



или Посторонних скармливаем тиграм

Сергей Аверин aka Index



Паспорт

Zoo Tycoon

Жанр: экономический симулятор

Разработчик: Blue fang

Издатель: Microsoft

URL www.microsoft.com/games/zootycoon

Здравствуйте, дорогие мои любители всякого рода магнатов, поскольку сейчас речь пойдет об очередном представителе семейства tycoon'ов. Само слово «зоопарк» попахивает неумной тоской по младым годам, когда большие папа и мама показывали чадам не менее больших зверей. А чада таранились то на родителей, то на животных, изумляясь потрясной фантазией создателя. Для кого-то зоопарк вообще остался за бортом — куда круче потусоваться с друзьями в злочном месте «Песочница» или, того хуже, оказаться в заточении детсадовской «пятидневки». Для вас, видевших тигров только мельком в программе Сенкевича, я и решил написать все нижеследующее.

Будем считать, что вы уже попробовали понатыкать оград, сменили климат, поместили внутрь ничего не понимающих животных и стали ждать миллионы посетителей с миллиардами баксов в карманах. Через пять минут выяснилось, что животных нуж-

но кормить, лечить и, извините, убирать продукты их дефекации; через десять — что у архаров, чей вольтер по воле случая оказался в непосредственной близости с медведями гризли, желудочный сок категорически отказывается выделяться; через пятнадцать — носорог, которому бабочка села на левую ноздрю, проломал изгородь и пронесся сокрушительным ураганом по вашим вотчинам, снося вся, что под рог подвернется. И вот на двадцатой минуте вы оказываетесь у разбитого наголову зоопарка, где хищники хватают посетителей за пятки, а травоядные задают вам немой вопрос Чернышевского.

Спокойно! Выход есть. Здесь, как в любой стратегии подобного типа, главное — не торопиться. Начните игру заново, поставьте на паузу и читайте дальше.

Вам предоставляется несколько гектаров земли с нелепыми дорожками, которые, видимо, не успел закончить предшественник. Протяните несколько тропинок, окружив две предполагаемые клетки справа от входа (размером 5×15). В зависимости от характеристик животного (его размера, силы, прыгучести и прочее) выбирайте



• Каждое животное настолько взыскательно, что впору в палату лордов. Даже тех, что обитают в одном климатическом поясе, весьма затруднительно поселить в одном вольере



Травоядные

Американский горный баран

\$600. Высокая сетка. Любит горки — между высшей и низшей точками вольера должно быть по меньшей мере 8 пунктов. Вольер: каменное покрытие (бурое) — 68%, каменное покрытие (серое) — 20%, грязь — 8%, трава — 4%. 6 камней, 3 елки. (Здесь и далее все расчеты ведутся на вольер 10x10.)



Горный козел

\$625. Высокая сетка. Возвышение. Вольер: каменное покрытие (серое) — 72%, каменное покрытие (бурое) — 20%, трава — 4%, грязь — 4%. 5 камней.



Архар

\$1400. Высокая сетка. Возвышение. Вольер: каменное покрытие (серое) — 72%, каменное покрытие (бурое) — 20%, трава — 4%, грязь — 4%. 10 камней.



Африканский буйвол

\$1200. Высокая стальная решетка. Стоило. Вольер: савана — 82%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%. 4 куста, 1 дерево.



Американский бизон

\$1500. Высокая стальная решетка. Стоило. Вольер: трава — 82%, грязь — 10%, савана — 4%, песок — 4%.



Газель Томсона

\$500. Высокая сетка. Вольер: савана — 83%, грязь — 8%, мелководье — 5%, песок — 4%. 4 камня, 4 куста.



Канна

\$900. Высокая сетка. Вольер: песок — 79%, савана — 23%, грязь — 8%. 2 дерева.



Антилопа

\$1000. Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 86%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%.



