

RollerCoaster Tycoon 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

RollerCoaster Tycoon 3

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawowe elementy gry	4
Część pierwsza: kamera, sterowanie upływem czasu	4
Część druga: stawianie konstrukcji, wybieranie wejść/wyjść	6
Część trzecia: Rozkład obiektów na mapie, personel	9
Część czwarta: Preferencje gości, ocena parku	11
Finanse	13
Wybrane obiekty	16
Atrakcje: RollerCoaster'y	16
Atrakcje: Thrill Rides	28
Atrakcje: Junior Rides	30
Atrakcje: Gentle Rides	31
Pozostałe atrakcje	33
Sklepy	34
Pozostałe obiekty	35
Kampania	37

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do trzeciej części gry „RollerCoaster Tycoon”. W przygotowanym przeze mnie tekście znajdziesz przede wszystkim cenne informacje i wskazówki, dzięki którym poznasz zasady rządzące rozgrywką, dowiesz się również jak w sprawny sposób zarządzać wesołym miasteczkiem, dzięki czemu będziesz mógł ukończyć przygotowaną przez producentów kampanię singleplayer.

Poradnik podzielony został na kilka części. Początkowe strony to przede wszystkim opis podstawowych elementów rozgrywki, bez znajomości których nie powinieneś w ogóle zaczynać zabawy. Objawiam między innymi w jaki sposób poznawać preferencje odwiedzających park gości czy też jak zagospodarować dostępny obszar. Wszystko zostało ułożone w taki sposób, aby nie pokrywać się z instrukcją obsługi a jedynie uzupełniać przedstawione w niej informacje czy też wyróżniać ważniejsze jej elementy. Druga część poradnika koncentruje się na sprawach związanych z sytuacją finansową parku. Należy przy tej okazji zaznaczyć, iż „RCT 3” jest znacznie prostszy od swoich poprzedników. Istnieje jednak kilkanaście fundamentalnych zasad, o których nie można zapomnieć. Trzecia część poradnika przedstawia NAJCIEKAWSZE (nie wszystkie!) z mojego punktu widzenia konstrukcje, o których powinno się wspomnieć przy okazji omawiania rozbudowy parku rozrywki. Wybierając obiekty do tego działu kierowałem się nie tylko kwestią popularności danej atrakcji czy sklepiku, ale i oryginalną budową czy wieloma innymi czynnikami. Ostatnie strony poradnika przedstawiają natomiast pojawiające się w trakcie kampanii cele misji. Z racji tego, iż stosunkowo często zdarza się im powtarzać wybrałem właśnie taką formę prezentacji danych (zamiast szczegółowych opisów kolejnych etapów singleplayerowej kampanii).

W razie jakichkolwiek problemów, czy to z poradnikiem czy z samą grą, służę oczywiście pomocą. A teraz zapraszam do lektury :)

