

CD-ROM

REVISTA

# FULLGAMES

ANO 7 - Nº 78 - R\$ 15,90

[www.fullgames.com.br](http://www.fullgames.com.br)

# RollerCoaster TYCOON 3

# Coaster

SONHE, CONSTRUA E USE!



TOTALMENTE  
EM PORTUGUÊS

JOGO  
COMPLETO

MINISTÉRIO  
DA JUSTIÇA  
VEICULAÇÃO  
**LIVRE**

ATARI



# CONQUISTE SEU LUGAR NA HISTÓRIA

## AGE of EMPIRES COLLECTOR'S EDITION



## FULLGAMES Edição 75 Age of Empires - Collector's Edition

Você está no controle de uma das maiores civilizações da história: a sua. Comande seu povo através dos séculos e conquiste o mundo em uma aventura histórica.

Nesta Edição Especial, a Fullgames traz em um único DVD os jogos originais *Age of Empires I e II*, além das expansões *Rise of Rome* e *Conquerors*. Para completar, você ainda leva a Trilha Sonora da série.

REVISTA **FULLGAMES**

INFORMAÇÕES SOBRE VENDAS  
LIGUE 3708-1300  
[WWW.FULLGAMES.COM.BR](http://WWW.FULLGAMES.COM.BR)

**MOVING**  
[www.movingeditora.com.br](http://www.movingeditora.com.br)



**DIRETOR GERAL**  
Plínio Figueiredo

**DIRETORA EXECUTIVA**  
Iamara Sarkovas

**GERENTE DE PRODUTO**  
Alexandre R. Silva

**EDIÇÃO E ARTE**  
Pedro Pellicano

**COLABORAÇÃO**  
Thiago Costa  
Kim Sarkovas

**PUBLICIDADE**  
[publicidade@movingeditora.com.br](mailto: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.  
C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11  
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - Cj. 14  
São Paulo - SP  
CEP: 04533-013  
Telefone: (11) 3708-1300

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

[www.fullgames.com.br](http://www.fullgames.com.br)  
[www.movingeditora.com.br](http://www.movingeditora.com.br)



## EDITORIAL

Caro leitor, prepare-se para muita diversão!

A FULLGAMES traz um dos jogos de maior sucesso no Brasil e no mundo. Arregace suas mangas e comece a planejar o parque de diversão dos seus sonhos, porque em **RollerCoaster Tycoon 3**, o único limite é a sua imaginação.

Nessa 3ª edição, RollerCoaster Tycoon vem com grandes e divertidas novidades para você. Com gráficos totalmente em 3D, você finalmente poderá ver o seu parque nos mais ricos detalhes, inclusive o rosto dos visitantes. Faça de tudo para deixá-los satisfeitos; assim eles voltarão ao seu parque e gastarão mais dinheiro com suas atrações.

RollerCoaster Tycoon 3 oferece mais ferramentas de construção, melhor gerenciamento do parque e inúmeras opções que permitem a você criar um parque totalmente personalizado e com a sua cara.

Mas calma. Se ficar cansado com tanto trabalho você pode relaxar e aproveitar a nova e exclusiva **CoasterCam**. Com ela, você passeia em todos os seus brinquedos e sente a mesma emoção que os seus visitantes.

Bem-vindo ao melhor Parque de Diversões do mundo: o seu!

Um abraço,

*Equipe  
FullGames*

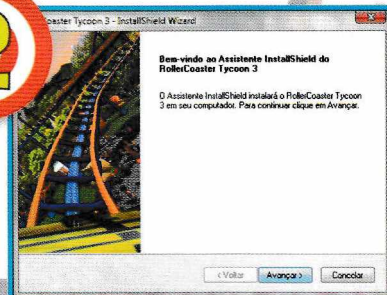


# INSTALAÇÃO



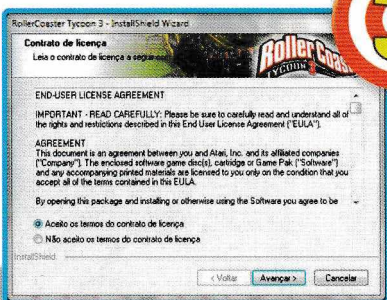
1

Na primeira Tela, selecione **INSTALAR**.



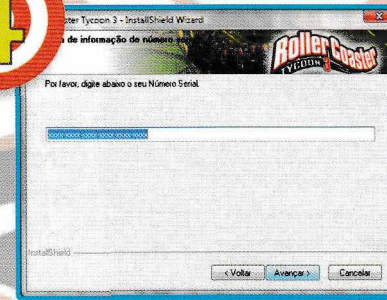
2

O Instalador será carregado. Clique em **AVANÇAR**.



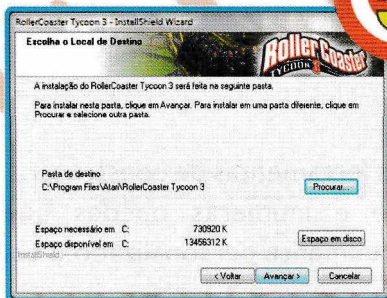
3

Selecione "Aceito os termos..." e depois clique em **AVANÇAR**.



4

Digite o CD-KEY que está na etiqueta localizada na capa desta revista e clique em **AVANÇAR**.



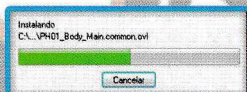
5

Veja o local da Instalação e depois clique em **AVANÇAR**.



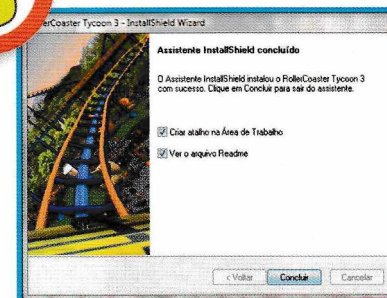
6

Escolha um local para a Pasta de Atalho do jogo e clique em **AVANÇAR**.



7

Aguarde enquanto o jogo copia os arquivos necessários.



8

O jogo está instalado. Marque a caixa 'Criar atalho...' e desmarque a 'Ver arquivo Readme'. Clique em **CONCLUIR**.

**AVISO:** O CD-KEY está na etiqueta colada na capa desta revista e é obrigatório para instalação. Guarde-o em lugar seguro



# INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao RollerCoaster Tycoon® 3, a terceira versão do maior jogo de simulação de negócios do mundo. O RollerCoaster Tycoon® 3 é completamente novo e foi redesenhado para levar a série a novas alturas.

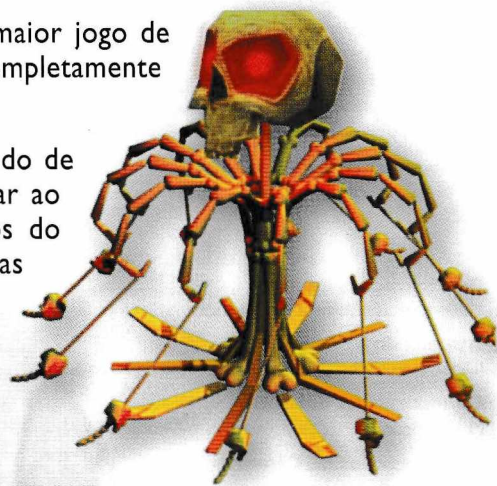
Assim como nos jogos anteriores, você está de novo no comando de seu próprio Parque de Diversões e tem uma simples tarefa: agradar ao público enquanto, ao mesmo tempo, administra todos os aspectos do parque. Desde a construção dos brinquedos até o preço cobrado pelas entradas, tudo depende de você.

RollerCoaster 3 tem incríveis gráficos 3D e uma nova e exclusiva CâmeraCoaster. Com ela você pode ver seu parque de todos os ângulos e até andar nos brinquedos que criar para sentir a mesma experiência que seus visitantes.

Além de ter as funções já conhecidas de RollerCoaster e RollerCoaster 2, essa terceira versão aceita as montanhas-russas criadas nos jogos anteriores. Dessa forma você pode continuar brincando com seus projetos favoritos.

Por fim, a instalação (opcional) do PhotoStory 3 permite criar história em vídeo a partir das suas imagens do jogo. Com ele, você pode retocar, acrescentar movimento, efeitos, música e muito mais às suas fotos e salvá-las como uma história em vídeo para que você e seus amigos possam assistir num programa de mídia que suporte arquivos Windows Media® Video (WMV).

Comece já a construir suas atrações e transforme seu parque em um grande negócio!



## MENU PRINCIPAL



### Jogar

Jogue no modo Tanque-de-Areia, no modo de Carreira (jogo clássico baseado em cenários), cenário personalizado (um cenário que você tiver acrescentado) ou cenários do modo Tutorial.

