

CD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 6 - Nº 61 - R\$ 15,90

TRIPLE THRILL PACK RollerCoaster TYCOON 2

JOGO COMPLETO
MAIS 2 EXPANSÕES

A Série que vendeu mais de
5 milhões de cópias em todo mundo!

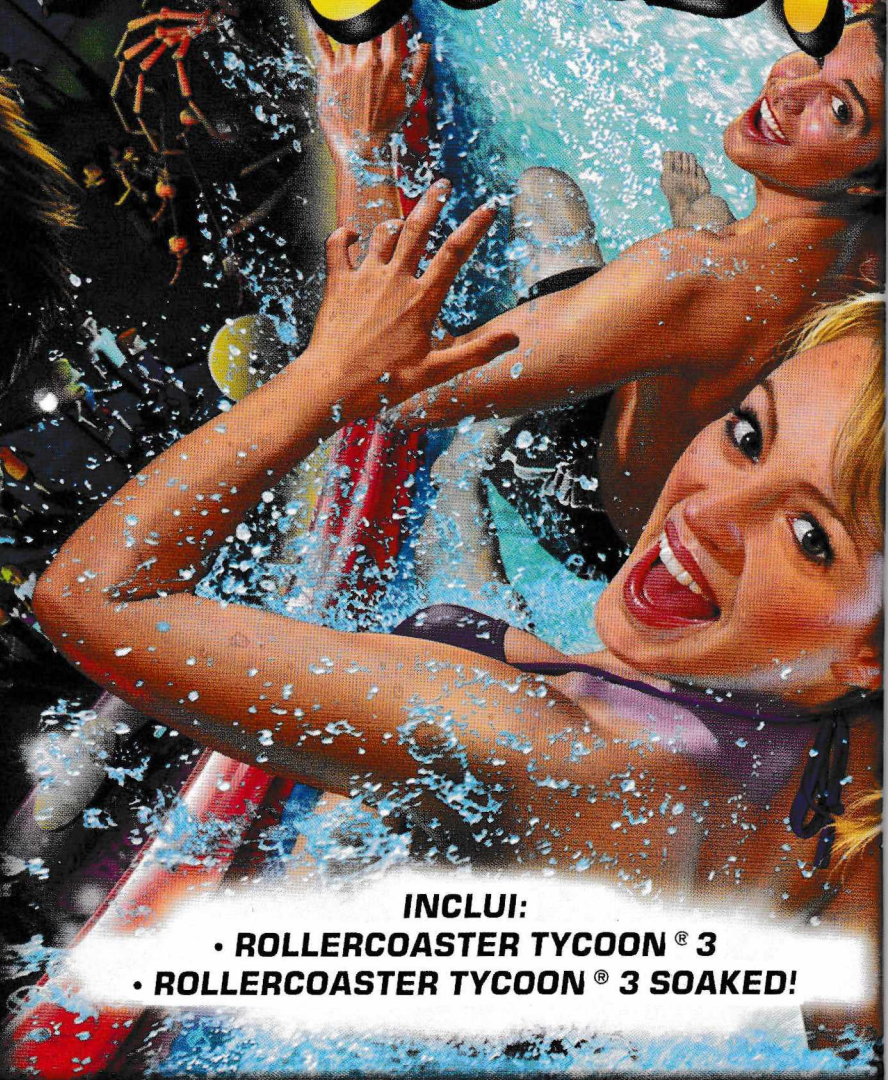


TOTALMENTE
EM
PORTUGUÊS

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

ROLLER COASTER TYCOON 3 GOLD!

© 2006 Atari Interactive, Inc. Todos os Direitos Reservados. RollerCoaster Tycoon® 3, GOLD! Game © 2006 Chris Sawyer. Desenvolvido por Frontier Developments. Todas as denominações de marcas são propriedade de seus respectivos titulares. RollerCoaster Tycoon® 3 foi produzido por Private BV. Produção: Grieser & Co. - Munique, Alemanha. RollerCoaster Tycoon® 3 Soaked! foi produzido por BVT Games Production. Ford GmbH & Co. KG - Munique, Alemanha. Manufaturado e distribuído por Moving Editora. Agradecemos a Alan do Brasil Ltd. somente para o mercado brasileiro.



INCLUI:

- ROLLERCOASTER TYCOON® 3
- ROLLERCOASTER TYCOON® 3 SOAKED!

Informações:

www.movingeditora.com.br



Dois grandes sucessos da série RollerCoaster Tycoon®

- ROLLERCOASTER TYCOON® 3
- ROLLERCOASTER TYCOON 3®: SOAKED!

PC CD-ROM



FRONTIER

ATARI

PC CD-ROM SOFTWARE



MOVING www.movingeditora.com.br

ATARI

FULLGAMES

DIRETOR GERAL
Plínio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

EDITOR CHEFE
Alexandre R. Silva

EDITOR
Fabrício Lobo

COLABORAÇÃO
Flávio Araújo Santos

PUBLICIDADE
publicidade@movingeditora.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ivone Tabarin
Mtb 12.157

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuá, 821 - cj. 14
São Paulo / SP
CEP 04533-013

Tel.: (11) 3708-1300

Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@movingeditora.com.br

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br



MOVING

www.movingeditora.com.br

cnpj : 65.706.939/0001-11



TRIPLE THRILL PACK RollerCoaster TYCOON 2

SEJA BEM-VINDO!

Este mês a FullGames traz a vocês um dos jogos de maior sucesso em todo o mundo: RollerCoaster Tycoon® 2 Triple Thrill Pack, o jogo mais viciante do mundo. E agora ele ficou MAIS divertido com os parques temáticos preferidos da América - os Six Flags®!

Comece a trabalhar e crie um parque do zero, inaugure os parques existentes ou apenas crie a montanha-russa mais radical que já existiu - é com você!

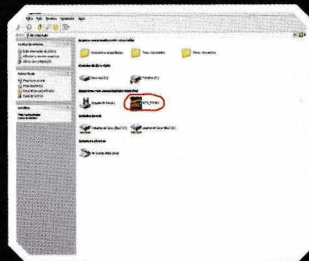
Com novos brinquedos malucos, novos temas de decoração e ferramentas de construção fáceis de usar.

Criar o parque de diversão está agora mais divertido do que nunca!

Então não perca tempo e mãos à obra!!!!

Equipe FullGames

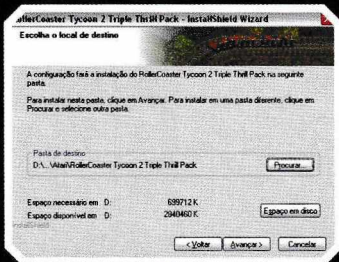
1



Se o Windows estiver configurado para usar o recurso de Auto-Reprodução do CD, o jogo irá exibir a tela de instalação automaticamente, logo após você inserir o CD no leitor de CD-ROM.

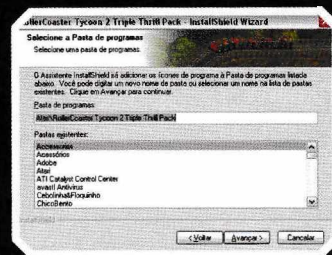
Se a Auto-Reprodução estiver desativada, será necessário iniciar a instalação manualmente: clique duas vezes no ícone "Meu Computador". A seguir, clique duas vezes no ícone do seu CD-ROM.

