

Roller Coaster Tycoon by TN

Játék rövid leírása:

A játékos egy jól körül határolt területet kap, amelyen építkezhet, és elkészítheti a saját vidámparkját. A parkban elhelyezhet különféle játékokat, vendéglátóhelyeket, illetve építhet utakat is. A park építésére a játékos kap egy kezdőtőkét. Amennyiben a játékos ügyérzi, hogy készen van az építkezéssel, a parkot megnyithatja a nyilvánosság előtt. Ekkor a parkba vendégek érkeznek, akik igénybevehetik a szolgáltatásokat. A parkba való belépéskor a vendégeknek belépőt kell fizetniük. Mind a játékok használatáért, mind pedig a szolgáltatásokért fizetendő pénzösszegét a játékos határozza meg (tehát bizonyos játékok akár benne lehetnek a belépőjegy árában is).

Futási környezet:

Windows 7,8,10 operációs rendszerű számítógép.

Egeret és billentyűzetet igényel.

Telepítést nem igényel, azonnal futtatható.

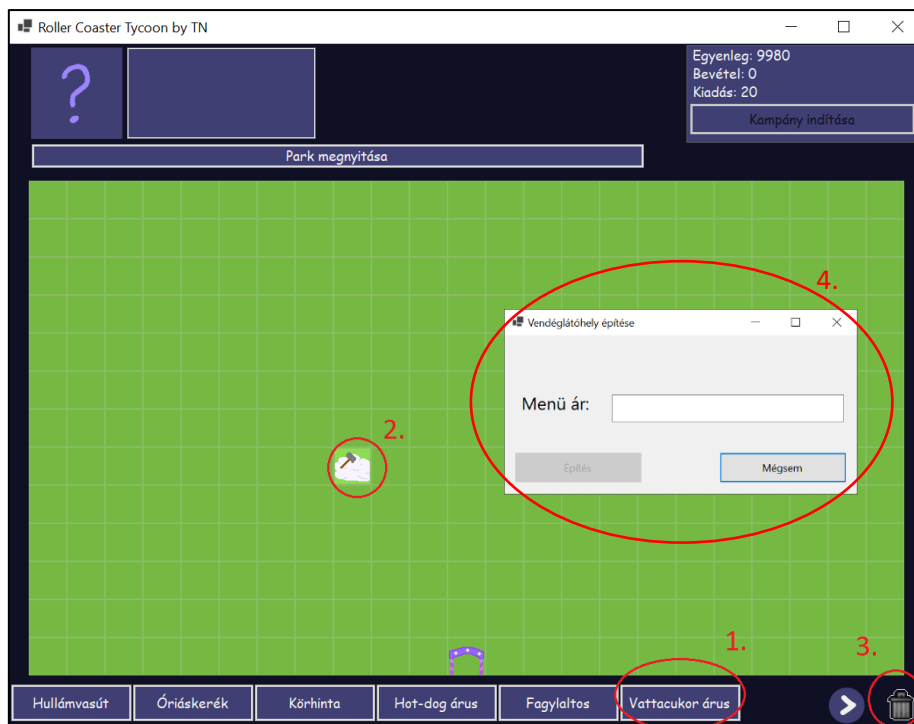
Használat:

1. Játék indítása

2. Park építése

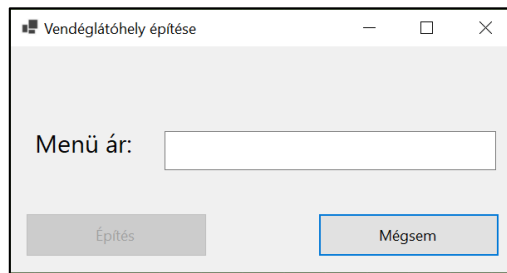
a) Elem kiválasztása és lehelyezése

- A játék induláskor a felület alapértelmezetten a „Park szerkesztése” állapotban van. Az ablak alján található eszköztárban találhatunk építhető elemeket. (1,2)
- Az elemre, majd a kiválasztott területre kattintva helyezhetünk el elemet. Minden elem rendelkezik építési költséggel, ami a sikeres építkezés függvényében levonásra kerül az egyenlegünkből.
- Ha a kiválasztott elemet mégsem szeretnénk megépíteni, az ablak bal alsó sarkában található szemetesre kattintva visszavonhatjuk a műveletet. (3)
- A lehelyezett elem tulajdonságait a felhasználó adja meg. Ezek a tulajdonságok az éttermeknél a menü ár (4), a játékoknál a minimum kapacitás, és jegy ár.

