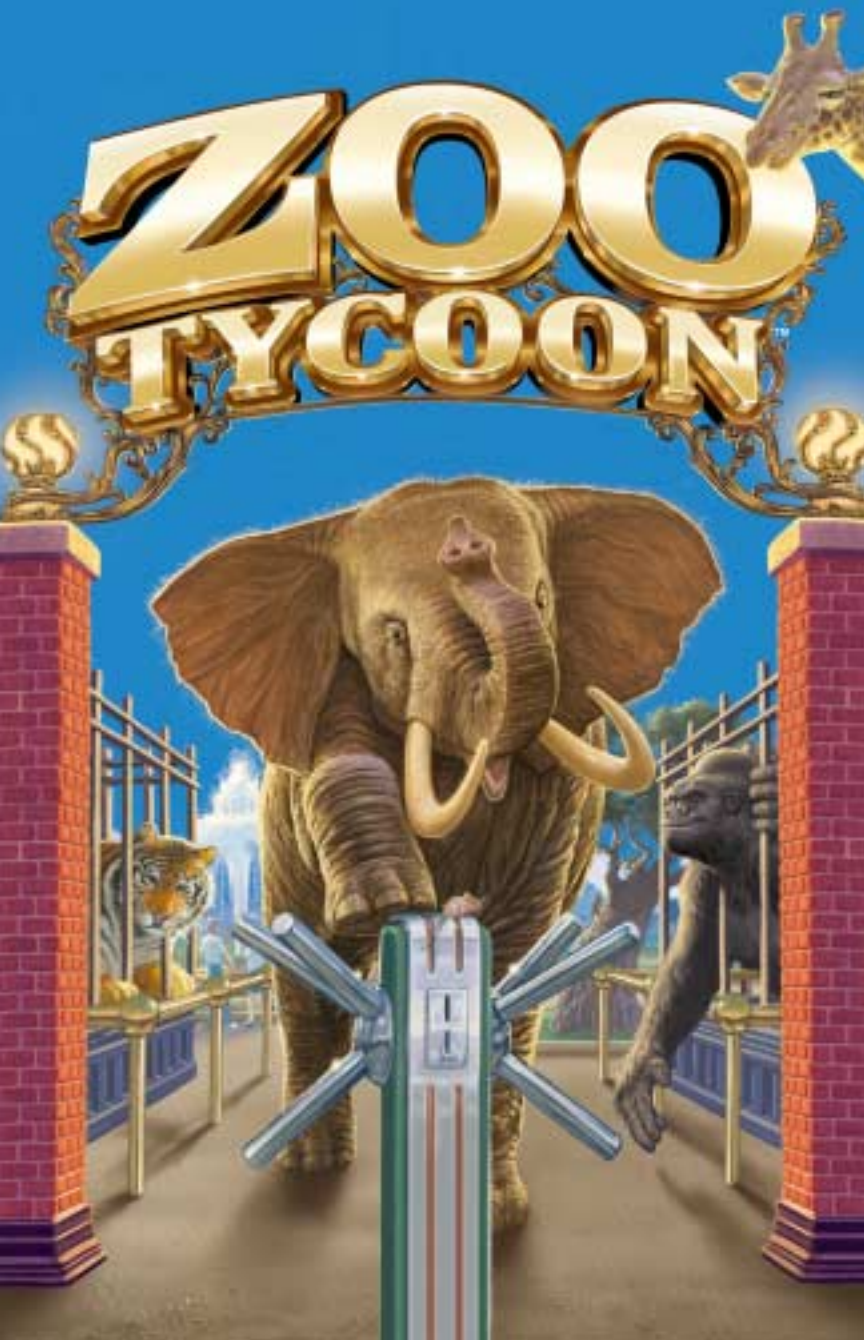




Valoherkkyyскоhtauksia

Koskeva turvallisuusvaroitte

Hyvin pieni osa ihmisistä saattaa kärsiä valoyliherkkyyden aiheuttamista kohtauksista altistuessaan tietyille näköärsykeille, kuten videopelien vilkkuville valoille tai kuvioille. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus «valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin» videopelejä pelatessaan.

Kohtauksen oireet voivat olla hyvin erilaisia: huimaus, alentunut näkökyky, silmän tai kasvojen lihasten nykiminen, käsivarsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, sekavuus tai ajoittainen tietoisuuden menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetystä tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Oireiden ilmaannuttua **pelaaminen on lopetettava välittömästi ja on otettava yhteys lääkäriin**. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan tai kysyttävä heiltä yllä mainituista oireista. Lapset ja nuoret ovat aikuisia alttiimpia näille kohtauksille. Valoyliherkkyyden aiheuttaman kouristuskohtauksen vaaraa voidaan vähentää seuraavilla toimenpiteillä:

- Pelaa hyvin valaistussa huoneessa.
- Älä pelaa, jos olet uninen tai väsynyt.

Jos sinulla tai jollakin sukulaisistasi on ollut kouristuskohtauksia tai epilepsia, käy lääkärin vastaanotolla, ennen kuin aloitat pelaamisen.

Tämän asiakirjan tietoja, mukaan lukien URL-osoitteet ja viittaukset muihin Internet-sivuihin, voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Esimerkeissä mainitut yritykset, järjestöt, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoitteet, logot, ihmiset, paikat ja tapahtumat ovat keksittyjä, ellei muuta ole erikseen mainittu. Mitään viittauksia todelliseen yritykseen, järjestöön, tuotteeseen, toimialueen nimeen, sähköpostiosoitteeseen, logoon, henkilöön, paikkaan tai tapahtumaan ei ole olemassa. Käyttäjän on noudatettava kaikkia voimassa olevia tekijänoikeuslakeja. Rajoittumatta tekijänoikeuksiin tämän julkaisun osittainenkin kopiointi, tallentaminen tai siirtäminen mihin tahansa tarkoitukseen jollekin muulle tietovälineelle, sähköisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, nauhoittamalla tai muulla tavoin on kielletty ilman Microsoft Corporationin kirjallista ennakkolupaa.

Tämä asiakirja sisältää materiaalia, johon Microsoftilla voi olla patenttioikeus tai patenttihakemus, tavaramerkioikeus, tekijänoikeudet tai muita oikeuksia. Tämä asiakirja ei anna mitään oikeuksia mainittuihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin oikeuksiin, jollei asiasta ole tehty erillistä kirjallista sopimusta Microsoftin kanssa.

© 2001 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX ja Zoo Tycoon ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä tai Microsoft Corporationin tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa.

Tämän pelin on kehittänyt Blue Fang Games, joka on Microsoft Corporationin L.L.C. BLUE FANG GAMES ja Blue Fang Games -logo ovat Blue Fang Gamesin, L.L.C., tavaramerkkejä.

Tässä mainittujen yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla niiden omistajien tavaramerkkejä.

