목차

셋업 및 인스톨 ····· 2
와일드! 플레이 준비 ····· 5
메뉴 및 불러오기 상자 ····· 5
게임 내 인터페이스 변화 ····· 6
동물 ····· 11
추가 기능을 가진 놀이기구 ····· 16
와일드!의 다른 특징들 ····· 18
Credits ····· 20
Atari Web Sites ····· 23
End-User License Agreement ····· 24
아타리 고객지원팀 ····· 29

셋업 및 인스톨

경고: 이 제품을 인스톨한 다음 *롤러코스터 타이쿤 3: 속트!* 확장팩을 인스톨할 경우에는 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*를 다시 인스톨해야 합니다. 저장된 게임이나 파일은 그대로 보존됩니다.

READM E 파일

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*에는 라이센스 계약 내용과 게임의 최신 업데이트된 정보가 담겨있는 README 파일이 있습니다. 이 매뉴얼이 제작된 이후의 변경 사항들을 제대로 파악하려면 이 파일을 읽어보실 것을 강력히 권장합니다. README.TXT는 게임 CD-ROM 디스크의 루트 디렉토리에 위치하고 있습니다.

시스템 요구사항

소프트웨어	*롤러코스터 타이쿤 3*이 인스톨되어 있어야 합니다.
운영체제	윈도 98/ME/2000/XP (윈도 XP 권장)
프로세서	펜티엄 III 933MHz 또는 호환 기종 (펜티엄 4 1.3GHz 이상 권장)
메모리	256MB RAM (512MB 권장) (XP의 경우 512MB)
하드 디스크 공간	600MB의 빈 공간 (*롤러코스터 타이쿤 3*이 설치되어 있을 경우)
CD-ROM 드라이브	8배속 이상
비디오	64MB 이상의 하드웨어 T&L 호환 비디오 카드* (128MB 하드웨어 T&L 호환 비디오 카드* 권장)
사운드	윈도 98/ME/2000/XP 호환 16비트 사운드 카드 (돌비 디지털 오디오의 경우 돌비 디지털 라이브를 포함한 PC 오디오 솔루션 필요)
DirectX®	DirectX® 9.0c (포함되어 있음) 이상

**GeForce4 MX 또는 인텔 익스트림 그래픽 제품군과 같이 쉐이더를 지원하지 않는 하드웨어 T&L 비디오 카드는 지원되지 않습니다.*

만일 여러분의 PC가 위의 비디오 하드웨어 요구사항을 만족하지 못한다면 게임이 실행되지 않습니다.

참고: 업데이트 확인 기능과 *롤러코스터 타이쿤 3* 놀이 공원 내의 광고판 및 특정 상점의 상표를 업데이트 해주는 애드-서빙 기술을 사용하려면 인터넷 연결이 필요합니다.
만일 소프트웨어 방화벽이 컴퓨터에 설치되어 있다면 *롤러코스터 타이쿤 3*이 인터넷과의 연결을 시도하고 있다는 내용이 표시됩니다. 게임이 연결할 수 있도록 허용할 것을 권장합니다.

인스톨

참고: *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*를 인스톨하려면 원래의 *롤러코스터 타이쿤 3* CD-ROM 게임이 컴퓨터에 설치되어 있어야 합니다. 또한 이 확장팩을 인스톨하기 전에 *롤러코스터 타이쿤 3*의 모든 업데이트를 설치할 것도 권장합니다. 업데이트 인스톨에 관한 내용은 *롤러코스터 타이쿤 3* 매뉴얼을 참조하세요.

1. 윈도 98/ME/2000/XP를 시작하세요.
2. *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* CD-ROM 게임 디스크를 CD-ROM 드라이브에 넣으세요.
3. 만일 자동 실행 기능이 활성화되어 있다면 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 인스톨러가 시작될 것입니다. 만일 자동 실행 기능을 사용하지 않거나 인스톨이 자동으로 시작되지 않는다면, 윈도 작업줄의 시작 버튼을 클릭한 다음 실행을 클릭하세요. **D:\Autorun.exe**를 빈 칸에 입력한 다음 확인을 클릭하세요. **참고:** 만일 CD-ROM 드라이브 명이 D가 아닌 다른 것으로 되어 있다면 해당 이름을 입력하세요.
4. 화면의 지시사항에 따라 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 인스톨을 마치세요.
5. *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 가 인스톨된 후, 업데이트 사항을 확인해볼 수 있습니다. 이 과정은 인터넷 연결을 필요로 합니다. 시작 메뉴의 *롤러코스터 타이쿤 3* 폴더에 있는 **Check For Updates** 아이콘을 클릭하세요. 만일 게임이 설치된 PC가 인터넷에 연결되어 있지 않다면 다른 방법을 통해 **atari.com/rollercoastertycoon**을 정기적으로 방문하여 최신 소식과 다운로드 가능한 파일을 확인하세요.
6. *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 인스톨이 끝나면 시작 버튼 → 프로그램 → Atari → RollerCoaster Tycoon 3 → Play RollerCoaster Tycoon 3을 클릭하여 게임을 시작할 수 있습니다.

