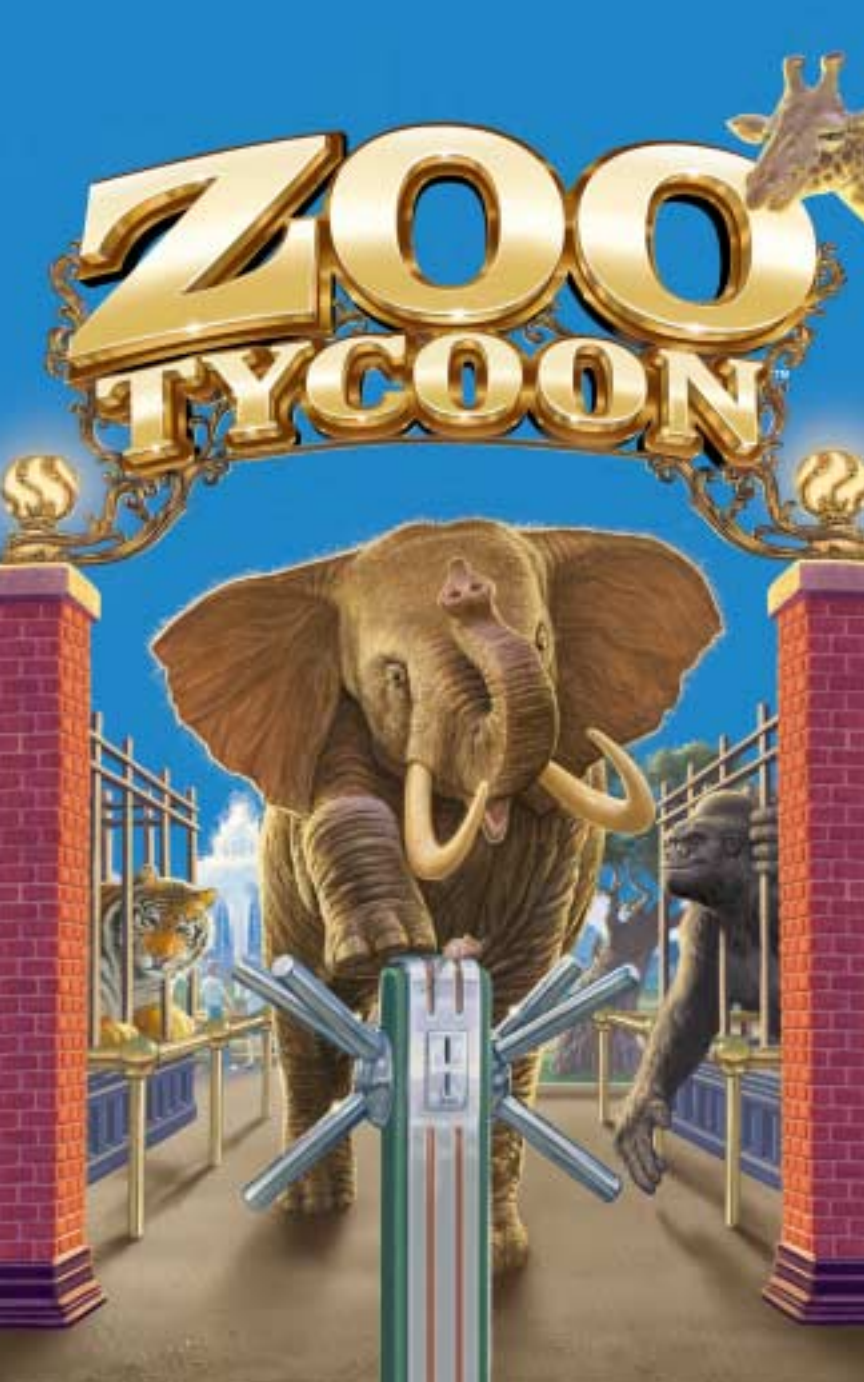

ZOO
TYCOON

Sikkerhedsadvarsel

Om lysfølsomhed

En meget lille del personer kan få anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, herunder blinkende lys, der opstår i videospil. Selv personer, der ikke tidligere har oplevet sådanne anfald eller epilepsianfald, kan have en ikke-diagnostiseret sygdom, der kan forårsage disse "lysfølsomme epileptiske anfald" under overværelse af videospil.

Disse anfald har mange symptomer, herunder svimmelhed, forstyrret syn, trækninger i øje eller ansigt, ryk eller rysten af arme eller ben, desorientering, forvirrethed eller kortvarigt tab af bevidstheden. Anfald kan også forårsage bevidstløshed eller krampetrækninger, der kan føre til skader, fordi man falder eller rammer objekter.

Du skal stoppe spillet straks og kontakte din læge, hvis du oplever et af disse symptomer. Forældre skal holde øje med eller spørge deres børn om ovenstående symptomer – børn og teenagere har større risiko for at få disse anfald.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres, hvis følgende forholdsregler overholdes:

- Spil i et rum med god udluftning.
- Spil ikke, hvis du er døsig eller træt.

Hvis du selv eller dine nærmeste lider af eller har lidt af anfald eller epilepsi, skal du kontakte din læge, inden du spiller.

Oplysningerne i dette dokument, herunder URL og andre referencer til websteder kan ændres uden foregående varsel. Medmindre andet er anført, er firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og hændelser, der er angivet heri, fiktive og har ingen forbindelse til virkelige firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og hændelser. Det påhviler brugeren at overholde alle gældende love om ophavsret. Uden at begrænse rettighederne om ophavsret, er det forbudt at gengive, gemme eller lagre på set søgesystem eller på nogen måde overføre dele af dette dokument (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, optagelse eller på anden måde), eller til noget formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, ophavsrettigheder eller andre immaterielle rettigheder, der dækker emner i dette dokument. Medmindre det udtrykkeligt er angivet i enhver skriftlig licensaftale fra Microsoft, giver dette dokument dig ikke licens til disse patenter, varemærker, ophavsrettigheder eller andre rettigheder vedrørende immaterialret.

© 2001 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT, DirectX, og Zoo Tycoon er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.

