



## 롤러코스터의 역사

이 놀라운 놀이기구의 역사를 추적하는 것은 쉽지 않습니다. 스톤헨지가 아마도 가장 초기 롤러코스터의 받침대 흔적이 아니었나 하는 의구심도 있습니다. 하지만 한가지 사실은 확실합니다. 인류는 존재하던 역사동안 스스로 소스라치게 놀라서 머리카락이 새하얗게 되려고 하는 노력을 계속해서 기울여 왔다는 점입니다.

## 빙하 시대

롤러코스터 역사학자들은 러시아의 얼음 썰매가 롤러코스터의 전조적 형태라고 간주합니다. 최대 24미터나 될 정도로 긴 나무썰매는 16세기에서 17세기까지 러시아에서 가장 인기 있었습니다. 탑승자들은 나무 틀이나 얼음덩어리를 타고 나무로 만들고 얼음으로 덮은 거대한 언덕을 시속 80킬로미터 속력으로 달려 내려와 그 아래 깔아놓은 모래더미 위로 착지하곤 했습니다. 그런 와중에 어떤 프랑스의 사업가가 러시아의 추위에서만 이런 놀이가 가능하다는것은 까맣게 잊은채로 얼음 미끄럼틀의 아이디어만을 프랑스로 가지고 왔습니다. 나중에 그 사업가나 다른 사람이 썰매에 기틀철을 해서 모든 계절에 즐길 수 있도록 발명해 냈습니다. 그리고 썰매 날은 바퀴로 교체되었고 보다 야심차고 흥분되는 트랙도 개발되었습니다. 1817년 누군가가 차량들을 서로 연결했고 벨레빌의 러시아 산이라고 이름 지었습니다. 이것은 나란히 있는 두개의 트랙을 가지고 있어서 탑승자들이 경주도 할 수 있었습니다. (물론 관중들은 우승자를 놓고 내기를 할 수도 있었습니다.)

## 달려라 열차야

예나 지금이나 가장 최고로 치는 미국의 모험은 펜실바니아의 마우치 청크에 있는 마우치 청크 스위치백 중력 철도일 것입니다. (지금은 펜실바니아의 짐 토르페라고 합니다.) 이것은 미국에 1827년 철도를 짓기 시작한 이래 두 번째로 만들어진 철도인데 산꼭대기의 광산에서 리하이 강으로 석탄을 나르기 위해 지어진 것이었습니다. 이 철도의 열차는 언덕에 경사진 곳에 세워지고 광부들이 석탄을 삼으로 퍼서 실으면 그 무게로 달려 내려가는 것입니다. 노새가 이 열차를 다시 언덕으로 끌고 올라갔고 용감한 브레이크맨 한명은 15킬로미터나 되는 이 머리가 쭈뼛해지는 깎아지른 산등성이를 달려 내려가는 열차에 탔습니다. 호사자들이 이것에 금새 주목했고 이 철로는 식사 후 엄청난 여흥으로 곧 자리 잡게 되었습니다. 나중에 가서는 좀더 길고 완만한 철로위로 빈 차량을 다시 끌어오는 일을 노새 대신 증기기관차가 맡게 되었습니다. 사람들은 거금 1달러를 내고 기게이 이 열차를 타고 산으로 올라간 다음 기관차가 분리되고 나서 시속 15킬로미터에 육박하는 속도로 산 아래를 달려 내려가는 것을 즐겼는데, 명실상부한 롤러코스터였습니다!

1872년에 새로운 경도가 개척되어서 더 이상 석탄 수송용 철로로서는 이용할 필요가 없게 되자 산 꼭대기에는 식당과 호텔을 지어서 연간 3만5천명이나 되는 철로 관광객을 끌어들이게 되었고 1938년에 폐장할 때까지 놀라울 정도로 적은 사고만을 기록하였습니다.



## 거꾸로 뒤집혀 달려라

1846년으로 다시 되돌아가보면 어떤 영국인이 빙글빙글 도는 롤러코스터를 프랑스에 판매했습니다. '원심분리기' 라고 별명이 붙은 이 파리의 명물은 11미터의 높이에서 떨어져 4미터 반경의 고리를 돌았습니다. 탑승자들은 바퀴 달린 차량에 타고서 고리의 꼭대기에서 오로지 원심력만으로 사람들이 떨어져 나가지 않게 되기를 물리학의 신에게 기도를 하였습니니다.

거의 50년이 지난 후에 1895년에 리나 비처가 이 아이디어를 되살려서 7미터 직경의 원형 고리의 궤도를 코니 섬에 만들었습니다. 완전히 둥근 디자인때문에 중력이 가혹하게 작용하여 불만이 속출하여서 오래 가지는 못하였습니다. 1901년에 에드워드 프레스콧이라는 사람이 새로운 회전 롤러코스터를 다시 코니 섬에 설치하였습니다. '롤더럼' 이라고 불린 이 기구는 타원형으로 생겼고 중력가속도를 현저히 줄였습니다. 단지 동시에 탑승할 수 있는 사람 수가 훨씬 적었기 때문에 겨우 6년밖에 운영을 할 수 없었습니다.

## 진짜 롤러코스터

최초의 "롤러코스터 제국" 은 그래비티 스위치백 철로를 발명한 라 마루스 톰슨이 코니 섬에 1884년에 열었습니다. 그의 기구는 러시아 얼음 썰매언덕을 닮은 320미터의 기다란 목조 구조물이었습니다. 탑승자들은 승강장에 올라 차량을 밀고 나서 타고 달려 내려갔습니다. 반대쪽 끝에서는 인부들이 열심히 차를 두 번째 승강장 위로 들고 밀고 올라갔고 탑승객들은 반대 방향으로 한번 더 타고 가서 원래의 위치로 갔습니다. 초기의 기구는 흥분보다는 주변 경치를 구경하는데 더 중점을 두었기 때문에 차량은 마치 양 옆을 바라보는 벤치처럼 생겼고 속도는 10킬로미터를 넘지 않았음에도 불구하고 사람들이 매우 좋아했습니다. 톰슨은 한번 타는데 5센트만 받았음에도 불구하고 일주일에 600달러 이상을 벌었습니다.

톰슨의 성공에 자극을 받아서 찰스 안콕이란 사람이 1884년 후반에 탑승객이 중간에서 내렸다가 다시 탈 필요가 없는 U자 모양의 스위치백 기구를 창안해 내었습니다. 1885년에는 필립 힉클리이 케이블로 끌어올리는 장치를 발명했습니다. 곧 트랙에 브레이크를 붙이는 발명이 나왔고 트랙의 설계가 개선되면서 점차 현대적인 롤러코스터처럼 되었습니다. 1912년 라 마루스 톰슨의 수석 설계자였던 롤러코스터 설계자 존 밀러가 저마찰 롤러코스터의 특허를 냈고 차량을 트랙에 착 붙여서 훨씬 안전하게 운영하는 이 혁신적인 발명 덕분에 더 가파른 낙하와 빠른 속도를 유지할 수 있었습니다. 이후로 그는 100개 이상의 특허와 100개 이상의 롤러코스터를 설계하였습니다. 밀러의 안전성 개선은 많은 발명가들에게 영감을 주어 급진적인 설계들이 탄생하였습니다. 캐나다 온타리오 크리스탈 해변의 악명 높은 사이클론은 1927년 해리 트래버에 의해 발명되었고 이 기구의 승객들은 종종 쇠골이나 갈비뼈가 부러진 채로 기구를 내리게 되었습니다. (항상 간호사가 대기하긴 했습니다.) 결국엔 손님들이 와서 기구를 타는 즐거움을 누리는 게 아니고 다른 탑승객들이 타는 것을 바라보는 것을 즐기는 기구가 되어서 이익을 내지 못하고 문을 닫았습니다.



사이클론이 그 시대에 해체된 유일한 기구는 아니었습니다. 대공황과 제2차 세계 대전이 있던 수 십년 동안 미국 내에서만 1500개 이상의 롤러코스터가 없어졌고 그 비슷한 수가 미국 밖의 지역에서도 사라졌습니다.

## 되돌아온 트랙

놀이공원 업계는 1955년 디즈니랜드라는 최초의 성공적인 놀이공원이 탄생하여 폭발하였습니다. 디즈니가 롤러코스터 역사에 남긴 위대한 작품은 최초의 철제의 꼬인 롤러코스터인 마터호른 마운틴입니다. 철골 구조 덕분에 롤러코스터는 보다 빠르고 흥분되는 기구로 진화하였습니다. 1975년에 낫의 베리 농원 (캘리포니아 부에나 파크)에 코크스크류, 1976년에 캘리포니아 매직 마운틴의 그레이트 레볼루션이 만들어졌습니다. 이 두개의 롤러코스터는 백 년 전에 만들어진 설계인 고리모양을 부활시켰습니다. (옛날과 다른점은 확실하게 안전띠를 갖춘 점입니다.) 이 롤러코스터들이 효시가 되어 두 번, 세 번 회전 후 배 배 꼬이는 등 롤러코스터들의 경쟁이 불 붙었습니다!

역전 롤러 코스터 (궤도 아래 차량이 장착된 것), 자기 유도 차량 롤러코스터 (추진 발사됨), 기가 코스터 (100미터 넘게 높게 떨어짐), 다차원 롤러 코스터 (차량이 자기 멋대로 회전함), 수직 코스터, 기압추진 코스터 등등이 탄생했습니다. 앞으로 어떤 롤러코스터가 나올지 아무도 모르지만, 한가지는 쉽게 예측이 가능합니다. 어떤 식으로 발전하든 보다 빨라지고, 높아지고, 길어지고 무섭고, 무엇보다도 더 재미 있어 질 것입니다.



## 목 차

게임을 하기 전에 .....	6	놀이기구 건설 .....	33
도움말 읽기.....	6	놀이기구 건설하기 .....	35
시스템 요구사항 .....	6	놀이기구 건설 대화상자 .....	36
설정 및 설치 .....	7	놀이기구 점검 및 수리.....	37
환영합니다! .....	8	놀이공원 운영 .....	39
새로운 것들 .....	8	직원 .....	39
단축키 리스트 .....	9	놀이기구 및 시설 관리 .....	42
게임 저장 및 불러오기 .....	10	고객 관리 .....	43
메인 메뉴 .....	11	재정 .....	45
게임 기본 화면 .....	14	롤러코스터 새로 만들기 .....	48
대화상자의 일반적인 구성요소 ...	14	롤러 코스터 설계자 .....	48
메인 화면 .....	15	롤러 코스터 확인사항 .....	49
일시정지/ 옵션 .....	15	간단한 예 .....	50
보기 조절기구 .....	17	트랙디자인 관리.....	52
건설도구 .....	19	시나리오 만들기 .....	53
관리도구 .....	19	시나리오 편집기 사용법 .....	53
재정 및 공원 등급 .....	20	시나리오 편집기 요소 .....	54
날짜/ 날씨 / 메시지 .....	20	저장된 게임을 시나리오로 변환 ...	59
놀이공원 짓기 .....	21	라이선스 동의서 .....	60
공원 정보 .....	21	제작진 소개 .....	64
터널 만들기 .....	23		
풍경 .....	25		
보도와 대기열 .....	30		



## 게임을 하기 전에

### 도움말 읽기

롤러코스터 타이쿤2에는 라이선스 동의서와 게임에 관한 업데이트 정보가 기재된 도움말 파일이 포함되어 있습니다. 이 도움말을 꼭 읽어보시고 해당내용을 프린트하여 효율적으로 이용하세요.

도움말 파일을 보기 위해서는 롤러코스터타이쿤2 디렉토리(기본폴더 : C:\Progame\Files\Infogrames Interactive\RollerCoaster Tycoon 2)의 ReadMe.txt 아이콘을 더블 클릭 하면 됩니다. 또는 Windows 98/2000/XP의 시작버튼을 클릭하여 프로그램 - Infogrames Interactive - RollerCoaster Tycoon 2 의 ReadMe 파일을 선택하면 됩니다.

### 시스템 요구사항

운영체제 :	Windows 98/2000/XP
CPU :	펜티엄2 300MHz 이상
메모리 :	64MB RAM(권장 128MB)
하드디스크 공간 :	120MB(권장 200MB)
CD-ROM 드라이브 :	4배속 이상(권장 8배속)
그래픽카드 :	Windows 98/2000/XP 호환 그래픽 카드*
사운드카드 :	Windows 98/2000/XP 호환 사운드 카드*
DirectX :	DirectX 8.1(게임 시디에 포함되어 있음)이상

\*DirectX 8.1 이상을 지원하는 제품이어야 함.(지원여부는 사항은 해당 제품 제조사에 문의)



## 설정 및 설치

1. Windows 98/2000/XP를 시작합니다. 게임을 설치하기 전에 사용중인 모든 프로그램을 닫습니다. 특히 백신 프로그램(V3, 바이로봇, 노턴 안티 바이러스 등)은 필히 사용을 중지해야 합니다.
2. 롤러코스터타이쿤2 CD-ROM을 CD-ROM드라이브에 삽입합니다.
3. 만약 컴퓨터가 자동실행을 지원한다면 게임 설치화면이 자동으로 나타납니다. '게임설치'버튼을 클릭합니다. 만약 컴퓨터가 자동실행을 지원하지 않는다면 Windows 바탕화면의 내 컴퓨터(WindowsXP의 경우 바탕화면에 내 컴퓨터 아이콘이 없다면 [시작>내 컴퓨터]를 선택) 아이콘을 더블 클릭한 후 CD-ROM을 더블 클릭하여 Setup 아이콘을 더블클릭하면 됩니다.
4. 롤러코스터타이쿤2의 설치를 하기 위해서 화면의 지시에 따릅니다.
5. 설치가 끝나면 롤러코스터타이쿤2 아이콘을 더블 클릭하여 게임을 시작합니다.

Note : '최소설치'는 용량이 큰 파일들은 CD-ROM에 남겨놓고, 게임을 실행하기 위한 기본적인 파일들만을 설치하게 됩니다. 하드디스크 공간을 절약하려면 '최소설치'옵션을 선택하세요. '전체설치'는 게임에 필요한 모든 파일들을 하드디스크에 설치하게 됩니다. '최소설치'와 '전체설치'와의 가장 큰 차이점이라 하면 게임을 하는 중에 음악테마를 사용할 수 있는 놀이 기구들이 인접해 있을 때, '최소설치'를 하였다면 한 곡의 음악만을 들려주고 '전체설치'를 하였다면 모든 음악을 다 들려줄 수 있다는 것입니다. '최소설치'건 '전체설치'건간에 롤러코스터타이쿤2 게임을 하기 위해서는 CD-ROM드라이브 안에 게임 CD가 있어야 합니다.

### 다이렉트 X의 설치

롤러코스터 타이쿤2를 플레이하기기 위해서는 다이렉트 X 8.1 또는 그 이상의 버전이 필요합니다.

지금 사용하시는 컴퓨터에 다이렉트 X 8.1, 또는 그 이상의 버전이 설치되어 있지 않다면, 설치를 요구하는 창에서 "Yes"를 클릭 하세요.



## 환영합니다!

세계에서 가장 재미있고 신나는 미국의 유명한 테마파크인 식스 플래그 공원! 맨땅에서 시작하여 사람들을 끌어 모을 수 있는 롤러코스터를 만들어 공원을 열어보세요! 새로운 스릴감 넘치는 놀이 기구들, 새로운 장식용 테마 그리고 사용하기 편리한 건설 도구 등을 이용하여 여러분만은 멋지고 환상적인 놀이공원을 만들어 보세요.

## 새로운 것들

롤러코스터타이쿤 1타이나 루피랜드 등을 해보셨던 분이라면 좀 더 향상되고 새롭게 추가된 놀이기구, 시나리오들을 쉽게 발견하실 수 있을 것입니다. 따라서 잘하시는 분이더라도 하더라도 자습서를 직접 통하여 새롭게 추가된 것들에 대하여 다시금 익히보도록 하시기 바랍니다.

새로운 게임들의 재미있는 부분을 탐구해보고 발견해 보세요. 이 매뉴얼 안에 게임에 대한 모든 설명이 들어 있으니 걱정은 붙들어 매시고 마음껏 즐겨보도록 하세요. 롤러코스터타이쿤2에서 가장 뚜렷하게 변화된 것 중 하나가 바로 유저 인터페이스의 사용하기 편리함입니다. 메인 메뉴의 오른쪽 부분을 보면 아래와 같은 새롭게 추가된 메뉴들이 있습니다.

- 5개의 새로운 시나리오 카테고리 : 아무것이나 선택해서 즐기세요!
- 롤러코스터 설계자 : 마음껏 여러분만의 롤러코스터를 디자인해보세요!  
(48페이지 참조)
- 시나리오 편집기 : 여러분만의 게임 시나리오를 만들어서 친구들과 함께 즐겨보세요! (53페이지 참조)

## 호환성

롤러코스터타이쿤2는 모든 것이 새롭습니다. 전체적으로 새롭고, 보다 효과적인 프로그램을 하게 되었으며, 많은 새로운 것들을 추가하게 되었습니다. 이런 연유로 인해서 롤러코스터1편 및 애드 어트랙션, 루피랜드 등의 전 버전등에서 저장한 게임들은 롤러코스터타이쿤2와 호환이 되지 않습니다.

하지만 시나리오 편집기(53페이지 참조)를 통하여 여러분이 만들어 놓은 시나리오안에 예전에 저장해 두었던 게임으로부터 지형만은 불러올 수는 있습니다. 이전 버전에서 만든 대부분의 지형파일은 불러올 수 있으나 약간 다르게 보일 수도 있습니다. 따라서 가급적 이전 버전에서 사용한 지형 등의 파일은 사용하지 마시고 새롭게 만드셔서 사용하기 바랍니다. 이 부분에 대해서는 고객지원이 불가능 하오니 부득이 고객 여러분들께 양해 부탁드립니다.



## 단축키 리스트

게임을 할 때는 마우스로만 컨트롤이 가능하지만, 사용자 편의를 위해 게임 진행을 빠르게 할 수 있는 여러 가지 단축키들을 제공합니다. 아래 단축키 리스트는 기본설정 단축키입니다만 여러분은 게임을 하던 중이라도 '옵션'메뉴를 이용하여 이 단축키를 변경할 수 있습니다.

- 키 조작 설명 : '+'표시는 '+'표시 앞에 지정된 기능과 '+'표시 뒤의 일반 키를 같이 누르라는 뜻입니다.

기능	단축키
맨 위의 창 닫기	Backspace
열려있는 모든 창 닫기	Shift + Backspace
건설모드 취소	Esc
게임 일시정지	Pause
화면 축소하기	Page Up
화면 확대하기	Page Down
화면 회전시키기	Enter
건설대상 회전시키기	Z
지하시설 보기 / 감추기	1
지면 보기 / 감추기	H
수직지면 보기 / 감추기	V
놀이기구 반투명	3
배경 반투명	4
지지대 감추기	5
고객 안보이기	6
지면 고도 표시	8
트랙 고도 표시	9
보도 고도 표시	0
지면 정비하기	F1
수면 정비하기	F2
배경테마 건설	F3
보도 만들기	F4
새로운 놀이기구 건설	F5
재정 정보	F
연구상황 정보	D
놀이기구 / 시설물 리스트	R
놀이공원 정보	P
고객 리스트	G
직원 리스트	S
최근 메세지	M
놀이공원 지도보기	Tab
스크린샷	Ctrl + S

실제 롤러코스터를  
만나보세요!  
명칭 : 데자부(Deja vu)



**롤러코스터 형태** : 수직 인버터 서틀  
**재원** : 높이 - 약 60미터, 길이 - 약 360미터, 순간 최대 시속 : 약 104.5km  
**특성** : 탑승자들은 거꾸로 매달려서 수직 상승코스 위로 올라간 다음 약 54미터 아래로 수직 하강합니다. 다음으로 약 31미터 높이의 수직 루프를 통과하고 약 33미터 길이의 버티플라이트트랙(옆으로 흔들흔들 거리는 트랙)을 지나 갑니다. 그리고 나서 다시 수직 상승코스로 올라간 다음...  
 이제 후진방향으로 다시 트랙을 달립니다!  
**소재지** : 식스 플래그 매직마운틴(미국 로스앤젤레스), 식스 플래그 오버 조지아(미국 애틀랜타), 식스 플래그 그레이트 아메리카(미국 시카고)  
 \* 이 놀이기구들 게임 상에서 직접 보시려면 '식스 플래그 매직마운틴' 시나리오를 참조하세요.





## 게임 저장 및 불러오기

게임을 하던 도중에 게임파일, 트랙 디자인, 풍경테마, 시나리오 등을 저장하거나 불러올 수 있습니다. 롤러코스터타이쿤2에서는 여러분들이 이해하기 쉬운 인터페이스 환경을 통하여 이 명령들을 수행할 수 있도록 도와줍니다.

### TIP

새로운 놀이기구를 만들거나 멋들어진 풍경을 구사하기 위해 순간적으로 많은 돈을 소비할 것 같다면 게임을 꼭 저장하는 습관을 들이도록 하세요. 매 년도마다 저장하는 것도 좋은 습관입니다.

게임을 저장하려면 메인 메뉴의 옵션메뉴(디스켓 모양입니다.)를 선택한 후 '저장하기'를 선택하세요.

시나리오 편집기를 사용하던 중이라도 옵션메뉴를 클릭함으로써 여러분들이 만들고 있는 시나리오를 저장할 수 있습니다. 시나리오를 만들고 있던 중이라도 시나리오를 저장하려면 화면 오른쪽 아래쪽에 있는 이중화살표 버튼을 클릭하시면 됩니다. 어쨌든 시나리오를 만들고 나서는 꼭 저장을 하셔야겠죠?

