in bedwang gehouden. Je kunt ook decoratieve omheiningen bouwen om je dierentuin mooier te maken.

Verblijfsruimte

De meeste dieren zijn gelukkiger in grotere verblijven, maar het is duurder om grote verblijven te bouwen. Je moet zelf bepalen hoeveel ruimte een dier nodig heeft om tevreden te blijven. Je kunt ook met een klein verblijf beginnen en later extra delen voor de omheining toevoegen om het verblijf groter te maken.

Met zes
omheiningdelen
per zijde heb
je een goed
begin voor
een standaardverblijf.



Sommige dieren hebben meer ruimte nodig dan andere. Jachtluipaarden hebben de meeste ruimte nodig en chimpansees, gazellen en gnoes de minste.

Verblijfsingangen

Dierenverzorgers gebruiken de ingang van het verblijf als ze naar binnen willen om voor de dieren te zorgen. Als je informatie over het verblijf wilt bekijken, kun je op de ingang klikken. Het venster Exhibit List (lijst met verblijven) verschijnt (zie pagina 30). De ingang wordt automatisch in de omheining van het verblijf geplaatst of je kunt deze zelf plaatsen.

Een ingang op een nieuwe locatie plaatsen

- Klik op de knop **Manual Gate Placement** (omheining handmatig plaatsen) en vervolgens op het deel van de omheining waar je de ingang wilt plaatsen.

Hoe dichter je de ingangen van verblijven bij elkaar plaatst, des te efficiënter kunnen de dierenverzorgers voor de dieren zorgen. Zorg dat je de ingang nooit blokkeert met voorwerpen; dierenverzorgers moeten het verblijf gemakkelijk kunnen in- en uitgaan.

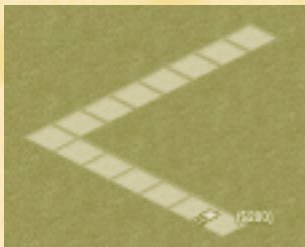
Zoo Paths (tabblad)



Bezoekers verdwalen als ze geen paden kunnen volgen.
Medewerkers hebben geen paden nodig.

Een pad aanleggen

- 1 Klik op de tab **Zoo Paths** (paden voor de dierentuin) en vervolgens op het gewenste soort pad.
- 2 Verplaats de cursor naar het gedeelte van de dierentuin waar je het pad wilt beginnen, klik en sleep de cursor om het pad aan te leggen en laat de muisknop los waar het pad moet eindigen.



Als je niet tevreden bent met het pad dat je hebt aangelegd, kun je op de knop **Undo Previous Action** (vorige actie ongedaan maken) klikken om het te verwijderen.

Paden worden met elkaar verbonden als het terrein vlak of licht glooiend is. Is dit niet het geval, dan krijg je misschien een gebroken pad (zie de volgende afbeelding). Als er steile hellingen of kliffen zijn, kun je het terrein effenen met de gereedschappen voor terreineffening (zie pagina 13).

Onderbroken
pad



Foliage (tabblad)



Als je op de tab **Foliage** (beplanting) klikt, kun je kiezen uit verschillende bomen en struiken die bijdragen aan de tevredenheid van de dieren in de dierentuin. Klik op de informatie over de natuurlijke omgeving en locatie van de geselecteerde plant om te controleren of een dier deze planten graag in het verblijf wil hebben. Je vindt deze informatie onder in het venster Foliage.

Figuursnoeiwerk

Figuursnoeiwerk (planten die in de vorm van dieren zijn gesnoeid) is duur maar de moeite waard als je je dierentuin mooier wilt maken.

Bloembedden

Kleurige bloembedden voegen iets toe aan de pracht van je dierentuin, en de bezoekers vinden het leuk.

Rocks (tabblad, rotsen)



Sommige dieren houden ervan op rotsen te klimmen. Als je geen of onvoldoende rotsen plaatst in het verblijf van een dier dat van rotsen houdt, is het dier misschien niet tevreden met het verblijf en wordt ongelukkig.

Je kunt planten en rotsen in een dierenverblijf plaatsen, maar je kunt ze ook in de rest van de dierentuin plaatsen om de dierentuin mooier te maken.

Plaats geen boom
naast een
omheining voor
dieren die
kunnen klimmen.
Ze kunnen de
boom gebruiken om te
ontsnappen!



Je kunt beter geen
bomen neerzetten op
plaatsen waar
bezoekers
naar de dieren
willen kijken. Als
bezoekers de
dieren niet kunnen
bekijken, worden ze
ontevreden.



Terrein van dierentuin aanpassen

Dieren zijn gelukkig wanneer hun verblijf overeenkomt met hun natuurlijke leefomgeving. Als je het oppervlak of de hoogte van het verblijf wilt wijzigen, kun je op de knop **Construction** klikken en vervolgens op de tab **Terrain Type** (terreinsoort) of **Terrain Height** (terreinhoogte).



Terrain Type (tabblad)



Op dit tabblad kun je het bestaande oppervlak wijzigen in het soort oppervlak waaraan het dier de voorkeur geeft. (Zie pagina 15 om te leren hoe je kunt bepalen waar dieren van houden.)