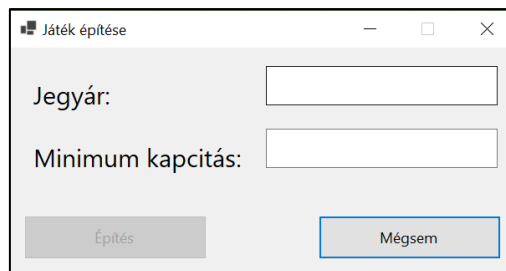


b) Elem beállítása

- Étterem esetén: menü ár (értéke csak nemnegatív szám érték lehet)













- Játék esetén: Jegy ár, minimum kapacitás (értéke csak nemnegatív szám érték lehet)



- Növényzet/út esetén: nincs beállító ablak

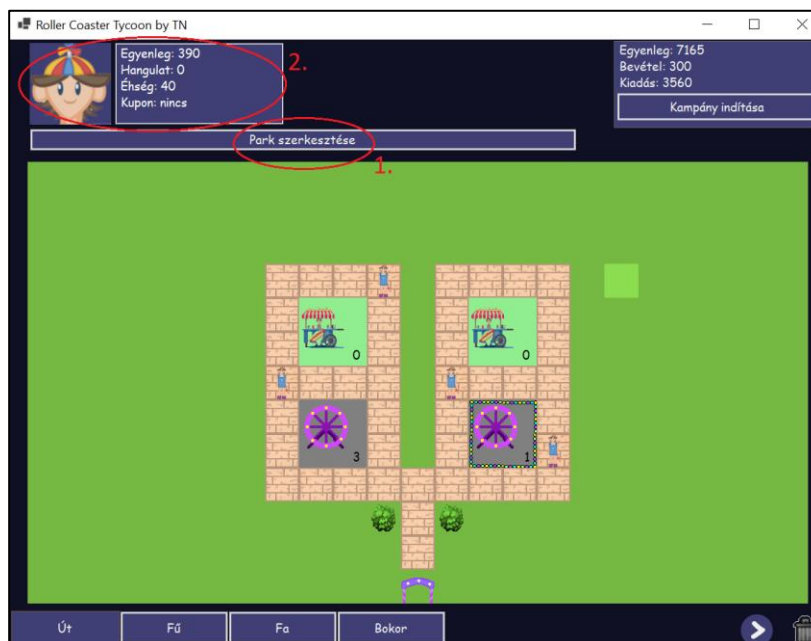
c) Építhető elemek

Megnevezés	Építési költség	Fenntartási költség	Megjelenés
Hullámvasút	250	50	
Óriáskerék	250	50	
Körhinta	250	50	
Hot-Dog árus	200	50	
Fagylalt árus	200	50	
Vattacukor árus	200	50	
Út	20	0	
Fű	100	0	
Fa	100	0	
Bokor	100	0	

3. Park megnyitása

a) Vendégek érkezése

- A „Park megnyitása” gombra kattintva jutunk el az aktívan működő park állapotába. (1)
- A parkba adott időközönként vendégek érkeznek akik célt választanak maguknak és megkeresik azt.
- A vendégeket megfigyelhetjük a vendég követő ablakban, ahol információkat találunk az éhség és hangulat szintjükről is. (2)
- Az épületek fenntartási költsége időnként levonódik, a megvásárolt jegyek valamint eladott ételek ára hozzáadódik az egyenlegünkhöz.



b) Épületek használata

- Miután egy vendég sikeresen megtalálta a célbavett épületet, belép annak területére és várakozni kezd az indulásra.
- A várakozás addig tart, amíg az épület eléri a beállító ablakban megadott minimum kapacitást.
- A minimum kapacitás elérése után a játék elindul, majd a játék vége után megáll és a vendégek elhagyják a területet.

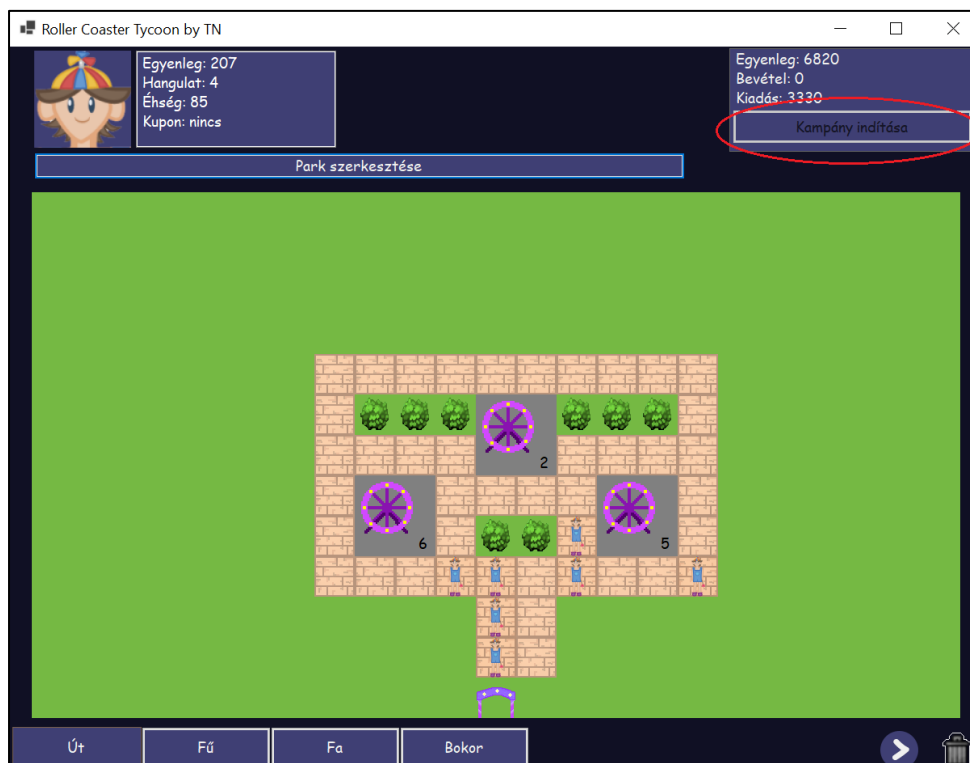
Épületek lehetséges állapotai		
Épül	Várakozik	Aktív