Зебра

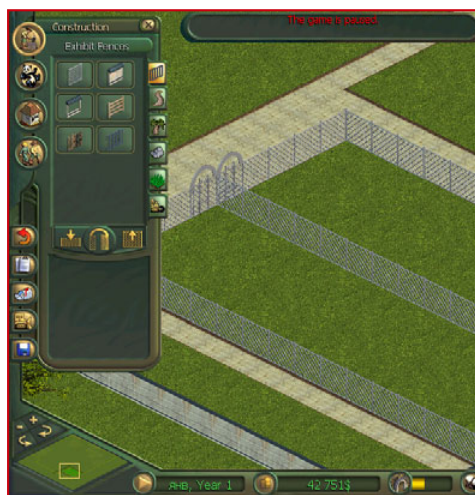
\$800. Высокая сетка. Стоило. Вольер: савана — 86%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%.



решетку. Газелям хватит высокой проволочной сетки, фламинго — низкой деревянной изгороди, зубров и бизонов стоит огородить стальными прутьями, ну а про слона вообще говорить не приходится (его стоит обнести высокой каменной стеной). Используйте внешнюю стену, прикрепляя решетки к ней, — неплохо сэкономите на одной, а то и на двух стенках. Смените местоположение ворот в вольерах так, чтобы они находились в максимальной близости друг от друга.

3x3, а то и меньше. Почва не дешевая, а деньги за утраченную землю к вам возвращаться не будут.

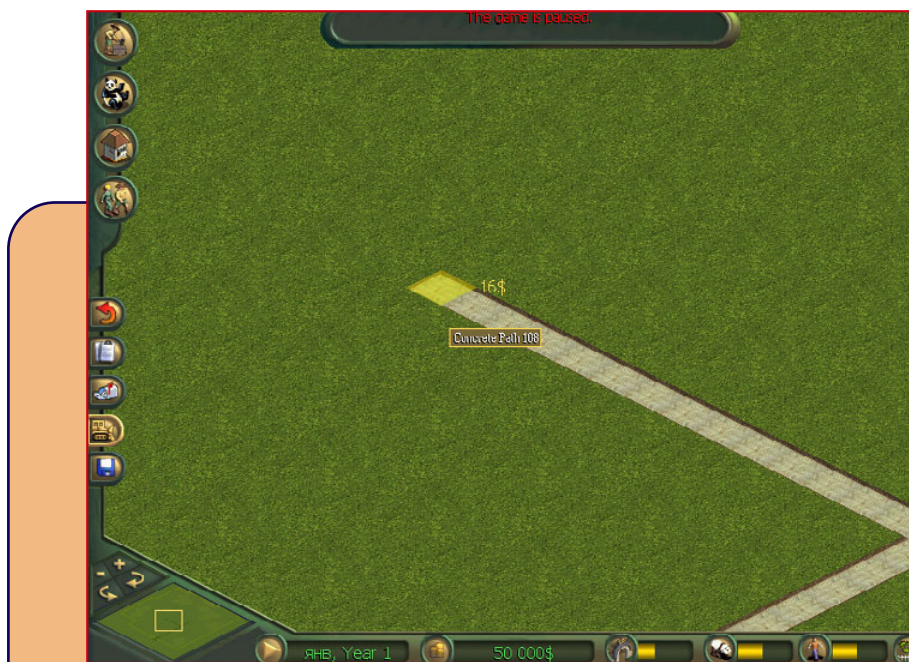
Зверье покупайте из расчета один самец на две самки (так вы достигнете максимального приплода при относительно минимальных расходах). Закончив с вольером, выберите зоолога и прикрепите к животным. В противном случае он будет заходить к ним не регулярно, а так, от случая



к случаю. В среднем один зоолог довольно легко справляется с четырьмя загонами (вне зависимости от вида животных) при расположении ворот в пределах квадрата 10x10.