Terreinsoort wijzigen

- 1 Boven in het venster Terrain Type kun je de grootte van het gereedschap selecteren. Klik op de knop **Increase Tool Size (+)** (gereedschap groter maken) om het gereedschap groter te maken of op de knop **Decrease Tool Size (-)** (gereedschap kleiner maken) om het kleiner te maken.
- 2 Klik op het soort terrein dat je wilt gebruiken.
- 3 Plaats de cursor op het gebied dat je wilt wijzigen en klik en sleep de cursor om het terrein aan te passen.
- 4 Klik op de knop **Accept Terrain Changes** (terreinwijzigingen accepteren) om de wijziging aan te brengen of klik op de knop **Undo Terrain Changes** (terreinwijzigingen ongedaan maken) om opnieuw te beginnen.

Als je het terrein aanpast, verschijnen de kosten onder in het venster Terrain Type. Dit is een doorlopend totaalbedrag en moet pas worden betaald als je op de knop **Accept Terrain Changes** klikt, het terreingereedschap uitschakelt, overschakelt op een nieuw tabblad of het venster Construction sluit.

Na verloop van tijd wordt het oppervlak in het verblijf uitgesleten door de dieren en moet je dit vervangen.

Terrain Height (tabblad)



Dit tabblad bevat opties waarmee je heuvels, valleien, kliffen en grachten kunt aanleggen. Sommige dieren, zoals de schroefhoorngeit, houden van veel verhogingen in hun verblijf. De functies van dit gereedschap zijn vergelijkbaar met die van het gereedschap voor het wijzigen van het terreinsoort.

Je hebt de veranderingen beter in de hand met een kleine schop.



Gereedschappen voor het wijzigen van de terreinhoogte

- Met het gereedschap linksboven breng je geleidelijke wijzigingen in de terreinhoogte aan. Zo leg je heuvels en valleien aan.
- Met het gereedschap rechtsboven breng je abrupte wijzigingen in de terreinhoogte aan. Zo leg je kliffen en grachten aan.
- Met het gereedschap linksonder kun je heuvels vlak maken of valleien opvullen om glooiend terrein te effenen.
- Met het gereedschap rechtsonder kun je kliffen vlak maken of grachten opvullen om steil terrein te effenen.

Geleidelijke
heuvels/valleien
aanleggen



Heuvels/valleien
effenen



Steile kliffen/
grachten
aanleggen



Kliffen/grachten
effenen



Er wordt een raster weergegeven wanneer je op deze tab klikt. Met het raster kun je de wijzigingen plannen.



Terreinhoogte wijzigen

- 1** Boven in het venster Terrain Height kun je de grootte van het gereedschap selecteren. De minimumgrootte van het gereedschap is één bij één blokje en de maximumgrootte is vijf bij vijf blokjes.
- 2** Selecteer het passende gereedschap voor het soort wijziging dat je wilt aanbrengen. De gereedschappen zijn beschreven op pagina 12.
- 3** Plaats de cursor op het gebied dat je wilt wijzigen. Klik en sleep de cursor horizontaal over het gebied om het terrein te effenen, omhoog om het te verhogen of omlaag om het te verlagen, afhankelijk van het gereedschap dat je hebt geselecteerd.

Als je niet tevreden bent met de wijzigingen die je hebt aangebracht, klik je op de knop **Undo Terrain Changes** om de wijzigingen ongedaan te maken. Ben je wel tevreden, dan klik je op de knop **Accept Terrain Changes**.

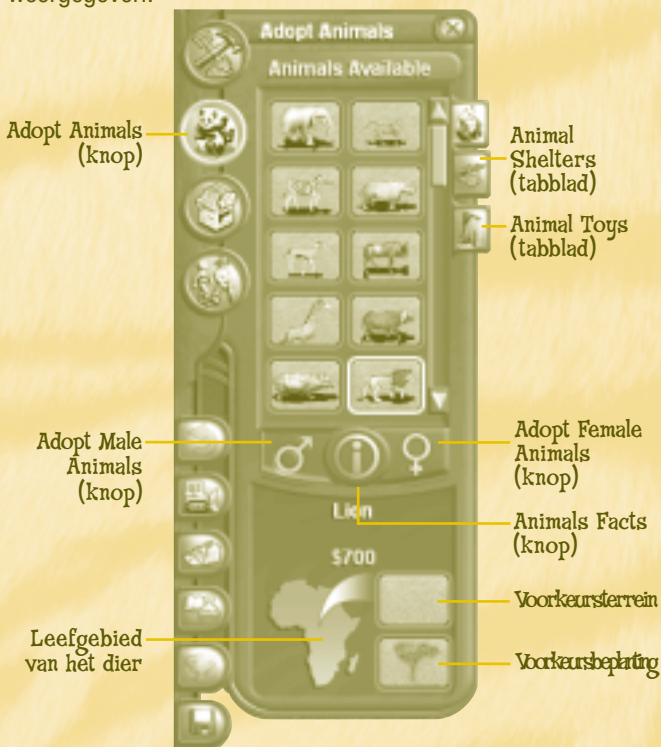
Je kunt een terreinwijziging niet meer ongedaan maken als je een ander gereedschap hebt gekozen of een ander tabblad dan **Terrain Height** hebt geselecteerd.

