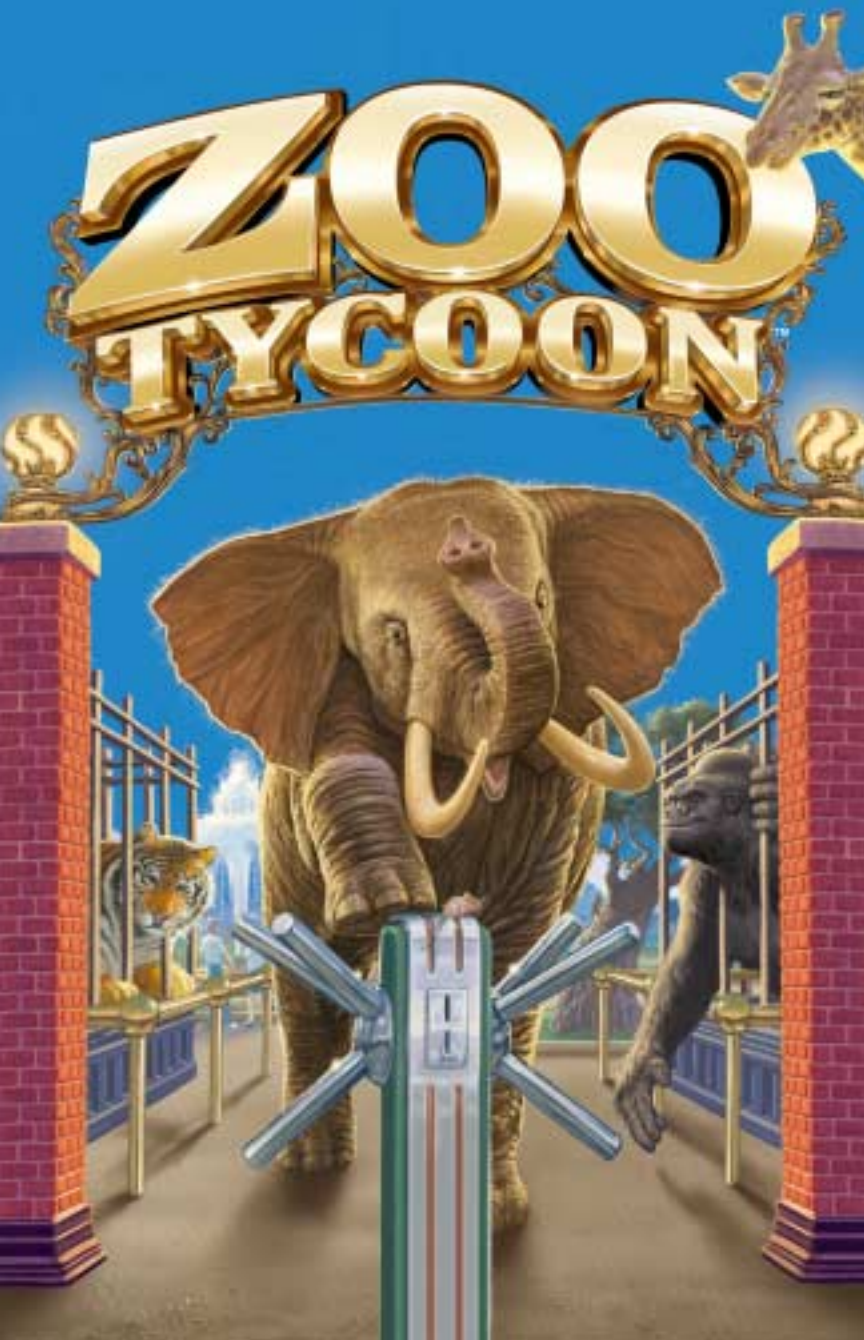




Säkerhetsåtgärder

Varning för Krampanfall orsakade av ljus

En mycket liten andel personer kan få krampanfall när de exponeras för vissa visuella intryck, exempelvis blinkande ljus och mönster som kan finnas i datorspel. Även personer som förut inte drabbats av krampanfall eller epilepsi kan ha ett icke diagnostiserat tillstånd som kan orsaka epileptiska krampanfall i samband med ljus från datorspel.

Krampanfallen kan ha olika symptom, exempelvis yrsel, förvrängd syn, ryckningar i ögon eller ansikte, ryckningar och skakningar i armar eller ben, desorientering, förvirring eller tillfällig förlorad kroppsuppfattning. Krampanfall kan även orsaka medvetlöshet eller kramper som kan leda till skada vid fall eller stötar mot objekt i den drabbades närhet.

Sluta omedelbart spela och kontakta läkare om du får något av dessa symptom.

Föräldrar bör hålla sina barn under uppsikt och fråga dem om de känner något av ovanstående symptom. Sannolikheten att barn och tonåringar ska drabbas av krampanfall är större än för vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska krampanfall som orsakas av ljus kan minskas genom att man vidtar följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett väl upplyst rum
- Spela inte när du är sömnig eller uttröttad

Om du eller någon i din släkt har eller har haft epileptiska anfall, rådfråga en läkare innan du börjar spela.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående meddelande. Om inte annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, personer, platser och händelser i detta dokument fiktiva, och alla eventuella likheter med något verkligt företag, organisation, produkt, domännamn, e-postadress, logotyp, person, plats eller händelse är helt oavsiktliga. Att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt är användarens ansvar. Utan att begränsa upphovsrättigheterna, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektroniskt, mekaniskt, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt skriftligt tillstånd av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrättigheter eller andra rättigheter till immateriell egendom som täcker material i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokument innehåll inte någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrättigheter eller annan immateriell egendom.