Jacek „Stranger” Hałas

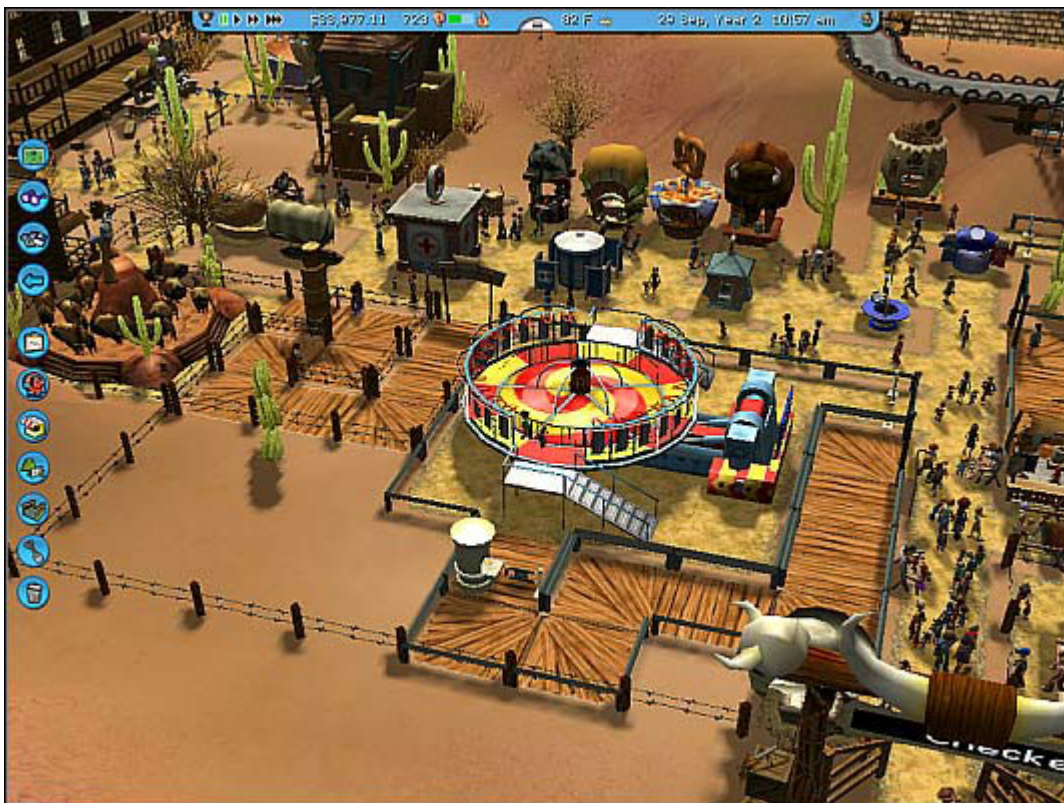
Podstawowe elementy gry

Część pierwsza: kamera, sterowanie
upływem czasu

Zanim rozpoczniesz właściwą rozgrywkę dobrze byłoby ukończyć przygotowany przez producentów tutorial. Z racji tego, iż „RollerCoaster Tycoon 3” jest pierwszym tytułem z serii, który zrealizowano w pełnym trójwymiarze interfejs użytkownika nie przypomina tego z czym mieliśmy do czynienia w poprzednich produkcjach.

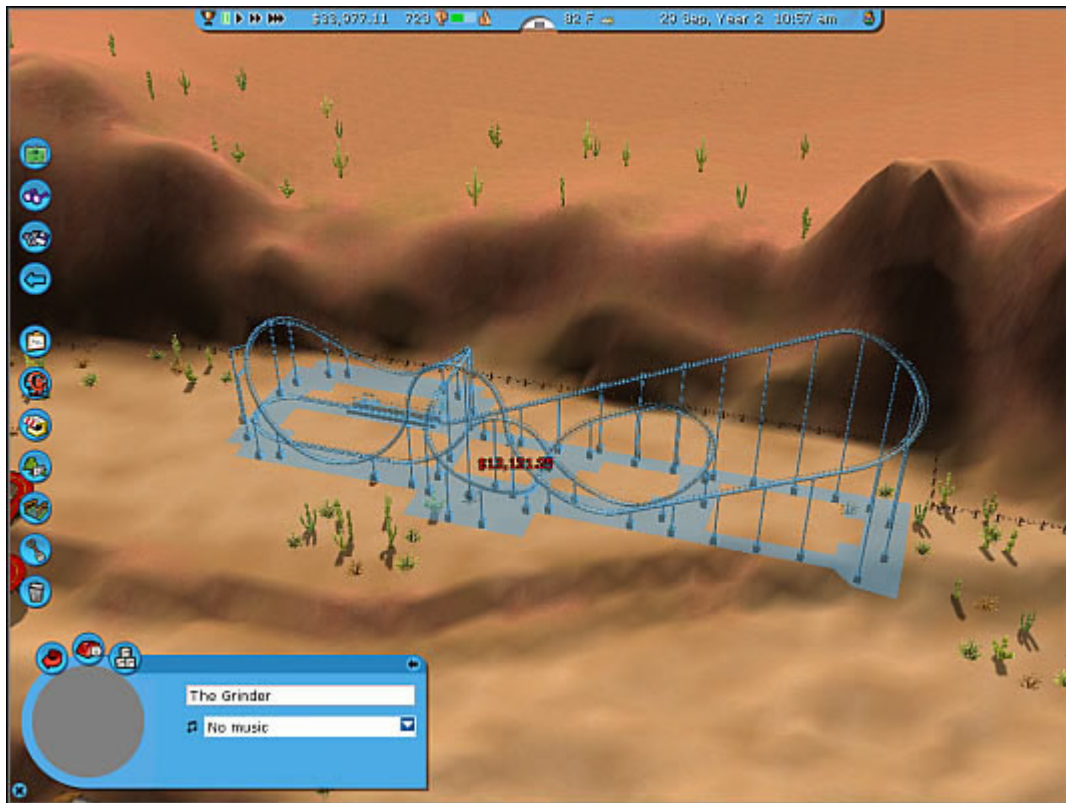
Pierwsza podstawowa kwestia to opanowanie kamery i ustawianie jej w takich pozycjach, aby móc bezproblemowo stawiać nowe konstrukcje, ale i obserwować funkcjonowanie parku. Szczególną uwagę powinieneś zwrócić na możliwość obracania widokiem. Z opcji tej będziesz z pewnością bardzo często korzystał, głównie na tych planszach, na których trzeba liczyć się z każdym metrem kwadratowym przestrzeni. Zoom nie jest już tak przydatny przy czym możesz się z nim zapoznać. Osobiście nie korzystałem jednak z niego zbyt często.