Udviklet af Blue Fang Games, L.L.C for Microsoft Corporation.
BLUE FANG GAMES og Blue Fang Games-logoet er varemærker tilhørende Blue Fang Games, L.L.C.

Navne på faktiske firmaer og produkter nævnt heri er varemærker tilhørende deres respektive ejere.

INTRODUKTION 2

SPIL ZOO TYCOON 3

BRUG AF VÆRKTØJERNE 4

Opbygning 5
Ændring af Zoo-terrænet 10
Valg af dyr 14
Køb af konstruktioner 18
Ansættelse af personale 21

STYRING AF DIN ZOO 22

Fanen Undo Previous Action 22
Fanen Clear Objects 22
Fanen Message List 22
Fanen Research and Conservation Status 23
Fanen Scenario Information 23
Fanen Game Options 24
Kort 25

OPLYSNINGER OM DIN ZOO 26

Knappen Pause/Resume Game 26
Statuslinjen Current Date 26
Statuslinjen Available Cash 26
Knappen Zoo Status 27
Knappen Animal List 28
Statuslinjen Animal Happiness 29
Knappen Guest List 29
Statuslinjen Guest Happiness 30
Knappen Exhibit List 30
Knappen Staff List 31

PANELERNE ANIMAL, GUEST OG STAFF INFORMATION 32

Panelet Animal Information 32
Panelet Guest Information 34
Panelet Staff Information 35

INTRODUKTION

Velkommen til Zoo Tycoon™. Du kan nu bygge den ultimative zoo! Forsyn haven med alle mulige eksotiske dyr og masser af udstyr, tilføj forskellige slags attraktioner for at tiltrække flere gæster, så du får den mest perfekte zoo.

Sådan installeres Zoo Tycoon

1. Indsæt cd-rom'en med Zoo Tycoon i cd-rom-drevet. Hovedmenuen vises.

   Bemærk! Hvis installationen ikke starter automatisk, når cd-rom'en er isat, skal du klikke på **Denne computer**, klikke på **Åbn**, dobbeltklikke på cd-rom-drevet, og derefter dobbeltklikke på **Setup.exe**.

2. Klik på **Install**, og følg derefter vejledningen på skærmen.

SPIL ZOO TYCOON

Når du starter Zoo Tycoon, kan du følge de angivne instruktioner. Når du er færdig med den første instruktion, eller når du selv har afsluttet den, kan du i hovedmenuen vælge mellem:

Play Scenario Game (Scenariespil) Starter scenariespil – tab-eller-vind-spil med forudbestemte mål.

Play Freeform Game (Frit spil) Du kan opbygge din zoo helt efter dit eget hoved – du kan kun tabe, hvis du går fallit.

Load Saved Game (Indlæs gemt spil) Indlæser et Zoo Tycoon-spil, du tidligere har gemt, eller som du har hentet på Internettet.

Continue Saved Game (Fortsæt gemt spil) Vender tilbage til det spil, du sidst spillede.

Get New Zoo Tycoon Items (Hent nye Zoo Tycoon-emner) Du kan hente nye dyr og zoo-objekter fra Microsoft eller fra andre spillere via Internettet eller fra andre kilder, f.eks. cd-rom. Hvis du er tilsluttet til en Microsoft-server, sammenligner spillet Zoo Tycoon-filerne på harddisken med de seneste versioner på Microsoft-serveren og opdaterer evt. filerne.

Kort over zoo i Freeform Game

Hvis du ikke kender Zoo Tycoon, skal du vælge en lille zoo, fordi den er nemmere at styre. Du kan forudindstille, hvor mange penge zoo'en skal have til rådighed, inden du starter spillet. Jo færre penge du har, når spillet starter, jo mere udfordrende bliver spillet.

BRUG AF VÆRKTØJERNE

Byg anlæg, som gør dyrene glade. Et dyr, der bliver sørget godt for, morer sig mere, og gæsterne synes i det hele taget, at dyret virker „gladere". Gæsterne bliver længere tid i din zoo, hvis de ser legesyge dyr i flotte omgivelser. Det betyder flere penge til din zoo, fordi gæsterne køber mere mad, flere drikkevarer og gaver, jo længere de bliver. Flere penge betyder, at du kan bygge større og bedre anlæg og købe flere eksotiske dyrearter.

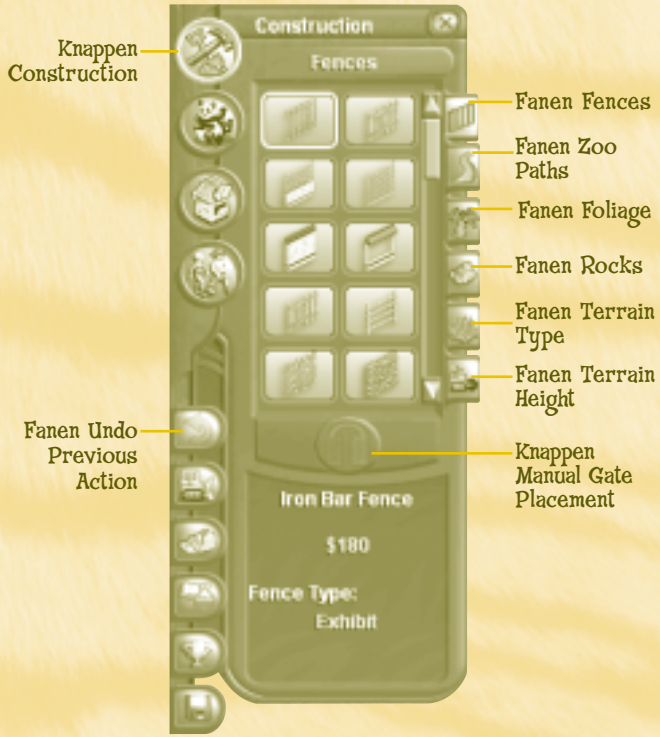
En god zoo-leder:

- Bygger spændende anlæg.
- Gør dyr og gæster glade.
- Har styr på pengene.
- Ansætter hårdtarbejdende personale.
- Fører tilsyn med forsknings- og bevarelsesprogrammer.
- Opbygger en smuk zoo.