### Ferramentas

Dá acesso ao Editor de Pessoas, Editor de Cenário, Construtor de Montanhas-Russas e Construtor de Edificações.

### Opções

Ajuste as várias opções e configurações do jogo. Você também poderá acessar a janela de Opções de Jogo durante o jogo.

### Sair

Sai do RollerCoaster Tycoon® 3.

## MENU JOGAR



### OPÇÕES DO MODO CARREIRA

### Modo Tutorial

Cenários tutoriais, nos quais você pode dominar as várias funções antes de usá-las em um cenário.

### Modo de Carreira

O jogo clássico do RollerCoaster, onde você encontra os desafios dos cenários, vê os que foram completados e pode continuar as carreiras salvas.

### Tanque-de-Areia

No modo Tanque-de-Areia você pode jogar sem restrições de tempo ou dinheiro.

### Cenário Personalizado

Aqui você pode testar as suas habilidades de construção de parques num cenário personalizado criado por outros jogadores ou até mesmo por você.





## MENU DE FERRAMENTAS



### Editor de Pessoas

Permite personalizar pessoas e criar grupos como casais, famílias ou de outros tipos.

### Editor de Cenário

Crie os seus próprios cenários e troque-os com seus amigos ou outros jogadores.

### Construtor de Edificações

Construa incríveis castelos, palácios, mansões e muito mais com a ferramenta Construtor de Edificações. Depois é só usar suas criações em seus parques.

### Construtor de Montanhas-Russas

Use quanto tempo precisar e construa a montanha-russa definitiva. Qualquer montanha que você criar poderá ser acrescentada ao seu jogo ou trocada com outros jogadores.

## MENU DE OPÇÕES

### Configurações de Jogo

Mude aspectos como a moeda usada, sistema de unidades, volume das músicas, entre outros.

### Atalhos do Teclado

Clique num atalho de teclado definido e digite uma nova tecla para mudar a definição do atalho.

### Configurações Gráficas

Mude as configurações visuais para melhorar a aparência do jogo ou melhorar seu desempenho.

### Configurações de Câmera

Altere o comportamento da câmera de jogo e das câmeras das pessoas e as usadas em brinquedos.

### Configurações de Cenário

Oferece opções para modificar a aparência de alguns itens do cenário.

**\* VEJA MAIS DETALHES SOBRE OS EDITORES NA PÁGINA 10 DESSA REVISTA**



## CONSOLE DE INFORMAÇÕES



**1. Objetivos de Cenário** – Clique para ativar as instruções do cenário e os objetivos que você precisa atingir para completar o cenário. Eles são agrupados por nível de dificuldade - Aprendiz (fácil), Empreendedor (difícil) e Magnata (muito difícil).

Quando você completar todos os objetivos de um nível, esse indicador mudará para o ícone do próximo. Uma marca de verificação próxima a um objetivo indica que você o completou.

Se um objetivo VIP estiver listado, clique no botão Configurar Rota para se preparar para uma visita do VIP.

**2. Configurações de Dia/Noite** – Permite restringir o horário do jogo a Dia, Noite ou Dia e Noite (Somente no modo Tanque-de-Areia e no Editor de Cenário).

**3. Velocidade do Jogo** – Mude a velocidade em que o tempo corre.

**4. Dinheiro** – Mostra o seu atual nível de caixa. Clique duas vezes para abrir a sua janela de Finanças.

**5. Visitantes do Parque** – Mostra o total de pessoas no seu parque.

**6. Classificação do Parque** – Mostra a atual aprovação do parque. Clique duas vezes para abrir a janela de Opiniões.

**7. Console de Mensagens do Jogo** – Mensagens importantes aparecem nesse painel. Você pode até mesmo fazer com que mensagens adicionais apareçam aqui, como os pensamentos de várias pessoas. Clique duas vezes na lista aberta para fechá-la. Clique duas vezes no ícone próximo a uma mensagem para mover a câmera para o item mencionado pela mensagem.

**8. Clima** – Mostra a temperatura e as condições de tempo atuais.

**9. Data e Hora** – Mantenha o mouse sobre a data para ver o dia do mês.

**10. Câmera para Fogos** – Use uma câmera ideal para assistir aos fogos de artifício.

**11. Ligar/Desligar Destaque de Família** – Liga ou desliga o indicador de grupo de pessoas. Quando ligado, as famílias que você tiver criado no Editor de Pessoas serão rotuladas com balões de diálogo, cada uma contendo o nome da pessoa.

## Mantenha seu Parque sob Controle

Para usar as ferramentas e controlar seu parque, simplesmente clique com o botão esquerdo do mouse sobre os ícones desejados. Além disso, existem configurações da câmera que você usa enquanto cuida de seu parque. Os 3 modos básicos são:

### Normal

Câmera padrão com facilidade de uso e flexibilidade

### Modo Livre (Voador)

Controles que facilitam câmeras de qualquer ângulo

### Modo Isométrico

Câmera restrita a ângulos de 90°, útil para veteranos de Roller Coaster 1 e 2.

### Modo Normal

Segurar Botão Direito e mover = Movimento Lateral da Câmera  
Roda do Mouse = Mais ou menos Zoom  
Segurar Roda do Mouse e mover para os lados = Gira a Câmera  
Segurar Roda do Mouse e mover para frente e para trás = Inclinar a Câmera

### Modo Voador

Segurar Botão Direito e mover para os lados = Gira a Câmera  
Segurar Botão Direito e mover para frente e para trás = Inclinar a Câmera  
Segurar Roda do Mouse e mover para os lados = Movimento Lateral da Câmera  
Segurar Roda do Mouse e mover para frente e para trás = Mais ou menos Zoom

### Modo Isométrico

Segurar Botão Direito e mover = Movimento Lateral da Câmera  
Roda do Mouse = Mais ou menos Zoom  
Segurar Roda do Mouse e mover = Girar a Câmera em 90 Graus para os lados



# BOTÕES DE CONTROLE NA BARRA LATERAL



## MAPA

Mostra vários mapas de pré-visualização do seu parque, além de caixas de verificação para mostrar ou esconder onde certos objetos ou pessoas estão localizados, o estado de propriedade do terreno dentro e ao redor do parque e os tipos de elementos temáticos usados.



## OPÇÕES DE VISÃO

Essas opções permitem mostrar ou esconder vários indicadores de terreno e itens do parque, à medida que você o constrói.



Grade do Terreno



Contornos do Terreno



Indicador da Altura do Brinquedo



Indicador da Altura dos Caminhos



Mostra ou esconde Pessoas



Suportes de Pistas e Pilares



Mostra ou esconde itens do Cenário



## ARQUIVOS E OPÇÕES

Permite carregar ou salvar jogos e acessa várias opções e configurações.



### Sobre

Mostra o número da versão, avisos legais e os créditos do jogo.



### Opções de Jogo

Mostra o painel de controle de Opções de Jogo.



### Salvar Jogo

Digite um nome para seu jogo e clique em Salvar.



### Carregar Jogo

Permite a você carregar um jogo salvo anteriormente.



## SAIR DO JOGO

Sai do seu jogo atual e volta à Tela de Carreira, onde você poderá jogar qualquer um dos outros cenários destravados.

**ATENÇÃO:** Salve o seu jogo antes de voltar à Tela de Carreira ou o seu progresso será perdido.



## GERENCIAMENTO DO PARQUE

As ferramentas de Administração dão acesso ao gerenciamento financeiro e de empregados. Há sete botões que aparecem quando você clica no botão Administração do Parque. Na página seguinte você encontra mais detalhes sobre cada função.



Operações do Parque



Finanças



Empregados



Objetivos



Pesquisas



Atrações



Gerenciamento de Visitantes



## BRINQUEDOS

Os botões abrem um navegador que mostra os brinquedos nessa categoria que você pode colocar em seu parque. Nem todos os brinquedos estão sempre disponíveis. Alguns só podem ser acrescentados à lista depois de você ter feito alguma pesquisa.



Montanhas-Russas



Brinquedos Emocionantes



Brinquedos Juniores



Importar Pistas



Brinquedos Aquáticos



Brinquedos Tranquilos



Brinquedos de Transporte



Outros Brinquedos e Atrações



## LOJAS E INSTALAÇÕES

Clicar nesse botão abre um navegador com uma vasta seleção de lojas e instalações que você pode querer acrescentar ao seu parque. Nem todas as lojas estão disponíveis em todos os cenários. Você pode aumentar a variedade do inventário da loja ou acrescentar novas lojas ao navegador depois de ter feito alguma pesquisa.



Barras de Roupas e Souvenirs



Comidas



Bebidas



Outras Instalações (Banheiro, Posto Médico, etc.)



