



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références à des sites Web, peuvent être modifiées sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Sans restriction des droits dérivés des droits d'auteur, aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie des éléments qui font l'objet du présent document. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX et Zoo Tycoon sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Développé par Blue Fang Games, L.L.C. pour Microsoft Corporation.
BLUE FANG GAMES et le logo Blue Fang Games sont des marques de Blue Fang Games, L.L.C.

Les noms des sociétés et des produits existants mentionnés dans ce document peuvent être des marques de leurs propriétaires respectifs.

MISE EN ROUTE	2
----------------------	----------

ZOO TYCOON : LE JEU	3
----------------------------	----------

UTILISATION DES OUTILS DU ZOO	4
--------------------------------------	----------

Construction	5
Modification du terrain	10
Adopter des animaux	14
Acheter des structures	18
Engager du personnel	21

GESTION DU ZOO	22
-----------------------	-----------

Bouton Annuler la dernière action	22
Onglet Supprimer les objets	22
Onglet Liste des messages	22
Onglet Recherche et Conservation	23
Onglet Infos scénario	23
Onglet Options du jeu	24
Plan	25

ACCÈS AUX INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE ZOO	26
--	-----------

Bouton Pause/Reprise	26
Barre Date du jour	26
Barre Liquidités disponibles	26
Bouton Statut du zoo	27
Bouton Liste des animaux	28
Barre Bien-être des animaux	29
Bouton Liste des visiteurs	29
Barre Satisfaction des visiteurs	30
Bouton Liste des attractions du parc	30
Bouton Liste du personnel	31

PANNEAUX INFOS. ANIMAUX, VISITEURS ET PERSONNEL	32
--	-----------

Panneau Infos animal	32
Panneau Infos visiteur	34
Panneau Infos personnel	35

MISE EN ROUTE

Bienvenue dans Zoo Tycoon™. Vous allez bientôt construire le zoo de vos rêves ! Vous pourrez le peupler de toutes sortes d'animaux exotiques, y placer des quantités d'objets et y installer des attractions diversifiées pour le rendre de plus en plus intéressant et attirer des visiteurs toujours plus nombreux.

Pour installer Zoo Tycoon

- 1 Insérez le disque Zoo Tycoon dans votre lecteur de CD-ROM.

L'écran principal du programme d'installation s'affiche.

Remarque : Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement lorsque vous insérez le disque, cliquez avec le bouton droit sur **Poste de travail**, cliquez sur **Ouvrir**, puis double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM et sur **Setup.exe**.

- 2 Cliquez sur **Installer**, puis suivez les instructions à l'écran.



ZOO TYCOON : LE JEU

Lorsque vous démarrez Zoo Tycoon pour la première fois, un didacticiel vous est proposé. Après avoir suivi ou quitté le premier didacticiel, vous avez le choix entre les options suivantes du menu principal.

Jouer d'après un scénario Commencez par suivre des scénarios, c'est-à-dire des parties aux objectifs déterminés que vous pouvez gagner ou perdre.

Jouer une partie libre Laissez libre cours à votre imagination... la partie n'est perdue que lorsque vous n'avez plus d'argent.

Charger une partie enregistrée Chargez une partie de Zoo Tycoon que vous avez précédemment enregistrée ou téléchargée à partir d'Internet.

Continuer une partie enregistrée Retournez à votre dernière partie.

Rechercher de nouveaux éléments pour Zoo Tycoon Vous pouvez obtenir de nouveaux animaux ou objets pour le zoo auprès de Microsoft ou d'autres joueurs via Internet ou à partir d'autres sources, par exemple un CD-ROM. Si vous vous connectez à un serveur Microsoft, le jeu compare les fichiers Zoo Tycoon stockés sur votre disque dur aux dernières versions situées sur le serveur et met à jour vos fichiers si nécessaire.

Cartes de zoo pour une partie libre

Si vous découvrez Zoo Tycoon, choisissez un zoo de petite taille, plus facile à gérer. Vous pouvez définir la somme d'argent dont dispose votre zoo avant de commencer à jouer. Le défi est d'autant plus excitant que la somme de départ est faible.

UTILISATION DES OUTILS DU ZOO

Concevez des attractions qui ne nuisent pas au bien-être des animaux. Un animal en bonne santé et en confiance a plus de chances de séduire les visiteurs. Les visiteurs resteront plus longtemps dans votre zoo s'ils sentent que les animaux prennent autant de plaisir à jouer qu'eux-mêmes à les regarder. D'un point de vue économique, des visites plus longues se traduisent par des dépenses plus importantes en nourriture, boissons, souvenirs, etc. Si le zoo gagne beaucoup d'argent, vous pouvez construire des enclos plus vastes et mieux aménagés et acquérir des animaux plus rares.

Un bon directeur de zoo :

- Construit des attractions passionnantes.
- Fait le bonheur des animaux comme des visiteurs.
- Gère efficacement sa trésorerie.
- S'entoure de collaborateurs motivés et travailleurs.
- Supervise les programmes de recherche et de conservation.
- Cherche à rendre son zoo toujours plus beau.

Les outils du zoo permettent de mener à bien toutes ces tâches.

L'interface utilisateur de Zoo

Tycoon comprend quatre gros boutons situés le long du bord supérieur gauche de l'écran. C'est à l'aide de ces boutons que vous allez construire votre zoo. Chacun de ces boutons est décrit ci-après.