ALOITTAMINEN 2**ZOO TYCOONIN PELAAMINEN** 3**TYÖKALUJEN KÄYTTÄMINEN** 4

Rakentaminen	5
Eläintarhan maaston muokkaaminen	10
Eläinten hankkiminen	14
Rakennelmien ostaminen	18
Henkilökunnan palkkaaminen	21

ELÄINTARHAN JOHTAMINEN 22

Undo Previous Action (Kumoa edeltävä toiminto) -painike	22
Clear Objects (Poista kohteita) -välilehti	22
Message List (Viestiluettelo) -välilehti	22
Research and Conservation Status (Tutkimuksen ja luonnonsuojelun tila) -välilehti	23
Scenario Information (Skenaariotiedot) -välilehti	23
Game Options (Pelivaihtoehdot) -välilehti	24
Kartta	25

ELÄINTARHAA KOSKEVAT TIEDOT 26

Pause/Resume Game (Keskeytä peli / Jatka peliä) -painike	26
Current Date (Nykyinen päivämäärä) -palkki	26
Available Cash (Käytettävissä oleva käteinen) -palkki	26
Zoo Status (Eläintarhan tila) -painike	27
Animal List (Eläinluettelo) -painike	28
Animal Happiness (Eläinten tyytyväisyys) -palkki	29
Guest List (Kävijäluettelo) -painike	29
Guest Happiness (Kävijöiden tyytyväisyys) -palkki	30
Exhibit List (Eläintilaluettelo) -painike	30
Staff List (Henkilökuntaluettelo) -painike	31

ANIMAL, GUEST, AND STAFF INFORMATION PANELS (TIETOJA ELÄIMESTÄ, TIETOJA KÄVIJÄSTÄ- JA TIETOJA TYÖNTEKIJÄSTÄ -PANEELIT) 32

Animal Information (Tietoja eläimestä) -paneeli	32
Guest Information (Tietoja kävijästä) -paneeli	34
Staff Information (Tietoja henkilökunnasta) -paneeli	35

ALOITTAMINEN

Tervetuloa Zoo Tycooniin™. Nyt voit rakentaa upean oman eläintarhan! Kun rakennat omaa täydellistä eläintarhaasi, voit asuttaa sen erilaisilla eksoottisilla eläimillä ja rakentaa monenlaisia asiakkaita houkuttelevia kohteita.

Zoo Tycoonin asentaminen

- 1 Aseta Zoo Tycoon -levy tietokoneesi CD-asemaan.

Näyttöön tulee pääasennusikkuna.

Huomautus: Jos asennusohjelma ei käynnisty automaattisesti, kun asetat levyn asemaan, napsauta hiiren kakkospainikkeella **Oma tietokone** -kuvaketta, napsauta **Avaa**-painiketta, kaksoisnapsauta CD-aseman kuvaketta ja kaksoisnapsauta **Setup.exe**-kuvaketta.

- 2 Napsauta **Asenna**-painiketta ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita.



ZOO TYCOONIN PELAAMINEN

Kun käynnistät Zoo Tycoonin ensimmäisen kerran, voit seurata opetusohjelmaa. Kun olet käynyt ensimmäisen opetusohjelman läpi tai kun olet itse lopettanut sen, saat päävalikkoon seuraavat vaihtoehdot:

Play Scenario Game (Pelaa skenaariopeliä) Aloita skenaariopelien pelaaminen – voit voittaa tai hävitä pelejä, joilla on ennalta määrätty tavoite.

Play Freeform Game (Pelaa vapaamuotoista peliä) Anna mielikuvituksesi lentää – häviät vain, jos rahasi loppuvat.

Load Saved Game (Lataa tallennettu peli) Lataa aikaisemmin tallentamasi tai verkosta lataamasi Zoo Tycoon -peli.

Continue Saved Game (Jatka tallennettua peliä) Palaa viimeksi pelaamaasi peliin.

Get New Zoo Tycoon Items (Hanki uusia Zoo Tycoon -tuotteita) Voit hankkia uusia eläimiä ja eläintarhatuotteita Microsoftilta ja muilta pelaajilta Internetin välityksellä tai muista lähteistä (esimerkiksi CD-levyiltä). Jos sinulla on yhteys Microsoftin palvelimeen, peli vertailee tietokoneesi kiintolevyn Zoo Tycoon -tiedostoja palvelimen uusimpiin versioihin ja päivittää tiedostot, jos se on tarpeen.

Vapaamuotoisen pelin eläintarhakartat

Jos pelaat Zoo Tycoonia ensimmäistä kertaa, valitse pieni eläintarha, koska sen johtaminen on helpompaa. Ennen kuin aloitat pelin, voit päättää, kuinka paljon alkupääomaa eläintarhalla on. Mitä pienemmällä alkupääomalla aloitat, sitä haastavampi pelistä tulee.

TYÖKALUJEN KÄYTTÄMINEN

Suunnittele eläintilat niin, että eläimet viihtyvät niissä. Hyvin hoidettu eläin puhaa innokkaasti, ja se näyttää katselijoista onnelliselta. Kävijät viipyvät kauemmin eläintarhassasi, jos he voivat katsella leikkisiä eläimiä miellyttävissä eläintiloissa. Tämä taas merkitsee lisää rahaa eläintarhalle, koska kävijät ostavat sitä enemmän ruokaa, juomaa ja lahjoja, mitä kauemmin he viipyvät eläintarhassa. Kun saat lisää rahaa, voit rakentaa entistä suurempia ja parempia eläintiloja ja sijoittaa niihin lisää eksoottisia eläimiä.

Hyvä eläintarhan johtaja

- rakentaa jännittäviä eläintiloja
- pitää eläimet ja kävijät tyytyväisinä
- käyttää rahaa järkevästi
- palkkaa ahkeria työntekijöitä
- valvoo tutkimus- ja luonnonsuojeluohjelmia
- tekee eläintarhasta kauniin.

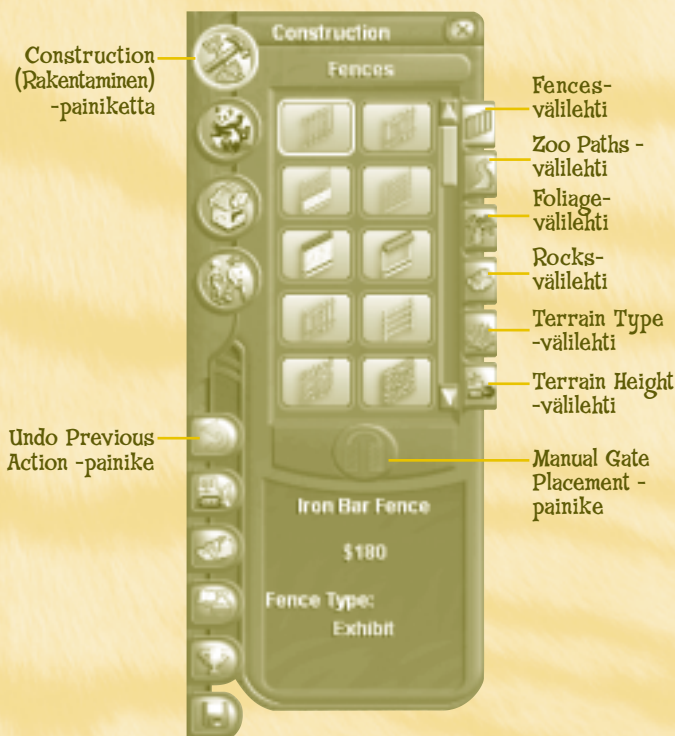
Kaikki tämä voidaan tehdä eläintarhatyökalujen avulla. Zoo Tycoonin käyttöliittymässä on neljä isoa painiketta, jotka ovat näytön vasemmassa yläalaidassa. Voit käyttää näitä painikkeita rakentaessasi eläintarhaa. Kunkin painikkeen nimi ja kuvaus on alla.



Construction (Rakentaminen)



Hyvässä eläintilassa eläimillä on tarpeeksi tilaa, kävijät näkevät eläimet esteettä, kasvisto ja maasto ovat asianmukaiset ja eläintenhoitajat pääsevät helposti eläinten luokse. Napsauttamalla **Construction**-painiketta voit avata eläintarhatyökalujen paneelin, jossa voit tehdä kaikki nämä toimet.



Fences (Aidat) -välilehti



Aidat määrittävät eläintilan rajat. Eläintilan alueen on oltava kokonaan aidan ympäröimä, jotta siinä voi pitää eläimiä. Aidan rakennusohjeet ovat käyttöoppaan takakannessa.

Kaikesta, minkä
sijoitat aidan
sisälle, tulee
osa eläintilaa.



