KNOPPEN OVERZICHT

HANDLEIDING 4

COMPLEET KOPPENOVERZICHT

Dit handboek bestaat uit een volledig knoppenoverzicht van de scenario-editor van Ecosim (het menu dat tevoorschijn komt wanneer u bij het hoofdmenu op shift drukt). Wanneer u vervolgens een landschap opent (bijvoorbeeld actieplan brede orchis) dan ziet u het volgende menu:

Scenario editor



Deze bestaat uit de volgende menu's:

1 - scenario	pagina 2
2 · vegetatie tegels	pagina 8
3 - terrein	pagina 11
4 - bebouwing	pagina 20
5 - wegen	pagina 21
6 - dieren	pagina 22
7 - artikelen	pagina 23
8 - settings	pagina 25

In het hier volgende overzicht wordt de functie van alle in deze menu's staande knoppen beschreven.

1 - SCENARIO

Inleiding

Het scenariomenu is het hoofdmenu van de Ecosim scenario editor. Hier maakt u de informatie aan die specifiek voor uw opdrachtmodule geprogrammeerd wordt, zoals de doelsoortinformatie, de feedbackregels en budgetinformatie. Dit is ook de plek waar u uw wijzigingen opslaat en fouten controleert.

1.1 - Scenario menu

cenario Budget Maatregeleri	Onderzoek Soorteri G	Same regels					
red de das backup	Nieuw	Laad	Bewaar	Maak klein scenario			
Doe successie Controleer vegetatie repareer vegetatie							
Maak Map textures							
Ga naar Spel modus							
Scoparia ingolazan							

In de balk: type scenario naam in om te laden of om huidige scenario onder die naam op te slaan.

Nieuw: creëert een nieuw scenario. Klik **NIEUW** en er verschijnt een keuzemenu waarin u de afmetingen van het nieuw te maken speelveld kunt aangeven. De vink **GEBRUIK GELADEN VEGETATIETEGELS** maakt het mogelijk de bestaande tegeltypes en hun waardes te gebruiken in het nieuwe scenario. Klik opnieuw **NIEUW** om het scenario definitief te creëren.

Scenario			×
Scenario Budget Ma	aatregeleri Onderzoel	Soorten Game regels	
NIEUW			
Breedte	< 1024	>	
Hoogte	< 1024		
Vegetatie	🔛 Gebruik gelad	en vegetatie tegels	
Nieuw	Annuleer		

Bewaar: bewaar toegebrachte scenariowijzigingen

Maak klein scenario: maakt het mogelijk om een deel van het bestaande landschap 'uit te knippen' en een met de selectie verder te gaan. Zie Handboek 3, actie 2 voor instructies.

Doe Successie: Hiermee doorgaat het beheersgebied (zie Handboek 3, pagina 3) een successieronde. Deze knop is toegevoegd om landschappen te creëren die al een zekere leeftijd hebben.

Controleer vegetatie: checkt of alle tegels nog wel aanwezig zijn in Ecosim. Relevant wanneer u tegels uit het vegetatietegelmenu (zie pagina 8) verwijdert. Wanneer u op **CONTROLEER VEGETATIE** klikt, maakt Ecosim een lijst van alle tegels op die wel in het spel geplaatst zijn, maar niet meer bestaan.

Repareer vegetatie: Vervangt verdwenen tegels met andere tegels uit hetzelfde vegetatietype. Deze knop gebruikt u wanneer er foutmeldingen optreden nadat u de controleer vegetatie-knop heeft ingedrukt.

Maak map textures: Ecosim stelt een 2D-kaart samen van het landschap.

Ga naar spel modus: De scenario editor sluit af en u gaat terug naar het hoofdmenu.

1.2 - Budget

Het budgetmenu geeft de mogelijjkheid een aantal aspecten van het spel in te stellen, zoals budget en jaartal. Daarnaast maakt u hier samengestelde parameters: nieuwe parameters die gevormd worden uit een samenspel van andere parameters.

Scenario		x							
Scenario Budget &	Asatregeleri Onderzoek Soorteri Game regels								
Beknopte Omschrijving:									
Omschrijving:									
Start jaar:	2012								
Budget:	150000	150000							
Standaard successi	e: 🔲 (uit: tegels maken geen successie zonder maatregelen op tegel)								
Samengesteld1	0 + 1.00 < GrondWaterLaag > + + -0.33 < Sloot > + +								
Samengesteld2	0 + 1.00 < KwelDruk > + +-0.33 < Sloot > + +								
Samengesteld3									

Beknopte omschrijving: Zeer korte omschrijving (enkele woorden) welke zichtbaar zijn onder de naam waar de speler een spel opstart. Handig om onderscheid te kunnen maken tussen doelgroep en opdrachtstype.

Omschrijving: Hierin kunt u de module omschrijven. Deze tekst heeft verder geen functie in het spel.

Start Jaar: Het jaartal waarmee de spelmodule begint.

Budget: Het beginbudget van de speler.

Standaard Successie: Als aangevinkt functioneert de successie zoals ingeprogrammeerd in Ecosim. Als uitgevinkt vindt er geen successie plaats.

Samengesteld 1 t/m 4: 4 samengestelde parameters, oftewel een parameter die beinvloed wordt door een of merdere parameters. Dit kan bijvoorbeeld een veranderde grondwaterstand zijn die door de sloot lager wordt.

De formule werk als volgt: nieuwe parameter = constante + waarde x parameterwaarde. Bijvoorbeeld nieuwe parameter = $0.5 \times 0.25 \times de$ waarde van de pH. Met het plusje kunt u nieuwe parameterwaarden

toevoegen. Bijvoorbeeld nieuwe parameter = $0.5 \times 0.25 \times de$ waarde van de pH – $0.1 \times de$ waarde van de laagste grondwaterstand.

In deze formule is met name de slootwaarde interessant, omdat deze doorwerkt op de buurtegels: een nieuw gegraven sloot verandert de slootwaarde van de buurtegel, die weer invloed heeft op de slootwaarde van de tegel ernaast, etc.

1.3 - Maatregelen

Het maatregelenmenu stelt u in staat de maatregelen te selecteren die u in uw module beschikbaar wilt stellen.

Scenario								
Scenario Budge) Maatregelen	Onderzoek Soorten Game regels							
Groep GrondBewerken								
PlaggenDreggen	PlaggenDreggen	Uitleg	100 Alfa veg.					
AfgravenPN	AfgravenPN	Uitleg	100 Alle veg.					
Bemesten	Bemesten	Littleg	100 Alle veg.					
🔟 Uitmijnen	Uitmijnen	Uitleg	100 Alle veg.					

Vink aan welke maatregel u wilt mogelijk maken.

In het eerste vak vult u vervolgens de naam van de maatregel in.

In het **tweede vak** geeft u de omschrijving van de maatregel. Deze wordt in het spel door de avatar weergegeven als de speler met de muis over de maatregel beweegt.