Dieren uitkiezen



Nadat je een verblijf hebt gebouwd, is het tijd om dieren uit te kiezen die je in het verblijf wilt plaatsen. Je kunt uit veel verschillende dieren kiezen, van goedkopere, gewone dieren tot duurdere, zeldzame dieren. Er komen meer dieren beschikbaar wanneer je programma's voor onderzoek en natuurbehoud financiert (zie pagina 23).

Als je op de knop **Adopt Animals** (dieren uitkiezen) klikt, wordt het venster **Animals Available** (beschikbare dieren) weergegeven.



Als je een dier selecteert in het venster Animals Available, verschijnt onder in het venster een kort overzicht. Hierin zie je de prijs van het dier, het leefgebied van het dier, de natuurlijke omgeving en de soorten verblijven die het dier het prettigst vindt. Klik op de knop

Animal Facts (informatie over dieren) voor extra informatie over het dier.

Animal Facts (venster)

Dit venster bevat een grote afbeelding van het geselecteerde dier samen met gedetailleerde informatie, zoals zijn voorkeuren voor het verblijf en zijn gedrag in gevangenschap.

Plaats mannelijke en vrouwelijke dieren samen in één verblijf om de kans op jonge dieren te vergroten.



Animal Shelters (schuilplaatsen voor dieren)



Sommige dieren willen graag een eigen schuilplaats in hun verblijf hebben. Ze kunnen opgewonden raken van te veel mensen of willen misschien wel een lekker rustig plekje om te slapen.

In het venster Animal Information (zie pagina 32) vind je details over elk dier, zoals of het een aparte schuilplaats nodig heeft en wat voor schuilplaats het dier het prettigst vindt.

Niet alle soorten schuilplaatsen zijn aan het begin van het spel beschikbaar. Wanneer je dierentuin onderzoek financiert, komen er betere schuilplaatsen beschikbaar.

Animal Toys (tabblad, speeltuig voor dieren)



Klik op deze tab om het speelgoed te bekijken dat je in verblijven kunt plaatsen. Sommige dieren houden van speelgoed (apen zijn bijvoorbeeld gek op klimrekken). Er komt meer speelgoed beschikbaar via onderzoeksprogramma's (zie pagina 23). Met speelgoed maak je het leuker voor de dieren.

Voorwerpen in verblijven plaatsen

Wanneer je voorwerpen als schuilplaatsen, planten, rotsen of speelgoed in een verblijf plaatst, kun je kiezen in welke richting ze wijzen.

Voorwerpen in een verblijf plaatsen

- 1 Klik op het gewenste voorwerp en verplaats de cursor naar het deel van het verblijf waar je het voorwerp neer wilt zetten.

Als je de richting van het voorwerp wilt wijzigen, klik je op een van de knoppen **Rotate Object** (voorwerp omdraaien) om het voorwerp om te draaien. (Opmerking: de afbeelding van het voorwerp wordt omgedraaid in het venster, niet in het speelveld; je moet het voorwerp dus omdraaien *voordat* je het plaatst.

Voorwerp linksom
draaien



Voorwerp
rechtsom
draaien

- 2 Klik om het voorwerp te plaatsen. Als je niet tevreden bent met de plaats van het voorwerp, klik je op de knop **Undo Previous Action** en zet je het voorwerp op een andere plek.

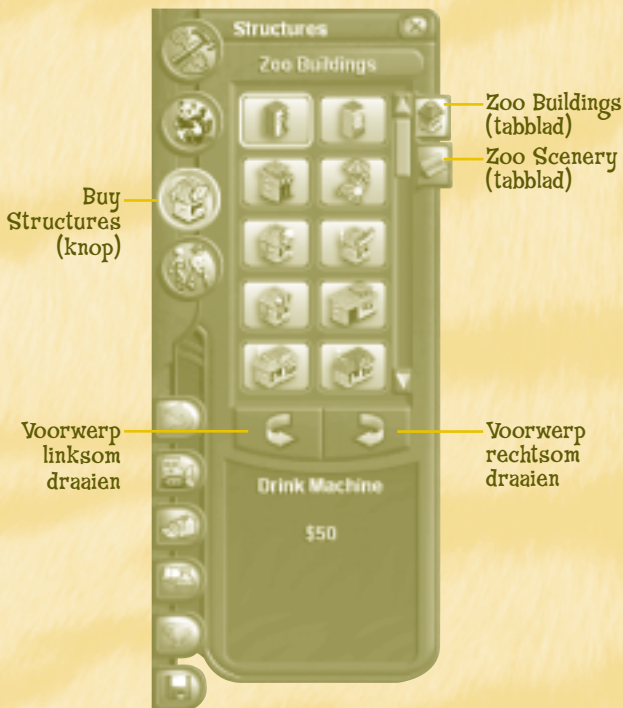
Wanneer je een voorwerp in een verblijf plaatst, verschijnt er soms een groen, blij gezichtje of een rood, verdrietig gezichtje. Een verdrietig gezichtje betekent dat het voorwerp het dier ongelukkig maakt. Een blij gezichtje betekent dat het voorwerp het dier gelukkig maakt. Als er geen gezichtje wordt weergegeven, heeft het dier geen speciale gevoelens bij het voorwerp.