Kävijät pitävät aidoista, jotka eivät estä heitä näkemästä eläintilan eläimiä ja jotka antavat tunteen, että eläimet ovat lähellä. Jotkin eläimet pitävät kuitenkin yksityisyydestä, jonka kiinteä aita tarjoaa. Sinun on päätettävä, minkätyyppinen aita on paras kullekin eläintilalle ja eläimelle.

Kun eläintilojen aidat vanhenevat, ne kuluvat ja ne on vaihdettava uusiin, jotta eläimet eivät pääsisi karkuun. Huoltotyöntekijät korjaavat aidat. Voit myös korvata aidat uusilla.

Aitatyypit

Voit rakentaa joko korkeita tai matalia aitoja. Korkeat aidat estävät suuria eläimiä karkaamasta, mutta niiden yli on vaikeampi nähdä kuin matalien aitojen. Matalat aidat eivät estä suuria eläimiä karkaamasta, mutta niiden yli on helpompi nähdä. Matalat aidat eivät pidättele eläimiä, jotka pystyvät kiipeämään tai hyppäämään.

Eläintilojen aitoja käytetään estämään eläimiä karkaamasta. Voit rakentaa myös koristeaitoja eläintarhan kaunistukseksi.

Jotkut eläimet voivat
paeta tietyn tyyppisistä
aitauksista. Saat
joutua
rakentamaan
luonnollisia esteitä,
kuten vallihautoja,
jotta eläimet
pysyisivät tiloissaan.



Eläintilojen koko

Useimmat eläimet ovat tyytyväisiä suurissa eläintiloissa, mutta suurien eläintilojen rakentaminen on kallista. Sinun on itse ratkaistava, kuinka paljon tilaa tarvitaan, jotta eläin pysyy tyytyväisenä. Voit aloittaa pienellä eläintilalla ja laajentaa sitä myöhemmin lisäämällä aitaan uusia osia.

Tavallisimpaan eläintilaan riittää aita, jossa on jokaisella sivulla kuusi aidan osaa.



Toiset eläimet vaativat enemmän tilaa kuin toiset. Gepardit tarvitsevat tilaa eniten ja simpanssit, gasellit ja gnuut vähiten.

Eläintilojen portit

Eläintenhoitajat käyttävät eläintilojen portteja, kun he menevät hoitamaan eläimiä. Saat tietoja eläintilasta napsauttamalla sen porttia. Exhibit List -paneeli (ks. sivu 30) tulee tällöin näyttöön. Peli sijoittaa automaattisesti portin eläintilan aitaan. Voit myös itse sijoittaa portin haluamaasi paikkaan.

Portin sijoittaminen uuteen paikkaan

- Napsauta **Manual Gate Placement** (Portin sijoittaminen manuaalisesti) -painiketta ja napsauta sen jälkeen sitä aidan osaa, johon haluat sijoittaa portin.

Mitä lähempänä toisiaan eläintilojen portit ovat, sitä tehokkaammin eläintenhoitajat voivat työskennellä. Älä estä eläintilan portin käyttöä. Eläintenhoitajien on päästävä helposti eläintiloihin ja niistä ulos.

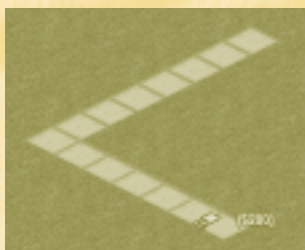
Zoo Paths (Eläintarhan polut) -välilehti



Kävijät eksyvät, jos heillä ei ole polkua, jota pitkin kulkea. Henkilökunta ei tarvitse polkuja.

Polun rakentaminen

- 1 Napsauta **Zoo Paths** -välilehteä ja sen jälkeen haluamaasi polkutyyppeä.
- 2 Siirrä osoitin siihen eläintarhan kohtaan, josta haluat polun alkavan, rakenna osa polkua vetämällä osoittimella ja vapauta hiiren painike kohdassa, johon haluat polun päättyvän.



Jos et ole tyytyväinen rakentamaasi polkuun, voit poistaa sen napsauttamalla **Undo Previous Action** -painiketta.

Polut voivat liittyä toisiinsa, jos maasto on tasainen tai jos maasto kumpuilee loivasti. Jos maasto ei ole tällaista, tekemistäsi poluista voi tulla katkonaisia (ks. alla oleva kuva). Jos maastossa on jyrkäniteitä tai kallioita, tasoita sitä maastontasaustyökaluilla (ks. sivu 13).

katkennut
polku



Foliage (Kasvillisuus) -välilehti



Napsauttamalla **Foliage**-välilehteä saat käyttöön joukon erilaisia puita ja pensaita, jotka ovat tärkeitä eläinten tyytyväisyydelle. Tarkista valitun kasvin kasvuympäristö- ja esiintymisaluetiedot (Foliage (Kasvillisuus) -paneelin alalaidassa). Näin voit varmistaa, että eläin pitää tilansa kasvillisuudesta.

Kasvien muotoileminen

Kasvien muotoileminen (niin että ne näyttävät eläimiltä) on kallista, mutta se kannattaa, jos olet kiinnostunut eläintarhasi kaunistamisesta.

Kukkapenkit

Värikkäät kukkapenkit kaunistavat eläintarhaa ja miellyttävät kävijöitä.

Älä sijoita puita aidan viereen, jos aitauksessa on eläimiä, jotka osaavat kiivetä – eläimet voivat käyttää puita pakotienä!



Älä sijoita puita sellaisten paikkojen eteen, joissa kävijät todennäköisesti pysähtyvät katselemaan eläimiä. Jos kävijät eivät näe eläimiä, he tulevat tyytymättömiksi.



Rocks (Kivet) -välilehti

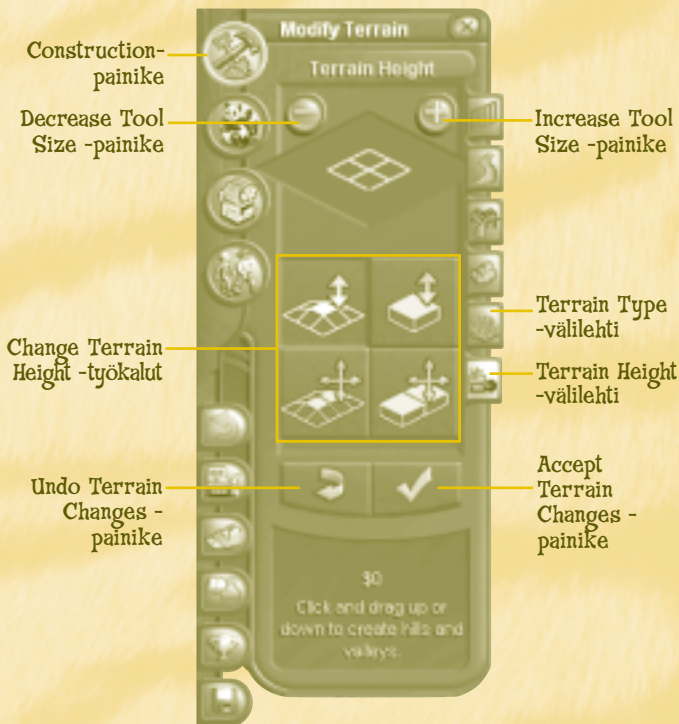


Jotkin eläimet pitävät kivillä kiipeilemisestä. Jos eläin pitää kivistä, mutta sen tilassa ei ole niitä tai niitä ei ole tarpeeksi, se ei ehkä viihdy eläintilassa vaan tulee tyytymättömäksi.

Huomaa, että sekä kasvillisuutta että kiviä voidaan sijoittaa eläintilaan. Lisäksi niillä voidaan kaunistaa eläintarhan aluetta muutenkin.