Atari.com/rollercoastertycoon을 방문하여 게임에 대한 최신 정보를 확인해보세요.
참고: 게임을 플레이하려면 *롤러코스터 타이쿤 3* 게임 디스크가 CD-ROM 드라이브에 있어야 합니다.

DirectX® 인스톨

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*는 DirectX® 9.0c 이상이 컴퓨터에 설치되어 있어야만 실행됩니다. 만일 DirectX® 9.0c 이상이 컴퓨터에 설치되어 있지 않다면 "예"를 클릭하여 DirectX® 9.0c 라이센스 계약에 동의하세요. 그렇게 하면 DirectX® 9.0c 인스톨러가 시작됩니다.

롤러코스터 타이쿤 3: 와일드! 플레이하기

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*는 *롤러코스터 타이쿤 3*과 같은 컨트롤을 사용합니다. *롤러코스터 타이쿤 3*의 플레이어 가이드를 참조하여 게임의 기본 조작에 대해 알아보세요.

방화벽 소프트웨어

게시판 및 일부 상점은 인터넷에 연결된 상태에서 *RCT3: 와일드!*를 플레이할 경우 변경되는 텍스처를 사용합니다. 만일 소프트웨어 방화벽이 실행되고 있다면 때때로 *롤러코스터 타이쿤 3*이 인터넷에 연결하고자 한다는 메시지를 볼 수도 있습니다. 게임이 연결을 할 수 있도록 허용해줄 것을 권장합니다.

와일드! 플레이 준비

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*는 동물 전시, 우리 그리고 동물 관람석 등을 *롤러코스터 타이쿤 3* 놀이 공원에 추가할 수 있게 해줍니다. 사자와 호랑이들이 안무에 맞춰 연기를 하도록 훈련시키세요. 동물 커플들에게 좋은 환경을 제공해주면 새끼를 낳을 수도 있습니다! 동물원을 잘 관리하여 동물이 탈출하지 못하게 하고 무슨 일이 있어도 육식 동물과 초식 동물을 한 우리에 넣지 마세요!

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*는 또한 12개의 *와일드!* 테마 시나리오, 2개의 새로운 와일드 디자인 테마 및 수십 개의 추가적인 놀이기구를 포함하고 있으며 관객들을 위해 사파리 탐험도 만들 수 있습니다. 그리고 더욱 다양한 도전 거리와 새로운 요소들을 통해 여러분이 색다른 방법으로 *롤러코스터 타이쿤 3*을 즐길 수 있습니다.

메뉴 및 불러오기 상자

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*를 인스톨한 다음에는 게임 메뉴 화면의 오른쪽 아래 코너에 호랑이 아이콘이 표시됩니다.

커리어 모드를 선택하면 *롤러코스터 타이쿤 3* 또는 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 시나리오 중 하나를 선택할 수 있습니다.

끝으로, 게임 불러오기 화면을 열 때마다 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!* 저장 파일에는 호랑이 아이콘이 표시되어 해당 게임을 플레이하기 위해서는 확장팩이 필요하다는 것을 알려줍니다.

게임 내 인터페이스 변화

이 부분은 새로운 기능이 추가되거나 변경됨에 따라 달라진 게임 인터페이스에 대해 설명합니다.

마우스 휠 지원

모든 메뉴, 목록 및 수직 슬라이더를 포함한 대화 상자들에서 마우스 휠을 이용하여 스크롤을 할 수 있습니다.

건물 건설을 위한 Ctrl 키지원

건물을 건설하는 플레이어들은 이제 Ctrl 키를 이용하여 높은 곳에 위치한 요소들을 건설할 수 있습니다.
18 페이지에 있는 "Ctrl 키를 이용하여 높은 곳에 위치한 풍경 및 건물 건설하기" 를 참조하세요.

게임 옵션

경고: 변경된 게임 옵션 하에서 게임이 원활하게 실행될 수 있다는 것이 확실할 때만 게임 옵션을 변경하세요. 일부 옵션을 조절한 후 컴퓨터 성능이 저하된다면 게임 옵션을 열고 그래픽 설정으로 들어가 그래픽 묘사 정도 아이콘을 클릭, 기본 설정치로 되돌리도록 하세요.