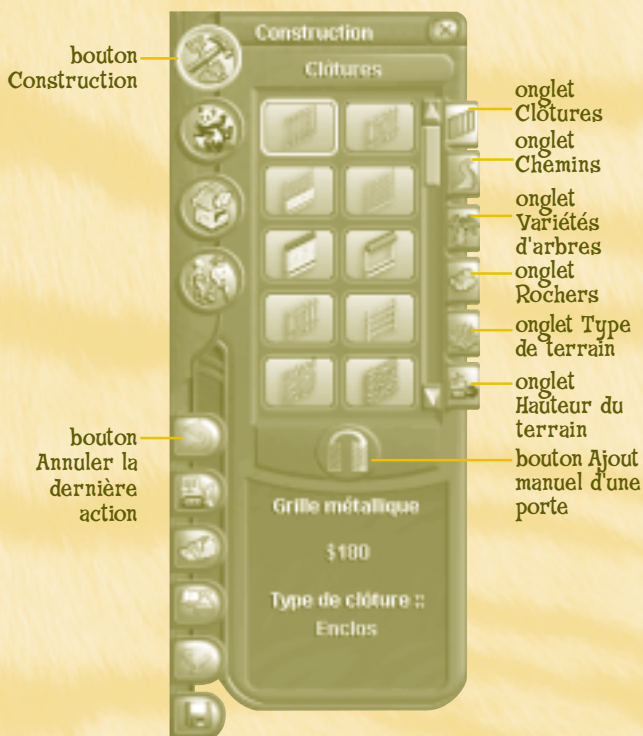
Cliquez avec le
bouton droit
pour
désélectionner
l'outil en cours
d'utilisation.



Construction



Une attraction est réussie si elle laisse assez d'espace aux animaux tout en permettant aux visiteurs de les voir clairement ; elle doit aussi associer le terrain et la végétation qui conviennent et faciliter l'accès aux animaux pour les soigneurs. En cliquant sur le bouton **Construction**, vous ouvrez un panneau qui contient un ensemble d'outils permettant de réaliser toutes ces tâches.



Onglet Clôtures



Les clôtures définissent les limites d'un enclos. Une clôture doit entourer complètement la zone où les animaux évoluent. Vous trouverez des instructions relatives à la construction d'une clôture au dos de ce manuel.

Tout objet placé dans les limites de la clôture devient un élément de l'attraction.



Les visiteurs préfèrent une clôture qui leur permet de voir les animaux et de se sentir proches d'eux. Toutefois, certains animaux apprécient l'intimité que procure une clôture robuste. À vous de déterminer le type de clôture approprié à chaque attraction et à chaque animal.

Les clôtures se dégradent avec le temps et il faut les renouveler pour empêcher les animaux de s'enfuir. Les agents d'entretien réparent les clôtures, mais vous pouvez également les remplacer vous-même.

Types de clôtures

Vous avez le choix entre des clôtures hautes ou basses. Les clôtures hautes empêchent les animaux de grande taille de s'enfuir, mais elles gênent la vue des visiteurs. Les clôtures basses ne constituent pas des barrières infranchissables pour les gros animaux mais elles favorisent leur observation. Une clôture basse ne va pas arrêter les animaux capables de grimper ou de sauter. Les clôtures construites autour des enclos sont destinées à retenir les animaux. Vous pouvez également construire des clôtures ornementales pour embellir votre zoo.

Certains animaux peuvent franchir certains types de clôtures. Vous devrez peut-être ajouter des obstacles naturels comme des douves pour empêcher les animaux de s'enfuir de leur enclos.



Étendue des enclos

La plupart des animaux préfèrent les grands espaces, mais un enclos est d'autant plus coûteux à construire qu'il est grand. À vous d'évaluer l'espace minimum nécessaire au bien-être d'un animal. Vous pouvez commencer avec un petit enclos et l'agrandir ensuite en ajoutant des éléments de clôture.

Certains animaux comme les guépards ont besoin de beaucoup d'espace par rapport à d'autres (chimpanzés, gazelles, gnous).

Six sections de clôture par côté constituent un bon point de départ pour une attraction simple.



Portes des enclos

Les portes des enclos sont utilisées par les soigneurs qui s'occupent des animaux et les nourrissent. Vous pouvez obtenir des informations sur une attraction en cliquant sur sa porte, ce qui affiche la Liste des attractions (voir page 30). Le jeu place automatiquement une porte dans la clôture d'un enclos, mais vous pouvez ajouter vous-même cette porte.

Pour ajouter une porte

- Cliquez sur le bouton **Ajout manuel d'une porte**, puis cliquez sur le segment de clôture où vous souhaitez placer une porte.

Plus les portes des enclos sont proches les unes des autres, plus les soigneurs s'occupent efficacement des animaux. Évitez de placer des objets qui gênent l'accès aux portes des enclos ; les soigneurs doivent pouvoir circuler facilement.

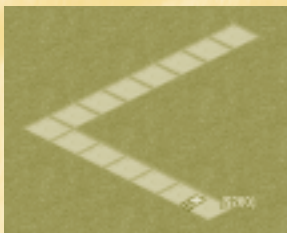
Onglet Chemins



Les visiteurs du zoo vont se perdre s'ils n'ont pas de chemins balisés. Le personnel du zoo n'a pas besoin de ces chemins.

Pour construire un chemin

- 1 Cliquez sur l'onglet **Chemins**, puis cliquez sur le type de chemin désiré.
- 2 Placez le curseur sur l'endroit du zoo où le chemin doit commencer, cliquez, puis déplacez la souris pour tracer une section de chemin et relâchez le bouton de la souris pour marquer la fin du chemin.



Si vous n'êtes pas content du chemin que vous avez construit, vous pouvez le supprimer en cliquant sur le bouton **Annuler la dernière action**.

