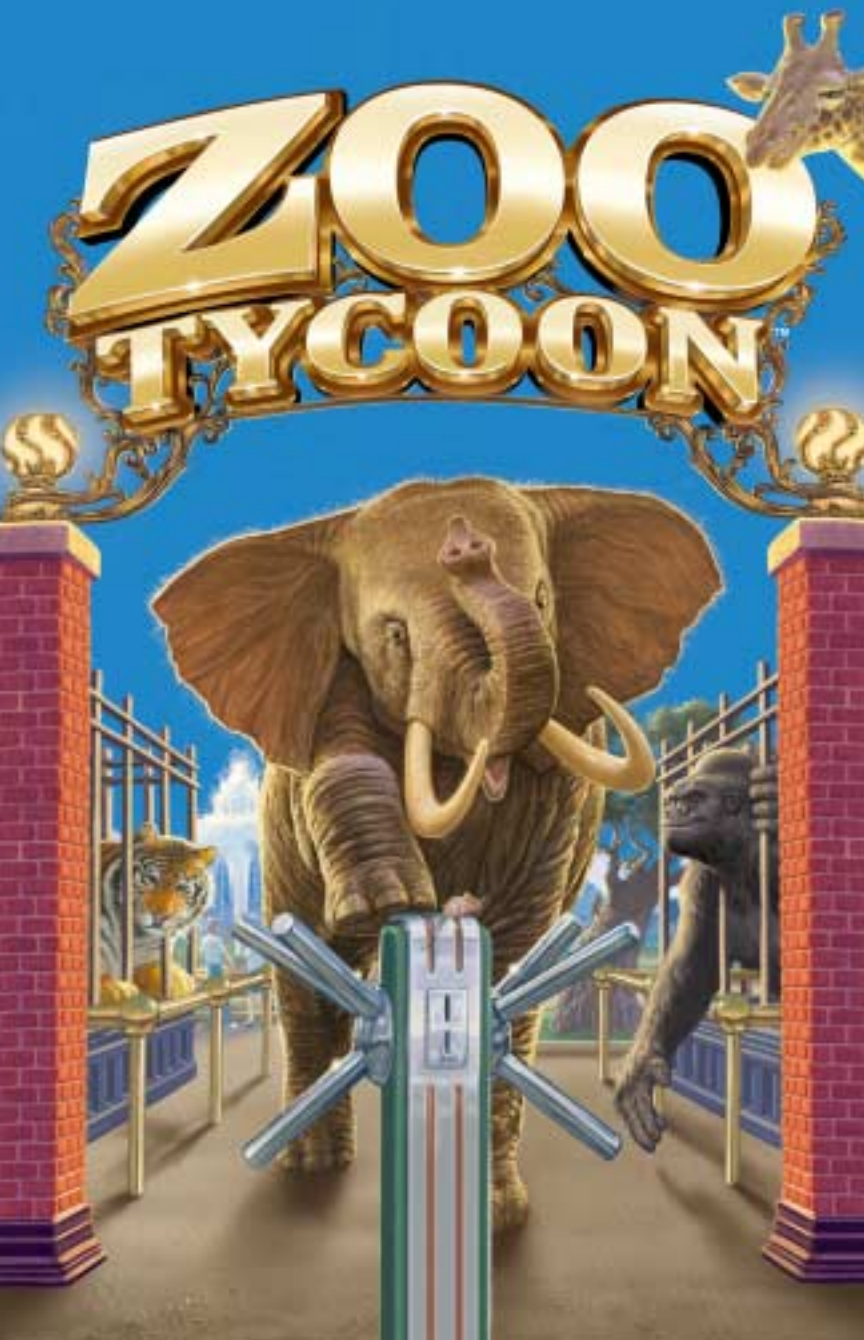




## Sikkerhetsadvarsel

### Om lysfølsomhetsanfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de blir utsatt for visuelle bilder, inkludert blinkende lys eller mønster som kan finnes i videospill.. Selv personer som aldri har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert tilstand som kan forårsake disse epileptiske lysfølsomhetsanfallene mens de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, rykninger i ansiktet og øynene, spasmer i armer og ben, forvirring eller midlertidig bevissthetstap. Anfallene kan også forårsake bevisstløshet eller kramper som kan føre til skade, fordi man faller eller slår borti objekter i nærheten.

Hvis du opplever noen av disse symptomene, må du **umiddelbart slutte å spille og kontakte lege**. Foreldre bør være på vakt mot eller spørre barna om de har opplevd ovennevnte symptomer. Barn og tenåringer har større sannsynlighet for å oppleve disse anfallene enn voksne.

Ta følgende forholdsregler for å redusere risikoen for epileptiske lysfølsomhetsanfall:

- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er søvnig eller sliten.

Hvis du eller en av dine slektninger har opplevd anfall eller epilepsi, bør du kontakte lege før du spiller.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URL og andre referanser til Web-områder på Internett, kan endres uten varsel og er ikke bindende for Microsoft. Med mindre noe annet er angitt, er firmaer, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder og hendelser som er brukt i eksempler, oppdiktete, og ingen tilknytning til faktiske firmaer, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt. Det er brukerens ansvar å overholde alle gjeldende lover om opphavsrett. Uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation er det ulovlig å kopiere dette dokumentet helt eller delvis, eller å overføre informasjonen i dokumentet til andre medier ved hjelp av elektroniske eller mekaniske hjelpemidler.

Microsoft kan ha patenter, patentsøknader, varemerker, opphavsretter eller andre åndsverksmessige rettigheter som dekker stoffet i dette dokumentet. Dette dokumentet gir ikke deg som bruker noen rett til disse patentene, varemerkene, opphavsrettene eller andre åndsverksmessige rettigheter, unntatt slik det ettertrykkelig gis hjemmel for i enhver skriftlig lisensavtale fra Microsoft.

© 2001 Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX og Zoo Tycoon er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Utviklet av Blue Fang Games, L.L.C. for Microsoft Corporation.

BLUE FANG GAMES- og Blue Fang Games-logoen er varemerker for Blue Fang Games, L.L.C.