Климат в клетках чудодейственным образом меняется в зависимости от почвы в них. Суть в том, что каждому зверю требуется комбинированная почва (3-4 вида), поэтому наносить покрытие следует строго в соответствии с советами зоолога (этого парня необходимо нанять в первую очередь). И сразу уменьшите площадь покрытия квадратов с 5x5 до

Следующим шагом станет украшение парка и размещение точек получения дополнительной прибыли. Проследите, чтобы на всех улицах были скамейки и урны, а каждый вольер имел табличку с указанием вида животного. Что же до посетителей, то складывается ощущение, что они приходят в зоопарк больше для



● Ну почему обязательно оставлять какие-то несуразные дорожки, которые никому не нужны? Не могут даже предыдущие постройки снести по-людски. Теперь придется и на это тратиться

Травоядные

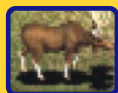
Жираф

\$1600. Деревянная изгородь. Домик жирафа. Вольер: савана — 86%, грязь — 10%, песок — 4%. 4 куста, 8 деревьев.



Лось

\$700. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 70%, трава — 30%. 4 куста, 6 деревьев.



Верблюд дромадера

\$900. Высокая сетка. Вольер: песок — 88%, грязь — 8%, каменное покрытие (бурое) — 4%.



Черный носорог

\$1200. Низкая стальная решетка. Вольер: савана — 78%, грязь — 12%, мелководье — 6%, песок — 4%. 8 кустов.



Бегемот

\$1200. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 60%, грязь — 16%, савана — 12%, мелководье — 12%.



Бабуин

\$900. Стеклопанельная стена. Конструкция для обезьяньих игр. Вольер: савана — 92%, грязь — 8%. 6 кустов, 6 деревьев.



Шимпанзе

\$1500. Стеклопанельная стена. Конструкция для обезьяньих игр. Вольер: лес — 88%, трава — 8%, грязь — 4%. 4 куста, 12 деревьев.



Африканская бородавчатая свинья

\$600. Низкая стальная решетка. Нора. Вольер: грязь — 70%, савана — 22%, песок — 8%. 5 камней.



Красный кенгуру

\$600. Высокая сетка. Вольер: савана — 62%, грязь — 30%, песок — 8%.



Африканский слон

\$2500. Каменная стена. Домик слона. Вольер: савана — 73%, мелководье — 11%, песок — 8%, грязь — 8%.



того, чтобы покушать, нежелая для того, чтобы на зверей посмотреть, поэтому не скупитесь на строительство всякого рода пищеблоков. Разнообразие только приветствуется. Ставьте все, на что хватит средств, в разумной комбинации. Например, пицца — вода — мороженое — подарки — туалет. Поел, попил, десерт, шарик и опорожниться в конце концов. После всего этого будут оставаться кучи мусора, если, конечно, вовремя об этом не позаботиться. А заботиться нужно всеми доступными способами. Во-первых, урнами. Чем больше их у вас будет, тем лучше. Народ сознательный, большая часть мусора будет попадать именно в урны. Ну а если (точнее, когда) это перестанет помогать, наймите уборщика — эдакий бравый парень с метелкой в руках будет ездить по парку в поисках мусора. После этого можно снять игру с паузы — дальше развиваться вы будете уже в режиме реального времени.

Убедитесь, что ваши звери сыты и здоровы, а поток вечнозеленой ва-

● *Общепит и увеселительные заведения — основной источник вашего дохода, кроме входной таксы, конечно. Однако, учитывая то, что люди ходят только один раз, а проводят в зоопарке весь день, этот доход становится основным*

люты льется в палатки общепита. Постройте еще пару клеток, строго напротив уже построенных (это не догма, просто я люблю симметрию). Эти первые четыре клетки заселите парнокопытными (неплохо уживутся газели, архары, зубры и буйволы). После этого понемногу поднимайте стоимость входа в парк и цены на гамбургеры. Если качество обслуживания того стоит, гости закроют глаза на незначительное подорожание. Но только на незначительное: повысите ставку на



лишний доллар — парк опустеет. Можете поэкспериментировать с тем, насколько хорошо уживаются звери друг с другом. Например, в одну клетку можно посадить одновременно зебру, бегемота, страуса и носорога, и никто не будет особенно

Птицы

Большой фламинго

\$750. Низкая живая изгородь. Вольер: саванна — 72%, мелководье — 20%, песок — 8%. 6 кустов, 6 деревьев.