2



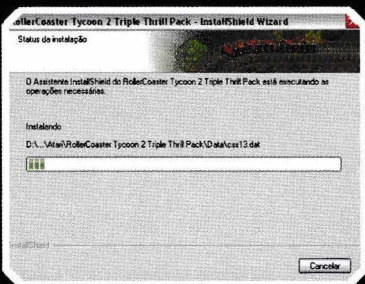
Nesta tela você pode escolher o diretório para instalar o jogo. Clique em "Avançar" para continuar.

3



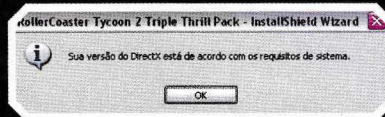
Selecione o destino dos ícones do jogo e clique em "Avançar".

4



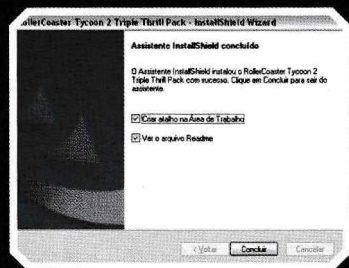
Apenas aguarde a conclusão da barra de progresso.

5



Nesta etapa da instalação, o jogo verifica se a versão do seu DirectX está de acordo com o dele, se estiver clique em "OK". Caso não esteja, instale-a.

6



A instalação está completa. Se quiser criar um atalho ou ver o arquivo Readme, marque-os e em seguida clique em "concluir".

INÍCIO

Se você já jogou o RollerCoaster Tycoon original, provavelmente poderá pular direto para os cenários e começar a descobrir sozinho as novas funções e as melhorias. No entanto, recomendamos que você passe pelas fases tutoriais, para aprender sobre algumas das novas funções. Parte da diversão de um novo jogo é explorar e descobrir. Com isso em mente, este manual não vai falar tudo que existe no RollerCoaster Tycoon 2, mas vai introduzir os principais recursos e descrever quando e onde eles aparecem. Deixaremos os detalhes para você descobrir.

SALVANDO E CARREGANDO

Você pode salvar seu progresso em um jogo do RollerCoaster Tycoon 2 a qualquer momento clicando no botão Opções (ícone do disquete) na Visão Principal, e escolhendo Salvar. De forma parecida, clicar no botão Opções (ícone de disquete) no Editor de Cenário irá salvar a paisagem na qual você está trabalhando no momento. Para salvar um projeto de pista, clique no botão Salvar (ícone de disquete) na guia Estatísticas do Brinquedo de qualquer janela de Brinquedo. Cada pista que você salva é automaticamente colocada na pasta Tracks (Pistas) no seu disco rígido. Você pode encontrar a pasta Tracks no local onde o RollerCoaster Tycoon 2 foi instalado. Se você colocar manualmente um arquivo de projeto de pista na pasta Tracks, ele automaticamente aparecerá na sua janela de Novos Brinquedos na categoria apropriada. Para instalar uma nova pista no jogo que não esteja na pasta Tracks, clique no botão Instalar Novo Projeto de Pista no Construtor de Projetos de Pista.

MENU PRINCIPAL

Começar um novo jogo

Carregar um jogo salvo



Tutoriais

Ferramentas

Começar um Novo Jogo

É aqui que a diversão começa! Os cenários são divididos em cinco categorias indicadas por guias. Clique em uma guia para ver os cenários listados sob aquela categoria. Quando você move o cursor do mouse sobre o nome de um cenário, informações sobre aquele cenário são mostradas no lado direito da janela, incluindo um sumário, objetivos e o nome e a classificação de qualquer jogador que tenha completado o cenário antes. Escolha um cenário e clique no nome para jogar nele. Clique no botão **Fechar Janela [X]** no canto superior direito da janela para voltar ao Menu Principal sem escolher um cenário. Os cenários são divididos nas seguintes categorias:

Parques para Iniciantes, Parques Desafiadores,

Parques para Especialistas, "Parques Reais" e Outros Parques.

Carregar/Continuar

Clique aqui se quiser continuar um jogo salvo de onde parou.

Tutorial

Tutoriais são cenários animados que apresentam instruções e conselhos passo a passo. Clicando no botão Tutoriais irá mostrar um menu de rolagem com as seguintes escolhas:

Iniciantes, Brinquedos Personalizados e Construção de Montanha-russa.

Ferramentas

Clicar no botão Ferramentas abre o menu de Ferramentas, onde você encontrará o seguinte:

Editor de Cenário, Converter Jogo Salvo em Cenário, Construtor de Montanha-Russa e Gerenciador de Projeto de Pista.

Sair

Clique aqui quando tiver terminado de jogar RollerCoaster Tycoon 2.

ELEMENTOS COMUNS DAS JANELAS

- A. Guias
- B. Menus de Rolagem
- C. Fechar

TELA DA VISÃO PRINCIPAL

A Visão Principal contém seu parque em segundo plano, botões de ferramentas no topo e botões de informações nos cantos inferiores esquerdo e direito. Clique em qualquer botão para abrir a janela associada a ele. Pausa/Opções

Pausa

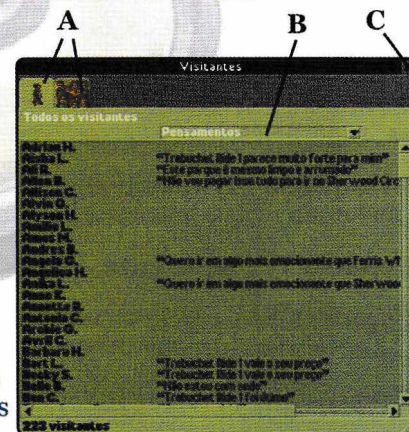
Este botão pára o tempo até você clicar nele novamente.

Opções

O menu de **Opções de Jogo** contém o seguinte: Carregar Jogo, Salvar Jogo, Sobre RollerCoaster Tycoon 2, Opções.

A janela Opções inclui:

Som - permite escolher o driver de placa de som que o jogo irá usar.
Música - Liga/desliga a música.



Moeda - permite escolher o tipo de moeda usada no seu parque.

Distância e Velocidade - Medida Imperial e o Métrico.

Temperatura - Escolha entre Fahrenheit e Celsius.

Altura - Escolha entre Valores Reais ou Unidades.

Resolução de Vídeo - Escolha entre várias resoluções de tela. Resoluções mais altas podem deixar o jogo lento.

Suavizar Paisagem - Linhas de Grade na Paisagem - Liga ou desliga as linhas de grade na paisagem.

Marca de Construção, Mover Visão e Teclas de Atalho.

Mostrar Nomes "Reais" dos Visitantes - Com esta opção ligada, os visitantes recebem nomes reais; caso contrário, eles recebem números.

Foto - Tira uma foto da tela atual e a salva em um arquivo na pasta onde você instalou o RollerCoaster Tycoon 2.

Sair do Jogo - Encerra seu jogo atual (você terá a opção de salvá-lo) e volta ao Menu Principal.

Ferramentas de Controle da Visão

 **Afastar Visão**

 **Aproximar Visão**

 **Rotacionar Visão**

 **Opções de Exibição**

Visão Interna/Subterrânea - Torna a superfície do terreno transparente e fornece uma visão subterrânea.