Med Zoo-værktøjerne kan du udføre alle disse opgaver. Brugerfladen i Zoo Tycoon indeholder fire store knapper langs øverste venstre side af skærmen. Disse knapper skal du bruge, når du bygger din zoo. Du får navne på og en beskrivelse af knapperne senere.

Opbygning

Et godt anlæg er et anlæg, hvor dyrene har tilstrækkeligt med plads, hvor gæsterne kan se dyrene tydeligt, anlægget er forsynet med den rigtige bevoksning og terrænpunkter, og hvor dyrepasserne har nem adgang til dyrene. Hvis du klikker på knappen **Construction** (Opbygning) åbnes et panel, der indeholder en række zoo-værktøjer, der gør det muligt for dig at udføre alle disse aktiviteter.



Fanen Fences

Hegn definerer indhegningen af et anlæg. Hegnet skal omslutte et område helt, for at anlægget kan rumme dyr. Bagsiden af denne brugervejledning indeholder en vejledning til opbygning af et hegn.

Alt det, der er placeret inden for hegnet, bliver et del af anlægget.

Gæster foretrækker et hegn, der giver dem frit udsyn til dyrene i anlægget og giver dem følelsen af at være tæt på dyrene. Nogle dyr kan dog bedst lide den fred, som et massivt hegn giver. Du skal bestemme, hvilken hegnstype der er bedst for hvert anlæg og hvert dyr.

Anlægshegn slides med tiden og skal udskiftes, så dyrene ikke stikker af. Vedligeholdelsesmedarbejdere reparerer hegn, eller du kan vælge selv at udskifte dem.

Hegnstyper

Du kan vælge at bygge høje eller lave hegn. Høje hegn forhindrer store dyr i at stikke af, men de er sværer at se igennem end lave hegn. Lave hegn holder ikke store dyr tilbage, men de er nemmere at se igennem. Lave hegn tilbageholder ikke dyr, der kan klatre eller springe.

Anlægshegn bruges til dyr. Du kan også bygge dekorative hegn, som gør haven pænere.

Nogle dyr kan stikke af over nogle slags hegn. Du skal muligvis bygge naturlige forhindringer, f.eks. grotter, for at holde dyrene i deres anlæg.

Plads i anlægget

De fleste dyr føler sig bedst tilpas i store anlæg, men store anlæg er dyre at bygge. Du må selv vurdere, hvor meget plads der er nødvendig, for at dyret ikke føler sig utilpas. Du kan starte med et lille anlæg, og så på et senere tidspunkt gøre det større ved at tilføje flere hegnsdele.

Nogle dyr kræver mere plads end andre. Geparder kræver mest plads og chimpanser, gazeller og gnuer kræver knap så meget plads.

Låger til anlæggene

Lågen til anlægget bruges af dyrepasserne til at få adgang til anlægget, så de kan passe dyrene. Du kan få yderligere oplysninger om anlægget ved at klikke på den knap, der åbner Exhibit List (Liste over anlæg) (se side 30). Spillet føjer automatisk en låge til anlæggets hegn, eller du kan placere den selv.

Sådan placerer du en låge et nyt sted

- Klik på knappen **Manual Gate Placement** (Manuel placering af låge), og klik derefter på den del af hegnet, hvor lågen skal placeres.

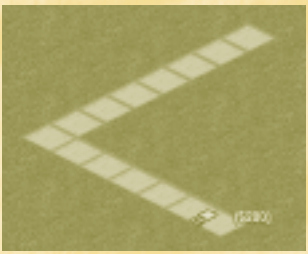
Jo tættere lågerne er på hinanden, jo mere effektive er dyrepasserne, når de skal se til dyrene. Lågen til anlægget må ikke blokeres af objekter, da dyrepasserne nemt skal kunne komme ind og ud af anlægget.

Fanen Zoo Paths

Gæsterne farer vild, hvis der ikke er stier, de kan følge. Personalet har ikke brug for stier

Sådan bygger du en sti

1. Klik på fanen **Zoo Paths** (Stier), og klik derefter på den ønskede stitype.
2. Flyt markøren til det område i zoo'en, hvor stien skal starte, klik og træk markøren for at bygge et stiafsnit, og slip derefter musetasten for at afslutte stien.



Hvis du ikke er tilfreds med den sti, du har bygget, kan du fjerne den ved at klikke på knappen **Undo Previous Action** (Fortryd forrige handling).

Stierne hænger sammen, så længe terrænet er fladt eller hælder en anelse. Hvis det ikke er tilfældet, brydes stien muligvis (se nedenstående tegning). Hvis der er stejle skråninger eller skrænter, skal du udjævne terrænet med de værktøjer, der kan niveauinddele terrænet (se side 13).

Fanen Foliage

Hvis du klikker på fanen **Foliage** (Bevoksning), får du adgang til en række træer og buske, der er vigtige for dyrenes trivsel. Kontroller oplysningerne om de valgte planter, deres voksested og placering for at sikre, at det pågældende dyr kan lide bevoksningen i sit anlæg.

Planteskulpturer

Planteskulpturer (planter, der er udformet som dyr) er dyre, men er pengene værd, hvis du vil udsmykke din zoo.

Blomsterbede

Farverige blomsterbede pynter i haven og gør gæsterne glade.

Fanen Rocks

Nogle dyr elsker at klatre på klipper. Hvis et dyr kan lide klipper, men ikke kan finde nogen – eller nok – i anlægget, trives det muligvis ikke i anlægget og bliver trist.

Bemærk, at både bevoksning og klipper kan placeres i et anlæg til dyr, men de kan også placeres rundt omkring i zoo for at gøre den pænere.

Ændring af Zoo-terrænet

Dyr er glade, når deres anlæg svarer til deres naturlige omgivelser. Du kan skifte anlæggets overflade eller forhøjning ved at klikke på knappen **Construction** (Opbygning) og derefter klikke på fanen **Terrain Type** (Terræntype) eller **Terrain Height** (Terrænhøjde).

Knappen Construction

Knappen Decrease Tool Size

Værktøjerne i Change Terrain Height

Knappen Undo Terrain Changes

Knappen Decrease Tool Size

Fanen Terrain Type

Fanen Terrain Height

Knappen Accept Terrain Changes

Fanen Terrain Type

Vælg denne fane til at skifte den eksisterende overfladetype ud med den slags, dyret foretrækker. (Se side 15 for at finde ud af, hvad dyret foretrækker).