In het **derde vak** geeft u de prijs van de maatregel per tegel waarop het wordt uitgevoerd.

De knop **ALLE VEG**: maakt de maatregel mogelijk op alle vegetatietypen. Het vinkje voor de betreffende maatregel wordt bij alle vegetatietegels aangezet.

De maatregelen zullen min of meer voor zich spreken. De opties beginnend met *groep* zijn een samenvoeging van alle gespecificeerde acties. Deze zijn bedoeld voor eenvoudige modules. Bijvoorbeeld **groep_grazen** maakt de maatregel begrazing mogelijk, zonder verder het type grazer of de begrazingsdichtheid te specificeren.

De maatregelen **object1** t/m **object8** hebben betrekking op een maatregel waarbij een object geplaatst wordt, zoals dassentunnels, ecoducten, of hekwerk.

Bij de objecten is de knop **EDIT** toegevoegd, welke het editmenu opent:

Actie Object1: hek	x
< DassenTunnel1 > Pas aan	
Rotatie 10	
Plaats object Invloedsgebied	
< Object# 0 # 0 157/114 Hekwerk4	>

De bovenste **pijlen <** en **>** bewegen door de beschikbare objecten.

De knop **PAS AAN** past de instellingen aan aan het object dat geselecteerd is.

De **rotatieschuif** laat het geplaatste object om haar as draaien.

De knop **PLAATS OBJECT** maakt het mogelijk om een object te plaatsen in het landschap.

De knop **INVLOEDSGEBIED** maakt het mogelijk om tegels te selecteren die beinvloed worden door het betreffende object.

De schuif die weergegeven wordt wanneer in vloedsgebied wordt aangeklikt geeft de waarde weer van de beinvloede tegel.

Deze waarde kan verschillende dingen betekenen, al naar gelang deze in Ecoscript wordt ingeprogrammeerd (zie Handboek 3, pagina 12).

1.4 - Onderzoek

Het onderzoekmenu stelt u in staat de onderzoeken te selecteren die u in uw module beschikbaar wilt stellen (de bibliotheek-items maakt u in het menu artikelen (pagina 23).

Scenario								
Scenario Budget Maatregelen Onderzoek So	orten Game regels							
BodemSamenstelling	BodemSamenstelling	Selecteer de plaats(en) waar je bodemonderzoek wilt doen.	100					
VoedselGraad	nutrient en pH	Selecteer de plaats(en) waar onderzoek wilt doen naar de v	100					
WaterHuishouding	Waterhuishouding	Selecteer de plaats(en) waar je de waterhuishouding van w	100					
PeilbuisExtra1								
PeilbuisExtra2								
PeilbuisExtra3								
PeilbuisExtra4								
Nventarisatie1	Inventarisatie brede orchis	Selecteer je gebied dat je wilt onderzoeken op het voorkom	0					

Vink aan welk onderzoek u wilt mogelijk maken.

In het eerste vak vult u vervolgens de naam van het onderzoek in.

In het **tweede vak** geeft u de omschrijving van het onderzoek. Deze wordt in het spel door de avatar weergegeven als de speler met de muis over het onderzoek beweegt.

In het derde vak geeft u de prijs van het onderzoek per tegel waarop het wordt uitgevoerd.

De opties **peilbuisextra1** (en opvolgende nummers) heeft betrekking op onderzoek naar extra parameter 1 (en opvolgende nummers ; zie vegetatietegelknoppen op pagina 9). Deze is niet standaard ingevuld en heeft zolang deze parameter niet is gedefinieerd, geen functie.

De opties **inventarisatie1** (en opvolgende nummers) heeft betrekking op inventarisaties naar soort 1 (en opvolgende nummers; zie volgend menu). Deze is niet standaard ingevuld en heeft zolang deze soort niet is gedefinieerd, geen functie.

1.5 - Soorten

In dit menu vult u per soort de populatiedynamica in voor uw module. Deze is verschillend voor planten (en kleine diersoorten) als voor (grote) diersoorten.

Scenario	x					
Scenario Budget Maatregelen Onderzoek Soorten Game-regels						
Planten						
Brede Orchis	Soort #1					
Dieren						
Das	Soort #1					
• •						

De knop + en - voegt respectievelijk een soort toe of haalt deze weg.

In de hoofdbalk vult u de naam van de soort in. Het tegeltje voor de naambalk van de soort opent het populatiemenu.

Het menu voor planten ziet er als volgt uit:

Scenario	X
Scenario Budget Maatregelen Onderzoek Soorten Variabelen (Oud) Voortgang (Oud) Game regels	
Gentiaanblauwtje	חר
# zaai pogingen 1 multiplier 2 zaai straal 12	
Verwijder regel Verandering 1 🗶 Kan seedlings krijgen Kans	יוור
- < Hz3d vochtige dekzandlaagte > < 4.2 natte heide met klokjesgentiaan	
- < Hz3d vochtige dekzandlaagte > < h6.1 afgeplagde natte heide	<u>s</u>
+ vegetatie	
GrondWaterHoog	7
+ conditie	
Verwijder regel Verandering 0 🗶 Kan seedlings krijgen Kans 0.41	
- < Hz5b beekdalen > < g4.6 blauwgrasland >	
Hz5a brongebieden > - g4.6 blauwgrasland >	
+ vegetatie	
VoedselRijkdom >	6
- < KwelDruk	4
GrondWaterLaag	4
+ conditie	
Verwijder regel Verandering -1 Kan seedlings krijgen Kans	
- < Hz5b beekdalen > < g4.4 vochtige weide met >	
- < Hz5b beekdalen > < g4.6-2 blauwgrasland >	

Zaaipogingen: het aantal keer dat Ecosim er per beurt random probeert de soort op een nieuwe tegel te plaatsen.

Multiplier: aantal dat vermenigvuldigd met de populatiegrootte (van 1, 2, of 3, zie Handboek 3, actie 6), opgeteld wordt bij het aantal zaaipogingen.

Zaai straal/Dispersie: aantal tegels verwijderd van de bronpopulatie waarop Ecosim de random zaaipogingen uitvoert.

+ regel: geeft regels waaraan de soortsverandering onderhevig is.

Verandering: toe- of afname van de populatiegrootte op deze tegel (van 1, 2, of 3, zie pagina 18),

Kan seedlings krijgen: of de tegel ontvankelijk is voor nieuwe zaaipogingen; oftewel of de soort zich op deze tegel kan vestigen.

Kans: kans dat de bovenstaande verandering en zaaipoging ook daadwerkelijk slaagt.

+vegetatie: geeft de vegetatietegels weer waarop bovengenoemde definities van toepassing zij. Voor iedere + vegetatie vult u het landschapstype en dhet vegetatietype in waarop de bovenstaande regel van toepassing is.

+conditie: geeft aan binnen welke range van parameterwaarden de bovenstaande regel in het bovenstaande vegetatietype van toepassing is.