Les différents chemins communiquent entre eux tant que le terrain est plat ou en pente douce. Dans le cas contraire, vous risquez de vous retrouver avec des chemins disjoints (voir l'illustration ci-dessous). En présence de pentes escarpées, vous pouvez aplanir le terrain à l'aide des outils prévus à cet effet (voir page 13).

chemin
interrompu



Onglet Variétés d'arbres



Cliquez sur l'onglet **Variétés d'arbres** pour accéder à toutes sortes d'arbres et d'arbustes importants pour le bien-être des animaux du zoo. Vérifiez les informations concernant l'emplacement et l'habitat (en bas du panneau Variétés d'arbres) du site sélectionné pour être sûr qu'un animal aime la végétation de son enclos.

Taille ornementale des arbustes

Les arbustes taillés en forme d'animaux reviennent cher, mais ils participent à l'embellissement de votre zoo.

Parterres fleuris

Des parterres multicolores agrémentent le zoo et plaisent aux visiteurs.

Onglet Rochers



Certains animaux aiment escalader des rochers. Si un animal qui aime l'escalade ne trouve pas de rochers (ou pas de rochers assez hauts) dans son enclos, il risque d'en souffrir.

Notez que vous pouvez placer de la végétation et des rochers dans les enclos, pour le bien-être des animaux, mais aussi tout autour, pour le plaisir des visiteurs.

Ne placez pas un arbre près de la clôture si les animaux de l'attraction sont capables de grimper aux arbres : vous encourageriez leur fuite !



Essayez de ne pas placer d'arbres devant les zones où les visiteurs sont susceptibles de s'arrêter pour observer les animaux. Si les visiteurs n'arrivent pas à voir les animaux, ils seront mécontents.



Modification du terrain

Les animaux se sentent bien lorsque leur enclos ressemble à leur habitat naturel. Vous pouvez modifier la surface et l'altitude d'un enclos en cliquant sur le bouton **Construction**, puis sur l'onglet **Type de terrain** ou **Hauteur du terrain**.



Onglet Type de terrain



Choisissez cet onglet pour modifier le type de surface en fonction des goûts de l'animal. (Pour savoir quel terrain convient à l'animal, reportez-vous à la page 15.)

Vous modifiez le terrain en appliquant un °outil Terrain° au paysage de votre zoo.



Pour modifier le type de terrain

- 1 En haut du panneau Type de terrain, sélectionnez la taille de votre outil en cliquant sur le bouton **Augmenter la taille de l'outil (+)** ou sur le bouton **Diminuer la taille de l'outil (-)**.
- 2 Cliquez sur le type de terrain que vous souhaitez utiliser.
- 3 Placez le curseur sur la zone à modifier, puis cliquez et faites glisser le curseur pour changer le terrain.
- 4 Cliquez sur **Accepter les changements de terrain** pour rendre la modification définitive ou sur **Annuler toutes les modifications du terrain** pour recommencer.

À mesure que vous modifiez le terrain, un coût s'affiche dans la partie inférieure du panneau Type de terrain. Il s'agit d'un cumul qui ne vous est imputé que lorsque vous cliquez sur le bouton **Accepter les changements de terrain**, désactivez l'outil de modification du terrain et sélectionnez un autre onglet ou fermez le panneau Construction.

Avec le temps, les animaux usent le terrain de leur enclos et vous devez le remplacer.

Onglet Hauteur du terrain



Cet onglet comprend des options qui vous permettent de construire des collines, des vallées, des falaises et des douves. Certains animaux comme le markhor apprécient la présence de reliefs dans leur enclos. Cet outil fonctionne un peu comme l'outil de modification du type de terrain.

Utilisez une petite pelle pour contrôler plus facilement vos modifications.



Outils de modification de la hauteur du terrain

- L'outil supérieur gauche crée des changements de hauteur progressifs qui produisent des collines et des vallées.
- L'outil supérieur droit crée des changements brusques de hauteur qui produisent des falaises et des douves.
- L'outil inférieur gauche aplanit un terrain peu accidenté en rasant les collines ou en comblant les vallées.
- L'outil inférieur droit aplanit un terrain très accidenté en rasant les falaises ou en comblant les douves.

Créer des collines/vallées modérées



Créer des falaises/douves



Aplanir les collines/vallées



Aplanir les falaises/douves



Lorsque vous cliquez sur cet onglet, une grille s'affiche. Elle vous aide à planifier les modifications.



Pour modifier la hauteur du terrain

- 1** En haut du panneau Hauteur du terrain, sélectionnez la taille de l'outil. La taille minimum de l'outil est de 1 carreau et sa taille maximum de 5 x 5 carreaux.
- 2** Sélectionnez l'outil correspondant au type de modification que vous souhaitez apporter. Les différents outils disponibles sont décrits page 12.
- 3** Placez le curseur sur la zone à modifier, cliquez, puis déplacez le curseur sur cette zone, horizontalement pour aplanir le terrain, vers le haut pour le relever ou vers le bas pour l'abaisser, en fonction de l'outil que vous avez sélectionné.

Si vous n'êtes pas satisfait des modifications effectuées, cliquez sur le bouton **Annuler les modifications du terrain** pour rétablir le terrain initial du zoo ; dans le cas contraire, cliquez sur **Accepter les changements de terrain**.

Vous ne pouvez plus annuler une modification du terrain une fois que vous avez basculé vers un autre outil ou désélectionné l'onglet **Hauteur du terrain**.

Adopter des animaux



Après avoir construit un enclos, il faut adopter des animaux pour le peupler. Vous disposez d'un grand choix d'animaux, des espèces courantes dont le prix est abordable aux spécimens rares qui coûtent très cher. Les animaux disponibles sont de plus en plus nombreux à mesure que vous versez de l'argent dans les programmes de recherche et de conservation (voir page 23).

Cliquez sur le bouton **Adopter des animaux** pour ouvrir le panneau Animaux disponibles.