Eläintarhan maaston muokkaaminen

Eläimet ovat tyytyväisiä, kun niiden tilat vastaavat niiden luonnollista elinpaikkaa. Voit muuttaa eläintilan pintaa tai sen korkeutta napsauttamalla **Construction**-painiketta ja sen jälkeen joko **Terrain Type** (Maastotyyppi) -välilehteä tai **Terrain Height** (Maaston korkeus) -välilehteä.



Terrain Type -välilehti



Tämän välilehden avulla voit muuttaa olemassa olevan maastotyyppin sellaiseksi, josta eläin pitää. (Sivulla 15 on tiedot siitä, miten saat tietää, mistä eläin pitää.)

Voit muuttaa
eläintarhasi
maisemaa
°maastotyökalun°
avulla.



Maastotyyppin muuttaminen

- 1 Valitse työkalun koko: Työkalun koko suurenee, kun napsautat Terrain Type -paneelin yläosasta **Increase Tool Size (+)** -painiketta. Työkalun koko pienenee, kun napsautat **Decrease Tool Size (-)** -painiketta.
- 2 Napsauta maastotyyppiä, jota haluat käyttää.
- 3 Voit muokata maastoa siirtämällä osoittimen sen alueen päälle, jota haluat muuttaa, ja vetämällä osoittimella.
- 4 Napsauta **Accept Terrain Changes** -painiketta, jolloin muutoksista tulee pysyviä, tai napsauta **Undo Terrain Changes** -painiketta, jos haluat aloittaa alusta.

Kun muutat maastoa, kustannusten suuruus näkyy Terrain Type -paneelin alaosassa. Tämä on juokseva summa, ja se laskutetaan sinulta vasta, kun napsautat **Accept Terrain Changes** -painiketta tai kun poistat maastotyökalun valinnan, siirryt uuteen välilehteen tai suljet Construction-paneelin.

Ajan kuluessa eläimet kuluttavat eläintilan maaston pintaa, joten sinun täytyy uusia se.

Terrain Height (Maaston Korkeus) -välilehti



Tässä välilehdessä on vaihtoehtoja, joiden avulla voit rakentaa kukkuloita, laaksoja, kallioita ja vallihautoja. Jotkin eläimet, kuten kierteissarvikauris, pitävät suurista korkeuseroista tilassaan. Tämä työkalu toimii hyvin samalla tavalla kuin Change Terrain Type (Muuta maastotyyppiä) -työkalu.

Käytä muutosten tekemiseen pientä lapiota. Muutosten hallitseminen on siten helpompaa.



Change Terrain Height (Muuta maaston Korkeutta) -työkalut

- Ylhäällä vasemmalla olevalla työkalulla voit tehdä asteittaisia muutoksia maaston korkeuteen. Sillä voit tehdä kukkuloita ja laaksoja.
- Ylhäällä oikealla olevalla työkalulla voit tehdä äkillisiä muutoksia maaston korkeuteen. Voit tehdä sillä kallioita ja vallihautoja.
- Alhaalla vasemmalla olevalla työkalulla voit tasoittaa loivasti kumpuilevaa maastoa tasoittamalla kukkuloita ja täyttämällä laaksoja.
- Alhaalla oikealla olevalla työkalulla voit tasoittaa jyrkkää maastoa tasoittamalla kallioita ja vallihautoja.

Create gradual hills/valleys



Create sheer cliffs/moats



Level hills/valleys



Level cliffs/moats



Huomaa, että näyttöön tulee ruudukko, kun napsautat tätä välilehteä. Ruudukon avulla voit suunnitella muutoksia.



Maaston korkeuden muuttaminen

- 1** Valitse työkalun koko Terrain Height (Maaston korkeus) -paneelin yläosasta. Työkalun koko voi olla vähintään 1 x 1 ruutua ja enintään 5 x 5 ruutua.
- 2** Valitse työkalu, joka sopii haluamasi muutoksen tekemiseen. Työkalut kuvataan sivulla 12.
- 3** Kun haluat muuttaa aluetta, siirrä osoitin sen päälle ja napsauta ja vedä osoittimella. Maasto muuttuu sen mukaan, minkä työkalun valitsit. Kun vedät vaakasuoraan, maasto tasaantuu. Kun vedät ylöspäin, maasto kohoaa, ja kun vedät alaspäin, maasto alenee.

Jos et ole tyytyväinen tekemiisi muutoksiin, napsauta **Undo Terrain Changes** (Kumoa maastomuutokset) -painiketta, jolloin muutokset peruuntuvat ja eläintarhasi jää ennalleen. Jos olet tyytyväinen muutoksiin, napsauta **Accept Terrain Changes** (Hyväksy maastomuutokset) -painiketta.

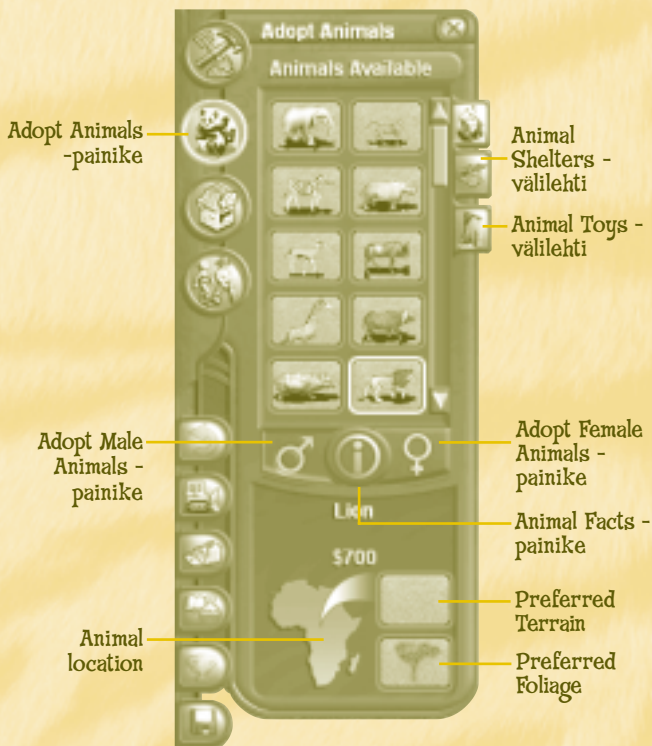
Huomaa, ettet voi peruuttaa maastomuutosta sen jälkeen, kun olet siirtynyt toiseen työkaluun tai poistanut **Terrain Height** -välilehden valinnan.

Eläinten hankkiminen



Kun olet rakentanut eläintilan, on aika hankkia siihen sijoitettavat eläimet. Voit valita suuresta joukosta eläimiä: halvoista, helposti saatavista eläimistä kalliisiin, harvinaisiin eläimiin. Lisää eläimiä tulee saataville sitä mukaa kuin rahoitat tutkimus- ja luonnonsuojeluohjelmia (ks. sivu 23).

Voit avata Animals Available Tarjolla olevat eläimet) - paneelin napsauttamalla **Adopt Animals** (Hanki eläimiä) - painiketta.



Kun valitset eläimen Animals Available -paneelistä, paneelin alalaitaan tulee lyhyt yhteenveto, jossa ovat eläimen hankintakustannukset, maantieteellinen alue, jossa eläin luonnossa elää, eläimen elinpaikka sekä se, minkälaisesta eläintilasta eläin pitää. Kun haluat lisätietoja eläimestä, napsauta **Animal Facts** (Tietoja eläimestä) -painiketta.

Kun sijoitat uros- ja naaraseläimiä samaan eläintilaan, saattaa siellä pian olla myös poikasia.



Animal Facts (Tietoja eläimestä) -paneeli

Tämä paneelissa on suuri kuva valitsemastasi eläimestä ja tarkkoja tietoja eläimestä, mm. se, minkälaisesta tilasta se pitää sekä miten se viihtyy vankeudessa.