Andre firma- og produktnavn som nevnes i dette dokumentet, kan være varemerker som tilhører de respektive eierne.

|                    |   |
|--------------------|---|
| KOMME I GANG ..... | 2 |
|--------------------|---|

|                         |   |
|-------------------------|---|
| SPILLE ZOO TYCOON ..... | 3 |
|-------------------------|---|

|                        |   |
|------------------------|---|
| BRUKE VERKTØYENE ..... | 4 |
|------------------------|---|

|               |   |
|---------------|---|
| Bygging ..... | 5 |
|---------------|---|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Tilpasse terrenget ..... | 10 |
|--------------------------|----|

|                 |    |
|-----------------|----|
| Kjøpe dyr ..... | 14 |
|-----------------|----|

|                        |    |
|------------------------|----|
| Kjøpe strukturer ..... | 18 |
|------------------------|----|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Hire Staff-Knappen ..... | 21 |
|--------------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| STYRE DYREHAGEN ..... | 22 |
|-----------------------|----|

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Knappen Undo Previous Action ..... | 22 |
|------------------------------------|----|

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Kategorien Clear Objects ..... | 22 |
|--------------------------------|----|

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Kategorien Message List ..... | 22 |
|-------------------------------|----|

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Kategorien Research and Conservation Status ..... | 23 |
|---------------------------------------------------|----|

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Kategorien Scenario Information ..... | 23 |
|---------------------------------------|----|

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Kategorien Game Options ..... | 24 |
|-------------------------------|----|

|            |    |
|------------|----|
| Kart ..... | 25 |
|------------|----|

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| FÅ TILGANG TIL INFORMASJON OM DYREHAGEN ..... | 26 |
|-----------------------------------------------|----|

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Knappen Pause/Resume Game ..... | 26 |
|---------------------------------|----|

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Felt for gjeldende dato ..... | 26 |
|-------------------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Feltet Available Cash ..... | 26 |
|-----------------------------|----|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Zoo Status-Knappen ..... | 27 |
|--------------------------|----|

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Animal List-Knappen ..... | 28 |
|---------------------------|----|

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Felt for trivsel blant dyrene ..... | 29 |
|-------------------------------------|----|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Guest List-Knappen ..... | 29 |
|--------------------------|----|

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Felt for trivsel blant besøkende ..... | 30 |
|----------------------------------------|----|

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Exhibit List-Knappen ..... | 30 |
|----------------------------|----|

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Staff List-Knappen ..... | 31 |
|--------------------------|----|

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| SKJERMBILDER MED INFORMASJON OM DYR, BESØKENDE OG ANSATTE ..... | 32 |
|-----------------------------------------------------------------|----|

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Skjermbildet Animal Information ..... | 32 |
|---------------------------------------|----|

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Skjermbildet Guest Information ..... | 34 |
|--------------------------------------|----|

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Skjermbildet Staff Information ..... | 35 |
|--------------------------------------|----|

# KOMME I GANG

Velkommen til Zoo Tycoon™. Du kan bygge din egen dyrehage! Fyll den med alle slags eksotiske dyr, objekter og attraksjoner, slik at du får mange besøkende mens du bygger den perfekte dyrehage.

Slik installerer du Zoo Tycoon:

- 1 Sett inn Zoo Tycoon-CDen i CD-ROM-stasjonen. Installasjonsskjerm bildet vises.

**Obs!** Hvis installasjonen ikke starter automatisk når du setter inn CDen, høyreklikker du **Min datamaskin**, klikker **Åpne**, dobbeltklikker CD-ROM-stasjonen og deretter **Setup.exe**.

- 2 Klikk **Install**, og følg deretter instruksjonene som vises på skjermen.



# SPILLE ZOO TYCOON

Når du starter Zoo Tycoon første gang, får du en innføring. Når du har gått gjennom eller avsluttet den første innføringen, får du følgende valg på hovedmenyen:

**Play Scenario Game** Begynn å spille scenarier, som er spill du kan tape eller vinne og som har forhåndsbestemte mål.

**Play Freeform Game** Slipp fantasien løs – den eneste måten å tape på, er å gå tom for penger.

**Load Saved Game** Last et Zoo Tycoon-spill du har lagret tidligere eller lastet ned fra Internett.

**Continue Saved Game** Gå tilbake til spillet du lagret sist.

**Get New Zoo Tycoon Items** dyrehageobjekter fra Microsoft eller andre spillere via Internett, eller fra andre kilder, for eksempel en CD-ROM. Hvis du kobler til en Microsoft-server, sammenligner spillet Zoo Tycoon-filene på harddisken med de nyeste versjonene på Microsoft-serveren, og oppdaterer filene hvis nødvendig.

## Kart for Freeform Game

Hvis du ikke er kjent med Zoo Tycoon fra før, velger du en liten dyrehage, fordi den er lettere å styre. Du kan forhåndsinnstille hvor mye penger dyrehagen skal ha før du begynner å spille. Jo mindre penger du har når spillet starter, jo mer utfordrende blir det å spille.

# BRUKE VERKTØYENE

Lag innhegninger dyrene kan trives i. Et dyr som blir tatt godt vare på, vil trives og virke "lykkeligere" på de besøkende. De besøkende blir lenger i dyrehagen hvis de ser lekende dyr i pene innhegninger. Det betyr mer penger til dyrehagen, fordi de besøkende kjøper mer mat, drikke og gaver jo lenger de blir i dyrehagen. Mer penger betyr at du kan bygge større og bedre innhegninger og kjøpe mer eksotiske dyr.

En dyktig dyrehageeier:

- Bygger spennende innhegninger.
- Får dyrene og de besøkende til å trives.
- Styrer kapitalen på en effektiv måte.
- Ansetter hardt arbeidende medarbeidere.
- Følger programmer for forskning og miljøvern.
- Gjør dyrehagen attraktiv.

Dyrehageverktøyene hjelper deg med å utføre alle disse oppgavene. Zoo Tycoons grensesnitt har fire store knapper øverst til venstre på skjermen. Du bruker disse knappene når du bygger dyrehagen. Nedenfor finner du navn på og beskrivelser av hver knapp.

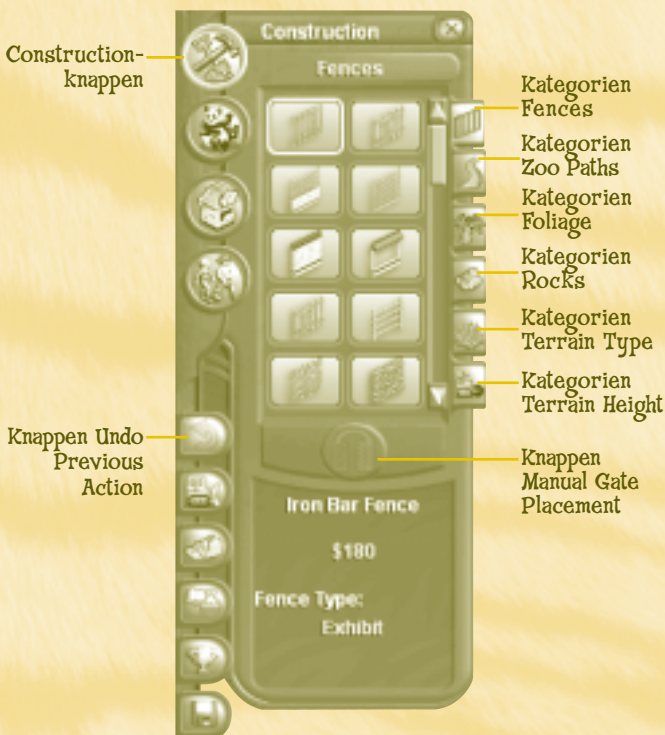
Klikk med høyre museknapp for å fjerne merkingen av et verktøy.