c) Növények szerepe

- A park területén elhelyezhetünk növényeket. (Fa, fű, bokor)
- A növények látványa növel a parkba érkező vendégek hangulatát.
- A hangulat akkor növekszik, amikor egy vendég elhalad egy olyan blokk mellett, ahová növényt telepítettünk.

4. Kampány indítása

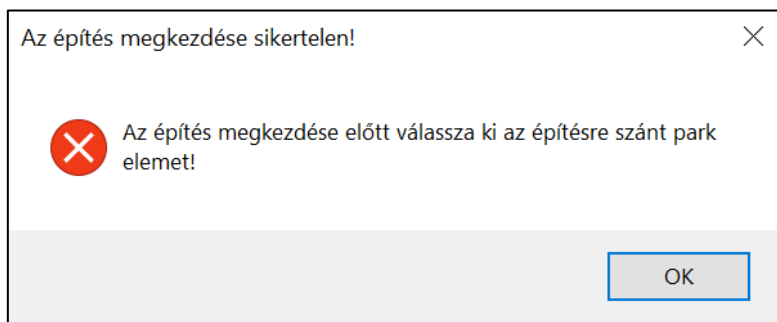
- Ha több vendéget szeretnénk bevonzni parkba akkor indíthatunk kampányt.
- Kampány indításakor a vendégek száma megsokszorozódik, azonban ez azzal is jár, hogy a vendégek 50% eséllyel kupont kapnak, amivel ingyen használhatnak egy játékot (így ezáltal bevételtől esünk el)



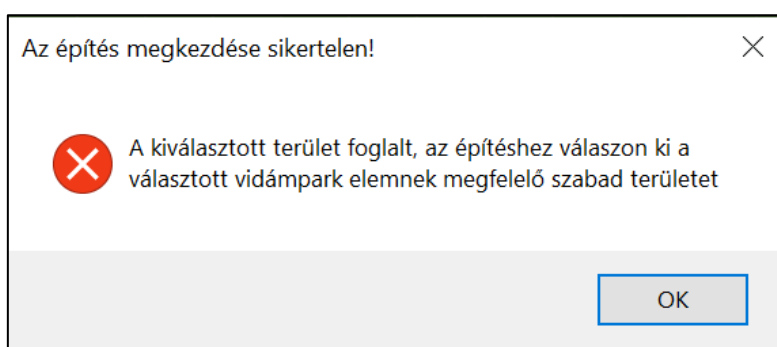
Hibalehetőségek:

1) Építkezés

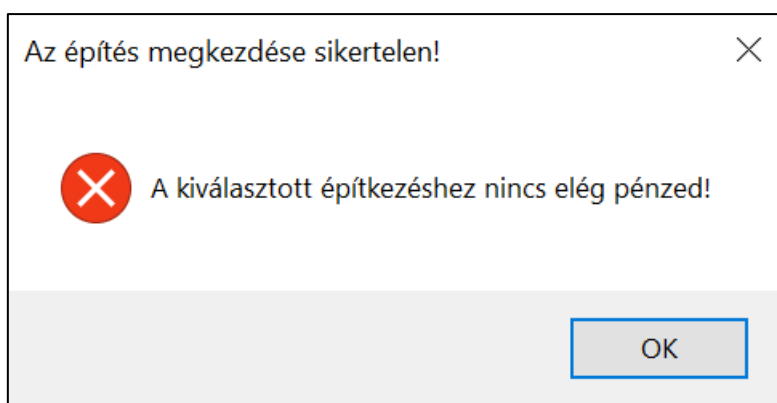
a) Nem választottunk ki elemet



b) A kiválasztott terület foglalt



c) Az építkezéshez nincs elég pénz az egyenlegünkön



2) Épületek beállítása

a) A kiválasztott érték negatív – az építés gomb nem használható