Animal Shelters (Eläinsuojat) -välilehti



Jotkin eläimet pitävät siitä, että niillä on eläintilassa oma talo. Ihmisjoukot voivat hermostuttaa niitä, tai ne voivat tarvita hiljaisen nukkumapaikan.

Animal Information -paneelistä (ks. sivu 32) saat tarkkoja tietoja kustakin eläimestä: esimerkiksi tarvitseeko eläin erillisen suojan ja millaisesta suojasta eläin pitää.

Kaikki suojatyypit eivät ole käytettävissä pelin alussa. Kun eläintarhasi rahoittaa tutkimusta, tarjolle tulee parempia suojia.

Animal Toys (Eläinten lelut) -välilehti



Napsauttamalla tätä välilehteä näyttöön tulevat lelut, joita eläintiloihin voi sijoittaa. Jotkin eläimet pitävät leluista (esimerkiksi apinat pitävät riippumistangoista).

Tutkimusprojektien myötä valittaviksi tulee lisää leluja (ks. sivu 23). Lelut lisäävät eläinten tyytyväisyyttä.

Kohteiden sijoittaminen eläintiloihin

Kun sijoitat eläintilaan suojia, kasveja, kiviä tai eläinten leluja, voit valita, missä asennossa ne ovat.

Kohteiden sijoittaminen eläintilaan

- 1 Napsauta kohdetta, jonka haluat sijoittaa, ja siirrä sitten osoitin eläintilan siihen kohtaan, johon haluat kohteen sijoittaa.

Jos haluat kohteen olevan toisessa asennossa, napsauta yhtä **Rotate Object** (Kierrä kohdetta) -painikkeista, jolloin kohde pyörähtää. (Huomautus: Kohteen kuva pyörähtää paneelissa, ei pelinäytössä, ja sitä on kierrettävä, *ennen kuin* sijoitat sen.)



- 2 Voit sijoittaa kohteen napsauttamalla. Jos et ole tyytyväinen sijoitukseen, napsauta **Undo Previous Action** -painiketta ja sijoita kohde uudelleen.

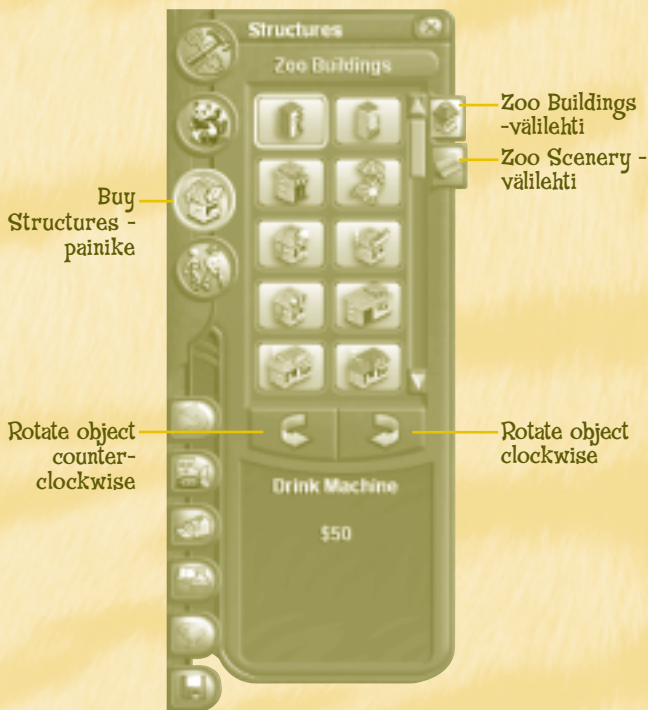
Kun sijoitat kohteen eläintilaan, näyttöön voivat tulla vihreät iloiset kasvot tai punaiset surulliset kasvot. Punaiset kasvot tarkoittavat, että kohde tekee eläimen tyytymättömäksi. Iloiset kasvot tarkoittavat, että eläin on tyytyväinen. Jos näyttöön ei tule kumpiakaan kasvoja, se merkitsee, että eläin suhtautuu kohteeseen neutraalisti.



Rakennelmien ostaminen



Napsauttamalla **Buy Structures** (Osta rakennelmia) -painiketta voit avata Structures (Rakennelmat) -paneelin, jossa on kaksi välilehteä: Zoo Buildings (Eläintarhan rakennukset) ja Zoo Scenery (Eläintarhan maisema). Näiden välilehtien avulla voit sijoitella rakennuksia ja kaunistaa eläintarhaasi.



Zoo Buildings -välilehti



Kaikki eläintarhan rakennukset tuottavat tuloja, lukuun ottamatta WC:itä, jotka pitävät kävijät tyytyväisinä, ja ankkalammikkoa, kotieläinpuistoa ja japanilaista puutarhaa, jotka houkuttelevat kävijöitä. Kaikki rakennukset eivät ole käytettävissä pelin alussa. Rahoittamalla tutkimusprojekteja voit lisätä rakennuksia eläintarhaasi.

Komposti ei houkuta kävijöitä, mutta se tuo rahaa eläintarhalle.



Kun olet sijoittanut rakennuksen, saat näyttöön sen Building Information (Rakennuksen tiedot) -paneelin napsauttamalla sitä. Jos rakennuksessa myydään jotakin, myynnissä olevat tuotteet ovat kuvina paneelin alalaidassa. Napsauttamalla ala- tai ylänuolta voit muuttaa näiden tuotteiden hintoja. Napsauttamalla vihreää dollarikuvaketta voit myydä rakennuksen ja poistaa sen eläintarhasta. Paneelissa voi lisäksi olla seuraavat tietovälilehdet:

Status (Tila) Tästä välilehdestä näkee, kuinka monta kävijää tai asiakasta on käynyt rakennuksessa.

Finance (Talous) Tässä välilehdessä ovat eläintarhan taloutta koskevat tiedot edelliseen kuukauteen asti, kuluvana kuukautena ja kokonaisuudessaan.

Change Color (Muuta väriä)

Tässä välilehdessä on valinnaisia värejä rakennuksen kattoon.



Sell Building -
painike

Status-
välilehti

Finance-
välilehti

Change Color -
välilehti

Items sold

Rakennuksen katon värin vaihtaminen

- 1 Napsauttamalla rakennusta saat näyttöön rakennuksen tietopaneeliin.
- 2 Napsauta **Change Color** (Muuta väriä) -välilehteä ja sen jälkeen värillistä neliötä, jolloin saat näkyviin värit, joilla nykyinen katon väri voidaan korvata.
- 3 Voit muuttaa katon värin napsauttamalla jotakin uusista väreistä. (Huomautus: Väri ei muutu, ennen kuin suljet Building Information -paneelin.)

Zoo Scenery -välilehti



Houkutteleva eläintarhaympäristö kaikkine lisäviihdykkeineen pitää kävijät tyytyväisinä.

Bench (Penkki) Väsyneet ja tyytymättömät kävijät voivat levätä ja rentoutua sopivasti sijoitetuilla penkeillä. Rentoutuminen palauttaa heidän voimansa, ja he jaksavat taas jatkaa eläintarhassa kiertelyä – ja rahan käyttämistä ruokaan ja lahjoihin sekä kohteissa vierailemiseen.

Exhibit Sign (Eläintilaopaste) Opasteet kaunistavat eläintarhaa ja kertovat tietoja eläimistä.

Picnic Table (Retkipöytä) syödä seisten ja he tulevat tyytymättömiksi.

Trash Can (Roskakori) Sopivasti sijoitetut roskakorit auttavat pitämään eläintarhan polut siisteinä. Jos roskakoreja ei ole, kävijät heittävät roskat maahan. Huoltotyöntekijät tyhjentävät roskakorit.

Observation Areas (Katselualueet) Nämä lisäkohteet kaunistavat eläintarhaa.