Remover Terreno da Base - Remove completamente os gráficos de terreno.

Remover Faces Verticais - Remove completamente as "superfícies de penhascos" verticais nas paisagens.

Brinquedos Transparentes - Todas as suas atrações (incluindo lojas e barracas) se tornam invisíveis.

Cenário Transparente - O cenário se torna invisível.

Suportes Invisíveis - Os suportes estruturais de seus brinquedos se tornam invisíveis

Pessoas Invisíveis - Todos os visitantes e empregados são removidos da sua visão.

Marcas de Altura - Há três opções para mostrar marcas de altura: no Terreno, nas Pistas de Brinquedos e nos Caminhos. Isto marca cada quadrado de terreno, caminho ou pista de brinquedo com seu nível de altura relativo ao nível dos portões do seu parque.


Minimapa

Clique neste botão para abrir a janela do Minimapa, que é um mapa de toda a área do parque com pequenas representações de caminhos, brinquedos e visitantes. Clique em qualquer lugar neste mapa para centralizar ali a Visão Principal.


Ferramentas de Construção

Demolir 

Você sempre pode usar o botão direito do mouse para demolir árvores, cenários e caminhos.

Ferramentas de Terreno 

Use a ferramenta de Terreno para ajustar a altura e a inclinação de qualquer espaço da paisagem no parque.

Ferramentas de Água 


Use as ferramentas de Água para criar lagos, rios e lagoas.

Objetos de Cenário/Temática 

Jardins, estátuas, bancos, arbustos e outros objetos úteis ou decorativos no seu parque.

Construir Calçadas/Áreas de Fila 

Você usará este botão, para colocar e retirar em seu parque calçadas, áreas de fila, rampas e pontes.

Construir Novo Brinquedo/Atração 

Clique aqui para abrir a janela de Escolha do Brinquedo.

Ferramentas de Gerenciamento

Brinquedos/Atrações no Parque 


A janela de Brinquedos/Atrações apresenta alguns relatórios gerais úteis sobre cada brinquedo e instalação no parque.

Informações do Parque 

Abre a janela de Status do Parque.

Empregados 

Onde você pode contratar, controlar e demitir funcionários do parque.

Visitantes 

Clique aqui para saber mais sobre as pessoas que você adora entreter.

Finanças e Classificação do Parque



A. Finanças

Este botão de informações mostra seu dinheiro atual em caixa. Quando você move o cursor do mouse sobre este gráfico, seu lucro semanal atual e o atual valor do parque são mostrados em uma nova janela.

B. População de Visitantes

Este é o número de pessoas em seu parque no momento.

C. Classificação do Parque

Quanto maior a linha verde, mais alta a classificação do seu parque.

Data/Tempo/Mensagens



Data

Alguns dos objetivos no cenário são baseados em datas – certifique-se de ficar de olho no calendário para não perder um prazo.

Nota: Os anos são medidos de março a outubro, já que os parques geralmente operam sazonalmente.

Tempo

Dê uma olhada aqui para ver a temperatura e as condições do tempo atuais.

Mensagens Recentes

Lista anúncios recentes na tela, como quebras de brinquedos, novas descobertas de pesquisas e prêmios.

CONSTRUINDO UM PARQUE

Informações do parque

A janela de Informações do Parque é a primeira que se abre quando você começa um novo jogo (você pode abrir a janela de Informações do Parque a qualquer momento clicando no portão do seu parque, nas bordas do seu parque, ou no botão Informações do Parque no topo da tela). Aqui também é onde você pode definir seu preço de entrada e também onde você pode comprar ou alugar mais terrenos para o seu parque.



A. Visão da Entrada do Parque

1. Abrir/Fechar

2. Comprar Terreno – Clique neste botão para ver os terrenos próximos ao seu parque que estão à venda. Cada espaço de terreno à venda é mostrado na paisagem com um pequeno sinal branco nele. Clique em um espaço de terreno para comprá-lo.

3. Comprar Direitos de Construção – Esta opção permite comprar o direito de construir toda ou uma parte de uma atração em uma parcela de terreno. Cada espaço de terreno com direitos de construção à venda é mostrado com um sinal de listras azuis. Clique em um espaço de terreno para comprar direitos de construção.

4. Ir Para/Localizar – Centralizar o portão do parque na Visão Principal.

5. Renomear – Clique aqui para renomear seu parque.

B. Classificação do Parque – mostra a classificação atual do seu parque e um gráfico da evolução da classificação no decorrer do tempo.

C. Visitantes – Clique para ver quantos visitantes estão frequentando o parque neste momento.

D. Ingresso – Clique nesta guia para ajustar o preço do ingresso de seu parque (o preço mínimo é de graça, o máximo é \$ 100). Ela também mostra o número de ingressos vendidos até agora e a receita total dos ingressos.

E. Estatísticas do Parque – Isto mostra os dados globais sobre aspectos diferentes do seu parque, incluindo tamanho geral, número de brinquedos, empregados e número de visitantes no parque.

F. Objetivos – Clique nesta guia para ver o objetivo do cenário atual.

G. Prêmios – Pode ganhar um prêmio especial – pode ser algo maravilhoso ou uma medalha por vexame! Clique nesta guia para ver os prêmios do seu parque.

Escavando

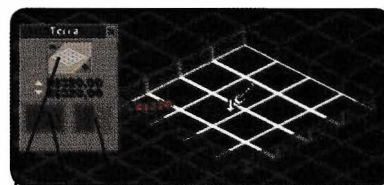
Reformar o terreno para tornar os parques mais prósperos.

Limpendo o Cenário

A ferramenta Remove Cenário permite retirar facilmente áreas de árvores e muros com mais de um quadrado de tamanho. Isto não faz a demolição de grandes blocos de cenário, brinquedos, caminhos ou placas. O custo estimado é mostrado abaixo do gráfico do tamanho da grade na janela.



Janelas de Terreno e Água



As ferramentas de Terreno permitem criar morros, cavar buracos e mudar a cor e a textura de sua paisagem. As ferramentas de Água permitem criar corpos de água – um pré-

requisito para construir alguns tipos de brinquedos aquáticos.

A. Tamanho do Pincel – Isto mostra o tamanho da área que você irá afetar clicando na paisagem. Para aumentar

ou diminuir o tamanho do pincel, clique nos botões [+] e [-].

B. Textura da Superfície (somente Terreno) – Clique e segure este botão para mostrar as texturas de superfície de terreno disponíveis. Mova o cursor do mouse sobre uma textura e solte o botão do mouse para escolhê-la. Você pode Ligar ou Desligar uma clicando nela.

C. Textura da Borda (somente Terreno) – Isto permite escolher a textura que é aplicada às bordas verticais do terreno escavado. Funciona da mesma maneira que a ferramenta Textura da Superfície, explicada acima.

Elevando e Rebaixando o Terreno

Quando você estiver usando a ferramenta Terreno, o cursor se torna uma pá, com uma seta apontando para o centro da grade que define o tamanho do seu pincel. Para elevar ou rebaixar uma área do terreno ou corpo d'água, clique e segure o botão do mouse. Você é cobrado por cada espaço que elevar ou rebaixar. Você também é cobrado por aplicar uma nova textura a um espaço de terreno, o que você pode fazer simplesmente clicando no terreno com as texturas ligadas.