## CENÁRIO

Clique para mostrar todos os itens de cenário que podem ser colocados em seu parque. Muitos itens também são classificados por tema (Genérico, Terror, Ficção Científica, Aventura, Velho Oeste). Cada botão abre uma caixa de ferramentas com as opções disponíveis naquela categoria. Nem todos os itens de cenário estão sempre disponíveis e alguns itens serão acrescentados depois que você pesquisá-los.



Eventos Especiais para Brinquedos



Combinador de Fogos de Artifício



Folhagem e Vegetação



Extras para Caminhos (Postes, Bancos e Lixeiras)



Construções Personalizadas



Cercas



Itens de Cenário (separados por temas)



Muros, Telhados e Edificações



## CAMINHOS

Clique para mostrar os tipos de caminhos que podem ser colocados em seu parque de diversões. Os caminhos são organizados em calçadas e filas, e ainda em textura de caminho, rampas, escadas e plataformas.



## FERRAMENTAS DE TERRENO

Você pode modelar o terreno, prepará-lo para brinquedos e cenários, mudar a textura do solo e colocar partes com água. Em muitos casos, o ponteiro mudará sua forma de acordo com a função que você estiver executando.



Preencher com Água



Forma de Terreno

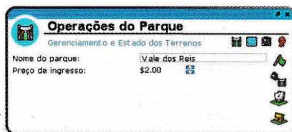


Textura de Terreno



# GERENCIANDO O PARQUE

FULLGAMES 78 - ROLLERCOASTER TYCOON 3



## OPERAÇÕES DO PARQUE

O Painel de Operações do Parque fornece dados como o nome do parque, se ele está aberto ou fechado, preços de ingresso e prêmios conquistados. Além disso, botões adicionais abrem outras caixas para gerenciar demais aspectos do parque, como visto abaixo:



## Gráficos e Estatísticas

Clique numa caixa de verificação na parte de baixo para mostrar os dados correspondentes no gráfico de linha. Os rótulos à esquerda do gráfico mudam para refletir a caixa de verificação escolhida.

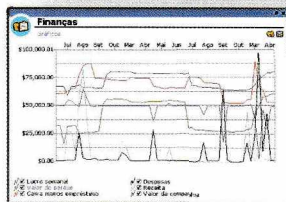


## Campanhas de Marketing

A metade de cima da janela lista as campanhas de marketing que você estiver executando no momento. Para começar uma nova campanha de marketing, clique em um dos três botões na metade inferior da janela.

## FINANÇAS

Essa janela mostra um resumo do patrimônio do seu parque como **Valor do Parque**, **Dinheiro em Caixa**, **Valor da Companhia** e **Empréstimo**. Além disso, há resumos mensais divididos em categorias para os últimos cinco meses.



## Gráficos

Clique numa caixa de verificação na parte inferior para mostrar os dados correspondentes no gráfico de linha.

**Atenção:** Os rótulos ao longo da borda esquerda do gráfico mudam de acordo com a categoria selecionada por último.

	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Empréstimo	\$5,000.00				
Dinheiro em caixa	\$10,090.47				
Preço de ingresso	\$2.00				
Construção de brinquedos					
Custos de construção de brinquedo	\$9.94	\$19.28	\$19.28	\$5,657.01	-\$1,335.00
Compra de terreno				\$78.56	\$14.15
Ambiente				\$125.76	\$50.00
Ingressos para o parque			\$2.00	\$75.30	\$6.00
Ingressos de brinquedos	\$8.00	\$2.00	\$2.00	\$15.50	\$6.00
Vendas de lojas	\$6.50	\$2.80		\$10.45	\$204.20
Estoque de lojas				\$5.00	\$24.40
Estoque de comida e bebida				\$51.00	\$9.75
Salários de empregados	\$306.00	\$57.50	\$71.25	\$87.00	\$9.75
Treinamento de empregados			\$130.00		
Marketing				\$200.00	\$60.00
Despesas				\$37.08	\$9.27
Juros de empréstimo			-\$500.00		
Prêmios				\$565.00	
Outros					\$1,223.38
<b>Total</b>	<b>-\$304.64</b>	<b>-\$574.78</b>	<b>-\$1,438.33</b>	<b>-\$6,361.83</b>	<b>\$1,223.38</b>

Valor do parque: \$40,180.40  
Valor da companhia: \$45,270.87



## EMPREGADOS DO PARQUE

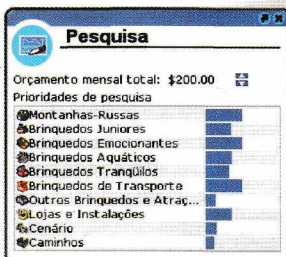
Esta janela permite examinar as atividades de todos os seus empregados e contratar gente nova. Você pode alterar o nome de um empregado, as tarefas atribuídas a ele, seu salário e área de patrulha, assim como seu uniforme.

Além disso, é possível treinar seus funcionários, modificar suas funções, contratar novos empregados e localizá-los dentro do mapa de seu parque. Por fim, você pode verificar o nível de felicidade e também de ociosidade de um empregado.

Passa o mouse sobre os botões para ver uma descrição de sua funcionalidade.

## PESQUISAS

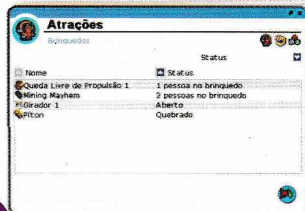
Categorias que você pode pesquisar. Clique nas barras para definir a prioridade das pesquisas em uma categoria em particular. Se estiver presente, clique também no ícone que representa a categoria que você deseja pesquisar. Quando a pesquisa estiver completa, o console de mensagens avisará que um novo item pode ser comprado para o seu parque. Lembre-se, nem todo cenário contém os mesmos itens disponíveis para pesquisar.



## ATRAÇÕES

A janela de gerenciamento de atrações fornece informações resumidas sobre todos os brinquedos, lojas e instalações em seu parque. Clique em um dos ícones no topo da janela para alternar entre Brinquedos, Lojas e Instalações.

Clique numa atração para abrir o seu painel de controle individual no canto inferior da tela.



## OBJETIVOS DO CENÁRIO

Executa a mesma função do botão Objetivos que aparece no Console de Informações.



## GERENCIAMENTO DE VISITANTES

Nessa janela você pode verificar o que cada um de seus visitantes está fazendo no momento (indo embora, em um brinquedo, apenas andando, etc).

Os ícones no canto superior direito permitem que você os veja individualmente ou agrupados por atividade executada.

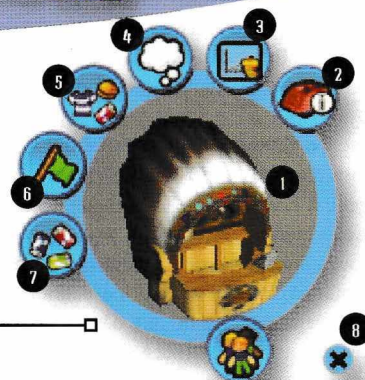


# PAINÉIS DE CONTROLE

## PAINEL DE CONTROLE DE LOJAS E INSTALAÇÕES

Clique sobre uma Loja ou Instalação para abrir sua caixa de opções no canto inferior direito da tela. Em cada um dos botões você acessa diferentes aspectos da estrutura e pode modificar vários itens, como explicado abaixo.

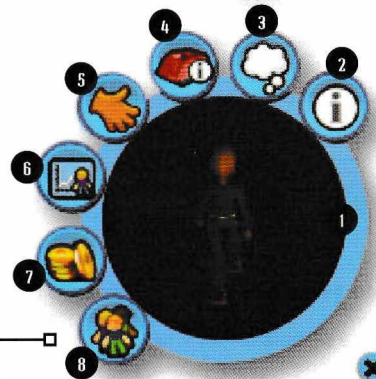
1. **Imagem da Loja**
2. **Painel de Detalhes da Loja** - Mude o nome, veja a condição e até remova a loja.
3. **Painel de Finanças da Loja**
4. **Painel de Pensamento dos Visitantes Sobre a Loja** - Saiba o que seus visitantes pensam sobre sua instalação.
5. **Painel de Escolha dos Itens Vendidos na Loja**
6. **Condição da Loja** - Clique para escolher Abrir ou Fechar.
7. **Extras de Itens Vendidos na Loja** - Adicione itens aos seus produtos para incrementar a receita.
8. **Fechar Painel de Controle da Loja**



## PAINEL DE CONTROLE DE PESSOAS (EMPREGADOS, VISITANTES E VIPS)

Clique sobre uma pessoa para a caixa de opções surgir no canto inferior direito da tela. Em cada um dos botões você acessa diferentes aspectos da pessoa e consegue descobrir um pouco mais sobre suas preferências e comportamentos.