© 2001 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX och Zoo Tycoon är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i Förenta staterna och/eller andra länder.

Utvecklat av Blue Fang Games, L.L.C. för Microsoft Corporation.

BLUE FANG GAMES och Blue Fang Games logotyp är varumärken som tillhör Blue Fang Games, L.L.C.

Namnen på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

KOMMA IGÅNG	2
-------------	---

SPELA ZOO TYCOON	3
------------------	---

ANVÄNDA VERKTYGEN	4
-------------------	---

Bygga	5
Ändra zooterrängen	10
Välja djur	14
Köpa föremål	18
Anställa personal	21

DRIVA DITT ZOO	22
----------------	----

Knappen Ångra senaste	22
Ta bort föremål	22
Meddelandelista	22
Status för forskning och naturvård	23
Scenarioinformation	23
Spelalternativ	24
Översiktskarta	25

VISA INFORMATION OM DITT ZOO	26
------------------------------	----

Paus- och fortsättningsknapp	26
Aktuellt datum	26
Kontanter	26
Statusknapp	27
Lista över djur	28
Nöjda djur	28
Besökare	29
Nöjda besökare	30
Lista över attraktioner	30
Personalförteckning	31

INFORMATIONSRUTOR OM DJUR, BESÖKARE OCH PERSONAL	32
--	----

Information om djur	32
Information om besökare	34
Information om personal	35

KOMMA IGÅNG

Välkommen till Zoo Tycoon™. Nu kan du bygga ditt dröm-zool! Du kan skaffa alla sorters djur, placera ut en massa föremål och bygga olika sorters attraktioner för att locka fler besökare medan du bygger din egen perfekta djurpark.

Så här installerar du Zoo Tycoon

- 1 Sätt i CD-skivan Zoo Tycoon i datorns CD-enhet.
Då visas installationsfönstret.
Obs! Om installationsprogrammet inte startas automatiskt när du sätter i CD-skivan, högerklicka på **Den här datorn**, klicka på **Öppna**, dubbelklicka på CD-skivans enhet och därefter på **Setup.exe**.
- 2 Klicka på **Installera** och följ anvisningarna på skärmen.



SPELA ZOO TYCOON

Första gången du startar Zoo Tycoon får du en självstudiekurs att följa. När du är klar med den, eller om du väljer att avsluta den, får du följande alternativ på huvudmenyn.

Spela scenario Börja spela scenariet – spel där du vinner om du uppnår förutbestämda mål.

Spela utan scenario Låt fantasin flöda! Det enda sättet att förlora är om pengarna tar slut.

Öppna ett sparat spel Öppna ett Zoo Tycoon-spel som du har sparat tidigare eller hämtat från Internet.

Fortsätt ett sparat spel Du återvänder till det spel som du senast spelade.

Hämta nya Zoo Tycoon-föremål Du kan hämta nya djur och föremål från Microsoft, från andra spelare via Internet eller från andra källor, exempelvis CD-skivor. Om du ansluter till en Microsoft-server, jämförs Zoo Tycoon-filerna på din hårddisk med de senaste versionerna på Microsoft-servern och filerna uppdateras om det behövs.

Översiktskarta för spel utan scenario

Välj ett litet zoo som är lättare att sköta om du inte har spelat Zoo Tycoon så många gånger. Du kan även avgöra hur mycket pengar ditt zoo ska ha från början. Ju mindre pengar du har från början desto större utmaning.

ANVÄNDA VERKTYGEN

Utforma inhägnader som djuren trivs i. Djur som får bra skötsel blir nöjdare och gör även besökarna nöjda. Besökarna stannar längre i ditt zoo om de ser lekfulla djur i snygga inhägnader. Det betyder att ditt zoo tjänar mer pengar, eftersom besökarna köper mer mat, dryck och souvenirer ju längre de stannar i djurparken. Med mer pengar kan du bygga större och bättre attraktioner med fler exotiska djur.

En bra zooföreståndare:

- bygger spännande attraktioner
- ser till att både djur och människor är nöjda
- sköter ekonomin effektivt
- anställer hårt arbetande personal
- har uppsikt över forsknings- och naturvårdsprogram
- gör djurparken vacker

Alla uppgifter utför du med hjälp av verktygen. Zoo Tycoons gränssnitt har fyra stora knappar längs fönstrets övre vänstra kant. Det är med hjälp av de här knapparna som du bygger ditt zoo. Nedan följer namn och beskrivning på alla knapparna.