Lorsque vous sélectionnez un animal dans le panneau Animaux disponibles, une description sommaire s'affiche en bas du panneau : coût d'adoption de l'animal, lieu géographique où on le trouve naturellement, habitat, caractéristiques de l'enclos idéal. Pour plus d'informations sur l'animal sélectionné, cliquez sur le bouton **Infos animal**.

Placez des animaux
mâles et femelles dans
la même
attraction
pour
favoriser les
naissances.



Panneau Infos animal

Ce panneau contient une illustration grand format de l'animal sélectionné et des informations détaillées à son sujet, notamment les éléments de l'enclos qu'il apprécie et son comportement en captivité.



Onglet Abris animaux



Certains animaux aiment avoir leur propre abri dans leur enclos. Ils risquent de s'énerver en présence de la foule ou ont simplement besoin d'un endroit tranquille pour dormir.

Le panneau Infos animal (voir page 32) fournit des précisions sur chaque animal, indiquant notamment s'il a besoin d'un abri séparé et quel type d'abri il préfère.

Au début du jeu, tous les types d'abris ne sont pas disponibles. À mesure que votre zoo investit dans la recherche, vous gagnez des abris de meilleure qualité.

Onglet Distractions animaux



Cliquez sur cet onglet pour afficher les distractions que vous pouvez installer dans les enclos des animaux. Certains animaux aiment jouer (par exemple, les singes adorent les structures d'escalade). Vous pouvez enrichir le choix de distractions disponibles par le biais des programmes de recherche (voir page 23). Les distractions que vous installez dans les enclos favorisent le bien-être des animaux.

Mise en place des objets dans les enclos

Lorsque vous installez des objets dans un enclos, qu'il s'agisse d'un abri, d'arbres, de rochers ou de distractions pour les animaux, vous pouvez choisir leur orientation.

Pour disposer des objets dans un enclos

- 1 Cliquez sur l'objet à ajouter, puis déplacez le curseur jusqu'à la zone de l'enclos où vous souhaitez l'installer.
Pour modifier l'orientation de l'objet, faites-le pivoter à l'aide de l'un des boutons **Rotation**. (Remarque : l'image de l'objet pivote dans le panneau mais pas dans l'écran du jeu ; vous devez faire pivoter l'objet *avant* de le déposer à son emplacement.)



- 2 Cliquez pour déposer l'objet. Si l'emplacement de l'objet ne vous convient pas, cliquez sur le bouton **Annuler la dernière action** et recommencez l'opération.

Lorsque vous installez un objet dans un enclos, un visage vert souriant ou un visage rouge renfrogné peuvent s'afficher. Le visage renfrogné indique que l'animal est importuné par le nouvel objet. Le visage souriant indique que l'animal apprécie le nouvel objet. Si aucun des deux visages ne s'affiche, cela signifie que le nouvel objet laisse l'animal indifférent.



Acheter des structures



Cliquez sur le bouton **Acheter des structures** pour ouvrir le panneau Structures qui comprend deux onglets : Bâtiments du zoo et Aménagement du zoo. Utilisez ces onglets pour installer des bâtiments et des aménagements ornementaux.



Onglet Bâtiments du zoo



Tous les bâtiments du zoo génèrent des revenus, à l'exception des commodités qui assurent le confort des visiteurs et des attractions telles que la mare aux canards, la ferme des tout-petits et le jardin japonais qui visent à attirer les visiteurs. Au début du jeu, tous les types de bâtiments ne sont pas disponibles. En finançant des projets de recherche, vous pouvez ajouter de nouveaux bâtiments à votre zoo.

Le tas de compost n'est pas très attractif pour les visiteurs mais il rapporte de l'argent au zoo.



Après avoir ajouté un bâtiment, cliquez dessus pour afficher le panneau Infos bâtiment correspondant. Si le bâtiment vend quelque chose, les articles en vente sont représentés en bas du panneau. Cliquez sur la flèche Haut ou Bas pour modifier le prix de vente des articles. Vous pouvez également cliquer sur le dollar vert pour vendre le bâtiment et le retirer du zoo. Ce panneau peut contenir les onglets suivants.

Statut Indique combien de personnes (visiteurs ou clients) ont fréquenté le bâtiment.

Finances Présente la situation financière du zoo pour le mois écoulé, le mois courant et globalement.

Couleurs

Propose des options de couleur pour le toit du bâtiment.



bouton Vendre le bâtiment

onglet Statut

onglet Finances

onglet Couleurs

Articles vendus

Pour changer la couleur du toit d'un bâtiment

- 1 Cliquez sur le bâtiment pour ouvrir le panneau d'informations correspondant.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Couleurs**, puis sur la case de couleur pour afficher les couleurs que vous pouvez substituer à la couleur actuelle du toit.
- 3 Cliquez sur l'une des nouvelles couleurs proposées pour l'appliquer au toit du bâtiment. (Remarque : la modification prend effet lorsque vous fermez le panneau Infos bâtiment.)

Onglet Aménagement du zoo



Un environnement attrayant offrant un peu plus que le strict nécessaire permet de conquérir la satisfaction des visiteurs.

Banc Des bancs judicieusement disposés permettent aux visiteurs fatigués de se reposer tranquillement. Après un moment de détente, ils ont récupéré et sont prêts à continuer la visite du zoo, explorant de nouvelles attractions, achetant de la nourriture et des souvenirs.

Panneau indicateur Les panneaux embellissent le zoo et instruisent les visiteurs.

Table de pique-nique Sans tables, les visiteurs doivent se restaurer debout, ce qui les rend de mauvaise humeur.

Poubelle Les allées du zoo resteront propres si vous prévoyez des poubelles judicieusement disposées. En l'absence de poubelles, les visiteurs jettent tout par terre. Les poubelles sont vidées par le personnel d'entretien.

Postes d'observation Ces aménagements embellissent le zoo.