Henkilökunnan palkkaaminen



Eläintarhan johtajana valvot kolmenlaisten työntekijöiden työtä: eläintenhoitajien, oppaiden ja huoltotyöntekijöiden.

Henkilökunnan palkkaaminen

- 1 Napsauta **Hire Staff** (Palkkaa henkilökuntaa) -painiketta ja sen jälkeen työntekijää, jonka haluat palkata.
- 2 Siirrä osoitin sille alueelle, jolla haluat työntekijän aloittavan työn, ja sijoita hänet napsauttamalla hiirellä. Kun napsautat **Information** (Tietoja) -painiketta, näyttöön tulee Staff Facts (Tietoja henkilökunnasta) -paneeli, jossa on tarkkoja tietoja kunkin työntekijän velvollisuuksista.

Se, kuinka hyvin eläintenhoitaja menestyy, riippuu eläinten määrästä, ei eläintilojen määrästä.



Zookeepers (Eläintenhoitajat) Eläintenhoitajat ruokkivat ja parantavat eläimiä sekä siistivät niiden jäljet. Eläintenhoitajilla on korkeimmat palkat, joten älä palkkaa liian monta liian nopeasti.

Tour Guides (Oppaat) Oppaat jakavat kävijöille tietoa eläintarhasta.

Maintenance Workers (Huoltotyöntekijät) Huoltotyöntekijät korjaavat eläintilojen aitoja, siivoavat roskat ja siistivät eläinten jäljet.

ELÄINTARHAN JOHTAMINEN

Voit johtaa eläintarhaasi käyttämällä pelinäytön alalaidassa olevia välilehtiä.

Undo Previous Action (Kumoa edeltävä toiminto) -painike



Napsauttamalla tätä välilehteä voit ottaa pois viimeksi sijoittamasi kohteen.

Clear Objects (Poista kohteita) -välilehti



Valitsemalla tämän välilehden voit poistaa kohteita eläintarhastasi (lukuun ottamatta eläimiä, kävijöitä ja työntekijöitä.) Huomaa, että kohteen poistaminen tällä tavalla merkitsee kohteen myymistä. Saat takaisin osan kohteeseen käyttämistäsi rahoista.

Voit poistaa eri kohteita, kuten aidan osia, piirtämällä pusku-
traktorin muotoisella osoittimella laatikon. Kun vapautat hiiren painikkeen, kaikki laatikossa olevat kohteet poistetaan.



Kohteen poistaminen

- 1 Napsauta **Clear Objects** -välilehteä ja aseta osoitin sen kohteen päälle, jonka haluat poistaa.
- 2 Voit poistaa kohteen napsauttamalla sitä.

Message List -välilehti



Tämä välilehti luettelee näyttöviestit, jotka koskevat eläintarhaasi. Kun napsautat sitä, näyttöön tulee viestiluettelo. Napsauttamalla sitä uudelleen voit piilottaa luettelon.

Research and Conservation Status (Tutkimuksen ja luonnonsuojelun tila) - välilehti



Jos pelaat vapaamuotoista peliä, eläintarhasi teknologia on aluksi yksinkertaista ja tarjolla olevien eläinten määrä on rajoitettu. Tutkimalla uusimpia eläintarhamenetelmiä eläintarha voi ottaa käyttöön kehittyneitä ominaisuuksia ja hankkia harvinaisia ja uhanalaisia eläimiä. Tämä lisää kävijöiden määrää.

Varainhankinta
aloitetaan nollasta,
mikä tarkoittaa sitä,
että rahoitusta on
lisättävä, jos haluat
saada lisää
kiinnostavia kohteita
eläintarhaan.



Paneelin kolmessa välilehdessä on tietoa nykyisistä luonnonsuojelu- ja tutkimusohjelmista. Niissä on jokaisen ohjelman nimi, ohjelmaa esittävä kuva ja arvioitu valmistumisaika. Mitä enemmän rahaa annat ohjelmalle, sitä nopeammin se valmistuu.

Scenario Information (Skenaariotiedot) -välilehti



Jos pelaat skenaariopeliä, skenaarion tausta ja päämäärät näkyvät tässä. (Huomautus: Tämä välilehti on käytössä vain, kun pelaat skenaariopeliä.)

Game Options (Pelivaihtoehdot) -välilehti



Napsauttamalla tätä voit avata paneelin, joka sisältää seuraavat välilehdet:

File Options (Tiedostovaihtoehdot) Voit käyttää tätä aiemmin tallennetun pelin lataamiseen, käynnissä olevan pelin tallentamiseen, päävalikkoon palaamiseen ja Zoo Tycoonin lopettamiseen.

Sound & Video (Ääni & video) Tämä säätelee äänen voimakkuutta, näytön kokoa ja videotarkkuutta.

Help Options (Ohje-vaihtoehdot) Tämä näyttää lyhyet tai pitkät työkaluvihjeet (teksti tulee näyttöön, kun liikutat osoitinta kohteen päällä). Pitkät vihjeet ovat tämän toiminnon oletusarvona.

About (Ohje)

Tämä näyttää tietoja Zoo Tycoon -pelistäsi.



File Options -
välilehti

Sound & Video
-välilehti

Help Options -
välilehti

About-välilehti

Game Options
-välilehti

Kartta

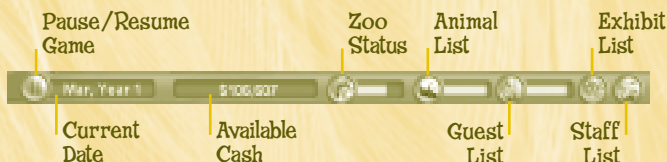
Näytön vasemmassa alalaidassa näet vihreän timantin muotoisen alueen. Tämä edustaa eläintarhan pienoiskarttaa. Valkoinen neliö edustaa sitä, mitä on sillä hetkellä näytössä. Napsauttamalla pienoiskarttaa voit siirtyä minne tahansa eläintarhasi alueella. Voit lähentää kohtaa **Zoom In** (Lähennä) (+) -painikkeella ja loitontaa sitä **Zoom Out** (Loitonna) (-) -painikkeella. Voit muuttaa eläintarhanäkymääsi napsauttamalla **Rotate Clockwise** (Kierrä myötäpäivään) -nuolta tai **Rotate Counter-Clockwise** (Kierrä vastapäivään) -nuolta.



Napsauttamalla **Camera** (Kamera) -painiketta voit ottaa kuvan eläintarhastasi ja lähettää sen muille pelaajille. Kuva tallentuu Zoo Tycoon -kansion kuvakansioon.

ELÄINTARHAA KOSKEVAT TIEDOT

Näytön alareunassa olevien painikkeiden ja palkkien avulla voit valvoa eläintarhaasi.



Pause/Resume Game -painike



Napsauttamalla tätä painiketta voit keskeyttää Zoo Tycoon -pelin. Napsauttamalla sitä toisen kerran voit jatkaa peliä. Voit keskeyttää pelin myös painamalla VÄLINÄPPÄINTÄ.



Current Date -palkki

Tämä näyttää, kuinka paljon aikaa on kulunut siitä, kun eläintarhasi aloitti. Laskeminen alkaa vuoden 1 tammikuun 1. päivästä.

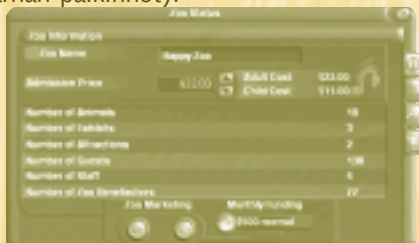
Available Cash -palkki

Tämä näyttää, kuinka paljon rahaa sinulla on käytettävissäsi eläintarhan parantamiseen.