Bouwwerken kopen



Klik op de knop **Buy Structures** (bouwwerken kopen) om het venster Structures te openen. Het venster heeft twee tabbladen: Zoo Buildings (gebouwen voor de dierentuin) en Zoo Scenery (extra voorwerpen voor de dierentuin). Gebruik deze tabbladen om gebouwen te plaatsen en de dierentuin mooier te maken.



Zoo Buildings (tabblad)



Met de meeste gebouwen in de dierentuin kun je geld verdienen. Alleen met de toiletten, die bezoekers tevreden moeten houden, de eendenvijver, de kinderboerderij en de Japanse tuin, die bezoekers moeten aantrekken, kun je geen geld verdienen. Niet

alle gebouwen zijn aan het begin van het spel beschikbaar. Als je onderzoeksprojecten financiert, kun je meer gebouwen toevoegen aan je dierentuin.

Nadat je een gebouw hebt geplaatst, klik je erop om het venster Building Information (informatie over het gebouw) weer te geven. Als in het gebouw iets wordt verkocht, worden deze artikelen onder in het venster weergegeven. Klik op de pijl omhoog of omlaag om de prijs van deze artikelen te wijzigen. Je kunt ook op het groene valutateken klikken om het gebouw te verkopen en te verwijderen uit de dierentuin. Daarnaast kan het venster de volgende informatietabbladen bevatten.

Status (status) Op dit tabblad zie je hoeveel bezoekers in het gebouw zijn geweest.

Finance (financiën) Op dit tabblad verschijnen de financiële gegevens van de dierentuin voor de vorige maand, voor deze maand en in totaal.

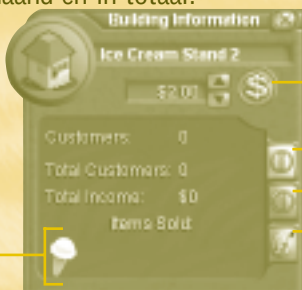
Change Color (kleur wijzigen)

Op dit tabblad kun je kleuren kiezen voor het dak van het gebouw.

De composthoop trekt geen bezoekers, maar levert wel inkomsten voor de dierentuin op.



Artikelen
verkocht



Sell Building
(knop)

Status
(tabblad)

Finance
(tabblad)

Change Color
(tabblad)

De kleur van het dak van een gebouw wijzigen

- 1 Klik op het gebouw om het informatievenster te openen.
- 2 Klik op de tab **Change Color** en vervolgens op het gekleurde blokje om de kleuren weer te geven waarmee je de huidige kleur van het dak kunt vervangen.
- 3 Klik op een nieuwe kleur om de kleur van het dak te wijzigen. (Opmerking: de kleur wordt pas gewijzigd als je het venster Building Information sluit.

Zoo Scenery (tabblad)



Een gezellige dierentuin met vele extra's zorgt dat de bezoekers tevreden blijven.

Bench (bank) Zet op geschikte plaatsen banken neer. Vermoeide en ontevreden bezoekers kunnen hierop gaan zitten en zich ontspannen. Terwijl ze zich ontspannen, neemt hun energie toe. Zo krijgen ze weer zin om rond te lopen in je dierentuin en meer geld te besteden aan eten, souvenirs en het bezoeken van attracties.

Exhibit Sign (informatiebord) Met borden maak je de dierentuin mooier en kun je de bezoekers iets leren over de dieren en hun verblijven.

Picnic Table (picknicktafel) Bezoekers willen graag zitten tijdens het eten, anders worden ze ontevreden.

Trash Can (prullenbak) Met prullenbakken zorg je dat de paden in de dierentuin schoon blijven. Zonder prullenbakken gooien bezoekers hun afval op de grond. De prullenbakken worden geleegd door onderhoudsmedewerkers.

Observation Areas (observatieplaatsen) Hiermee kun je de dierentuin nog mooier maken.

Medewerkers aannemen



Als dierentuinbeheerder moet je toezicht houden op drie soorten werknemers: dierenverzorgers, gidsen en onderhoudswerkmedewerkers.

Medewerkers aannemen

- 1 Klik op de knop **Hire Staff** (medewerkers aannemen en vervolgens op de medewerker die je wilt aannemen.
- 2 Verplaats de cursor naar het gebied waar je de medewerker aan het werk wilt zetten en klik om de medewerker te plaatsen.

Hoe goed een dierenverzorger functioneert, is afhankelijk van het aantal dieren, niet van het aantal verblijven.



Klik op de knop **Information** (informatie) om het venster Staff Facts (informatie over medewerkers) weer te geven. Hierin vind je specifieke informatie over de taken van elke medewerker.