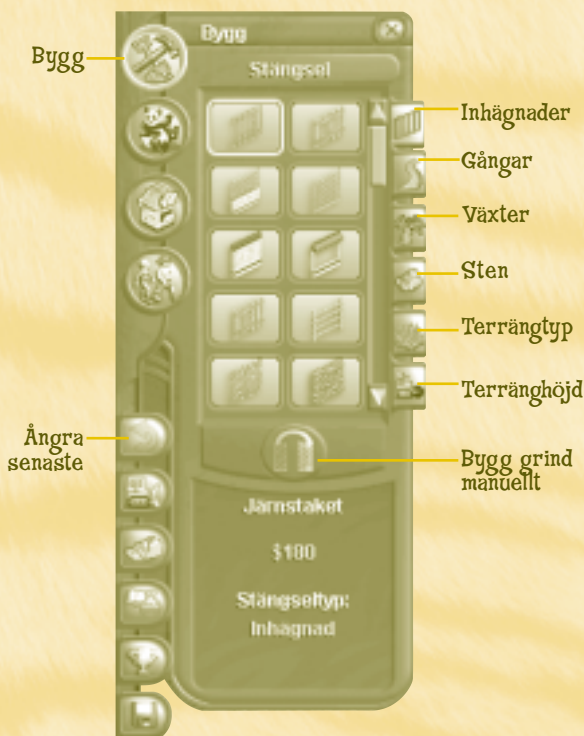
Högerklicka på vilket som helst av verktygen som du har valt om du vill välja bort det.



Bygg



För att bygga bra attraktioner måste du ge djuren tillräckligt med utrymme och bygga attraktionerna så att besökarna kan se djuren klart och tydligt. Dessutom måste attraktionen ha rätt typ av växter och terräng, och djurskötarna måste lätt kunna komma fram till djuren. Genom att klicka på knappen **Bygg** öppnar du ett fönster med en rad verktyg som du behöver när du bygger.



Inhägnader



Inhägnaden utgör attraktionens gräns. En inhägnad måste vara fullständigt omgärdad av stängsel för att djuren inte ska rymma. På handbokens baksida finns anvisningar för att bygga inhägnader.

Allt du
lägger i
inhägnaden
blir en del av
attraktionen.



Besökarna föredrar stängsel som gör att de känner sig nära djuren och kan se dem utan att något är i vägen. En del djur föredrar å andra sidan den avskildhet som ett fastare stängsel ger. Du får avgöra vilket slags inhägnad som är bäst för varje attraktion och djur.

När inhägnaderna blir äldre slits de ut och måste bytas ut så att djuren inte rymmer. Du kan antingen låta vaktmästarna reparera inhägnaderna eller själv byta ut dem.

Typer av inhägnader

Du kan välja att bygga höga eller låga inhägnader. Höga inhägnader hindrar djuren från att fly men gör det svårare för besökarna att se djuren. Låga inhägnader hindrar inte stora djur från att fly men gör det lättare för besökarna att se djuren. Djur som kan klättra eller hoppa bör inte ha låga inhägnader.

De vanliga inhägnaderna används för djuren. Dekorativa inhägnader kan också användas till djuren men gör även djurparken vackrare.

En del djur kan rymma
över vissa sorters
stängsel. Det kan
vara bra att bygga
naturliga hinder,
som exempelvis en
vallgrav, för att
hålla djuren
instängda.



Attraktionens storlek

De flesta djur tycker mest om stora inhägnader, men sådana är å andra sidan dyrare att bygga. Du måste själv avgöra hur mycket utrymme som behövs för att göra djuret nöjt. Du kan börja med en liten attraktion och sedan bygga ut den.

Sex längder
stängsel på
varje sida är
en bra början på
en attraktion.



En del djur behöver mer utrymme än andra. Geparder kräver mest utrymme, medan schimpanser, gaseller och gnuer behöver minst.

Attraktionernas grindar

Grinden används av djurskötarna när de går in till djuren. Du kan skaffa information om attraktionen genom att klicka på grinden. Då öppnas en lista över attraktionerna (se sidan 30). En grind sätts automatiskt upp, men du kan även sätta upp en själv.

Så här bygger du en ny grind

- Klicka på knappen **Bygg grind manuellt**, klicka därefter på den del av inhägnaden där du vill ha en grind.

Ju kortare avstånd det är mellan attraktionernas grindar, desto effektivare kan djurskötarna göra sitt arbete. Blockera inte grinden med föremål, då kan inte djurskötarna komma in och ut.

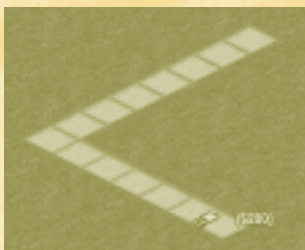
Gångar



Besökarna går vilse om det inte finns några gångar som de kan följa. Personalen behöver dock inte gångar

Så här bygger du en gång

- 1 Klicka på **Gångar** och därefter på den typ av gång som du vill ha.
- 2 Flytta markören till det ställe där du vill att gången ska börja, dra markören och släpp musknappen där du vill att gången ska sluta.



Är du inte nöjd med gången kan du ta bort den genom att klicka på knappen **Ångra senaste**.

Gångarna kan kopplas ihop om terrängen inte är alltför kuperad. Om de inte går att koppla ihop blir gången bruten (se bild nedan). Du kan jämna till branta backar och klippor med terrängutjämningsverktygen (se sidan 13).

Trasig gång



Växter



Genom att klicka på **Växter** får du tillgång till många olika slags träd och buskar som är viktiga för att djuren ska vara nöjda och glada. Du kan ta reda på växtens naturliga miljö (längst ner i rutan Växter). Så att du planterar just de växter som varje djur trivs med.

Figurklippta träd och buskar

Figurklippta växter är klippta så att de ser ut som djur. De är dyra att köpa in men gör ditt zoo vackrare.