Het menu voor dieren ziet er als volgt uit:

Scenario	x
Scenario Budget Maatregelen Onderzoek Scorten Game regels	
Planten + Dieren	
Trans Das	Soort #1
Voedsel parameter Extra1 > Voedsel overschrijf parameter Extra3 > Gevaar parameter Extra2 > > Loop afstand 40 V 100 M	
Dwalen 0.1 V 0.3 M Edit nest lokaties	

De **voedselparameter** geeft de bewegingsvrijheid en voedselgebieden van de doelsoort weer. Deze dient op *Extra1* te blijven staan, en wordt verder toegelicht in Handboek 3, pagina 12.

De **voedseloverschrijfparameter** vervangt de voedselparameter (*Extra1*) bij plaatsing van een object (als dassentunnel of hekwerk). Zie Handboek3, pagina 12.

De **gevaarparameter** geeft de sterftekans van de doelsoort weer. Deze dient op *Extra2* te blijven staan, en wordt verder toegelicht in Handboek 3 op pagina..

De **loopafstand** heeft betrekking op het aantal tegels dat de doelsoort maximaal loopt. Deze kan verschillend ingevuld worden voor mannetjes (**M**) en vrouwtjes (**V**).

Dwalen heeft betrekking op de kans dat de mannetjes (**M**) respectievelijk vrouwtjes (**V**) een random pad gaan volgen, in plaats van de meest eenvoudige weg tussen voedselgebied en nestlocatie.

Klik op **EDIT NESTLOCATIES** om een nieuwe nestlocatie in het landschap te plaatsen. De nieuwe locatie ontvangt automatisch een nummer en het coördinaat.

In de balkjes V en M staan respectievelijk het aantal vrouwtjes en mannetjes op deze locatie.

1.6 - Game regels

In dit menu worden de regels geprogrammeerd voor de module die aangeven wanneer welke feedback van avatars en/of krantenberichten worden weergegeven. Een uitgebreid overzicht van de programmeerregels is gegeven in Handboek 3, hoofdstuk3.

2 - VEGETATIE TEGELS

Inleiding

In dit menu worden de vegetatietegels gemaakt. Zowel het uiterlijk van de tegels als de parameters zijn hier gedefinieerd.

Het teken links boven opent het menu van de afzonderlijke tegels. De knop **voeg successie toe** creëert de ruimte om een nieuwe tegel te maken.



De **bovenste tekstbalk** is voor de naam van het landschapstype.

De knop verwijderen verwijdert het landschapstype.

De tekstbalk voor de vegetatietegels is voor de naam van het vegetatietype.

De knop **REGELS** opent het **regelmenu** (zie volgende pagina). Hierin worden de parameters van het vegetatietype bepaalt.

De knop verwijderen verwijdert het vegetatietype

De **tegelicoontjes** zijn aanklikbaar en openen het **tegelmenu** (zie pagina 10). Hier wordt het uiterlijk van de tegels bepaalt.

Het **eerste tegelicoontje** is altijd leeg – deze wordt ingezet bij het graven van sloten. Het **witte tegelicoontje met de +** aan het einde creëert een nieuwe tegel. De **overige tegelicoontjes** openen de bestaande tegels.

Regelmenu

Succ	essie Editor 's5.1 Grauwewilgstr	uwe	90 7	-	_			_		x
Ко	pieer									FFFFF
	PlaggenDreggen		AfgravenPN		(Bemesten		Uitmijnen	
	MaaienZomerNajaarAfvoeren		MaaienVoorja	arZome	erAfvoere (MaaienZomerAfvoere	en 📃	MaaienZomer	
\mathbf{X}	Kappen		Aanplanten		(Branden	×	OpenenKroonlaag	
×	PadenAfsluiten	×	PadenBetred	en	(BegrazenKoeienIntJa	aarRond 🔀	BegrazenKoeienIntNaBloei	
×	BegrazenKoeienExtJaarRond (×	BegrazenKoe	ienExtN	NaBloei (BegrazenSchapenInt	tJaarRon 📃	BegrazenSchapenIntNaBloei	
	BegrazenSchapenExtJaarRoi		BegrazenSch	apenE>	xtNaBloei [BegrazenGallowaysIr	ntJaarRo 📃	BegrazenGallowaysIntNaBloe	
	BegrazenGallowaysExtJaarRc		BegrazenGal	owaysE	ExtNaBlos		BegrazenKoniksIntJa	aarRond	BegrazenKoniksIntNaBloei	
	BegrazenKoniksExtJaarRond		BegrazenKon	iiksExtN	laBloei (_	GravenSloot		VerdiepenSloot	
	DempenSloot		Verontdiepen	Sloot	ļ	_	StuwPlaatsen		StuwVerwijderen	
	StuwVerhogen		StuwVerlager	1	ļ	_	Object1		Object2	
	Object3	_	Object4		l.		Object5		Object6	
	Object7	_	Object8	_			_		_	
×	PH		0.64	X	VoedselRij	٥b	m 0.4	45 0.61	KwelDruk	0.00 1.00
×	GrondWaterLaag	C	0.32 0.47	×	GrondWate	rHo	0.6	62 0.78	WaterStroming	0.00 0.50
	AanwezigheidDoodHout	_		×	Heterogeni	teiť	Vegetatie 0.0	0 1.00	ZuidExposie	
×	Zand	0	0.20 0.80	×	Klei		0.0	00 0.30	Silt	0.20 0.80
×	Veen	0	0.00	× :	Sloot		0.0	00.00	Extra1	
	Extra2			- E	Extra3				Extra4	_
	- Kappen			>	Kans (01): [1 overgang: <	m3.2 valer	iaankruidenruigte >	<u> </u>
	- < VoedselRijkdom			>	minimum:	0.5	58 maximum: 1.00	2		
	Voeg parameter conditie toe									
Vo	eg overgang toe									
	- < BegrazenKoeienInt	Nal	Bloei	>	Kans (01): [(0.1			
	- < VoedselRijkdom				minimum:	0.4	15 maximum: 0.61	1 verander	ing: -0.01	
	Voeg parameter aanpassing	toe	3			_				
Vo	eq parameter verandering toe					_				
	og paramotor varandening toe									
										J

Kopieer kopieert alle ingevulde data in dit menu om te kunnen plakken in een nieuwe vegetatietegel.

Alle onderstaande maatregelen kunnen aangevinkt worden, wat voor Ecosim een teken is dat deze maatregel op de betreffende tegel toegepast kan worden. In de spelmodus kan de speler de betreffende maatregel uitvoeren. Als de maatregel hier is uitgevinkt, dan verschijnt er een rood kruisje wanneer de speler de maatregel op de betreffende tegel wil toepassen.

De maatregelen **object1** t/m **object8** zijn ongedefinieerde maatregelen – deze kunnen in een later stadium ingevuld worden.