Zookeepers (dierenverzorgers) Dierenverzorgers geven de dieren te eten, maken ze beter als ze ziek zijn en maken hun verblijven schoon. Ze hebben het hoogste salaris, dus je moet niet te snel te veel dierenverzorgers aannemen.

Tour Guides (gidsen) Gidsen geven informatie over de dierentuin aan de bezoekers.

Maintenance Workers (onderhoudswerkmedewerkers)

Onderhoudswerkmedewerkers repareren omheiningen van verblijven, ruimen afval op en maken de verblijven schoon.

DIERENTUIN BEHEREN

Met de tabs linksonder in het speelscherm kun je je dierentuin beheren.

Undo Previous Action (Knop)



Klik op deze knop om het laatste voorwerp dat je hebt geplaatst, te verwijderen.

Clear Objects (Knop)



Met deze knop kun je een voorwerp uit je dierentuin verwijderen (behalve dieren, bezoekers of medewerkers). Als je een voorwerp op deze manier verwijdert, betekent dit dat je het voorwerp verkoopt. Je krijgt een deel van het geld terug dat je ervoor hebt betaald.

Als je meerdere voorwerpen wilt verwijderen, kun je met de bulldozercursor een vak tekenen. Alle voorwerpen in het vak worden verwijderd wanneer je de muisknop los laat.



Een voorwerp verwijderen

- 1 Klik op de knop **Clear Objects** (voorwerpen verwijderen) en plaats de cursor op het voorwerp dat je wilt verwijderen.
- 2 Klik om het voorwerp te verwijderen.

Message List (Knop, berichtenlijst).



Met deze knop kun je een overzicht weergeven van de schermberichten die van toepassing zijn op jouw dierentuin. Klik één keer op de knop om het overzicht met berichten weer te geven. Klik nogmaals om het overzicht te verbergen.

Research and Conservation (Knop, onderzoek en natuurbehoud)



Als je een vrije-vormspel speelt, begint je dierentuin met eenvoudige technologie en beperkte beschikbaarheid van dieren. Als je onderzoek doet naar de nieuwste inzichten omtrent dierentuinen, kan je dierentuin geavanceerde functies gebruiken en over zeldzame en bedreigde dieren beschikken. Op deze manier trek je meer bezoekers aan.

De financiering van de dierentuin begint bij "nul". Als je meer geld investeert, krijg je leukere voorwerpen.



Op de drie tabbladen van dit venster wordt informatie over de huidige programma's voor natuurbehoud en onderzoek weergegeven. De naam van het project, een afbeelding voor het project en de verwachte tijd om het project te voltooien worden voor elk programma weergegeven. Hoe meer geld je toewijst aan een programma, des te sneller wordt het voltooid.

Scenario Information (Knop, informatie over het scenario).



Als je een scenario speelt, worden achtergrond en doelstelling van het scenario hier weergegeven. (Opmerking: deze knop is alleen beschikbaar als je een scenario speelt.)

Game Options (Knop, spelopties)



Als je op deze knop klikt, wordt een venster met de volgende tabbladen geopend:

File Options (bestandsopties) Op dit tabblad kun je een eerder opgeslagen spel openen, een spel opslaan, terugkeren naar het hoofdmenu of Zoo Tycoon afsluiten.

Sound & Video (geluid en video) Op dit tabblad kun je de geluidsstrekte, de venstergrootte en de schermresolutie bepalen.

Help Options (Help-opties) Op dit tabblad kun je aangeven of je lange of korte knopinfo wilt weergeven. Dit is de tekst die verschijnt wanneer je de cursor op een item plaatst. Lange knopinfo is standaard ingeschakeld.

About (info) Op dit tabblad wordt informatie over de versie van Zoo Tycoon weergegeven.



Game Options
(tabblad)

Plattegrond

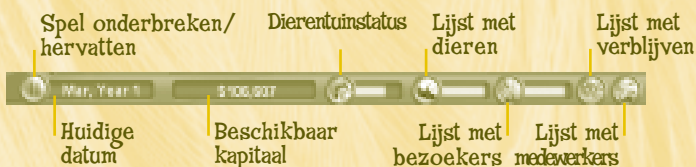
In de linkerbenedenhoek van het venster wordt een groen, ruitvormig gebied weergegeven. Dit is een kleine plattegrond van de dierentuin. Met een wit blokje wordt aangegeven wat momenteel in het speelscherm te zien is. Klik op de kleine plattegrond om naar een bepaald deel van de dierentuin te gaan. Als je wilt in- of uitzoomen, kun je op de knop **Zoom In (+)** (inzoomen) of **Zoom Out (-)** (uitzoomen) klikken. Je kunt op de pijl **Rotate Clockwise** (rechtsom draaien) of **Rotate Counter-Clockwise** (linksom draaien) klikken om je standpunt ten opzichte van de dierentuin te wijzigen.



Klik op de knop **Camera** (fototoestel) om een foto van je dierentuin te maken die je bijvoorbeeld aan andere spelers kunt laten zien. De afbeelding wordt opgeslagen in een directory voor schermafdrucken in de Zoo Tycoon-map.

