

DOS CRIADORES DO **SIMCITY™**

Crie,

explore e acampe em seu próprio parque

safari!

MAXIS
KIDS

SIM SAFARI™

idade 8+

ENTRE NA SAVANA AFRICANA

ELECTRONIC ARTS™

SIM SAFARI

**Crie, explore e acampe
em seu próprio parque safari!**



ELECTRONIC ARTS™



MANUAL

CONTEÚDO

VOCÊ É UM INICIANTE - REGRAS BÁSICAS DO SIMSAFARI	4
Iniciando	4
Uma rápida olhada ao redor	5
A TELA PRINCIPAL	6
Movendo-se	6
Ativando e Usando o Menu	7
OS CONSELHEIROS	9
O Ecologista	9
A Gerente de Negócios	12
O Ancião da Vila	13
DICAS E INFORMAÇÕES	14
Atraindo Campistas Contentes	14
Agradando a Vila	15
Fazendo Com Que Seu Parque de Vida Selvagem Prospere	15
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS PARA O GUARDA COM PROBLEMAS	16
Meus Javalis estão morrendo	16
Para Aonde Foram Todos os Campistas?	17
SE TORNANDO UM GUARDA CINCO ESTRELAS	18
CRÉDITOS	18
SIMSAFARI NA INTERNET	20
GUIA DE REFERÊNCIA	21

ENTÃO VOCÊ É UM INICIANTE – REGRAS BÁSICAS DO SIMSAFARI

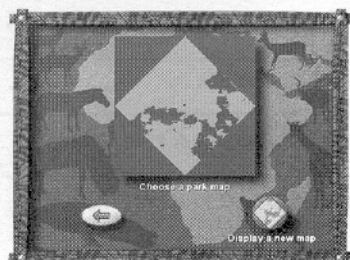
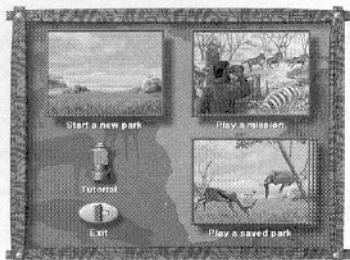
Muito bem Guarda. Bem-vindo à África. Temos algumas coisas para lhe dizer, então você estará por si só. Bem, isso não é totalmente verdade. Os conselheiros do SimSafari estão ansiosos para ajudá-lo. Mas como Guarda do *SimSafari*, as pessoas e a vida selvagem da savana dependem de você!

Então encha a sua garrafa d'água, coloque protetor solar e ponha seu chapéu, está na hora de você andar no terreno selvagem.



INICIANDO

1. Para ajuda com a instalação, exigências mínimas do sistema e como iniciar o jogo, veja a página 21 deste manual.
2. Quando iniciar o *SimSafari*, a pequena introdução o fará entrar nas vibrações da Savana Africana. Clique para pular a introdução.
3. Ligue ou desligue o tutorial clicando na lanterna do tutorial. É uma boa idéia usar o tutorial nas primeiras vezes em que jogar o *SimSafari*. Não se preocupe, caso queira, você pode desligá-lo durante o jogo.
4. Selecione um tipo de jogo: *Start a new park* (Iniciar um novo parque), *Play a saved park* (Jogar com um parque já existente), ou *Play a mission* (Participar de uma missão). Uma missão é um desafio como recuperar uma espécie ameaçada ou recuperar um parque queimado. Caso escolha *Play a saved park* ou *Play a mission*, vá para *A Quick Look Around* (Uma rápida olhada ao redor) na página 5.
5. Caso escolha iniciar um novo parque, você escolherá um mapa para o parque. Clicar no *Display a new map* (Mostrar um novo mapa) lhe mostrará mapas com variáveis quantidades de água. (Você pode adicionar ou retirar água mais tarde



no jogo... por um preço.) Quando você estiver satisfeito com o mapa que está na tela, clique nele para continuar.

6. Escolha um nível de dificuldade: *Easy (Fácil)* ou *Hard (Difícil)*. O Easy lhe dá mais dinheiro para começar, portanto você terá mais espaço para cometer erros. Administrar um safari nunca é **TÃO** fácil, então escolher o *Easy* é uma boa idéia, especialmente se você estiver começando.
7. Decida se você deseja iniciar em um parque com ou sem plantas e animais. Iniciar com algumas plantas e animais é um pouco mais realista, e lhe dá um início adiantado. Iniciar sem plantas nem animais dá mais trabalho, mas isso lhe permite controlar cada planta e cada animal em seu parque. (Você nunca terá controle total. Certas plantas e certos animais vão atrair outras espécies para o seu parque.) Quando você clicar na sua escolha, o jogo começará.



UMA RÁPIDA OLHADA AO REDOR

Três Áreas Principais: o Parque, o Acampamento, e a Vila

Como Guarda de Safari, você estará construindo, mantendo, e tomando conta da vida selvagem do parque, de um acampamento de turistas, e uma vila Africana local. Eles não ficam no mesmo local, portanto clique em um desses botões para ir a qualquer um que você queira visitar.



O parque. Controle suas plantas e animais. Descubra o que os animais comem e seus predadores.



O Campo. Monte acomodações para os visitantes. Caso você faça isso bem, você ganhará dinheiro que o permitirá comprar mais plantas e animais para o seu parque.



A Vila. Você não controla a vila da mesma forma que controla o acampamento e o parque. (Os moradores são bem capazes de fazer isto por si mesmos). Mas você poderá ver como seus esforços afetam a população local, e você pode contratar funcionários para o seu acampamento.

A TELA PRINCIPAL

Você passará a maior parte do tempo no seu parque, no acampamento e na vila. Eles possuem controles diferentes, portanto uma vez que você estiver acostumado com a tela do parque, você provavelmente será capaz de usar a do acampamento e a da vila da mesma maneira.

Clique em um desses ícones na tela do parque ou do acampamento para trazer uma fila de "cartões" de figuras na parte de baixo da sua tela. Clique nele novamente para esconder a fila de cartões.

A sua classificação de estrelas mostra como você está indo.

Mostra/Esconde a barra de menu.

Clique para ter uma visão mais próxima e obter mais informações sobre uma planta ou animal.

Clique na rede e em qualquer espécie animal que você queira remover.

Livre-se de prédios queimados e outros itens indesejáveis com o trator. Algumas estruturas não podem ser removidas.

Vá de um lugar para outro usando o mapa.

Clique aqui para consultar o conselheiro.

Clique no cartão que mostra o objeto que você quer. Clique no seu parque para colocar o objeto lá.

Mostra quanto dinheiro você possui.

Vá para a vila, para o parque ou para o acampamento.

Clique aqui para ver mais opções.

Mostra se você está em uma temporada chuvosa ou seca.

Tendo problemas colocando algo? Você o está colocando em seu habitat natural? (Algumas espécies só podem viver na água.) Você possui dinheiro o suficiente? A terra está livre de outras coisas?

MOVENDO-SE

Rolando



Quando você move esse cursor para qualquer um dos cantos da tela, ele se tornará uma seta com padrão de zebra. Clique para rolar nessa direção. Ou clique e segure para manter rolando. Você pode mover para cima, baixo, para os lados, e nas diagonais.