트랙디자인을 저장하려면 놀이기구 윈도우의 '놀이기구 분석' 탭의 '저장하기' 버튼(디스켓 모양입니다.)을 클릭하세요. (40페이지 참고)

**주의사항 :** '저장하기'버튼은 놀이기구를 건설하고 난 후 테스트까지 다 마쳐야 나타납니다.

여러분이 저장한 각각의 트랙은 하드디스크의 트랙폴더에 자동적으로 들어가게 됩니다. 트랙폴더는 롤러코스터타이쿤2가 설치된 곳(기본적으로 C:\Program Files\Infogrames Interactive\RollerCoaster Tycoon2\Tracks입니다.)에 있습니다. 인터넷 등을 통하여 구한 트랙디자인 파일도 게임상에서 활용하려면 트랙폴더에 넣으면 됩니다.

트랙폴더 안에 있지 않은 새로운 트랙을 설치하려면 트랙디자인관리(52페이지 참고)에서 '새로운 트랙디자인 설치하기' 버튼을 클릭하시면 됩니다.

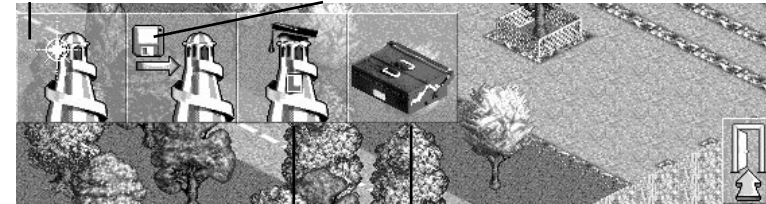
게임을 하고 있거나 시나리오 만들기를 하고 있던 중이라도 게임을 불러오려면 메인 뷰에서 옵션버튼을 클릭한 후에 게임 불러오기를 선택하면 됩니다.



## 메인 메뉴

새로운 게임 시작하기

저장된 게임 불러오기



자습서

도구

게임끝내기

## 새로운 게임 시작하기

자 시작해 볼까요! 새로운 게임 시작하기 버튼을 눌러보세요. 어? 그런데 게임이 바로 시작되지 않네요? 롤러코스터타이쿤2는 여러 개의 놀이공원 시나리오가 있습니다. 그래서 새로운 게임 시작하기를 누르면 '시나리오 선택' 창이 뜨게 됩니다.

시나리오는 다섯 개의 카테고리로 나뉘어 있습니다. 각각의 카테고리를 선택하면 각 카테고리별로 몇몇 개의 시나리오가 보일 것입니다. 시나리오 이름에 마우스 포인터를 가져가면 시나리오 창의 오른쪽 부분에 해당 시나리오에 대한 간단한 요약정보와 시나리오의 목표에 관한 정보가 보여집니다. 만약 이전에 누군가가 그 시나리오를 완벽하게 수행했다면 그 시나리오를 완성한 사람의 이름이 시나리오 이름의 밑에 써있을 것입니다.

원하는 시나리오를 시작하려면 시나리오 이름을 클릭하세요. 시나리오를 선택하지 않고 메인 메뉴로 돌아가려면 시나리오창의 오른쪽 상단 모서리 부분에 있는 [X]표시를 클릭하시면 됩니다. 여러분이 시나리오를 완벽하게 수행하게 되면 여러분이 획득한 점수와 성공여부가 '시나리오 선택'창에 나타납니다. 시나리오들은 아래에 나열된 카테고리로 구분되어 있습니다.

**초보자 공원** - '초보자 레벨' 시나리오는 여러분이 게임을 어떻게 해야 되는지를 간단하게 나타낼 수 있게 해줍니다. 아울러 좀더 상급레벨로 올라가기 위한 테크닉과 사용법등을 익히도록 합니다.

**도전자 공원** - 더 나은 게임 플레이를 위해 여러분의 테크닉을 발휘할 시나리오입니다. 이 시나리오에서는 좀더 나은 놀이공원 관리에 대한 좋은 점수를 얻는 방법을 터득해야 합니다.

**전문가 공원** - 정말 도전해 보시려고요? 전문가 공원은 그리 만만한 게 아닙니다. 만약에 여러분이 전문가 공원 시나리오를 완벽하게 수행해 낸다면, 여러분은 진정한 최고의 타이쿤(최고의 경영자)이라 불려도 손색이 없을 것입니다.



**실제 공원** - 이 공원들은 지구상에 실제로 있는 공원들을 가장 최근의 모습과 거의 흡사하게 디자인 된 공원입니다. 일단 어떤 공원이든지 한번 살펴보세요. 혹 여러분이 놀이공원을 운영하는 여러분만의 노하우가 있다면 최우선적으로 공원 놀이 기구들의 효율적인 운영과 공원의 전체적인 운영을 해보세요.

**기타 공원** - 이 시나리오는 특별히 지정된 놀이공원 시나리오가 없습니다. 이 시나리오는 여러분들이 직접 만든 시나리오나 인터넷 등을 통하여 다운로드 받은 시나리오가 나타나는 부분입니다. 여러분만의 시나리오를 만들어서 재미있게 플레이 해보세요.(59페이지 참고)

**Note:** 시나리오를 창작할 때 여러분은 그 시나리오가 들어갈 카테고리를 지정할 수 있습니다. 카테고리를 지정하게 되면, 게임을 시작할 때 지정된 카테고리에 여러분이 창작한 시나리오가 지정한 카테고리에 첨가된 것을 볼 수 있습니다.(59페이지 참조)

## 게임 불러오기 / 이어서 하기

여러분이 저장한 게임을 다시 이어서 하려면 '저장된 게임 불러오기' 메뉴를 선택하시면 됩니다.

## 자습서

### TIP

자습서를 일일이 읽어보셔야 할 필요가 없습니다. 자습서가 진행되는 동안 마우스 클릭이나 아무 키보드 버튼을 누르면 자습서 진행을 마음대로 컨트롤 할 수 있습니다. 단 한가지 주의 할 점은 자습서 진행을 중도에 중단할 경우 다시 메인메뉴로 돌아가서 자습서를 재시작 하여야 한다는 점입니다.

놀이공원을 짓고 운영하는 법에 대해서 배우고 싶거나 기타 뭔가 잘 생각나지 않는 것이 있다면 '자습서'를 선택하세요. '자습서'메뉴는 게임을 하는 법에 대해서 단계적으로 자세히 설명하는 동영상 시나리오입니다. '자습서'메뉴를 선택하면 아래에 나열된 몇 가지의 선택메뉴가 나오게 됩니다.

**초보자** - 롤러코스터타이쿤 시리즈를 전혀 해본적이 없는 유저라면 여기를 선택하세요. 혹여 롤러코스터타이쿤 오리지널을 해본 분이라도 전에 하던 방식이 잘 생각나지 않는다면 역시 여길 선택해서 다시금 기억을 되살려 보세요.

**사용자 지정 놀이기구** - 새로 추가된 놀이기구를 만드는 법에 대해서 배우고 싶다면 여기를 선택하세요. 전에 롤러코스터타이쿤 오리지널을 해봤거나 '초보자'자습서를 안 봐도 놀이기구를 만들고 운행하는데 자신이 있다면 일단 여기를 선택해서 새로 추가된 놀이기구에 대한 건설방법을 배우셔서 익혀보신 다음 게임에 임하세요.

**롤러코스터 건설** - 여러분이 롤러코스터타이쿤에 대한 대단한 프로건 생전 처음 해보는 분이시건 간에 '롤러코스터 건설'자습서를 통하여 어떤 것이든 배워볼 수가 있습니다. 진정한 프로는 단 한번의 실전을 위해 수 만번의 연습을 실전같이 한답니다.



## 도구

공구용 상자 모양의 도구메뉴를 클릭하면 아래와 같은 메뉴들이 나옵니다.

**시나리오 편집기** - 롤러코스터타이쿤2에서 새롭게 추가된 '시나리오 편집기'로 여러분만의 시나리오를 만들어 보세요. 그리고 그 시나리오를 다른 분들과 함께 해보세요. '시나리오 편집기'에서는 여러분이 직접 시나리오의 목표, 공원의 전체적인 레이아웃 등을 마음대로 만들 수 있습니다.(57페이지 참조)

**저장된 게임을 시나리오로 전환하기** -

일단 저장된 게임을 시나리오로 전환하려면 저장된 게임을 불러옵니다. 그리고 시나리오 목표를 지정합니다. 마지막으로 시나리오 형식으로 저장하면 됩니다. 이미 게임을 하고 있는 중이라도 시나리오로 전환할 수 있는데, 이 때는 놀이공원이 한창 운영되고 있는, 또는 시작년도가 지정된 시나리오로 저장됩니다. (59페이지 참조)

**롤러코스터 설계자** - '롤러코스터 설계자'는 시나리오 목표, 재정으로 인한 압박 또는 고객 유치와 같은 것들에 대한 제한이나 압박 없이 자유롭게(돈을 하나도 들이지 않고) 롤러코스터를 만들어 볼 수 있는 메뉴입니다. 롤러코스터를 건설해 보세요! 롤러코스터가 완벽하게 돌아갈 때까지 테스트도 해보고, 잘 조절해서 멋지게 완성시키세요! 그리고 잊지 마세요! 다 만든 후에는 꼭 저장을 하셔서 친구들에게 자랑도 해보고 파일로 퍼트려서 다른 플레이어들과 공유도 하고, 또 여러분의 공원에 직접 저장한 롤러코스터 트랙을 건설도 해보세요.(48페이지 참조)

**트랙 디자인 관리** - 여러분이 만들어 놓은 놀이기구나 인터넷등을 통하여 다운로드 받은 놀이기구 디자인 파일들을 관리하는 곳입니다. 트랙 이름 변경 및 삭제, 또한 다운로드 받은 놀이기구 디자인 파일을 정식으로 등록할 수 있습니다.(52페이지 참조)

## 게임 끝내기

롤러코스터타이쿤2를 끝내고 싶으면 이것을 선택하세요.

**실제 롤러코스터를 만나보세요!**  
명칭 : 메두사(Medusa)



롤러코스터 형태 :

재원 : 높이 - 약 43미터, 길이 - 약 1210미터, 순간 최대 시속 : 약 98km

특성 : 탑승자들은 무슨 책상 다리와 같은 받침대에 발을 얹고 허공에 떠서 이 기구를 탑니다. 7번의 역회전이 있으며 수직 상승, 하강 루프가 있습니다. 무중력 코스, 코브라 코스, 인터록 코스등이 있습니다.

소재지 : 식스 플래그 그레이트 어드벤처(미국 뉴저지), 식스 플래그 마린월드(미국 샌프란시스코)

\* 이 놀이기구를 게임상에서 직접 보시려면 '식스 플래그 그레이트 어드벤처'시나리오를 참조하세요.





## 게임 기본 화면

여러분이 제 아무리 위대하더라도 여러분은 한결음씩 나아갈 수 밖에 없습니다. 만약 여러분이 놀이공원을 경영하고 있는 일에 도전하여 성공한다 하더라도 세세한 것 하나하나를 신경써 줘야 합니다.

많은 사람들이 실패의 쓴맛을 느낍니다. 여러분의 공원은 황폐해 질 수도 있고 공원을 찾는 고객들로 하여금 손가락질을 받을 수도 있습니다. 또는 재무 구조가 심각하게 훼손될 수도 있습니다. 고객들은 길을 잃거나 배고픔, 목마름을 호소하고 화나고 우울함을 표현할 수도 있습니다. 놀이 기구들은 고장 나기 일쑤이며 어딘가는 아예 파손될 수도 있습니다. 꽃들은 말라 비틀어지고 연구개발은 축소될 뿐더러 마케팅 계획은 실패할 수도 있습니다.

자, 천리 길도 첫걸음부터 라고 했습니다. 맨 먼저 게임의 인터페이스부터 익혀봅시다. 인터페이스 요소는 매우 간단합니다. 자습서, 시나리오, 롤러코스터 설계자, 시나리오 설계자 등을 플레이 할 수 있습니다. 어떤 버튼들이나 탭들은 새로운 창을 뜨게 하기도 하고 더 많은 정보나 특징에 대하여 설명해 주기도 합니다. 더 자세한 내용은 본 매뉴얼을 살펴보게 되면 잘 알게 될 것입니다.

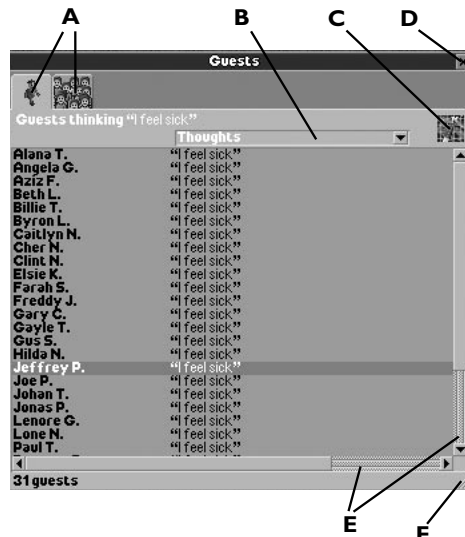
## 대화상자의 일반적인 구성요소

대부분의 대화상자는 아래와 같은 일반적인 인터페이스 요소로 표현됩니다 :

A. 탭 - 거의 대부분의 대화상자는 게임을 할 때 필수적으로 필요한 분석, 고객의 요구, 옵션 등으로 구성되어 있는 탭 영역을 포함하고 있습니다. 각각의 탭을 선택하면 해당 탭이 담고 있는 정보를 볼 수 있습니다.

B. 펼침 목록 메뉴 - 어떤 버튼들은 펼침 목록메뉴를 나타내기도 합니다. 펼침 목록 메뉴에서 어떠한 정보를 보고자 한다면 해당 항목을 마우스로 누르고 있거나 클릭하면 펼침 목록 메뉴가 나오는데, 이 때 해당 항목을 선택하면 그에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 어떤 메뉴는 '닫힘/테스트/열림'이라고 표시됩니다. 이 메뉴에 한하여 펼침 목록 단추를 한번 클릭하면 다음의 메뉴를 자동으로 선택합니다. 예를 들어 닫힘이 선택되어 있는 상태에서 펼침 목록 단추를 두 번 클릭하면 '열림'을 자동으로 선택하게 됩니다.

C. 버튼 - 버튼은 특정한 명령을 실행토록 명령하는 것입니다.



D. 대화상자 닫기 - 대화상자를 닫으려면 대화상자 오른쪽 상단의 [X]버튼을 클릭하세요.

E. 스크롤 바 - 대화상자 내에서 보여줘야 할 정보가 많은데도 그 내용을 다 보여주지 못할 경우 스크롤 바가 나타납니다. 스크롤 바를 통하여 여러분은 보이지 않는 정보들까지 볼 수 있습니다.

F. 창 크기 조절하기 - 대화상자의 크기를 줄이거나 크게 하고 싶을 때는 오른쪽 하단 코너부분을 선택하고 마우스로 잡아당기세요.

## 메인 화면

메인 화면을 보게 되면 여러분의 공원이 펼쳐져 있습니다. 그리고 도구 버튼들은 화면의 상단에 있으며 놀이공원 정보와 관련된 버튼들은 화면의 왼쪽과 오른쪽 하단에 배치되어 있습니다. 버튼들과 관련된 대화상자를 보려면 아무 버튼이나 눌러보세요.

## 일시정지/옵션

**일시정지**  
'일시정지'버튼은 다시 누르기 전까지

시간을 정지시켜주는 역할을 합니다. 놀이공원의 모든 움직임이 정지가 되며 대신 게임이 일시 정지된 상태에서는 건설모드를 사용할 수 없습니다. 하지만 건설 이외의 다른 일들은 모두 할 수 있습니다. 가령 놀이공원이거나 기타 놀이기구에 대한 분석, 재정상태 파악 및 운송, 직원 관리, 놀이기구 보수 및 수정, 고객들의 행동이나 의견 청취 등을 할 수 있습니다.

**옵션**  
'옵션'메뉴는 아래와 같은 소 메뉴를 포함하고 있습니다.

게임 불러오기 - 저장된 게임을 불러와 플레이 하려면 이 버튼을 클릭하세요.

게임 저장하기 - 여러분이 플레이하고 있는 게임을 저장할 수 있으며 저장한 게임은 나중에 다시 불러와 플레이 할 수 있습니다.

'롤러코스터타이쿤2' 정보 - 어떤 사람들이 '롤러코스터타이쿤2'를 만들었는지 알고 싶으세요? 여기를 선택해보세요.

실제 롤러코스터를 만나보세요!  
명칭 : 창(Chang)



롤러코스터 형태 : 서서 타는 트위스트 코스터  
재원 : 높이 - 약 44미터, 길이 - 약 1263미터, 순간 최대  
시속 : 약 101km

특성 : 세계에서 가장 길고 빠르며 가장 높은 서서 타는 롤러코스터입니다. 또한 세계에서 가장 커다란 버티컬 루프(약 36미터)도 있으며 게다가 31미터 높이의 하강 루프, 21미터의 경사진 루프와 두개의 나선형 제트 코스터도 있습니다.

소재지 : 식스 플래그 캔터키 킹덤 (루이스빌)

\* 이 놀이기구는 게임 상에서 오로지 표현만 가능하며 실제 포함되어 있지 않습니다.





**옵션** - 옵션 대화상자를 열면 롤러코스터타이쿤2의 여러 게임설정을 여러분의 취향에 맞게 변경할 수 있는 여러가지 게임 세팅 옵션들이 보일 것입니다.

**사운드** - 게임에서 사용하는 사운드카드 드라이버를 팔참메뉴에서 수동으로 선택할 수 있습니다.

**음악** - 체크 선택메뉴로써 음악을 켜거나 끌 수 있습니다.

**음질** - 낮음, 중간, 높음 중에서 선택할 수 있습니다.

**소프트웨어 버퍼 강제 조정** - 이 설정은 여러분이 게임을 설치할 때 자동으로 설정되어집니다. 하지만 게임이 주기적으로 램이 걸린다거나 사운드가 지지직 하면서 들린다면 켜기, 끄기를 여러분이 선택하여 문제를 해결 할 수 있습니다.

**통화** - 이 선택메뉴는 여러분의 공원에서 사용되는 정식 유통화폐를 설정하는 곳입니다.

**거리와 속도** - 야드와운드법(마일, 야드, 피트, 파운드 등의 단위)과 미터법(미터, 킬로미터, 그램 등의 단위) 중에서 선택할 수 있습니다.

**온도** - 화씨(Fahrenheit)와 섭씨(Celsius) 중에서 선택할 수 있습니다.

**고도 표시** - 실제 높이(해발, 지면 블록 당 해발 1.5미터)와 기구별 상대적 높이(지면 블록 당 한 개의 유닛) 중에서 선택할 수 있습니다.

**모니터 해상도** - 원하는 모니터 해상도를 결정할 수 있습니다. 단, 해상도를 너무 높게 설정하면 게임이 자칫 매우 느려지는 일이 생기게 되오니 주의하시기 바랍니다.

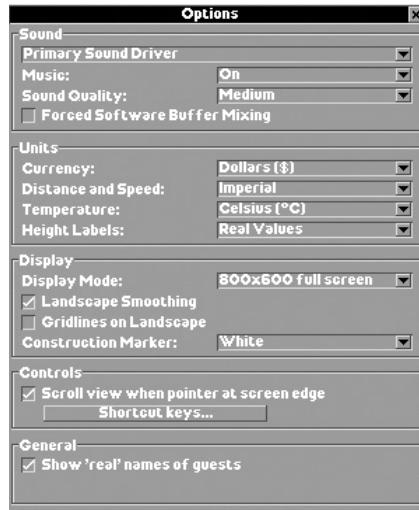
**Note** : 모니터 해상도를 여러 가지 지원하긴 하지만 최적의 해상도는 800x600 모드이니 참고하시기 바랍니다.

**배경 유연화** - 게임 배경 풍경 요소들의 가장자리를 부드럽게 표현하려면 체크를 하도록 하세요.

**배경 격자선** - 배경 격자 선을 보이게 또는 안보이게 합니다.

**건설표시** - 건설표시를 흰색이나 불투명으로 설정합니다.

**스크롤 보기** - 이 옵션이 체크되어 있다면 마우스 포인터를 화면의 가장자리에 가져 대면 화면이 그 방향으로 스크롤 되도록 합니다.



**단축키** - 이 버튼을 누르면 단축키 리스트를 볼 수 있습니다. 리스트에서 해당 단축키 명을 선택하면 새로운 단축키를 여러분이 임의로 지정할 수 있습니다.(기본 단축키를 보려면 9페이지를 참조하세요.)

**손님의 실명을 표시합니다** - 이것이 선택되어 있다면 손님들의 명칭은 자기의 이름으로 표시가 됩니다. 반대로 선택되어 있지 않다면 "손님 234"처럼 번호로 표시가 됩니다.(손님의 명칭을 바꾸는 법에 대해서 궁금하면 43페이지를 참조하세요.)

**스크린 샷** - 현재의 게임화면을 롤러코스터타이쿤2가 설치된 디렉토리에 그림 파일로 저장합니다. 스크린 샷의 기본 단축키는 Ctrl+S 입니다.

**게임 끝내기** - 현재 하고 있는 게임을 끝내고 메인 메뉴로 돌아옵니다.(이 때 게임을 저장하겠느냐는 창이 뜰 것입니다.)

## 보기 조절 도구



### 축소보기

메인 화면에서 놀이공원을 좀더 넓게 볼 수 있습니다. 단, 해상도는 좀 떨어질 것입니다.



### 확대보기

놀이공원을 좀 더 가깝게 볼 수 있습니다. 놀이공원의 세세한 부분까지 볼 수 있습니다.



### 회전 보기

시계 방향으로 90도 회전해서 볼 수 있습니다.