Sådan skifter du terræntypen

1. Vælg størrelsen på værktøjet øverst i panelet Terrain Type ved at klikke på knappen **Increase Tool Size** (+) (Forøg størrelse på værktøj) for at gøre størrelsen på værktøjet større eller knappen **Decrease Tool Size** (-) (Formindsk størrelse på værktøj) for at gøre størrelsen på værktøjet mindre.
2. Klik på den terræntype, der skal bruges.
3. Placer markøren over det område, der skal ændres, og klik og træk derefter markøren for at ændre terrænet.
4. Klik på knappen **Accept Terrain Changes** (Accepter terrænændringer) for at beholde ændringen, eller klik på knappen **Undo Terrain Changes** (Fortryd terrænændringer) for at starte forfra.

Når du ændrer terrænet, vises prisen i den nederste del af panelet Terrain Type. Dette er en løbende sum, og den bliver ikke opkrævet, før du klikker på knappen **Accept Terrain Changes** (Accepter terrænændringer), fravælger terrænværktøjet, skifter til en ny fane eller lukker panelet Construction.

Dyrene slider overfladen på terrænet i anlægget med tiden, og den skal udskiftes.

Fanen Terrain Height

Denne fane indeholder indstillinger, der gør det muligt for dig at bygge bakker, dale, klipper og grotter. Nogle dyr, som f.eks. skruegeden, elsker mange forhøjninger i deres anlæg. Værktøjsfunktionerne er stort set lige som værktøjet Change Terrain Type.

Brug en lille skovl, når du laver ændringer – det er nemmere at styre ændringerne på den måde.

Værktøjerne i Change Terrain Height (Skift terrænhøjde)

- Værktøjet øverst til venstre ændrer langsomt terrænhøjden til bakker og dale.
- Værktøjet øverst til højre ændrer terrænhøjden brat til klipper og grotter.
- Værktøjet nederst til venstre udjævner let skrånende terræn ved at udjævne bakker eller udfylde dale.
- Værktøjet nederst til højre udjævner stejlt terræn ved at udjævne klipper eller udfylde grotter.

Bemærk det gitter, der vises, når du klikker på denne fane. Gitteret hjælper dig med at planlægge ændringerne.

Sådan ændrer du terrænhøjden

1. Vælg størrelsen på værktøjet øverst i panelet Terrain Height (Terrænhøjde). Værktøjet kan være helt ned til 1x1-firkant og op til 5x5-firkant.
2. Vælg det rigtige værktøj til den type ændring, du vil foretage. Værktøjerne beskrives på side 12.
3. Placer markøren over det område, der skal ændres, og klik og træk markøren vandret over området for at udjævne terrænet eller hæve eller sænke det, afhængigt af det værktøj du har valgt.

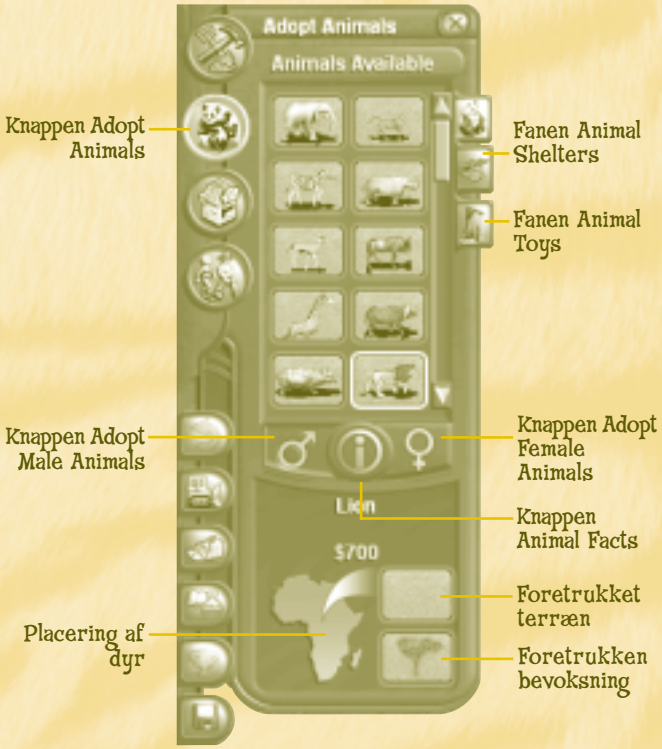
Hvis du ikke er tilfreds med de ændringer, du har lavet, skal du klikke på **Undo Terrain Changes** (Fortryd terrænændringer), som sletter ændringerne, og der er nu ikke foretaget ændringer i din zoo. Ellers skal du klikke på knappen **Accept Terrain Changes** (Accepter terrænændringer).

Husk, at du ikke kan fortryde terrænændringerne, når du skifter til et andet værktøj eller lukker fanen **Terrain Height** (Terrænhøjde).

Valg af dyr

Når du har bygget et anlæg, er det tid til at vælge de dyr, der skal ind i det. Du kan vælge mellem en lang række dyr, lige fra billige dyr, der er lette at få fat i, til dyre og sjældne dyr. Der bliver flere dyr at vælge imellem, når du giver penge til forsknings- og bevarelsesprogrammer (se side 23).

Når du klikker på knappen **Adopt Animals** (Vælg dyr), åbnes panelet med de dyr, du kan købe.



Når du vælger et dyr i dette panel, vises der nederst en kort beskrivelse af dyret, dvs. prisen på dyret, det geografiske område, hvor den oprindeligt stammer fra, dets voksested, og dets foretrukne anlæg. Du kan få flere oplysninger om det valgte dyr ved at klikke på knappen **Animal Facts** (Fakta om dyret).

Panelet Animal Facts

I dette panel vises der et stort billede af det valgte dyr og udførlige oplysninger om dyret, f.eks. hvad det foretrækker at have i sit anlæg, og hvordan det opfører sig i fangenskab.

Fanen Animal Shelters

Nogle dyr vil gerne have deres eget hus i deres anlæg. De bliver måske alt for påvirket af menneskemængden eller har brug for et stille sted, hvor de kan sove.