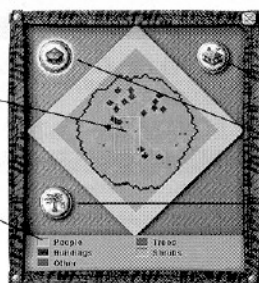
Usando o Mapa



Caso você queira pular para um ponto em especial (ou caso você queira descobrir aonde todas as suas pessoas e animais estão), clique no ícone do mapa. Ele mostrará uma visão geral de toda a área.

Clique em qualquer lugar para centralizar o retângulo no local para o qual você deseja ir.

Use a tecla do mapa para descobrir o que os pontos representam.



Clique aqui para fechar quando você estiver no local correto.

Ir para o acampamento.

Ir para a vila.

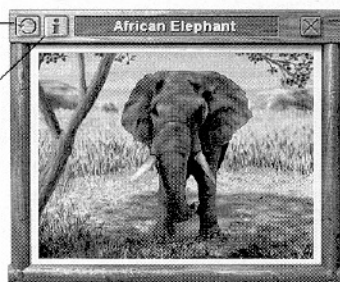
Ir para o parque.

Binóculos

Mesmo em um safari real, é uma boa idéia manter distância dos animais. Tente a aproximação mais segura e menos intrusiva: clique nos binóculos e então clique na espécie a qual você deseja ver de perto.

Clique para repetir a ação do animal.

Informações da Espécie.



Fecha a janela.

ATIVANDO E USANDO O MENU

Safari Disasters Options About



Para ativar o menu, clique na seta no canto superior esquerdo da tela. Clique nela novamente para esconder o menu. A aparência do menu será ligeiramente diferente em um Macintosh, mas as funções são as mesmas exceto quando for dito.

- | | |
|---------------|---|
| Safari | Selecione para minimizar o jogo no Windows 95. |
| Minimize | |
| New | Inicia um jogo novo. |
| Open... | Abre um jogo existente. |
| Save... | Selecione Save... para dar um nome ao seu arquivo do SimSafari e grave-o aonde quiser. |
| Page Setup... | Selecione Page Setup... para selecionar uma impressora e ajustar sua configuração. |
| Print... | Selecione Print... para chamar a caixa de diálogos de impressão. Daqui você pode imprimir uma parte ou todo o seu parque, vila ou acampamento. |
| Exit | Selecione Exit para sair do SimSafari, ou selecione Quit em seu Macintosh. |

QUANDO DOIS ELEFANTES LUTAM, É A GRAMA QUE SOFRE.

— PROVÉRBO AFRICANO, UGANDA

Caixa de Diálogo de Impressão

Clique aqui caso você queira que a impressão do seu parque tenha aproximadamente 2.6 x 1.4 metros (você pode praticamente cobrir a parede de seu quarto com isso!) Esteja preparado: imprimir o parque inteiro ocupará a sua impressora por algum tempo.

Páginas com as linhas diagonais nela, não serão impressas. Clique em qualquer página para selecioná-la ou não para impressão.

Clique aqui quando tiver feito suas decisões sobre a impressão.

Clique aqui se você não quiser imprimir agora.

Clique aqui caso você queira ir para a caixa de diálogo Page setup... aonde pode selecionar uma impressora e ajustar sua configuração.

Isso lhe mostra o número de páginas que está selecionado para ser impresso.

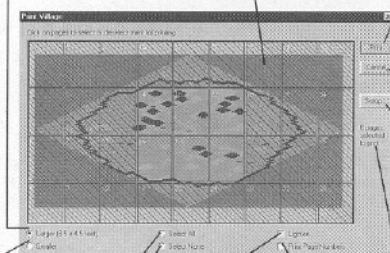
Clique aqui para imprimir o seu parque em aproximadamente um terço do tamanho "máximo", dependendo da sua impressora.

Clique aqui caso a sua impressão seja muito escura. (Isso as vezes acontece com impressoras preto e branco.)

Clique aqui para selecionar todas as páginas para imprimir.

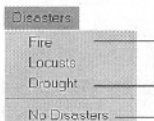
Clique aqui para cancelar a seleção de todas as páginas. Isso é útil quando você deseja imprimir apenas algumas páginas. Então clique novamente nas páginas específicas que deseja imprimir.

Clique aqui caso deseje que o número das páginas apareça na sua impressão.



Disasters (Desastres)

No SimSafari, desastres ocorrem quando você menos espera.



Caso você queira um desastre agora, cause o desastre da sua escolha selecionando-o.

Caso você não queira desastres, selecione *No Disasters*.

Options (Opções)

- Options**
- Pause Simulation** — Selecione *Pause Simulation* para parar a simulação. (Você ainda será capaz de construir, mas o parque não crescerá, e você não ganhará mais dinheiro.)
 - Sound Off** — Selecione *Sound Off* caso prefira construir seu parque sem o som de animais ou pessoas.
 - Background Sounds Off** — Selecione *Background Sounds Off* para desligar sons como a música.
 - Hide Interface** — Selecione *Hide Interface* caso você queira assistir o mundo andar sem os botões bloqueando a sua vista.
 - Tutorial Off** — Caso tenha uma marca junto ao *Tutorial Off*, ele está desligado. Caso queira ligá-lo, selecione-o para retirar a marca.

About (Sobre)

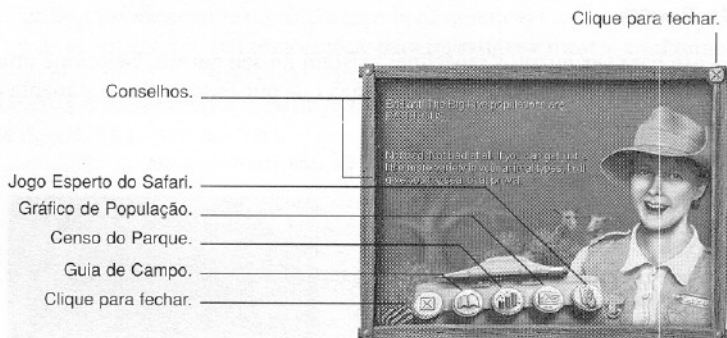
- About**
- About SimSafari** — Selecione *About SimSafari* (ou selecione *About SimSafari* no menu Apple de seu Macintosh) caso seu primo tenha ajudado a projetar esse jogo e você queira ver seu nome, ou caso esteja apenas curioso sobre as fascinantes pessoas que fizeram o *SimSafari*.

OS CONSELHEIROS

Repita dez vezes: "Escutar os conselheiros é uma coisa inteligente a fazer". Realmente, uma das melhores formas de melhorar o seu jogo é pegar diversos conselhos. Existe um conselheiro para cada uma das três áreas: um ecologista no parque, uma gerente de negócios no acampamento, e um ancião (uma pessoa sábia) na vila.