### 보기옵션

때때로 여러분들은 화면을 좀 깨끗이 지워진 상태에서 보고 싶어질 겁니다. 가령 놀이기구나 기타 시설물들을 지울 경우에 말이죠. 사용법은 메뉴에 나열된 몇 가지 체크 옵션을 체크 하거나 체크해제 하면 됩니다. 체크표시를 하면 해당 옵션이 어떻게 실행되는지 확인할 수 있습니다. 보기 옵션에서는 동시에 여러 가지 옵션을 같이 실행시킬 수 있습니다. 모두다 선택할 수도 있습니다. 한번 테스트해 보세요.

**지하/안쪽 보기** - 지면을 불투명하게 만들어 지하의 모습을 볼 수 있게 합니다. 이 톨로 지하시설물을 지을 때 유용하게 사용할 수 있습니다. 보도나 놀이 기구 등을 지면 아래로 또는 안쪽으로 짓게 되면 자동으로 이 옵션이 선택됩니다.

**지면 제거** - 지면을 안 보이게 합니다. 지하 시설물들이나 풍경들을 좀 더 쉽게 보려면 이 옵션을 선택해 보세요.

**수직지면 제거** - 지면에서 '수직지면'으로 표현된 부분을 안 보이도록 합니다.

**놀이기구 불투명** - 여러분들이 건설한 모든 시설(상점이나 기타 시설물들)을 보이지 않도록 합니다.





**풍경 불투명** - 풍경(나무, 수풀, 벽 등)을 보이지 않도록 합니다.

**지지대 숨기기** - 놀이기구의 지지대들을 보이지 않도록 합니다. 지지대 때문에 보이지 않는 부분을 보고 싶을 때 유용하게 사용하세요.

**사람 숨기기** - 모든 고객들과 직원 등 사람들을 보이지 않도록 합니다. 공원에 너무 많은 사람들이 마치 벌떼처럼 돌아다닐 때, 사람들을 보이지 않도록 하고 싶으면 이 옵션을 선택하세요.

**고도 표시** - 높이를 표시하는 데는 세가지 방법이 있습니다 - 지면, 트랙, 보도. 이 것들의 고도가 표시되는 방법은, 일단 놀이공원의 입구가 기준이 되어서 표시가 되며 절대적인 높이보다는 상대적인 높이로 표시가 됩니다. 보도라든지 트랙 등을 지을 때 좀 더 능률적으로 하려면 이 옵션을 선택한 다음에 해보세요.

**Note** : '옵션'메뉴에서 실제 고도라든지 기구간 상대적 높이를 여러분 마음대로 표시할 수 있습니다.



## 공원지도

공원내의 보도, 놀이기구, 고객들을 전체적으로 보고 싶다면 공원지도 창을 열어보세요. 일단 공원소유의 땅은 주변보다 좀 더 밝은 색으로 표시가 됩니다. 공원지도를 클릭하게 되면 메인 화면의 정 가운데에 나타납니다.

공원 지도 창에는 '고객', '대상'의 두개의 탭이 있습니다. '고객' 탭은 사람들이 너무 많이 몰리는 곳이나 또는 길이 끊어진 곳 등을 파악할 때 유용하며 '대상' 탭은 여러 가지 놀이기구 및 시설물(대접 등) 등이 각각 고유의 색깔로 표시됩니다. 각각의 시설물 등이 너무 한쪽에 몰려있거나 할 때 놀이공원 내에 분포된 범위를 파악하여 유동성 있게 배치하도록 할 때 이용해 보세요.

## 건설 도구



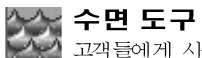
### 제거

어떤 것을 짓고 있던지 간에 현재 여러분이 건설모드 중이라면 없애버리고 싶은 대상(보도, 나무, 풍경 등)에 마우스 포인터를 대고 오른쪽 버튼을 클릭하시면 됩니다. 부수고 싶은 범위를 한꺼번에 좀 크게 지우고 싶다면 제거범위를 좀 더 크게 설정하여 부수면 넓은 부분도 한꺼번에 없애버릴 수 있습니다.(23페이지 참조)



### 지형 도구

공원의 지형들을 좀더 효율적으로 만든다거나 보완할 때 필요한 도구입니다. 공원 지형 타일의 경사면이나 고도 등을 정비할 때 사용토록 하세요.



### 수면 도구

고객들에게 시원함을 제공코자 한다면 수중 놀이기구를 만들어 정말 시원하게 즐길



수 있도록 할 수 있습니다. 이것을 가능토록 하는 것이 수면 도구입니다. 수면 도구로 호수, 강, 연못 등을 만들어서 사용토록 하세요.(25페이지 참조)



## 풍경대상 테마

풍경대상은 정원, 조각품, 벤치, 관상수 등 놀이기구가 아닌 여러분의 놀이공원을 장식할 수 있도록 해주는 도구입니다. 풍경대상 테마로 여러분의 놀이공원을 멋지게 꾸며 보세요.



## 보도/대기열

아마도 여러분들은 이 도구를 자주 사용하게 될 텐데, 보도/대기열 도구는 보도, 대기열, 오르막길, 다리 등을 지을 때 사용하는 도구입니다.(30페이지 참조)



## 놀이기구/시설물 건설

이 것을 선택하면 '놀이기구 건설' 창이 나옵니다. 이제부터 진짜 게임의 재미가 시작됩니다! 자 시작하세요!(33페이지 참조)

## 관리 도구



## 공원 내 놀이기구/시설물

최고의 '롤러코스터 타이쿤'이 되려면 항상 공원의 여러 가지 상황 및 정보에 대해서 분석을 하고 좀 더 나은 방향으로 개선하도록 해야 합니다. 그렇게 함으로써 여러분 놀이공원의 고객들은 행복감을 느끼게 되고, 또한 진정으로 여러분들의 공원에서 몇 시간이고 계속 있고 싶어 합니다. 또한 고객들의 돈 씹셈이도 커지게 되죠. '공원 내 놀이기구/시설물' 대화상자는 여러분들 놀이공원의 모든 놀이기구, 시설물들에 대한 여러 가지의 유용한 종합적인 분석을 보여줍니다.



## 공원정보

이 버튼을 클릭하면 공원입구를 클릭하는 것과 똑같은 대화상자가 나옵니다. '공원정보'대화상자를 엽니다.(39페이지 참조)



## 직원

여러분의 놀이공원에 필요한 직원들을 채용하고 일을 시키며, 필요가 없을 때는 해고할 수 있는 도구입니다.



## 고객들

공원 방문객들의 생각과 행동들에 대해서 궁금하다면 여기를 선택하여 그들의 생각과 행동들을 분석해 보도록 하세요.



## 재정 및 공원 등급



### A. 재정

현재 여러분의 현금을 보여줍니다. 여기에 마우스를 갖다 대면 팝업 창으로 '주당이익'과 '공원가치'가 표시됩니다. 현금금액을 마우스로 선택하면 '재정요약' 대화상자가 나타납니다 (45페이지 참조). 또한 여러분은 '옵션' 메뉴에서 화폐단위를 임의로 설정할 수 있습니다.

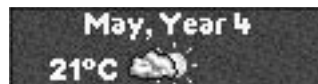
### B. 공원 사람 수

여러분의 놀이공원에 얼마나 많은 사람이 있는지를 보여줍니다. 여기를 선택하면 '공원 정보' 대화상자의 '손님' 탭이 열립니다.

### C. 공원 등급

만약 여러분의 공원등급이 높다면 기다란 녹색 선이 보일 것입니다. 여기에 마우스를 갖다대면 여러분의 공원등급(최하 : 0, 최대 : 1000)이 팝업 윈도우가 나타나면서 정확한 숫자로 보여집니다. '공원 정보' 대화상자의 '공원 등급' 탭을 열어보려면 여길 선택하세요.

## 날짜/날씨/메시지



### 날짜

간혹 어떤 시나리오들은 목표를 완성해야 할 시간을 정해놓고 진행하도록 설정되어 있습니다. 그럴 경우엔 그 정해진 D-Day를 잘 체크 해야만 하겠죠. 화면오른쪽 하단을 보면 항상 게임상의 날짜정보가 나타납니다. 이 곳을 항상 예의주시하세요.

Note : 중요한 것이 있습니다. 날짜 정보에는 3월부터 10월까지만 표시됩니다. 추운 겨울에 게임에서 보는 것처럼 야외에 지어진 공원에 놀러 오는 사람은 거의 없으니까요.

### 날씨

현재의 온도와 날씨정보를 보려면 여기를 주시하세요. 온도 표시방법은 '옵션' 메뉴의 온도단위설정에서 변경할 수 있습니다.(화씨(F)와 섭씨(C), 두 종류만 있습니다.)

### 최근 메시지

'날짜/날씨'버튼 아무데나 선택하면 '최근 메시지'를 볼 수 있습니다. 놀이기구 고장, 새로운 연구최근에 화면에 표시되었던 메시지나 새로운 연구개발 성과, 최근에 받은 상 등과 같은 정보를 말이지요.



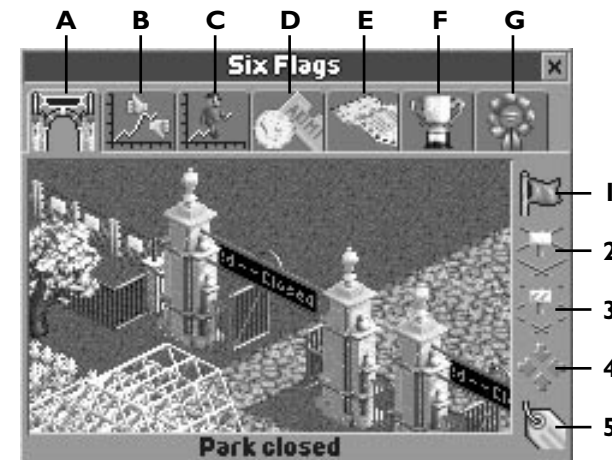
## 놀이공원 짓기

### 공원정보

여러분이 게임을 처음 시작하게 되면 '공원정보' 대화상자가 맨 처음 자동으로 보여지게 됩니다.(추후에라도 '공원정보' 대화상자를 다시 보고싶다면 놀이공원 입구나 공원 경계선 울타리, 화면 맨 위에 있는 '공원 정보'버튼을 선택하시면 됩니다.) 공원에 고객을 유치하려면 당연히 공원을 개장하기 전에 약간의 놀이 기구라든지 매점, 편의 시설 등을 만들어 줘야 되겠죠? 그리고 나서 공원을 정식으로 개장하려면 다시 '공원정보' 대화상자를 열고 하셔야 합니다.

'공원 입구'에서는 또한 공원 입장료를 지정할 수 있습니다.(물론 어떤 시나리오에서는 공원입장료를 아예 받지 못하게 하는 경우도 있습니다. 이 경우는 제외됩니다.) 아마도 여러분은 멋들어진 놀이기구를 짓거나 공원을 멋지게 꾸며놓은 후에 입장료를 조정하게 될 것입니다. 당연한 거겠죠?

또한 '공원정보' 대화상자에서는 공원을 늘리기 위해 공원 바깥의 땅을 구입하거나 건설권을 구입하는 일을 할 수 있습니다.



A. 공원 입구 보기 - 공원입구를 잘 보세요.(혹시라도 길을 잃은 고객이 있다면 그 고객들을 집게로 짚어서 떨어뜨려 놓기 적합한 장소가 여기일 것입니다.) 여기를 보게 되면 오른쪽에 여러 가지 버튼들이 있는데 이 버튼들의 기능은 아래와 같습니다.

1. 공원개장/공원폐장 - 공원을 개장하려면 여기를 클릭하세요. 폐장하려면 다시 클릭하면 됩니다.



2. 땅 구입 - 때로 롤러코스터를 짓거나 할 때 공원 땅이 모자랄 경우가 있을 겁니다. 이러한 놀이기구를 공원 바깥에도 짓고 싶다면 이 버튼을 클릭해 보세요. 공원 바깥의 구입할 수 있는 땅이 표시될 것입니다. 구입이 가능한 땅은 각각의 타일에 흰색 꽃말이 세워져 있습니다.(여러분 소유의 땅은 파란 격자무늬로 표시됩니다.) 땅을 구입하려면 사고 싶은 부분의 땅을 클릭하거나 드래그하면 됩니다.

3. 건설권 구입 - 구입을 할 수 있는 땅이 있는가 하면 그렇지 않은 땅도 있습니다. 놀이기구를 막 짓고 있는데 불가피하게 공원 영역을 벗어나서 하게 될 때 이렇다면 난감합니다. 하지만 그리 걱정할 필요는 없습니다. 땅 한 군데에 하나의 놀이기구만을 지을 수 밖에 없지만 건설권을 구입하면 된답니다. '건설권 구입'버튼을 클릭하게 되면 건설권을 구입할 수 있는 땅이 연한 파란색으로 표시되는데요. 대부분 건설권을 판매하는 땅은 좁고 협소합니다. 어찌 되었든 이런 표시가 있는 땅만이 건설권을 구입할 수 있는 땅입니다. 건설권을 구입하려면 해당 지역을 클릭하거나 드래그 하세요.

4. 대상의 위치로 이동 - '배인화면'에서 공원 입구가 있는 곳으로 가려면 이 버튼을 클릭하세요.

5. 이름 바꾸기 - 공원 이름을 바꾸려면 클릭하세요.

B. 공원 등급 - 어떤 시나리오든 공원 등급이 특정한 레벨이 되어야 성공하는 경우가 있습니다. 이 탭은 시간별 공원평가 그래프를 표시해 줍니다.

C. 고객 - 얼마나 많은 사람들이 여러분의 공원을 찾았는지를 시간당 그래프 표시로 나타내 줍니다.

D. 입장료 - 현재 놀이공원의 입장료가 얼마인지를 나타내 줍니다.(최하금액 : 무료, 최대금액 : ₩10,000) 또한 공원 입장료 총수입과 총 입장객 수도 보여줍니다.

E. 공원 통계 - 공원의 크기(면적), 놀이기구 수, 직원과 손님 수 등에 관한 공원의 총체적인 정보를 보여줍니다.

F. 목표 - 현재 시나리오의 목표가 무엇인지를 보여줍니다.

G. 상 - 때때로 특별한 상이 주어집니다. 그 것은 명예로운 상 일수도 불명예스러운 상 일수도 있습니다. 이 버튼은 최근에 받은 상을 보여줍니다.

### TIP

손님들의 생각에 귀를 기울이세요. 손님들이 당신이 만든 공원을 높이 평가하여, 인기가 올라갈 경우 입장료를 올려 더 많은 수익을 올릴 수 있는 계획을 세워야 합니다.



## 터널 만들기

윙통성 있는 롤러코스터나 기차길, 보도, 터널, 정원, 수중 놀이기구를 만들려면 가끔 땅을 좀 만져줘야 합니다. 정말 멋진 놀이공원을 만들려면 땅을 다루는 법에 대해서 잘 알아야 합니다.

## 배경 제거



'배경 제거'도구는 나무, 땅 한 타일보다 더 큰 벽들을 제거하는데 유용합니다. '배경 제거'도구를 다루는 법은 '지형'도구와 거의 비슷합니다.(아래 "지형 및 물 대화상자" 참조)

맨 먼저, 불도저 버튼을 클릭하면 지우는 범위크기를 설정할 수 있는 창이 하나 나타납니다. 나무, 벽, 소규모 풍경 테마 등을 클릭하면 해당 배경 유닛이 삭제됩니다.

Note : 커다란 풍경테마, 놀이기구, 보도, 배너 등은 이 도구로는 지울 수 없습니다. 또한 해당 유닛을 지우는데 필요한 금액이 화면 하단에 표시됩니다.

중요 : "배경 제거"도구는 풍경을 지우기 위한 유일한 도구가 아닙니다. 어떤 건설도구를 사용하고 있는 중이라면 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 해당 배경 유닛을 지울 수 있습니다.

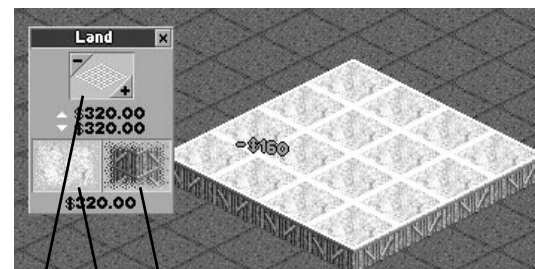
### TIP

지형, 물 등의 모양을 바꾸기 위해서는 돈이 필요합니다.

## 지형 및 물 대화상자

지형도구는 언덕, 구덩이 등을 만들 때라든지 땅의 색깔 또는 모양재를 바꿀 때 사용합니다. 물 도구는 수중놀이기구와 같은 물이 꼭 필요한 것들을 만들 때 물을 만들어 주기 위해 사용합니다.

물이나 땅을 만들어 주기 위해 해당 버튼을 클릭하세요. 그리고 나서 만져줄 범위를 설정해 줍니다. 땅 도구는 지형의 색이나 형태를 만져줄 수 있습니다.



A B C



A. 범위 설정 - 여러분이 설정한 크기만큼 지형을 만져줄 수 있습니다. 범위설정은 1칸짜리에서부터 5x5크기만큼의 크기까지 설정해 줄 수 있습니다.(단, 시나리오 편집기에서의 최대 크기는 7x7) 설정 범위크기를 줄이거나 크게 하려면 '+', '-'버튼을 클릭하면 됩니다.

B. 표면 형태(땅에서만 사용할 수 있음) - 지표면을 변경하거나 만지려면 이 버튼을 클릭하세요. 이 버튼을 선택하거나 선택 해제하려면 마우스로 클릭하면 됩니다. 이것을 선택함으로써 해당 기능을 켜거나 끌 수 있습니다. 이 아이콘이 눌러진 모양으로 되어 있을 때에는 해당 기능이 켜져 있는 것이며 땅을 클릭하면서 높이거나 낮출 수가 있습니다. 아이콘이 눌러진 모양이 아닐 경우에는 사용할 수 없습니다. 또한 터널 등을 팔 때도 이 기능은 사용할 수 없습니다.

C. 표면 생김새(땅에서만 사용할 수 있음) - 땅을 수직으로 세우거나 할 때 이 기능을 사용할 수 있습니다. 이 것의 사용법은 위에 설명한 '표면 형태'기능과 거의 동일합니다.

### 지형 올리기, 내리기

'지형'도구를 사용할 때, 마우스 커서모양이 삽처럼 되어있을 것이고 격자무늬의 정 가운데에 포인팅 되어 있을 것입니다. '물' 도구를 사용할 때에는 커서가 파도모양처럼 되어있을 것이며 역시 격자무늬의 가운데에 포인팅 되어있을 것입니다.

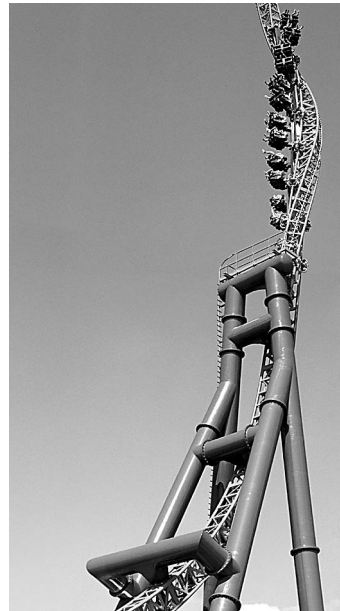
#### TIP

물은 지면보다 낮게 생성할 수 없습니다. 낮은 지대에 물을 생성하려면 우선 땅을 낮춘 후에 하도록 하세요.

땅이나 물을 올리거나 내리려면 마우스버튼을 누른 채로 위로 끌어 올리거나 아래로 내리면 됩니다. 마우스 버튼을 떼면 그만 둘 수 있습니다.

큰 범위의 땅이나 물을 끌어올리거나 내릴 때, 맨 먼저 가장 낮거나 높

실제 롤러코스터를 만나보세요!  
명칭 : V2(Vertical Velocity)

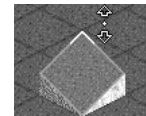
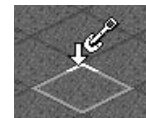


롤러코스터 형태 : 수직 추진력 코스터  
재원 : 높이 - 약 56미터, 길이 - 약 191.5미터, 순간 최대 시속 : 약 112km  
특성 : 전차식 추진력 시스템으로 4초 만에 시속 112km를 내는 롤러코스터입니다. 두개의 타워가 모두 수직으로 세워져 있어서 한번은 수직으로 올라가고 한번은 수직으로 내려오는 시스템입니다. 첫번째 타워는 수직으로 빙글빙글 돌아가면서 폭 대가까지 올라갑니다.  
소재지 : 식스 플래그 마린 월드 (샌프란시스코)  
\* 이 놀이기구는 게임상에서 오로지 표현만 가능하며 실제 포함되어 있지 않습니다.



은 지형 또는 물이 올라오거나 내려가게 되며 결국에는 모든 범위가 한꺼번에 움직이게 됩니다. 한번 올리거나 내릴 때 약 1.5미터의 고도차가 나게 됩니다.(길이 단위는 '음션'에 뉴에서 변경할 수 있습니다.) 여러분은 각각의 격자를 올리거나 내릴 수가 있습니다. 또한 기능이 활성화 된 상태에서 새로운 땅이나 물을 간단하게 생성할 수 있습니다.(24페이지 참조)

### 경사면



지면을 올리거나 내릴 때 커다란 범위를 설정하여 한다면 절대로 경사면을 만들 수 없습니다. 수직면을 좀 보기 좋게 고치려면 가장자리 부분을 잘 만져줘야 합니다. 가장자리를 잘 만져주면 보기 좋은 경사면이 나오게 됩니다. 보기 좋은 경사면을 만들려면 격자범위를 한 칸으로 설정해 주고 격자의 가장자리 부분에 커서를 가져가 보세요. 코너 부분이 밝게 하이라이트 될 것입니다. 이 때 마우스 버튼을 누른 채로 지면을 끌어 올리거나 내리면 완만한 형태의 경사면이 생기는 것을 볼 수 있습니다. 잘 조절하여 보기 좋은 경사면이 나오도록 조절해 보세요.