INFORMATIE OVER JE DIERENTUIN BEKIJKEN

Met de knoppen en balken langs de onderzijde van het venster kun je informatie over je dierentuin bekijken.



Pause/Resume Game (Knop, spel onderbreken/hervatten)



Klik op deze knop om Zoo Tycoon te onderbreken. Klik nogmaals om het spel te hervatten. Je kunt ook op de spatiebalk drukken om het spel te onderbreken.

Balk met huidige datum

In deze balk wordt aangegeven hoeveel tijd is verstreken sinds je met jouw dierentuin bent begonnen. De telling begint in januari, jaar 1.

Als je het spel hebt onderbroken, krijg je geen reactie van de dieren wanneer je voorwerpen in hun verblijven plaatst.



Available Cash (balk, beschikbaar kapitaal)

Hier wordt aangegeven hoeveel geld beschikbaar is voor verbeteringen aan de dierentuin.

Zoo Status (status van de dierentuin)



Als je op deze knop klikt, wordt een venster geopend met de volgende tabbladen: Zoo Information (informatie over de dierentuin), Income/Expenses (inkomsten/uitgaven), Zoo Graphs (dierentuiningrafieken) en Zoo Awards (prijzen voor de dierentuin).



Zoo Information (tabblad)



Op dit tabblad worden de entreprijs en het aantal dieren, verblijven, attracties, bezoekers, medewerkers en weldoeners van de dierentuin weergegeven. Je kunt hier ook een andere naam aan je dierentuin geven.

Gebruik dit venster om de entreprijs voor je dierentuin te wijzigen.



Zoo Marketing (marketing voor de dierentuin)

Klik op de knop **Increase Marketing Funding (+)** (bedrag voor marketing verhogen) of **Decrease Marketing Funding (-)** (bedrag voor marketing verlagen) om het bedrag te wijzigen dat wordt uitgegeven aan marketingactiviteiten. Met deze activiteiten trek je meer bezoekers naar de dierentuin.

Income/Expenses (tabblad)



Op dit tabblad wordt een overzicht gegeven van inkomsten, uitgaven, contant geld en totale financiële waarde van de dierentuin.

Zoo Graphs (tabblad)



Klik op deze tab om de volgende nuttige informatie over je dierentuin te bekijken:

Rating over Time (waardering in de afgelopen periodes)

Hier wordt de waardering voor je dierentuin tijdens de afgelopen maanden weergegeven. Je dierentuin krijgt een hogere waardering als je veel tevreden dieren en bezoekers hebt.

Houd de grafiek voor dierentuinwaardering in de gaten. Deze grafiek is belangrijk voor veel scenario's en geeft een goede indicatie van hoe je het eraf brengt.



Zoo Donations (schenkingen aan de dierentuin) Hier wordt aangegeven hoeveel geld er is geschonken.

Zoo Profit (winsten van de dierentuin) Hier wordt aangegeven hoeveel geld je met de dierentuin verdient.

Zoo Attendance (aantal bezoekers in de dierentuin) Hier wordt het aantal bezoekers in de afgelopen maanden weergegeven.

Met de knoppen **Line Graph** (lijngrafiek) en **Bar Graph** (staafgrafiek) op dit tabblad kun je de weergave van de onderwerpen wijzigen.

Zoo Awards (tabblad)



De prijzen die je dierentuin heeft gewonnen, worden hier weergegeven. Je kunt alleen prijzen winnen in vrije-vormspellen.

Animal List (Knop, lijst met dieren)



Als je op deze knop klikt, kun je een overzicht bekijken van de dieren die momenteel in je dierentuin te zien zijn. Je kunt een van de volgende filters gebruiken om de dieren te rangschikken: alle dieren, zieke dieren, dieren die niet tevreden zijn met hun verblijf, boze dieren, hongerige dieren of ontsnapte dieren.

Overzicht met dieren rangschikken

- Klik op een filterknop om een overzicht weer te geven van de dieren die voldoen aan het filtercriterium.



Animal Happiness (balk, tevredenheid van de dieren)

In deze balk, die zich rechts van de knop **Animal List** bevindt, wordt de gemiddelde tevredenheid van alle dieren aangegeven. Er wordt rekening gehouden met de tevredenheid van dieren met hun verblijven, hoe goed ze zijn gevoed, hun gezondheid en andere factoren. Hoe langer de balk is, des te gelukkiger zijn de dieren in de dierentuin.

Guest List (Knop, lijst met bezoekers)



Als je op deze knop klikt, wordt een venster geopend met een overzicht van alle bezoekers in de dierentuin. Je kunt de bezoekers op dezelfde manier rangschikken als de dieren met een van de volgende filters: alle bezoekers, dorstige bezoekers, bezoekers die naar het toilet moeten, boze bezoekers, hongerige bezoekers of vermoeide bezoekers (met weinig energie).

Guest Happiness (balk, tevredenheid van de bezoekers)

In deze balk, die zich rechts van de knop **Guest List** bevindt, wordt de gemiddelde tevredenheid van alle bezoekers aangegeven. De tevredenheid wordt bepaald op basis van hun energieniveau en in welke mate tegemoet wordt gekomen aan hun behoefte aan toiletten, eten en drinken.