Engager du personnel



En tant que directeur du zoo, vous supervisez le travail de trois types d'employés : soigneurs, guides et agents d'entretien.

Pour engager du personnel

- 1 Cliquez sur le bouton **Engager du personnel**, puis cliquez sur le type d'employé que vous souhaitez engager.
- 2 Déplacez le curseur jusqu'à la zone où le travail doit commencer, puis cliquez pour y placer l'employé.

Cliquez sur le bouton **Informations** pour afficher le panneau Infos personnel qui fournit des informations précises sur les fonctions de chaque employé.

L'efficacité d'un soigneur dépend du nombre d'animaux – et non du nombre d'attractions – dont il a la charge.



Soigneurs Ils nourrissent et soignent les animaux, nettoient leur enclos. Ce sont les employés les mieux payés. Ne les engagez pas en grand nombre trop vite.

Guides Ils communiquent leurs connaissances sur le zoo aux visiteurs.

Agents d'entretien Ils réparent les clôtures des enclos, ramassent les ordures et nettoient les attractions.

GESTION DU ZOO

Vous gérez votre zoo à l'aide des onglets situés le long du bord inférieur gauche de l'écran de jeu.

Bouton Annuler la dernière action



Cliquez sur ce bouton pour reprendre le dernier objet que vous avez ajouté.

Onglet Supprimer les objets



Sélectionnez cet onglet pour supprimer un objet de votre zoo (à l'exception des animaux, des visiteurs et des membres du personnel). Un objet supprimé de cette manière est vendu. Vous récupérez ainsi une partie de l'argent investi dans l'objet.

Pour supprimer plusieurs éléments, tracez un cadre tout autour avec le curseur : lorsque vous relâchez le bouton de la souris, tous les objets situés à l'intérieur du cadre sont supprimés.



Pour supprimer un objet

- 1 Cliquez sur l'onglet **Supprimer les objets**, puis placez le curseur sur l'objet à supprimer.
- 2 Cliquez pour supprimer l'objet.

Onglet Liste des messages



Cet onglet affiche la liste des messages relatifs à votre zoo. Cliquez pour afficher la liste des messages, puis cliquez à nouveau pour masquer la liste.

Onglet Recherche et Conservation



Si vous jouez une partie libre, votre zoo dispose au départ d'une technologie simple et d'un choix limité d'animaux. En finançant des travaux de recherche sur les méthodes récentes appliquées dans les zoos, vous pouvez

progressivement bénéficier de fonctionnalités avancées et adopter des espèces rares ou en voie de disparition, ce qui attire de plus en plus de visiteurs.

Les trois onglets du panneau État de la recherche et de la conservation affichent des informations sur les programmes de conservation et de recherche en cours. Chaque programme est représenté par un titre de projet, une image et la durée de réalisation estimée. Plus vous donnez d'argent à un programme, plus vite il aboutit.

Au départ, les investissements du zoo sont nuls, vous devez donc augmenter les fonds pour construire de belles attractions.



Onglet Infos scénario



Si vous exécutez un scénario, cet onglet affiche le contexte et les objectifs du scénario. (Remarque : cet onglet est disponible uniquement lorsque vous jouez d'après un scénario.)

Onglet Options du jeu



Lorsque vous cliquez sur cet onglet, vous obtenez un panneau contenant les onglets suivants.

Options du fichier Charge une partie précédemment enregistrée, enregistre la partie en cours, retourne au menu principal ou quitte Zoo Tycoon.

Son et image Contrôle le volume sonore, la taille et la résolution de l'écran.

Options de l'aide Affiche des info-bulles complètes ou abrégées (texte qui s'affiche lorsque le curseur pointe sur un élément). Par défaut, les info-bulles complètes sont activées.

À propos de

Affiche des informations sur votre copie de Zoo Tycoon.



Plan

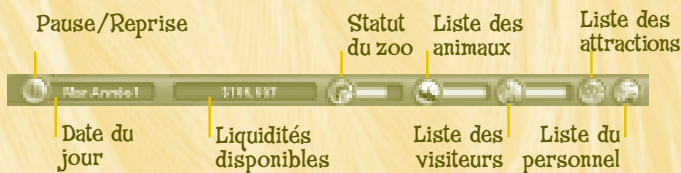
Une zone verte en forme de losange est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran. Elle contient le plan réduit de votre zoo. Le cadre blanc représente la partie actuellement affichée dans l'écran de jeu. Cliquez sur ce mini-plan pour vous rendre à un autre endroit du zoo. Effectuez un zoom avant ou arrière en cliquant sur le bouton **Zoom avant (+)** ou **Zoom arrière (-)**. Changez de perspective par rapport au zoo en cliquant sur la flèche de rotation vers la droite ou vers la gauche.



Cliquez sur le bouton **Appareil photo** pour prendre un instantané de votre zoo en vue de le communiquer à d'autres joueurs. L'image est enregistrée dans un répertoire d'images écran au sein du dossier Zoo Tycoon.

ACCÈS AUX INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE ZOO

Les boutons et les barres situés le long du bord inférieur de l'écran vous permettent de surveiller votre zoo.



Bouton Pause/Reprise

Cliquez sur ce bouton pour interrompre Zoo Tycoon ; cliquez une seconde fois pour continuer la partie. Vous pouvez également interrompre le jeu en appuyant sur ESPACE.



Lorsque le jeu est en pause, les animaux ne donnent pas leur avis sur les objets que vous ajoutez dans les attractions.



Barre Date du jour

Cette zone affiche le temps écoulé depuis la création du zoo. Le décompte commence au mois de janvier de l'année 1.

Barre Liquidités disponibles

Cette zone affiche la somme d'argent que vous pouvez dépenser pour améliorer votre zoo.