#### TIP

시나리오 편집기에서는 좀 특별한 풍경 브러쉬를 사용할 수 있습니다. 격자 선택범위를 하나로 표시될 때 '-'버튼을 한번 더 누르면 5x5크기의 범위가 설정이 되는데 유독 가운데부분만 밝게 표시됩니다. 이것을 이용하여 화면에서 마우스버튼을 누른 채로 올리거나 내리면 완만한 경사의 언덕이나 움푹 패인 곳을 만들 수 있습니다.

### 풍경

스탈기구와 패스트푸드 판매점 등은 여러분의 놀이공원을 멋지게 탈바꿈시켜 줍니다. 공원의 분위기는 놀이공원의 등급을 향상시키기 위해서 매우 중요한 요소입니다. 계획을 잘 세워서 여러분의 놀이공원을 아주 멋지게 장식하세요. 그러면 공원을 방문한 고객들이 매우 즐거워 합니다. 새롭게 어필할 수 있는 환경을 만들어 밖으로써 고객들은 매우 즐거워하며 놀이기구등에 강렬함과 흥미로움을 줄 수 있습니다.

'풍경'대화상자는 놀이공원을 예쁘게 꾸밀 수 있는 여러 가지 아이템들이 들어있습니다. 여기에는 여러 개의 탭이 있는데 각 탭별로 주제에 맞는 풍경 아이템들이 들어 있습니다. 모든 풍경 아이템들이 처음부터 다 나타나는 것은 아닙니다. 시나리오별로 처음부터 제공되는 테마들이 있는가 하면 게임을 진행하면서 연구개발을 함으로써 생기는 경우도 있습니다.

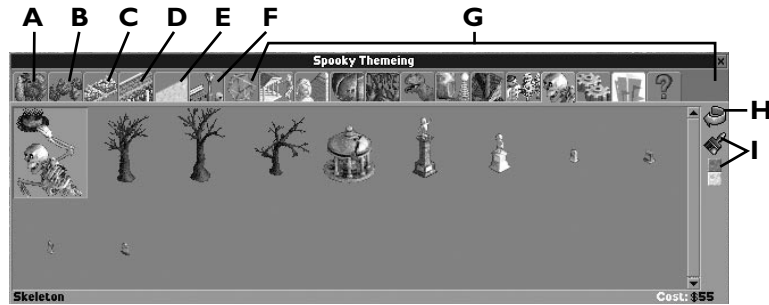
각각의 탭을 클릭하면 해당 풍경 아이템들이 보일 것입니다.(풍경 아이템들이 많을 경우 아래로 스크롤 하면 모두 보이게 됩니다.) 각각의 아이템들에 마우스 커서를 갖다 대면

#### TIP

건설 물을 사용하는 동안 풍경, 또는 보도등을 옮기기 위해서는 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하세요.



대화상자의 왼쪽 아래 코너에 해당 풍경 아이템에 대한 설명이 보입니다. 반대로 오른쪽 하단코너에는 해당 풍경아이템을 짓기 위한 비용이 표시됩니다. 각각의 풍경아이템별로 비용은 상이합니다.



A. 나무 - 나무는 한 칸에 하나씩 지을 수 있습니다. 나무는 여러분의 놀이공원에 아름다운 풍경과 함께 될 수 있는 시원한 그늘을 제공해 줍니다. 나무를 심거나 없애버릴 때에는 약간의 비용이 듭니다.

B. 관목과 장신구 - 관목, 분수, 이국풍의 나무들, 동상이라든지 장식나무(보통 동물이나 상상 속의 동물 등의 모양대로 다듬어진 관목) 등을 볼 수 있습니다. 전원적인 정원을 만들거나 공원을 예쁘게 꾸미려면 이 테마를 사용해 보세요. 이 테마는 한 칸을 전부 사용하는 것도 있고 반만 사용하는 것 또는 1/4만 사용하는 것들도 있으니 잘 살펴가면서 사용하도록 하세요. 당연히 이 테마를 짓거나 없애는 데에도 돈이 듭니다.

C. 정원 - 벽돌담으로 둘러싸인, 다양한 색, 종류, 크기의 꽃으로 장식되어 있는 화단입니다. 역시 짓거나 없애는 데 비용이 듭니다.

D. 울타리와 벽 - 울타리, 벽 그리고 장식된 경계표지는 보기 좋은 보도, 놀이기구, 정원을 꾸미는 데 안정맞춤입니다. 울타리나 벽은 격자의 가장자리에만 지을 수 있습니다. 바로 옆의 격자와 맞물려 이중의 벽, 울타리도 지을 수 있습니다. 되도록 서로 어울리는 것들로 선택해서 짓도록 하세요. 울타리와 벽은 짓는 데는 돈이 들어가지만 없애는 데는 돈이 들지 않습니다.

E. 벽돌과 지붕들 - 구조물이나 건물 등을 장식하는 데 아주 좋은 벽돌과 지붕들이 있습니다. 여기에 보이는 벽은 위(D번)에 설명한 것과 똑같이 사용하면 됩니다. 지붕의 경우에는 일단 격자 한 칸을 쓰게 됩니다. 또한 지붕은 벽 위에 지을 수 있습니다.(28페이지 "풍경테마 올려 짓는 방법" 참조)

### TIP

많은 손님들은 앉아서 식사하기를 원합니다. 스네, 등 먹거리가 있는 가까운 곳에 벤치를 설치하여 손님들에게 편리함을 제공하세요.



F. 보도용 신호와 항목 - 이 탭은 벤치, 휴지통, 가로등과 같은 보도에 필요한 아이템들이 있습니다. 이 아이템들은 여러분의 놀이공원에 효율성과 청결함 그리고 고객들의 편의를 위하여 꼭 필요한 것들입니다. 이 아이템들은 오직 보도상에만 지을 수 있습니다. 또한 벤치의 경우에는 평평한 보도 위에만 지을 수 있다는 것을 명심하세요. 이 아이템은 짓는 데는 돈이 들지만 없애는 데는 돈이 들지 않습니다.



F. 신호(광고판) - '보도용 신호와 항목'에서 또 볼 수 있는 것이 이 '신호(광고판)'입니다. 이 신호(광고판)는 좀 특이한 아이템인데요 이 것들 중 몇몇 개는 스크롤되는 광고판들입니다. 광고판들은 세우는 데 돈이 들어가지만 반대로 없애는 데는 돈이 생깁니다. 단, 건설비용보다는 약간 깎여서 생기게 됩니다. 스크롤되는 광고판 중에서는 보도상에만 지을 수 있는 것과 보도상에는 지을 수 없는 (보통 지면에만 지을 수 있음) 것들이 있습니다.

보도상에만 지을 수 있는 광고판에 대하여 설명 드리겠습니다. 일단 광고판을 보도상에 설치하면 '배너' 창이 뜹니다. 아래 설명을 참고하시기 바랍니다.

- (1) 광고문구를 입력하는 곳입니다. 최대 30문자(영어로만 써야 합니다. 게임 구동상 한글표현이 안 되는 점 양해 바랍니다.)를 입력할 수 있습니다.
- (2) 출입금지 표시를 합니다.(고객들이 이 표시가 있는 길은 절대로 들어가지 않습니다. 반대로 이 표시가 되어 있는 곳에 이미 들어간 고객은 빠져 나올 수는 있습니다. 어떤 시나리오의 경우 공원의 보도가 넓게 퍼져있는 경우가 있는데요 고객들이 너무 산만하게 퍼져있으면 관리하기 어려울 것입니다. 이 경우에 이 표시를 쓴다면 아주 유용할 것입니다.)
- (3) 배너 제거하기
- (4) 문자 색깔 변경하기(기본적으로 흰색으로 되어 있습니다. 여러분의 취향에 따라 변경하도록 하세요.)

G. 기타 테마 - 만약 여러분이 '풍경 및 테마'연구개발에 집중적인 투자를 한다면 이 탭들이 많이 생길 것입니다. 고전적이거나 추상적인 테마들이 이 곳에 각 테마별로 구분되어 생겨날 것입니다. 모든 카테고리에 들어가는 아이템들은 신호(광고판), 나무, 관목, 분수, 동상, 동물 모양 등의 장식물입니다. '풍경 및 테마' 연구개발 기금을 늘리면 이 아이템들이 부지기수로 늘어납니다.

H. 방향 - 아이템들을 짓기 전에 여기를 클릭하여 방향부터 설정한 다음 하도록 하세요. 아이템들의 방향이 변할 것입니다. 단, 보도라든지 벽, 울타리 같은 것들은 방향설정이 따로 필요 없습니다. 이것들은 지을 때 자동적으로 방향이 설정이 되므로 걱정하실 필요가 없습니다.

### TIP

트랙 가까이 있는 테마 아이템, 또는 풍경은 놀이기구들의 재미를 더합니다. 특히 충돌할 듯 한 아슬아슬함을 표현하고자 할 때에는 더욱 그러합니다. 공원의 다른 부분(예를 들어 작은길, 지형, 또는 다른 탈 것, 등)을 밑으로, 또는 위로 지나가는 트랙은 더욱 재미를 더합니다.



**I. 칼라지정** - 어떤 아이템(신호(광고판)라든지 벽, 기타 테마)들은 색깔을 지정할 수가 있습니다. 아이템의 색깔을 바꾸려면 일단 바꾸고자 하는 아이템을 선택하세요. 색깔을 바꿀 수 있는 아이템의 경우에는 창 오른쪽에 있는 붓 모양 아래에 색깔들이 표시가 됩니다. 그렇지 않은 경우에는 아무것도 표시되지 않습니다. 색깔들이 표시가 되는 아이템을 보면 1가지 색상에서 여러 가지 색상에 이르기까지 몇 개의 색깔로 표시가 됩니다. 이 색깔들은 저마다 표시되는 곳이 다릅니다. 원하는 색깔을 표현하려면 이 중에서 한 색을 선택하여 바꿔보세요. 특정한 부분이 바뀌는 모습을 볼 수 있습니다. 이렇게 해서 테마들의 색깔들을 좀 더 특이하게 바꿔서 놀이공원을 예쁘게 장식해 보도록 하세요.

## 풍경테마 짓기

풍경 테마를 짓는 법은 간단합니다.

1. 원하는 풍경 아이템을 선택합니다.
2. 필요한 경우 방향 버튼을 이용하여 방향을 조절합니다.
3. 풍경테마 아이템의 색깔도 변경하고 싶으면 변경하세요.
4. 이제 메인 화면에 풍경 테마 아이템을 짓도록 합니다. 해당 아이템이 요구하는 크기만큼 격자무늬에 밝게 표시될 것입니다. 만약 짓고자 하는 곳에 나무나 보도 같은 것이 있다면 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 해당 아이템을 지운 후에 짓도록 하세요.

**Note** : 어떤 풍경 테마 아이템은 특정한 위치에만 지을 수 있습니다.(예를 들자면 신호(광고판) 같은 경우는 보도를 가로질러서만 지을 수 있습니다.) 해당 풍경테마를 지을 수 없는 곳에서는 밝게 표시가 되지 않습니다. 그렇더라도 여러분이 굳이 건설이 불가능한 곳에 지으려고 한다면 왜 그 곳에 건설할 수 없는지에 대한 경고 문구가 나타날 것입니다.

### TIP

아이템을 지을 때 위로 계속 쌓아 올라가면서 짓게 하려면 Shift를 누른 채로 계속 마우스를 클릭하세요. 단, 자칫 잘못하면 엉뚱한 곳에 아이템을 짓게 되므로 자주 화면 각도를 변경해 가면서 짓도록 하세요.

## 풍경테마 올려 짓는 방법

지붕이나 벽들을 지을 때 지면보다 더 높은 곳에 짓고자 할 경우가 있습니다. 이 경우에는 일단 짓고자 하는 곳에 마우스를 갖다 대고 'Shift'키를 누른 채로 위 아래로 움직여 보세요.(짓기 전에는 마우스를 클릭하진 마세요.) 마우스를 움직이면 이 것들이 허공으로 올라가거나 또는 지하로 내려가기도 합니다. 이렇게 위치 조절을 한 다음 짓고자 하는 위치에서 마우스를 클릭하면 됩니다.

짓고자 하는 풍경테마를 일정한 높이에 고정시키려면(예를 들자면 지붕과 같은 경우) 일단 해당 위치에 대상을 짓고 그 대상에 마우스를 대고 'Ctrl'키를 누르고 있으면 됩니다. 그리고 나서 마우스를 움직이면 언제든지 같은 높이에 해당 아이템을 지을 수 있게 됩니다.



Shift키와 Ctrl키는 대상을 올릴 지거나 내려 짓기 전에도 함께 사용할 수 있습니다. 그러나 그다지 효과적이진 않습니다. 권장하는 방법은 Shift키를 누른 상태에서 먼저 높이를 지정하여 해당 아이템을 지은 후 Ctrl키를 눌러 해당 아이템과 위치를 맞춘 후 대상을 짓는 것이 훨씬 더 효율적입니다.

실제 롤러코스터를 만나보세요!

명칭 : X



롤러코스터 형태 : 다차원 코스터

재원 : 높이 - 약 61미터, 길이 - 약 1,097미터, 순간 최대 시속 : 약 122km

특성 : 머리 윗부분에 달린 바퀴가 각각 구분된 축으로 360도로 제 각기 회전하면서 내달립니다. 첫번째 지점에서 약 61미터 높이에서 89도 각도로 낙하합니다.

소재지 : 식스 플래그 매직 마운틴 (로스앤젤레스)

\*이 놀이기구를 게임상에서 직접 보시려면 '식스 플래그 매직마운틴' 사나리오를 참조하세요.





## 보도와 대기열



롤러코스터 타이쿤2를 하던 중 '보도' 대화상자에 대해서 많이 아셨을 거라고 믿습니다. 비록 보도가 사소한 것 같지만 보도는 여러번 공원의 중요한 생명줄입니다. 적당한 보도가 없다면 고객들은 여러번 공원을 제대로 돌아다니지도 못하며 또한 대기열이 없다면 놀이기구에 탑승하지도 못합니다.

기본적인 보도의 모습은 보통 사각형의 모습을 취합니다. 특별한 경우 경사진 보도를 만들거나 터널을 뚫는 경우가 있습니다. 언덕을 만들거나 터널을 만드는 것은 결코 어려운 일이 아닙니다. 자, 일단 '보도와 대기열' 버튼을 클릭하여 '보도' 대화상자를 보도록 합시다.

### 보도 형태

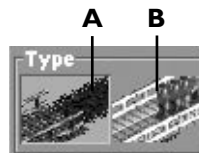
'보도' 대화상자 맨 위에 있는 두개의 버튼은 여러분이 짓고자 하는 보도의 형태를 결정짓는 역할을 합니다.

A. 보도 - 고객들이 공원이 여기저기를 돌아다닐 수 있도록 해줍니다. 보도를 이용하여 여러번 공원의 구석구석을 연결해 보세요.

B. 대기열 - 대기열은 보도로부터 놀이기구의 입구에 이르는 길을 연결시켜주는 역할을 합니다. 대기열은 놀이기구 입구에만 만드는 것입니다. 다른 데에는 만들지 마세요. 다른 곳에 만들어봐야 고객들은 그 길로 지나 다니지 않습니다. 모든 놀이기구는 반드시 입구에 대기열이 있어야 합니다. 인기가 높은 놀이기구라면 대기열을 좀 더 길게 해 주도록 하세요. 대기열로

들어가는 입구는 보도에서 가장 가까운 부분에 설치됩니다.

'보도'나 '대기열'을 클릭하고 있으면 여러 스타일 '보도'와 '대기열'이 나타납니다. 이 중에서 맘에 드는 것으로 선택하여 짓도록 하세요. 또한 여러분이 풍경 및 테마에 대한 연구에 투자를 한다면 '보도'나 '대기열' 스타일이 더 많이 보이게 됩니다. '보도'나 '대기열' 버튼을 마우스로 계속 클릭한 후에 원하는 스타일을 선택하세요.



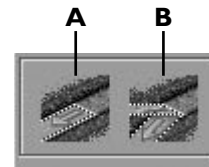
### TIP

기차나 모노레일과 같은 운송기구를 이용하여 여러분의 놀이공원 주변을 돌아다니게 하세요. 운송기구는 복잡한 길 이 별로 없게 만들어 줄 뿐만 아니라 피로에 지친 고객들에게도 많은 도움이 됩니다. 그리고 운송기구의 정거장은 각각의 놀이기구 입구 근처에 만들어 주도록 하세요. 운송기구는 돈을 벌기 위한 놀이기구 라기보다는 편의시설에 더 가깝습니다.



## 보도 건설

'보도' 대화상자 하단에 있는 두개의 버튼에 대해서 자세히 설명 드리겠습니다.



A. 길에 보도 건설 - 기본적인 보도건설 모드로서 평지나 경사지에 보도를 건설할 수 있습니다. 단, 울퉁불퉁한 곳에는 이 도구로 보도를 건설할 수 없습니다. 보도를 건설하려면 원하는 곳에 마우스를 대고 클릭하세요. 보도에 대고 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 보도를 파괴할 수 있습니다. 보도를 좀 길게 건설하고 싶으면 마우스를 클릭한 채로 쭉 끌어 보세요. 마우스 버튼을 떼면 건설이 끝납니다. 보도의 형태는 언제든지 변경할 수 있습니다. 또한 보도나 대기열 건설에는 돈이 들지만 파괴할 때는 오히려 돈이 들어옵니다. 단, 건설비용보다는 약간 모자란 돈이 들어옵니다.

B. 다리나 터널에 보도 건설 - 언덕이나 울퉁불퉁한 지면에 신경 쓰지 않고 보도를 건설할 수 있습니다. 이 모드를 이용하여 보도를 높이거나 다리를 지을 수 있으며 터널, 수면 바로 위로 지나가는 길 등을 지을 수 있습니다. 단, 보도를 높게 짓거나 낮게 지을 경우에는 보통의 경우보다 돈이 더 들어갑니다. 게다가 이렇게 비싸게 건설한 보도라 하더라도 파괴할 때에는 정해진 금액만을 되돌려 받게 되므로 계획 없이 함부로 보도를 높거나 낮게 만들지는 마세요. 참고로 보도를 낮게 짓는 경우에는 낮게 지을 수 있는 깊이가 제한되어 있지만, 높게 지을 때는 높이가 제한되어 있지 않습니다. 대신 높으면 높을 수록 천문학적인 비용이 들어간다는 것만 알아두세요. 보도를 높이거나 터널을 지으려면 '다리나 터널에 보도 건설' 버튼을 클릭하세요. 그러면 화면상의 네모 격자 안에 노란색 화살표가 바깥 방향으로 향하고 있는 것을 볼 수 있습니다.

마우스 포인터를 네모박스 안에서 살짝 네 면의 옆 부분으로 움직이면 해당 면 쪽으로 화살표가 향하는 것을 볼 수 있습니다. 이 것은 첫번째 보도 블록을 해당 방향으로 향하도록 짓겠다는 표시입니다. 단, 조심해야 할 것은 화살표가 표시된 지점부터 보도가 건설되는 것이 아니라 그 화살표 방향으로 한 칸 이동된 곳부터 보도가 지어진다는 것입니다. 예를 들자면 놀이기구 입구가 좀 높은 곳에 생기게 되었는데 놀이기구 입구에 대기열을 만들기 위해 이 도구를 사용하게 되었습니다. 이 경우 입구 바로 앞에 커서를 두고 짓기 시작하면 입구와 연결되지 않은 상태에서 시작하게 됩니다. 따라서 이 경우 놀이기구 입구에 커서를 갖다 대고 원하는 방향을 선택한 다음 마우스를 클릭하셔야 제대로 지을 수가 있습니다.

이처럼 일단 원하는 방향을 설정한 후에 마우스를 클릭하게 되면 첫번째 보도 블록이 생기게 되면서 나머지 몇 개의 버튼들을 사용할 수 있게 됩니다.

### TIP

손님들이 이동 중 지루해 지거나, 피곤하지 않도록 놀이기구와 놀이기구간의 간격을 짧게유지하세요. 하지만, 손님들이 이동을 위해 많이 걸어야만 하는 불가피한 상황이 발생할 경우, 길위에 벤치를 설치하세요. 특히 언덕위 등 높은 지형의 장소에는 더욱 벤치가 필요합니다.



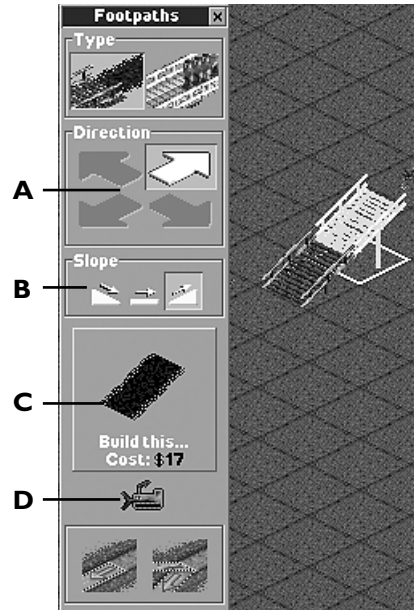


A. 방향 - 이 화살표는 다음 보도 블록의 방향을 결정짓습니다. 방향을 바꾸려면 해당 방향 화살표를 클릭합니다. 짓고자 하는 방향의 화살표가 밝게 표시됩니다.

B. 경사 - 세 가지의 경사 만들기 버튼이 있습니다. 다음 보도 블록의 경사도를 선택합니다. 만약 다음 보도 블록을 지을 수 없게 되는 경우 여러분은 화면상에 화살표 모양만 깜빡이는 것을 볼 수 있을 것입니다. 이 것은 다음 위치에 놀이기구나 시설물 등이 있어서 가로 지어 지을 수 없다는 것을 표시하는 것입니다. 이럴 경우 '제거'버튼을 눌러 이전의 보도 블록을 없앤 다음 다시 짓도록 하세요.