Panelet Animal Information (se side 32) giver oplysninger om hvert dyr, f.eks. om det kræver et læskur, og hvilket slags skur det foretrækker.

Det er ikke alle typer læskure, der er tilgængelige fra starten af spillet. Når du giver penge til forskning, kan du vælge mellem bedre skure.

Fanen Animal Toys

Klik på denne fane for at se det legetøj, du kan sætte ind i anlæggene. Nogle dyr elsker legetøj (aber elsker f.eks. reb til at svinge sig i). Der bliver mere legetøj at vælge imellem, når der oprettes forskningsprogrammer (se side 23). Legetøj kan gøre dyrene mere glade.

Placering af objekter i anlæg

Når du indsætter objekter, f.eks. et læskur, en bevoksning, klipper eller legetøj til dyr, i et anlæg, kan du vælge, hvilken vej de skal vende.

Sådan placeres objekter i et anlæg

1. Klik på det objekt, du vil sætte ind, og flyt derefter markøren til det område i anlægget, hvor du vil sætte objektet.

   Hvis objektet skal vende en anden vej, skal du klikke på én af knapperne **Rotate Object** (Roter objekt) for at vende objekterne. Bemærk! Billedet af objektet vender i panelet, ikke på spilleområdet, og du skal vende objektet, *inden* du indsætter det.

2. Klik for at indsætte objektet. Hvis du ikke er tilfreds med placeringen, skal du klikke på knappen **Undo Previous Action** (Fortryd forrige handling) og derefter sætte objektet ind igen.

Når du har sat et objekt i et anlæg, kan du måske se et glad ansigt, der er grønt, eller et bedrøvet ansigt, der er rødt. Et bedrøvet ansigt betyder, at det sted, hvor du har sat objektet, gør dyret ked af det. Et glad ansigt betyder, at dyret har det godt. Hvis du ikke kan se et ansigt, er det fordi, at dyret er ligeglad med objektet.

Køb af Konstruktioner

Klik på knappen **Buy Structures** (Køb af konstruktioner) for at åbne panelet Structures (Strukturer), der indeholder to faner: Zoo Buildings (Zoo-bygninger) og Zoo Scenery (Zoo-udstyr). Brug disse faner til at indsætte bygninger og til at gøre haven pæn.

Fanen Zoo Buildings

Kompostbunken tiltrækker ikke gæster, men den giver indtægter til zoo'en.

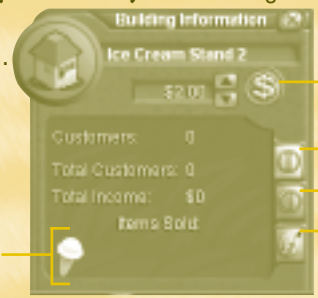
Alle zoo-bygninger giver indtægter, bortset fra toiletter, der er til gavn for gæsterne, samt Duck Pond (Andedam), Petting Zoo (Kæledyrs-zoo) og Japanese Garden (Japanske have), som tiltrækker gæster. Det er ikke alle bygninger, du kan vælge i starten af spillet. Hvis du giver penge til forskningsprojekter, kan du indsætte flere bygninger i haven.

Når du har indsat en bygning, skal du klikke på den for at få vist panelet Building Information (Bygningsoplysninger). Hvis der sælges fra bygningen, vises de ting, der sælges, nederst i panelet. Klik på pil op eller pil ned for at ændre priserne på disse ting. Du kan også klikke på det grønne dollarsymbol for at sælge bygningen og fjerne den fra haven. Panelet kan derudover også indeholde følgende faner:

Status Viser, hvor mange besøgende eller kunder der har besøgt bygningen.

Finance (Økonomi) Viser havens økonomiske oplysninger i sidste måned, denne måned og i alt.

Change Color (Skift farve) Giver mulighed for at skifte farve på bygningens tag.



Sådan ændrer du farven på taget af en bygning

1. Klik på bygningen for at få adgang til oplysningspanelet.
2. Klik på fanen **Change Color** (Skift farve), og klik derefter på den farvede firkant for at få vist de farver, som taget kan få.
3. Klik på én af de nye farver, der er vist, for at skifte farven. Bemærk! Farven ændres ikke før, du lukker panelet Building Information (Bygningsoplysninger).

Fanen Zoo Scenery

Indbydende omgivelser med udstyr, gør gæsterne glade.

Bench (Bænke) Bænke, der er strategisk godt placerede, gør det muligt for trætte gæster at få sig et hvil. Når de hviler sig, får de fornyet energi og lyst til at fortsætte gåturen rundt i din zoo – og bruge flere penge på mad, gaver og forlystelser.

Exhibit Sign (Anlægsskilte) Skilte pynter i haven og fortæller gæsterne om anlæggene.

Picnic Table (Picnicborde) Uden picnicborde skal gæster stå op og spise, hvilket de ikke vil være tilfredse med.

Trash Can (Affaldsbeholder) Affaldsbeholdere, der er placeret på passende steder, er med til at holde haven ren. Uden affaldsbeholdere smider gæsterne affald på jorden. Affaldsbeholdere tømmes af vedligeholdelsesmedarbejdere.

Observation Areas (Observationsområdet) Dette udstyr er med til at gøre haven pænere.

Ansættelse af personale

Som leder af zoo'en skal du holde øje med det arbejde, som tre typer ansatte laver: Dyrepassere, guider og vedligeholdelsesmedarbejdere.

Kvaliteten af dyrepasserens arbejde afhænger af antallet af dyr – ikke antallet af anlæg.

Sådan ansætter du personale

1. Klik på knappen **Hire Staff**, og klik derefter på den medarbejder, du vil ansætte.
2. Flyt markøren til det område, hvor medarbejderen skal starte sit arbejde, og klik derefter for at indsætte medarbejderen.

Klik på knappen **Information** for at få vist panelet Staff Facts, der giver dig oplysninger om hver medarbejders arbejdsopgaver.

Zookeepers (Dyrepassere) De fodrer, helbreder og gør rent efter dyrene. De har de højeste lønninger, så du skal ikke ansætte for mange for hurtigt.