Om du har djur som kan klättra bör du inte sätta ett träd nära stängslet. Då kanske de rymmer!



Undvik att sätta träd på ställen där de skymmer djuren för besökarna. Om besökarna inte kan se djuren blir de missnöjda.



Blomrabatter

Färgsprakande blomrabatter förskönar ditt zoo och gör besökarna nöjda.

Sten



En del djur tycker om att klättra upp på stenar och klippblock. Om ett djur tycker om sten men inte har tillräckligt mycket, i sin inhägnad kan det tänkas att det börjar vantrivas och blir missnöjt.

Observera att både växter och stenar kan placeras i djurens inhägnader, men de kan även läggas runt omkring i djurparken för att göra den vackrare.

Ändra zooterrängen

Djuren är nöjda när naturen i deras inhägnader liknar deras naturliga miljö. Du kan ändra en attraktions yta eller höjd genom att klicka på knappen **Bygg** och därefter antingen på **Terrängtyp** eller **Terränghöjd**.



Terrängtyp



Med det här verktyget kan du förändra den befintliga terrängen till en typ som djuret tycker om. (På sidan 15 får du veta mer om vad djuren tycker om.)



Så här ändrar du terrängen

- 1 Längst upp i rutan Terrängtyp kan du ändra storlek på verktyget genom att klicka på **Öka verktygsstorlek (+)** eller **Minska verktygsstorlek (-)**.
- 2 Klicka på den terrängtyp som du vill använda.
- 3 Flytta markören till det område som du vill ändra och dra sedan med musen, så ändras terrängen.
- 4 Klicka på **Godta terrängändringarna** om du vill att ändringen ska finnas kvar, eller klicka på **Ångra terrängändringarna** om du vill börja om på nytt.

När du förändrar terrängen visas hur mycket det kostar i nedre delen av terrängtypsrutan. Terrängkostnaderna summeras löpande. Du behöver inte betala förrän du klickar på knappen **Godta terrängändringarna**, väljer bort terrängverktyget, byter till en ny flik eller stänger rutan Bygg.

Med tiden slits marken i inhägnaderna ut och då får du byta ut den.

Terränghöjd



Här finns funktioner för att bygga kullar, dalar, klippor och vallgravar. En del djur tycker om att ha lite kuperad och upphöjd terräng i inhägnaden. Verktöget fungerar i stort sett som Ändra terräng.

Använd en liten spade när du gör ändringar. Då är det lättare att styra ändringarna i detalj.



Verktöget för att ändra höjd på terrängen

- Med verktöget överst till vänster kan du gradvis förändra terrängens höjd genom att skapa kullar och dalar.
- Med verktöget överst till höger kan du väsentligt ändra terrängens höjd genom att skapa klippor och vallgravar.
- Med verktöget nederst till vänster kan du jämna ut kullar och fylla igen dalar.
- Med verktöget nederst till höger kan du jämna ut branta områden genom att sänka klippor och fylla igen vallgravar.

Skapa mjukt
sluttande kullar/
dalar



Skapa branta
klippor/
vallgravar



Jämna kullar/dalar



Jämna klippor/
vallgravar



Observera att ett rutmönster visas när du klickar på den här fliken. Med hjälp av rutorna kan du planera ändringarna.



Så här ändrar du terränghöjden

- 1** Välj verktygets storlek längst upp i rutan Terränghöjd. Storleken kan vara så liten som en ruta eller så stor som 25 rutor.
- 2** Välj verktyg som passar till de förändringar som du vill göra. En beskrivning av verktygen hittar du på sidan 12.
- 3** Sätt markören på det ställe som du vill ändra. Dra den därefter vågrätt över området som du vill jämna ut, eller dra den uppåt och nedåt för att höja eller sänka det. Allt beror på det verktyg som du har valt.

Är du inte nöjd med ändringarna, klicka på knappen **Ångra terrängändringarna**. Då raderas alla dina ändringar. Är du nöjd klickar du på **Godta terrängändringarna**.

Observera att du inte kan ångra en terrängändring när du väl har bytt verktyg eller avmarkerat fliken **Terränghöjd**.

Välja djur



När du har byggt klart en attraktion är det dags att välja djur till den. Du kan välja mellan en mängd olika djur. Allt från vanliga arter som inte är så dyra till sällsynta exemplar som kostar mycket. Fler djur blir tillgängliga om du stöder forskning och naturvård (se sidan 23).

Genom att klicka på knappen **Välj djur** öppnar du rutan Lista över djur.



Når du markerer ett dyr i rutan
Lista över dyr visas kortfattad
information om djuret: hur mycket
det kostar, var på jorden som
djuret normalt lever, dess
naturliga miljö och vad det tycker
om att ha i sin inhägnad. Vill du
ha ytterligare information om
djuret, klicka på knappen **Information om dyr**.

Placerar du honor
och hanar i
samma
inhägnad
kan det hända
att de får ungar.



Rutan Information om dyr

I rutan finns en stor bild på djuret som du har valt och
detaljerad information, exempelvis om vad det tycker om att
ha i sin inhägnad och hur det betar sig i fångenskap.



Byggnader i attraktioner



En del djur tycker om att ha ett eget hus i sin inhägnad. De kan bli störda av besökarna och behöver ett lugnt ställe där de kan sova.

