

# RollerCoaster Tycoon

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **RollerCoaster Tycoon**

**autor: Łukasz „Dżujo” Kujawa**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Omówienie pasków na górze ekranu</b>	<b>4</b>
<b>Jak budować?</b>	<b>5</b>
<b>Rady dla właściciela parku</b>	<b>6</b>
<b>Początek</b>	<b>6</b>
<b>Przydatne skróty klawiszowe</b>	<b>7</b>
<b>Strategia rozwoju</b>	<b>7</b>
<b>Strategia budowania</b>	<b>8</b>
<b>Finanse</b>	<b>8</b>
<b>Pracownicy i nauka</b>	<b>9</b>
<b>Marketing</b>	<b>10</b>
<b>Możliwe do zamówienia kampanie reklamowe</b>	<b>11</b>
<b>Wyróżnienia możliwe do zdobycia</b>	<b>12</b>
<b>Atrakcje do wybudowania</b>	<b>13</b>
<b>GENTLE RIDES – Spokojne atrakcje i przejażdżki</b>	<b>13</b>
<b>TRANSPORTATION RIDES – przejażdżki</b>	<b>15</b>
<b>EXCITING RIDES – ekscytujące atrakcje i przejażdżki</b>	<b>16</b>
<b>WATER RIDES – wodne przejażdżki</b>	<b>18</b>
<b>Rollercoastery</b>	<b>19</b>
<b>Sklepy</b>	<b>23</b>
<b>Opis scenariuszy</b>	<b>24</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>27</b>

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](http://www.gry-online.pl)



### Wprowadzenie

Witamy w wesołym miasteczku. W naszym pięknym kraju nie uświadczymy wesołego miasteczka z prawdziwego zdarzenia, więc pozostaje nam jedynie wybudować sobie własny park rozrywki. Wydany w 1998 roku, przez Microprose *RollerCoaster Tycoon* daje Graczowi tę możliwość. Zostajemy właścicielem, zarządcą, a nawet architektem rollercoasterów. Dzięki naszym zdolnościom finansisty, zmysłowi marketingowca i umiejętnością inżynierskim wybudujemy wesołe miasteczko na najwyższym poziomie światowym. Szkoda, że tylko w grze.

*RollerCoaster Tycoon* to połączenie uproszczonej gry ekonomicznej (przypominającej tytuły z Amigi) z dość rozbudowaną możliwością stawiania kolejnych atrakcji i konstrukcji tytułowych rollercoasterów. Będących główną atrakcją parku. Gra tylko z pozoru wydaje się łatwa, dlatego zapraszam do przestudiowania mojego poradnika.

Poradnik dla celów przejrzystości został podzielony na kilka fragmentów. Począwszy od objaśnień opcji i kolejnych okienek. Poprzez, jakże konieczne rady, aż do opisu atrakcji i scenariuszy. Szybko przekonacie się, że praca właściciela przybytku takiego jak wesołe miasteczko, to ciężki orzech do zgryzienia.

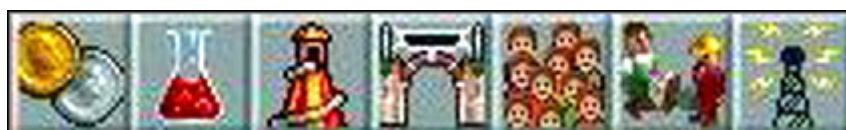
### Omówienie pasków na górze ekranu



- Pauza w grze (nie można wtedy budować, tylko przeglądać statystyki)
- Opcja Zapisania/Wczytania gry
- Opcja włączenia/Wyłączenia dźwięku
- Przybliżenie fragmentu planszy
- Oddalenie fragmentu planszy (tylko po przybliżeniu)
- Obrócenie ekranu o 90 stopni
- Opcje widoku (włączenie widzenia pod ziemią itd.)
- Mapa parku



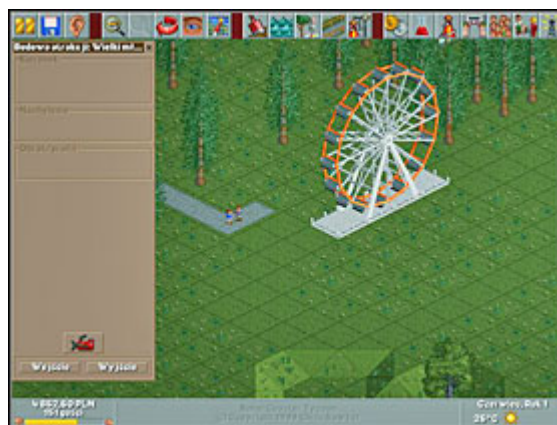
- Dostosowanie wysokości i nachylenia terenu (modyfikacja krajobrazu)
- Utworzenie/dostosowanie jeziora i wody (opcja tworzenia zbiorników wody)
- Elementy otoczenia i scenografia (sadzenie drzew, krzaków)
- Opcja budowy ścieżek (betonowe, żwirowe, kamienne)
- Opcja budowy atrakcji, przejazdów i coasterów



- Raporty Finansowe (omówione w dziale finanse)
- Badania – Dzięki tej opcji wyznaczamy priorytety co ma zostać wynalezione
- Informacje o atrakcjach (ile ich mamy, w jakiej są kondycji)
- Informacje o gościach (ilu znajduje się w parku, jak się czują)
- Informacje o naszych pracownikach
- Komunikaty jakie dostarcza nam komputer (np. coś się popsło itd.)