Tour Guides (Guider) Fortæller gæsterne om zoo'en.

Maintenance Workers (Vedligeholdelsesmedarbejdere) Reparerer anlægshegn, samler affald og gør rent efter dyrene.

STYRING AF DIN ZOO

Du kan styre din zoo ved hjælp af fanerne nederst i venstre side af skærmen.

Fanen Undo Previous Action

Klik på denne fane, hvis du vil fjerne det sidste objekt, du satte ind.

Fanen Clear Objects

Vælg denne fane for at fjerne et objekt fra zoo'en (bortset fra dyr, gæster eller personale). Bemærk, når du fjerner et objekt på denne måde, så sælges det. Du får en del af de penge, du gav for objektet, tilbage.

Hvis du vil fjerne flere emner, skal du tegne en boks med markøren – alle de zoo-objekter, der er i boksen, slettes, når du slipper museknappen.

Sådan fjerner du et objekt

1. Klik på fanen **Clear Objects** (Fjern objekter), og placer derefter markøren på det objekt, der skal fjernes.
2. Klik for at fjerne objektet.

Fanen Message List

Denne fane viser en liste over de meddelelser, der er om din zoo. Klik én gang for at få vist meddelelseslisten, og klik igen for at skjule den.

Fanen Research and Conservation Status

Hvis du spiller et frit spil, starter zoo'en med simpel teknologi og et begrænset antal dyr. Hvis du forsker i det nyeste inden for zoo-metoder, kan zoo'en bruge avancerede funktioner og købe sjældne og truede dyrearter – og derved få flere gæster til at besøge din zoo.

Penge til forskningsprojekter i zoo'en starter ved „nul", hvilket betyder, at du skal øge finansieringen meget.

De tre faner i panelet viser oplysninger om de aktuelle bevarelses- og forskningsprogrammer. Du kan for hvert program se projektets titel, et billede af det, og den tid, det er anslået, det tager, at udføre det. Jo flere penge du giver til et program, jo hurtigere udføres det.

Fanen Scenario Information

Hvis du spiller et scenarie, kan du se scenariets baggrund og mål her. Bemærk! Denne fane kan du kun se, når du spiller et scenariespil.

Fanen Game Options

Hvis du klikker på denne fane, åbnes der et panel med følgende faner.

File Options (Fil-indstillinger) Indlæser et gemt spil, gemmer det spil, der er i gang netop nu, vender tilbage til hovedmenuen eller afslutter Zoo Tycoon.

Sound & Video (Lyd & video) Kontrollerer lydstyrken, skærmstørrelsen og videoopløsningen.

Help Options (Hjælp-indstillinger) Viser lange eller korte værktøjstip (den tekst, du kan se, når markøren flyttes hen over et emne). Lange værktøjstip vises som standard.

About (Om) Viser oplysninger om din kopi af Zoo Tycoon.

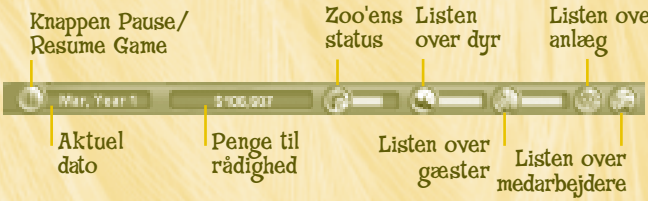
Kort

I nederste venstre hjørne af skærmbilledet kan du se et grønt område, der er formet som en firkant. Dette er et minikort over zoo'en. Den hvide firkant viser, hvad der er i spilleområdet i øjeblikket. Klik på minikortet for at flytte til et hvilket som helst sted i din zoo. Zoom ind eller ud ved at klikke på knapperne **Zoom In** (**+**) eller **Zoom Out** (**-**). Skift perspektivet af din zoo ved at klikke på pilene **Rotate Clockwise** (Vend med uret) eller **Rotate Counter-Clockwise** (Vend mod uret).

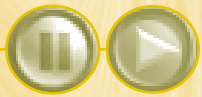
Klik på knappen **Camera**, hvis du vil tage et øjebliksbillede af din zoo, som du så kan dele med andre spillere. Billedet gemmes i en mappe med skærmbilleder i mappen Zoo Tycoon.

OPLYSNINGER OM DIN ZOO

Knapperne og statuslinjerne nederst på skærmen gør det muligt for dig at overvåge din zoo.



Knappen Pause/Resume Game



Klik på denne knap for at stoppe Zoo Tycoon midlertidigt, klik på den igen, når du vil spille igen. Du kan også trykke på MELLEMRUMSTASTEN, hvis du vil stoppe spillet midlertidigt.

Når spillet stoppes midlertidigt, får du ikke dyrenes kommentarer, når du indsætter objekter i deres anlæg.

Statuslinjen Date

Her kan du se, hvor lang tid der er gået, siden du startede zoo'en. Den starter den 1. januar, år 1.

Statuslinjen Available Cash

Her kan du se, hvor mange penge du har til at forbedre zoo'en.

Knappen Zoo Status

Hvis du klikker på denne knap, åbnes der et panel med følgende faner: Zoo Information (Zoo-oplysninger), Income/Expenses (Indtægter/udgifter), Zoo Graphs (Zoo-grafer) og Zoo Awards (Zoo-priser).

Fanen Zoo Information

Her kan du se prisen på indgangsbilletten, antal dyr, anlæg, attraktioner, gæster, medarbejdere og zoo-velgører. Du kan også give din zoo et andet navn.

Zoo-markedsføring

Klik på knapperne **Increase Marketing Funding** (Øg markedføringsbudget) (**+**) eller **Decrease Marketing Funding** (Formindsk markedføringsbudget) (**-**) for at ændre, hvor mange penge zoo'en bruger på reklameaktiviteter, som vil øge antallet af gæster.

Fanen Income/Expenses

Denne fane viser en liste over havens indtægter, udgifter, kassebeholdning og den samlede økonomiske værdi.

Fanen Zoo Graphs

Klik på denne fane for at få vist følgende nyttige oplysninger om zoo'en.

Hold øje med målegraferne i zoo'en. Det er vigtigt for mange scenarier og giver et godt indtryk af, hvordan det går.