I rutan Information om djur (se sidan 32) får du information om vart och ett av djuren, exempelvis om det behöver ett särskilt hus och vad för slags hus det föredrar.

Alla byggnader i attraktionerna är inte tillgängliga när du börjar spela. När ditt zoo stöder forskning får du tillgång till bättre hus för djuren.

Leksaker i attraktionen



Klicka på den här fliken om du vill se vilka leksaker som kan läggas i attraktionerna. En del djur älskar leksaker (apor tycker t.ex. om klätterställningar). Fler leksaker blir tillgängliga om du stöder forskningsprojekt (se sidan 23). Leksakerna gör djuren nöjdare.

Placera föremål i attraktioner

När du lägger föremål som hus, växter, stenar eller leksaker i attraktioner, kan du välja åt vilket håll de ska vara vända.

Så här placerar du föremål i en attraktion

- 1 Klicka på det föremål som du vill placera och flytta sedan markören till den plats i attraktionen där du vill ha det.

Vill du att föremålet ska vändas åt ett annat håll, klickar du på en av knapparna **Rotera objekt** för att vända det. (Obs! Föremålets bild går att vända på i rutan men inte i själva spelet. Du måste alltså vända föremålet *innan* du sätter det på plats.)

Rotera föremål
moturs



Rotera föremål
medurs

- 2 Sätt ner föremålet genom att klicka. Är du inte nöjd klickar du på **Ångra senaste** och sätter föremålet på plats igen.

När du placerar ett föremål i en attraktion, kan det tänkas att en glad grön eller en röd ledsen gubbe visas. En ledsen gubbe betyder att föremålet gör djuret missnöjt. En glad gubbe betyder att det blir nöjt. Visas det inte någon gubbe betyder det att djuret inte bryr sig om föremålet.



Köpa föremål



Klicka på knappen **Köp föremål**. Då öppnas rutan Föremål som har två flikar: Zoobyggnader och Zootillbehör. Med hjälp av flikarna kan du skapa byggnader och försköna ditt zoo.



Zoobyggnader



Alla djurparkens byggnader ökar dina inkomster, utom toalettbyggnaderna, som är bekvämlighetsinrättningar för besökarna, samt ankdammen, barn-zoot och den japanska trädgården som lockar besökare.

Alla byggnader är inte tillgängliga när du börjar spela. Genom att stödja forskningsprojekt kan du skaffa fler byggnader till ditt zoo.

När du har satt en byggnad på plats kan du klicka på den, så visas en ruta med information om byggnaden. Om någonting säljs i byggnaden ser du det längst ner i rutan. Klicka på uppåt- eller nedåtpilen om du vill ändra priset. Du kan även klicka på den gröna dollarsymbolen om du vill sälja en byggnad eller ta bort den från ditt zoo. Dessutom kan följande informationsflikar finnas i rutan

Status Visar hur många som har besökt byggnaden.

Ekonomi Visar djurparkens ekonomiska situation för den senaste månaden, aktuell månad och totalt.

Ändra färg Kan användas för att byta färg på byggnadernas tak.

Kompostbyggnaden lockar inte till sig några besökare, men den skapar inkomster genom gödsel försäljning.



Sålda föremål

Sälj byggnad

Status

Ekonomi

Ändra färg

Så här ändrar du en byggnads takfärg

- 1 Klicka på byggnaden så att du kommer åt dess informationsruta.
- 2 Klicka på **Ändra färg** och därefter på färgrutan så visas de färger som du kan använda för att måla över takets nuvarande färg.
- 3 Klicka på en av färgerna så ändras takets färg. (Obs! Färgen ändras inte förrän du stänger byggnadens informationsruta.)

Zootillbehör



En inbjudande djurparksmiljö med det där lilla extra gör besökarna nöjda.

Bänkarna ger trötta och missnöjda besökare möjlighet att sitta och ta igen sig. När de har vilat en stund får de nya krafter och vill gå runt i djurparken igen och spendera mer pengar på mat och souvenirer.

Skyltarna gör djurparken vackrare och informerar besökarna om attraktionerna.

Picknickbord behövs, annars måste besökarna stå och äta och det gör dem missnöjda.

Soptunnor kan du sätta upp så att besökarna kan slänga sitt skräp och du kan därmed hålla gångarna rena. Finns det inga soptunnor slänger besökarna skräpet på marken. Soptunnorna töms av vaktmästare.

Utsiktsplatser gör ditt zoo vackrare.

Anställa personal



Som zooföreståndare har du ansvar för tre olika typer av anställda: djurskötare, guider och vaktmästare.

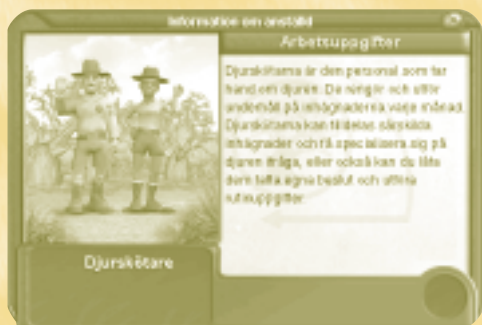
Så här anställer du personal

- 1 Klicka på knappen **Anställ personal** och därefter på den du vill anställa.
- 2 Flytta markören till det ställe där du vill att arbetet ska påbörjas och klicka igen så sätts personen ner.

Djurskötarens prestationer bedöms efter antalet djur - inte antalet attraktioner.