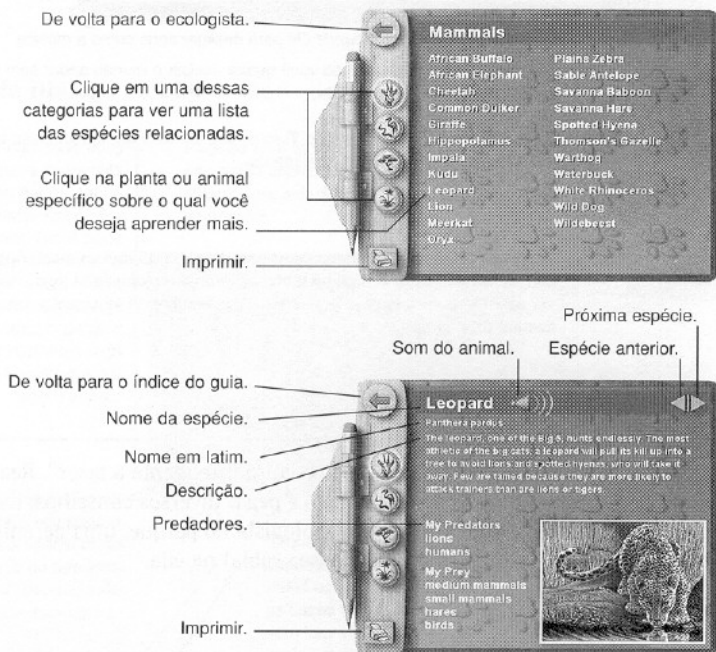
O ECOLOGISTA

-  Consulte o ecologista clicando no botão do conselheiro na tela do parque.



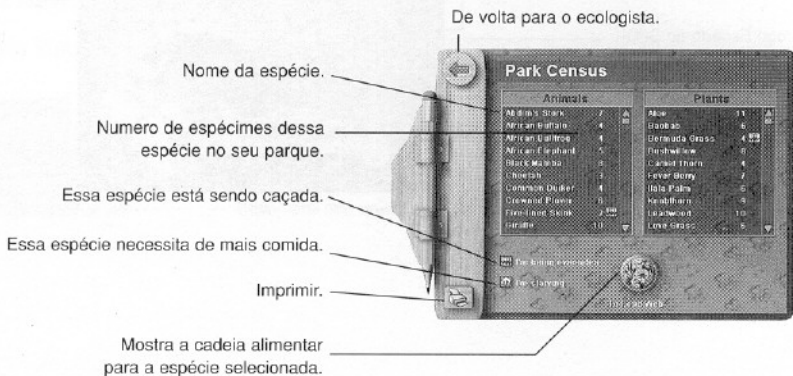
Guia de Campo

Vá para o guia de campo para aprender sobre suas plantas e animais favoritos. Descubra como eles receberam seus nomes. Escute os sons dos animais.



Censo do Parque

Visite o censo para ver quantos espécimes existem no seu parque. Selecione uma espécie e clique no botão da cadeia alimentar para ver de que espécie ela se alimenta e quais espécies se alimentam dela.



Cadeia Alimentar

Volta para o censo.

Mostra os animais que caçam
essa espécie e a quantidade de cada
no seu parque.

Mostra o que a sua espécie
comerá e a quantidade
dela no parque.

Imprimir.

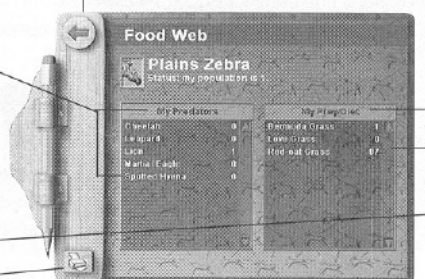


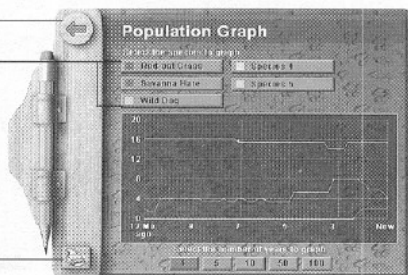
Gráfico de População

Volta para o ecologista.

Clique para selecionar a espécie
para o gráfico. Você pode por até cinco
espécies em um gráfico de uma só vez.

Imprimir.

Clique no número que mostra
o número de anos que você
deseja mostrar no gráfico.

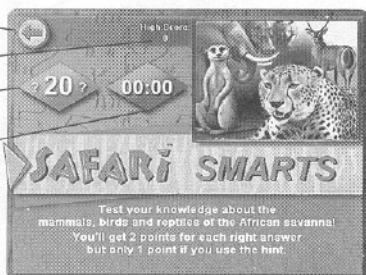


Gráficos podem ser especialmente úteis caso você queira ver como diferentes espécies afetam umas às outras. Escolha uma espécie para investigar e mostre-a juntamente com suas fontes de alimentos e predadores para ver como elas interagem. Ou caso você suspeite que duas espécies estão competindo uma com a outra por comida, coloque-as juntamente no gráfico para confirmar.

Safari smarts

Necessita de algo para fazer enquanto espera o seu acampamento fazer dinheiro? O Safari smarts é um bom lugar para ir e testar seus conhecimentos sobre espécies Africanas.

- Volta para o ecologista.
- Tente conseguir uma nota alta.
- Jogue uma partida com vinte perguntas.
- Corra contra o relógio.



- Tempo restante ou número da pergunta.
- Volta para o início.
- Pontuação.
- Clique aqui para receber uma dica, mas você perderá um ponto.
- Escolha uma resposta. Acerte e você ganhará dois pontos. Nenhum ponto caso erre.



A GERENTE DE NEGÓCIOS



Você encontra a gerente de negócios clicando no botão do conselheiro na tela do acampamento.

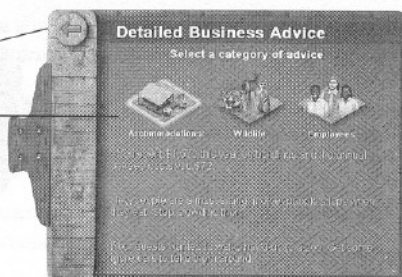
- Sair para o acampamento.
- A sua conselheira lhe dará o conselho que ela achar que é mais importante, mas caso você tenha uma dúvida específica, clique no botão de Conselho de Negócios Detalhado.
- Clique no botão de contabilidade para saber quanto dinheiro você gastou durante esse ano.



Conselho de Negócios Detalhado

Volta para a gerente de negócios.

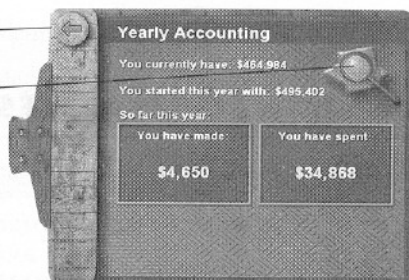
Clique em acomodações,
vida selvagem, ou empregados
para receber conselhos
sobre uma área específica.



Contabilidade

Volta para a gerente de negócios.

Clique aqui para ter
mais ou menos detalhes.



**UMA PESSOA NUNCA DEVE SE ESFREGAR
EM UM PORCO ESPINHO**
— PROVÉRPIO AFRICANO, AKAN

O ANCIÃO DA VILA



Você consulta o ancião da vila clicando o botão do conselheiro na tela da vila.

Contratar ou Dispensar Trabalhadores

Clique para contratar ou dispensar
trabalhadores para o seu acampamento.