Vervolgens zijn de **PARAMETERS aangevinkt** die gedefinieerd worden. Achter iedere aangevinkte parameter komen twee getallen te staan. Deze kunnen worden ingevuld in de **waarden 0.00 en 1.00** – bij randomplaatsing van de tegelwaarden wordt een getal tussen deze waarden genomen. De reeds ingevulde waarden zijn uit het vegetatieprogramma SynBioSys genomen (zie Handboek 5). De parameters *Extra1* t/m *Extra4* zijn ongedefinieerde parameters – deze kunnen in een later stadium ingevuld worden. Ze worden ondere andere gebruikt bij modules met grote dieren.

De knop **Voeg overgang toe** opent een menu waarin ingevuld wordt onder welke condities het hier gedefinieerde tegeltype overgaat naar een ander tegeltype.

Het **min-teken** haalt de maatregel weer weg. Met de **pijlen < en >** selecteert u de maatregel naar keuze. De **kans** geeft de kans weer (tussen 0 en 1) dat deze maatregel de overgang tot gevolg heeft. De volgende **pijlen < en >** selecteert u het vegetatietype waarnaar de overgang plaats vindt. De knop **voeg PARAMETERCONDITIE** toe geeft toegang tot een vergelijkbaar menu, waarin een extra restrictie toegevoegd wordt: de overgang vindt alleen plaats wanneer de hier geselceteerde parameter(s) tussen de hier ingevulde minimum en maximumwaarde zit.

De knop **Voeg parameter verandering toe** opent een menu waarin ingevuld wordt onder welke condities het hier gedefinieerde tegeltype een verandering in parameterwaarden ondergaat.

Het **min-teken** haalt de maatregel weer weg. Met de **pijlen < en >** selecteert u de maatregel naar keuze. De **kans** geeft de kans weer (tussen 0 en 1) dat deze maatregel de parameterwijziging tot gevolg heeft. De volgende **pijlen < en >** selecteert de parameter die de verandering zal ondergaan. De balkjes **minumum** en **maximum** geven weer tussen welke waarden de maatregel de parameter kan laten fluctueren, en **veranderingsbalkje** geeft weer hoe sterk de verandering per beurt is.

Tegel menu

In het tegelmenu wordt het uiterlijk van de vegetatietegel bepaalt. Om een natuurlijk landschap te creëren wordt doorgaans gebruik gemaakt van meer dan 1 tegel.

TieEditor	x
herhaal willekeur camera afs camera ho camera ho verticale ho Kopi	stand
Ondergrond	-0
+ Bomen	
+ Objecten	
gras_b1a	
+ Stikkers - < heide_g2a > - < heide_g1b > - < gras_r2a > - < heide_r1a >	

Het plaatje links laat het uiterlijk van de tegel zien die ontworpen wordt.

De knop **HERHAAL** laat dezelfde tegel in het omringende landschap zien, zodat een beeld gevormd kan worden van het grotere landschap.

Beweeg de **schuif willekeur** en u ziet welke random variates aan plaatsing van vegetatie er mogelijk zijn.

De schuiven CAMARA AFSTAND, CAMERA HOOGTE, CAMERA HOEK en VERTIKALE HOEK laten de tegel in het plaatje van verschillende hoeken zien, zodat een goed beeld gevormd kan worden van de ontworpen tegel.

De knop KOPIEER, kopieert de tegel zoals deze is ontworpen.

De knop **PLAK**, plakt deze kopie in de tegel (te gebruiken wanneer varianten van een en dezelfde tegel naast elkaar gemaakt moeten worden).

De knop **HERSTEL** herstelt de oude vegetatie.

De knop **verwijder** verwijdert de tegel uit de reeks tegels.

De rest van het tegelmenu plaatst de vegetatie-items op de tegel. In het plaatsje ziet u direct het resultaat.

De schuiven ondergrond creëren de ondergrondkleur van de tegel.

Het menu **BOMEN** plaatst een nieuwe boom. Het **minteken** verwijdert deze geselecteerde boom weer. Met de knoppen < en > selecteert u een boom (of struik) uit de catalogus.

Met de schuiven achter de boom plaatst u de boom op de gewenste plek.

- 1e schuif: verplaatsing langs de x-as
- 2e schuif: verplaatsing langs de Y-as
- 3e schuif: mate van randomness van plaatsing van de boom (de schuif willekeur (zie vorige pagina) laat de randomness van deze plaatsing zien)
- 4e schuif: grootte van de boom
- 5e schuif: mate van randomness van grootte van de boom
- · 6e schuif: breedte van de boom
- · 7e schuif: mate van randomness van breedte van de boom
- 8e schuif: lichteheid van het gebladerte

Het **knopje** aan het einde: schuift kleur weer naar de default-waarde.

3 - TERREINMENU

Inleiding

In het terreinmenu worden alle eigenschappen van het terrein gedefinieerd. Het menu bestaat uit de volgende submenu's:

Terreinmenu



- 1. Relatieve verandering van het terrein (ten opzichte van bestaande waarden)
- 2. Stellen van terreinwaarden naar aanleiding van ingegeven waarden
- 3. Afvlakken van het terrein
- 4. Afstemmen bodem en grondwater
- 5. Plaatsen van sloten
- 6. Veranderen van parameterwaarden (zoals pH, nutrienten, etc)
- 7. Instellen van doelgebieden (belangrijk voor bepaalde feedbackregels in sommige modules)
- 8. Plaatsen van populaties van doelsoorten
- 9. Plaatsen van landschapstegels
- 10. Inladen van PNG-kaarten (die gebruikt kunnen worden om vanuit een kaart hoogte-, parameter- en vegetatiewaarden in te laden)

3.1 - Relatieve verandering van het terrein

Dit menu maakt aanpassingen mogelijk aan het terrein en grondwaterreliëf. Veranderingen in dit menu zijn optellingen en aftrekkingen van bestaande waarden (vgl. Volgend menu). In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein		х
	± 🚟 📥 🎮 🛤 🖛 📾	
Sterkte	[] 100	
Radius		
Uitgevlakt	×	
Hoogte (m)	= <u>[]</u> 1.0	
WaterNiveau		
Deselecteer	Verhogen Verlagen Herbereken water	

Sterkte: bepaalt de mate waarin de verandering wordt doorgevoerd. Deze is te lezen als een percentage van de hoogteschuif. Een sterkte van 50 bij een hoogte van 10.0 zal een hoogteverschil van 5.0 meter opleveren. Het verminderen van de sterkte is vooral handig in combinatie met de vink uitgevlakt aan, om over grotere oppervlakte een licht golvend relief te creëren.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Uitgevlakt: als deze knop is uitgevinkt is de brush een harde stip waarin alle tegels op 100% geselecteerd worden. Als deze knop is aangevinkt, dan is wordt de slechts op de kern de terreinverhoging of verlaging 100% toegepast, en naar de randen toe veel geleidelijker.

Hoogte (m): De hoogteverandering in meters die zal worden toegepast.