Klicka på knappen **Information**. Då visas en ruta med fakta om personalen, där du får information om varje anställds uppgifter.



Djurskötare utfodrar, vårdar och städar hos djuren. De har högst lön, så anställ inte för många på en gång.

Guiderna informerar besökarna om ditt zoo.

Vaktmästarna reparerar skadade inhägnader, plockar skräp och städar hos djuren.

DRIVA DITT ZOO

Du driver ditt zoo med hjälp av flikarna längs skärmens vänstersida.

Knappen Ångra senaste



Klicka här om du vill ta tillbaka det senaste föremålet som du placerade.

Ta bort föremål



Med den här funktionen kan du ta bort vilket föremål som helst från ditt zoo (med undantag för djur, besökare och personal). Observera att du säljer föremålet om du tar bort det på det här sättet. Du kan få tillbaka en del av de pengar som du betalade för föremålet.

Om du vill ta bort flera föremål, drar du upp en markeringsruta med markören – alla föremål i rutan kommer då att tas bort när du släpper upp musknappen.



Så här tar du bort ett föremål

- 1 Klicka på **Ta bort föremål** och sätt därefter markören på det föremål som du vill ta bort.
- 2 När du klickar tas föremålet bort.

Meddelandelista



På den här fliken ser du de meddelanden som har genererats för ditt zoo. Klicka på den en gång så visas meddelandelistan. Klicka på den igen för att dölja den.

Status för forskning och naturvård



Spelar du utan scenario startas ditt zoo i liten skala med enkla metoder och ett fåtal tillgängliga djur. Genom att forska och komma fram till det senaste inom djurparksskötsel kan du försköna ditt zoo och köpa in sällsynta, utrotningshotade djur och på så sätt locka fler besökare.

Djurparken
börjar utan pengar,
vilket betyder att du
måste skaffa
inkomster för att
kunna köpa bra
saker.



På var och en av flikarna i rutan visas information om aktuella naturvårds- och forskningsprojekt. Projektets titel, en bild som representerar det och beräknad tid att utföra det visas för varje projekt. Ju mer pengar du ger till ett projekt desto fortare blir det klart.

Scenarioinformation



Spelar du ett scenario visas dess bakgrund och mål här. (Obs! Fliken är endast tillgänglig när du spelar ett scenario.)

Spelalternativ



Genom att klicka på det här alternativet öppnar du en ruta som innehåller följande flikar.

Arkiv används för att öppna ett spel som har sparats tidigare, spara ett pågående spel, återvända till huvudmenyn eller avsluta Zoo Tycoon.

Ljud och bild är en funktion med vars hjälp du kan reglera ljudvolym, skärmstorlek och upplösning.

Hjälpalternativ visar långa och korta knappbeskrivningar (text som visas när du håller markören över ett objekt). Långa knappbeskrivningar är aktiva som standard.

Om visar information om ditt Zoo Tycoon-spel.



Översiktskarta

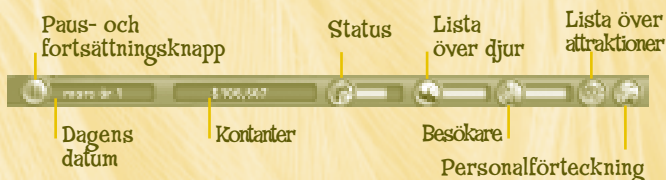
Nere i det vänstra hörnet av skärmen finns en grön snedställd fyrkant. Det är en minikarta över djurparken. Den vita kvadraten visar det som för tillfället återges på skärmen. Du kan klicka på minikartan för att flytta till vilken plats som helst i ditt zoo. Du kan zooma in eller ut genom att klicka på **Zooma in (+)** eller **Zooma ut (-)**. Du kan betrakta ditt zoo från olika håll genom att klicka på pilen **Rotera medurs** eller **Rotera moturs**.



Klicka på knappen **Kamera** om du vill ta en bild av ditt zoo som du sedan kan visa andra spelare. Bilden sparas i mappen med bilder som finns i Zoo Tycoon-mappen.

VISA INFORMATION OM DITT ZOO

Längs skärmens nedre kant finns knappar och fält med vars hjälp du kan övervaka ditt zoo.



Paus- och fortsättningsknapp



Klicka på knappen om du vill göra ett uppehåll i Zoo Tycoon. Klicka på den igen för att fortsätta. Du kan även trycka på mellanslagstangenten om du vill göra ett uppehåll i spelet.

När spelet har pausats kan inte djuren ge någon respons när du placerar föremål i inhägnaderna.



Aktuellt datum

Här ser du hur lång tid som har gått sedan ditt zoo startades. Tiden räknas från januari, år 1.

Kontanter

Här ser du hur mycket pengar du har att spendera på förbättringar i ditt zoo.

Statusknapp



Genom att klicka på den här knappen öppnar du en ruta som innehåller följande flikar: Information, Inkomster/utgifter, Diagram och Utmärkelser.



Information



På den här fliken visas inträdespris, antal djur, inhägnader, attraktioner, besökare, personal och sponsorer. Här kan du även byta namn på ditt zoo.

Ändra
inträdesavgiften
i den här rutan.



Marknadsföring

Klicka på **Öka marknadsföring (+)** eller på **Minska marknadsföring (-)** för att öka eller minska utgifter för marknadsföring som lockar besökare till ditt zoo.