## Bygging



Å bygge en bra innhegning innebærer at du gir dyrene nok plass, at gjestene kan se dyrene, at du har riktig type vegetasjon og terreng, og at det er enkelt for dyrepasserne å komme inn til dyrene. Hvis du klikker **Construction**-knappen, åpnes et skjermbilde med et sett verktøy som gjør at du kan utføre alle disse aktivitetene.



## Kategorien Fences



Gjerdene definerer innhegningenes grenser. En innhegning må være helt omgitt av et gjerde for å kunne holde dyrene innenfor. På baksiden av denne håndboken finner du instruksjoner for hvordan du bygger et gjerde.

Alt du har plassert innenfor et gjerde blir en del av innhegningen.



De besøkende foretrekker et gjerde som gir dem uhindret innsyn til dyrene og også får dem til å føle seg nær dyrene. Noen dyr foretrekker imidlertid den skjermingen et massivt gjerde gir. Du må avgjøre hvilken type gjerde som er best for hver enkelt innhegning og hvert enkelt dyr.

Etter hvert som gjerdene blir gamle, blir de slitt, og må byttes ut for å hindre at dyrene rømmer. Vedlikeholdsarbeidere reparerer gjerder, eller du kan bytte dem ut selv.

### Gjerdetyper

Du kan velge å bygge høye eller lave gjerder. Høye gjerder forhindrer at store dyr rømmer, men lave gjerder gjør det lettere for de besøkende å se dyrene. Lave gjerder kan ikke holde igjen store dyr, men det er enklere å se over dem. Dyr som kan klatre eller hoppe, kan komme seg over lave gjerder.

Innhegningsgjerder brukes til å holde dyr inne i innhegningen. Du kan også bygge dekorative gjerder som vil gjøre dyrehagen penere.

Noen dyr kan komme seg over enkelte typer gjerder. Det kan hende at du må bygge naturlige hindringer, for eksempel skråninger, for å holde dyrene i innhegningene sine.



## Plass i innhegningen

De fleste dyr trives best med større innhegninger, men disse er dyre å bygge. Du må selv avgjøre hvor mye plass som trengs for at dyrene skal være fornøyde. Du kan starte med en liten innhegning og deretter gjøre den større ved å legge til flere gjerdedeler senere.

Noen dyr trenger mer plass enn andre. Geparden trenger mest plass og sjimpanser, gaseller og gnuer trenger minst plass.

Seks  
gjerdedeler  
per side er en  
god start på en  
vanlig innhegning.



## Innhegningsporter

Innhegningsporter brukes av dyrepasserne til å gå inn i innhegningene for å stelle dyrene. Hvis du klikker porten, vises skjermbildet Exhibit List, der du får informasjon om innhegningen (se side 30). Spillet setter automatisk inn en port i gjerdet til innhegningen, eller du kan plassere den selv.

### Slik plasserer du en port et nytt sted:

- Klikk knappen **Manual Gate Placement**, og deretter klikker du der du vil at porten skal plasseres.

Jo nærmere innhegningsportene er hverandre, jo lettere er det for dyrepasserne å passe på dyrene. Ikke blokker porten med objekter. Det er viktig for dyrepasserne at det er lett å komme inn i og ut av innhegningen.

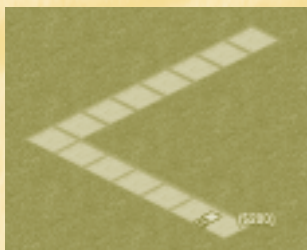
## Kategorien Zoo Paths



De besøkende går seg vill hvis de ikke har stier å følge. De ansatte trenger ikke stier.

### Slik lager du en sti:

- 1 Velg kategorien **Zoo Paths**, og velg deretter hvilken type sti du ønsker.
- 2 Flytt markøren til det området i dyrehagen der du vil at stien skal starte, klikk og dra den for å lage en sti, og slipp museknappen igjen for å slutte stien.



Hvis du ikke er fornøyd med den stien du laget, kan du fjerne den ved å klikke knappen **Undo Previous Action**.

Stiene henger sammen så lenge terrenget er flatt eller heller svakt. Hvis ikke, kan du ende opp med en brutt sti (se illustrasjonen nedenfor). Hvis det er bratte skråninger eller knauser, jevner du ut terrenget med terrengutflatingsverktøyene (se side 13).

Brutt sti



## Kategorien Foliage



Hvis du klikker kategorien **Foliage**, får du tilgang til en rekke trær og busker som er viktige for at dyrene skal trives. Sjekk den valgte plantens voksested og hvor den kommer fra (nederst i skjermbildet Foliage) for å være sikker på at dyret vil like å ha planten i innhegningen sin.

### Planteskulptur

Planteskulpturer (planter som er formet som dyr) er dyre, men lønner seg å ha, fordi dyrehagen blir penere med dem.

### Blomsterbed

Fargerike blomsterbed gjør dyrehagen penere og de besøkende mer fornøyde.

## Kategorien Rocks



Noen dyr liker å klatre på steiner. Hvis et dyr liker steiner, men ikke har nok steiner i innhegningen, kan det hende det ikke liker innhegningen og vil mistrives.

Husk at både planter og steiner kan plasseres i dyrenes innhegninger, men også rundt omkring i dyrehagen for å gjøre den penere.

Ikke sett opp et tre ved siden av et gjerde hvis du har dyr som kan klatre – de vil bruke treet til å rømme!