Als de balk geel is, betekent dit dat de bezoekers ontevreden zijn. Wordt de balk rood, dan zijn de bezoekers boos.

Exhibit List (Knop)



Klik op deze knop om informatie over een verblijf te bekijken. Je kunt kiezen uit een overzicht van alle verblijven in de dierentuin.

Het omheiningspictogram geeft de staat van de omheining van een verblijf aan. Als het pictogram groen is, verkeert de omheining in een goede staat. Is het geel, dan verkeert de omheining in een slechte staat. Als het rood is, is minimaal één deel versleten of vertrapt.

Beschadigde
omheining
Omheining in
goede staat



Exhibit Information (tabblad, informatie over het verblijf)



Op dit tabblad vind je informatie over de status van de diertuin.

Popularity Rating (populariteit) 1–5 sterren. Hoe meer sterren, des te populairder het verblijf.

Donations (schenkingen) De schenkingen in de afgelopen maand, in deze maand en het totaal aan schenkingen.

Upkeep (onderhoud) Het bedrag dat vorige maand en deze maand is uitgegeven en het totaal dat is uitgegeven.

Constructed (gebouwd) De datum waarop het verblijf is gebouwd.

Zookeeper (dierenverzorger) Hier wordt aangegeven of er een dierenverzorger aan het verblijf is toegewezen.

Animals (tabblad, dieren)



Op dit tabblad worden de dieren in het verblijf weergegeven.

Thoughts (tabblad, gedachten)



Op dit tabblad worden de gedachten van bezoekers over het verblijf weergegeven.

Staff List (Knop, lijst met medewerkers)



Als je op deze knop klikt, wordt een venster geopend met een overzicht van alle medewerkers in de diertuin.

Je kunt een van de volgende filters gebruiken om de medewerkers te rangschikken: alle medewerkers, medewerkers waaraan geen taak is toegewezen, medewerkers waaraan een taak is toegewezen, dierenverzorgers, onderhoudsmedewerkers of gidsen.

Je kunt een verblijf een nieuwe naam geven. Klik boven in het venster op de naam van het verblijf en typ de nieuwe naam er overheen.



INFORMATIEVENSTERS VOOR DIEREN, BEZOEKERS EN MEDEWERKERS

Wanneer je op een dier, bezoeker of medewerker klikt, wordt een venster geopend met verschillende gegevens over het geselecteerde dier of de geselecteerde persoon. Veel van deze gegevens kun je ook vinden als je op een van de knoppen Animal List, Guest List of Staff List klikt onder in het scherm.

Animal Information (venster)

Als je op een dier klikt, wordt het venster Animal Information weergegeven met drie tabbladen. Op deze tabbladen vind je verschillende gegevens over het dier.



Status (tabblad)

Op dit tabblad worden vier gebieden voor de tevredenheid van het dier gemeten: plezier, honger, gezondheid en geschiktheid van het verblijf.



General (tabblad, algemeen)

Op dit tabblad wordt het geslacht van het dier aangegeven en hoe lang geleden het heeft gegeten en geslapen.



Thoughts (tabblad)



Op dit tabblad worden de gedachten van bezoekers over het dier weergegeven.

Bovendien kun je op deze knoppen klikken om de volgende activiteiten uit te voeren.

Track Animal (dier volgen) Hiermee kun je de bewegingen van het geselecteerde dier volgen. Klik nogmaals op de knop om het volgen te beëindigen.

Animal Name (naam van het dier) Hier kun je het dier een nieuwe naam geven.

Move Animal (dier verplaatsen) Hiermee kun je het geselecteerde dier verplaatsen naar een nieuwe locatie. Je kunt een dier niet buiten een verblijf plaatsen. Je kunt ook dubbelklikken op een dier om het op te tillen.

Exhibit Information Hier wordt dezelfde informatie weergegeven als met de knop Exhibit List onder in het scherm.

Sell Animal (dier verkopen) Hiermee kun je het geselecteerde dier verkopen. Ongelukkige dieren brengen minder geld op wanneer ze worden verkocht.

Zookeeper Recommendations (aanbevelingen van de dierenverzorger) Hiermee kun je aanbevelingen van de dierenverzorger voor het verbeteren van de verblijven weergeven.



Guest Information (venster)

Als je op een bezoeker klikt, wordt het venster Guest Information (informatie over de bezoeker) weergegeven met drie tabbladen. Op deze tabbladen vind je verschillende gegevens over de bezoeker. Je kunt de bewegingen van de bezoeker volgen door op de knop **Track Guest** (bezoeker volgen) te klikken of de bezoeker een nieuwe naam geven in het veld **Guest Name** (naam van de bezoeker).



Status (tabblad)



Op dit tabblad vind je een aantal meters waarmee de tevredenheid van de bezoeker wordt aangegeven. Hoe langer de balk is, des te meer heeft de bezoeker het naar de zin. Er worden vijf gebieden voor de tevredenheid van de bezoeker gemeten: plezier, drinkbehoefte, eetbehoefte, toiletbehoefte en energie. Het is belangrijk voor de tevredenheid van een bezoeker dat je alle balken zo vol mogelijk houdt.