Bouton Statut du zoo



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, vous ouvrez un panneau contenant les onglets suivants : Informations sur le zoo, Recettes/Dépenses, Graphiques du zoo et Récompenses du zoo.



Onglet Informations sur le zoo



Cet onglet indique le prix du billet d'entrée et le nombre d'animaux, d'attractions, de visiteurs, d'employés et de bienfaiteurs du zoo. Il vous permet également de renommer votre zoo.

Utilisez ce panneau pour modifier le prix du ticket d'entrée.



Marketing du zoo

Cliquez sur le bouton **Augmenter les dépenses de marketing (+)** ou **Réduire les dépenses de marketing (-)** pour modifier la somme d'argent consacrée aux activités de marketing qui visent à attirer davantage de visiteurs dans votre zoo.

Onglet Recettes/Dépenses



Cet onglet dresse la liste des recettes, des dépenses, de la trésorerie et de la valeur financière globale du zoo.

Onglet Graphiques du zoo



Cliquez sur cet onglet pour afficher les informations suivantes concernant votre zoo :

Évolution des résultats Indique l'évolution des résultats de votre zoo au cours des mois précédents. Ces résultats sont meilleurs si les animaux et les visiteurs sont en majorité satisfaits.

Gardez un œil sur le graphique d'évaluation du zoo. Il est important pour de nombreux scénarios et constitue un bon indicateur global de vos résultats.



Dons au zoo Indique les sommes d'argent données au zoo.

Bénéfices du zoo Indique les gains réalisés par le zoo.

Fréquentation du zoo Indique le nombre d'entrées enregistrées au cours des derniers mois.

Vous pouvez modifier le format de chaque rubrique en cliquant sur le bouton **Courbes** ou **Barres** dans cet onglet.

Onglet Récompenses du zoo



Cet onglet affiche les récompenses attribuées à votre zoo. Seules les parties libres peuvent rapporter des récompenses.

Bouton Liste des animaux



Cliquez sur ce bouton pour afficher une liste des animaux actuellement visibles dans votre zoo. Pour trier les animaux, vous disposez de plusieurs filtres : tous les animaux, les animaux malades, les animaux mécontents de leur enclos, les animaux en colère, les animaux affamés ou les animaux qui se sont enfuis.

Pour trier la liste des animaux

- Cliquez sur le bouton d'un filtre pour afficher la liste correspondante.



Barre Bien-être des animaux

Cette barre située à droite du bouton **Liste des animaux** indique le bien-être moyen de l'ensemble des animaux. Elle tient compte de la satisfaction des animaux par rapport à leur enclos et à leur nourriture, mais aussi de leur santé et d'autres facteurs. Plus la barre est longue, plus les animaux de votre zoo sont heureux.

Bouton Liste des visiteurs



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir un panneau répertoriant tous les visiteurs de votre zoo. Pour trier les visiteurs, procédez comme pour la liste des animaux en appliquant l'un des filtres suivants : tous les visiteurs, les visiteurs qui ont soif, les visiteurs qui cherchent des toilettes, les visiteurs en colère, les visiteurs qui ont faim ou les visiteurs fatigués (énergie faible).

Barre Satisfaction des visiteurs

Cette barre située à droite du bouton **Liste des visiteurs** mesure le niveau moyen de satisfaction de l'ensemble des visiteurs. Elle tient compte de l'énergie des visiteurs et de la satisfaction de leurs besoins élémentaires (toilettes, nourriture, boissons).

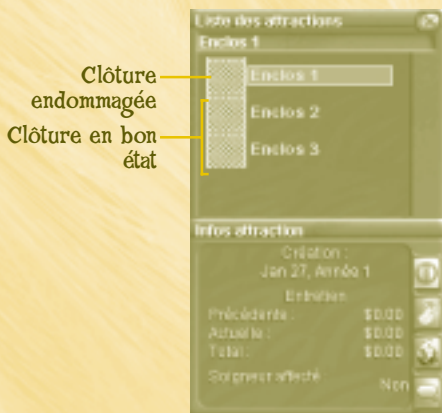
Si la barre est jaune, cela signifie que les visiteurs ne sont pas satisfaits. Si elle vire au rouge, les visiteurs sont en colère.

Bouton Liste des attractions du parc



Cliquez sur ce bouton pour afficher des informations sur une attraction quelconque. Vous pouvez choisir une attraction particulière dans la liste.

L'icône Clôture décrit l'état de la clôture. Si elle est verte, la clôture est en bon état. Si elle est jaune, la clôture est en mauvais état. Si elle est rouge, un segment au moins s'est dégradé ou a été saccagé.



Onglet Infos attraction



Cet onglet contient des informations sur l'état du zoo.

Note de popularité 1 à 5 étoiles (la popularité est proportionnelle au nombre d'étoiles).

Dons Dons effectués au profit du zoo au cours du mois écoulé et du mois courant et total des dons.

Entretien Somme dépensée au cours du mois écoulé et du mois en cours et total des dépenses.

Création Date de création de l'attraction.

Soigneur Indique si un soigneur est affecté à cette attraction.

Vous pouvez renommer une attraction en cliquant sur l'ancien nom en haut du panneau et en tapant un autre nom par-dessus.



Onglet Animaux



Cet onglet présente tous les animaux de l'attraction.

Onglet Opinion



Cet onglet présente les réflexions des visiteurs à propos de l'attraction.