Criando Declives na Paisagem

Se você posicionar o ponteiro do mouse próximo a um canto do espaço de terreno, aquele canto é destacado. Clique e segure enquanto move o mouse para erguer ou rebaixar somente aquele canto. Solte o botão do mouse quando terminar.

Cenário



A janela de Cenário inclui todos os elementos decorativos que você pode usar para embelezar seu parque. Coloque seu cursor sobre um item de cenário para mostrar sua descrição no canto inferior esquerdo da janela e seu preço no canto inferior direito. O custo dos itens de cenário varia por tipo.



Como Colocar o Cenário

Colocar itens de cenário em seu parque é simples:

1. Clique na figura do item que você deseja colocar em sua paisagem.
2. Use o botão Rotacionar para orientar o objeto, se necessário.
3. Use os botões de Cor para repintar o item, se necessário.
4. Mova o cursor para a área onde você quer colocar o objeto. O cursor destaca o terreno com uma imagem de sombra do objeto que mostra seu tamanho e o espaço exigido. Dê um clique para colocar o objeto em sua paisagem. Você pode demolir itens de cenário e de caminho que estejam atrapalhando clicando com o botão direito do mouse no objeto que você quer remover.

Como Colocar um Cenário Elevado

Se você precisar colocar um objeto, como um teto ou

um muro, em uma elevação acima do solo, segure a tecla SHIFT quando seu cursor estiver acima da área onde você quer colocar o item. Clique para colocar o objeto no local e na altura desejados.

Calçadas e Áreas de Filas

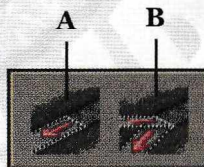
Clique no botão Calçadas e Áreas de Fila para abrir a janela de Calçadas.

Tipos de Caminhos

A. Calçadas – Use-as para conectar virtualmente tudo em seu parque.

B. Áreas de Fila – Elas são usadas para conectar a entrada de um brinquedo ao caminho principal.

Construindo Caminhos



A. Rente ao Chão – Para colocar um segmento de caminho, posicione o cursor do mouse onde você quer um caminho novo (ou de estilo diferente), então dê um clique. Clique com o botão direito para remover seções de calçada existentes.

B. Caminho Livre – Use este modo para criar caminhos elevados, pontes, túneis e docas. Para construir um caminho elevado ou um túnel, clique no botão Caminho Livre. Seu cursor se tornará um quadrado de borda com uma seta amarela nele. Quando você clicar com o mouse para colocar a primeira peça, alguns novos botões ficarão disponíveis:

A. Direção – Estas setas determinam a direção da próxima seção que você construir.

B. Inclinação – Estes três botões controlam a inclinação da próxima seção de caminho.

C. Construir Isto – Clique neste botão para construir a próxima seção de caminho.

D. Demolir – Remove a seção de caminho que você acaba de construir.

CONSTRUÇÃO DOS BRINQUEDOS

Clique no botão Construir Novo Brinquedo para abrir a janela de Escolha do Brinquedo. As guias da janela Escolha do Brinquedo correspondem às categorias de brinquedos e atrações. Clique em uma guia para ver quais brinquedos estão disponíveis para construir em cada categoria. Note que, à medida que você completa projetos de pesquisa, novos tipos de brinquedos podem ser acrescentados a uma categoria. Dentro de cada categoria, você pode clicar na figura de cada tipo de brinquedo para obter mais informações.

A. Brinquedos de Transporte – Use brinquedos de transporte para dar aos visitantes uma visão panorâmica das atrações do seu parque enquanto os transporta de um local ao outro.



B. Brinquedos Tranqüilos – Estes brinquedos lentos e sem emoção são apropriados para todos os visitantes.

C. Montanhas-russas – Estas são as grandes atrações de qualquer parque de sucesso. Há pelo menos um projeto-padrão disponível para cada tipo de montanha-russa. Segure o seu cursor sobre um nome de projeto para ver suas estatísticas e como ele se parece. Isso também revela dois botões auto-explicativos: Ligar/Desligar Cenário e Rotacionar. Outros tipos de brinquedos que apresentam projetos pré-construídos, incluindo alguns brinquedos tranqüilos e brinquedos aquáticos, também funcionam dessa maneira.

D. Brinquedos Emocionantes – Estes brinquedos são intermediários em intensidade, entre os brinquedos tranqüilos e as montanhas-russas.

E. Brinquedos Aquáticos – Incluem tudo, desde canoas para alugar até escorregadores de água e montanhas-russas de água em alta velocidade.

F. Lojas e Barracas – Barracas de comida, lojas de souvenirs, quiosques de informações e, é claro, banheiros.

G. Pesquisa – Clique na guia Pesquisa para ver as mais recentes descobertas de pesquisas, o projeto de pesquisa atual e sua data de término previsto.



Construindo um Brinquedo

A construção de brinquedos é coberta com detalhes nos Tutoriais do jogo. Aqui está um breve resumo dos passos necessários envolvidos:

1. Clique no botão Construir Novo Brinquedo para abrir a janela de Escolha do Brinquedo.
2. Usando as guias, escolha um tipo de brinquedo.
3. Escolha um brinquedo clicando em sua figura.
4. Determine o local e a orientação do brinquedo, então clique no ponto da paisagem no qual você quer construí-lo. Para alguns brinquedos, a construção é um processo de apenas um clique; para outros, como montanhas-russas personalizadas, a construção pode levar algum tempo.

5. Coloque a Entrada e a Saída para o brinquedo.

6. Crie uma área de fila para ligar a Entrada a um caminho e conecte um caminho até a Saída.

7. Teste o brinquedo, defina um preço de ingresso, dê a ele um nome e determine suas características iniciais.

8. Abra o brinquedo.

Janela de Construção do Brinquedo

Aqui está uma breve explicação do que os botões fazem:

A. Direção – Clique em uma seta para especificar a forma da próxima peça que você irá colocar.

B. Especial – Clique aqui para adicionar uma peça ou elemento especial de pista ao seu brinquedo.

C. Inclinação – Clique aqui para especificar a inclinação do próximo segmento de pista.

D. Funções Especiais – Funções especiais nos brinquedos, como curvas inclinadas e rotacionadores de assento, dependendo do tipo de brinquedo que você estiver construindo.

E. Construir Isto – Clique aqui para adicionar a próxima peça à sua pista, marcada pelo contorno de peça destacado na Visão Principal.

F. Próxima Sessão/Anterior – Clique nos botões de seta para frente ou para trás para mover-se entre peças de pista colocadas.

G. Demolir – Clique no ícone da escavadeira para demolir a parte da pista que você acaba de construir ou a parte da pista destacada se estiver trabalhando no meio da pista.