C. 건설 - 다음 보도 블록을 건설하기 위해서는 이 버튼을 클릭하면 됩니다. 다음 보도 블록을 건설하기 전에 이 상자 안에는 해당 건설 비용이 보여지게 됩니다. 높은 다리나 터널 같은 것을 지을 경우에는 건설비용이 많이 소요됩니다.

D. 제거 - 이전의 보도 블록을 제거합니다. 기다란 보도 블록을 연달아서 쉽게 파괴하려면 이 도구를 이용하세요. 이 도구를 사용하면 중에서도 마우스 오른쪽 버튼을 이용하여 보도를 파괴할 수 있습니다.



## 놀이기구 건설

놀이기구가 없는 놀이공원은 상상할 수가 없죠. 보기 좋은 풍경, 테마가 있는 정원, 잘 정비된 보도 등은 공원을 찾는 고객들에게 행복감을 줍니다. 그러나 놀이기구에 비할 바는 못되지요. 놀이기구를 만드는 것이 그만큼 중요하다는 말씀입니다. 놀이기구 없는 놀이공원을 상상해 보세요. 말도 안 되는 상상이죠?

'놀이기구 선택'창을 열려면 '새 기구/시설 건설'버튼을 클릭하세요. 화장실에서 최신 롤러코스터에 이르기까지 모든 놀이기구나 시설물들을 지을 수가 있습니다.

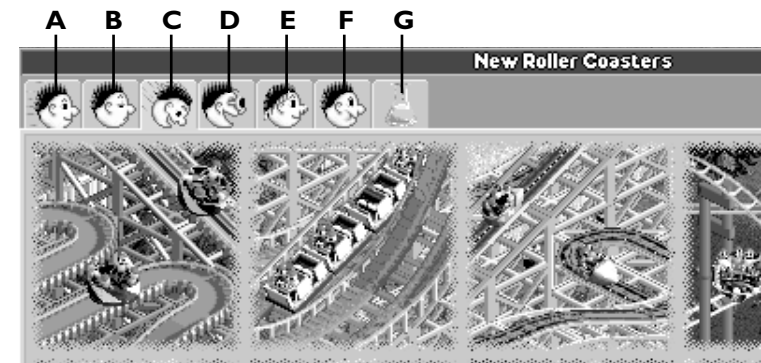
'새 기구/시설 건설'대화상자는 놀이기구와 시설물 등의 여러 카테고리 탭으로 나뉘어져 있습니다. 각각의 카테고리를 클릭하면 현재 건설할 수 있는 놀이기구나 시설물들이 보입니다.

Note : 연구개발 프로젝트가 완성되면 새로운 놀이 기구들이 해당 카테고리에 추가되는 것을 볼 수 있습니다.

각각의 카테고리에서 보여지는 해당 놀이기구나 시설물들에 마우스를 갖다 대면 해당 정보를 볼 수 있습니다. 해당 시설물 또는 놀이기구의 자세한 정보는 '놀이기구 선택'창의 하단에 표시됩니다. 놀이기구의 각종 정보라든지 대략적인 건설비용 등이 표시되므로 주의 깊게 살펴보세요.

### TIP

위로 올라가는 놀이기구는 고객들에게 새로운 즐거움을 선사합니다. 놀이공원의 여러 놀이기구들을 볼 수 있게 할 뿐더러 놀이기구를 본 고객들이 그 놀이기구를 타러 가기도 합니다.



A. 수송 기구 - 빠르지는 않지만 고객들을 태우고 다니는 수송기구에는 미니어처 열차, 모노레일, 케이블카 등등이 있습니다. 이 놀이 기구들에는 피도록 이런 많은 정거장을 만들도록 하세요.(그렇다고 너무 많으면 안됩니다. 적당히 분배해서 만드세요.) 고객들은 수송기구를 타고 공원의 이모저모를 살펴볼 수 있으며 가고자 하는 곳을 쉽게 갈 수 있도록 도와줍니다.(만일 손님들이 타려고 하는 놀이기구까지 가기 위해 너무 많이 걸어야 한다 싶거나 피곤하거나 화가 난 고객들이 많다면 수송기구는 필수입니다!)





**B. 완만한 기구** - 높이가 낮고 스틸감이 별로 없는 놀이기구 들은 대부분의 고객들에게 적당합니다.(특히 어린이들에게는 안심맞춤입니다.) 구름열차(관람용 커다란 바퀴)나 회전 목마 등은 완만한 놀이기구의 대표적인 예입니다. 대부분의 완만한 놀이 기구들은 따로 디자인을 할 수가 없으며 여타 좀더 흥미 있고 스틸 있는 놀이기구보다는 면적도 덜 차지합니다.

**C. 롤러코스터** - 롤러코스터는 성공적인 공원 운영을 위해서는 절대 빠질 수 없는 놀이 기구입니다. 목재나 철재 롤러코스터들은 단지 시작에 불과합니다. 시나리오를 진행하면서 여러분은 연구개발기금을 투자할 것이고 그렇게 되면 정말 여러 종류의 다양한 롤러코스터를 지을 수 있게 됩니다.

건설이 가능한 롤러코스터들이 이 카테고리에 표시되며 각 롤러코스터 그림을 마우스로 클릭하면 갖가지 디자인으로 만들어져 있는 롤러코스터들을 볼 수 있습니다. 각 디자인별로 마우스를 갖다 대면 해당 롤러코스터 디자인별로 여러 가지 분석 내용 들이 표시됩니다. 또한 이 대화상자에서는 두개의 버튼이 있는데요, 하나는 '배경 켜기/끄기' 버튼이며 다른 하나는 '방향버튼'입니다. 완만한 놀이기구나 수상 놀이 기구들도 이미 만들어진 디자인을 선택하게 되면 이런 방식으로 해당 정보가 보여지게 됩니다.

**D. 스틸 기구** - 완만한 놀이기구와 롤러코스터의 중간급 정도의 놀이 기구들입니다. 흔들거리는 놀이기구나 방방 돌아가는 놀이기구 등이 이 카테고리에 속합니다. 참 오래된 놀이기구 중에 하나인 범퍼 카 같은 놀이기구도 여기에 속합니다.

**표. 수상 기구** - 지겹도록 더운 날이 계속된다면 고객들에게 무엇이 필요할까요? 수상 놀이기구는 고객들에게 더위를 씻어줄 수 있는 훌륭한 도구입니다. 노 젓는 배, 통나무 배타기, 고속력 수상 롤러코스터 등이 여기에 속합니다.

**F. 상점 및 가판대** - 음식 가판대, 기념품점, 안내소, 화장실과 같은 시설들이 필요합니다.

### TIP

지붕이 씌어진 놀이 기구들은 비가 올 때에는 인기만점입니다.

실제 롤러코스터를 만나보세요!  
명칭 : 타이탄(Titan)



롤러코스터 형태 : 하이퍼트위스터 코스터  
재원 : 높이 - 약 77.5미터, 길이 - 약 1,614미터, 순간 최대 속도 : 약 137km  
특성 : 3바퀴 반의 나선형 코스터를 돌아온 후에 낙타 등 모양의 언덕을 지나쳐가서 약 37미터의 깜깜한 터널을 지나갑니다. 상당히 길고 빠른 롤러코스터입니다.

소재지 : 텍사스의 식스 플래그 (달라스)

\* 이 놀이기구를 게임상에서 직접 보시려면 '텍사스의 식스 플래그' 시나리오를 참조하세요.

SixFlags



**G. 연구개발** - 연구개발 탭을 선택하면 가장 최근에 조사된 것들과 최근의 조사 계획, 예상완료일을 보여줍니다. 연구개발기금 버튼(1)을 선택하면 조사기금 창이 열립니다. 발명 세부사항 버튼(2)을 선택하면 새로운 놀이기구를 바로 볼 수 있습니다.

### TIP

롤러 코스터 주변에 강도가 약한 것들을 만들어 손님들에게 타게 하면 흥을 돋구게 만들어 더욱더 긴장된 것들 타도록 유도합니다. 롤러코스터 주위에 강도가 약한 놀이 기구들을 만들어 놓으세요.



## 놀이기구 건설하기

놀이기구 건설은 게임내부 자습서와 48페이지 "롤러코스터 새로 만들기" 난에 자세히 다루고 있습니다. 다음은 필요한 절차에 대한 간단한 설명입니다.

1. '새로운 놀이기구' 버튼을 선택하면 '놀이기구 선택' 창이 나타납니다.
2. 탭을 사용해서 놀이기구 형태를 선택하세요.
3. 그림을 클릭해서 놀이기구를 선택하세요.
4. 놀이기구의 위치와 방향을 결정하시고 건설하고자 하는 지점을 클릭하세요. 몇 놀이기구 건설은 클릭한번으로도 되지만(이미 디자인이 되어있는 놀이 기구들), 여러분이 직접 디자인하고자 하는 것들은 시간이 걸립니다.
5. 놀이기구를 위한 입구와 출구를 설치하세요.
6. 입구를 보도와 연결하는 대기열을 만드세요. 보도를 출구와 연결하는 것이 잊지 마세요.
7. 놀이기구를 테스트하고 입장료를 정하고, 이름을 정한 다음에는 운영방식을 정하세요.
8. 놀이기구를 개방하세요.

### TIP

작게 시작하세요. 롤러코스터 타이쿤2에서는 시간이 천천히 갑니다. 공원이 대중을 끌어들이기 전에 크고 화려한 놀이 기구에 너무 많은 돈을 낭비하지 마세요.



## 놀이기구 건설 대화상자

놀이기구 건설 대화상자의 버튼들은 생성하고자 하는 놀이기구의 형태에 따라 다릅니다. 여기에 버튼들에 관한 간단한 설명이 있습니다.

A. 방향 - 다음에 놓을 부분의 형태를 지정하려면 화살표를 클릭하세요.

B. 특별사항 - 여기를 누르면 특이한 트랙부하나 요소를 놀이기구에 추가합니다. 선택사항들은 건설중인 놀이기구의 형태와 경사지 및 막 건설한 구획에 따라 달라집니다. 브레이크, 온라이드 사진촬영지역, 공중 제비, 나선형 코스터, S자 굴곡, 플랫폼 등등을 선택하실 수 있습니다.

C. 경사지 - 다음 트랙부분 경사지를 지정하시려면 여기를 클릭하세요.

D. 특별기능 - 안쪽으로 경사진 커브와 좌석회전 같은 특별 기능들이 건설중인 놀이기구 형태에 따라 놀이기구 건설 창에 이따금씩 나타납니다.

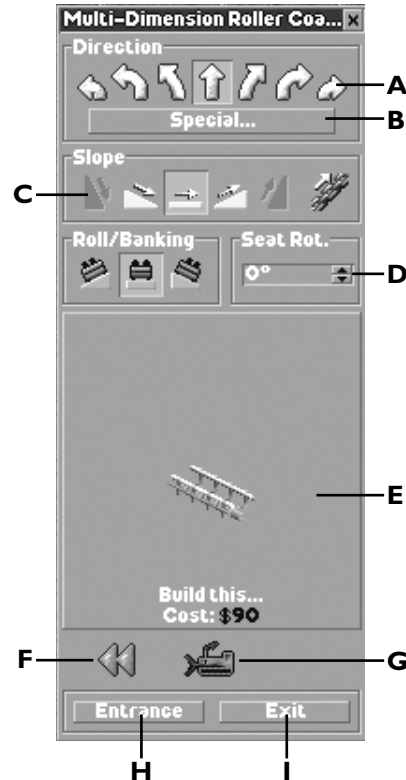
E. 건설하기 - 메인 화면에서 강조되는 트랙부분의 윤곽에서 다음 부분을 추가하려면 여기를 클릭하세요.

F. 다음 / 이전 트랙부분 - 전진 화살표나 후진 화살표를 클릭하면 놓여진 트랙부분 사이에 움직일 수 있습니다. 현재 선택된 트랙부분은 강조될 것입니다.

G. 파괴하다 - 트랙 끝에서는 방금 건설한 트랙부분을, 트랙 한가운데 있다면 강조되는 트랙부분에서 불도저 아이콘을 클릭하세요.

### TIP

오른쪽 버튼으로 클릭하면 어느 트랙이든 선택하실 수 있습니다. 놀이기구는 반드시 작업 전에 종료되어야 합니다.



H. 출입구 - 출입구를 놓으려면 여기를 클릭하세요. 역 플랫폼 근처에 입구를 놓아야 합니다. 이 옵션은 간이 놀이기구가 놓이지 마자 자동적으로 선택됩니다.

I. 출구 - 출구를 놓으려면 여기를 클릭하세요. 출구는 역 플랫폼 근처에 놓아야 합니다. 이 옵션은 놀이기구 입구가 놓인 후에 자동적으로 선택됩니다.



## 놀이기구 점검 및 수리

여러분의 공원에 있는 모든 놀이기구는 관계된 놀이기구 대화상자가 있습니다. 이 대화상자는 자동적으로 놀이기구 건설을 끝내면 열립니다. 메인 화면에 있는 놀이기구를 클릭하거나 놀이기구 / 유원지에서 이름을 선택하면 놀이기구 대화상자를 열 수 있습니다. 놀이기구마다 특색과 통계자료가 뜹니다. 아래는 놀이기구 대화상자에 나오는 유용한 요소들입니다.

A. 보기 - 이 대화상자는 작업중인 놀이기구를 다양하게 보여줍니다. 열로 된 탭 밑에 펼침 메뉴를 사용하는 객차나 놀이기구 난을 통해서 볼 수 있습니다. 보기 대화상자의 오른쪽에는 위 화면에 숫자로 표시된 5개의 버튼이 있습니다.

1. 열기/검사/닫기 - 놀이기구를 생성한 후에, 반드시 대중에게 개장하기에 안전한지 테스트를 해야 합니다. 놀이기구를 검사함으로써 당신과 손님들이 놀이기구가 얼마나 강렬하고 흥미롭고, 구역질 나게 하는지 알려줍니다.(모든 놀이기구들을 검사할 필요는 없습니다. 열거나 닫기 선택메뉴가 없는 것들이 있습니다.)

2. 조립 - 놀이기구 조립 대화상자가 열리고 입구와 출구를 조절하거나 수정과 수리를 하는 곳입니다. 작업 전에 놀이기구를 종료해야 합니다.

3. 이름 붙이기 - 놀이기구에 원하는 이름을 지어줍니다.(30자까지)

4. 해당 위치로 가기 - 메인 화면에서 놀이기구 부분이나 보기 대화상자에 표시된 객차로 이동합니다.

5. 지우기 - 주의! 여러분의 놀이기구를 파괴합니다. (단, 대신 돈을 받게 됩니다.)

B. 설명 - 놀이기구에 대한 설명과 용량을 보여줍니다. 놀이기구에 객차 수를 정할 수도 있고, 놀이기구가 뒤집은 객차로 시작하는 지에 같은 변수들을 정합니다.

C. 기계구조 - 놀이기구의 형태에 따라 여러 가지 기계적인 옵션을 정할 수 있습니다. 손님들의 최소/대 대기시간, 한꺼번에 실을 것인지 부분만 실은 것인지, (경주형태 놀이기구의 경우)인접 놀이기구 역과 협조를 할건지, 얼마나 빨리 언덕승강기를 운영할 것인지도 정할 수 있습니다.

D. 보수기록 - 놀이기구의 신뢰도와 고장시간을 엿볼 수 있습니다. 기계공들이 놀이기구를 얼마나 자주 조사하도록 지정하는 곳입니다. 놀이기구에 가장 인접한 기계공과 연계된 노동자 대화상자를 열려면 기계공 버튼을 클릭하세요.





**E. 색깔 / 형식** - 놀이기구를 칠하고, 객차를 색칠하고, 입구와 출구의 형태를 정하려면 여기를 클릭하세요. 놀이기구와 객차의 연계된 부분들을 조절하려면 컬러 버튼을 클릭하세요. 페인트 브러시를 사용해 다른 색 도표로 여러 놀이 기구들을 색칠할 수 있습니다. 페인트 브러시 버튼을 클릭하세요, 색 도표에서 하나를 선택한 다음, 사용할 세가지 색을 선택하세요. 그 다음에 색칠하려면 메일보기 화면에서 트랙부분을 클릭하세요.

**F. 음악** - 펼침 메뉴를 클릭한 다음에 여러 형태의 음악에서 선택하세요. 음악은 손님들을 끌고 놀이기구에 분위기를 더합니다.

**G. 놀이기구 통계** - 놀이기구가 흥미롭지 않았는지 기분을 좋게 만들었는지 알게 해주는 요소들입니다. 모든 놀이 기구들인 같은 종류의 통계자료를 가지고 있진 않습니다.

- 흥분도 - 손님이 얼마나 즐겼는가.
- 격렬도 - 놀이기구의 중력이 얼마나 극도였는가.
- 어지러움 - 탑승자의 메스꺼움의 정도, 놀이기구를 타고난 후 얼마나 많은 양의 점심식사를 토해낼 것인가 하는 정도.
- 최대속도 - 최고속도.
- 평균속도 - 전 탑승길이 동안 평균속도.
- 탑승시간 - 몇분 동안 탑승했는가.
- 탑승길이 - 탑승길이
- 최대 양성 직립 중력가속도 - 탑승자에 가해지는 최대 중력.
- 최대 음성 직립 중력가속도 - 탑승자에 가해지는 최대 음성 중력.
- 총 공중시간 - 탑승자가 경험하는 무중력 시간.
- 거꾸로 됨 - 탑승자가 예측하는 도중에 거꾸로 떨어지는 횟수.

놀이기구 통계 탭에는 저장 버튼도 있습니다(디스켓 아이콘 모양). 이곳을 클릭하시면 트랙디자인을 디스켓에 저장합니다.

**H. 자료 기록** - 이 목록은 탑승 중에 작업중인 물리학 실시간 그래프를 보여줍니다. 속도, 고도, 직립 중력가속도 그리고 측면 중력가속도 4가지 범주로 나누어져 있습니다. 롤러코스터상에서는 탑승을 덜 격렬하게 하려면 어떤 지점에 부분들을 안쪽으로 경사지게 할 필요가 있는지 알려고 사용합니다.

**I. 재정 자료** - 여기를 클릭하면 손실과 이익을 보여주는 놀이기구 수입을 간단히 보여줍니다. 개별탑승마다 입장료를 걷는 시나리오를 하고 있다면 여기서 표 값을 정할 수 있습니다.

**J. 고객 자료** - 이 탭은 탑승객 수, 인기도, 대기 시간 등등 고객과 관련된 통계에 관한 것입니다. 놀이기구, 탑승, 줄서기를 생각하고 있는 고객과 관련된 대화상자들을 불러오는 대화상자 오른쪽에 세 개 버튼이 있습니다.

### TIP

탑승 시 저장버튼은 트랙디자인 뿐만 아니라 놀이기구 주변 추가적인 테마물, 배경을 저장하게 해줍니다. 놀이기구 주변에 저장하고자 하는 대상물에 클릭하세요. 저장하시기 전에 놀이기구를 시험해 보고 통계를 생성해야 합니다.



## 놀이공원 운영

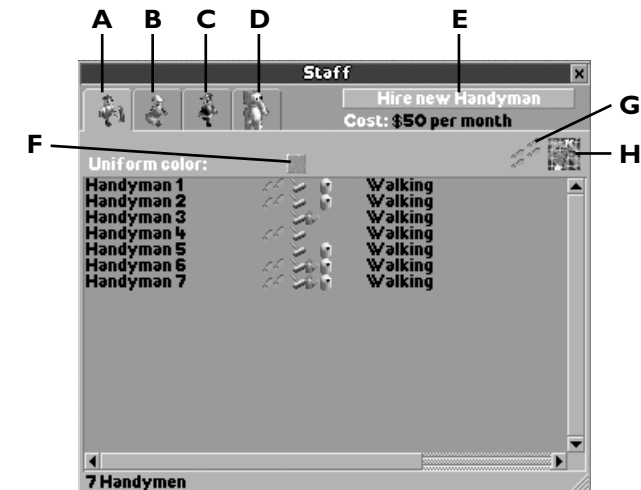
놀이공원 건설은 여러분의 상상력을 돕원하는 일입니다만 전부는 아닙니다. 성공적인 실업가가 되려면 건설한 것과 공원 운영관리를 둘 다 잘 유지해야 합니다.

### 직원

공원의 매일 진행되는 운영은 꽤나 압도적인 일입니다. 통합 기계류를 관리하는데 책임이 있으며 일이 잘못이 된 경우 무고한 공원객이 다치거나 죽을 수도 있습니다. 공원은 매일 수백만 명의 방문객이 몰아 닥칩니다. 예의 바르지 못한 사람이 혼란을 일으키고 물건들을 부수고, 나머지 사람들이 즐기는 것을 방해하는 것을 막아야 합니다. 힘든 일 같이 보이지만 그렇습니다. 다행히도 여러분은 세부사항 등을 신경써줄 경영관리 능력을 가진 현실적인 직원이 있어야 합니다.

### 직원 고용

일상의 임무를 관리하는데 도와줄 4가지 형태의 직원이 있습니다. 직원버튼을 클릭하면 직원 대화상자가 나타나며 공원 직원들을 고용하고 관리할 수 있습니다.