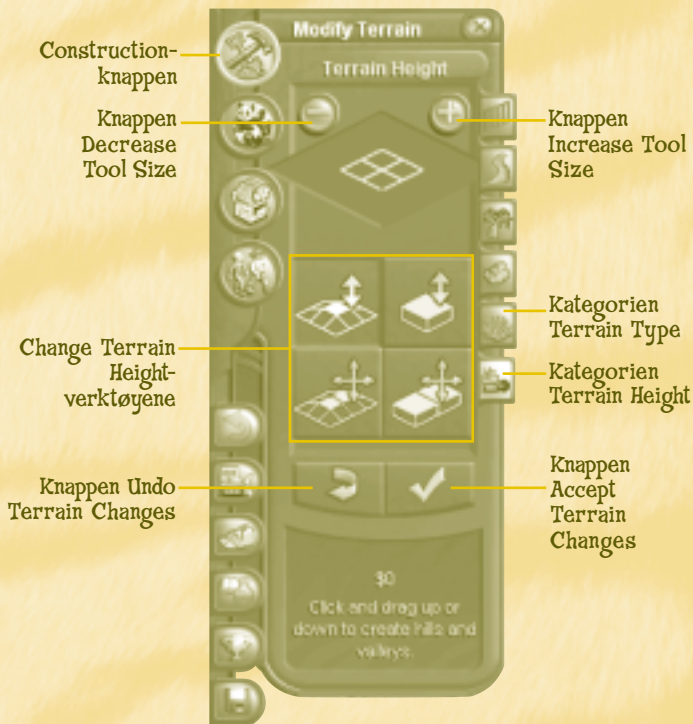


Prøv å ikke plassere trær foran områder der det er sannsynlig at besøkende vil stoppe for å se på dyrene. Hvis ikke de besøkende kan se dyrene, vil de ikke trives.



## Tilpasse terrenget

Dyrene trives når innhegningen er mest mulig lik deres naturlige levested. Du kan endre innhegningens terreng ved å klikke **Construction**-knappen, og deretter klikke enten kategorien **Terrain Type** eller kategorien **Terrain Height**.



## Kategorien Terrain Type



Velg denne kategorien for å endre terrenget til en type dyret liker. (På side 15 finner du informasjon om hva dyret liker.)

Du kan endre terreng ved å bruke et ~~terrengverktøy~~ på landskapet i dyrehagen.



### Slik endrer du terrenget:

- 1 Øverst i skjermbildet Terrain Type velger du størrelsen på verktøyet ditt ved å klikke knappen **Increase Tool Size (+)** for å øke størrelsen, eller knappen **Decrease Tool Size (-)** for å redusere den.
- 2 Klikk den typen terreng du vil bruke.
- 3 Plasser markøren over området du vil endre, og klikk og dra deretter markøren for å endre terrenget.
- 4 Klikk knappen **Accept Terrain Changes** for å gjøre endringen permanent, eller knappen **Undo Terrain Changes** for å starte på nytt.

Etter hvert som du endrer terrenget, vises det en kostnadssum i den nederste delen av skjermbildet Terrain Type. Du blir ikke belastet for dette beløpet før du klikker knappen **Accept Terrain Changes**, opphever valget av terrengverktøy, bytter til et nytt verktøy eller lukker skjermbildet Construction.

Over tid vil dyrene slite ut bunndekket i innhegningen, slik at du må erstatte det.

## Kategorien Terrain Height



Med denne kategorien kan du bygge bakker, fordypninger, knauser og skråninger. Noen dyr, for eksempel skruegeita (markhor), liker mye forhøyninger. Verktøyet fungerer på nesten samme måte som verktøyet Change Terrain Type.

Bruk en liten spade når du foretar endringer. Det er lettere å kontrollere endringene på denne måten.



### Verktøyene i Kategorien Change Terrain Height

- Verktøyet øverst til venstre lager mindre endringer som bakker og fordypninger.
- Verktøyet øverst til høyre lager store endringer som knauser og skråninger.
- Verktøyet nederst til venstre flater ut bakker og fyller i fordypninger.
- Verktøyet nederst til høyre flater ut knauser og fyller i skråninger.

Create gradual hills/valleys



Create sheer cliffs/moats



Level hills/valleys



Level cliffs/moats



Når du klikker denne kategorien, vises det et rutenett. Det er til stor hjelp når du skal planlegge endringene.



### Slik endrer du terreng høyden:

- 1** Øverst i skjermbildet Terrain Height velger du størrelsen på verktøyet. Det kan dekke fra én rute til fem ganger fem ruter.
- 2** Velg det verktøyet som passer til endringen du vil gjøre. Verktøyene beskrives på side 12.
- 3** Plasser markøren over området du vil endre, og klikk og dra deretter markøren vannrett over området for å jevne ut terrenget, oppover for å gjøre det høyere eller nedover for å gjøre det lavere, avhengig av verktøyet du har valgt.

Hvis du ikke liker endringene, klikker du knappen **Undo Terrain Changes**. Dette opphever endringene og dyrehagen blir som før. Hvis du vil bekrefte endringene, klikker du knappen **Accept Terrain Changes**.

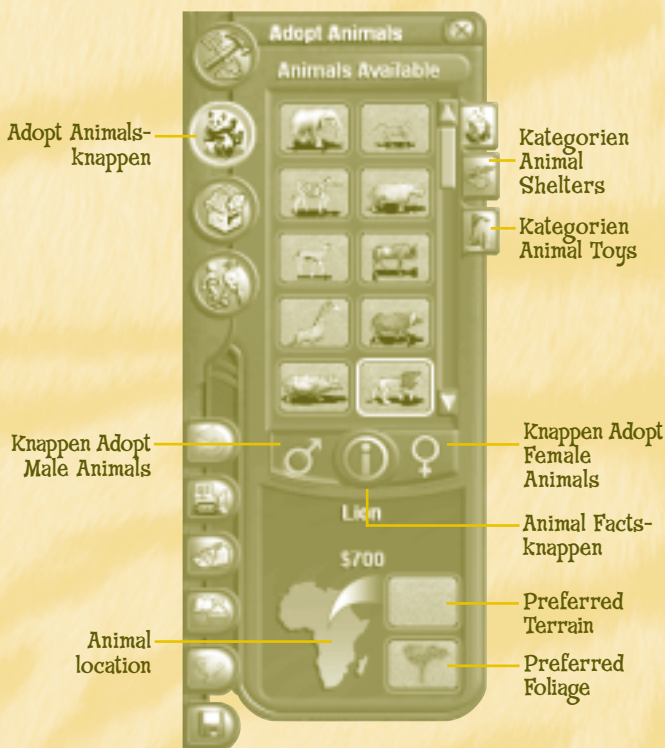
Husk at du ikke kan oppheve en endring i terrenget etter at du har byttet til et annet verktøy eller opphevet valget av kategorien **Terrain Height**.

## Kjøpe dyr



Etter at du har bygget en innhegning, er det på tide å kjøpe dyr som skal bo der. Det finnes mange dyr å velge mellom, fra de ganske rimelige, vanlige dyrene, til de dyre, sjeldne dyrene. Du får flere dyr å velge mellom når du støtter programmer for forskning og miljøvern (se side 23).

Når du klikker **Adopt Animals**-knappen, åpnes skjermbildet Animals Available.