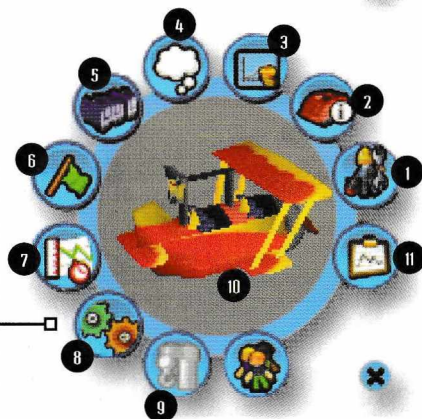
1. **Close da Pessoa**
2. **Painel de Informações Gerais da Pessoa**
3. **Painel de Pensamentos Recentes da Pessoa** - Saiba o que incomoda ou agrada seus visitantes.
4. **Painel de Brinquedos Visitados Pela Pessoa** - Descubra o brinquedo favorito dela.
5. **Painel de Itens Carregados Pela Pessoa**
6. **Painel de Estatísticas da Pessoa** - Mostra informações detalhadas sobre preferências e comportamento do visitante.
7. **Painel de Dinheiro da Pessoa**
8. **Painel do Grupo da Pessoa** - Veja na página seguinte mais detalhes.



## PAINEL DE CONTROLE DE BRINQUEDOS E ATRAÇÕES

Clique sobre um brinquedo para a caixa de opções surgir no canto inferior direito da tela. Cada botão oferece ferramentas para modificar o funcionamento, aparência e até a forma do brinquedo. Também podem ser realizados testes, acompanhamento das estatísticas e manutenções preventivas.

1. **Manutenção do Brinquedo** - Veja o status da atração e o histórico de quebras e problemas.
2. **Detalhes do Brinquedo** - Mude o nome do brinquedo, suas condições e dê um passeio com a **Câmera Coaster** (mais detalhes na página 12).
3. **Finanças do Brinquedo**
4. **Pensamento dos Visitantes Sobre o Brinquedo**
5. **Painel de Veículos do Brinquedo** - Escolha a cor, capacidade, tipo de carro, entre outros.
6. **Condição do Brinquedo** - Escolha entre Abrir, Teste ou Fechar.
7. **Resultados de Teste**
8. **Modos de Operação do Brinquedo** - Defina como o seu brinquedo irá operar; mude a velocidade, carga mínima, tempo de espera entre os passeios.
9. **Painel de Construção** - Disponível somente para montanhas-russas.
10. **Centralizar Visão ou Câmera Coaster** - Clique duas vezes para ativar a Câmera Coaster
11. **Estatísticas do Brinquedo**



## PAINEL DO COMBINADOR DE FOGOS DE ARTIFÍCIO

Veja abaixo os detalhes do Painel de Fogos. Na página seguinte há detalhes sobre como criar o Show perfeito para seu Parque.



1. **Seleção de Música**
2. **Faixas de fogos de artifício**
3. **Reproduza, pause ou pare o show de fogos**
4. **Abre o sequenciador de fogos**
5. **Gira o item atual.**
6. **Carrega um show salvo**
7. **Shows já criados**
8. **Base de Fogos**
9. **Escala de tempo** - Amplie ou reduza a escala nos botões '+' e '-'.



# PASSOS PARA CRIAR UM SHOW DE FOGOS

## Pontos de Lançamento

Antes de qualquer coisa, você vai precisar colocar alguns pontos de lançamento de fogos no seu parque. Clique no botão Bases de Fogos para abrir a interface com os pontos de lançamento disponíveis. Clique em um deles e coloque-o em seu parque. Você pode colocar pontos de lançamento em qualquer lugar.

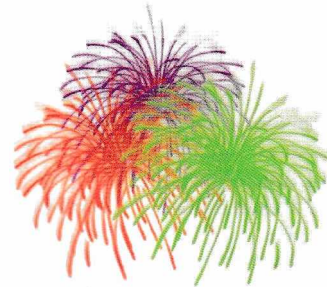
## Faça o Show

Abra um show em branco clicando no botão Shows de Fogos de Artifício (o botão com um foguete e uma agenda) e, então, no painel, clique no botão Acrescentar Show de Fogos, o que vai abrir a linha de tempo (o Seqüenciador).

Com a linha de tempo aberta, clique em uma das faixas para ver uma lista de fogos de artifício.

Clique em um deles e ele aparecerá na pista. Você pode arrastar os fogos de artifício para qualquer lugar na linha de tempo, desde que não se sobreponha a outros fogos na mesma faixa. Em seguida, mova o ponteiro sobre uma base de fogos que você colocou no parque (você sabe que é uma base porque brilha quando o ponteiro fica sobre ela). Clique no ponto de lançamento e os fogos de artifício ficarão designados a ele. A direção na qual os fogos serão lançados é indicada por uma pequena linha saindo do lançador. Repita esses passos até que o seu show de fogos fique completo.

Apague um dos fogos de artifício da linha de tempo clicando nele com o botão direito do mouse. Verifique se cada um dos fogos de artifício tem uma base de lançamento clicando em cada um na linha de tempo; se um ponto de lançamento estiver brilhando em branco, os fogos selecionados estarão prontos para ser lançados! Teste o show clicando em REPRODUZIR.

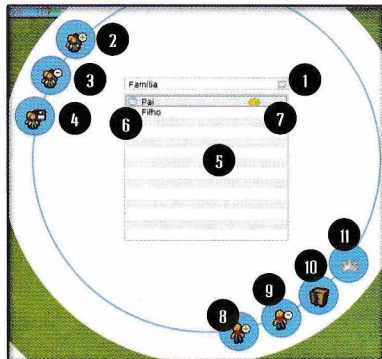


# CRIANDO E EDITANDO

No Menu de Ferramentas de Roller Coaster Tycoon 3 você pode abrir vários editores para criar grupos de pessoas, visitantes, cenários e até suas próprias montanhas-russas.

## EDITOR DE PESSOAS

Aqui você pode criar Grupos de Pessoas, como famílias, amigos e o que mais você imaginar. Além disso, você pode criar pessoas com a aparência que desejar.



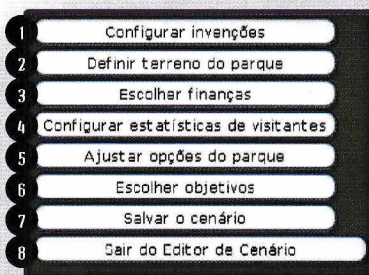
1. **Nome do Grupo de Pessoas** – Veja a lista de todos os grupos.
2. **Criar Novo Grupo**
3. **Apagar Grupo Atual**
4. **Salvar Detalhes do Grupo**
5. **Lista de Pessoas** – Clique no nome de pessoa para destacá-la, clique duas vezes para mudar o nome da pessoa.
6. **Sexo e Idade**
7. **Líder do Grupo**
8. **Painel para Criar Pessoas**
9. **Apagar Pessoa Destacada**
10. **Painel de Editor de Pessoas**
11. **Escolher Líder** – Clique para designar a pessoa destacada como líder do grupo



PAINEL PARA EDITAR PESSOA

## EDITOR DE CENÁRIOS

Crie seus próprios cenários com opções personalizadas, escolha os objetivos, desenhe o terreno de seu parque e muito mais.



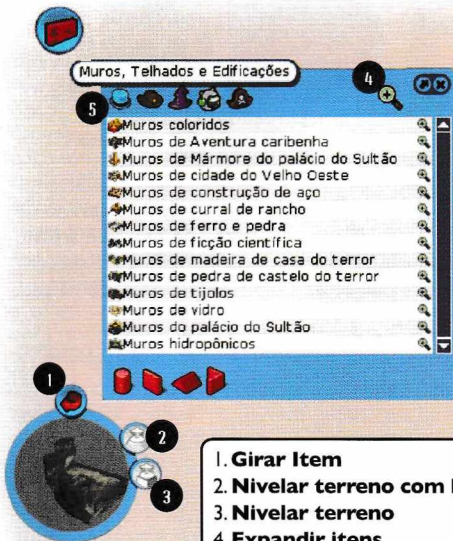
1. **Painel de Invenções** - Escolha as tecnologias e itens que estarão disponíveis para serem pesquisados e inventados no cenário e também quais você não deseja que apareçam.
2. **Painel de Terreno do Parque** - Defina o nome do Parque, selecione qual a área do terreno o parque usará e onde poderão existir brinquedos. Além disso, você pode criar prêmios de acordo com seus critérios, alterar o preço da entrada e muito mais.
3. **Painel de Opções Financeiras** - Configure as operações financeiras do cenário, como dinheiro inicial, possibilidade de empréstimos, entre outros.
4. **Painel de Configurações de Visitantes** - Escolha o dinheiro dos visitantes, a quantidade de fome e sede e também a felicidade inicial.
5. **Painel de Outras Opções do Parque** - Você pode proibir certas construções ou características nessa opção.
6. **Painel Objetivos** - Personalize os objetivos do cenário.
7. **Painel Salvar/Carregar** - Salve o novo cenário ou carregue um cenário criado anteriormente.
8. **Sair do Editor de Cenário**





## CONSTRUTOR DE EDIFICAÇÕES

Uma das funções mais poderosas do RollerCoaster Tycoon® 3 é a habilidade de construir quase todo tipo de edificação com uma grande variedade de peças estruturais no jogo; seja um castelo, palácio, mansão, cidade fantasma, vilarejo ou arranha-céu.