Sai para a vila.



- Volta para o ancião.
- Mostra quantos trabalhadores você tem ao seu serviço.
- Mostra quantos trabalhadores a mais são necessários contratar ou dispensar para manter o seu acampamento.
- Digite o número de trabalhadores que você gostaria de contratar.
- Digite o número de trabalhadores que você gostaria de dispensar.
- Mostra quanto dinheiro você está gastando com o salário dos trabalhadores a cada mês.

Employee	Salary	Hire	Lay Off	Current Count	
0. Ochoa	\$200/month	1	0	0	\$0
1. Torres	\$150/month	1	0	0	\$150
2. Aguilar	\$150/month	1	0	0	\$150
3. Rodriguez	\$100/month	0	0	0	\$0
4. Garcia	\$100/month	0	0	0	\$0
Total					\$300

Do it Clear

DICAS E INFORMAÇÕES

A sua classificação geral de estrelas mostra como você está indo nas três áreas do safari: o parque, a vila e o acampamento.

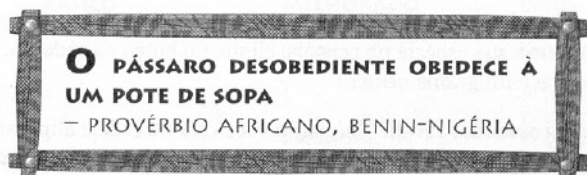
ATRAINDO CAMPISTAS CONTENTES

- ☐ Algumas acomodações necessitam de uma equipe para mantê-las. Contrate uma equipe na vila.
- ☐ Você terá que cuidar de todas as necessidades básicas das pessoas antes delas chegarem. (Isso inclui comer, dormir, banheiros e transporte.)
- ☐ Para cada tipo de “necessidade” existem três formas de cumpri-la: uma forma simples, uma forma melhorada e uma forma de luxo. Pessoas ficam mais contentes (e você pode cobrar mais) com acomodações mais luxuosas.
- ☐ Pessoas gostam de ver cinco espécies, as vezes referidas como “As Grande Cinco”: leões, búfalos, elefantes, rinocerontes e leopardos. Tente possuir uma quantidade decente de cada para que as pessoas tenham uma boa chance de vê-las durante suas visitas.
- ☐ Pessoas gostam de ver variedade de espécies. Quanto maior a variedade, mais contentes elas ficarão.
- ☐ Pessoas em um acampamento não podem dirigir pelo parque a não ser que você construa estradas que vão de canto a canto do parque.
- ☐ Caso não existam caminhos para as acomodações, as pessoas não as usarão.

Quer mais? Obtenha mais dicas óbvias na página 17.

AGRADANDO A VILA

- ☐ Você pode ter uma boa idéia de como a sua vila está indo olhando para ela. Caso a vila tenha sido capaz de construir coisas como escolas e poços, ela provavelmente está indo bem.
- ☐ Caso você possua um bom acampamento, a vila ganhará dinheiro alugando terras e dividindo os lucros, possibilitando sua expansão.
- ☐ Caso os habitantes da vila percam seus empregos muitas vezes (por você ficar sem dinheiro ou os dispensar), eles não vão mais querer trabalhar para você.
- ☐ Caso você tenha muitos animais grandes no seu parque, eles podem destruir as plantações da vila. Caso isso aconteça, você terá de se certificar de que possui muitos empregos para os habitantes da vila no seu acampamento.
- ☐ Caso haja uma seca, as plantações podem ser destruídas.
- ☐ Caso a vila não esteja indo bem, os habitantes podem caçar ilegalmente os animais do seu parque para ganhar dinheiro.



FAZENDO O SEU PARQUE DE VIDA SELVAGEM PROSPERAR

- ☐ Espécies aparecerão no seu parque mesmo quando você não as colocar lá. Isso acontece pois você colocou algo que as atraiu.
- ☐ Consulte a cadeia alimentar para saber quem se alimenta do que. Quando você colocar um animal, certifique-se de que há comida para ele.
- ☐ Vigie sua população com atenção. Caso uma espécie esteja crescendo rápido demais, você pode ter que colocar mais de seus predadores.
- ☐ Existem duas estações principais na África: a estação chuvosa e a estação seca. Diversas espécies de plantas afloram durante a estação seca. Mas se a planta, arbusto ou árvore ficar marrom durante a estação úmida, ela provavelmente está morta.
- ☐ Alguns animais se alimentam de insetos, mas você não pode colocar insetos no seu parque. Eles vêm junto com a grama, arbustos e árvores.
- ☐ Você não tem de ver seu parque pegar fogo. Mantenha um incêndio sob controle escavando ou colocando água ao seu redor.

- ☐ Terras devastadas por uma invasão de gafanhotos podem ser limpas com um trator.
- ☐ Alguns animais gostam de pastar. Caso não existam membros o suficiente de sua espécie para pastarem junto, eles ficarão menos contentes.
- ☐ Animais necessitam achar comida por perto.
- ☐ Caso existam animais demais em uma pequena área, eles estarão competindo pela mesma comida.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS PARA UM GUARDA COM PROBLEMAS

MEUS JAVALIS ESTÃO MORRENDO

Então você tendo problemas em manter uma espécie viva ? (Por exemplo, os javalis.) Procure na sua sacola de truques para arranjar uma solução.

- 1. Talvez ela seja seletiva quanto ao que come.** Vá à cadeia alimentar para ver o que ela come. Selecione a sua espécie no censo, e clique no botão da cadeia alimentar para ver mais. (Javalis acham grama ótima.)
- 2. O que o está comendo, Javali?** Enquanto você está na cadeia alimentar, descubra que outras espécies se alimentam dessa espécie. (Cães selvagens são um dos predadores do Javali.)
- 3. Jantar: Eu o quero agora e quero bastante.** Veja quanta comida está disponível. (A maior parte das espécies não é muito seletiva. Eles comerão qualquer coisa na sua lista, mesmo que tenham comido o mesmo na noite anterior!)
- 4. Aiiiii! Não deixe que eles me peguem!** Também veja quantos dos predadores da espécie têm no seu parque. É normal ter alguns predadores. Mas caso a sua população de cães selvagens ultrapassar a dos seus javalis, isso será um grande problema para os javalis.
- 5. Conserte isso.** Volte para o parque e mude o que for que você achar que fará diferença. Descubra como manter espécies que os javalis comem. Remova cães selvagens com a rede ou tente achar predadores que comerão cães selvagens mas não javalis.
- 6. Assista um pouco** para ver como suas mudanças afetam o balanço da vida selvagem do seu parque. Pegue uma atualização jogada a jogada no censo ou no gráfico.
- 7. Ei! Ela pegou minha comida!** Caso seus javalis ainda não estejam indo bem, é possível que eles estejam competindo por comida com outra espécie que coma as mesmas coisas. Isso é aonde o trabalho de detetive fica um pouco mais complicado. Vá para o censo e tente descobrir quais espécies podem estar pegando toda a comida. Verifique suas cadeias alimentares para ver se eles comem as mesmas coisas que os javalis.