Waterniveau: als deze knop is uitgevinkt is wordt de verandering op de landlaag toegepast; als deze is aangevinkt wordt de verandering op de waterlaag toegepast.

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Verhogen: de bij hoogte ingestelde verandering wordt opgeteld bij de bestaande waarde. Met andere woorden: de bodem- danwel waterlaag wordt omhoog gebracht.

Verlagen: de bij hoogte ingestelde verandering wordt afgetrokken van de bestaande waarde. Met andere woorden: de bodem- danwel waterlaag wordt omlaag gebracht.

Herbereken water: Deze knop berekent de relatie tussen bodemwater en sloten. Deze knop dient gebruikt te worden wanneer er een waterspiegelverandering is uitgevoerd in een gebied met sloten.

Neem waarden uit PNG: plaatst de hoogtewaarden uit een afbeelding in PNG-formaat. Deze mogelijkheid is slechts zichtbaar wanneer een PNG-plaatje van het landschap is ingeladen. Dit wordt gedaan in het PNG-inlaadmenu (zie pagina 19). Voor instructies hoe dit in zijn werk gaat, zie Handboek 2, actie 5).

3.2 - Stellen van terreinwaarden naar aanleiding van ingegeven waarden.

Dit menu stelt de absolute hoogtes van de bodem en de grondwaterlaag. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein		x
	. 📥 🚈 /==\ /==\ /==\ 💷	
Sterkte	100	
Radius		
Uitgevlakt	×	
Hoogte (m)	1.0	
WaterNiveau		
Deselecteer	Bereken Gem. Hoogte Zet hoogte Herbereken water	

Sterkte: bepaalt de mate waarin de verandering wordt doorgevoerd. Deze is te lezen als een percentage van de hoogteschuif. Een sterkte van 50 bij een hoogte van 10.0 zal de hoogte op 5.0 meter plaatsen. Het verminderen van de sterkte is vooral handig in combinatie met de vink uitgevlakt aan, om over grotere oppervlakte een licht golvend relief te creëren.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Uitgevlakt: als deze knop is uitgevinkt is de brush een harde stip waarin alle tegels op 100% geselecteerd worden. Als deze knop is aangevinkt, dan is wordt de slechts op de kern de terreinverhoging of verlaging 100% toegepast, en naar de randen toe veel geleidelijker.

Hoogte (m): De hoogte in meters die zal worden toegepast.

Waterniveau: als deze knop is uitgevinkt wordt de plaatsing op de landlaag toegepast; als deze is aangevinkt wordt de plaatsing op de waterlaag toegepast.

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Bereken gemiddelde hoogte: de gemiddelde hoogte van het geselecteerde terrein wordt in de hoogteschuif weergegeven.

Zet hoogte: de gekozen hoogte wordt in het terrein toegepast.

Herbereken water: Deze knop berekent de relatie tussen bodemwater en sloten. Deze knop dient gebruikt te worden wanneer er een waterspiegelverandering is uitgevoerd in een gebied met sloten.

Neem waarden uit PNG: plaatst de hoogtewaarden uit een afbeelding in PNG-formaat. Deze mogelijkheid is slechts zichtbaar wanneer een PNG-plaatje van het landschap is ingeladen. Dit wordt gedaan in het PNG-inlaadmenu (zie pagina 19). Voor instructies hoe dit in zijn werk gaat, zie Handboek 2, actie 5).

3.3 - Afvlakken van het terrein

Dit menu trekt de hoogtes van bodem en grondwater van verschillende tegels naar een gemiddelde. Dit is handig bij het egaliseren van een terrein voor het plaatsen van wegen en bebouwing. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein		X
	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
Sterkte	[] 100	
Radius	□	
Uitgevlakt	×	
WaterNiveau		
Deselecteer	Egaliseer Herbereken water	

Sterkte: bepaalt de mate waarin de egalisatie wordt doorgevoerd. Een sterkte van 50 bij de egalisatie van een tegel van 10.0 en 1.0 meter zal de hoogte op 5.5 meter plaatsen.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Uitgevlakt: als deze knop is uitgevinkt is de brush een harde stip waarin alle tegels op 100% geselecteerd worden. Als deze knop is aangevinkt, dan is wordt de slechts op de kern de vervlakking 100% toegepast, en naar de randen toe veel geleidelijker.

Waterniveau: als deze knop is uitgevinkt is wordt de plaatsing op de landlaag toegepast; als deze is aangevinkt wordt de plaatsing op de waterlaag toegepast.

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Egaliseer: past de egalisatie op de selectie toe.

Herbereken water: Deze knop berekend de relatie tussen bodemwater en sloten. Deze knop dient gebruikt te worden wanneer er een waterspiegelverandering is uitgevoerd in een gebied met sloten.

3.4 - Afstemmen bodem en grondwater

Dit menu verfijnt de afstand tussen grondwater en bodemlaag. Dit is handig mij het visualiseren van moerasvegetaties en andere ondiepe wateren met uittredende vegetatie. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein	х
🔺 🛋 🖾 🏧 🚈 🏧 🖛 🔛	
Sterkte	٦
Radius 0	
Uitgevlakt	
Delta (m) 1.0	
Deselecteer LH = WH + Delta WH = LH + Delta Herbereken water	

Sterkte: Bepaalt de mate waarin de afstemming wordt uitgevoerd. Een sterkte van 100 een Landhoogte van 2, een waterhoogte van 0 en een delta van 1 zal de landdhoogte terugbrengen naar 1.5 (bij de knop LH=WH+Delta). Bij een sterkte van 50, zal de landhoogte teruggebracht worden naar 1.75.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Uitgevlakt: als deze knop is uitgevinkt is de brush een harde stip waarin alle tegels op 100% geselecteerd worden. Als deze knop is aangevinkt, dan is wordt de slechts op de kern de vervlakking 100% toegepast, en naar de randen toe veel geleidelijker.

Delta (m): dit is het verschil in meters tussen de bodemwaterlaag en de bodemlaag.

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

LH = WH + Delta: past de landhoogte (LH) aan aan de waterhoogte (WH). De landhoogte krijgt de zelfde waarde als de waterhoogte plus de deltawaarde.

WH = LH + Delta: past de waterhoogte (WH) aan aan de landhoogte (LH). De waterhoogte krijgt de zelfde waarde als de landhoogte plus de deltawaarde.

Herbereken water: Deze knop berekent de relatie tussen bodemwater en sloten. Deze knop dient gebruikt te worden wanneer er een waterspiegelverandering is uitgevoerd in een gebied met sloten.

3.5 - Plaatsen van sloten

Met dit menu trekt u de sloten. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein
Diepte 0
Deselecteer Maak sloot Herbereken water
Neem waarden uit png

Diepte: deze schuif bepaalt de diepte van de sloot (0 is geen sloot, 1 een heel ondiepe, en 7 een hele diepe).

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Maak Sloot: plaatst de sloot in het landschap

Herbereken water: Deze knop berekend de relatie tussen bodemwater en sloten. Deze knop dient gebruikt te worden wanneer er een waterspiegelverandering is uitgevoerd in een gebied met sloten.