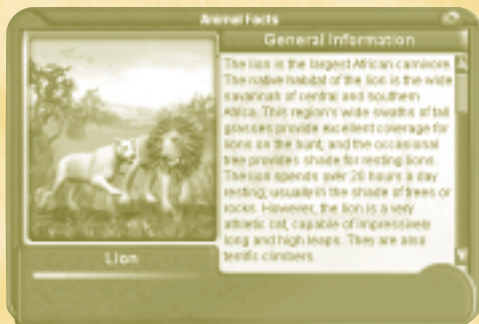
Når du velger et dyr på skjermbildet **Animals Available**, vises det en kort oppsummering nederst i skjermbildet av hva dyret koster, hvor dyret naturlig hører hjemme, hva som er dyrets levested, og hva slags innhegning det foretrekker. Hvis du ønsker mer informasjon om dyret, klikker du **Animal Facts**-knappen.

Plasser hann- og hunndyr i den samme innhegningen for å øke sjansen for at de får barn.



### Skjermbildet **Animal Facts**

I dette skjermbildet ser du et stort bilde av dyret du valgte, med detaljert informasjon om dyret, inkludert hva det liker å ha i innhegningen og hvordan det oppfører seg i fangenskap.



## Kategorien Animal Shelters



Noen dyr liker å ha sine egne hus i innhegningen. De kan bli for stresset av alle menneskene, eller de trenger et rolig sted å sove.

Skjermbildet Animal Information (se side 32) inneholder opplysninger om hvert dyr, for eksempel om det krever et eget tilfluktssted, og også hva slags tilfluktssted det foretrekker.

Ikke alle typer tilfluktssteder er tilgjengelige når du begynner å spille. Når du støtter forskning, blir bedre tilfluktssteder tilgjengelige.

## Kategorien Animal Toys



Klikk denne kategorien for å vise leker du kan plassere i innhegningene. Noen dyr (for eksempel apekatter) elsker leker. Du får tilgang til flere leker gjennom forskningsprogrammer (se side 23). Leker øker dyrenes trivsel.

## Plassering av objekter i innhegninger

Når du plasserer objekter, for eksempel tilfluktssteder, planter, steiner eller dyreleker, i en innhegning, kan du velge hvilken vei de skal stå.

### Slik plasserer du objekter i en innhegning:

- 1 Klikk objektet du vil plassere, og flytt deretter markøren til området i innhegningen der du vil at objektet skal stå.

Hvis du vil at objektet skal peke i en annen retning, klikker du en av **Rotate Object**-knappene for å snu objektet. (Obs! Bildet av objektet kan roteres i skjermbildet, men ikke i spillet, så du må rotere objektet før du plasserer det.)

Rotate object  
counter-clockwise



Rotate object  
clockwise

- 2 Klikk for å plassere objektet. Hvis du ikke er fornøyd med plasseringen, klikker du **Undo Previous Action** - knappen, og plasserer objektet igjen.

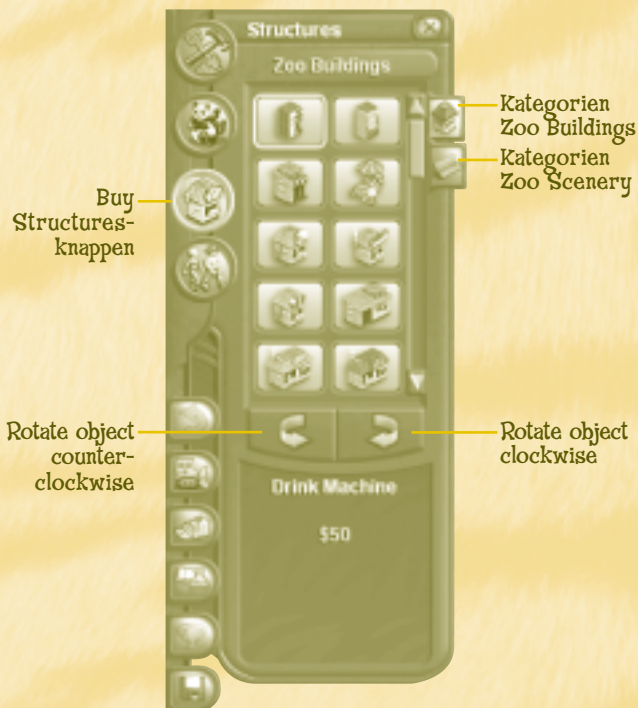
Når du plasserer et objekt i en innhegning, kan det hende det vises et grønt blidt fjes eller et rødt trist fjes. Et trist fjes betyr at hvis du plasserer objektet i innhegningen, vil dyret mistrives. Et blidt fjes betyr at dyret blir fornøyd. Hvis ingen av fjesene vises, betyr det at det ikke spiller noen rolle for dyret.



## Kjøpe strukturer



Klikk **Buy Structures**-knappen for å åpne skjermbildet Structures, som inneholder to kategorier: . Bruk disse kategoriene til å plassere bygninger og gjøre dyrehagen penere.



## Kategorien Zoo Buildings



Alle bygningene genererer inntekter, med unntak av toalettene, som gjør de besøkende fornøyde, og andedammen, dyrehagen med tamme dyr, og den japanske hagen, som tiltrekker seg besøkende. Ikke alle bygningene er tilgjengelige når du starter spillet. Når du støtter forskningsprosjekter, kan du legge til flere bygninger i dyrehagen.

Komposthaugen tiltrekker ikke besøkende, men skaffer inntekter til dyrehagen.



Når du har plassert en bygning, klikker du den for å vise skjermbildet Building Information. Hvis det selges noe i bygningen, vises varene som selges nederst i skjermbildet. Klikk pil opp eller pil ned for å endre prisen på disse varene. Du kan også klikke det grønne dollartegnet for å selge bygningen og fjerne den fra dyrehagen. I tillegg kan skjermbildet inneholde følgende informasjonskategorier:

**Status** Viser hvor mange gjester som har besøkt bygningen.

**Finance** Viser finansielle opplysninger om dyrehagen per siste måned, inneværende måned og totalt.

**Change Color** Viser andre farger du kan ha på taket av bygningen.

Building Information

Ice Cream Stand 2

\$2.00

Customers: 0

Total Customers: 0

Total Income: \$0

Items Sold

Sell Building-knappen

Kategorien Status

Kategorien Finance

Kategorien Change Color

Items sold

### Slik endrer du farge på taket:

- 1 Klikk bygningen for å få tilgang til informasjonsskjermbildet.
- 2 Velg kategorien **Change Color**, og klikk deretter den fargede firkanten for å vise fargene du kan bruke i stedet for den gjeldende fargen.
- 3 Klikk en av de andre fargene for å endre fargen på taket. (Obs! Fargen endres ikke før du lukker skjermbildet Building Information.)