**ATÉ OS LEÕES TEREM SEUS PRÓPRIOS
HISTORIADORES, HISTÓRIAS SOBRE
A CAÇA VÃO SEMPRE GLORIFICAR O
CAÇADOR**

— PROVÉRBO AFRICANO, IGBO, NIGÉRIA

PARA ONDE FORAM TODOS OS CAMPISTAS?

Caso você tenha construído um acampamento, eles virão. Mas as vezes eles não vêm. E isso é simplesmente frustrante. Caso você esteja tendo problemas fazendo com que as pessoas venham para o seu acampamento, leia a sessão Atraindo Campistas Contentes na página 14. Algumas pessoas acham que parte da graça de uma simulação é tentar adivinhar quais são as regras. Caso você não seja uma dessas pessoas, continue lendo.

ACAMPAMENTO

	BÁSICO	MELHORADO	LUXO
MORADIA	tenda	cabana	hospedaria
Serve para até	2	4	30
Funcionários	0	1 atendente	10 atendentes
COMIDA	mesa de picnic	sala de jantar	sala de jantar de luxo
Serve para até	8	20	30
Funcionários	0	2 cozinheiros	5 cozinheiros
BANHEIRO	externo	chuveiro	(incluso na hospedaria)
Serve para até	10	8	—
Funcionários	0	0	—
TRANSPORTE	2 portas	4 portas	van
Serve para até	8	8	5
Funcionários	1 motorista	1 motorista	1 motorista

EQUIPE EXTRA

Acompanhante	1 para cada 8 turistas	1 para cada 6 turistas	1 para cada 4 turistas
Naturalista	1 para cada 24 turistas	1 para cada 12 turistas	1 para cada 6 turistas

ITENS EXTRAS

Piscina	1 atendente	1 atendente	1 atendente
Banheira Quente	1 atendente	1 atendente	1 atendente
Anfiteatro	1 atendente	1 atendente	1 atendente

SE TORNANDO UM GUARDA CINCO ESTRELAS

Então você criou um parque que está cheio de hipopótamos e você não consegue descobrir por que só possui uma estrela? Continue lendo para descobrir o que importa na classificação de estrelas. Caso você queira tentar descobrir como conseguir cinco estrelas sozinho, pule isso.

ESTRELA POR ESTRELA: O QUE A CLASSIFICAÇÃO EXIGE

CLASSIFICAÇÃO	EXIGÊNCIAS
★	15 ou mais espécies diferentes ou alguns turistas no acampamento
★★	15 ou mais espécies diferentes ou alguns turistas no acampamento
★★★ a ★★★★★	uma estrela a mais para cada conselheiro que estiver satisfeito

O que Satisfaz os Conselheiros

- ☐ O ecologista gosta que o seu parque possua uma alta biodiversidade, cinco de cada uma das Cinco Grandes espécies, e de evitar a caça ilegal.
- ☐ A gerente de negócios gosta que o seu acampamento possua poucos lugares desocupados, uma boa quantidade de visitantes, e uma equipe adequada. E ela gosta que você ganhe mais dinheiro do que gasta.
- ☐ Os anciões da vila gostam de ter serviços de saúde e públicos para as pessoas e gostam que os habitantes da vila sejam contratados.

CRÉDITOS

Projeto por: Roxana Wolosenko

Assistentes de Projeto: Claire Curtin, Debra Larson, Kana Ryan

Produzido por: Kana Ryan

Assistência de Produção: Roxana Wolosenko, Claire Curtin, Chris Trottier, Marc Meyer

Programador Chefe: Vasyl Tsvirkunov

Programação: Cisco Lopez-Fresquer, Mick Foley, Arlene Waller, Jon Wolfe, Ed Nanale

Assistência de Programação: Jeff Feil, Nolan Erck

Projeto de Arte: Bonnie Borucki, Alpha Omega Productions

Artista Chefe: Bonnie Borucki

Artistas de Computação e Animadores: Serdar "Quicksilver" Copur; Alpha Omega Productions, Arlette Heule, Duncan Pond, Shawn McCulley, Marian O'Neal, Mike Badillo, Kerru Smith, Kim Payne, Tom Speers

Compositor e Projetista Chefe de Som: Jerry Martin

Projeto de Som: Robi Kauker, Louise Land, Andrew Edlen, Kent Jolly

Percussão Africana: Richard DeGraffenreid

Texto na tela e Documentação: Debra Larson, Roxana Wolosenko, Claire Curtin, Chris Trottier, Kana Ryan

Pesquisa: Alissa Levemberg, Darren Levemberg

Testador Chefe: Shannon "The Polar Bear" Gray

Testadores: Zir-Paul "BULLDOG" Macaraeg, Keith "It's a Croc" Meyer, Sean "Goofy" Blair, Myka "The Porcupine" Macaraeg, Owen "The Moose" Nelson, Marc "The Dolphin" Meyer, John Ylinen, Liam "The Bear" Patterson, Michael Lawson, Russel Johnson, Daniela Castillo, Rob Ivey

Gerente de Testes: Frank "The Puma" Vigil

Crianças Testadoras: Mikolka Morril, Ben Guthrie, Alex Hoff, Laura Huppert, Corey Howe, Douglas Howe, Ryan Harper, Alex Cole, Olivia Cole, Erica Everette, Amanda Everett, Jeff Kaetzel, Megan Kaetzel, Sara Adams, Dani Thole, Courtney Rascano, Carla Lerner, Jaren Lerner, Tyler Derber

Produtora Supervisora: Laura Murray

Executivo Encarregado da Produção: Rob Martyn

Gerente Geral: Luc Barthelet

Diretora de Marketing: Lorraine Woodruff

Gerente de Marketing do Produto: Lisa Laverty

Gerente de Projeto da Caixa: Rhea Yost

Projeto da Caixa: Lisa Motzkin

Ilustração da Caixa: Amy Ning

Layout da Documentação: Cherylonda Fitzgerald

Muito obrigado a: Robin Harper, Ila Kriplani, Patrick Buechner, Michael Perry, Kevin O'Hare, Sharon Barr, Steve Goldin, Corey Keller, Mimi Macaraeg, Shrox, Vaniry Yim, Corinne Finegan, Nancy Stuart, Larry Lee, Aimee Howe, Lisa Kindred; Oakland Zoo, San Jose Zoo, Wisdom Foundation

**UM SAPO NUNCA PULA DURANTE O DIA
SEM UMA BOA RAZÃO.**

— PROVÉRBIO AFRICANO, NIGÉRIA

SIM SAFARI

GUIA DE REFERÊNCIA

ÍNDICE

PC	22
Exigências do sistema	22
Notas de instalação do DirectX™	22
Como instalar o jogo	23
Como remover/reinstalar o jogo	24
Como iniciar o jogo	25
Problemas com seu software?	25
Problemas com o CD	25
Problemas com o monitor	26
Problemas de memória	27
Problemas com o som	27
MACINTOSH®	28
Exigências do sistema	28
Como instalar o jogo	28
Como iniciar o jogo	29
Problemas de memória	29
SUPOORTE TÉCNICO	30

EXIGÊNCIAS DO SISTEMA

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- ☐ 486DX4 de 100MHz ou 100% compatível
- ☐ 16 MB de RAM
- ☐ Windows® 95
- ☐ Unidade de CD-ROM de velocidade dupla
- ☐ Monitor colorido de 256 cores e Direct Draw™ placa de vídeo SVGA com 512K de RAM
- ☐ 20 MB de espaço livre em disco rígido (é necessário um espaço adicional para o arquivo de troca do Windows 95 e instalação do DirectX™ 5)
- ☐ Teclado
- ☐ Mouse compatível com o Microsoft®
- ☐ Placa de som com driver compatível com o DirectX™ 5

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

- ☐ Processador Pentium® 90 MHz ou superior
- ☐ Unidade de CD-ROM de velocidade quádrupla
- ☐ Resolução de Vídeo de 800 x 600
- ☐ 55 MB de espaço livre em disco rígido, para instalação média

NOTAS DE INSTALAÇÃO DO DIRECTX™

LEIA TODA ESTA SEÇÃO ANTES DE JOGAR O SIMSAFARI OU INSTALAR OS DRIVERS DIRECTX.