### Jak budować?

Sprawa budowy nie jest trudna. Wybieramy opcję budowy konkretnej atrakcji. Potem wszystko zależy od tego, czy jest to atrakcja gotowa czy własna. W tym pierwszym przypadku stawiamy gotową atrakcję tam, gdzie chcemy, w tym drugim należy ją skonstruować. Niezależnie od tego, czy jest to tor gokartowy czy rollercoaster, budowa wygląda podobnie – dlatego odsyłam do sekcji budowanie coastera. Okienko budowy gotowej atrakcji jest nad wyraz przejrzyste. Czerwona strzałka obraca atrakcję o 90 stopni, a buldożer niszczy nowo powstałą atrakcję. Po wybudowaniu danej atrakcji trzeba jeszcze postawić wejście i wyjście. Oczywiście musi się ono znajdować obok samej atrakcji. Potem wystarczy zapewnić gościom dojazd do nowej konstrukcji przy użyciu ścieżek.



### Rady dla właściciela parku

#### P o c z ą t e k

- Podstawowe pytanie – ile liczyć za wejście? W większości scenariuszy należy „zwabić” jak najwięcej gości. Początkowo, kiedy nasz park jeszcze raczkuje, możemy wpuszczać gości za darmo lub po bardzo niskich cenach (o 1 do 5), ale z czasem ceny będzie trzeba podnieść. Każda nowa atrakcja lub coaster daje mandat do podniesienia ceny za bilety. Ceny w granicach 25-40 wydają się najbardziej optymalne dla dużego parku, który posiada pełen asortyment atrakcji.
- Pamiętaj, nie podnoś ceny za wejście powyżej 50, to stanowczo za dużo. Lepiej odbić sobie resztę pieniędzy na atrakcjach, przejazdkach i budkach.
- Przy wejściu podstawowym budynkiem jest informacja. Dzięki niej goście nie będą się gubić. Co więcej informacja będzie zarabiać na siebie, dzięki sprzedaży mapek i parasoli (podczas deszczu).



## P r z y d a t n e   s k r ó t y   k l a w i s z o w e

- F1 – okienko budowania na wodzie.
- F2 – okienko budowania na łądzie.
- F3 – okienko budowania zieleni i scenografii.
- F4 – okienko budowy ścieżek.
- F5 – okienko nowych przejazdów i atrakcji.
- 1 – widok na część podziemną.
- 4 – widok przez drzewa.
- 8 – pokazuje punkty wysokościowe.
- 0 – pokazuje trasę atrakcji i wysokość.
- M – pokazuje okienko z ostatnio wyświetlanymi wiadomościami.
- G – okienko gości.
- F – okienko finansów.
- Backspace – zamyka okienko.
- D – okienko wynalazków i funduszy.
- S – okienko pracowników.
- Tab – mapa.
- R – okienko atrakcji i przejazdów.
- P – okienko wejścia do parku.
- Page Up – pomniejszenie fragmentu planszy.
- Page Down – powiększenie fragmentu planszy.
- Enter – obrót ekranu o 90 stopni.

## S t r a t e g i a   r o z w o j u

- Należy karmić swoich gości. Nie tylko dlatego, że będą niezadowoleni, ale i dlatego, że na tym zarabiasz. Dobra tutaj jest różnorodność. Budki z żywnością stawiaj w grupach. Hamburgery, pizza, napoje, dobrze od razu dorzucić informacje.
- Skoro pojawia się jedzenie i picie, potrzebne będą toalety. Wszystko zależy od ilości gości. Można powiedzieć, że 3 toalety na 100 gości w pełni wystarczy. W sumie mogą być nawet i dwie, ale jest to powiązane z ich lokalizacją. Dlatego najlepiej umieszczać je obok grup z żywnością. Goście muszą skorzystać z toalety, bo inaczej... sam wiesz. Ale dlaczego na tym nie zarobić. :-) Niech każda toaleta będzie płatna. 0.01-0.03, tylko nie przesadź, bo goście zrezygnują z toalety.
- Dobrze jest zaskoczyć naszych gości czymś niesamowitym tuż po wejściu. Dlatego dobrze jest wybudować rollercoaster albo ekscytującą przejażdżkę obok głównej bramy. Podniesie to ogólną ocenę parku w oczach klientów.