Als de toiletbalk voor een bezoeker kort is, betekent dit dat er geen toiletten bij de bezoeker in de buurt zijn. Is de energiebalk kort, dan kun je meer banken en picknicktafels neerzetten om de bezoekers de mogelijkheid te geven zich te ontspannen.



General (tabblad)



Op dit tabblad wordt weergegeven hoe lang de bezoeker in de dierentuin is, wat het favoriete dier van de bezoeker is en wat de bezoeker bij zich heeft.

Thoughts (tabblad)



Op dit tabblad worden de gedachten van de bezoeker weergegeven. Gebruik deze informatie om te bepalen wat je bezoekers nodig hebben.

Staff Information (venster)

Als je op een medewerker klikt, wordt het venster Staff Information (informatie over de medewerker) weergegeven met twee tabbladen. Met deze tabbladen kun je het werk van de medewerker beheren.



Staff Status (tabblad, status van de medewerker)



Op dit tabblad worden de volgende gegevens weergegeven: maandsalaris, huidige taak en welke cursus is gedaan in het kader van programma's voor onderzoek en natuurbehoud.

Job Assignment (tabblad, taken toewijzen)



Je kunt taken toewijzen of verwijderen op dit tabblad.

Bovendien kun je op de volgende knoppen klikken om bepaalde activiteiten uit te voeren.

Track Staff Member (medewerker volgen) Hiermee kun je de bewegingen van de geselecteerde medewerker volgen. Klik nogmaals op de knop om het volgen te beëindigen.

Staff Member Name (naam van de medewerker) Hier kun je de medewerker een nieuwe naam geven.

Move Staff Member (medewerker verplaatsen) Hiermee kun je de geselecteerde medewerker verplaatsen naar een andere locatie. Je kunt ook dubbelklikken op medewerkers om ze te verplaatsen.

Fire Staff Member (medewerker ontslaan) Hiermee kun je medewerkers ontslaan die je niet langer nodig hebt.

Add Exhibits to Schedule (verblijven toevoegen aan het schema) Hiermee kun je verblijven toevoegen aan het werkschema van de medewerker.

Verblijven toevoegen aan het schema van een medewerker

- Klik op de knop **Add Exhibits to Schedule** en selecteer het verblijf dat je aan het werkschema van de medewerker wilt toevoegen.

Medewerkers zorgen alleen voor de verblijven op hun lijst met taken en negeren de andere verblijven. Als je wilt dat de medewerkers voor alle verblijven zorgen, moet je ze niet aan een bepaald verblijf toewijzen. Ze verdelen dan hun tijd over alle verblijven. Een dierenverzorger die is toegewezen aan een bepaald verblijf, zal daar echter beter voor gaan zorgen. Onderhoudsmedewerkers kun je niet aan bepaalde taken toewijzen.

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Productnaam: Zoo Tycoon

Online ondersteuningsinformatie: http://www.microsoft.com/benelux/support/thuisgebruikers/opties_Thuisgebruikers.asp

Telefonische ondersteuning: (31) 20 5001005

Voorwaarden: Opties, uren en kosten van ondersteuning in uw land of regio kunnen verschillen van die in Nederland. Ga naar <http://support.microsoft.com/directory/www.asp> voor gedetailleerde informatie over uw land. Als er in uw land of regio geen Microsoft-vestiging is, neemt u contact op met de leverancier van wie u het Microsoft-product hebt gekocht.

Voorwaarden: De productondersteuning van Microsoft is afhankelijk van de geldende prijzen, bepalingen en voorwaarden ten tijde van de aankoop van het product. Deze kunnen zonder kennisgeving worden gewijzigd.

SNEL STARTEN

Een diertuin bouwen in vier eenvoudige stappen

Het eerste dat je diertuin nodig heeft, is een verblijf waarin dieren kunnen wonen. Laten we het gaan bouwen!

1 Klik op de knop **Construction**.



Met deze knop open je een venster met een aantal tabs. De tab met een omheining is al geselecteerd. Als dat niet het geval is, klik je erop. Klik daarna op een van de omheiningen.

2 Verplaats de cursor naar het grasachtige gedeelte. Klik en sleep de cursor om een deel van de omheining te bouwen en laat de muisknop los.

Herhaal dit tot je een afgesloten gebied hebt gemaakt.

Je hebt een verblijf gebouwd! Klik op **OK** om de weergegeven naam te gebruiken of typ een nieuwe naam in het vak dat verschijnt.



Nu moet je een dier in je verblijf plaatsen.

3 Klik op de knop **Adopt Animals**.



Met deze knop open je een venster waarin je een groot aantal dieren kunt uitkiezen. Klik op een van de dieren.

4 Verplaats de cursor naar het verblijf en klik ergens in het verblijf om het dier te plaatsen.



Dat is alles!

Nu kun je verdergaan om een grotere en betere diertuin te bouwen. Kies meer dieren uit, neem medewerkers aan en maak het je bezoekers naar de zin.

Bij het maken van dit spel heeft geen dier zich bezeerd.