Na poniższym screenie znajduje się ZAPROPONOWANY przeze mnie widok. Sprawdza się on w większości sytuacji, głównie na planszach, na których stawia się mniejsze konstrukcje. W przypadku większych obiektów warto jest oddalić nieco widok. Identycznie jest w przypadku map, na których atrakcje znajdują się na różnych wysokościach (górzysty teren). Wtedy lepiej jest przejść na podgląd z lotu ptaka, ale w dalszym ciągu zachować dużą szczegółowość widocznych obiektów, tak aby móc obserwować zachowania gości i eliminować potencjalne zagrożenia/błędy konstrukcyjne.



Rzut izometryczny w moim osobistym przekonaniu jest najbardziej wygodny. Należy jednak wziąć poprawkę na większe konstrukcje a także ewentualne nierówności terenu. Ważne jest jednak to, aby móc obserwować zachowania gości.

W przypadku gigantycznych konstrukcji, takich jak chociażby RollerCoastery, warto jest już korzystać z opcji maksymalnego oddalenia widoku. W większości sytuacji jedynym sensownym rozwiązaniem będzie podgląd na cały park rozrywki bądź też jego znaczną część. W przypadku tych obiektów nie trzeba już zbytnio martwić się pojedynczymi „kratkami” terenu. Wyjątkiem są sytuacje, w których RollerCoaster czy inna potężna konstrukcja ma znaleźć się NAD zbudowanymi już konstrukcjami. Podobne pomysły stosunkowo rzadko wciela się jednak w życie. Gdy tylko posiada się odpowiednią ilość przestrzeni o wiele lepiej jest stawiać duże obiekty z dala od innych konstrukcji.



W przypadku gigantycznych konstrukcji warto jest maksymalnie oddalić widok.

Jedno z podstawowych ułatwień „RollerCoaster Tycoona 3” to możliwość wykonywania niemal wszystkich czynności na pauzie. Jest to szczególnie przydatne w początkowej fazie rozgrywki, gdy mamy jeszcze pusty park, sporą ilość gotówki na koncie i masę konstrukcji do postawienia. Ważniejsze czynności ZAWSZE radziłbym wykonywać przy zatrzymanym czasie, nawet gdy posiada się już rozbudowany park ze stabilną sytuacją finansową. Dlaczego? Po włączeniu upływu czasu powinno się być maksymalnie skoncentrowanym na innych rzeczach. Na bieżąco powinno się wyłapywać ewentualne błędy czy też badać zachowania odwiedzających park gości.