Inkomster/utgifter



På den här fliken visas en lista över djurparkens inkomster och utgifter, hur mycket kontanter som finns och det totala ekonomiska värdet.

Diagram



Här får du följande information om ditt zoo.

Popularitetsstapel visar hur populärt ditt zoo har varit under de senaste månaderna. Ditt zoo blir mer populärt om både djur och besökare är nöjda och glada.

Håll ett öga på popularitetsstapeln.

Den är viktig i många scenarion och ger en bra fingervisning om hur du ligger till.



Donationer visar hur mycket pengar som har skänkts till ditt zoo.

Vinst visar hur mycket pengar ditt zoo tjänar.

Antal besökare visar hur många som har besökt ditt zoo under de senaste månaderna.

Du kan även ändra avsnittens format genom att klicka på **Linjediagram** eller **Stapeldiagram** på fliken.

Utmärkelser



Här ser du vilka utmärkelser djurparken har fått. Utmärkelser ges bara i spel utan scenario.

Lista över djur



Klickar du på den här knappen visas en lista över de djur som för närvarande finns i djurparken. Det finns sex olika knappar för djur som ska visas: alla djur, sjuka djur, djur som är missnöjda med sin inhägnad, ilska djur, hungriga djur eller djur som har rymt.

Så här sorterar du listan med djur

- Klicka på en av knapparna för att visa en lista över djur som stämmer med knappbeskrivningen.



Nöjda djur

Den här stapeln som du hittar till höger om knappen **Lista över djur** visar hur nöjda djuren är i genomsnitt. Den visar hur nöjda de är med sina inhägnader, hur väl de utfodras, deras hälsotillstånd och andra faktorer. Ju längre stapeln är desto nöjdare är djuren i ditt zoo.

Besökare



Klickar du på den här knappen öppnas en ruta med alla djurparkens besökare. Om du vill sortera besökarna gör du på samma sätt som med listorna över djur för att visa följande sex besökarkategorier: alla besökare, törstiga besökare, besökare som letar efter en toalett, arga besökare, hungriga besökare eller besökare som är trötta (har dåligt med energi).

Nöjda besökare

Den här stapeln som ligger till höger om knappen **Besökare** mäter hur nöjda besökarna är i genomsnitt. Det innefattar hur mycket de orkar, hur väl deras behov av toalettbesök, mat och dryck tillgodoses samt andra faktorer.

Är stapeln gul betyder det att besökarna är missnöjda. Om den blir röd är de arga.

Lista över attraktioner



Klicka på den här knappen om du vill visa information om en attraktion. Du kan välja i en lista med alla djurparkens attraktioner.

Inhägnadsikonen visar attraktionens skick. Är ikonen grön är inhägnaden i gott skick. Är den gul är inhägnaden i dåligt skick. Är den röd är åtminstone en del av inhägnaden helt utsliten eller har trampats sönder.

Skadad
inhägnad
Inhägnad i gott
skick



Information om attraktionen



Här får du information om djurparkens status

Popularitet 1–5 stjärnor – ju fler stjärnor desto högre popularitet.

Donationer visar donationer under den senaste och den innevarande månaden och hur mycket som donerats totalt.

Utgifter visar belopp som spenderats under den senaste och innevarande månaden och hur mycket som spenderats totalt.

Byggdatum visar när attraktionen byggdes.

Djurskötare visar om attraktionen har eller saknar en djurskötare.

Byt namn på en attraktion genom att klicka på namnet högst upp i rutan och sedan skriva över det med ett nytt namn.



Djur i attraktionen



Här visas alla djuren i attraktionen.

Åsikter om attraktionen



Här visas vad besökarna tycker om attraktionen.

Personalförteckning



Klickar du på den här knappen öppnas en ruta med all personal i djurparken. Det finns sex olika knappar för personal som ska visas: all personal, personal med och utan arbetsuppgifter, djurskötare, vaktmästare eller guider.

INFORMATIONSRUTOR OM DJUR, BESÖKARE OCH PERSONAL

När du klickar på ett djur, en besökare eller en av personalen, visas en ruta med olika slags information om djuret eller människan ifråga. Mycket av den informationen får du även se om du klickar på någon av knapparna Lista över djur, Besökare eller Personalförteckning som du hittar längst ner på skärmen.

Information om djur

Klickar du på ett djur visas det djurets informationsruta med tre flikar som har olika slags information.



Status



Här visas hur nöjda djuren är inom fyra områden: glädje, hunger, hälsa och inhägnadens lämplighet.

Allmänt



Här kan du se vad djuret har för kön och hur länge sedan det åt eller sov.

Åsikter



Här visas vad besökarna tycker om djuret.

Genom att klicka på knapparna kan du även utföra följande aktiviteter.

Spåra djur Här ser du efter hur djuret rör sig. Klicka på knappen igen när du vill sluta spåra.

Djurets namn Byt namn på djuret.

Flytta djur Flytta ett valt djur till en ny plats. Du kan inte sätta ett djur utanför en inhägnad. Du kan även lyfta upp ett djur genom att dubbelklicka på det.

Information om attraktion Visa samma information som med knappen Lista över attraktioner längst ner på skärmen.