Rating over Time (Vurdering over tid) Viser vurderingen af din zoo over de seneste måneder. Din zoo vurderes højere, hvis du har en masse glade dyr og gæster.

Zoo Donations (Donationer til zoo) Viser, hvor mange penge der er givet.

Zoo Profit (Overskud i zoo) Viser, hvor mange penge zoo'en tjener.

Zoo Attendance (Besøgende i zoo) Viser, hvor mange indgangsbilletter der er blevet solgt de seneste måneder.

Du kan også ændre den måde, du vil se emnet på, ved at klikke på knapperne **Line Graph** (Kurvediagram) eller **Bar Graph** (Søjlediagram) på denne fane.

Fanen Zoo Awards

De priser, din zoo har vundet, vises her. Priser gives kun i Freeform Game.

Knappen Animal Lists

Hvis du klikker på denne knap får du vist en liste over de dyr, der findes i din zoo netop nu. Du kan bruge et af flere filtre til at sortere dyrene: all animals (alle dyr), sick animals (syge dyr), animals unhappy with their exhibit (dyr, der er utilfredse med deres anlæg), angry animals (vrede dyr), hungry animals (sultne dyr) eller escaped animals (dyr, der er stukket af).

Sådan sorterer du listen over dyr

- Klik på en filterknap, hvis du vil se en liste over de dyr, der passer til filteret.

Statuslinjen Animal Happiness

Denne linje, som du kan se til højre for knappen **Animal List** (Liste over dyr), angiver dyrenes gennemsnitlige tilfredshed. Den måler, hvor tilfredse dyrene er med deres anlæg, hvor godt de bliver fodret, deres helbred og andre ting. Jo længere linjen er, jo gladere er dyrene i din zoo.

Knappen Guest List

Hvis du klikker på denne knap, åbnes der et panel, hvor du kan se alle gæsterne i din zoo. Hvis du vil sortere gæsterne, skal du gøre det samme, som du gjorde ved dyrene for at bruge et af følgende filtre: all guests (alle gæster), thirsty guests (tørstige gæster), guests looking for a restroom (gæster, der leder efter et toilet), angry guests (Utilfredse gæster), hungry guests (sultne gæster) eller guests who are tired (low on energy) (gæster, der er trætte (lavt energiniveau)).

Statuslinjen Guest Happiness

Denne linje, som findes til højre for knappen **Guest List** (Liste over gæster), måler gæsternes generelle tilfredshed ved at vise, hvor megen energi de har, om de får deres behov for at komme på toilet, spise, drikke dækket.

Hvis linjen er gul, betyder det, at gæsterne ikke er tilfredse. Hvis den er rød, betyder det, at gæsterne er vrede.

Knappen Exhibit List

Klik på denne knap for at få vist oplysningerne om et anlæg. Du kan vælge på en liste over alle anlæg i zoo'en.

Hegnsikonet viser hegnets tilstand omkring et anlæg. Hvis ikonet er grønt, er hegnet i god stand. Hvis det er gult, er hegnet i dårlig stand. Hvis det er rødt, er mindst en del af hegnet nedslidt eller nedtrådt.

Fanen Exhibit Information

Denne fane indeholder oplysninger om din zoo's status:

Popularity Rating (Popularitet) 1-5 stjerner – mange stjerner betyder, at haven er populær.

Donations (Donationer) Penge, der er givet, i sidste måned og denne måned, og det samlede beløb, der er blevet givet.

Upkeep (Forbrug) Det beløb, der blev brugt i sidste måned og denne måned, og det samlede beløb, der er blevet brugt.

Constructed (Oprettet) Det tidspunkt, anlægget blev oprettet.

Zookeeper (Dyrepasser) Om der er knyttet en dyrepasser til anlægget.

Fanen Animals

Denne fane viser alle de dyr, der findes i anlægget.

Fanen Thoughts

Denne fane viser gæsters tanker om anlægget.

Knappen Staff List

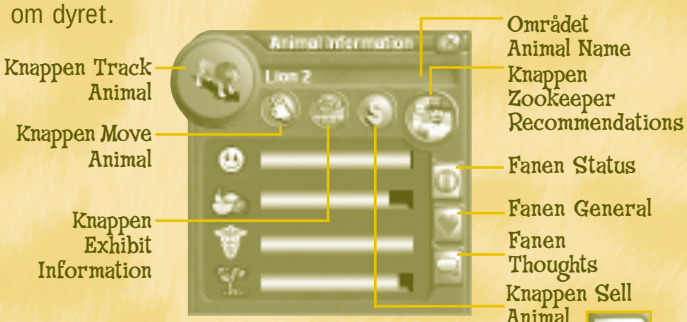
Hvis du klikker på denne knap, åbnes der et panel, hvor du kan få vist alt personalet i din zoo. Hvis du vil sortere medarbejdere, skal du anvende et af følgende filtre: all staff (alle medarbejdere), unassigned staff members (ikke-tilknyttede medarbejdere), assigned staff members (tilknyttede medarbejdere), zookeepers (dyrepassere), maintenance workers (vedligeholdelses-medarbejdere) eller tour guides (guider).

PANELERNE ANIMAL, GUEST OG STAFF INFORMATION

Når du klikker på et dyr, en gæst eller en medarbejder, vises der et panel, der indeholder en række oplysninger om det valgte dyr eller den valgte person. En del af disse oplysninger kan du også finde, hvis du klikker på knapperne Animal List (Liste over dyr), Guest List (Liste over gæster) eller Staff List (Liste over medarbejdere), som findes i bunden af skærmbilledet.

Panelet Animal Information

Hvis du klikker på et enkelt dyr, vises panelet Animal Information med tre faner, der viser en række oplysninger om dyret.



Fanen Status

Denne fane måler dyrets tilfredshed på fire områder: tilfredshed, sult, sundhed og anlæggets egnethed.

Fanen General

Denne fane viser dyrets køn, og hvor lang tid det er siden, at det har spist og sovet.

Fanen Thoughts

Denne fane viser gæsters tanker om dyret.

Hvis du klikker på følgende knapper kan du også gøre følgende.

Track Animal (Følg dyr) Følger det valgte dyrs bevægelser. Klik på knappen igen for at stoppe efterfølgningen.