O DirectX é uma Interface de Programação de Aplicação que permite aos aplicativos com base no Windows 95 terem um alto desempenho, com acesso em tempo real ao seu hardware. Por causa disto, ele é amplamente usado em jogos multimídia. O *SimSafari* utiliza o DirectX 5.0 (a última versão do DirectX na época do lançamento).

Dois componentes do DirectX, o DirectDraw e o DirectSound™, podem precisar da atualização dos drivers da sua placa de vídeo e placa de som respectivamente para uma correta utilização destes componentes. A utilização de drivers de placas de som e vídeo que não suportam o DirectX resultará em problemas de exibição e áudio nos aplicativos DirectX. Durante a instalação do DirectX, seus drivers de placa de vídeo e de placa de áudio

dio são atualizados, se necessário. Os arquivos DirectX 5.0 incluídos com o *SimSafari* contêm os drivers para a maioria das placas de som e placas de vídeo dos maiores fabricantes destes periféricos. Para o hardware mais recente e as marcas menos conhecidas de periféricos, você deve entrar em contato com o fabricante, a fim de obter os drivers que suportem o DirectX.

Após a instalação do DirectX 5.0, verificar se os drivers de sua placa de vídeo, ou placa de som suportam o DirectX.

1. Clicar o botão **Iniciar** na Barra de Tarefas do Windows 95, então clicar **Configurações e Painel de Controle**. Dê um clique duplo em **Adicionar ou Remover Programas**. Selecione o indicador **Instalar/Remover**, selecione **Drivers do DirectX** na lista e clique em **Adicionar/Remover...**

2. Observar o **Driver de Vídeo** e o **Driver de Áudio**.

A segunda coluna exibe o número da versão do driver. A terceira coluna mostra se o seu driver possui o certificado de suporte ao DirectX da Microsoft®.

☐ Caso apareça “No Hardware Support” (Sem Suporte de Hardware) na terceira coluna, entre em contato com o fabricante para obter os drivers atualizados que oferecem suporte DirectX.

☐ Caso apareça “certified” na terceira coluna, a sua placa de vídeo ou placa de som possuem suporte DirectX, e devem funcionar adequadamente com os aplicativos DirectX.

☐ Se o seu Driver de Vídeo ou Driver de Áudio apresentam uma terceira coluna em branco, o driver de sua placa de vídeo ou placa de som provavelmente possui suporte DirectX, e está aguardando a aprovação da Microsoft para ser certificado.

✓ **NOTA IMPORTANTE:** Se durante a instalação do DirectX 5 você estiver utilizando um driver de placa de vídeo ou placa de som do seu fabricante que possui suporte DirectX, mas ainda não foi certificado pela Microsoft, durante a instalação do DirectX, será perguntado se deseja substituir o driver por um driver Certificado. Para as **placas de vídeo** nesta situação, recomendamos que você **não** substitua o driver do fabricante de sua placa. A substituição do driver do fabricante pelo driver da Microsoft pode desabilitar a funcionalidade destes programas utilitários.

✓ **NOTA:** Em caso de dúvida contate o fabricante de sua placa de vídeo ou som. Eles devem ter os drivers que suportam o DirectX atualizados.

COMO INSTALAR O JOGO

1. Iniciar o sistema operacional Windows® 95.

2. Inserir o CD SimSafari na sua unidade de CD.

3. O programa de Setup aparece. Siga as instruções e clique em **Next** para continuar.

✓ **NOTA:** Se o programa de Setup não aparecer automaticamente, selecione **Run...** no menu Start, digite **D:\setup\ensetup.exe** (substituindo o D pela letra da sua unidade de CD se necessário), e pressione **Enter**.

4. Selecione o tipo preferido de instalação, em seguida clique em **Next** para continuar.
- ✓ **NOTA:** O *SimSafari* permite três opções de instalação: minimum (mínima), average (média) e full (completa). A instalação mínima irá colocar os arquivos principais necessários para se rodar o *SimSafari* em seu computador, mas você continuará precisando ter acesso à maioria dos arquivos de dados que estão no CD-ROM durante o jogo. A instalação média ou a instalação completa coloca mais arquivos em seu computador, permitindo que o *SimSafari* rode mais rápida e suavemente.
5. Selecione **Browse** para definir o local em seu disco rígido onde você gostaria de armazenar os arquivos do *SimSafari*. Após você definir a localização ou aceitar o local padrão, clique em **Next**.
6. Se você desejar dar o nome a pasta de arquivos de programas que contém o *SimSafari* em seu menu Iniciar, digite o nome. Para continuar ou aceitar o padrão, selecione **Next**.
7. O Setup irá instalar os arquivos apropriados em seu equipamento. Clicar em **OK** para continuar
8. A seguir você poderá instalar o DirectX, se isto for necessário para rodar o *SimSafari*. Clique em **Yes** para iniciar a instalação
9. Quando a instalação do DirectX estiver completa, será solicitado que você reinicialize o seu computador. Uma vez que seu computador esteja reinicializado, você estará pronto para jogar o *SimSafari*.

COMO REMOVER/REINSTALAR O JOGO

Caso você esteja tendo problemas com o jogo ou este não tenha sido corretamente instalado na primeira vez, recomendamos a reinstalação do jogo. Siga as instruções abaixo.

Para remover:

1. Inicie o sistema operacional Windows® 95
2. A partir do botão Iniciar selecione **Iniciar>Programas>Maxis>UnInstall SimSafari**. (se você selecionou um caminho diferente durante a instalação, siga este caminho a partir do menu Iniciar).
3. Quando for perguntado se você tem certeza que quer remover o jogo responda **Yes**.
4. A barra de ferramentas vai indicar o progresso. Quando aparecer a mensagem "Uninstall successfully completed", clique em **Ok** para finalizar.

COMO INICIAR O JOGO

1. Inicie seu sistema operacional Windows® 95
2. Se o CD do SimSafari já estiver em sua unidade de CD (ou se você tiver selecionado a instalação completa), inicie o SimSafari selecionando **Iniciar>Programas>Maxis>SimSafari**. (Se você mudou o caminho durante a instalação, siga o caminho que você usou ao invés deste).
3. Se o CD do *SimSafari* não estiver em sua unidade de CD, coloque o CD em sua unidade de CD. O *SimSafari* irá iniciar automaticamente

✓ **NOTA:** Veja o manual que acompanha a caixa do CD do *SimSafari* para instruções sobre o jogo.