게임 설정

실시간 컨텐츠 사용 가능 – 이 체크 상자는 게임이 인터넷을 통해 최신 광고 및 상점 이름을 받을 수 있도록 합니다.

그래픽 설정

다음의 새로운 옵션들이 추가되었습니다:
굴절 – 체크하면 수면을 통과하는 모든 풍경이 굴절되어 보입니다.

지형 및 경관으로 인한 레이저 폐쇄 – 체크하면 지형 및 풍경에 의해 레이저 쇼가 폐쇄될 수 있습니다. (레이저 쇼를 만들려면 *롤러코스터 타이쿤 3: 속도!* 확장 팩이 설치되어 있어야 합니다.)

안티-에일리어싱 품질 – 이 드롭 다운 목록은 게임 화면에 적용될 안티-에일리어싱의 품질을 결정합니다. 레벨 3은 가장 높은 수준의 안티-에일리어싱을 적용하게 됩니다.

물 흐름에 환경 맵 사용 – 체크하면 흐르는 물에 수면 반사 효과와 같은 추가적인 특징을 부여합니다.

공원 관리

직원

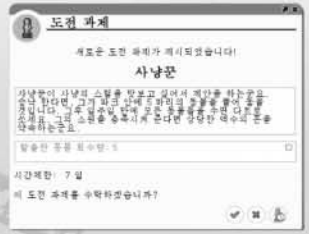
공원에 엔터테이너를 배치하면, 호랑이 유니폼을 새롭게 사용할 수 있습니다. 또한 동물 조련사를 고용하여 놀이 공원에 추가된 동물을 돌보도록 할 수도 있습니다. **참고:** 사자 쇼, 호랑이 쇼 또는 코끼리 타기 등에는 동물 조련사가 필요 없습니다.

시설

시설 창에 관람석과 동물 등 두 개의 옵션이 추가되었습니다. 이 아이콘을 클릭하면 각각의 목록을 볼 수 있으며 손쉽게 관리할 수 있습니다.

도전과제

공원 관리 메뉴에는 도전과제를 표시해주는 메뉴가 있습니다. 도전과제 창은 일시적으로 공원과 손님들에게 영향을 미치는 조건들을 활용할 수 있는 기회를 제공합니다. 만일 도전과제를 완수하면 특별 보너스를 얻게 됩니다.



추가 테마

사물 배치 창 (놀이기구, 상점 및 풍경 등) 가운데는 선사시대와 사파리 테마가 추가되어 있습니다.

추가 놀이기구

동물과 동물원

놀이기구 버튼 하에 있는 다양한 항목에 여러 개의 새로운 놀이기구가 추가되었습니다. 또한 놀이기구 버튼에는 동물을 구입할 수 있는 버튼과 동물원을 건설할 수 있는 버튼이 추가되었습니다. 동물원은 동물을 구입하기 전에 건설해야 합니다. 동물원 건설 및 동물 돌보기와 관련된 튜토리얼을 통해 더 자세한 내용을 배워 보세요.

추가 풍경

4개의 풍경 옵션이 풍경 버튼에 추가되었습니다.

지형 표면

지형 표면 버튼은 새로운 테마 지역으로의 입구를 만들기 위해 블록 단위의 높은 지형 및 대형 건물을 추가해야 합니다. 이는 신속하게 지형 블록을 추가하여 솟아오른 지형 및 풍경을 만들어 줍니다. **참고:** 터널과 폭포는 실제 지형으로만 만들 수 있으며 이러한 지형 표면으로는 만들 수 없습니다.

스피커

길 추가 항목과 풍경 아이템에 스피커가 포함되었습니다. 스피커는 다른 모든 풍경 요소와 마찬가지로 사용될 수 있지만 스피커에 사운드 파일을 지정하거나 스피커의 볼륨을 조절하거나 아예 꺼버릴 수도 있습니다. 트랙 놀이기구 전반에 걸쳐 스피커를 추가하거나 테마 지역의 길 옆에 스피커를 배치하면 공원의 분위기를 향상시켜주며 공원 등급도 높여주게 됩니다.

패스포트 스테이션

길 추가 항목 중에는 패스포트 스테이션이라 불리는 요소가 있습니다. 손님들에게는 공원에 입장할 때 각각 패스포트가 하나씩 주어지며, 정해진 수의 패스포트 스테이션에서 도장을 받으면 상품을 탈 수 있습니다! 패스포트 스테이션을 클릭, 패스포트 스테이션 컨트롤 패널을 통해 몇 개의 스테이션이 필요한지 지정할 수 있습니다. 패스포트 스테이션 활용을 위한 이상적인 전략은 이들을 공원 구석 구석에 배치하여 손님들이 자유자재로 놀이 공원 전 지역을 돌아다닐 수 있게 만드는 것입니다.