Neem waarden uit PNG: plaatst de sloten uit een afbeelding in PNG-formaat. Dit is slechts mogelijk wanneer een PNG-plaatje van het landschap is ingeladen. Dit wordt gedaan in het PNG-inlaadmenu (zie pagina 19). Voor instructies hoe dit in zijn werk gaat, zie Handboek 2, actie 5).

3.6 - Veranderen van parameterwaarden

In dit menu worden de waarden van de tegelparameters (pH, nutrienten, aanwezigheid dood hout, etc.) gesteld. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Теггеіл	X	
at at ± == [==] [== [== [== [=		
Sterkte		
Radius 0		
PH		
Reset Maak selectie definitief		
Zet successie default waarden		
Neem waarden uit png		

Sterkte: Zet de absolute waarde van de parameterwaarde. Een sterkte van 60 zal een pH van 6.0 creëren. Voor de omrekenfactoren van deze 0-tot-100 sterkte naar reële waarden, zie de appendix van Handboek 3.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

pH >: Met dit doorklikmenu wordt de gewenste parameter gekozen. De parameters *Extra1, Extra2* en *Extra3* zijn gereserveerd voor respectievelijk de beweging van de doelsoort en het gevaar voor de doelsoort (zie Handboek 3, pagina 12).

Reset: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Maak selectie definitief: zorgt ervoor dat Ecosim de verandering in de selectie ook daadwerkelijk doorvoert. LET OP: alleen in dit en de volgende twee menu's is een dergelijke extra doorvoering nodig. Niet vergeten dus. Ecosim moet nog wel opgeslagen worden om de wijzigingen te behouden.

Zet successie defaultwaarden: Geeft de defaultwaarden zoals deze onder de regels van de vegetatietegels (zie pagina 8) gegeven zijn. Deze defaultwaarden zijn genomen uit SynBioSys en liggen in een range. Deze knop maakt dat Ecosim randomwaarden pakt binnen deze range.

Neem waarden uit PNG: plaatst de parameterwaarden uit een afbeelding in PNG-formaat. Dit is slechts mogelijk wanneer een PNG-plaatje van het landschap is ingeladen. Dit wordt gedaan in het PNG-inlaadmenu (zie pagina 19). Voor instructies hoe dit in zijn werk gaat, zie Handboek 2, actie 5).

3.7 - Instellen van doelgebieden

In dit menu wordt het beheersgebied en eventuele losse doelgebieden geselecteerd. De losse doelgebieden zijn soms noodzakelijk, wanneer er in een module verschillende resultaten in verschillende gebieden behaald dienen te worden. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.



Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Successiegebied >: Met dit doorklikmenu wordt het successiegebied en een of meerdere doelgebieden gekozen.

Het successiegebied is gelijk aan het beheersgebied van de speler. Alleen in dit gebied kan de speler zijn/haar activiteiten doorvoeren.

De doelgebieden zijn specifieke gebieden binnen dit successiegebied. Deze kunnen geselecteerd worden wanneer dit noodzakelijk is voor de feedbackregels (zie Handboek 3, hoofdstuk 3). Bijvoorbeeld, wanneer de speler protesten krijgt wanneer hij/zij sloten dempt aan de rand van een weiland, maar niet wanneer dat gebeurt midden in een natuurgebied. In dit geval kunnen de sloten aan de rand geselecteerd worden als een apart doelgebied en kan een protest geprogrammeerd worden in de feedbackregels wanneer er sloten gedempt worden in dit doelgebied.

Reset: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Maak selectie definitief: zorgt ervoor dat Ecosim de verandering in de selectie ook daadwerkelijk doorvoert.

LET OP: alleen in dit, het volgende en het vorige menu is een dergelijke extra doorvoering nodig. Niet vergeten dus. Ecosim moet nog wel opgeslagen worden om de wijzigingen te behouden.

3.8 - Plaatsen van populaties van doelsoorten

In dit menu worden de startpopulatie(s) van de doelsoort(en) gedefinieerd. Let op, het gaat hierbij alleen om de soorten die in het submenu soorten (in de scenario editor, zie pagina 2) onder planten zijn gedefinieerd; de dieren worden in het submenu soorten onder het kopje dieren geplaatst in de nestlocaties. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.



Soort >: Selecteert de soort die u wilt plaatsen. In dit menu komen alleen de soorten naar voren die u in het soortenmenu (zie pagina 8) heeft gedefinieerd.

Sterkte: Dit bepaalt de populatiegrootte die u op en tegel zet. **1** staat voor zeldzaam, **2** voor frequent en **3** voor algemeen. De verandering in het menu van de populatiedynamica (zie pagina 6) heeft eveneens betrekking op deze code. Een verandering van -1 zal ervoor zorgen dan een populatie van 3 (algemeen) overgaat naar een populatie van 2 (frequent).

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Reset: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Maak selectie definitief: zorgt ervoor dat Ecosim de plaatsing van de soort ook daadwerkelijk doorvoert.

LET OP: alleen in dit en de vorige twee menu's is een dergelijke extra doorvoering nodig. Niet vergeten dus. Ecosim moet nog wel opgeslagen worden om de wijzigingen te behouden.

3.9 - Plaatsen van landschapstegels

In dit menu worden de vegetatietypen aan de tegels toegewezen, oftewel, wordt het landschap gemaakt. In dit menu geeft u de instellingen, en vervolgens klikt u met de muis op het landschap om het gebied te selecteren waar u deze instellingen op wilt toepassen.

Terrein	X
.	± = <i>i</i> = <i>i</i> = <i>i</i>
Sterkte	[] 100
Radius	
Uitgevlakt	×
Speciaal	>
Diep wat	er >
?	
Deselecteer	Zet tegels

Sterkte: Kans dat de geselecteerde vegetatie ook daadwerkelijk geplaatst wordt. 100 is hier de standaard, maar soms kan het wenselijk zijn om random wat andere vegetatietypen in een gebied te 'strooien' in dat geval kan zo'n gebied geselecteerd worden en bijvoorbeeld de sterkte op 5 gezet worden. 5% van de geselecteerde tegels muteren dan naar het nieuwe geselecteerdevegetatietype.

Radius: De straal van de 'brush' waarmee u terrein in het landschap selecteert.

Uitgevlakt: als deze knop is uitgevinkt is de brush een harde stip waarin alle tegels op 100% geselecteerd worden. Als deze knop is aangevinkt, dan is wordt de slechts op de kern het vegetatietype met 100% zekerheid geplaatst, en naar de randen toe veel geleidelijker.

Speciaal >: Met dit doorklikmenu wordt het gewenste landschapstype gekozen. De landschapstypen komen naar voren in dezelfde volgorde als ze geplaatst zijn in het vegetatietegelmenu (zie pagina 8). Het landschapstype *speciaal* bevat de tegels die behoren bij infracstructuur en andere afwijkende tegels.