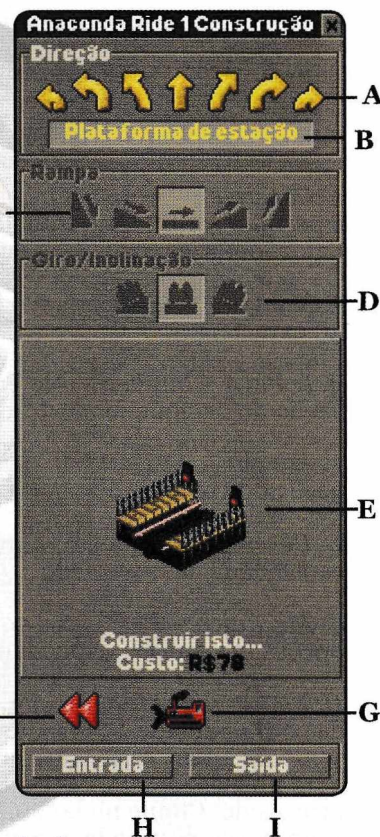
H. Entrada – Clique aqui para colocar uma Entrada.

I. Saída – Clique aqui para colocar uma construção de Saída.

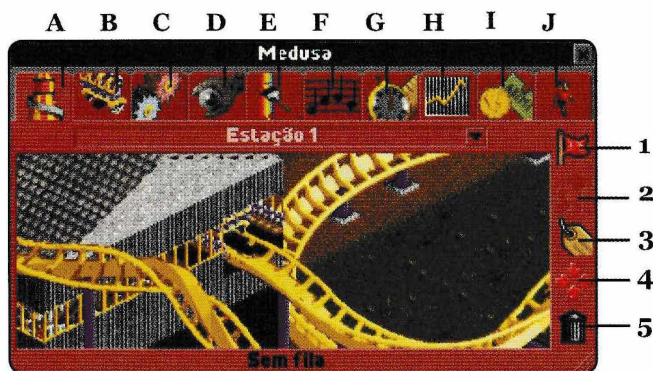
Cuidando do seu Novo Brinquedo

Abaixo estão todos os elementos disponíveis na janela de Brinquedo.

A. Visão – Esta janela mostra várias visões do brinquedo com o qual você está trabalhando. Há cinco botões no lado direito da janela de Visão, indicados pelos números na tela acima:



1. **Abrir/Testar/Fechar** – Depois de construir um brinquedo, você deve testá-lo para ver se é seguro para ser aberto ao público.



2. **Construir** – Abre a janela de Construção do Brinquedo e permite continuar o trabalho, ajustar a Entrada e a Saída, ou fazer mudanças ou reparos.

3. **Nome** – Dê ao brinquedo o nome que você quiser (até 30 caracteres).

4. **Ir Para** – Muda a Visão Principal para o segmento ou vagão do brinquedo mostrado na janela de Visão.

5. **Apagar** – AVISO! Isto destruirá seu brinquedo (mas você pode receber algum dinheiro de volta).

B. Descrição – Esta guia contém a descrição e a capacidade do brinquedo.

C. Mecânica – Nesta guia você pode ajustar algumas opções mecânicas, dependendo do tipo de brinquedo.

D. Registro de Manutenção – Esta guia dá uma amostra da confiabilidade do brinquedo e o tempo que ele passa sem funcionar. Aqui também é o lugar para ajustar a frequência na qual os mecânicos inspecionam o brinquedo. Clique no botão Mecânico para abrir a janela Empregado associada com o mecânico mais próximo do brinquedo.

E. Cor/Estilo – Clique aqui para pintar seu brinquedo, colorir os vagões e definir o estilo da Entrada e da Saída.

F. Música – Clique no menu de rolagem para escolher entre vários estilos de música.

G. Estatísticas do Brinquedo – Estes são elementos que permitirão saber se você tem um brinquedo suave ou estimulante.

H. Registro de Dados – Esta guia permite ver um gráfico em tempo real da física de seus brinquedos em quatro categorias: Velocidade, Altitude, Gravidade Vertical e Gravidade Lateral.

I. Dados Financeiros – Clique aqui para ter um relatório sobre a receita que o brinquedo gera, os custos de operação e seu lucro.

J. Dados dos Visitantes – Esta guia contém estatísticas relacionadas aos visitantes, incluindo quantas pessoas já andaram nele, sua popularidade, tempo de fila, e mais.

GERENCIANDO UM PARQUE

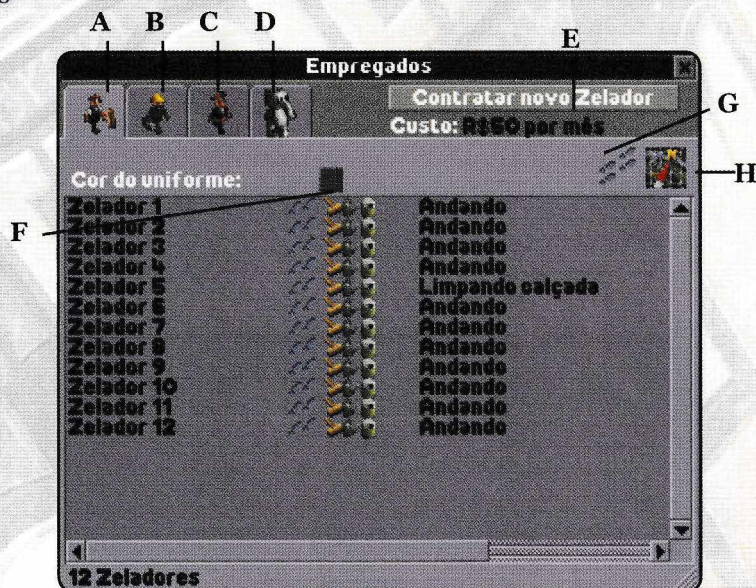
Para ser um magnata de sucesso, você deve manter o que construiu e gerenciar os negócios do parque.

Empregados

As operações diárias do seu parque podem ser bastante cansativas. Você é responsável pela manutenção de um maquinário complexo que – se algo der muito errado – poderia ferir ou até mesmo matar visitantes inocentes.

Contratando Empregados

Há quatro tipos de empregados para ajudar você a cuidar das operações diárias. Clicar no botão Empregados abre a janela de Empregados, onde você pode contratar e gerenciar os empregados do parque.



A. Zelador – Têm um salário mensal de \$ 50.

B. Mecânico – Têm um salário mensal de \$ 80.

C. Segurança – Têm um salário mensal de \$ 60.

D. Animador – Têm um salário mensal de \$ 55.

E. Botão Contratar – Isto coloca um novo empregado na folha de pagamento e abre a janela de Empregado associada a ele.

F. Botão Cores – Este botão permite mudar a aparência dos uniformes dos seus trabalhadores.

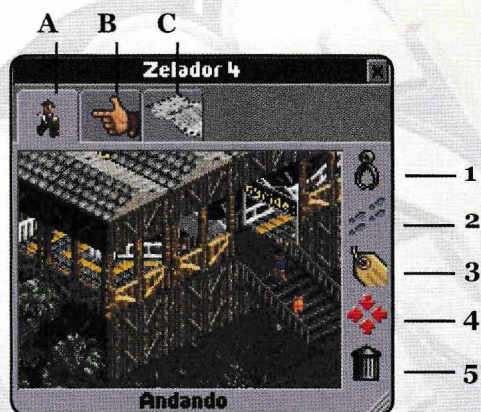
G. Botão Caminho – Este botão ajuda a acompanhar onde você mandou seus empregados patrulharem

H. Botão do Minimapa – Clique nele para abrir a janela do Minimapa, onde os empregados são representados por pontos pulsantes.