✓ **DICA:** Para um início rápido do *SimSafari*, dê um clique duplo em **Meu Computador**. Clique em seu disco rígido, abra sua pasta de **Arquivos de Programas**, abra a pasta **Maxis** e finalmente abra a pasta **SimSafari**. Clique e arraste **smsafari.exe** para a área de trabalho do Windows95 para criar um atalho para ele. Dê um clique duplo no atalho todo vez que quiser jogar o *SimSafari*.

PROBLEMAS COM SEU SOFTWARE?

Caso você esteja tendo problemas na instalação ou utilização do seu software, iremos ajudá-lo.

- ☐ Primeiro, certifique-se de ter lido completamente as seções anteriores de *Como Instalar o Jogo* e *Exigências do Sistema*.

Caso você tenha seguido as instruções e ainda assim esteja tendo problemas com a instalação ou operação do software, daremos a seguir algumas dicas que podem auxiliar na solução do problema.

PROBLEMAS COM O CD

Uma unidade de CD-ROM de velocidade dupla é necessária para rodar o *SimSafari*.

APARECE A MENSAGEM DE ERRO "FILE NOT FOUND" DURANTE A INSTALAÇÃO OU AO RODAR O JOGO.

- ☐ Certifique-se de que o jogo foi corretamente instalado. Veja *Como Instalar o Jogo* na página 23.
- ☐ Certifique-se de que o CD está na unidade de CD. O CD deve estar na unidade tanto para a instalação como para jogar.
- ☐ Certifique-se de que o CD não está danificado ou riscado.

Problemas com o desempenho do CD-ROM.

- ☐ Certifique-se de que você está usando uma unidade de CD-ROM de 32 bit para controlar sua unidade de CD-ROM.
- ☐ Para verificar, vá para **Iniciar>Configurações>Painel de Controle**. Dê um clique duplo no ícone **Sistemas** e selecione **Gerenciador de Dispositivos**, se você ver um ícone que mostre o CD-ROM, você tem um dispositivo de 32-bit.
- ☐ Caso você não tenha, contate seu fornecedor ou o fabricante de seu CD-ROM para saber se existe um dispositivo de 32-bit disponível. (A maioria dos fabricantes tem Web Sites onde você pode baixar os dispositivos mais atuais).

Instabilidade ou falha de áudio ou vídeo

Estes problemas podem ser causados pelo ajuste de cache de leitura adiante

Para ajustar o cache de leitura adiante

1. Na sua Área de Trabalho do Windows 95, clique com o botão da direita no ícone **Meu Computador** e escolha o item **Propriedades** no menu.
 2. Clique na guia **Desempenho**, em seguida clique em **Sistema de Arquivos**
 3. Clique na guia **CD-ROM**, em seguida clique no quadro **Otimizar padrão de acesso para:** e escolha a Velocidade de seu CD-ROM.
 4. Mova o controle deslizante do **Tamanho de cache suplementar** para **Pequeno** e clique em **Aplicar**.
- ✓ **NOTA:** Mover o controle deslizante para **Grande** não irá melhorar o desempenho do vídeo do *SimSafari*, mas pode, na realidade, diminuir o desempenho por reservar espaço na RAM que, de outra forma, estaria disponível para o jogo.

PROBLEMAS COM VÍDEO

O *SimSafari* precisa de uma placa de vídeo PCI ou VLB SVGA com capacidade de resolução de 640x480 e com 256 cores.

✓ **NOTA:** Caso seu Windows95 não tenha o dispositivo que suporte o DirectX, você pode encontrar dificuldades rodando o *SimSafari*.

Informações Gerais sobre Placa de Vídeo

- ☐ Durante a instalação do DirectX, o programa de configuração do DirectX tenta instalar um driver de vídeo que ofereça suporte ao DirectDraw para sua placa de vídeo. Caso o driver de sua placa de vídeo não ofereça suporte ao Direct Draw, o programa de configuração do DirectX substitui-o controlador existente em sua placa de vídeo. Em alguns casos, isso pode desabilitar qualquer utilidades específica do fabricante de sua placa de vídeo. Caso queira manter essas utilidades funcionais, precisa obter os drivers mais recentes, com suporte ao DirectDraw, diretamente com o fabricante de sua placa de vídeo.

- ☐ Caso seu driver de placa de vídeo já ofereça suporte ao DirectDraw, mas não seja certificado pela Microsoft, será perguntado se você deseja substituir seu driver atual, podendo desabilitar qualquer utilidades específica do fabricante de sua placa de vídeo. Caso realmente tenha problemas na utilização de drivers do DirectDraw não certificados, você pode solucionar esses problemas reinstalando o DirectX e substituindo seu atual driver de vídeo por um driver de vídeo DirectX 5.0.

Para obter mais informações, consulte as *Notas de Instalação do Directx* na pág. 22. Se você não se sente confortável para fazer alterações em seus dispositivos, chame o suporte técnico para ajudá-lo em alguns problemas específicos.

PROBLEMAS DE MEMÓRIA

O *SimSafari* exige 16 MB RAM e Memória Virtual **Habilitada**. Sugerimos que você deixe o Windows® 95 gerenciar a memória virtual disponível automaticamente (a configuração padrão), e que você tenha, **pelo menos**, 30 MB de espaço livre no disco rígido após a instalação.

PROBLEMAS COM O SOM

A placa de som está instalada, mas não há som

- ☐ Certifique-se de que os alto-falantes ou fones de ouvido estejam corretamente conectados e com o controle de volume em funcionamento.

Informações Gerais Sobre as Placas de Som

- ☐ Durante a instalação do DirectX, o programa de configuração do DirectX tenta instalar um driver de som que ofereça suporte ao DirectSound, para sua placa de som. Caso o driver de sua placa de som não ofereça suporte ao DirectSound, o programa de configuração do DirectX tenta substituir o driver existente de sua placa de som.
- ☐ Consulte o fabricante de sua placa de som para obter drivers atualizados se os drivers do DirectSound não estiverem disponíveis para sua placa de som no DirectX 5.0.

Para obter mais informações, consulte as *Notas de Instalação do DirectX* na pág. 22.

EXIGÊNCIAS DO SISTEMA

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- ☐ Qualquer PowerPC™
- ☐ 16 MB de RAM
- ☐ System 7.5
- ☐ Unidade de CD-ROM de velocidade dupla
- ☐ Monitor colorido de 256 cores
- ☐ 20 MB de espaço livre em disco rígido
- ☐ Teclado
- ☐ Mouse

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

- ☐ PowerPC™ 100 MHz ou superior
- ☐ Unidade de CD-ROM de quádrupla velocidade
- ☐ Resolução de Vídeo de 800 x 600
- ☐ 55 MB de espaço livre em disco rígido, para instalação média

COMO INSTALAR O JOGO

1. Iniciar o sistema de seu Macintosh.
 2. Inserir o CD *SimSafari* na sua unidade de CD. O ícone do SimSafari aparece.
 3. Dê um clique duplo no ícone do CD do SimSafari.
 4. Dê um clique duplo no ícone **SimSafari Installer**. O quadro de diálogo SimSafari Installer aparecerá.
- ✓ **NOTA:** O *SimSafari* permite três opções de instalação: minimum (mínima), average (média) e full (completa). A instalação mínima irá colocar os arquivos principais necessários para se rodar o *SimSafari* em seu computador, mas você continuará precisando ter acesso a maioria dos arquivos de dados que estão no CD-ROM durante o jogo. A instalação média ou a instalação completa coloca mais arquivos em seu computador, permitindo que o *SimSafari* rode mais rápida e suavemente.