### Kategorien Zoo Scenery



De besøkende blir mer fornøyde med en velutstyrt og innbydende dyrehage.

**Bench** Benker plassert på passende steder gjør at slitne og misfornøyde besøkende kan sitte ned og slappe av. Når de slapper av, får de ny energi, og orker å fortsette å gå rundt i dyrehagen, og bruke mer penger på gaver og attraksjoner.

**Exhibit Sign** Skilt gjør at dyrehagen ser penere ut, og kan lære de besøkende noe om dyrene i innhegningene.

**Picnic Table** Uten piknikbord må gjestene stå og spise, noe som gjør dem misfornøyde.

**Trash Can** Søppelbøtter plassert på passende steder, gjør at stiene holdes rene. Uten søppelbøtter vil gjestene kaste søppel på bakken. Søppelbøtter tømmes av vedlikeholdsarbeidere.

**Observation Areas** Disse hjelper til med å gjøre dyrehagen penere.

## Hire Staff-Knappen



Som dyrehageeier har du ansvar for tre typer medarbeidere: dyrepassere, omvisere og vedlikeholdsarbeidere.

### Slik ansetter du medarbeidere:

- 1 Klikk knappen **Hire Staff**, og klikk deretter medarbeideren du vil ansette.
- 2 Flytt markøren til området der du vil at medarbeideren skal begynne å arbeide, og klikk deretter for å plassere medarbeideren.

Hvor god jobb en dyrepasser gjør, avhenger av antall dyr - ikke antall innhegninger.



Klikk **Information**-knappen for å vise skjermbildet Staff Facts, som inneholder informasjon om hver arbeiders plikter.



**Zookeepers** Mater, pleier og gjør rent etter dyrene. De har de høyeste lønningene, så du må ikke ansette for mange med én gang.

**Tour Guides** Gir gjestene informasjon om dyrehagen.

**Maintenance Workers** Reparerer innhegningsgjerder, plukker søppel og gjør rent etter dyrene.

# STYRE DYREHAGEN

Du styrer dyrehagen ved hjelp av Kategoriene langs nedre venstre kant av spillskjermbildet.

## Knappen Undo Previous Action



Klikk denne kategorien for å ta tilbake det siste objektet du plasserte.

## Kategorien Clear Objects



Velg denne kategorien til å fjerne objekter fra dyrehagen (bortsett fra dyr, besøkende eller ansatte). Legg merke til at hvis du fjerner et objekt på denne måten, selges objektet. Du får tilbake litt av pengene du brukte på objektet.

### Slik fjerner du et objekt:

- 1 Klikk kategorien **Clear Objects**, og plasser markøren over objektet du vil fjerne.
- 2 Klikk for å fjerne objektet.

Hvis du vil fjerne flere elementer, kan du tegne en boks med markøren - alle objektene inne i boksen slettes når du slipper museknappen.



## Kategorien Message List



I denne kategorien kan du se meldingene som genereres om dyrehagen. Klikk den én gang for å vise listen over meldinger, og klikk den på nytt for å skjule listen.

## Research and Conservation Status



Hvis du spiller et freeform-spill, starter dyrehagen med en enkel teknologi og et begrenset antall dyr. Ved å forske på det nyeste innenfor dyrehagemetoder kan du bruke avanserte funksjoner og kjøpe sjeldne og truede dyrearter – og dermed tiltrekke deg flere besøkende.

Pengebeløpet i dyrehagen begynner på "null", derfor må du øke pengebeløpet for å kunne kjøpe ting.



Skjermbildets tre kategorier viser informasjon om gjeldende programmer for forskning og miljøvern. Tittelen på prosjektet, et bilde som fremstiller det og den beregnede tiden det vil ta å fullføre det, vises for hvert program. Jo mer penger du gir et program, jo raskere går det å fullføre det.

## Kategorien Scenario Information



Hvis du spiller et scenario, vises bakgrunnen og målene for scenariet her. (Obs! Denne kategorien er bare tilgjengelig hvis du spiller et scenario.)

## Kategorien Game Options



Hvis du klikker denne kategorien, åpnes det et skjermbilde som inneholder følgende kategorier:

**File Options** Laster et spill som er lagret tidligere, lagrer et spill som pågår, returnerer til hovedmenyen eller avslutter Zoo Tycoon.

**Sound & Video** Kontrollerer lydvolumet, skjermstørrelsen og videooppløsningen.

**Help Options** Viser lange eller korte verktøytips (tekst som vises når du holder markøren over et element). Lange verktøytips er slått på som standard.

**About** Viser informasjon om din utgave av Zoo Tycoon.



Kategorien  
File Options

Kategorien  
Sound & Video

Kategorien  
Help Options

Kategorien  
About

Kategorien  
Game Options

## Kart

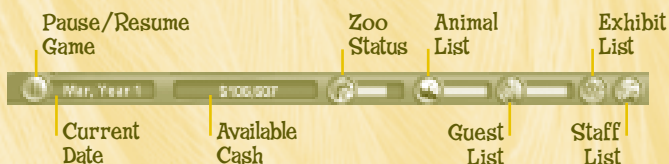
Nederst i venstre hjørne av skjermen ser du et grønt område som er formet som en rute. Dette er et lite kart over dyrehagen. Den hvite firkanten viser hva som er på spillskjermen i øyeblikket. Klikk det lille kartet for å flytte til et hvilket som helst sted i dyrehagen. Zoom inn eller ut ved å klikke knappen **Zoom In (+)** eller **Zoom Out (-)**. Endre perspektivet du ser dyrehagen fra ved å klikke pilen **Rotate Clockwise** eller **Rotate Counter-Clockwise**.



Klikk **Camera**-knappen for å ta et bilde av dyrehagen som du kan dele med andre spillere. Bildet lagres i en skjermbildekatalog i Zoo Tycoon-mappen.

# FÅ TILGANG TIL INFORMASJON OM DYREHAGEN

Knappene og feltene langs nedre kant av skjermbildet hjelper deg å overvåke dyrehagen.



## Knappen Pause/Resume Game



Klikk denne knappen for å stoppe Zoo Tycoon midlertidig. Klikk knappen på nytt for å fortsette spillet. Du kan også trykke MELLOMROMSTASTEN for å stoppe spillet midlertidig.

## Felt for gjeldende dato

Dette viser hvor lang tid det har gått siden du åpnet dyrehagen. Tellingene starter 1. januar, år 1.

## Linjen Available Cash

Dette viser hvor mye penger du kan bruke på forbedringer av dyrehagen.