Nie radzę również zwiększać upływu czasu. Jedynym wyjątkiem są sytuacje, w których trzeba odczekać do konkretnej daty (na przykład wizyty VIP-a w parku) a oprócz tego nic konkretnego się już nie wykonuje. Są to jednak szczególne przypadki, przez pozostałą część gry radziłbym mieć ustawiony normalny upływ czasu.

Część druga: stawianie konstrukcji, wybieranie wejść / wyjść

Prawidłowe stawianie konstrukcji odgrywało istotną rolę już w poprzednich odsłonach serii. Teraz element ten, głównie za sprawą trójwymiarowego engine'u, zyskał dodatkowo na znaczeniu. Podstawowy problem, z którym niejednokrotnie będziesz się musiał uporać to nierówności terenu. W „RCT 2” podobne sprawy rozwiązywało się najczęściej przy użyciu buldożera wyrównującego powierzchnię. Odnoszę wrażenie, iż w „RollerCoaster Tycoonie 3” element ten zszedł jak gdyby na dalszy plan. TEORETYCZNIE możemy postawić dany obiekt wszędzie gdzie gra nam tylko na to pozwoli. W takim przypadku należy się oczywiście liczyć z dodatkowymi kosztami. Pierwszy raz przepłaca się za samo postawienie konstrukcji w niekorzystnych warunkach a drugi raz za doprowadzenie określonych ścieżek. Mimo wszystko w wielu sytuacjach takie kroki są wskazane, szczególnie jeśli nie dysponuje się zbyt dużą ilością terenu. Wyrównywanie powierzchni jest w wielu sytuacjach nieopłacalne gdyż musielibyśmy zmodyfikować znaczną część planszy. Podsumowując, NAJLEPIEJ jest stawiać konstrukcje na płaskiej powierzchni aczkolwiek niewielkie nierówności nie powinny Cię zrazić. W większości przypadków suma pieniędzy potrzebnych do postawienia atrakcji w niekorzystnych warunkach jest mniejsza od ilości banknotów potrzebnych na modyfikację terenu.

Drugą istotną kwestią, na którą pragnę zwrócić Twoją szczególną uwagę to kwestia doboru wejść i wyjść z atrakcji a także prowadzących do nich ścieżek. W przypadku wyjścia sprawa jest prosta. Goście mogą opuszczać konstrukcję z dowolnej strony. Wygląd samej ścieżki również nie jest istotny. W sytuacji wejścia do atrakcji sprawa prezentuje się już zupełnie inaczej. Przede wszystkim, musisz uzależnić długość ścieżki prowadzącej do konstrukcji od popularności samej atrakcji. W szczególności mam tu na myśli obiekty, przy których dość szybko pojawiają się spore grupy ludzi.

Sama ścieżka POWINNA być „zawijana”. Przykładowa kolejka o takiej właśnie budowie pokazana została na poniższym screenie. Rozwiązanie to jest szczególnie przydatne w sytuacji, gdy dysponuje się niewielką powierzchnią przez co poszczególne atrakcje muszą być stawiane przy sobie.



„Zawijane” ścieżki powinny pojawić się przy każdej popularnej konstrukcji. Długość ścieżki musi być uzależniona od ilości osób stojących w kolejce.

Jednocześnie należy mieć na uwadze to, iż kolejki NIE MOGĄ być zbyt długie, gdyż stojący w nich ludzie niepotrzebnie się tylko denerwują a na dodatek sąsiednie konstrukcje będą świeciły pustkami. Przykładowy obiekt ukazałem na poniższym screenie. Wydłużenie tej kolejki zaowocowałoby najpewniej paraliżem reszty parku rozrywki, gdyż i tak wystarczająco dużo osób pragnie zakupić bilet.



Kolejki do najpopularniejszych konstrukcji nie powinny być zbyt długie. Aby zmniejszyć ilość stojących w nich osób można zwiększyć ceny, najlepiej do poziomu, przy którym część osób zrezygnuje z danej atrakcji.