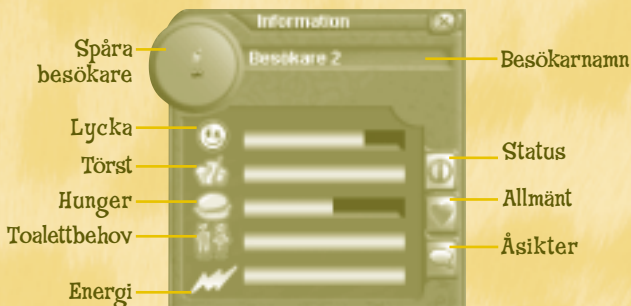
Sälj djur Sälj ett valt djur. Du får mindre pengar för missnöjda djur.

Djurskötarens rekommendationer Visar tips från djurskötaren om hur du kan förbättra attraktioner.



Information om besökare

Klickar du på en besökare ser du den besökarens informationsruta med tre flikar som visar olika uppgifter. Du kan även hålla reda på besökarens rörelser genom att klicka på knappen **Spåra besökare** och byta namn på besökaren genom att skriva in ett nytt i fältet **Besökarnamn**.



Status



Här visas en rad uppgifter om hur nöjd/missnöjd besökaren är. Ju längre staplarna är desto bättre känner sig besökaren. Det finns fem olika mått på hur besökaren känner sig: glädje, behov av dryck, mat, toalett och energi. För att besökaren ska vara nöjd bör staplarna vara så långa som möjligt.

Om en besökarens toalettstapel är kort betyder det att det inte finns någon toalett i närheten. Om energistapeln är kort bör du sätta ut fler bänkar och picknickbord där besökaren kan ta igen sig.



Allmänt



Här visas hur länge besökaren har varit i djurparken, besökarens älsklingsdjur samt vad besökaren bär på.

Åsikter



Här visas besökarnas åsikter. Med den informationen ser du vad besökarna behöver.

Information om personal

Klickar du på en av personalen visas den anställdes informationsruta med två flikar där du kan styra vilket arbete som utförs.



Personalstatus



Här visas följande information: månadslön, aktuell uppgift och vilken forsknings- och naturvårdsutbildning som den anställda har genomgått.

Arbetsuppgifter



Här kan du lägga till eller ta bort arbetsuppgifter.

Genom att klicka på knapparna kan du även utföra följande aktiviteter.

Spåra anställd Här ser du hur en av de anställda förflyttar sig. Klicka på knappen igen när du vill sluta spåra.

Den anställdes namn Byt namn på den anställda.

Flytta anställd Flytta en vald anställd till en ny plats. Du kan även flytta anställda genom att dubbelklicka på dem.

Avskeda anställd Du kan avskeda medlemmar av personalen som inte längre behövs.

Sätt upp fler attraktioner på schemat Här kan du ge den anställda ansvar för fler attraktioner.

Så här sätter du upp fler attraktioner på en anställds schema

- Klicka på knappen **Sätt upp fler attraktioner på schemat** och välj sedan vilken attraktion som ska läggas till på den anställdes schema.

Personalen sköter endast de attraktioner som de får i uppgift att sköta och bryr sig inte om de andra. Om du vill att all personal ska sköta om alla attraktioner ger du dem inte ansvar för särskilda attraktioner. Då organiserar de sin tid så att de hinner med att göra lite arbete på alla attraktionerna. Djurskötare som får ansvar för särskilda attraktioner sköter dock om djuren bättre. Du kan inte ge vaktmästare särskilda arbetsuppgifter.

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Produktnamn: Zoo Tycoon

Supportinformation på Internet: <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>

För Sverige besök <http://www.microsoft.se/support/>

Telefonsupport: 08-752 09 29

I andra länder än USA: Supportalternativ, öppettider och kostnader kan vara annorlunda än i USA. Välkommen att besöka <http://support.microsoft.com/directory/www.asp>, där du hittar mer information om ditt lokala kontor. Finns inte Microsoft där du bor kontakta inköpsstället för Microsoft-produkten.

Villkor: Microsofts supporttjänster gäller aktuella priser, regler och villkor som kan ändras utan föregående meddelande.

SNABBSTART

Bygg ett zoo i fyra enkla steg

Det första ditt zoo behöver är en djurattraktion. Då bygger vi en!

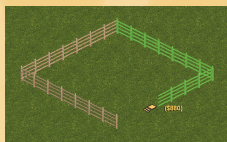
1 Klicka på knappen **Bygg.**



Då öppnas en ruta med en rad flikar. Fliken med ett staket på ska redan vara markerad – klicka på den annars. Klicka därefter på en av inhägnaderna.

2 Flytta markören till gräsområdet. Klicka och dra markören för att sätta upp en inhägnadsdel och släpp musknappen. Upprepa flera gånger tills du har ett inhägnat område.

Nu har du byggt en attraktion! Klicka på **OK** om du vill ha det namn som visas, eller skriv in ett nytt namn i rutan.inside your exhibit.



Nu behöver du ju ett djur till attraktionen.

3 Klicka på knappen **Välj djur.**



Då öppnas en ruta med flera djur som du kan välja bland. Klicka på ett av dem.

4 Flytta markören till attraktionen och klicka var som helst inne i attraktionen så sätter du ner ditt djur.



Klart!

Nu kan du bygga ett större och bättre zoo. Välj fler djur, anställ personal och se till att besökarna är nöjda.

Inga djur skadades när detta spel tillverkades.

Microsoft