Når spillet stoppes midlertidig, gir ikke dyrene tilbakemelding når du plasserer objekter i innhegningene deres.



## Zoo Status-knappen



Hvis du klikker denne knappen, åpnes det et skjermbilde som inneholder følgende kategorier: Zoo Information, Income/Expenses, Zoo Graphs og Zoo Awards.



## Kategorien Zoo Information



Denne kategorien viser billettpris, antall dyr, innhegninger, attraksjoner, besøkende, ansatte og støttemedlemmer. Her kan du også gi dyrehagen nytt navn.

Bruk dette skjermbildet til å endre inngangsprisen til dyrehagen.



## Markedsføring av dyrehagen

Klikk knappen **Increase Marketing Funding (+)** eller **Decrease Marketing Funding (-)** for å endre beløpet dyrehagen bruker på markedsføringsaktiviteter, som vil øke antall besøkende som kommer til dyrehagen.

## Kategorien Income/Expenses



Denne kategorien viser en liste over dyrehagens inntekter, utgifter, hvor mye penger dyrehagen har til rådighet og dyrehagens totale verdi.

## Kategorien Zoo Graphs



Klikk denne kategorien for å vise følgende nyttige informasjon om dyrehagen:

**Rating over Time** Viser dyrehagens rangering de siste månedene. Du oppnår høyere rangering hvis du har mange glade dyr og besøkende.

**Zoo Donations** Viser hvor mye penger som er donert.

**Zoo Profit** Viser hvor mye penger dyrehagen tjener.

**Zoo Attendance** Viser antall besøkende de siste månedene.

Du kan også endre formatet for hvert emne ved å klikke **Line Graph-** eller **Bar Graph-**knappen i denne kategorien.

Hold øye med dyrehagens rangeringsgraf. Det er viktig for mange scenarier og er en god helhetsindikator på hvordan du klarer deg.



## Kategorien Zoo Awards



Her vises prisene som dyrehagen har vunnet. Det gis bare priser i freeform-spill.

## Animal List-Knappen



Hvis du klikker denne knappen, vises en liste over dyrene som finnes i dyrehagen. Du kan bruke ett av flere forskjellige filtre for å sortere dyrene: alle dyr, syke dyr, dyr som mistrives i innhegningen, sinte dyr, sultne dyr eller dyr som har rømt.

## Slik sorterer du listen over dyr:

- Klikk en filtreringsknapp for å vise en liste over dyr som samsvarer med filteret.



## Felt for trivsel blant dyrene

Denne søylen, som finnes til høyre for **Animal List**-knappen, viser gjennomsnittlig trivsel for dyrene. Det måler hvordan dyrene trives i innhegningene, om de får nok mat, helsen deres og andre faktorer. Jo lengre feltet er, jo bedre trives dyrene i dyrehagen.

## Guest List-knappen



Hvis du klikker denne knappen, åpnes det et skjermbilde som viser alle besøkende i dyrehagen. Hvis du vil sortere de besøkende, kan du følge den samme fremgangsmåten som for dyrelisten for å bruke følgende filtre: alle besøkende, tørste besøkende, besøkende som leter etter et toalett, sinte besøkende, sultne besøkende eller besøkende som er trette (som har lite energi).

## Felt for trivsel blant besøkende

Denne søylen, som finnes til høyre for **Guest List**-knappen, måler hvordan besøkende trives i gjennomsnitt, basert på hvor mye energi de har, hvor stort behov de har for å gå på toalettet og hvor sultne og tørste de er.

Hvis søylen er gul, betyr det at de besøkende ikke trives. Hvis den blir rød, betyr det at de besøkende er sinte.

## Exhibit List-knappen



Klikk denne knappen for å vise informasjon om en hvilken som helst innhegning. Du kan velge fra en liste over alle innhegninger i dyrehagen.

Gjerdeikonet viser forfatningen til gjerdet i innhegningen. Hvis ikonet er grønt, er gjerdet i god forfatning. Hvis det er gult, er gjerdet i dårlig forfatning. Hvis det er rødt, er minst én av gjerdedelene utslitt eller nedtråkket.

Ødelagt  
gjerde

Gjerde i god  
forfatning



## Kategorien Exhibit Information



Denne kategorien inneholder informasjon om dyrehagens status.

**Popularity Rating** 1–5 stjerner – jo flere stjerner, jo større er populariteten.

**Donations** Doneringer i løpet av den siste måneden og i innværende måned, i tillegg til det totale beløpet som er donert.

**Upkeep** Beløpet som ble brukt forrige måned og i innværende måned, i tillegg til det totale beløpet som er brukt.

**Constructed** Når innhegningen ble bygd.

**Zookeeper** Om det er tildelt en dyrepasser til innhegningen.

Du kan gi en innhegning nytt navn ved å klikke navnet på innhegningen øverst på skjermbildet, og deretter skrive inn det nye navnet over det gamle.



## Kategorien Animals



Denne kategorien viser alle dyrene i innhegningen.

## Kategorien Thoughts



Denne kategorien viser hva de besøkende synes om dyrehagen.

## Staff List-Knappen



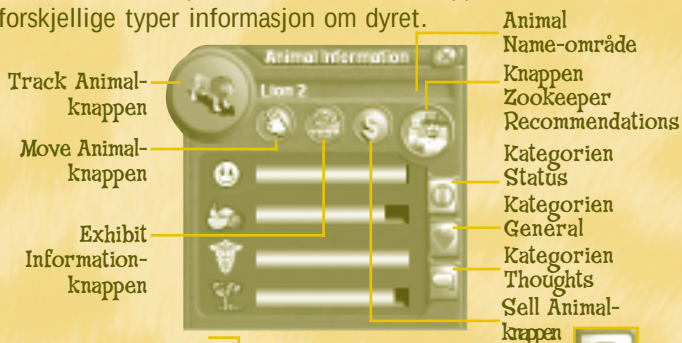
Hvis du klikker denne knappen, vises det et skjermbilde som viser alle ansatte i dyrehagen. Hvis du vil sortere de ansatte, bruker du ett av følgende filtre: alle ansatte, ansatte som ikke har fått tildelt oppgave, ansatte som har fått tildelt oppgave, dyrepassere, vedlikeholdsarbeidere eller omvisere.

# SKJERMBILDER MED INFORMASJON OM DYR, BESØKENDE OG ANSATTE

Når du klikker et dyr, en besøkende eller en ansatt, vises det et skjermbilde som inneholder forskjellige typer informasjon om det merkede dyret eller den merkede personen. Du finner også mye av denne informasjonen når du klikker Animal List-, Guest List- eller Staff List-knappen nederst på skjermen.