1. Girar Item
2. Nivelar terreno com bordas suavizadas
3. Nivelar terreno
4. Expandir itens
5. Liga/Desliga itens a de acordo com o tema

### Construção Simples

Abra o navegador do conjunto de construção (**Muros, Telhados e Edificações**) e clique em uma das peças no conjunto – isso faz com que uma imagem acinzentada da peça se conecte ao seu ponteiro. Pressione Z para girar a peça em incrementos de 90°.

Posicione a peça onde você deseja colocá-la e clique com o botão do mouse. Voila! A peça foi colocada no nível do solo. Continue a colocar peças no parque dessa maneira até fechar o navegador.

Para colocar peças ou telhados acima ou abaixo do nível do chão, mova a peça para o ponto sobre o chão onde deseja colocá-la e, então, segure SHIFT e mova o ponteiro para cima ou para baixo. Isso faz a peça acinzentada subir e descer (mesmo abaixo do chão). Quando a sua peça estiver na posição desejada, clique para colocá-la. Isso também é útil quando você quer colocar uma peça de muro próxima a outra, mas a forma do terreno impede que elas se alinhem com precisão; basta segurar SHIFT e mover o ponteiro até que os topos se alinhem.

Você também pode segurar CTRL para forçar o terreno a ser achatado ao redor da peça. Segure ALT para cortar a terra ao redor da peça.

### Salvando e Carregando Edificações

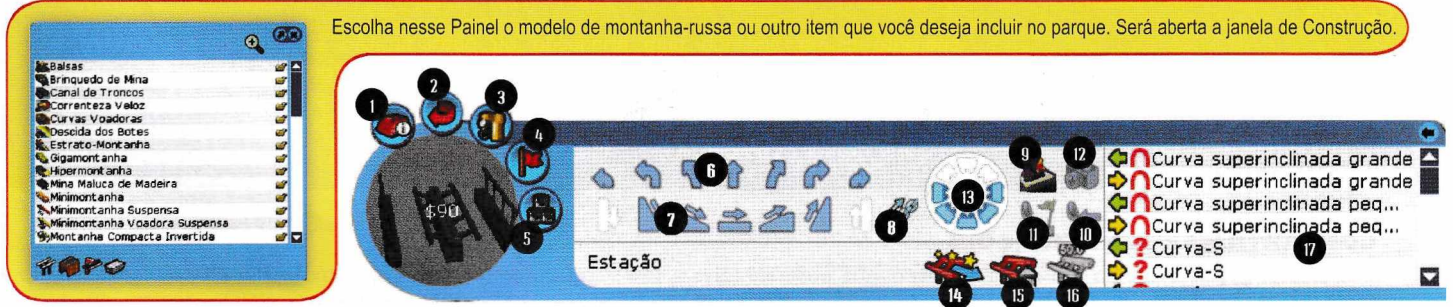
Salve a sua edificação para usar em outros cenários ou para trocar com outros jogadores. Em Cenário abra o menu Estruturas Personalizadas e clique no botão Selecionar Objetos. Então arraste com o botão do mouse sobre o solo para marcar a área sob a edificação que você deseja salvar (cuidando para que toda a base de sua estrutura fique destacada), nomeie o objeto e clique no botão Salvar.

Carregue edificações criadas por outros jogadores copiando o arquivo para a pasta indicada na seção **Compartilhar Suas Criações**, na página seguinte. Da próxima vez que jogar RCT3, a nova edificação aparecerá na lista de Seleções Salvas.

## CONSTRUTOR DE MONTANHAS-RUSSAS

O Painel de Construção de Montanhas-Russas pode ser acessado no menu inicial do jogo. Além disso, você pode criar montanhas já dentro do jogo, no navegador de Brinquedos (**Montanhas-Russas**). Por fim, no painel de **Detalhes do Brinquedo** você pode modificar suas construções.

Escolha nesse Painel o modelo de montanha-russa ou outro item que você deseja incluir no parque. Será aberta a janela de Construção.



### 1. Painel de Detalhes da Montanha-Russa

2. **Girar** – Vira a montanha ou peça de pista selecionada em 90° no sentido anti-horário.
3. **Painel de Construção**
4. **Condição do Brinquedo** - Clique para mudar para Fechado, Teste ou Aberto.
5. **Opções de Cor** - Repinte as peças de pista selecionadas no momento.
6. **Pistas Curvas e Retas\***
7. **Subidas, Descidas e Retas\***
8. **Ligar/Desligar Corrente de Elevação ou Lançador\*** (somente em peças retas e de ladeira).
9. **Ligar/Desligar Estação de Embarque\*** (somente em peças retas planas).

10. **Ligar/Desligar Freios de Bloco\*** (somente em peças retas planas).

11. **Ligar/Desligar Freios\*** (somente em peças retas planas).
12. **Seção de Fotos\*** (somente em peças retas planas).
13. **Ajustar Ângulo de Inclinação\***
14. **Autocompletar** – Clique para terminar a construção da montanha automaticamente.
15. **Demolir** – Clique para apagar a peça de pista selecionada.
16. **Marcas de Altura** – Clique para ativar/desativar os indicadores de altura nas peças de pista.
17. **Pistas Especiais** – As opções de pistas especiais variam de montanha para montanha e estão disponíveis somente junto a certas peças de pista.  
\*Peças que estejam acinzentadas não podem ser colocadas.



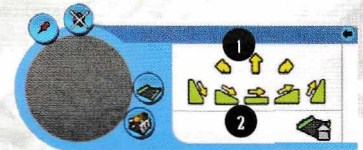
## CONSTRUTOR DE CAMINHOS

As pessoas e empregados normalmente andam por seu parque nos caminhos que você construiu para eles. Cuide para que o terreno no qual você quer construir um caminho seja em sua maior parte plano.

### A Caixa de Ferramentas de Construção de Caminhos

Escolha uma textura de superfície; então, arraste com o botão do mouse no chão ou clique em cada ladrilho no qual você deseja colocar o caminho.

**Lembre-se:** nos ícones de baixo você seleciona a inclinação do caminho e nos ícones de cima você define a direção do mesmo.



1. Direção do caminho
2. Inclinação do caminho

### Subidas, Descidas e Degraus

As pessoas frequentemente precisam chegar a áreas elevadas, plataformas ou entradas de brinquedos no seu parque.

Para construir uma escada ou rampa subindo do chão ou de uma plataforma, mova cuidadosamente o ponteiro para a borda de um ladrilho de caminho ou plataforma existente até que uma seta e um contorno do próximo ladrilho apareçam. Em seguida, segure o botão do mouse e arraste o mouse um pouco para cima até que o contorno mude para uma rampa; arraste o mouse um pouco mais até que o contorno mude para escadas. Solte o botão do mouse para colocar a peça. Seções adicionais da mesma rampa ou escada podem ser colocadas simplesmente clicando na seta do segmento.

Para nivelar o próximo segmento de uma escada ou rampa, segure o botão do mouse enquanto arrasta o mouse um pouco para baixo – o contorno do segmento seguinte vai mudar. Solte o botão do mouse para colocar a peça.

### Plataformas

Depois de ter construído uma rampa ou escada e ter nivelado a peça do topo, você pode colocar rapidamente uma área inteira de plataforma movendo o ponteiro para a borda de um ladrilho de plataforma existente e clicando na seta vermelha que aparecer ali.

### Elevadores

Às vezes o espaço não permite que se construa uma escada. Nesses casos, um elevador pode ser mais apropriado. Elevadores podem ser encontrados na seção de Brinquedos de Transporte. Clique no elevador e então mova o ponteiro para a posição no chão, onde a parte de baixo do elevador vai ficar (cuide para que um caminho possa levar até ela). Em seguida, clique no ícone de seta Seção de Elevador no Painel de Construção do elevador para fazer com que um contorno da próxima seção seja mostrado e, então, clique novamente para colocar o segmento. Repita até atingir a altura desejada. O elevador precisa ter entradas e saídas e é gerenciado assim como os outros brinquedos, então cuide para que ele seja testado e aberto.

### Postes de Luz, Bancos e Lixeiras

Caminhos são os locais ideais para instalar bancos, lixeiras e postes de luz. Veja no navegador de Extras de Caminho, em Itens de Cenário, todos os itens disponíveis. Clique num item no navegador e, então, mova o ponteiro para a borda do ladrilho de caminho na qual você deseja colocar o item e, então, clique para colocá-lo. Você pode repetir isso quantas vezes for necessário até fechar o navegador.