Zoo Status -painike



Napsauttamalla tätä painiketta voit avata paneelin, joka sisältää seuraavat välilehdet: Zoo Information (Tietoja eläintarhasta), Income/Expenses (Tulot/menot), Zoo Graphs (Eläintarhan diagrammit) ja Zoo Awards (Eläintarhan palkinnot).



Tietoja eläintarhasta -välilehti



Tämä välilehti näyttää pääsymaksun ja eläinten, eläintilojen, kiinnostavien kohteiden, kävijöiden, henkilökunnan sekä eläintarhalle lahjoituksia tehneiden määrän. Siinä voit myös nimetä eläintarhasi uudelleen.

Tässä paneelissa voit muuttaa eläintarhasi pääsymaksua.



Eläintarhan markkinointi

Napsauttamalla **Increase Marketing Funding** (Lisää markkinointimenoja) (+) - tai **Decrease Marketing Funding** (Vähennä markkinointimenoja) (-) -painiketta voit muuttaa rahasummaa, jonka eläintarhasi käyttää markkinointiin. Markkinointi puolestaan lisää eläintarhan kävijämäärää.

Income/Expenses (Tulot/menot) -välilehti



Tässä välilehdessä on luettelo eläintarhan tuloista, menoista, käytettävissä olevan rahan määrästä ja eläintarhan kokonaisarvosta.

Zoo Graphs -välilehti



Kun napsautat tätä välilehteä, näyttöön tulevat seuraavat hyödylliset tiedot eläintarhasta:

Rating over Time (Sijoittuminen eri aikoina)

Tästä näet eläintarhasi sijoittumisen muutaman viime kuukauden aikana. Eläintarhasi sijoittuu sitä paremmin, mitä enemmän sillä on tyytyväisiä eläimiä ja kävijöitä.

Tarkkaile eläintarhan luokitusdiagrammia. Se on tärkeä monille skenaarioille ja antaa hyvän yleiskuvan eläintarhasi menestyksestä.



Zoo Donations (Lahjoitukset eläintarhalle) Tästä näet, kuinka paljon rahaa eläintarhalle on lahjoitettu.

Zoo Profit (Eläintarhan voitto) Tästä näet, kuinka paljon voittoa eläintarha tuottaa.

Zoo Attendance (Eläintarhan kävijät) Tästä näet kävijöiden määrän muutamana viime kuukautena.

Voit muuttaa kunkin aiheen esitystapaa napsauttamalla tämän välilehden **Line Graph**- tai **Bar Graph** -painikkeita.

Zoo Awards (Eläintarhan palkinnot) -välilehti



Tästä näet eläintarhasi voittamat palkinnot. Palkintoja jaetaan vain vapaamuotoisissa pelissä.

Animal List -painike



Napsauttamalla tätä painiketta näet luettelon tällä hetkellä eläintarhassasi esillä olevista eläimistä. Voit lajitella eläimet käyttäen eri suodattimia: all animals (kaikki eläimet), sick animals (sairaats eläimet), animals unhappy with their exhibit (eläimet, jotka eivät viihdy tiloissaan), angry animals (kiukkuiset eläimet), hungry animals (nälkäiset eläimet) tai escaped animals (karanneet eläimet).

Eläinluettelon lajitteleminen

- Napsauttamalla suodatinpainiketta saat näyttöön luettelon eläimistä, jotka vastaavat suodatinta.



Animal Happiness -palkki

Tämä palkki sijaitsee **Animal List** -painikkeen oikealla puolella ja osoittaa kaikkien eläinten keskimääräisen tyytyväisyyden. Se kertoo muun muassa, miten tyytyväisiä eläimet ovat eläintiloihinsa, miten hyvin niitä ruokitaan ja miten terveitä ne ovat. Mitä pidempi palkki, sitä tyytyväisempiä eläintarhan eläimet ovat.

Guest List -painike



Kun napsautat tätä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on luettelo kaikista eläintarhasi kävijöistä. Jos haluat lajitella kävijät, noudata samaa menettelyä kuin eläinluettelon lajittelussa ja käytä yhtä seuraavista suodattimista: all guests (kaikki kävijät), thirsty guests (janoiset kävijät), guests looking for a restroom (WC:tä etsivät kävijät), angry guests (kiukkuiset kävijät), hungry guests (nälkäiset kävijät) tai guests who are tired (low on energy) (väsyneet kävijät, joiden energia on vähissä).

Guest Happiness -palkki

Tämä palkki sijaitsee **Guest List** -painikkeen oikealla puolella, ja se mittaa kaikkien kävijöiden keskimääräistä tyytyväisyyttä. Se perustuu siihen, kuinka paljon energiaa kävijöillä on ja miten heidän tarpeistaan (WC, ruoka ja juomat) on huolehdittu.

Jos palkki on keltainen, se merkitsee, että kävijät ovat tyytyväisiä. Jos palkki muuttuu punaiseksi, se tarkoittaa, että kävijät ovat kiukkuisia.

Exhibit List -painike



Napsauttamalla tätä painiketta saat tietoja kaikista eläintiloista. Voit valita eläintilan eläintarhan kaikkien eläintilojen luettelosta.

Aitakuvake kuvaa eläintilan aidan kuntoa. Jos kuvake on vihreä, aita on hyvässä kunnossa. Jos se on keltainen, aita on huonossa kunnossa. Jos se on punainen, ainakin yksi aidan osa on kulunut käyttökelvottomaksi tai se on tallottu.



Exhibit Information (Tietoja eläintilasta) -välilehti

Tämä välilehti sisältää tietoja eläintarhan tilasta.

Popularity Rating (Suosiosijoitus) 1–5 tähteä – mitä enemmän tähtiä, sitä suosittumpi.

Donations (Lahjoitukset)

Lahjoitusten määrä edellisenä kuukautena ja kuluvana kuukautena sekä lahjoitusten kokonaismäärä.

Upkeep (Ylläpito) Edellisessä kuussa ja tässä kuussa käytetty rahamäärä sekä käytetyn rahan kokonaismäärä.

Constructed (Rakennettu) Eläintilan rakentamisajankohta.

Zookeeper (Eläintenhoitaja) Tästä näet, onko eläintilalle nimetty eläintenhoitaja.

Eläintila voidaan nimetä uudelleen napsauttamalla eläintilan nimeä paneelin yläosassa ja kirjoittamalla uusi nimi vanhan päälle.



Animals -välilehti

Tästä näet kaikki eläintilan eläimet.

Thoughts (Mielipiteet) -välilehti

Tässä välilehdessä ovat kävijöiden mielipiteet eläintilasta.

Staff List -painike

Kun napsautat tätä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on luettelo kaikista eläintarhasi työntekijöistä. Voit lajitella työntekijät käyttämällä yhtä seuraavista suodattimista: all staff, unassigned staff members assigned staff members, zookeepers, maintenance workers tai tour guides.

ANIMAL-, GUEST- JA STAFF INFORMATION -PANEELIT (TIETOJA ELÄIMESTÄ-, TIETOJA VIERAASTA- JA TIETOJA TYÖNTEKIJÄSTÄ -PANEELIT)

Kun napsautat eläintä, kävijää tai työntekijää, näyttöön tulee paneeli, jossa on erilaisia tietoja valitusta eläimestä tai henkilöstä. Suuri osa näistä tiedoista löytyy myös, kun napsautat näytön alalaidassa olevaa Animal List-, Guest List- tai Staff List -painiketta.

Animal Information -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä eläintä saat näyttöön Animal Information -paneelin, jonka kolmessa välilehdessä on paljon erilaista tietoa eläimestä.



Status (Tila) -välilehti



Tämä välilehti mittaa eläimen kokonaistyytyväisyyttä neljällä eri alueella: tyytyväisyys, nälkä, terveys ja eläintilan sopivuus.

General (Yleistä) -välilehti



Tässä välilehdessä on eläimen sukupuoli ja aika, joka on kulunut siitä, kun se viimeksi söi ja nukkui.