Bouton Liste du personnel



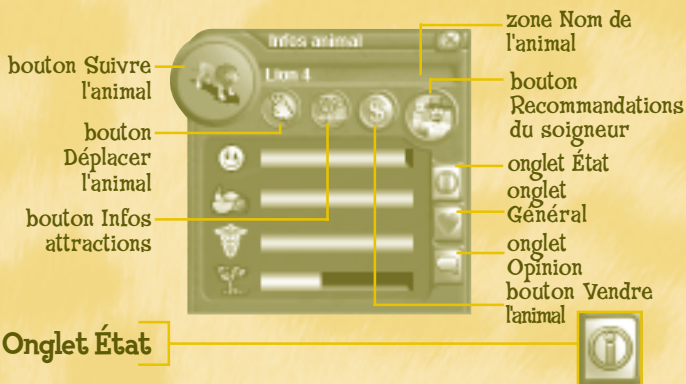
Cliquez sur ce bouton pour afficher un panneau répertoriant tous les membres du personnel du zoo. Pour trier les membres du personnel, vous disposez de plusieurs filtres : tout le personnel, employés avec ou sans affectation, soigneurs, agents d'entretien ou guides.

PANNEAUX INFOS. ANIMAUX, VISITEURS ET PERSONNEL

Lorsque vous cliquez sur un animal, un visiteur ou un membre du personnel, un panneau affiche toutes sortes d'informations sur cet animal ou cette personne. La plupart de ces informations sont également accessibles via les boutons Liste des animaux, Liste des visiteurs et Liste du personnel situés le long du bord inférieur de l'écran.

Panneau Infos animal

Lorsque vous cliquez sur un animal particulier, le panneau Infos animal s'affiche. Il contient trois onglets qui fournissent diverses informations sur l'animal sélectionné.



Onglet État

Cet onglet indique le niveau de satisfaction de l'animal dans quatre domaines : bien-être, nourriture, santé, adaptation à son enclos.

Onglet Général

Cet onglet indique si l'animal est un mâle ou une femelle et depuis combien de temps il n'a pas mangé et dormi.

Onglet Opinion



Cet onglet présente les réflexions des visiteurs à propos de l'animal.

Par ailleurs, vous pouvez cliquer sur les boutons suivants pour effectuer les actions associées.

Suivre l'animal Pour suivre les mouvements de l'animal sélectionné. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour arrêter le suivi.

Nom de l'animal Pour donner un nouveau nom à l'animal.

Déplacer l'animal Pour placer l'animal sélectionné à un autre endroit. Vous ne pouvez pas placer un animal à l'extérieur d'une attraction. Vous pouvez également double-cliquer sur un animal pour le choisir.

Infos attractions Pour afficher les mêmes informations que le bouton Liste des attractions en bas de l'écran

Vendre l'animal Pour vendre l'animal sélectionné. Les animaux malheureux rapportent moins d'argent à la vente.

Recommandations du soigneur Pour afficher les recommandations du soigneur en vue d'améliorer les attractions.



Panneau Infos visiteur

Lorsque vous cliquez sur un visiteur particulier, le panneau Infos visiteur s'affiche. Il contient trois onglets qui fournissent diverses informations sur le visiteur sélectionné. Vous pouvez suivre les déplacements du visiteur en cliquant sur le bouton **Suivre le visiteur** ou renommer le visiteur en tapant un nouveau nom dans la zone **Nom du visiteur**.



Onglet État

Cet onglet affiche une série de compteurs qui indiquent le degré de satisfaction du visiteur. La longueur de la barre est proportionnelle à la satisfaction du visiteur. La satisfaction des visiteurs est mesurée dans cinq domaines : bien-être, boissons, nourriture, commodités (toilettes), forme physique (énergie). Pour qu'un visiteur soit satisfait, vous devez maintenir ces cinq barres à une longueur maximum.

Si la barre de satisfaction d'un visiteur concernant les commodités est courte, cela signifie que le visiteur ne dispose pas de commodités à proximité. Si la barre d'énergie d'un visiteur est courte, essayez d'ajouter des lieux de détente comme des bancs et des tables de pique-nique.



Onglet Général



Cet onglet indique le temps de visite écoulé, l'animal favori du visiteur et ses acquisitions au sein du zoo.

Onglet Opinion



Cet onglet affiche les réflexions du visiteur. Utilisez ces informations pour améliorer les prestations destinées aux visiteurs.

Panneau Infos personnel

Lorsque vous cliquez sur un membre du personnel du zoo, le panneau Infos personnel s'affiche. Il contient deux onglets qui permettent de gérer le travail de l'employé sélectionné.



Onglet Statut de l'employé



Cet onglet affiche les informations suivantes : salaire mensuel, fonctions actuelles, formation suivie via les programmes de recherche et de conservation.

Onglet Responsabilités



Cet onglet vous permet d'ajouter ou de supprimer des tâches attribuées à l'employé.

Par ailleurs, vous pouvez cliquer sur les boutons suivants pour effectuer les actions associées.

Suivi de l'employé Pour suivre les déplacements de l'employé sélectionné. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour arrêter le suivi.

Nom de l'employé Pour donner un nouveau nom au membre du personnel sélectionné.

Déplacer l'employé Pour placer l'employé sélectionné à un autre endroit. Vous pouvez également double-cliquer sur les membres du personnel pour les déplacer.

Renvoyer l'employé Pour renvoyer un membre du personnel dont vous ne voulez plus.

Ajouter des attractions Pour attribuer de nouvelles attractions à l'employé.

Pour confier des attractions supplémentaires à un employé

- Cliquez sur le bouton **Ajouter des attractions** et sélectionnez l'attraction que vous souhaitez ajouter aux responsabilités de l'employé.

Chaque membre du personnel s'occupe uniquement des attractions qui lui sont attribuées et ignore toutes les autres. Si vous souhaitez que vos employés s'occupent de l'ensemble du zoo, ne leur attribuez aucune attraction particulière ; ils partageront leur temps de travail entre toutes les attractions. Les soigneurs affectés à des attractions particulières deviennent toutefois plus efficaces dans ces attractions. Vous ne pouvez pas attribuer des tâches spécifiques au personnel d'entretien.