## Skjermbildet Animal Information

Hvis du klikker et enkelt dyr, vises skjermbildet Animal Information for dyret. Det inneholder knapper som viser forskjellige typer informasjon om dyret.



### Kategorien Status



Denne kategorien måler fire områder for hvordan dyrene har det: hvordan de trives, hvor sultne de er, helsen og hvordan innhegningen passer.

### Kategorien General



Denne kategorien viser dyrets kjønn og hvor lenge det var siden dyret spiste og sov.

## Kategorien Thoughts



Denne kategorien viser hva de besøkende synes om dyret.

Du kan også klikke disse knappene for å utføre følgende aktiviteter:

**Track Animal** Følg det merkede dyrets bevegelser. Klikk knappen på nytt for å avbryte.

**Animal Name** Gi dyret et nytt navn.

**Move Animal** Flytt det merkede dyret til et nytt sted. Du kan ikke plassere et dyr utenfor en innhegning. Du kan også dobbeltklikke et dyr for å plukke det opp.

**Exhibit Information** Vis den samme informasjonen som Exhibit List-knappen nederst på skjermen.

**Sell Animal** Selg det merkede dyret. Dyr som ikke trives, får du mindre penger for når de blir solgt.

**Zookeeper Recommendations** Vis anbefalinger fra dyrepassereren om hvordan innhegninger kan forbedres.



## Skjermbildet Guest Information

Hvis du klikker en enkelt besøgende, vises skjermbildet Guest Information. Det inneholder tre kategorier som viser forskjellige typer informasjon om den besøkende. Du kan følge den besøkendes bevegelser ved å klikke **Track Guest**-knappen eller gi den besøkende nytt navn ved å skrive inn et nytt navn i området **Guest Name**.



### Kategorien Status



Denne kategorien viser hvor godt den besøkende trives. Jo lengre søylene i kategorien er, jo bedre føler den besøkende seg. Trivselen måles på fem områder: trivsel, behov for drikke, behov for mat, behov for å gå på toalettet og energi. Det er viktig for en besøkendes trivselsnivå å holde alle disse søylene så lange som mulig.

Hvis toalettsøylen til en besøkende er kort, betyr det at det ikke finnes toalett i nærheten av den besøkende. Hvis energisøylen er kort, prøv å sette ut flere benker og piknikbord slik at den besøkende kan slappe av.



## Kategorien General



Denne kategorien viser hvor lang tid den besøkende har tilbrakt i dyrehagen, den besøkendes favorittdyr og hva den besøkende bærer på.

## Kategorien Thoughts



Denne kategorien viser hva den besøkende synes. Bruk denne informasjonen til å se hva du må gjøre for de besøkende.

## Skjermbildet Staff Information

Hvis du klikker en enkelt ansatt, vises skjermbildet Staff Information. Det inneholder to kategorier slik at du kan administrere arbeidet til den ansatte.



## Kategorien Staff Status



Denne kategorien viser følgende informasjon: månedslønn, nåværende oppgaver og hvilken opplæring som er fullført gjennom forsknings- og miljøvernprogrammer.

## Kategorien Job Assignment



Du kan bruke denne kategorien til å legge til eller fjerne oppgaver.

Du kan også utføre disse oppgavene ved å klikke følgende knapper:

**Track Staff Member** Følg bevegelsene til den ansatte du har merket. Klikk knappen på nytt for å avbryte.

**Staff Member Name** Gi den ansatte nytt navn.

**Move Staff Member** Flytt den ansatte du har merket til et nytt sted. Du kan også dobbeltklikke ansatte for å flytte dem.

**Fire Staff Member** Gi en ansatt som ikke lenger er ønsket, sparken.

**Add Exhibits to Schedule** Legg til innhegninger i arbeiderens tidsplan.

### Slik legger du til innhegninger i en arbeiders tidsplan:

- Klikk knappen **Add Exhibits to Schedule**, og velg deretter innhegningen du vil legge til i arbeiderens tidsplan.

Ansatte vil bare ta seg av innhegninger på sine oppgavelister og overser alle andre innhegninger. Hvis du vil at de ansatte skal ta seg av alle innhegningene, kan du la være å tildele en bestemt innhegning til dem. Da vil de fordele tiden blant alle innhegningene. Dyrepassere som tildeles bestemte innhegninger, blir imidlertid bedre til å håndtere dyrene i disse innhegningene. Du kan ikke tildele vedlikeholdsarbeidere bestemte oppgaver.

## MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

**Produkt navn:** Zoo Tycoon

**Elektronisk kundestøtte:**

Norge Informasjonssenter: +47 22 02 25 80

Kundestøtte: +47 22 02 25 50

Internett: <http://www.microsoft.com/norge/>

Web-støtte: <http://www.microsoft.com/norge/support/>

**Utenfor USA:** Kundestøtteinformasjon, åpningstider og kostnader i ditt land eller område kan være forskjellig fra USA. Besøk <http://support.microsoft.com/directory/www.asp> for å finne flere opplysninger. Hvis det ikke finnes noen Microsoft-forhandler i landet eller området du bor i, kontakter du forhandleren der du kjøpte Microsoft-produktet.

**Betingelser:** Microsofts kundestøttetjenester varierer med Microsofts gjeldende priser, vilkår og betingelser, og disse kan endres uten varsel.

# KOMME RASKT I GANG

## Fire enkle trinn for å bygge en dyrehage

Det første dyrehagen trenger, er en innhegning som dyrene kan bo i. La oss bygge den.

### 1 Klikk **Construction**-knappen.



Denne knappen åpner et skjermbilde som inneholder en rekke kategorier. Kategorien med et gjerde skal allerede være valgt for deg – klikk hvis den ikke er valgt. Klikk deretter ett av gjerdene.

### 2 Flytt markøren til det gressdekte området. Klikk og dra markøren for å bygge en del av gjerdet, og slipp deretter museknappen.

Gjør det på nytt til du har laget et inngjerdet område.

Du har bygd en innhegning. Klikk **OK** for å godta navnet som vises, eller skriv inn et nytt navn i tekstboksen som vises.



Nå må du plassere et dyr inne i innhegningen.

### 3 Klikk **Adopt Animals**-knappen.



Denne knappen åpner et skjermbilde som viser masse dyr du kan velge mellom. Klikk ett av dem.

### 4 Flytt markøren til innhegningen, og klikk deretter hvor som helst inne i innhegningen for å plassere dyret.

Det var det!

Du er nå klar til å starte byggingen av en større og bedre dyrehage. Kjøp flere dyr, ansett medarbeidere og pass på å tilfredsstille behovene til de besøkende.



Ingen dyr ble skadet under utviklingen av dette spillet.

**Microsoft**