Gerenciando os Empregados

Use a janela de Empregados para supervisionar seus funcionários. Você pode abrir a janela de Empregados

clicando em um dos seus empregados (na Visão Principal) ou escolhendo-o na lista na janela de Empregados. A barra de título mostra o nome do funcionário (você pode renomeá-lo). Há três guias, cada uma das quais contendo uma janela útil.



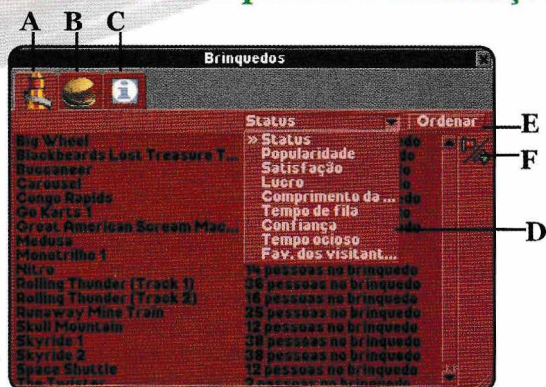
A. Visão – Esta guia mostra uma visão próxima do trabalhador enquanto ele executa suas tarefas no parque. Esta janela tem cinco botões no lado direito.

1. *Pegar* – Clique aqui para pegar o funcionário e movê-lo para um local específico.
2. *Patrulha* – Clique neste botão para restringir os deveres de um empregado a uma área específica do parque.
3. *Renomear* – Clique aqui para renomear este empregado.
4. *Ir Para* – Este botão centraliza a Visão Principal na posição atual do empregado.
5. *Demitir* – Clique aqui encerrar o contrato do empregado com o parque.

B. Ordens – Esta guia permite controlar tarefas específicas para cada empregado. Marque uma tarefa para torná-la parte dos deveres daquele empregado. Uma caixa marcada indica que o empregado fará aquele trabalho.

C. Estatísticas – Esta guia dá informações sobre o salário do empregado, quando ele foi contratado e o que ele tem feito desde que você o contratou.

Gerenciando Brinquedos e Instalações



O botão Brinquedos/ Atrações, fornece um ponto para lidar com todos os brinquedos e instalações no seu parque. O botão Brinquedos/Atrações contém algumas opções:

A. Brinquedos – Lista todos os brinquedos no seu parque. Clique no nome de um brinquedo para abrir sua janela de Brinquedo correspondente.

B. Lojas e Barracas – Lista todas as Lojas e Barracas no parque. Clique em um nome para abrir sua janela correspondente.

C. Quiosques de Informações/Instalações para Visitantes – Lista todos os Quiosques de Informações, Banheiros, Enfermarias e Caixas Automáticos no parque. Clique em um nome para abrir sua janela correspondente.

D. Tipo de Informação – Este menu de rolagem permite mudar as informações mostradas na coluna de informações. As informações listadas variam, mas podem incluir:

- *Status* – Quantas pessoas estão no brinquedo e se ele está quebrado ou funcionando.
- *Popularidade* – A porcentagem de visitantes que escolhem andar em um brinquedo depois de considerar tal possibilidade.
- *Satisfação* – A “nota” dada a um brinquedo pelos visitantes depois de andarem nele.
- *Lucro* – Quanto dinheiro um brinquedo está ganhando ou perdendo.
- *Comprimento da Fila* – Quantas pessoas estão esperando na fila para entrar no brinquedo.
- *Tempo de Fila* – Quanto tempo as pessoas esperam antes de entrar no brinquedo.
- *Confiança* – Porcentagem de tempo que o brinquedo fica em operação.
- *Tempo Ocioso* – Tempo geral que o brinquedo fica quebrado.
- *Favorito dos Visitantes* – Os brinquedos que seus visitantes gostam mais!

E. Ordenar – Clique aqui para classificar a lista de acordo com o tipo de informação que você escolher.

F. Abrir/Fechar – Abra ou feche todos os brinquedos com um único clique.

Cuidando dos Visitantes

A satisfação dos visitantes do seu parque é provavelmente sua maior preocupação. Visitantes felizes ficam no parque, gastam mais dinheiro e trazem mais visitantes ao seu parque. Visitantes insatisfeitos vão embora sem gastar muito. Como saber o que seus visitantes estão pensando e sentindo? Como gerente, você tem acesso a poderosas ferramentas de pesquisa e relatórios que permitem monitorar os pensamentos e as ações de cada visitante no seu parque. Há várias

maneiras de obter esses dados e a janela de Visitantes associada a cada um de seus visitantes é provavelmente a melhor. Esta janela também é útil para orientar o visitante que se perde de vez em quando.

Janela de Visitante Individual

Para abrir a janela de Visitante clique em qualquer visitante na Visão Principal. Você também pode abrir uma janela de Visitante individual clicando em um nome na janela de Resumo dos Visitantes.

Aqui estão as guias e os botões que você encontrará na janela de Visitante:



A. Visão – Mostra uma visão bem próxima de onde o visitante está no parque.

1. *Mover* – Permite pegar e mover um visitante.
2. *Nome* – Clique aqui para renomear qualquer visitante.
3. *Ir Para* – Clique aqui para centralizar a Visão Principal na posição atual deste visitante.
4. *Acompanhar* – Clique neste botão para Ligar ou Desligar o acompanhamento para este visitante. Com o acompanhamento Ligado, as ações deste visitante, como entrar ou sair de um brinquedo, são relatadas em uma mensagem na parte de baixo da Visão Principal.

B. Estatísticas – Esta guia mostra com mais detalhes os níveis de Felicidade, Fome, Sede, Náusea, e mais. Ela também lista o tempo do visitante no parque, intensidade preferida para os brinquedos e sua tolerância à náusea.

C. Brinquedos

– Aqui são exibidos os brinquedos nos quais o visitante andou e qual é o favorito dele.

D. Informações

Finanças – Clique nesta guia para ver quanto dinheiro o visitante tem e onde ele o gastou.



E. Pensamentos Recentes – Use seus incríveis poderes de leitura de mentes para ver o que o visitante realmente acha sobre o parque!

F. Carregando – Esta guia lista o que o visitante está carregando no momento.

Janela de Resumo dos Visitantes

Ela contém um resumo das Ações e Pensamentos de indivíduos ou grupos de pessoas em seu parque.



A. Visitantes – Esta guia mostra uma listagem alfabética dos visitantes no parque. Se você abrir usando o botão Visitante, esta janela mostrará todos os seus visitantes. Se você abrir usando um botão de uma janela de Brinquedo ela inclui somente os visitantes correspondentes àquele botão.

B. Todos os Visitantes (Resumo) – Clique aqui para ver uma lista resumida dos pensamentos ou ações dos visitantes. Clique em um pensamento ou ação para listar tais visitantes na guia Visitantes.

C. Minimapa – Clique aqui para abrir a janela do Minimapa. O visitante ou visitantes listados na guia Visitantes são mostrados no mapa como pontos brilhantes e pulsantes. Use esta função para ajudar onde os visitantes sentem o excesso de pessoas, por exemplo, ou onde eles se sentem desgostosos com o estado das calçadas.