Animal Name (Dyrets navn) Giver dyret et nyt navn.

Move Animal (Flyt dyr) Flytter det valgte dyr til et nyt sted. Du kan ikke indsætte et dyr uden for et anlæg. Du kan også dobbeltklikke på et dyr for at løfte det op.

Exhibit Information (Anlægsoplysninger) Viser de samme oplysninger som knappen Exhibit List (Liste over anlæg) nederst på skærmen.

Sell Animal (Sælg dyr) Her kan du sælge det valgte dyr. Utilfredse dyr indbringer færre penge, når de sælges.

Zookeeper Recommendations (Dyrepasserens anbefalinger) Viser dyrepasserens forslag til forbedring af anlæggene.

Panelet Guest Information

Hvis du klikker på en enkelt gæst, vises panelet Guest Information med tre faner, der viser en række oplysninger om gæsterne. Du kan også følge gæstens bevægelser ved at klikke på knappen **Track Guest** (Følg gæst) eller give gæsten et nyt navn ved at skrive et nyt navn i området **Guest Name** (Gæstens navn).

Fanen Status

Denne fane viser et sæt målere, der viser, hvor tilfredse gæsterne er. Jo længere linjen er, jo bedre har gæsten det. Der er fem områder, hvor gæstens tilfredshed måles: tilfredshed, behov for drikkelse, behov for mad, behov for toilet og energi. Det er vigtigt, at alle områderne er så fyldte som muligt, så gæsten er så tilfreds som mulig.

Hvis statuslinjen for gæstens toilet er kort, betyder det, at der ikke er toiletter i nærheden af gæsten. Hvis statuslinjen for energi er kort, skal du placere flere bænke og borde, for at gæsten har et sted at slappe af .

Fanen General

Denne fane viser, hvor meget tid en gæst har brugt i zoo'en, det dyr gæsten bedst kan lide, og hvad gæsten har købt.

Fanen Thoughts

Denne fane viser gæsternes tanker. Brug disse oplysninger til at vurdere, hvad gæsterne har brug for.

Panelet Staff Information

Hvis du klikker på en enkelt medarbejder, vises panelet Staff Information (Oplysninger om medarbejdere), som har to faner til at styre medarbejderens arbejdsopgaver.

Fanen Staff Status

Denne fane viser følgende oplysninger: den månedlige løn, de aktuelle arbejdsopgaver, og hvilken efteruddannelse medarbejderen har fået i forbindelse med forsknings- og bevarelsesprogrammer.

Fanen Job Assignment

Du kan bruge denne fane til at give eller fratage medarbejderen nye arbejdsopgaver.

Hvis du klikker på nedenstående knapper, kan du også gøre følgende.

Track Staff Member (Følg medarbejder) Følge den valgte medarbejders bevægelser. Klik på knappen igen for at stoppe efterfølgningen.

Staff Member Name (Medarbejdernavn) Give medarbejderen et nyt navn.

Move Staff Member (Flyt medarbejder) Flytte den valgte medarbejder til et nyt sted. Du kan også dobbeltklikke på medarbejderne for at flytte dem.

Fire Staff Member (Fyr medarbejder) Fyre en medarbejder, du ikke længere har behov for.

Add Exhibits to Schedule (Føj anlæg til skema) Tilføje anlæg på medarbejderens arbejdsskema.

Sådan tilføjer du anlæg til en medarbejders arbejdsskema

- Klik på knappen **Add Exhibits to Schedule** (Føj anlæg til skema), og vælg derefter det anlæg, der skal tilføjes på medarbejderens arbejdsskema.

Medarbejderne tager sig kun af de anlæg, der er på deres opgavelister, og kontrollerer ikke de andre. Hvis du vil have, at medarbejderne skal tage sig af alle anlæg, skal du ikke tildele bestemte anlæg til dem. De vil nu fordele deres tid blandt alle anlæggene. De dyrepassere, der passer bestemte anlæg, er dog bedre til at behandle de dyr, der er i dem. Du kan ikke give vedligeholdelsesmedarbejdere bestemte opgaver.

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Produktnavn: Zoo Tycoon

Supportoplysninger online:

Danmark	Salgsstøtte	+45 44 89 01 90
	Kundestøtte	+45 44 89 01 11

Internett: http://www.microsoft.com/danmark/
Web-støtte: http://www.microsoft.com/danmark/support/

Internationalt: Supportmuligheder, åbningstider og omkostninger i dit land eller område kan være forskellig fra USA. Besøg http://support.microsoft.com/directory/ww.asp for at få yderligere oplysninger fra kontoret i Danmark. Hvis der ikke er et Microsoft-kontor i Danmark, skal du kontakte det sted, hvor du har købt Microsoft-produktet.

Betingelser: Microsoft Teknisk support er underlagt de til enhver tid gældende priser, vilkår og betingelser, som kan ændres uden varsel.

HURTIG START

Opbyg en zoo i fire trin

Den første ting en zoo har brug for, er et anlæg, hvor dyrene kan bo. Lad os bygge sådan et!

1 Klik på knappen **Construction**.

Denne knap åbner et panel med en masse faner på. Fanen med et hegn på er allerede åbnet – klik på fanen, hvis den ikke er. Klik derefter på en af hegnstyperne.

2 Flyt markøren ud på græsområdet. Klik og træk markøren for at bygge en del af hegnet, og slip derefter museknappen.

Det skal du gøre, indtil du har lavet et lukket område.

Du har nu bygget et anlæg! Klik på **OK** for at acceptere det viste navn, eller skriv et nyt navn i den boks, der kommer frem.

Du kan nu sætte et dyr ind i anlægget.

3 Klik på knappen **Adopt Animals**.

Du kan nu se et panel, hvor der er en masse dyr, du kan vælge imellem. Klik på et af dem.

4 Flyt markøren til anlægget, og klik derefter på et hvilket som helst sted i anlægget for at indsætte dyret.

Det var det!
Du kan nu starte med at bygge en større og bedre zoo. Køb flere dyr, ansæt personale, og opfyld gæsternes behov.

Ingen dyr kom til skade, da spillet blev lavet.

Microsoft

BLUE FANG GAMES