Страус

\$1100. Высокая сетка. Вольер: саванна — 92%, грязь — 8%.



Сержантские советы

Вообще-то зоологи (как, впрочем, и все остальные сотрудники зоопарка) ненавидят плавать, поэтому, планируя вольеры водоплавающих (бегемотов, крокодилов), позаботьтесь о том, чтобы и без того малый участок суши примыкал непосредственно к воротам. В глобальном масштабе старайтесь минимизировать маршрут, по которому путешествует зоолог. Так клетки будут быстрее убираться, а животные не успеют почувствовать приступ голода.



• Обезьяны — чрезвычайно подвижные твари. Уж не знаю, как они умудряются просачиваться сквозь все остальные заграждения, но остановить их может только стеклянная стена, и то с трудом...

возражать. Разумеется, немного ухудшатся показатели настроения (ведь вольер в любом случае кому-то не будет стопроцентно подходить), зато значительно повысится заинтересованность посетителей этой клеткой.

Начните активные исследовательские разработки, и в скором времени вы получите агрегат под кодовым названием «стойло», жизненно необходимый многим травоядным, а впоследствии и специализи-

руется тогда, когда животные начинают жаловаться на излишнее обилие зевак. В этом случае укрытия реально улучшат настроение животных (главное — подобрать ту постройку, которая подходит именно этому виду. В противном случае эффект будет обратным). На изучение новых видов животных затраты минимизируйте (у вас и так в наличии масса зверья), а вот на исследование всяких фиш и прибабасов не скупитесь.

Перед тем как переходить к хищникам, рекомендую поставить маленькую «прослойку» из, скажем, блока общепита. Натяните в ряд максимальное количество всяких пиццерий, лотков с напитками и мороженым, сувенирных стендов, а рядышком в аналогичном количестве — столики для пикников, чтобы можно было заточить купленное «не отходя от кассы». Если финансы и исследовательские результаты позволяют, постройте птичник и террариум — они привлекают внимание тех, кто в парке впервые. Если разорветесь на сувенирный магазин (не палатку, а магазин) и аттракцион



• Второстепенные здания, привлекающие внимание и нарастающий интерес у посетителей, настолько пестры, что по сравнению с ними все красоты зоопарка тускнеют

рованные убежища для других зверей (пещеры для хищников, домики для жирафов и слонов, норы для свиней и муравьедов). Вообще эти фенечки ставить рекомендуется в каждый подходящий для этого вольер. Реальная же необходимость в них



Плотоядные

Большой муравьед

\$600. Низкий деревянный забор. Норы. Вольер: лес — 82%, грязь — 8%, трава — 6%, песок — 4%. 2 куста, 4 дерева.



Пятнистая гиена

\$1200. Высокая сетка. Каменная пещера. Вольер: савана — 78%, песок — 8%, грязь — 8%, мелководье — 6%.



Полярный волк

\$1150. Высокая сетка. Вольер: снег — 80%, каменное покрытие (серое) — 20%.



Волк

\$900. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 70%, трава — 30%. 4 куста, 8 деревьев.



Гепард

\$1600. Высокая стальная решетка. Каменная пещера. Вольер: савана — 92%, грязь — 8%.



Леопард

\$1100. Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 72%, лес — 20%, грязь — 8%. 4 камня, 4 куста, 8 деревьев.



Пятнистый леопард

\$1800. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 88%, трава — 12%. 4 камня, 4 куста, 8 деревьев.



Сибирский тигр

\$1000. Высокая стальная решетка. Каменная пещера. Вольер: лес — 72%, трава — 20%, снег — 8%. 4 куста, 8 деревьев.



«Прокатись на слоне!», устанавливайте там соответствующую цену, иначе эти здания окупят себя очень и очень не скоро. Не пренебрегайте этими зданиями — несмотря на то, что реального дохода они не приносят, конечный результат в виде новых посетителей вас должен порадовать.