Outras Informações sobre Visitantes

Cada janela de Brinquedo inclui uma guia Visitante com botões que resumem o que os visitantes acham do brinquedo, assim como no que eles pensam enquanto andam nele ou esperam na fila. Clique em qualquer um desses botões para abrir a janela de Resumo dos Visitantes. Veja a barra de Classificação na Caixa de Status (canto inferior esquerdo da Visão Principal). Posicione o ponteiro do mouse sobre a barra para ver a classificação atual. Este número (entre 0 e 1.000) reflete a impressão geral dos seus visitantes – sobre os brinquedos, o layout do parque, limpeza, valor, eficiência, e mais. Este é um grande medidor do sucesso ou fracasso do seu parque, embora a classificação nunca diga qual é o problema, apenas que há um problema.

Finanças

As Finanças podem não ser o aspecto mais charmoso do RollerCoaster Tycoon 2, mas você não pode ignorá-las... por sua conta e risco. Felizmente, gerenciar o dinheiro é mais simples do que pode parecer. A maior parte dos detalhes é feita por confiáveis subgerentes e contadores. Ter toda essa qualificação à sua disposição não significa, porém, que você pode ignorar o principal. Se você não

cuidar do que é seu, ninguém mais fará isso por você. Em cada cenário, o parque vem “do jeito que está” – você não precisa comprar o terreno e as atrações existentes, mas você deve pagar pela manutenção quando for apropriado. Você pegou emprestada uma certa quantia do banco para fazer melhorias no parque sob sua gerência. Esse empréstimo constitui seu capital de giro, também chamado de dinheiro no bolso. Isso e qualquer receita que você obtiver no parque são suas únicas fontes de financiamento. O que você gastar em melhorias, além dos salários e manutenção, são suas despesas.

Relatórios Fiscais

As finanças do parque não são complicadas – desde que você preste atenção para onde seu dinheiro está indo. Clique no botão na parte inferior esquerda da tela para abrir a janela de Finanças. Ela contém seis guias:

A B C D E F

Gastos/Receita	Março	Maio
Constr. do brinquedo		
Custos constr. brinq.	-R\$115,40	-R\$115,40
Compra de terreno		
Ambiente		
Ingressos p/ o parque	+R\$433,00	+R\$419,00
Vendas do brinquedo		+R\$170,00
Estoque da loja		
Vendas comida/bebida	+R\$26,50	+R\$33,50
Estoque comida/beb.	-R\$14,00	-R\$20,00
Salário empregados	-R\$374,80	-R\$374,80
Marketing		
Pesquisa	-R\$200,00	-R\$200,00
Juros de empréstimo		
Total	-R\$115,40	+R\$174,30

Empréstimo: R\$0 0% por ano Valor do parque: R\$35.330
Dinheiro: R\$9.532,20 Valor da companhia: R\$44.905

A. Contas Financeiras – Isto inclui uma descrição mensal detalhada de sua receita e despesas. Clique nas setas para cima ou para baixo próximas de Empréstimo na parte inferior desta guia para emprestar mais dinheiro ou pagar seu empréstimo atual.

B. Gráfico de Caixa – Esta guia mostra um gráfico do seu dinheiro (DNB). O total atual é mostrado no topo. A menos que o seu DNB exceda a quantia de seu empréstimo, este número fica em vermelho para indicar que ele está negativo.

C. Valor do Parque – Clique aqui para ver um gráfico do valor do seu parque – um número um tanto ilusório calculado para refletir quanto seu parque vale.

D. Lucro Semanal – Este gráfico mostra seus lucros semanais e é a mais volátil de todas as estatísticas apresentadas. O Lucro Atual, listado no topo, é um indicador importante. Se ele for um número negativo, significa que você está perdendo dinheiro e é melhor começar a fazer alguma coisa sobre isso.

E. Marketing – O marketing é usado para levar sua imagem às pessoas que ainda não vieram ao seu parque. A janela de Marketing contém seis opções de marketing. Clique em uma campanha de marketing para abrir a janela na qual você pode definir a duração em semanas da campanha.

F. Pesquisa – A pesquisa eventualmente revelará os elementos escondidos ou adicionais que não estão disponíveis no começo de um cenário. Quanto mais dinheiro você gastar por mês em pesquisa, mais

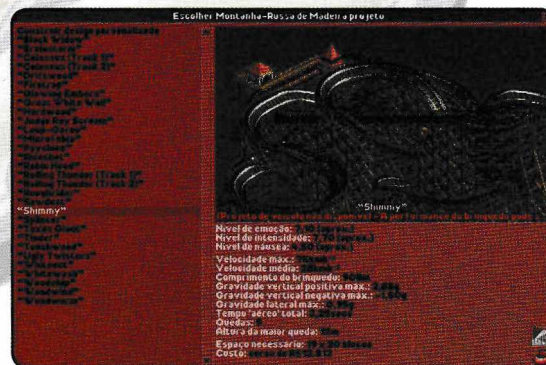
rápido você vai descobrir os outros brinquedos, lojas, montanhas e itens de cenário que você pode usar para melhorar seu parque de diversões. O menu de rolagem na guia Pesquisa permite ajustar a quantidade mensal que você gasta fazendo pesquisa. Você também pode dizer aos seus cientistas em que se concentrar. Por exemplo, pode investir todos os seus fundos de pesquisa para descobrir novos brinquedos e cenários aquáticos antes do verão começar.

Campanhas de marketing disponíveis	
Cupons para um brinquedo em particular	(R\$50,00 por semana)
Cupons para comida ou bebida de graça	(R\$50,00 por semana)
Campanha de propaganda para o parque	(R\$250,00 por semana)
Campanha de propaganda para um brinquedo em particular	(R\$200,00 por semana)

CRIANDO UMA MONTANHA-RUSSA

Quando você constrói sua primeira montanha, é uma boa idéia fazer algo pequeno, mas completo. Isto permitirá se concentrar no básico e não ficar perdido e frustrado tentando enfiar todas as últimas e melhores tecnologias em um único brinquedo. Quando se sentir confortável com a construção, acrescente lentamente peças adicionais ao seu brinquedo ou construa um projeto um pouco mais complexo.