**A. 일꾼** - 이 지치지 않는 노동자들은 휴지통을 비우거나, 잔디를 깎고, 정원에 물을 주고, 가장 중요한 것은 길에 구토물을 치웁니다. 잡역부는 고용하는데 한달에 50달러가 듭니다.



B. 기술자 - 놀이기구가 순조롭게 운용하려면 기계공을 고용하세요. 고장이나 사고를 줄입니다. 만약에 기능장애 시에는 놀이기구를 고칩니다. 기계공은 고용하는데 한달에 80달러가 듭니다.

C. 안전요원 - 매 다발마다 썩은 사과가 항상 있곤 합니다. 벤치를 부수는 것과 같은 문제를 일으킬 훌리건을 저지할 안전요원을 고용하세요. 안전요원은 고용하는데 69달러가 듭니다.

D. 엔터테이너 - 긴 줄에서 기다리는 것 만큼 손님들 기분 언짢게 하는 것이 없습니다. 엔터테이너를 고용해서 방문객들이 즐겁게 하세요. 놀이기구 입구주위에서 순회하게 하세요. 엔터테이너는 한 달에 55달러가 듭니다.

E. 고용버튼 - 이 버튼은 새 직원을 임금대장에 놓게 하고 관련된 노동자 대화상자를 엽니다.

F. 색깔버튼 - 이 버튼은 노동자 유니폼의 외양을 바꿉니다.

### TIP

물품 파손이 나면, 공원에 손상된 물품을 교체하는 것이 가장 좋은 방법입니다. 훼손된 물품을 오래 둘수록 손님들을 더욱 기분 상하게 합니다.

### TIP

노동자에게 행로를 정하고자 하면(필수입니다) 어떤 지역도 순할 되지 않는 곳이 없어야 합니다. 잡역부가 청소도 하지 않은 곳이 얼마나 구역질이 나겠습니까

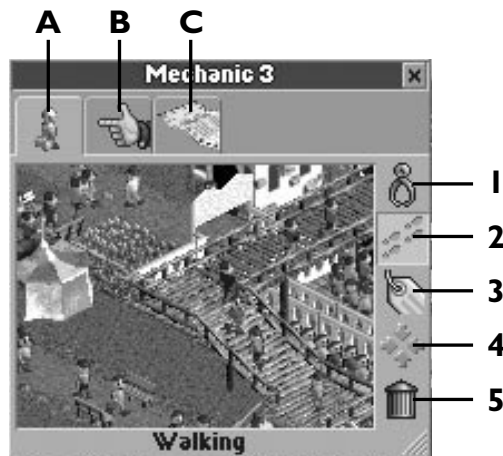
G. 행로버튼 - 이 버튼은 임직원이 어디를 순시하고 있는지 추적합니다. (행로를 정하는 방법에 대해서 41쪽 “순시”를 참고하세요) 이 버튼을 클릭하면 임명한 특별 직원들이 순시할 지역이 나옵니다. 순시지역은 메인 화면에서 강조될 것입니다. 메인 화면에서 강조된 지역을 클릭하면 그 지역에 임명된 직원과 연관된 직원 대화상자가 열립니다.

H. 미니 지도 버튼 - 이 곳을 클릭하면 미니 지도가 열리고 직원들이 뛰고있는 점들로 표시됩니다.

### 직원관리

직원 대화상자를 이용해서 직원들을 감독하고 관리하세요. 직원 중 한명을 클릭하면 또는 직원 대화상자에서 목록에서 선택해서 노동자 대화상자가 열립니다(배경표시에서). 제목표시줄은 노동자의 이름을 보여줍니다.(이름을 지어주기도 가능합니다.) 세 개의 탭이 있고 각마다 화면에 표시를 합니다.

A. 보기 - 이 유용한 탭은 공원에서 임무를 수행중인 직원을 가까이서 보여줍니다. 이 대화상자는 오른쪽에 다섯 개의 버튼이 있고 화면 위쪽에 숫자로 표시됩니다.



1. 잡기 - 이 곳을 클릭 후 직원을 선택해서 특정 지역으로 이동합니다.

2. 순시 - 이 버튼을 눌러서 직원에게 공원의 특정지역에 임무를 부여합니다. 이 버튼이 눌러있는 동안, 모든 직원들이 하고 있는 순시들이 메인 화면에 바둑판 눈식으로 나타납니다. 현재 직원의 순시는 녹색 바둑판 눈으로 그려집니다. 배경을 클릭한 다음 직원이 돌아다니고자 하는 지역에 지정하세요.

3. 이름 넣기 - 이름을 다시 정하려면 여기를 클릭하세요.

4. 해당지역으로 이동 - 이 버튼은 주 보기화면에서 일꾼의 현재 위치로 집중됩니다.

5. 해고 - 여기를 누르면 노동자의 계약을 파기하고 공원에서 고용을 끝냅니다.

B. 명령 - 이 탭은 각 직원들마다 특별한 임무를 통제하게끔 해줍니다. 임무 옆에 있는 상자를 클릭해서 일꾼의 임무가 되게 해보세요. 체크된 상자는 직원이 그일을 할 것이라는 것을 나타냅니다.

- 잡역꾼은 네가지 가능한 일들을 합니다 : 보도를 청소하는 일, 정원에 물주기, 휴지통 비우기, 잔디깎기.
- 기계공은 놀이기구를 검사하고 수리합니다.
- 엔터테이너는 단순히 의상을 바꿉니다 : 무엇을 입을지 정하려면 명령탭에 있는 펼침 메뉴를 클릭하세요.
- 안전요원의 일은 간단해서 어떠한 명령을 내릴 필요는 없습니다.(행로를 정하는 일을 제외하고는)

C. 통계 - 이 탭은 직원이 채용 시에 월급과 채용 후부터 무엇을 하고 있는지에 대한 정보를 제공합니다.

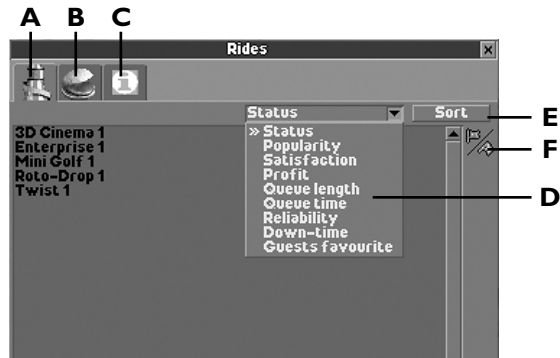
### TIP

잡기 버튼은 어지러운 쓰레기 더미가 있는 곳에 잡역부를 이동하는 가장 빠른 방법입니다. 그러나 기계공이 고장 난 놀이기구를 고치는 데는 소용이 없습니다. 기계공을 선택해서 이동할 때 그의 현재임무를 취소합니다. 기계공들이 훨씬 더 능률적 이려면 조직원 순회를 하도록 하십시오. 그러나 기계공은 지정된 순시임무를 고장 난 놀이기구를 고치려고 떠나지는 않는다는 것을 명심하세요.



## 놀이기구 및 시설 관리

놀이기구가 운영되는 공원에 있는 모든 놀이기구와 시설을 다루는 한곳에서 모든 것을 할 수 있는 장소를 제공하는 놀이기구/명소 버튼을 자주 사용하실 겁니다. 놀이기구/명소 버튼은 몇몇 선택사항이 있습니다.



- A. 놀이기구 - 공원에 있는 모든 놀이기구를 목록으로 만듭니다. 놀이기구 명에 클릭하면 관련된 놀이기구 대화상자를 열 수 있습니다.
- B. 상점과 매점 - 공원에 있는 상점과 매점을 열거합니다. 이름에 클릭하면 관련된 대화상자가 나타납니다.
- C. 안내소 및 관람객 편의시설 - 안내소, 화장실, 응급치료소, 현금지급기를 목록별로 보여줍니다. 이름을 클릭하면 관련된 대화상자가 나타납니다.
- D. 정보유형 - 펼침 메뉴로 정보칼럼에 나오는 정보를 바꿉니다. 열거된 정보는 다양하지만 다음과 같습니다.

- 상태 : 탑승자수는 얼마이고, 고장인지 운영중인지
- 인기도 : 속고 뒤에 놀이기구를 타고자 하는 고객의 퍼센티지
- 만족도 : 타고난 뒤 고객들의 놀이기구 순위도
- 이익 : 놀이기구가 얼마만큼 벌고 잃고 있는지
- 대기길이 : 탑승하려고 많은 사람들이 기다리고 있는가
- 대기시간 : 탑승하려면 얼마나 많은 시간을 기다려야 하는가
- 신뢰도 : 놀이기구가 운영되는 퍼센티지
- 고장시간 : 놀이기구가 고장 날 때까지 총시간
- 고객 선호도 : 고객들이 가장 선호하는 놀이 기구들

### TIP

모든 이에게 뭔가를 주세요. 네, 롤러코스터는 공원의 핵심입니다만 모든 이가 롤러코스터를 타는 것을 좋아하진 않습니다. 이따금씩 뭔가를 타고자 원하는 사람들조차도요. 평범수준에서 강렬한 것까지 모든 영역을 포괄하는 놀이기구의 균형을 유지하세요. 만족하는 사람들 수를 최대화할 것입니다.



E. 정렬 - 선택한 정보형태에 따라 리스트를 정렬하려면 여기를 클릭하세요.

F. 열기/닫기 - 한번 클릭으로 여기에서 모든 놀이기구를 열거나 닫을 수 있습니다.

## 고객 관리

### TIP

안내소의 장점 중에 하나는 (여러분이 지정한 가격에) 고객에게 공원지도를 제공합니다. 쉽게 지도를 얻을 수 있으면 관람객이 길을 덜 잃게 됩니다.

공원 관람객의 만족도의 여러분의 가장 중요한 관심사입니다. 만족한 고객은 공원에 오래 머물고 돈을 씁니다. 명성이나 입 소문으로 고객을 끌기도 합니다. 불만족스러운 고객은 돈을 쓰지 않고 갑니다. 어떻게 방문객들이 생각하고 느끼는 것을 알 수 있을까요? 관리자로, 고객의 행동과 생각을 하나하나 관찰할 수 있는 강력한 한 투표와 보고 장치를 사용할 수 있습니다. 이런 자료를 얻을 수 있는 방법은 다양한 방법이 있습니다. 방문객 하나하나에 관련된 고객 대화상자가 바로 그것입니다. 이 대화상자는 이따금씩 길 잃은 고객을 찾는데 아주 유용합니다.

### 고객별 대화상자

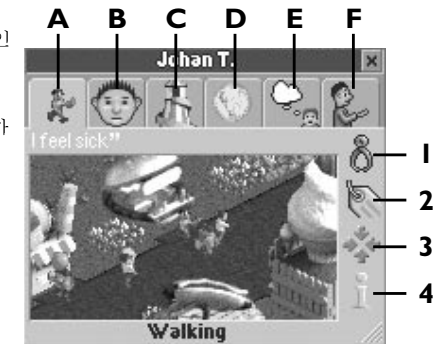
고객대화상자를 여는 가장 쉬운 방법은 메인 보기에서 공원 방문객을 클릭하면 됩니다. 화면 위에 있는 고객 버튼을 클릭하면 열리는 고객요약 대화상자에 있는 이름을 클릭하면 고객별 대화상자가 열립니다.

제목표시줄은 손님의 지정된 이름을 보여줍니다(옆에서 보듯이, 원하시면 다른 이름을 붙이셔도 됩니다.) 고객 대화상자에서 보게 될 탭과 버튼은 다음과 같습니다.

A. 보기 - 공원에 고객이 어디에 있는지 클로즈업되어 보여줍니다. 보기 탭 오른쪽

편에 화면상위에 숫자로 표기된 네 가지 사용 가능한 버튼이 있습니다.

1. 이동 - 이 버튼은 고객을 선택해서 움직이게 합니다. 길 잃은 사람을 이동 시킬 때 아주 유용합니다.
2. 이름 짓기 - 원하시면 이름을 다시 지을 수 있습니다. 이름 짓기를 하려면 여기를 클릭하세요.
3. 해당위치로 이동 - 여기를 클릭하시면 메인 보기화면이 고객의 현재위치로 중심화 됩니다.
4. 추적 - 추적기능 사용 / 비사용을 하려면 이 곳을 클릭하세요. 사용하면 놀이기구를 타거나 내리거나 하는 것과 같은 고객의 행동들이 보기화면 밑에 메시지로 보고됩니다.





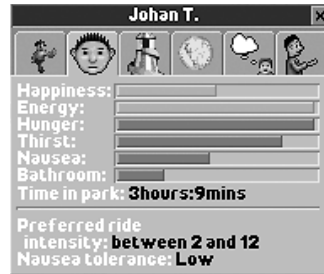
B. 통계 - 고객의 머리 속에는 많은 생각과 감정들이 있습니다. (각 손님마다 그들의 감정과 욕망이 결합되어 공원에 들어옵니다.) 이 탭은 만족도, 배고픔, 목마름, 구토 등의 수준을 면밀하게 보여줍니다. 또한 고객의 시간과 선호하는 놀이기구의 강도와 어느 정도 구토를 참을 수 있는 가를 목록에 표시합니다.

C. 놀이기구 - 이곳은 고객이 어떤 놀이기구를 탔었는지 또는 선호하는 놀이기구를 보여줍니다.

D. 현금 정보 - 이 탭은 고객이 얼마나 많은 돈이 있고 어디에 돈을 소비했는가를 보여줍니다.

E. 최근 의견 - 고객들이 공원에 대해서 어떻게 생각하고 있는지를 알려면 이곳을 사용하세요.

F. 소지품 - 고객이 무엇을 소지하고 있는 가를 보여줍니다.

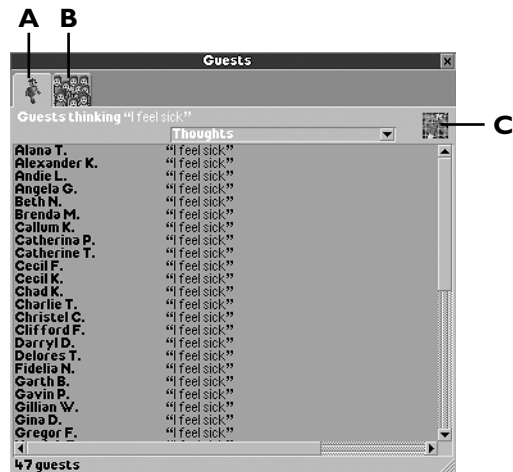


### TIP

고객이 길을 잃도록 내버려 두지 마세요. 주 명소에서 방황하고 있는 방문객은 즐기고 있지 않는 것입니다. 공원지도는 이것을 막을 수 있습니다. 예민한 공원관리자(여러분)는 목격하고 손님을 다시 데려옵니다.

## 고객개요 대화상자

고객개요 대화상자는 일을 제대로 하고 있는지를 알 수 있게끔 해주는 적도입니다. 개인별 그룹별 사람들의 행동과 생각들이 요약되어 있습니다.



A. 고객 - 알파벳 순으로 고객 리스트를 보여줍니다. 고객 버튼을 눌러서 고객개요 대화상자를 열면, 모든 고객이 표시됩니다. 놀이기구 대화상자에 있는 버튼을 사용해 열면(예를 들면 놀이기구에 대한 고객의 생각), 이 버튼과 관련된 고객이 나옵니다. 펼침 메뉴를 클릭하면 행동과 생각이 전환됩니다.

B. 총고객(요약판) - 특별한 것을 하고 있고 생각하는 고객의 수를 포함해서 요약된 고객의 생각과 행동을 볼 수 있습니다. 펼침 메뉴를 클릭하면 행동과 사고가 전환됩니다. 생각이나 행동을 클릭하면 고객 탭에 있는 고객들이 나열됩니다.



C. 미니지도 - 미니지도 대화상자를 열려면 여기를 클릭하세요. 고객 탭에 현재 나열된 고객들이 밝고 고동치는 점들로 지도에 표시됩니다. 이 특징을 이용하면 어디서 붐비는 지 보도상태가 극도로 구역질 나는지에 대해 정확히 나타냅니다.

## 그 밖의 고객정보

모든 놀이기구 대화상자는 놀이기구에 대해서 어떻게 생각하는지 뿐만 아니라 무슨 생각을 하는지, 탈때 줄에서 대기할 때 무엇을 생각하는 지에 대해 명료화해서 보여주는 버튼을 가진 손님 탭이 있습니다. 고객개요 대화상자를 열려면 이 버튼들 중에 하나를 클릭하세요.

(메인보기화면 왼쪽 하단 구석에 있는)상태박스에 있는 순위 막대기를 보세요. 현 순위를 보려면 막대기위에 마우스포인터를 움직이세요. 0에서 100사이의 숫자는 고객의 놀이기구 디자인, 공원 배치, 정돈, 가치, 유희성과 같은 총체적인 인상을 반영합니다. 등급이 문제가 무엇인지 드러내지 않더라도 문제가 있다는 것은 것은 공원의 성공이나 실패를 좌우하는 대단한 잣대입니다.

## 재정

재정은 롤러코스터 타이쿤2의 가장 매력적인 점은 아니라 위함을 무릅쓰고 무시하셔도 됩니다. 현금이 없으면 가지고 있는 것을 유지하거나 새로운 놀이기구를 건설할 수 없습니다. 물론 은행이 있습니다만 대단히 관대한 롤러코스터 타이쿤2 은행가들은 약간의 비용을 줄일 것입니다.

다행히도 돈 관리의 생각하는 것보다 훨씬 간단합니다. 세부작업은 믿을만한 하급 관리자와 회계사들이 합니다. 여러분 맘대로 전문가들이 조절한다고 해서 순이익을 무시해서는 안됩니다. 상점을 돌보지 않으면 당신을 대신해서 아무도 그런 일을 하지 않을 겁니다.

각 시나리오마다, 놀이공원은 있는 그대로입니다 - 현존 토지나 관광 명소를 구입할 필요는 없습니다만 사유지는 유지비를 지불해야 합니다. 관리 하에 공원을 개선하려면 은행에서 돈을 빌립니다. 이 임대료는 현금 보유액인 여러분의 자본금입니다. 그것과 공원에서 소비하는 고객에서 얻는 수입전부가 여러분의 자금의 원천입니다. 개발비, 봉급 및 유지비는 지출입니다.

## 회계 보고서

돈이 어디로 가는 주의를 기울이면 공원 재정은 그리 어렵지는 않습니다. 다행히도 여러분을 위해 여러분을 도와주는 몇 개의 보고서가 있습니다. 재정 대화상자에서 가장 유익한 것부터 봅시다.



### TIP

날씨를 모니터 하거나 날씨가 내려가면 커피 노점을 설치하거나 가격을 올리고, 날씨가 더우면 음료수 가판을 설치하는 것과 같은 팔고 있는 것을 조절하는데도 지불됩니다.



**Financial Summary**

Expenditure/Income	March	April	May	June
Ride construction				
Ride running costs				
Land purchase				
Landscaping				
Park entrance tickets	-\$1,175.00	+\$10.00	+\$10.00	-\$12.00
Ride tickets				
Shop sales				
Shop stock				
Food/drink sales				
Food/drink stock				
Staff wages				
Marketing				
Research	-\$200.00	-\$200.00	-\$200.00	-\$50.00
Loan interest	-\$50.80	-\$50.80	-\$50.80	-\$15.20
<b>Loan:</b>	<b>\$10,000</b>	<b>at 5% per year</b>	<b>Park value:</b>	<b>\$0</b>
<b>Cash:</b>	<b>\$7,985.40</b>		<b>Company value:</b>	<b>-\$2.01k</b>

A. 재정구조 - 매달 수입과 지출에 관한 상세한 내역을 보여줍니다. 가장 면밀한 재정 보고서입니다. 이것으로 돈의 흐름을 알 수 있습니다. 현재의 대출을 갚거나 더 많은 돈을 빌리려면 탭 밑에 있는 대여금 옆에 있는 상하 화살표를 클릭하세요.

B. 현금도표 - 이 탭은 현금보유액에서 은행에서 빌린 대여금의 총액을 뺀 것을 그래프로 보여줍니다. 총액은 상단에 있습니다. 현금보유액이 대여금을 넘어서지 못하면, 숫자는 부정적인 것을 나타내는 적색이 됩니다.

C. 공원 - 공원이까지 도표를 보려면 여기를 클릭하세요 - 공원이 얼마만큼의 가치가 있는가에 계산한 복잡한 숫자. 공원 값 수치는 공원 순위에 정해진 토지 값, 소유장비, 총체적인 공원과 놀이기구의 질과 수익성, 공원의 전반적인 대중의 명성에 의해 정해집니다.

D. 주당수익 - 주당수익을 보여줍니다. 각 자료는 상대적으로 단기간을 반영하기 때문에 여기에 소개된 모든 통계 중에 가장 변화가 심합니다. 상단에 나열된 현수입은 중요한 지시기입니다. 만약에 돈을 잃고 있는 적색 숫자이면 무슨 수를 써야 합니다.



### TIP

마케팅으로 더 많은 고객을 공원에 끌 수 있습니다. 조심하세요. 판촉으로 고객들을 유인할 때에는 거래 수지가 맞는지 확인해 보세요. 예를 들면 입장료 반값 판매촉진 운동으로 고객들이 공원에 오는데 입장료가 없다면 그들은 속았다고 느낄 겁니다.



표. 마케팅 - 공원에 아직 와보지 않은 사람들에게 알리는데 됩니다. 마케팅 대화상자는 무료상품권에서 각 캠페인마다 목록별 가격을 보여주는 광고캠페인까지 각 여섯 가지 마케팅 옵션이 있습니다. 캠페인이 진행될 주수를 정할 수 있는 대화상자를 열려면 마케팅 캠페인을 클릭한 다음, 캠페인을 시작하려면 버튼을 클릭하세요.

표. 조사 - 시나리오를 시작하면 눈만 충족시키는 것 이상입니다. 시나리오가 시작될 때 이용 불가능한 숨겨진 특별한 것들을 발견합니다. 매달 조사에 더욱더 많은 돈을 지출할수록 다른 놀이기구, 상점들, 코스터와 놀이공원을 정교하게 만들 수 있게 하는 풍경을 더욱더 빨리 찾게 됩니다.