Diep Water >: Met dit doorklikmenu wordt het gewenste vegetatietype gekozen. De vegetatietypen komen naar voren in dezelfde volgorde als ze geplaatst zijn in het vegetatietegelmenu (zie pagina 8).

Tegels: De geselecteerde tegel zal geplaatst worden op de selectie. Als de tegel met het vraagteken geselecteerd wordt, wordt een random keuze gemaakt uit de overige tegels (behalve de lege tegel, deze wordt alleen geplaatst bij het creëren van sloten). Doorgaans is voor een heterogene, natuurlijke vegetatie, het gebruik van het vraagteken gewenst, en bij lineaire of homogene vegetaties (plantages, houtwallen) een keuze voor een specifieke tegel wenselijk.

Deselecteer: de selectie in het landschap wordt ongedaan gemaakt.

Zet tegels: plaatst de vegetatie op de geselecteerde tegels.

Neem waarden uit PNG: plaatst de vegetaties uit een afbeelding in PNG-formaat. Dit is slechts mogelijk wanneer een PNG-plaatje van het landschap is ingeladen. Dit wordt gedaan in het PNG-inlaadmenu (zie pagina 19). Voor instructies hoe dit in zijn werk gaat, zie Handboek 2, actie 5).

3.10 - Inladen van PNG-kaarten

In dit menu worden kaarten ingeladen die in de voorgaande menu's gebruikt kunnen worden voor het plaatsen van vegetatiewaarden, terreinrelief of andere zaken (zie Handboek 3, actie 5 voor een beschrijving hoe dit in zijn werk gaat).



Map: bepaal de locatiekeuze van het kaartje dat u in wilt laden.

Bureaublad: brengt de locatiekeuze direct terug naar het bureaublad van uw computer.

PNG-bestand: Geef hierin de exacte naam van de kaart die u wilt inladen. Als de exacte naam is ingegeven, verschijnt de knop LAAD.

Laad: De ingegeven kaart wordt ingeladen. Nu verschijnt er een nieuw menu. In feite hoeft u met dit menu niets te doen. U kunt het afsluiten en een van de vorige menu's openen. In deze menu's zijn nu de knoppen zichtbaar om de kleurwaarden van de kaart om te zetten naar waarden in Ecosim (hoogtes, vegetatietypen, parameterwaarden, etc.). Hoe dit in zijn werk gaat, leest u in Handboek 2, actie 9).

Terrein	_		x
**	<u>а≛а / рн∖ / в</u> ∖	je 💌 📧	
م ا	kies bestand	0	
·§	Y Offset	0	
& `			
Veld afmetingen zijn 1024x1024 Png afmetingen zijn 1024x1024 plaatje beslaat cell 0x0 tot en met 1023x1023. kies tab uit tabbar om plaatje te gebruiken (bijv, zet boogte).			
Verwerken kleuren voltooid			
L			

Kies bestand: brengt u terug naar het vorige menu en laat u een nieuwe kaart inladen.

X-offset: Dient alleen gebruikt te worden wanneer een kleiner PNG-plaatje ingeladen wordt in een groter landschap. Hierdoor kan afgeweken worden van de standaardformaten van Ecosim (de overige tegels blijven gewoon open). In de X-offset staat het X-Coordinaat van de tegel het meest links onderin het in te laden landschap.

Y-offset: Dient alleen gebruikt te worden wanneer een kleiner PNG-plaatje ingeladen wordt in een groter landschap. Hierdoor kan afgeweken worden van de standaardformaten van Ecosim (de overige tegels blijven gewoon open). In de Y-offset staat het Y-Coordinaat van de tegel het meest links onderin het in te laden landschap.

4 - BEBOUWING

Inleiding

Met dit menu plaatst u de bebouwing (huizen, kruispunten, bruggen, etc.). Hoe dit werkt is beschreven in Handboek 3, pag. 26.



5 - WEGEN

Inleiding

Dit menu geeft alle wegen en afrasteringen weer en maakt het mogelijk ze te plaatsen.



Tegels: De tegels in het menu geven de beschikbare wegen en afrasteringen aan. De geselecteerde weg/afrastering kan direct door in het landschap te klikken geplaatst worden.

Voor een beschrijving over het plaatsen van wegen, zie Handboek 2, pagina 24.

6 - DIEREN

Inleiding

Dit menu geeft alle dieren weer en maakt het mogelijk ze te plaatsen.



Friese koe >: Dit menu selecteert het dier dat u wilt plaatsen. Het geselecteerde dier kan direct door in het landschap te klikken, geplaatst worden.

Voor een uitgebreide beschrijving over het plaatsen van dieren, zie Handboek 2, pagina 27.

De volgende dieren zijn beschikbaar:



Friese koe





Ree



Schotse Hooglander



Hert





Konikspaard





Schaap

7 - ARTIKELEN

Inleiding

In dit menu worden alle krantenartikelen, bibliotheekartikelen en teksten van avatars (karakters) gemaakt die gedurende het spel feedback en tips leveren op het spel van de speler. De game regels (zie Handboek 3, hoofdstuk 3) verwijzen naar de artikelen die in dit menu geproduceerd worden.



Aan de rechterkant wordt een voorbeeld gegeven van het artikel zoals de speler het zal zien.

Aan de linkerkant staat een **tekstvak** waarin de tekst getypt wordt die de lezer te zien krijgt. Deze tekst wordt direct in het artikel rechts zichtbaar. Een aantal codes binnen deze tekst zorgen voor de correcte opmaak van de artikelen. Deze codes zijn gegeven in Handboek 3.

Onder dit tekstvak staan een **serie afbeeldingen**. Dit zijn de afbeeldingen die gegeven zijn in de directory images in de hoofddirectory van het spel. Alle afbeeldingen die in artikelen of in avatarteksten van de module Actieplan Brede Orchis gebruikt zijn, staan onder directory Actieplan Brede Orchis > Images.

Ververs lijst: deze knop is nodig om Ecosim naar nieuw toegevoegde afbeeldingen te laten zoeken binnen bovengenoemde directory.

Er zijn twee submenu's in het menu artikelen: het submenu artikelen en het submenu bibliotheek.

Submenu Artikelen

Hierin staan alle krantenartikelen en avatarteksten die als feedback worden weergegeven in het spel.

Artikel nummer >: Hiermee kunt u door de reeds geschreven artikelen gaan.

Het min-teken: verwijdert het betreffende artikel nummer.

Nieuw artikel: creëert een nieuw artikel, met een opvolgend artikelnummer (de feedbackregels (zie Handboek 3, hoofdstuk 3) verwijzen naar deze artikelnummers).

Submenu Bibliotheek

Hierin staan alle bibliotheek-items die de speler kan raadplegen. Het werkt vrijwel hetzelfde als het vorige menu, met een tekstvak, een voorbeeld van het artikel en een lijst afbeeldingen, die uit dezelfde images-directory komen.