Плотоядных селите в отдельные клетки. Эти твари чертовски придирчивы и редко допускают присутствие на своей территории конкурирующего вида. Говорить даже не стоит о том, что любое травоядное, попавшее в клетку хищника, обречено на быструю, практически безболезненную смерть. Старайтесь подгонять

животных по их специфике: гиен разумно поместить следом за львами, у которых падальщики отбирают останки. Хотя случаются и исключения, особенно после активной исследовательской деятельности. Например, бенгальский тигр, помещенный в одну клетку с белым бенгальским тигром, будет только рад такому сообществу. Заодно попробуйте скрестить обычного тигра с белым. У меня так и не



• Ради прикола попробуйте построить достаточно вместительную клетку и поместить туда хищников вместе с жертвами. Вот бойня будет! Круче всех, по моему скромному мнению, как ни странно — пингвины! Маленькие, а мочат всех без разбора

Плотоядные



Бенгальский тигр

\$800. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 72%, трава — 12%, мелководье — 12%, грязь — 4%. 4 куста, 14 деревьев.



Лев. \$700

Высокая стальная решетка. Вольер: савана — 82%, грязь — 8%, мелководье — 6%, песок — 4%. 5 камней, 4 куста.



Бурый медведь

\$850. Высокая стальная решетка. Вольер: лес — 92%, трава — 4%, мелководье — 4%. 4 камня, 4 куста, 12 деревьев.



Белый медведь

\$1500. Высокая стальная решетка. Ледяная пещера. Вольер: снег — 60%, вода — 40%.



Медведь гризли

\$1000. Высокая стальная решетка. Возвышение. Вольер: лес — 78%, трава — 8%, каменное покрытие (бурое) — 8%, мелководье — 6%. 5 камней, 4 куста, 12 деревьев.



Гребнистый крокодил

\$1500. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 92%, грязь — 8%.



Южный морской лев

\$700. Низкая стальная решетка. Вольер: вода — 88%, каменное покрытие (серое) — 8%, снег — 4%.



Императорский пингвин

\$1100. Стеклопанельная стена. Ледяная пещера. Вольер: снег — 50%, вода — 50%. 6 заснеженных камней.



● Не стоит перелезать через ограду в вольер к крокодилам. Они могут принять вас за пищу...

И напоследок я хотел бы в очередной раз сказать следующее. Все, что я написал, никоим образом не может быть расценено как единственно правильный путь строительства. Вполне возможно, что, поиграв лишние часок-другой, вы найдете более удобоваримый алгоритм. Я всего лишь помог вам начать. Все очень скоро начнет получаться (как в любом другом туcoon).

Остается только один вопрос: «Интересно, наступит ли когда-нибудь тот день, когда мы сможем стать магнатами общественных туалетов?» И на него у меня пока нет ответа. Время покажет... **MC**

получилось, но, может быть, у вас выйдут...

Если вы решили играть по сценариям, то не разменивайтесь по мелочам и сразу нацеливайте строительство на предложенное задание. Денег в обрез, и промедление банкротству подобно. Если в задании сказано вырастить животное, то первая же клетка должна быть с представителями этого вида (опять-таки из расчета половой принадлежности 1:2). Если же вы гонитесь за увеличением рейтинга, то делайте все, чтобы либо гости, либо животные (либо и те и другие) были максимально счастливы. В последнем случае важно не количество, а качество.

Сержантские советы

Периодически проверяйте, не отлынивают ли ваши верные сотрудники от работы и не застряли ли они в каком-нибудь не вполне удачно состряпанном районе. В первую очередь это, конечно, относится к зоологам — без их пристального внимания звери сначала проголодаются, а потом взбесятся. Настроения публике такое представление отнюдь не добавит. Накапливающийся мусор свидетельствует о том, что уборщик ушел в себя, пообещав вернуться не скоро. Что же касается гида, то при наличии выработанного маршрута экскурсий он с поста никуда не денется.