조사 탭에 있는 펼침 메뉴는 조사에 지출하는 월간비용을 지정하게 합니다.(전혀, 최소, 보통, 최대 자금). 과학자들에게 무엇에 초점을 두어야 하는지에 대해 말할 수 있습니다. 예를 들면, 여름철이 시작하기 전에 모든 조사기금을 새로운 수중 놀이기구와 풍경을 개발하도록 쏠아 부을 수 있습니다.

### TIP

신제품이 왕입니다. 새로 설치, 연 놀이기구는 2여년 동안 운영되는 것보다 더 많은 고객을 끄니다. 새로운 것 만큼 손님을 흥분시키는 것은 없습니다.

실제 롤러코스터를 만나보세요!  
명칭 : 텍사스 자이언트(Chang)



롤러코스터 형태 : 목재 롤러코스터

재원 : 높이 - 약 43미터, 길이 - 약 1,496미터, 순간 최대 시속 : 약 99km

특성 : 세계에서 가장 크고 가장 빠른 목재 코스터 중 하나. 53도 각도에 41미터 낙하와 경사진 커브와 21개의 낙하지점으로 되어 있습니다.

소재지 : 텍사스의 식스 플래그(달라스)

\* 이 놀이기구를 게임상에서 직접 보시려면 '텍사스의 식스 플래그' 시나리오를 참조하세요.



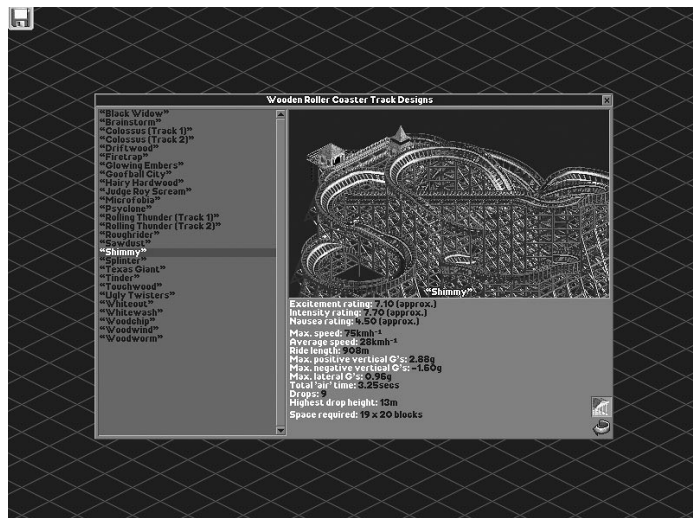


## 롤러코스터 새로 만들기

롤러코스터 만들기는 시간에 걸쳐서 개발되고 실험과 성공을 거쳐서 정제되는 창조적인 예술입니다. 첫 롤러코스터를 제조 시, 조그마하지만 완벽하게 만드는 것이 좋습니다. 기본기에 충실하게 하고 단 하나의 놀이기구에 가장 최선과 가장 대단한 기술력을 모두 집약하려다가 좌절하지 않기 위해서입니다.

일단 편안히 만들자 마자, 서서히 추가적인 부품을 현 놀이기구에 부착하거나 약간 복잡한 디자인을 만들어 보세요. 목표는 즐기고 참조하는 것이란 걸 잊지 마세요.

## 롤러코스터 설계자



산만하지 않고 놀이기구를 새로 만들려면, 롤러코스터 설계자를 사용하세요. 메인 메뉴에서 옵션 버튼을 클릭하고 롤러코스터를 선택하면 됩니다.

첫번째 단계는 놀이기구 형태 및 수송수단 대화상자에서 놀이기구 형태를 선택합니다. (네 가지 놀이기구 형태를 선택할 수 있고 서로 얹히는 놀이 기구들을 디자인할 수 있습니다. 만들고자 하는 놀이기구 형태를 클릭하고 계속하려면 오른쪽 하위부분 코너에 있는 전진버튼을 클릭하세요.

변형된 형태의 새 놀이기구 대화상자가 나타납니다. 만들고자 하는 코스터 형태의 그림을 클릭하세요. 그림, 통계치, 경치 썸/곰 버튼과 회전버튼과 함께 사전에 만들어진 가능한 놀이 기구들이 등장합니다. 현 디자인에 클릭하거나 사용자 디자인 생성을 클릭하면 메인



보기 화면으로 이동합니다.

여러분의 코스터를 만들어 보세요!(36 페이지의 놀이기구 건설에 관한 더 세부사항을 참조하세요.)

끝나면, 놀이기구를 테스트하고 저장하세요. 나중 게임에 사용 가능할 것입니다.

## 롤러코스터 확인사항

이론적으로 덜 사용해서 코스터를 건설할 수 있다 하더라도 여기에 운영가능하고, 이익이 되는 코스터를 만드는데 필요한 요소들을 정리한 안내지침서가 있습니다.

- 최소한 역 플랫폼 트랙과 연결된 두부분 (하나는 입구와, 다른 하나는 출구)
- 역 플랫폼의 시작점에 출발하고 연속된 동그라미 형태로 역 플랫폼 뒷부분과 연결되는 탑승트랙
- 견인체인 있는 중간정도 기울어진 트랙
- 속도를 높이고 객차가 서킷을 완료하도록 견인체인이 끝난 다음에 첨에 내려가는 경사면.
- 과도한 힘과 강도를 약하게 하기 위한 커브에 경사가 진 트랙.
- 원형, 나선형과 같은 재미와 흥분을 높이기 위한 특별한 트랙.
- 역 입구
- 역 출구

### TIP

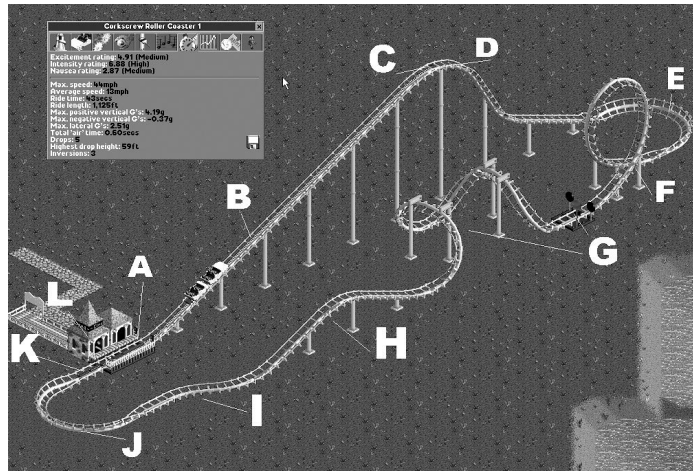
트랙 지반에 높이 표시기를 사용해서 원형과 언덕이 낮은지 알 수 있습니다. 그래서 트랙주의에 돌출한 부분을 지나칠 충분한 속도를 가집니다.





## 간단한 예

이런 간단한 요소들로, 간단하지만 멋진 나선형 코스터를 만드는 방법을 보여 드리겠습니다. 가장 빠르고 멋진 것은 아니지만 잘 달리고 1,2달러정도를 벌니다.



A. 역 플랫폼 - 기차가 두 칸으로 되어 있으면, 아주 짧을 것입니다. 짧은 객차가 항상 좋은 아닙니다. 긴 것일수록 속도와 운동량을 내기 때문입니다. 긴 역 플랫폼을 붙이기 원하시겠지만 이 예를 위해서 최소사항을 고수하겠습니다.

B. 견인체인 - 대부분의 경우 차를 첫 경사지에 올리기 위해서 견인체인과 함께 중간 경사(윗 방향)이 필요합니다. 몇 놀이기구는 가파른 경사를 사용하고 다른 것은 체인이 전혀 필요 없는 동력발사 모드가 있습니다.

C. 정점 - 견인체인을 더 이상 사용하지 않고 아래로 경사지가 내려가는 곳입니다. 이곳에서는 긴 차량이 더욱 재미있습니다. 앞줄에 있는 사람들은 뒷 차가 언덕을 넘기를 기다리면서 끝에 매달릴 것입니다.

D. 내려간다 - 이곳은 경사면이 실제로 시작하는 부분입니다. 중간높이와 많은 중간 크기가 따르는 가파른 조각들을 사용했습니다. 차는 웅 하고 내려가고 충분한 운동량과 속도로 트랙 끝까지 갈 것입니다.

E. 기대세요 - 차는 빨리 움직이고 턴을 하니까 힘을 분산 시키려고 경사진 커브 조각들을 사용했습니다. 탑승자들이 주의로 확 날아가는 것을 막습니다.

F. 미치세요 - 경사가 있는 커브에서 나오면 중간 경사 트랙을 놓아서 원형 트랙이 특별 트랙 메뉴에 나타날 것입니다. 그럼 멋진 직립 원형 트랙을 추가합니다.



G. 치즈라고 말하세요 - 탑승 시 사진이라는 다른 특별 트랙을 추가했습니다. 돈을 벌고 놀이기구의 인기를 높입니다. 추가 특별트랙과 이를 따랐습니다. 가벼운 식사를 아꼈기를 바랍니다.

H. 오, 내 배! - 즐겁게 하고, 차량의 운동량을 분산하고 이용하려고 조그만 언덕을 두었습니다.

I. 정렬하기 - 트랙 조각들이 연결되어야 한다는 것을 압니다. 그래서 에스페드라는 특별한 조각을 사용했습니다.

J. 거의 다 왔습니다 - 경사가 진 부분들은 충격을 흡수하고 차량의 속도를 줄입니다.

K. 와우! - 역 플랫폼 전 마지막 부분은 다른 안전을 위해 차 속도를 감소시키는 브레이크라 불리는 다른 특별 조각입니다.

L. 개입 - 모든 것이 연결되면, 입구와 출구를 놓습니다.

다음 단계는 롤러코스터를 테스트하는 것입니다. 테스트는 다음 통계를 생성합니다.

- 평균 흥분도
- 강도(타기에 그리 높지 않음)
- 평균 구토도

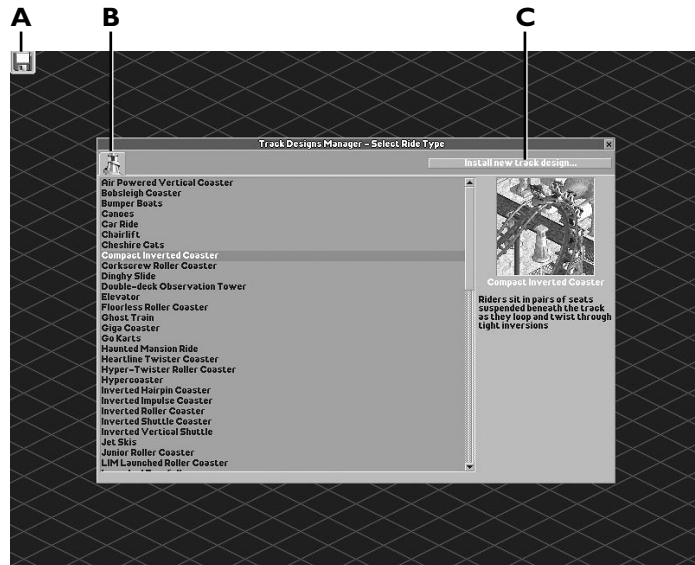
다시, 이것은 상대적으로 단순한 트랙입니다. 가장 거칠고 이상하고 소름 끼치는 롤러코스터를 만드는 것입니다.

배경을 추가하는 것을 잊지 마세요.



## 트랙디자인 관리

게임 밖에서 놀이기구를 다운로드 받았거나, 복사를 하거나, 기본 트랙폴더 말고 다른 폴더에 저장했다면, 트랙디자인 관리자를 통해 사용 가능한 놀이기구에 추가할 수 있습니다. 가장 간단하지만 중요한 도구는 놀이기구 생성 대화상자에서 놀이기구를 명명하거나 삭제하는 것입니다. 메인 메뉴에 있는 도구상자 버튼을 클릭하면서 트랙디자인 관리자를 나옵니다.



A. 디스크 및 게임옵션 - 메뉴에서 선택할 수 있는 것들은 롤러코스터 타이쿤2에 관해, 옵션, 화면사진, 나갑니다. 이들 옵션의 설명은 15페이지를 참조하세요.

B. 트랙디자인 범주 - 범주에 있는 모든 트랙디자인이 있는 대화상자를 열려면 아무 범주를 클릭하세요(추가한 것 뿐만 아니라 게임과 같이 원래 있는 것들). 놀이기구를 만들 때 보게 되는 대화상자가 동일합니다. 특별사항과 더불어 각각 이름이 붙여진 놀이기구 그림이 있습니다. 이름이 붙이거나 삭제하려면 놀이기구에 클릭하세요.

C. 새로운 트랙디자인 설치 - 여기를 클릭하면 저장된 트랙디자인을 가져옵니다. TD6확장자 파일을 가진 폴더를 둘러볼 수 있는 파일열기 대화상자가 열립니다. 파일 이름을 클릭하면 미리 보기가 되고 OK를 클릭하면 게임에 설치가 됩니다. 게임은 자동적으로 적합한 범주에 분류될 것입니다.



## 시나리오 만들기

### 시나리오 편집기 사용법

시나리오 편집기는 다른 사람들과 공유할 수 있는 무한한 멋진 게임 변형물을 만들수 있게끔 하는 강력한 도구입니다. 플레이가 가능한 시나리오를 만드는 것은 시간과 인내가 필요합니다만 계속하십시오. 여러분은 재미있고 생각하게 하는 야심작을 만들고 있을 것입니다.

편집기가 복잡하기 때문에, 게임을 플레이 하는데 친숙해질 때까지 시나리오를 사용하는 하지 않기를 바랍니다. 그런데도 처음 몇 번 시도했을 때 실수를 할 것이라는 것은 아셔야 합니다.

큰 맘 먹지 마세요. 첫 몇 개 시나리오에서는 입구와 통로 구입한 토지로 조그마한 공원을 만드세요. 잘 돌아가는지 보려면 저장하고 플레이 해보세요. 이런 식으로 작동하지도 않을 거대한 공원에 시간을 낭비하지 않으면 야심작 몇 개를 만들 수 있습니다.

단순히 생각하세요. 시나리오를 플레이 하는 재미는 창조하는 유저의 능력에 있습니다. 플레이어들을 생각하셨다면, 그들은 덜 의욕적이라고 생각할 것입니다.

우선 입구통로를 만드세요. 이곳은 손님이 도착하고 여러분의 플레이어가 찾는 첫번째 장소입니다. 다음을 명심하세요 :

- 입구에서 시작하는 통로는 지도의 끝에 연결되어야 합니다.
- 입구의 앞쪽과 뒤쪽 통로도 연결 되어야 합니다. 문을 놓고 양쪽에 통로를 만드세요.
- 공원입구로 가는 통로에 고객들이 나타날 지점을 표시해야 합니다.

다음은 플레이어 소유의 토지를 만드세요. 가끔 너무 서둘러 가려면, 기본 요소들을 거꾸로 맞추게 되고 여러분의 디자인과 맞지 않을 수도 있습니다. 다음을 명심하세요 :

- 지도에서 벗어난 부분과 공원입구 통로는 플레이어가 소유하거나 구입가능 해서는 안됩니다. 이런 과정을 잊어먹으면 게임은 자동적으로 이 통로를 구입 불가능 상태로 지정해 둡니다.
- 플레이어가 소유한 토지는 연속된 단순한 토지 덩어리입니다. 가장 좋은 형태는 원형이나 직사각형입니다.
- 공원에 토지를 구입할 수 없다면, 분리된 지역이 연결되도록 플레이어는 건설권을 가지고 있거나 그런 권리를 구입할 능력이 있어야 합니다.
- U자 형태 공원은 손님들을 혼동시키고 공원등급을 낮추게 합니다.

모든걸 드러내지 마세요! 플레이어가 시나리오를 따라 플레이 하도록 내버려 두고 게임이 진행되는 것을 점차적으로 보십시오. 각 놀이기구에 가능한 거대한 토지를 플레이어들에게 준다면, 압도되고 더 이상 기대할 것이 없다고 느낄 것입니다. 좋은 시나리오는 플레이어를 압도하는 것이 아니라 격려하고 도전하도록 하는 것입니다.



자주 저장하세요. 재실행 버튼이 없습니다. 매 몇 분마다 배경을 저장하세요. 특히 거대한 굴착 계획 전에 특히 저장하세요. 파일들은 작고 숫자를 넣어서 저장된 파일들인 정돈되도록 합니다.(예, MyPark00, MyPark01, MyPark02) 큰 실수를 하면 반복을 과정을 하시고 다시 시작하세요. 시나리오가 완성되면, 오래되고 소멸한 배경파일을 지울 수 있습니다.

이따금씩 여러분의 시나리오를 테스트하세요. 배경을 만들면서, 플레이하면서 테스트를 하고 재미있는 지 알려고 성급히 시나리오를 마치고 완료하기를 원하기도 합니다. 끝에 다다를 수록, 오래 플레이 해야 합니다. 궁극적으로 시나리오를 만들기를 마쳤을 때는, 모든 과정을 플레이 해야 하여 시나리오 대상들이 합리적으로 도달가능한지 확인해야 합니다.

## 시나리오 편집기 요소

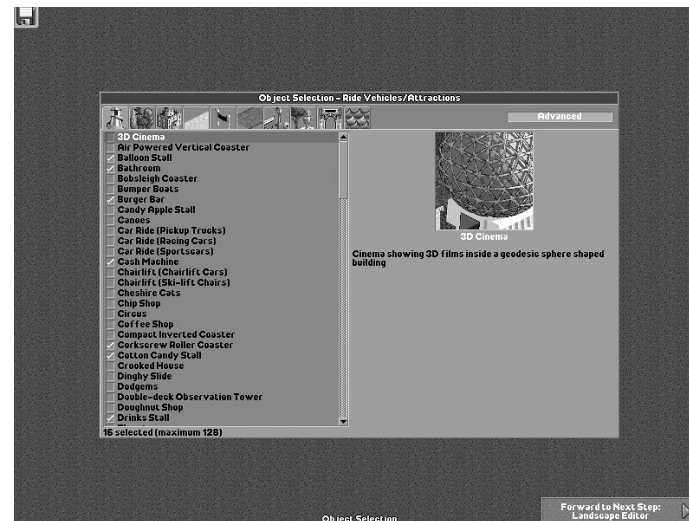
보통 게임과 유사한 많은 요소들을 시나리오 편집기에서 발견하실 수 있습니다. 이런 요소 모두는 같은 기능성을 가지고 있으며 몇 예의 경우에는 추가적인 특징이 있습니다.

시나리오 생성을 위한 여섯 단계가 있습니다.

1. 대상 선택
2. 배경 편집
3. 발명리스트 섷업
4. 옵션 선택사항
5. 목적 선택
6. 시나리오 저장



## 대상선택



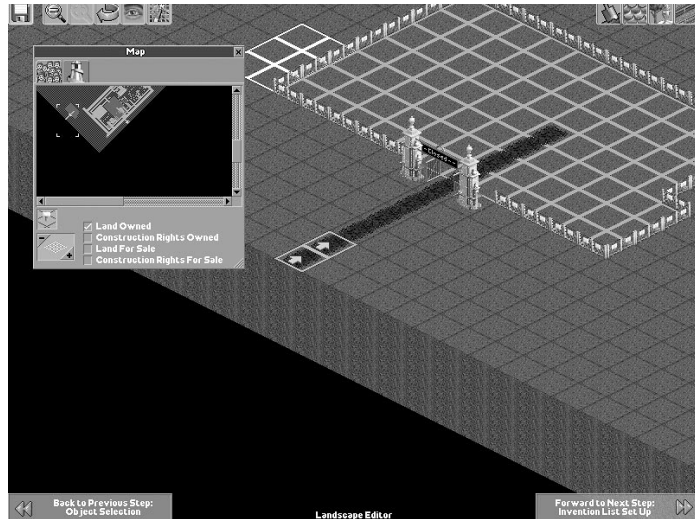
이것들은 시나리오에 등장할 것이고 할 수 있는 모든 대상들입니다. 각 카테고리마다 한정된 수의 대상만을 선택할 수 있습니다. 대상형태에 따라 숫자는 달라집니다. 예를 들면, 128개의 놀이기구 형태를 선택할 수 있습니다만 19개의 배경그룹 과 1개의 수종구조를 선택할 수 있습니다.

많은 아이템을 이용할 수록, 불러오는데 더욱더 시간이 듭니다. 흰색으로 옆에 표시된 아이템들은 시나리오에 등장합니다. (후에 어느 것이 연구목록에 포함될 것인가 하는 것을 정할 것입니다.)

고급버튼은 선택사항에 다섯 가지 탭을 추가합니다. 완전한 테마 패키지를 선택할 필요 없이 개별 테마 요소들을 선택하게끔 합니다.



## 배경편집기



여기서는 토지의 형태를 잡고 시나리오에 등장하는 대부분의 영상부분을 만듭니다. 시나리오의 이 부분에서는 어떤 놀이기구도 배치하지 않습니다. (놀이기구와 손님들과 꼭 찬 활발히 운영되는 공원이 있는 시나리오를 만들려면, 메인 메뉴에 도구상자 메뉴에 있는 저장된 게임을 시나리오로 변환 특징을 사용하세요.

원하는 대로 토지를 조각하세요. 미니 맵 대화상자를 이용해서 다른 땅 타일로 더 넓은 지역을 칠할 수도 있고 판매용 토지도 표시할 수 있습니다.

다음 단계로 이동하려면 최소한 다음 단계가 필요합니다.

- 지도 끝에서 입구까지의 통로
- 통로에 있는 고객 외모 표시기
- 플레이어 소유로 지정된 토지가 통로나 공원입구와 통합되는 않지만 이르러야 함.