Thoughts -välilehti



Tässä välilehdessä ovat kävijöiden mielipiteet eläimestä.

Napsauttamalla seuraavia painikkeita voit tehdä nämä toimenpiteet:

Track Animal (Jäljitä eläin) Tällä toiminnolla voit jäljittää eläimen liikkeitä. Voit lopettaa jäljittämisen napsauttamalla painiketta toisen kerran.

Animal Name (Eläimen nimi) Tällä voit nimetä eläimen uudelleen.

Move Animal (Siirrä eläin) Tällä voit siirtää eläimen uuteen paikkaan. Eläintä ei voi sijoittaa eläintilojen ulkopuolelle. Voit ottaa eläimen pois kaksoisnapsauttamalla sitä.

Exhibit Information (Eläintilatiedot) Tästä saat samat tiedot kuin napsauttamalla näytön alareunassa olevaa Exhibit List -painiketta.

Sell Animal (Myy eläin) Tällä voit myydä valitun eläimen. Tyytymätön eläin tuottaa vähemmän rahaa, kun se myydään.

Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suositukset) Tässä ovat eläintenhoitajan suositukset eläintilojen parantamiseksi.



Guest Information -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä kävijää saat näyttöön Guest Information -paneelin, jonka kolmessa välilehdessä on paljon erilaista tietoa kävijästä. Voit myös jäljittää kävijän liikkeitä napsauttamalla **Track Guest** (Jäljitä kävijä) -painiketta ja nimetä kävijän uudelleen kirjoittamalla uuden nimen **Guest Name** (Kävijän nim) -kenttään.



Status -välilehti



Tässä välilehdessä on erilaisia mittareita, jotka mittaavat kävijän tyytyväisyyden tasoa. Mitä pidempi palkki, sitä paremmin kävijä voi. Kävijän kokonaistyytyväisyyttä mitataan neljällä eri alueella: tyytyväisyys, juomat, ruoka, WC:t ja energia. Kävijän tyytyväisyyden kannalta on tärkeää, että kaikki palkit ovat mahdollisimman täynnä.

Jos kävijän WC-palkki on lyhyt, se merkitsee, että lähellä ei ole WC:tä.

Jos energiapalkki on lyhyt, yritä sijoittaa lisää penkkejä ja retkipöytiä kävijöiden lepopaikoiksi.



General -välilehti



Tässä välilehdessä näkyvät aika, jonka kävijä on kuluttanut eläintarhassa, kävijän suosikkieläin ja se, mitä kävijä kantaa mukanaan.

Thoughts -välilehti



Tässä välilehdessä on kävijän mielipiteitä. Voit käyttää näitä tietoja, kun päätät, mitä kävijöille pitää tarjota.

Staff Information -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä työntekijää saat näyttöön Staff Information -paneelin, jossa on kaksi välilehteä, joita voit käyttää työntekijän työn johtamiseen.



Staff Status (Henkilökunnan tila) -välilehti



Tässä välilehdessä ovat seuraavat tiedot: kuukausipalkka, tämänhetkinen tehtävä sekä tutkimus- ja luonnonsuojeluohjelmissa saatu koulutus.

Job Assignment (Työtehtävät) -välilehti



Tämän välilehden avulla voit lisätä tai poistaa työtehtäviä.

Lisäksi voit seuraavia painikkeita napsauttamalla tehdä nämä toimenpiteet:

Track Staff Member (Jäljitä työntekijä) Tällä toiminnolla voit jäljittää valitun työntekijän liikkeitä. Voit lopettaa jäljittämisen napsauttamalla painiketta toisen kerran.

Staff Member Name (Työntekijän nimi) Tällä voit nimetä työntekijän uudelleen.

Move Staff Member (Siirrä työntekijää) Tällä voit siirtää valitun työntekijän uuteen paikkaan. Voit siirtää työntekijää myös kaksoisnapsauttamalla häntä.

Fire Staff Member (Erota työntekijä) Tällä voit erottaa työntekijän, jota et enää halua pitää työssä.

Add Exhibits to Schedule (Lisää eläintiloja työntekijän työohjelmaan) Tällä voit lisätä työntekijän työohjelmaan uusia eläintiloja.

Eläintilojen lisääminen työntekijän työohjelmaan

- Voit lisätä eläintilan työntekijän työohjelmaan napsauttamalla **Add Exhibits to Schedule (Lisää eläintiloja työntekijän työohjelmaan)** -painiketta.

Työntekijät hoitavat vain niitä eläintiloja, jotka kuuluvat heidän tehtäviinsä, ja jättävät kaikki muut eläintilat huomiotta. Jos haluat, että työntekijä huolehtii kaikista eläintiloista, älä nimeä hänelle eläintiloja. Silloin hän jakaa aikansa kaikkien eläintilojen kesken.

Eläintenhoitajat, joiden hoidettaviksi on määrätty tietyt eläintilat, kehittyvät paremmiksi hoitamaan juuri niissä olevia eläimiä. Huoltotyöntekijöille ei voi antaa erikseen määrättyjä tehtäviä.

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Tuotteen nimi: Zoo Tycoon

Online-tuki.

Suomi	Myyntituki	+358 (0)9 525 50 26
	Asiakastuki	+358 (0)9 525 502 500
Internet	http://www.microsoft.com/finland/	
Web-tuki	http://www.microsoft.com/finland/	

Muu maailma: Tukimuodot ja -ajat sekä tuen hinnat voivat vaihdella maa- tai aluekohtaisesti. Näistä saat tarkkoja tietoja paikallisesta tukipisteestä. Tarkista paikallinen tukipisteesi osoitteesta <http://support.microsoft.com/directory/www.asp>.

Jos asuinmaassasi tai alueellasi ei ole Microsoftin tytäryhtiötä, ota yhteyttä liikkeeseen, josta ostit kyseisen Microsoftin tuotteen.

Ehdot: Microsoftin tukipalveluissa noudatetaan tämänhetkisiä hintoja ja ehtoja. Näihin voidaan tehdä muutoksia ilman erillistä ilmoitusta.

PIKAOPAS

Eläintarhan rakentaminen neljässä vaiheessa

Ensimmäiseksi eläintarhassasi on oltava tilat, joissa eläimet asuvat. Nyt rakennamme ne!

1 Napsauta Construction-painiketta.

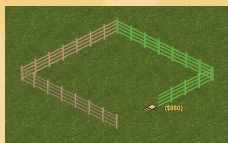


Kun napsautat tätä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on joukko välilehtiä. Välilehden, jolla on aita, pitäisi olla jo valittuna. Jos se ei ole, napsauta sitä. Napsauta sen jälkeen yhtä aidoista.

2 Siirrä osoitin ruohoalueelle. Voit rakentaa osan aita napsauttamalla ja vetämällä osoittimella ja vapauttamalla sitten hiiren painikkeen.

Toista tämä, kunnes olet rakentanut suljetun alueen.

Nyt olet rakentanut eläintilan! Voit hyväksyä näyttöön tulevan nimen napsauttamalla **OK**-painiketta, tai voit kirjoittaa uuden nimen näyttöön tulevaan ikkunaan.



Nyt eläintilaan on vielä sijoitettava eläin.

3 Napsauta Adopt Animals -painiketta.



Kun napsautat tätä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on paljon eläimiä, joista valita. Napsauta jotakin niistä.

4 Voit asettaa eläimen eläintilaan siirtämällä osoittimen eläintilaan ja napsauttamalla.



Eläintarha on valmis!

Nyt voit ryhtyä rakentamaan isompaa ja parempaa eläintarhaa. Hanki lisää eläimiä, palkkaa henkilökuntaa ja pyri täyttämään kävijöiden toiveet.

Tämän pelin valmistamisessa ei ole vahingoitettu eläimiä.

Microsoft