5. Se você deseja fazer a instalação mínima, clique no botão **Install**. Se você deseja fazer a instalação média ou a instalação completa, selecione **Custom Install** no menu. Selecione **Normal** ou **Full** e clique no botão **Install**.
6. Quando a instalação estiver completa, não será necessário que seu computador seja reinicializado, apenas clique em **Quit** para sair da instalação.

COMO INICIAR O JOGO

1. Inicie o seu Macintosh
 2. A menos que escolha a instalação completa, insira o CD do *SimSafari* em sua unidade de CD. O ícone *SimSafari* aparecerá.
 3. Dê um clique duplo no **SimSafari Folder** instalado em seu disco rígido
 4. Dê um clique duplo no ícone do aplicativo **SimSafari** para iniciar o jogo.
- ✓ **NOTA:** Uma maneira rápida de iniciar o *SimSafari*: realce o aplicativo **SimSafari** em seu disco rígido, selecione **Make Alias** no menu **File** e arraste o apelido para sua área de trabalho. Dê um clique duplo no apelido para iniciar o *SimSafari*.

PROBLEMAS DE MEMÓRIA?

Caso você esteja tendo problemas na memória, existem três possibilidades de solucioná-los que são fáceis de tentar.

COMO EVITAR QUE EXTENSÕES SEJAM CARREGADAS DURANTE A INICIALIZAÇÃO

Extensões são automaticamente carregadas e podem usar grande parte da RAM. Se você reduzir o número de extensões carregadas, isto melhora a memória e libera mais RAM.

1. Para criar um conjunto de extensões personalizado, abra seu **System Folder** e, em seguida abra a pasta **Control Panels**.
2. Dê um clique duplo em **Extensions Manager**. A partir do menu **Sets**, selecione **Save...** e dê um nome para o antigo conjunto de seleções caso você precise voltar aos parâmetros originais.
3. Desmarque as extensões desnecessárias. O *SimSafari* precisa do gerenciador de som, todas as extensões relacionadas ao CD-ROM e, extensões de impressora se você planeja imprimir. (Se você necessitar de ajuda para determinar quais extensões você vai precisar para rodar seu CD-ROM e o som, entre em contato com seu distribuidor ou fabricante de seu computador).
4. Selecione **Save...** novamente no menu **Sets** e nomeie sua seleção atual. Reinicialize seu computador e ele irá carregar e usar somente as extensões que você selecionou.

USO DA MEMÓRIA VIRTUAL

A memória virtual permite que você use espaço em seu disco rígido como substituto para a RAM.

Para usar a memória virtual:

1. Abra o menu **Apple** e escolha **Control Panels**, em seguida selecione **Memory**.
2. Clique no botão **On** próximo à Memória Virtual.
3. Aceite o cálculo padrão para seu computador e reinicialize se for necessário.
4. Consulte o seu manual do usuário Macintosh por maiores informações.

AUMENTANDO A PARTIÇÃO DE MEMÓRIA

Se você tiver problemas rodando *SimSafari* muito grandes (baixo desempenho ou mensagens de memória insuficiente) e tiver mais de 16 MB de RAM, você pode precisar aumentar a partição de memória do *SimSafari*.

1. Saia do *SimSafari*.
2. Realce a aplicação **SimSafari** em seu disco rígido.
3. Selecione **Get Info** no menu **File**.
4. Aumente o Preferred Size. Você vai indicar o quanto da RAM (se estiver disponível) será separado para o aplicativo *SimSafari*. Lembre-se que seu software do sistema se-para uma parte da RAM para ele. (O número é dado em Kilobytes, portanto 16.000 é aproximadamente 16 MB).
5. Reinicie o *SimSafari*.

SUPORTE TÉCNICO

Se após você ter já lido todos os procedimentos descritos neste Guia de Instalação e ainda continua com problemas para rodar o jogo, por favor leia esta seção.

Importante: Leia esta seção cuidadosamente antes de nos telefonar.

Hoje em dia os computadores funcionam com milhões de combinação de Hardware e Software.

ANTES de telefonar para o nosso suporte técnico, você **DEVERÁ** obter as informações solicitadas ao fabricante de seu computador ou da documentação que acompanham o mesmo.

✓ **NOTA:** As informações que estão em negrito poderão ser obtidas através do fabricante de seu micro.

1. Se ocorrer algum problema, favor copiar a mensagem de erro.
2. Ter em mãos uma lista das especificações de seu micro conforme abaixo:
 - Marca , modelo e velocidade de seu CPU**
 - Quantidade de memória RAM que possui**
 - Marca e velocidade do drive de CD ROM**
 - Marca e modelo da placa de vídeo**
 - Marca e modelo da placa de som**
 - Tamanho do Disco Rígido e quantidade de espaço livre**
 - Nome do sistema operacional em uso (Windows®95, Windows™3.11 ou outro)**
 - Uma cópia de seus arquivos Autoexec.bat e do Config.sys.**
 - Versão do DirectX em uso**

(Veja a seguir como obter as informações solicitadas)

Com estas informações em mãos você poderá configurar corretamente seu computador. Se você obteve estas informações e ainda continua com problemas, A Electronic Arts possui um departamento de Suporte Técnico pronto para ajudá-lo com os problemas de instalação de seu jogo. O suporte técnico da Electronic Arts Funciona de Segunda à Sexta das 9:00 às 18:00.

Como obter as informações do Windows® 95

1. Clique com o botão da direita do mouse no ícone meu computador.
2. Clique com o botão esquerdo em propriedades.
3. Na tela geral aparecerá as informações referentes ao sistema operacional, quantidade de memória que você possui e tipo de processador. Observe que o Windows® 95 nem sempre detecta o processador Cyrix corretamente e ele poderá descrever com um 486.
4. Agora clique em Gerenciador de dispositivos.
5. Clique no símbolo "+" dos adaptadores, controladores conforme especificados abaixo:
 - CD ROM
 - Adaptadores de vídeo
 - Controladores de som, Vídeo e jogosAssim será possível saber os fabricantes destes dispositivos
6. Você poderá saber a velocidade de seu CPU reiniciando seu micro e olhando para o canto superior esquerdo de sua tela. Assim você poderá saber a velocidade de seu Clock, por exemplo 166 MHz.

Como contatar-nos:

ELECTRONIC ARTS LTDA

TELEFONE: (011) 5506-0232 - Solicitar suporte técnico

FAX: (011) 5505-1173 - Enviar A/C suporte técnico