## CONTROLES DA CÂMERA COASTER

A exclusiva Câmera Coaster em Roller Coaster Tycoon 3 permite que você dê um passeio em qualquer uma das atrações de seu parque. Melhor ainda, você pode testar as montanhas-russas que criou usando a câmera para ver exatamente o que seus visitantes irão experimentar.

**Coaster  
Cam™**

A Câmera Coaster pode ser acessada nos Detalhes de um brinquedo. Para isso, abra o Painel de Controle de Brinquedos e Atrações clicando em cima de um brinquedo. Se preferir, basta clicar duas vezes sobre a figura de pré-visualização do brinquedo no Painel de Controle.

Piton\Trem1\Carro1\Frente



**PAINEL DA CÂMERA COASTER**

Enquanto estiver andando num brinquedo ou outra atração, você verá os controles da CâmeraCoaster aparecer no canto inferior direito da tela. Esses botões permitem mover a câmera do alto do brinquedo para uma posição próxima à cabeça de uma pessoa ou para quaisquer das outras posições. Clique nos botões de seta para mudar para outra montanha-russa ou brinquedo! Se quiser manter os botões na tela, clique no ícone de "tachinha".

## COMPARTILHAR SUAS CRIAÇÕES

Quase tudo que você cria no RollerCoaster Tycoon® 3 pode ser salvo e carregado em outros cenários, e até mesmo salvo e compartilhado com outros jogadores. Se o RollerCoaster Tycoon® 3 tiver sido instalado no local-padrão, os arquivos estarão sempre na pasta **Meus Documentos** em seu computador. Veja os detalhes abaixo e lembre-se que 'nomedoarquivo' significa o nome que você deu às suas criações.

### Pessoas

nomedearquivo.txt, na pasta RCT3/Peeps.

### Montanhas-Russas\*

nomedearquivo.trk, na pasta RCT3/Coasters.

### Estruturas

nomedearquivo.trk, na pasta RCT3/Structures.

### Shows de Fogos

nomedearquivo.fws, na pasta RCT3/Fireworks.

### Cenários

nomedearquivo.dat, na pasta RCT3/Scenarios.

### Parques de Diversões

nomedearquivo.dat, na pasta RCT3/Parks.

### Carregando Brinquedos do RCT e RCT2

Você tem montanhas-russas criadas para o RollerCoaster Tycoon® ou RollerCoaster Tycoon® 2? Copie o arquivo .TD4 ou .TD6 para a pasta Meus Documentos\RCT3\Coaster. Em seguida, inicie o RollerCoaster Tycoon 3 e entre em um cenário de Carreira ou Tanque-de-Areia.

Então clique no botão Brinquedos e selecione Importar Projetos de Pista de Jogos RollerCoaster Tycoon® Anteriores. Selecione a montanha na lista e coloque-a no parque (se o seu dinheiro for suficiente).

**\* Se tiver definido um arquivo de música de sua coleção, o jogo vai esperar que você a encontre na pasta Minhas Músicas/RCT3 dentro da pasta Meus Documentos. ATENÇÃO: O jogo NÃO salva as músicas que você adiciona, apenas aquelas que já são padrão do jogo. Recomendamos que você respeite os direitos autorais de seus arquivos de música.**



# DICAS PARA UM PARQUE PERFEITO

## AGRADE OS VISITANTES

### Atrair Visitantes com Marketing

A maioria dos cenários começa com visitantes (ou pessoas) já dentro do parque. Mas é sempre bom atrair mais. Na caixa de diálogo de Operações do Parque (em Gerenciamento do Parque), você vai encontrar uma seção dedicada ao Marketing. Você pode direcionar cada campanha de marketing para várias faixas etárias. É só cuidar para que o seu parque possa receber a multidão ou é bem provável que as pessoas saiam insatisfeitas.

### Decoração Temática Coordenada

Ao construir uma área do seu parque de diversões, cuide para que a área ao redor faça parte do mesmo tema; plantas de Terror vão bem com edifícios de Terror; postes do Velho Oeste caem bem com bancos do Velho Oeste etc.

### Limpo e Seguro

As pessoas odeiam caminhos sujos, portanto, cuide para manter zeladores e lixeiras suficientes. Quebras de brinquedos também afastam as pessoas, portanto, contrate mecânicos e lhes dê a tarefa de inspecionar, além de consertar atrações. Empregue seguranças suficientes para manter os vândalos e o lixo sob controle.

### Construa o Que as Pessoas Querem

Você pode verificar as opiniões das pessoas e até mesmo saber o que

elas acham de cada atração através da opção Pensamentos, no Painel de Controle das Atrações, Brinquedos e das Pessoas.

Você pode ver o que os visitantes acham de seus brinquedos abrindo a caixa de diálogo Atrações (em Gerenciamento do Parque) e classificando as listas por popularidade, favoritos e satisfação. Isso dará uma boa idéia do que as pessoas acham dos objetos em seu parque.

Depois de coletar essas opiniões, instale somente os brinquedos ou atrações que você sabe que as pessoas querem. Se instalar brinquedos intensos ou fracos demais, o pessoal vai sair do parque cedo. E não se esqueça – o povo ADORA fogos de artifício!

Nem é preciso dizer que o seu parque deve ter muitos banheiros. Você também deve instalar caixas eletrônicas aqui e ali. Se as pessoas realmente gostarem do parque, vão sacar mais dinheiro depois de ter gastado tudo o que tinham no bolso.

### Empregados Suficientes

Zeladores mantêm o parque limpo. Mecânicos inspecionam e consertam brinquedos. Seguranças mantêm a bagunça sob controle e Animadores atraem e divertem as pessoas. Contrate empregados demais, mas talvez não consiga pagá-los. Contrate de menos, porém algumas áreas do seu parque podem ficar em mau estado. Considere também investir em treinamento para tornar seus empregados mais eficientes em suas tarefas.

## TORNANDO-SE UM MAGNATA

### Cenários

Cada cenário tem três conjuntos de objetivos: Aprendiz (fácil), Empreendedor (difícil) e Magnata (muito difícil). Cada objetivo tem sua própria recompensa, como um bônus em dinheiro, taxa de juros menor, oportunidade de compra de terreno, novos brinquedos etc.

O RollerCoaster Tycoon® 3 oferece 18 cenários para você testar as suas habilidades de magnata. Seis cenários estão destravados no começo do jogo. A medida que você resolve os objetivos de Aprendiz de um cenário, um dos cenários travados na tela de carreira é destravado. Além disso, o Cenário 17 só pode ser destravado depois que você resolver os objetivos de Empreendedor dos 16 primeiros cenários e o Cenário 18, só depois de resolvidos os objetivos de Magnata de todos os outros.

Seu progresso é salvo com as configurações de sua carreira, portanto, quando você carrega uma carreira no menu principal, poderá ver o seu desempenho geral resumido ali.

### Inspetor do Parque

Se já tiver jogado RollerCoaster Tycoon® 3 um pouco, pode ser que tenha notado o inspetor percorrendo o parque. Ele está lá para ajudar com muitos dos detalhes ou para dar dicas, como informar que as pessoas não conseguem chegar a um brinquedo que você construiu ou que os seus empregados estão sem serviço. As mensagens do Inspetor do Parque aparecem no Console de Mensagens.

### Prêmios

Prêmios são dados quando você mantém certos padrões, como a segurança do parque, a receptividade às famílias, beleza, emoção, vendas ou satisfação dos empregados. Na maioria dos casos, os prêmios são acompanhados de um bônus em dinheiro ou outra recompensa.

### Classificação do Parque

A classificação atual do seu parque é a avaliação média feita por todas as pessoas que o visitaram.

Alguns objetivos de cenário exigem que você mantenha uma certa

classificação do parque por um certo número de meses. Mas, em todos os casos, uma classificação positiva cria uma boa propaganda boca a boca e gera um público maior. A classificação do parque também é mostrada em um dos gráficos financeiros, para que você possa acompanhar o seu progresso no decorrer do tempo.

### Estratégias Principais

Gere um fluxo de caixa positivo o mais cedo possível

Avalie tudo em seu parque logo no começo e cuide para que ele esteja aberto e possa gerar renda. Designe zeladores para as áreas de grande movimento e coloque lixeiras por todo o parque. Dê aos mecânicos uma área de patrulha que inclua brinquedos ou atrações que já possam estar quebrados – e cuide para que os mecânicos também inspecionem atrações. E não tenha medo de vender o que não precisar mais.