## 발명리스트 셋업



시나리오의 외관을 이러 저리 만지작거리는 것을 마치자 마자 어떤 발명품과 시작할 것인가 어떤 것이 연구할 필요가 있는 지를 결정하게 됩니다. 사전 고안된 대화상자에서 클릭해서 드래그하세요.

원하는 순서대로 아이템을 끌어서 발명리스트를 정리하세요.

번갈아 가며, 발명품이 발견된 순서로 무작위로 선택하려면 무작위 선택 버튼을 클릭하세요.

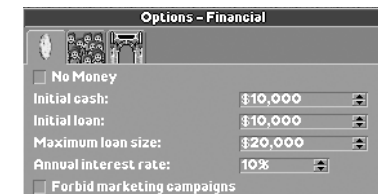
## 옵션 선택

여러분의 시나리오의 요소들은 무엇인가를 결정합니다. 옵션을 정하려면 다음 탭을 클릭하세요.

**재정** - 초기 자금, 최대 대출금, 이자율뿐만 아니라 플레이어가 시작할 금액을 만듭니다. 마케팅 캠페인을 여기서 금지할 수 있습니다.

**고객** - 평균적으로 얼마 많은 현금을 가지고 공원에 입장하는 지를 정합니다. 행복, 배고픔, 목마름과 같은 기본적인 행동과 특징 뿐만 아니라 손님들이 더 또는 조금 강력한 놀이기구를 선호하는 지를 조절할 수 있습니다.

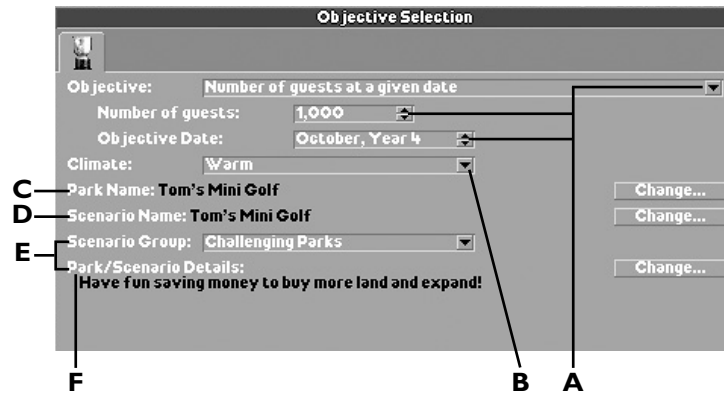
**공원** - 토지 가격과 건설지역을 정하고, 입장료 지불방식이나 탑승 시 지불방식인지를 결정합니다. 수목제거나 고층 건물을 방지하는 다른 조건도 정할 수 있습니다.





## 목표 선택

각 시나리오는 승리하기 위한 도달해야 하는 목표가 필요합니다. 달성하기에 재미있고 합리적인 것이어야 합니다. 목표 선택 대화상자는 시나리오 목표와 기후통제와 설명을 정할 있는 곳입니다.



A. 목표 - 이 펼침 메뉴에는 기간 후에 손님 수나 공원가격, 어떤 길이의 롤러코스터를 만드는 것에 대한 다양한 시나리오 목표가 있습니다. 목표에 따라 수와 기간과 같은 추가적인 지표를 정할 필요가 있습니다. 이 선택사항은 아래 목표 메뉴에 나옵니다.

B. 기후 - 네 가지 기후 형태 가운데 공원 선택을 합니다.

C. 공원이름 - 공원의 초창기 이름입니다. 게임이 시작하면 이름이 변경할 수 있습니다. 공원이름을 등록하려면 바꿈 버튼을 클릭하세요.

D. 시나리오 이름 - 시나리오선택 대화상자에 등장하는 이름입니다. 시나리오 이름을 등록하려면 바꿈 버튼을 클릭하세요.

E. 시나리오 그룹 - 공원 범주를 선택하세요 : 초보자, 도전자, 전문가, "실제" 또는 다른 이 탭 하에 시나리오가 시나리오 선택 대화상자에 등장합니다.

F. 공원 / 시나리오 세부사항 - 플레이어에게 시나리오에서 무엇을 해야 하는가에 대한 생각을 주는 하나 또는 두문장을 입력하세요. 바꿈 버튼에서 메시지를 입력할 수 있습니다.

## TIP

시나리오 지표 선택 시에 다양한 요소들을 함께 형을 이루면서 더욱더 흥미진진하게 만들 수 있습니다. 예를 들면 덩고 건조한 기후를 가진 사막 시나리오를 계획하면 돈이 많은 손님들이 공원에 들어옵니다. 사용 가능 하기 전에 음료수 가판과 수증 놀이기구를 연구해야 합니다.



## 시나리오 저장

하부 오른쪽 모퉁이에 있는 시나리오 저장버튼을 클릭하면 저장한 다음 메인 메뉴로 돌아옵니다. 시나리오 선택란에 지정한 어떠한 범주 내에 여러분의 새 시나리오가 등장할 것입니다.

게임을 시작하고 테스트 해보세요. 조절이 필요하다고 생각하는 지역을 주목하고 있다가 만족할 때까지 조절하세요. 롤러코스터 타이쿤2를 플레이 할 친구나 가족에게 온라인상에 게시하거나 메일로 시나리오를 보내세요.

## 저장된 게임을 시나리오로 변환

메인 메뉴 도구상자 메뉴에 있는 이 유틸리티를 사용해서 저장된 게임에서 시나리오를 만드세요. 사전에 만들어 놓은 놀이기구와 현 인구, 실제 게임을 하면서 변환할 수 있는 다른 요소들이 포함된 시나리오를 만들 수 있는 유일한 방법입니다.

도구메뉴에서 저장된 게임을 시나리오 변환을 클릭한 다음에 열리는 리스트에서 저장된 게임을 선택합니다. 배경에 공원이 열리고 볼 수는 있지만 편집은 할 수가 없습니다. 할 수 있는 것은 목표 선택 대화상자에 목표를 설정할 수 있다는 것입니다.(세부사항은 58페이지를 참조)

보존된 놀이기구 버튼을 클릭하면 공원에 있는 모든 놀이기구 리스트가 나옵니다. 옆에 체크표시를 하려면 놀이기구 이름에 클릭하세요. 보존된 놀이기구라고 지정된 놀이기구들은 시나리오를 진행하는 사람이 손상되거나 수정할 수 없습니다.

하단부 오른쪽 구석에 있는 시나리오 저장을 클릭하면 시나리오가 저장되고 메인 메뉴로 돌아옵니다. 새로운 시나리오는 지정된 범주 안에 시나리오 선택 대화상자에 나타납니다.



## LICENSE AGREEMENT

\*\*\* IMPORTANT \*\*\*

This is a legal agreement between the end user ("You") and Infogrames Interactive, Inc., its parent, affiliates and subsidiaries (collectively "Infogrames Interactive"). This Agreement is part of a package (the "Package") that also includes, as applicable, executable files that you may download, a game cartridge or disc, or a CD-ROM (collectively referred to herein as the "Software") and certain written materials (the "Documentation"). Any patch, update, upgrade, modification or other enhancement provided by Infogrames Interactive with respect to the Software or the Documentation, or bonus game provided by Infogrames Interactive at no extra charge as part of the Package, shall be included within the meanings of those terms, for the purposes of this Agreement, except to the extent expressly provided below.

BY DOWNLOADING OR INSTALLING THE SOFTWARE, YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ ALL OF THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT, UNDERSTAND THEM, AND AGREE TO BE BOUND BY THEM. YOU UNDERSTAND THAT, IF YOU PURCHASED THE PACKAGE FROM AN AUTHORIZED RESELLER OF INFOGRAMES INTERACTIVE, THAT RESELLER IS NOT INFOGRAMES INTERACTIVE'S AGENT AND IS NOT AUTHORIZED TO MAKE ANY REPRESENTATIONS, CONDITIONS OR WARRANTIES, STATUTORY OR OTHERWISE, ON INFOGRAMES INTERACTIVE'S BEHALF NOR TO VARY ANY OF THE TERMS OR CONDITIONS OF THIS AGREEMENT.

If You do not agree to the terms of this Agreement, do not download or install the Software and promptly return the entire Package to the place You obtained it for a full refund. If you should have any difficulty in obtaining such refund, please contact Infogrames Interactive Technical Support at 425-951-7108. Failure to return the entire Package within 30 days of the purchase date shall be presumed to constitute acceptance of the terms and conditions of this Agreement.

### CONSUMER SAFETY WARNINGS AND PRECAUTIONS STATEMENT:

#### Epilepsy Warning



**WARNING**

#### READ THIS NOTICE BEFORE YOU OR YOUR CHILD USE THIS SOFTWARE

A very small portion of the population have a condition which may cause them to experience epileptic seizures or have momentary loss of consciousness when viewing certain kinds of flashing lights or patterns. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy.

If you or anyone in your family has an epileptic condition or has experienced symptoms like an epileptic condition (e.g. a seizure or loss of awareness), immediately consult your physician before using this Software.

We recommend that parents observe their children while they play games. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, altered vision, eye or muscle twitching, involuntary movements, loss of awareness, disorientation, or convulsions, DISCONTINUE USE IMMEDIATELY and consult your physician.

#### FOLLOW THESE PRECAUTIONS WHENEVER USING THIS SOFTWARE:

- Do not sit or stand too close to the monitor. Play as far back from the monitor as possible.
- Do not play if you are tired or need sleep.
- Always play in a well-lit room.
- Be sure to take a 10- to 15-minute break every hour while playing.



#### Repetitive Strain Statement



**CAUTION**

Some people may experience fatigue or discomfort after playing for a long time. Regardless of how you feel, you should ALWAYS take a 10- to 15-minute break every hour while playing. If your hands or arms become tired or uncomfortable while playing, stop and rest. If you continue to experience soreness or discomfort during or after play, listen to the signals your body is giving you. Stop playing and consult a doctor. Failure to do so could result in long term injury.

If your hands, wrist or arms have been injured or strained in other activities, use of this Software could aggravate the condition. Before playing, consult a doctor.

#### Motion Sickness Statement



**CAUTION**

This Software generates realistic images and 3-D simulations. While playing or watching certain video images, some people may experience dizziness, motion sickness or nausea. If you or your child experience any of these symptoms, discontinue use and play again later.

**LIMITED LICENSE:** You are entitled to download or install, and operate this Software solely for your own personal use, but may not sell or transfer reproductions of the Software or Documentation to other parties in any way. You may download or install, and operate one copy of the Software on a single terminal connected to a single computer. You may not network the Software or otherwise use it on more than one computer or computer terminal at the same time.

**INTERNET-BASED PLAY: CHAT:** This Software may include Internet-play features. If You choose to use such features, You will need to access the Internet. The Software or Documentation may also suggest links to certain Software-related web sites, including web sites operated by Infogrames Interactive or third parties. Your access to web sites operated by Infogrames Interactive is subject to the terms of use and privacy policies of such web sites. Children should check with a parent or guardian before accessing the Internet, including without limitation any chat function, on-line "arcade," or em@il Game. Internet game play may occur through one or more independent gaming or other web sites (each a "Web Site"), including without limitation the MSN Gaming Zone run by the Microsoft Corporation. Infogrames Interactive does not review or control, and disclaims any responsibility or liability for, the functioning and performance of any Web Site, the terms of use of any Web Site, the privacy policies of any Web Site, and any content on or available via a Web Site, including, without limitation, links to other web sites and comments or other contact between users of a Web Site. Infogrames Interactive does not endorse the Web Sites merely because a link to the Web Site is suggested or established. Infogrames Interactive does not monitor, control, endorse, or accept responsibility for the content of text or voice chat messages, if applicable, transmitted through the use of the Software. Use of the chat function, or other content or services of any Web Site is at Your own risk. You are strongly encouraged not to give out identity or other personal information through chat transmissions.

**OWNERSHIP: COPYRIGHT:** Title to the Software and the Documentation, and patents, copyrights and all other property rights applicable thereto, shall at all times remain solely and exclusively with Infogrames Interactive and its licensors, and You shall not take any action inconsistent with such title. The Software and the Documentation are protected by United States, Canadian and other applicable laws and by international treaty provisions. Any rights not expressly granted herein are reserved to Infogrames Interactive and its licensors.

**OTHER RESTRICTIONS:** You may not cause or permit the disclosure, copying, renting, licensing, sublicensing, leasing, dissemination or other distribution of the Software or the Documentation by any means or in any form, without the prior written consent of Infogrames Interactive. You may not modify, enhance, supplement, create derivative work from, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise reduce the Software to human readable form.



### LIMITED WARRANTY

Infogrames Interactive warrants for a period of ninety (90) days following original retail purchase of this copy of the Software that the Software is free from substantial errors or defects that will materially interfere with the operation of the Software as described in the Documentation. This limited warranty: (i) applies to the initial purchaser only and may be acted upon only by the initial purchaser; and (ii) does not apply to any patch, update, upgrade, modification, or other enhancement provided by Infogrames Interactive with respect to the Software or the Documentation or to any bonus game provided by Infogrames Interactive at no extra charge as part of the Package, which are provided on an AS IS BASIS ONLY. EXCEPT AS STATED ABOVE, INFOGRAMES INTERACTIVE AND ITS LICENSORS MAKE NO OTHER WARRANTY OR CONDITION, EXPRESS OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, REGARDING THIS SOFTWARE. THE IMPLIED WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE AND THE IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY SHALL BOTH BE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY. THESE AND ANY OTHER IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS, STATUTORY OR OTHERWISE, ARE OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. Some jurisdictions do not allow limitations on how long an implied warranty or condition lasts, so the above limitation may not apply to You. This limited warranty gives You specific legal rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction.

If you believe you have found any such error or defect in the Software during the warranty period, call Infogrames Interactive Technical Support at 425-951-7108 between the hours of 8:00 a.m. and 6:00 p.m. Monday through Friday (Pacific Time), holidays excluded, and provide your Product number. If a return is determined as necessary, a Return Merchandise Authorization Number (RMA#) will be issued to you. Send your original CD-ROM disc, game cartridge or disc, or, if applicable, the executable files that you downloaded, along with the RMA#, a dated proof of purchase, your full name, address and phone number, to Infogrames Interactive, Inc., Attn: TS/CS Dept., 13110 NE 177th Place, Suite # B101, Box 180, Woodinville, WA 98072-9965.

If you have a problem resulting from a manufacturing defect in the Software, Infogrames Interactive's and its licensors' entire liability and Your exclusive remedy for breach of this limited warranty shall be the replacement of the Software, within a reasonable period of time and without charge, with a corrected version of the Software. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of relief, incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to You.

### LIMITATION OF LIABILITY

INFOGRAMES INTERACTIVE AND ITS LICENSORS SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, EXEMPLARY OR OTHER INDIRECT DAMAGES, EVEN IF INFOGRAMES INTERACTIVE OR ITS LICENSORS ARE ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. IN NO EVENT SHALL INFOGRAMES INTERACTIVE'S AND ITS LICENSORS' AGGREGATE LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PACKAGE. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of special, incidental, consequential, indirect or exemplary damages, or the limitation of liability to specified amounts, so the above limitation or exclusion may not apply to You.

**GENERAL:** This Agreement constitutes the entire understanding between Infogrames Interactive and You with respect to subject matter hereof. Any change to this Agreement must be in writing, signed by Infogrames Interactive and You. Terms and conditions as set forth in any purchase order which differ from, conflict with, or are not included in this Agreement, shall not become part of this Agreement unless specifically accepted by Infogrames Interactive in writing. You shall be responsible for and shall pay, and shall reimburse Infogrames Interactive on request if Infogrames Interactive is required to pay, any sales, use, value added (VAT), consumption or other tax (excluding any tax that is based on Infogrames Interactive's net income), assessment, duty, tariff, or other fee or charge of any kind or nature that is levied or imposed by any governmental authority on the Package.

**EXPORT AND IMPORT COMPLIANCE:** In the event You export the Software or the Documentation from the country in which You first received it, You assume the responsibility for compliance with all applicable export and re-export regulations, as the case may be.



**GOVERNING LAW; ARBITRATION:** This Agreement shall be governed by, and any arbitration hereunder shall apply, the laws of the State of New York, U.S.A., excluding (a) its conflicts of laws principles; (b) the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods; (c) the 1974 Convention on the Limitation Period in the International Sale of Goods (the "1974 Convention"); and (d) the Protocol amending the 1974 Convention, done at Vienna April 11, 1980.

Any dispute, controversy or claim arising out of or relating to this Agreement or to a breach hereof, including its interpretation, performance or termination, shall be finally resolved by arbitration. The arbitration shall be conducted by three (3) arbitrators, one to be appointed by Infogrames Interactive, one to be appointed by You and a third being nominated by the two arbitrators so selected or, if they cannot agree on a third arbitrator, by the President of the American Arbitration Association ("AAA"). The arbitration shall be conducted in English and in accordance with the commercial arbitration rules of the AAA. The arbitration, including the rendering of the award, shall take place in New York, New York, and shall be the exclusive forum for resolving such dispute, controversy or claim. The decision of the arbitrators shall be binding upon the parties hereto, and the expense of the arbitration (including without limitation the award of attorneys' fees to the prevailing party) shall be paid as the arbitrators determine. The decision of the arbitrators shall be executory, and judgment thereon may be entered by any court of competent jurisdiction.

Notwithstanding anything contained in the foregoing Paragraph to the contrary, Infogrames Interactive shall have the right to institute judicial proceedings against You or anyone acting by, through or under You, in order to enforce Infogrames Interactive's rights hereunder through reformation of contract, specific performance, injunction or similar equitable relief. For the purposes of this Paragraph, both parties submit to the jurisdiction of, and waive any objection to the venue of, the state and federal courts of the State of New York.



# CREDITS

Chris Sawyer  
Design and Programming  
Simon Foster  
Graphics  
Allister Brimble  
Sound and Music  
Additional sounds recorded by  
David Ellis  
Representation by Jacqui Lyons at  
Marjacq Ltd.

## Thanks to

Peter James Adcock  
Joe Booth  
John Wardley

## Infogrames Interactive, Inc.

Tom Zahorik  
Senior Producer  
Scott Triola  
Brand Manager  
Bill Levay  
Executive Producer  
Scott Walker  
V.P. of Product Development  
Ann Marie Bland  
Director of Marketing  
Steve Martin  
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney  
Director of Editorial &  
Documentation Services

Charles Rizzo  
Art Director  
Paul Anselmi  
Graphic Designer

Kurt Carlson  
Documentation Specialist  
Paul Collin  
Copywriter

## Special Thanks

Peter Matiss

## Infogrames Q.A.

Michael Craighead  
Director of Quality Assurance,  
North America

Kurt Boutin  
Senior Manager, Q.A. Certification Group

Ken Edwards  
Engineering Specialist

Luis Rivas  
Engineering Services Manager

Randy Lee  
Bill Carroll  
Q.A. Testing Managers

Mark Huggins  
Q.A. Certification Lead

Matt Pantaleoni  
Senior Tester

Daniel Frisoli  
Lead Tester

Dena Irene Fitzgerald  
Scott Rollins  
Christopher McPhail  
Clif McClure  
Erik Maramaldi  
Erik Jeffery  
Testers

Geoffrey Smith  
Lead Compatability Analyst

Jason Cordero  
Burke McQuinn  
Kim Jardin  
Compatability Analysts

## Music acknowledgements

Searchlight Rag © Scott Joplin  
Flight of Fantasy © Steve Blenkinsopp.  
Original recordings © C.J. Mears  
Organisation — used with consent.  
Samples courtesy of Spectrasonics  
Liquid Grooves.

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved.  
Manufactured and marketed by Infogrames, Inc., New York, NY.  
All trademarks are the property of their respective owners.

© 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved.

SIX FLAGS and all related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. ®, TM and © 2002.

Windows and DirectX are either registered trademarks or  
trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or  
its subsidiaries in the United States and other countries.

08232





## CREDITS

### INFOGRAAMES KOREA

**General Manager**  
조 원영

**Finance Manager**  
김 기덕

**Senior Sales / Marketing Manager**  
홍 중표

**Marketing / Product Manager**  
이 승준

**Marketing / Public Relation Manager**  
석 지인

**Localization Manager**  
한 중우

**Sales Staff**  
문 진연

**Customer Support**  
서 용규

**Design & Production**  
BAU P&D

인포그램즈 코리아 게임을 구입해 주셔서 감사합니다.

인포그램즈 코리아 고객지원팀에서는 구입하신 게임의 진행시발생되는 기술적 문의에 대한 고객지원팀 운영을 아래와 같이 하고있습니다.

**운영시간** 평일 오전 09:30 ~ 오후 05:00 (정오 12:00 ~ 13:00 제외)  
토요일, 공휴일은 휴무

**고객지원 해피콜 : 08 05-444-555**

**우편문의** 서울시 강남구 역삼동 650-1 남곡빌딩 6층  
인포그램즈 코리아 고객지원팀 (우)135-913

**팩스** (02) 555-0912

**INTERNET** <http://www.infogrames.co.kr>

**E-mail** [Support@kr.infogrames.com](mailto:Support@kr.infogrames.com)

게임에 대한 고객지원을 요청하시기 전에 꼭 아래사항을 먼저 확인하신 후 문의하시기 바라며, 또한 저희 고객지원팀에서는 게임 진행에 대한 문의는 받지 않으므로 가급적 게임집지나 인터넷 동호회 등의 공략난을 참고하시기 바랍니다.

- 컴퓨터 사양이 구입하신 게임패키지에 표시된 시스템 요구사항과 맞는지 확인하시기 바랍니다.
- 게임패키지 내부에 있는 제품설명서를 꼭 읽어보시기 바랍니다.
- 전화문의는 사용하시는 PC 옆에서 해주시기 바랍니다.