Artikelen	x	
Artikeler Bibliotheek achtergrond blauwe > > Nieuwe definitie URL	De blauwe weiden - een eeuwenoud cultuurland De blauwe weiden vormen een complex van natte, moerassige hooilanden en bosschages. Deels gevoed door overstromingswater van De Beek, deels door kwelwater afkomstig door van de hogere zanden ten westen en zuiden van het gebied, is het gebied permanent nat. De Blauwe Weiden hebben lang als hooiland voor de boeren gediend. Boeren maaiden het hooi als wintervoer voor de koeien. Toen het handmatig maaien niet meer rendabel was, dreigde het gebied te verruigen. De gemeente heeft het gebied vervolgens opgekocht en heeft het maaibeheer overgenomen. Het gebied werd gemaaid in de zomer en in het najaar, zodat de bijzondere flora de tijd krijgt te bloeien en zaad te zetten. Dit maaibeheer is de laatste tien jaar van kracht geweest, met onderbreking door een kort experiment met begrazing door Schotse Hooglanders, vier jaar geleden.	
Ververs lijst		
/Users/dirkhilbers/Desktop/EcoTest/EcoData/Scenes/actieplan brede orchis//images		
beheersgebied blauwe weides ingevuld.png bibliotheekknop.png bredeorchis.jpg bredeorchisipap ing		

Tekstbalk bovenin: hierin wordt de titel van het bibliotheek artikel gegeven. De bibliotheek plaatst deze op alfatetische volgorde.

Het min-teken: verwijdert het betreffende bibliotheek-item.

Het >-teken: Hiermee gaat u door de gegeven bibliotheek-items.

Nieuwe definitie: Hiermee wordt een nieuw bibliotheek-item gemaakt.

URL: Hier kan een URL ingegeven worden (compleet met http:// ervoor, anders werkt de link niet), waarmee de Ecosim bibliotheek ook verwijzen kan naar websites buiten het spel.

8 - SETTINGS

Inleiding

Dit menu geeft de mogelijkheid om 5 verschillende soorten beeldkwaliteit in te stellen voor het betreffende spel. Een lage beeldkwaliteit is bedoeld voor langzamere computers met een minder sterke grafische kaart. Deze weergavekwaliteitstappen komen overeen met het menu graphics quality bij het opstarten van Ecosim. Het opslaan van een veranderde module in een andere beeldkwaliteit heeft geen effect op het uiterlijk van het spel.



Weergave: in dit menu klikt u door en terug naar het gewenste menu.

LET OP: het vaak heen en weer gaan van de beeldkwaliteit vereist op zichzelf een flinke rekencapaciteit van Ecosim, en kan het spel doen vastlopen. Daarom wordt geadviseerd zo min mogelijk van deze settingsoptie gebruik te maken.



appartement_mod1_1a

appartement_mod1_3a



appartement_mod1_1b



appartement_mod1_2a







doorzon_mod1_2a

doorzon_mod1_4a



appartement_mod1_3b

doorzon_mod1_2b



doorzon_mod1_1a



doorzon_mod2_1a







doorzon_mod2_3b









doorzon_mod2_2a



doorzon_mod2_2b



doorzon_mod2_4b

doorzon_mod3_1a



doorzon_mod3_1b

doorzon_mod1_4b



doorzon_mod2_3a







doorzon_mod2_4a

APPENDIX WOONWIJK - pagina 2 van 3



doorzon mod3_2a

doorzon mod3_4a



doorzon mod3_2b

doorzon mod3_4b



doorzon mod3_3a



maisonet_mod1_1a



doorzon mod3_3b



maisonet_mod1_1b



maisonet_mod1_2a



maisonet_mod1_2b







maisonet_mod2_1a



maisonet_mod2_1b



maisonet_mod2_3b







maisonet_mod2_2a

maisonet_mod2_4a



maisonet_mod2_2b

maisonet_mod1_4b



maisonet_mod2_4b

maisonet_mod2_3a



maisonet_mod3_1b



maisonet_mod3_2a



maisonet_mod3_2b



maisonet_mod3_3a



maisonet_mod3_3b



maisonet_mod3_4a



maisonet_mod3_4b



flat_mod1_1a



galerijflat_mod1_1a



kantoor_mod1_2a



flat_mod1_1b

galerijflat_mod1_2a



flat_mod2_1a



kantoor_mod1_1a



kantoor_mod1_3a



flat_mod2_1b



kantoor_mod1_1b



kantoor_mod1_3b



kantoor_mod2_1a



kantoor_mod2_2a

kantoor_mod1_2b



kantoor_mod2_2b



kantoor_mod3_1b



kantoor_mod2_3a



kantoor_mod3_2a



kantoor_mod2_3b



kantoor_mod3_2b





APPENDIX INDUSTRIE - pagina 1 van 1



steenfabriek_mod1_1a



bezoekerscentrum_mod1_1a



boerderij_mod1_1a



boerderij_mod1_1b



kas_mod1_3a



boerderij_mod1_1c



kas_mod1_4a



kas_mod1_5a

kas_mod1_1a



kas_mod2_1a

kas_mod1_2a



kas_mod2_2a



kas_mod2_3a

kas_mod3_2a



kas_mod2_4a



kas_mod2_5a



kas_mod3_1a



kas_mod3_3a



landhuis_mod1_1a



kas_mod3_4a



landhuis_mod1_1b



kas_mod3_5a



landhuis_mod2_1a



landhuis_mod2_1b

APPENDIX PLATTELAND - pagina 2 van 2



schuur_mod1_1a



schuur_mod1_1b



schuur_mod2_1a



schuur_mod2_1b



schuur_mod2_1c



schuur_mod3_1a



zadeldak_mod1_1b



schuur_mod4_1c



zadeldak_mod2_1a



zadeldak_mod2_1b



zadeldak_mod3_1a

zadeldak_mod1_1a



zadeldak_mod3_1b

APPENDIX KERKEN · pagina 1 van 1



kathedraal_mod1_1a



kerk_mod1_1a

APPENDIX WEGEN - pagina 1 van 1



kruising_snelweg_1



kruispunt_weg_1_zonder_vangrail naar_weg_met_vangrail



kruising_weg_0



kruispunt_weg_1



naar_weg_met_vluchtstrook



kruispunt_weg_1_naar_0



snelweg_naar_talud



t_splitsing_weg_1_zonder_vangrail t_splitsing_weg_0





t_splitsing_weg_1



t_splitsing_weg_1_zonder_vangrail_2



parkeerplaats1_1_1a



parkeerplaats1_1_1b



brug_snelweg_1a



brug_snelweg_1c



brug_snelweg_1c_met_talud



brug_snelweg_1b







brug_snelweg_1b_met_talud



brug_snelweg_1d



brug_snelweg_1d_met_talud



brug_snelweg_1d2_met_talud



brug_weg_1a



brug_weg_1b



brug_snelweg_1c



viaduct_1