### Cuide para que todo o básico seja coberto

Trate de oferecer aos seus visitantes as necessidades: comida, bebida e (é claro) banheiros. Atrações moderadamente emocionantes agradam a um grupo maior de pessoas. Seu parque também pode ser recompensado pelo bom uso de árvores que produzem sombra (para climas áridos) e abrigo (para climas chuvosos). Plantas e animadores incentivam o astral. Uma iluminação adequada é fundamental para satisfazer visitantes noturnos.

### Não faça muita coisa cedo demais

Não se apresse! Construir um parque de diversões é como cuidar de uma planta caseira. Uma poda aqui... um adubo ali... deixe os processos terem os efeitos desejados. E, então, acrescente um pouco de cada vez. O sucesso em alguns cenários exige que você expanda bastante o parque, mas, se tentar fazer isso cedo demais, vai gastar todo o dinheiro e, certamente, quase vai falhar.

### Pause o jogo ao construir estruturas complexas

Por padrão, o RollerCoaster Tycoon® 3 pausa automaticamente enquanto você constrói um brinquedo de pista. Mas o relógio continua correndo enquanto você coloca itens de cenário, caminhos e monta estruturas personalizadas. Pause o jogo para poder usar o tempo e aperfeiçoar as suas criações.

o que faz aparecer a caixa de diálogo Opções de VIP.

Clique num caminho em algum lugar do parque e você vai notar três coisas: uma pequena trilha de pegadas, uma pilha de círculos pulsantes aparece onde você clicou e um local na Caixa de diálogo Opções de VIP. A pilha de círculos pulsantes é um "ponto de caminho". A trilha de pegadas é o caminho que o VIP vai seguir.

Repita esse processo até chegar a uma atração que o VIP deseja ver. Então clique para colocar um "ponto de caminho" nessa atração. Continue até ter criado uma trilha para todos os objetivos e, então, de volta para sair do parque.

Saia da pausa e espere até a celebridade aparecer. Se tudo acontecer como foi planejado, você terá completado o objetivo e recebido o VIP com sucesso!

## ATENÇÃO PARA RECEBER OS VIPS

Uma novidade no RollerCoaster Tycoon® 3 são pessoas muito importantes que podem visitar seus parques. Esses VIPs têm seus próprios requisitos, demandas e necessidades. E se eles se divertirem durante sua visita ao parque, você ganha um bônus especial.

### Recebendo um VIP

Quando um objetivo de cenário exige que se receba um VIP, você deve seguir cuidadosamente passos específicos para cumprir o objetivo.

No começo de um cenário, pause o jogo e leia os objetivos do cenário sobre o VIP. Abaixo do nome do VIP, você verá a sua data de chegada e as suas preferências. Acrescente imediatamente os elementos que o VIP deseja ver e, então, clique no botão Configurar Rota (que se encontra na caixa de diálogo Objetivos de Cenário, à direita do objetivo do VIP),



## CRIANDO MONTANHAS-RUSSAS

### Preparar o Terreno

Use a ferramenta Achatar Terreno (em Forma de Terreno, Suavizar Terreno) para preparar o terreno no qual você planeja colocar a entrada e a saída do brinquedo. Isso vai garantir que você possa construir um caminho até o brinquedo.

### Faça a Sua Estação de Embarque Bem Longa

Se for aumentar o número de carros por trem, a estação de embarque deve ser mais longa do que uma seção de pista apenas.

### Comece com uma Corrente de Elevação ou Lançador

A maioria dos brinquedos exige que você acrescente uma corrente de elevação ou lançador à subida inteira no começo do brinquedo. Como precaução, estenda a corrente de elevação ou lançador também à primeira peça de pista plana depois da subida.

### Teste Durante a Construção

Depois de ter criado a primeira subida, mude o estado do brinquedo de Fechado para Teste. Isso fará com que o brinquedo funcione enquanto o constrói, para que você possa ver os resultados de cada nova seção de pista que construir e vai ajudar a identificar falhas rapidamente. Nota: Montanhas-russas não podem ser abertas até que o brinquedo tenha sido testado e os resultados sejam mostrados.

### Ajuste a Inclinação para Peças Curvas de Pista

Você poderá cuidar melhor das forças gravitacionais e da intensidade dessa maneira. Curvas apropriadamente inclinadas também ajudam a evitar que o brinquedo quebre com frequência.

### Gerencie a Velocidade Excessiva

Não se esqueça de usar freios quando for preciso controlar a velocidade.

### Use Seções de Pista Especiais

Peças especiais de pista como loops e parafusos dão mais emoção.

### Acrescente Seções de Foto

Fotos do seu grupo de pessoas no brinquedo serão salvas na pasta do jogo.

### Autocompletar

Quando a sua montanha estiver quase completa, clique em Autocompletar para terminá-la. Você irá notar que o jogo desenha a pista na tela enquanto calcula as peças que restam. Se notar que o processo está demorando muito, clique no botão Autocompletar novamente para interromper o processo e voltar a editar a pista manualmente. Se o botão Autocompletar encontrar uma solução, ele vai desenhá-la com peças de pista destacadas. Se estiver satisfeito com

a solução, clique no botão Autocompletar novamente para confirmar a escolha. Se não quiser a solução oferecida, basta clicar no botão Excluir Peça de Pista, próximo ao botão Autocompletar.

### Pense no Tema

Quando a última peça de pista tiver sido colocada, escolha uma entrada e uma saída que se encaixem no tema do cenário próximo.

### Teste

Ative o estado de Teste para gerar um relatório de resultados de teste. A maioria das pessoas não vai entrar em uma montanha-russa que não tenha sido testada.

### Dê uma volta

Entre no brinquedo para ver o que os seus visitantes vão experimentar.

### Testando

Depois de terminar a construção da montanha-russa (ou de qualquer outro brinquedo motorizado), você deve colocá-la em teste. A maioria das pessoas não vai entrar na montanha até que os resultados de teste estejam completos. Depois de o brinquedo ter terminado o teste, serão atraídos até ele os visitantes que acharem adequados os níveis de emoção, náusea e intensidade.

### A Interface de Construção de Pista

A interface de construção de pista pinta as peças que você pode acrescentar de amarelo e peças indisponíveis são mostradas em branco, com um contorno levemente visível. Peças especiais aparecem na parte direita da caixa de ferramentas somente quando puderem ser colocadas, e isso pode mudar dependendo de qual peça você acaba de colocar.

### Salvando e Carregando

Clique em qualquer lugar numa montanha-russa para abrir o Painel de Controle do Brinquedo e, então, clique no botão Detalhes. Em seguida, clique no botão Salvar e siga as instruções na tela para salvar a sua montanha. Depois de ela ter sido salva no seu disco rígido, você pode compartilhá-la com outros jogadores e usá-la em outros cenários ou jogos do modo tanque-de-areia.

### Gerenciando a Sua Montanha-Russa

Com o teste completo, você pode fazer ajustes nos níveis de intensidade ou náusea acrescentando ou removendo inclinações, freios retos ou correntes de elevação onde for preciso. Em alguns casos, você pode precisar reconstruir partes da pista e, quando tiver resolvido os problemas, pode clicar no botão Autocompletar para terminar a pista. Depois do brinquedo ser aberto, você deve designar um mecânico para inspecioná-lo regularmente.

## GERENCIAR E DAR FORMA AO TERRENO

Você pode comprar o terreno adjacente ao seu parque e até mesmo arrendar direitos de construção. Quando você compra um terreno, também pode mudar a forma de boa parte dele, até os limites de sua imaginação e orçamento.

### Comprando Terreno

Depois que o seu parque estiver funcionando bem e você tiver conseguido algumas reservas no caixa, expanda seu parque comprando mais terrenos. Nota: Seu parque deve possuir terrenos para construir atrações, lojas, caminhos e cenários nele, ou para mudar a sua forma.

### Direitos de Construção

Parte do terreno próxima ao seu parque não pode ser comprada, mas você pode arrendar os direitos de construção. Isso dá direitos sobre a terra para que você possa construir seções de pista de montanhas-russas, bondes ou outros brinquedos de pista.

### Modelagem Básica do Terreno

Use as ferramentas de forma de terreno para alterar a topografia do terreno. Algumas áreas não podem ser alteradas se o cenário restringir. Em alguns casos, você vai querer aplinar o terreno para caminhos ou brinquedos e, às vezes, vai querer criar uma área de água para brinquedos aquáticos. Ou você pode até modelar o terreno simplesmente por querer fazê-lo.

### Simulando Túneis

Tecnicamente, o RollerCoaster Tycoon® 3 não permite que você construa túneis, mas você pode cavar um canal, colocar suas peças de pista e, então, cobrir o canal com plataformas ou telhados de estrutura. Isso é com você.