Construtor de Montanha-russa

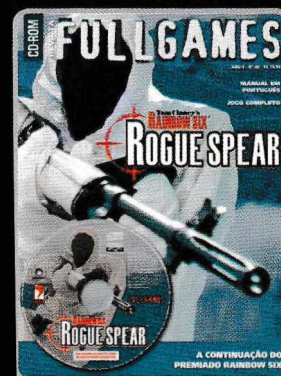
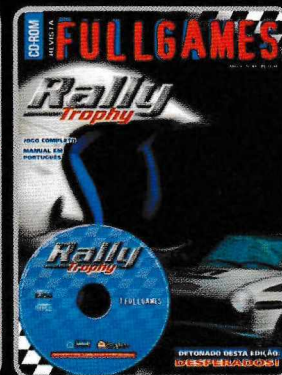
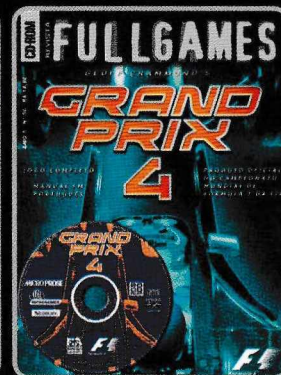
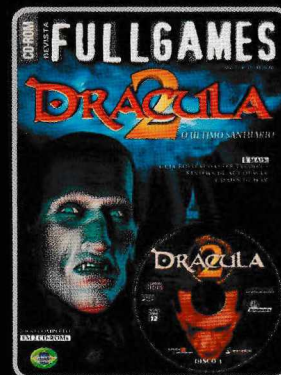
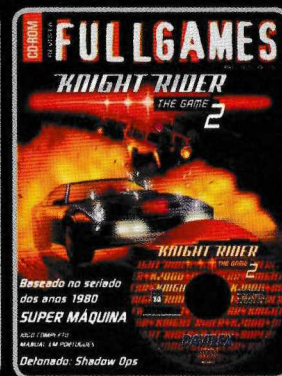
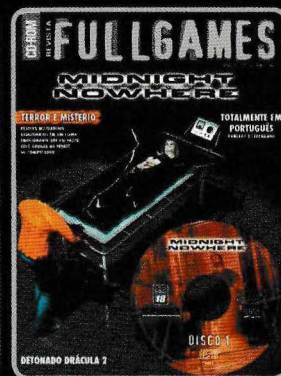
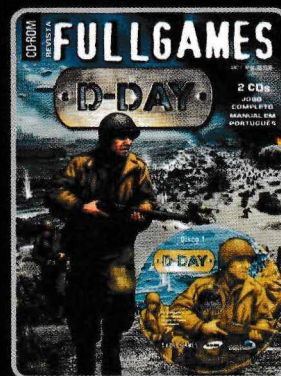
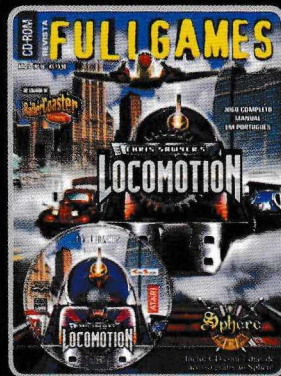
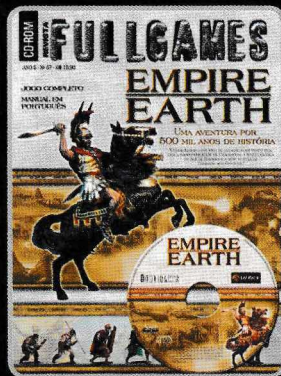
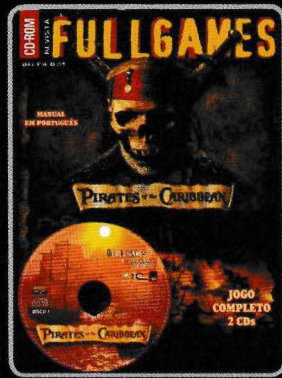
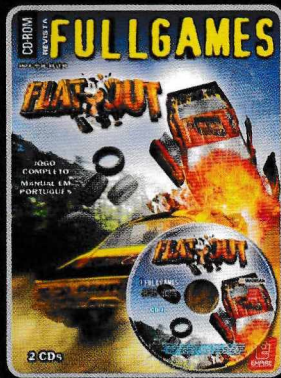


Para criar um brinquedo sem distrações, use o Construtor de Montanha-russa. Clique no botão Opções no Menu Principal e escolha Construtor de Montanha-russa para começar. Seu primeiro passo é escolher um tipo de brinquedo na janela Escolher Tipos de Brinquedo e Veículos. Clique nos tipos de brinquedos que você quer construir nesta sessão e então clique no botão Avançar no canto inferior direito para continuar. Uma versão modificada da janela Construir Novo Brinquedo é mostrada. Clique na figura do tipo de montanha que você quer construir. Uma nova janela se abrirá para mostrar os brinquedos pré-construídos disponíveis. Clique em um projeto existente ou clique em Construir Design Personalizado para ir para a Visão Principal. Quando tiver terminado, teste e salve o seu brinquedo. Isto o deixará disponível para jogos futuros.

ATALHOS DO TECLADO

Embora seja possível controlar o jogo usando apenas o mouse, há alguns atalhos no teclado que podem facilitar. A seguir estão os comandos-padrão de teclas. Você pode alterar qualquer comando no menu de Opções, durante o jogo.

Comando	Tecla
Fechar janela do topo	[Backspace]
Fechar todas as janelas .[SHIFT] +	[Backspace]
Cancelar modo de construção	[ESCAPE]
Pausar jogo	[PAUSE]
Afastar visão	[Page Up]
Aproximar visão	[Page Down]
Rotacionar visão	[Enter]
Rotacionar objeto de construçãoZ
Visão subterrânea1
Liga/desliga remover terreno da baseH
Liga/desliga remover terreno verticalV
Brinquedos transparentes3
Cenário transparente4
Suportes invisíveis5
Pessoas invisíveis6
Marcas de altura no terreno8
Marcas de altura nas pistas do brinquedo9
Marcas de altura nos caminhos0
Ajustar terra	[F1]
Ajustar água	[F2]
Construir cenário	[F3]
Construir passagens	[F4]
Construir novo brinquedo	[F5]
Informações financeirasF
Informações de pesquisaD
Lista de Brinquedos/AtraçõesR
Informações do parqueP
Lista de visitantesG
Lista de empregadosS
Mensagens recentesM
Mostrar mapa	[TAB]
Capturar imagem da tela	[Ctrl] + S



WWW.FULLGAMES.COM.BR

COLECCIONE@MOVINGEDITORA.COM.BR

MOVING
www.movingeditora.com.br

Triplique suas Emoções!

Adicione montanhas-russas e cenários nas maiores atrações do mundo com a coleção **RollerCoaster Tycoon® 2** completa!

Viaje através do tempo, pelo mundo ou simplesmente crie as montanhas-russas mais incríveis que você pode imaginar.

Características

- Teste suas habilidades como magnata através de 25 incríveis montanhas-russas Six Flags® e 5 parques Six Flags®, incluindo a Six Flags Magic Mountain e Six Flags Great Adventure.
- Crie incríveis montanhas-russas com o fantástico Roller Coaster Designer.
- Emocione seus convidados com mais de 200 percursos e atrações.
- Personalize seus parques com temas de períodos históricos ou de locais ao redor do mundo, incluindo a cidade maravilhosa, Rio de Janeiro, com toda sua alegria, samba, passistas e muito carnaval.
- Use o Ride Exchange para fazer o download de milhares de montanhas-russas adicionais criadas por outros magnatas em: www.rollercoastertycoon2.com.

EQUIPAMENTO MÍNIMO NECESSÁRIO

Sistema Operacional: Microsoft® Windows® 98/ ME/ 2000/ XP
CPU: Intel® Pentium® II 300 MHz ou equivalente
Memória: 64 MB (128 MB RAM recomendado)
Sistema de Vídeo: Compatível com Windows® 98/Me/2000/XP*,
CD-ROM: 8X
Espaço em Disco: 800 MB livres
Sistema de Som: Placa de Som compatível com DirectX®*
DirectX: Versão 8.1 (incluída) ou superior
 * Indica que o dispositivo deve ser compatível com a versão 8.1 do DirectX®.