Les Services du Support Technique Microsoft

Si vous avez une question ou si vous rencontrez un problème concernant l'utilisation d'un produit Microsoft, nous vous suggérons de :

- Consulter les rubriques d'aide en ligne ou la documentation du produit.
- Consulter les fichiers « lisez-moi » fournis avec le jeu de disques ou disquettes de votre produit. Ces fichiers contiennent des informations générales, mises à jour à la date de commercialisation du produit.
- Visiter le site web du Support Technique de la filiale Microsoft qui dessert votre pays (voir la rubrique Contacts ci-dessous), qui vous propose un ensemble de guides et d'informations techniques toujours à jour et destiné à vous aider à trouver une réponse aux problématiques les plus courantes.
- Bénéficier de l'Assistance Utilisateur, le service qui vous permet de soumettre une demande d'assistance sur un produit Microsoft** (à l'exception des logiciels pour serveur) pendant toute sa durée de vie et dans la limite de 2 incidents***.
- Visiter le site web de la filiale Microsoft qui dessert votre pays (voir la rubrique Contacts ci-dessous) ou nous contacter pour identifier l'offre de services de Support qui répond le mieux à vos besoins

* Les services de Support Technique de Microsoft sont offerts selon les conditions tarifaires et contractuelles en vigueur et peuvent faire l'objet de modifications. Ce document n'est pas un document contractuel et a uniquement pour objet de vous informer sur le Support Technique qui vous est proposé par Microsoft. Microsoft se réserve le droit d'adapter ou de modifier à tout moment le contenu de ce programme en fonction des évolutions, adaptations ou modifications qui pourraient s'avérer nécessaires.

** Des frais de communication téléphonique peuvent s'appliquer.

*** Sont exclus les programmes multi-licences, tels que Microsoft Open License et Microsoft Select License, et les Licences Étudiants.

Contacts. La liste des pays et des filiales Microsoft offrant un support après-vente pour les versions françaises est indiquée ci-dessous : Numéros de téléphone

Belgique Microsoft NV. Téléphone : (32) 2-730-3911. Fax : (32) 2-735-1609. CompuServe : 02-2150530 (GO MSBEN). Support technique (francophone) : (32) 2-513-2268.
<http://www.microsoft.com/belgium/support/default.asp?lang=2>

Canada Microsoft Canada Co. Téléphone (support technique) : 1 (905) 568-3503. Centre d'information : 1 (800) 563-9048. Tél. support technique (bilingue) : 1 (905) 568-2294. Téléphone texte (TT/TDD) : 1 (905) 568-9641. <http://www.microsoft.ca/french/support/>

France Microsoft France. Téléphone : 0 825 827 829 (0,98 FTTC/min) suivi de 0 et du code ☎ 44 88 #. Télex : MSPARIS 604322F. Fax : (33) 01 64 46 06 60.
<http://www.microsoft.com/france/support/>

Luxembourg Microsoft NV. Téléphone : (32) 2-730-3911. Service clients : (32) 2-7303922 CompuServe : (32) 2-2150530 (GO MSBEN). BBS : (32) 2-7350045 (1200/2400/9600 bauds, 8 bits, pas de parité, 1 bit de stop, émulation terminal ANSI). Support technique (francophone) : (32) 2-513-2268. <http://www.microsoft.com/belgium/support/default.asp?lang=2>

Suisse Microsoft SA. Support technique (francophone) : (41) (22) 738 96 88. Téléphone : (41) (1) 839 61 11. Fax : (41) (1) 831 08 69. Informations : Tél. : 155 59 00 Fax : 064 - 224294. Microsoft Info-Service, Postfach, 8099 Zürich. Prix, mises à jour, etc. : 01/839 61 11. CompuServe : 01/273 10 28 (GO MSEURO Microsoft Europe centrale).
<http://www.microsoft.com/switzerland/fr/support/>

S'il n'existe pas de filiale Microsoft dans votre pays, veuillez contacter le revendeur auprès duquel vous avez effectué l'achat de votre produit Microsoft ou consulter le site web suivant : www.microsoft.com/worldwide/

DÉMARRAGE RAPIDE

Construisez votre zoo en quatre étapes

La première chose dont un zoo a besoin est un enclos où des animaux peuvent vivre. Procédez comme suit pour créer un enclos :

1 Cliquez sur le bouton **Construction**.



Ce bouton ouvre un panneau comprenant une série d'onglets. L'onglet illustré par une clôture est en principe sélectionné automatiquement. Dans le cas contraire, cliquez dessus, puis cliquez sur une clôture.

2 Placez le curseur sur la zone de terrain herbeux. Cliquez et déplacez le curseur pour construire une section de clôture, puis relâchez le bouton de la souris.

Répétez l'opération pour délimiter un enclos fermé.

La première attraction du zoo est construite ! Cliquez sur **OK** pour accepter le nom proposé ou tapez un autre nom dans la zone qui s'affiche.



Pour que votre enclos devienne une attraction, vous devez y placer un animal.

3 Cliquez sur le bouton **Adopter des animaux**.



Ce bouton ouvre un panneau où vous pouvez faire votre choix entre toutes sortes d'animaux. Cliquez sur un animal.

4 Déplacez le curseur jusqu'à l'enclos et cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer l'animal.



C'est tout !

Vous n'avez plus maintenant qu'à agrandir et aménager votre zoo. Adoptez d'autres animaux, engagez du personnel et ajoutez tous les aménagements dont les visiteurs du zoo auront besoin.

Aucun animal n'a été maltraité lors de la création de ce jeu.



X 8 8 - 3 6 4 9 2

Microsoft