### Preparando o Terreno para Brinquedos

Você pode colocar um brinquedo em quase todo lugar em seu parque, mas os elementos mais importantes para lembrar são a entrada e a saída do brinquedo – elas devem ser acessíveis a partir de seus caminhos, o que pode ser um processo complexo se o terreno for bem irregular.

A melhor maneira de garantir o sucesso ao conectar as suas entradas e saídas aos caminhos é usar a ferramenta de Nivelamento Automático, que suaviza o terreno e adapta a elevação a incrementos acessíveis por rampas e escadas.

### Preparando o Terreno para Corpos d'Água

Use as ferramentas de Abaixar Terreno para prepará-lo para lagoas e lagos.

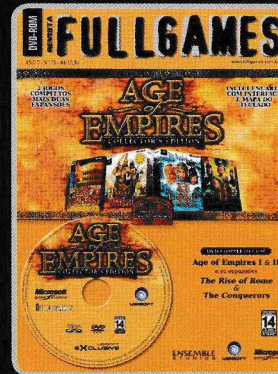
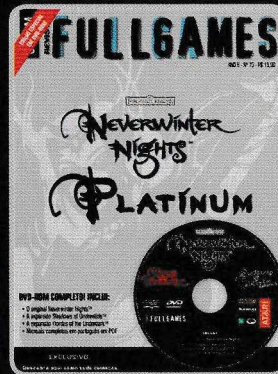
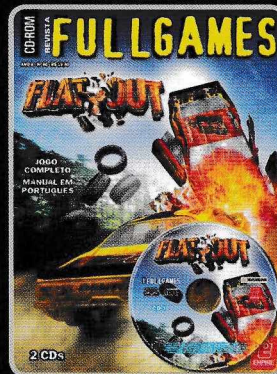
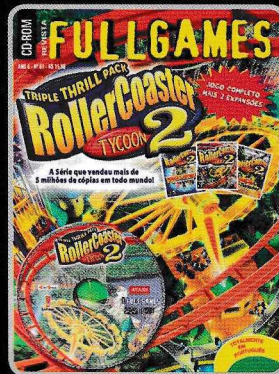
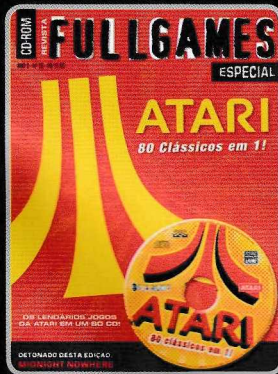
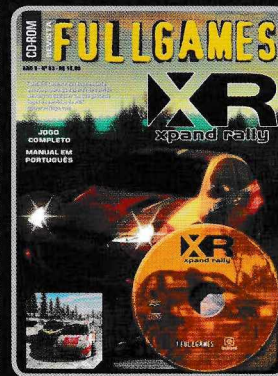
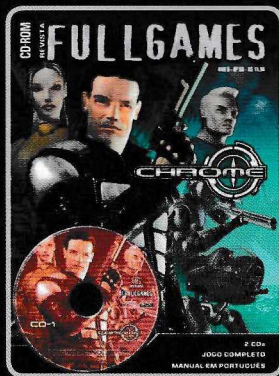
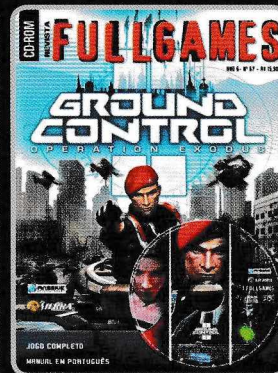
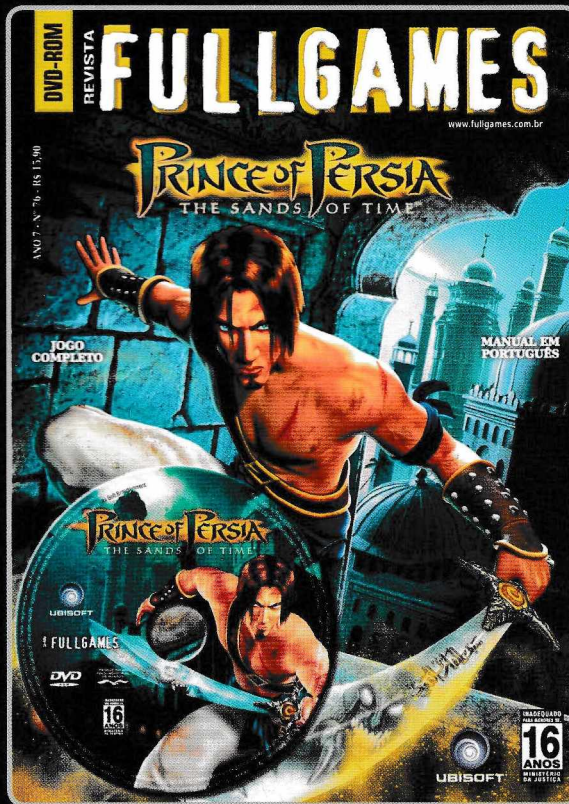
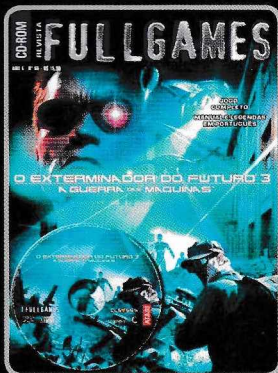
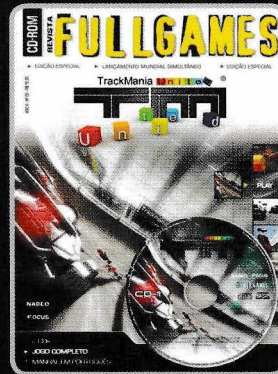
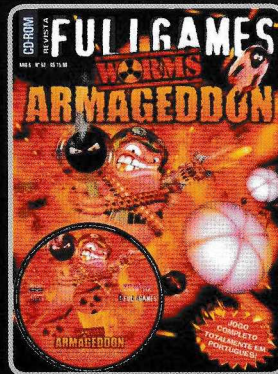
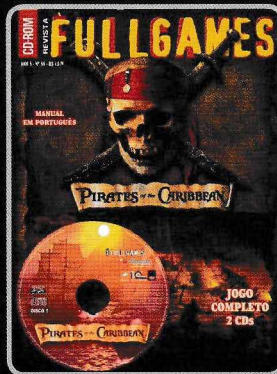
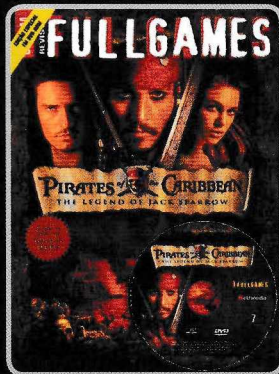
### Decorando e Texturizando o Terreno

As pessoas adoram uma paisagem enfeitada e uma cobertura de terreno variada. Coloque folhagens, plantas e árvores no parque acessando a seção Folhagens do menu de Cenário. Lembre-se de usar folhagem do mesmo tema que as estruturas e atrações ao redor. Mude a cobertura do terreno usando a ferramenta Texturas de Terreno nas ferramentas de Forma de Terreno.

## MANUAL NA INTERNET

Você encontra o manual detalhado de RollerCoaster Tycoon 3 em nosso site na internet. Para baixá-lo, acesse [www.movingeditora.com.br/manuais](http://www.movingeditora.com.br/manuais)







Aproveite o seu parque como nunca!

Agora totalmente em **3D**



Veja o parque de qualquer ângulo e ande em seus brinquedos com a incrível Coaster Cam™.

Pegue o melhor lugar para o passeio da sua vida!

Veja a multidão! Centenas de visitantes engraçados reagem de forma independente no seu parque.

Crie maravilhas pirotécnicas com o novo Fireworks Designer.

- Gráficos 3D atualizados, com controle total das câmeras do parque.
- Visuais incríveis do parque, incluindo pôr-do-sol realista, luar, padrões climáticos e muito mais.
- Ampla variedade de visitantes, mostrando centenas de expressões e animações.
- Adicione música ao seu parque, passeios e show de fogos com arquivos MP3 ou .wav.
- O modo Fantasy permite que você crie o parque dos seus sonhos com recursos ilimitados.



[www.RollerCoasterTycoon.com](http://www.RollerCoasterTycoon.com)

**REQUISITOS DO SISTEMA**

Sistema Operacional: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP/Vista  
 Processador: Intel® Pentium® III de 733MHz  
 Memória: 128MB (256MB no Windows XP)  
 Placa de Vídeo: Placa 3D com 32MB e suporte T&L via Hardware  
 ATI Radeon/GeForce2 ou superior.  
 Espaço em Disco: 600MB livres  
 CD-ROM: 4X  
 Sistema de Som: Placa de Som compatível com DirectX® 9



ISSN 1518-9139  
 0.00.78  
 9 777108 110788