광고판

실제 세계의 광고주들이 여러분의 놀이 공원에 광고를 게시할 수 있습니다! 풍경 버튼 목록 중에는 광고판을 추가하는 버튼이 있습니다. 이 광고판은 인터넷에 연결되어 있는 동안 새로운 광고들로 업데이트될 수 있습니다. 광고판을 설치하면 놀이 공원의 수입도 증가하게 됩니다. 또한 "커스텀 이미지" 옵션을 이용, 여러분 고유의 이미지를 광고판에 표시할 수 있습니다.

대시보드 추가 사항

탈출한 동물 표시

때때로 동물이 우리에서 빠져 나와 손님들을 당황하게 만들 수도 있습니다. 표시기를 클릭하여 다트캠으로 들어간 다음 오른쪽 클릭을 하면 저격 모드가 표시됩니다. 수면 다트를 동물에게 명중시키면 동물이 그 자리에 앉게 되며 주변으로 상자가 생겨나 해당 동물을 우리로 옮길 수 있다는 것을 알려줍니다.

참고: 탈출한 동물은 다시 생포하여 우리로 되돌려 보낼 때까지 팔 수 없습니다.

추가 지형 도구

폭포

지형 도구 버튼에 폭포를 만들 수 있는 새로운 항목이 추가되었습니다. 19 페이지에 있는 "폭포 만들기"를 참조하세요.

개선된 터널

이제는 수직을 포함한 모든 각도로 롤러코스터 터널을 만들 수 있습니다.

커스텀 매점

새롭게 추가된 커스텀 매점에서는 여러분이 어떤 물건을 팔 것인지 정할 수 있습니다. 예를 들어, 커스텀 매점에서 장난감을 팔고 싶다면 상점의 판매 아이템 목록에서 "와일드 장난감"을 선택하기만 하면 됩니다. 또한 커스텀 매점에는 다양한 광고판이 달려있는 것도 있어 자신만의 이미지 또는 실제 세계의 광고를 표시할 수 있습니다.

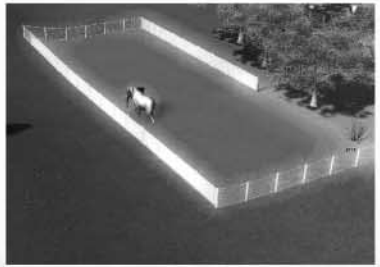
지하에 시설 배치하기

이제는 **Shift 키**를 누른 상태에서 마우스를 아래로 드래그하여 풍경 아이템, 놀이기구 및 매점을 지하에 배치할 수 있습니다. 이는 이미 건설한 지하 터널에 각종 요소를 추가할 때 유용합니다.

동물

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*에서 가장 멋진 부분은 놀이 공원에 동물 전시와 사파리를 추가할 수 있는 기능입니다. 동물 전시를 추가하려면 먼저 동물원을 지어 동물들이 돌아다니지 못하도록 해야 합니다.

우리 만들기



놀이기구 버튼을 클릭한 다음 우리 버튼을 클릭하여 우리 건설 패널을 여세요. 이렇게 하면 커서가 흐린 1x1 우리 사각형으로 바뀌게 됩니다. 빈 공간을 클릭한 후, 버튼을 누른 상태에서 마우스를 드래깅하면 우리를 만들 수 있습니다. 원하는 우리가 만들어졌으면 마우스 버튼을 놓으세요.

기존 우리를 확장하려면 우리 옆 또는 안을 클릭한 다음 버튼을 누른 상태로 마우스를 드래그하여 우리를 넓히세요.

우리 건설 패널에서 울타리 종류를 선택하면 다양한 형태의 울타리를 사용할 수 있습니다.
울타리를 삭제하려면 우리 건설 메뉴에서 휴지통 버튼을 클릭한 다음 지우고자 하는 우리 위로 마우스를 클릭, 드래그하세요.

가장 좋은 결과를 얻으려면 우리를 건설하기 전에 미리 지형을 평평하게 만드세요. 그렇게 하면 동물과 사육사들이 편리하게 사용할 수 있는 동물 보금자리를 추가할 수 있습니다.

동물 구입

우리를 건설한 다음에는 동물을 추가할 수 있습니다. 그렇게 하려면 놀이기구 버튼을 클릭한 다음 동물 구입 버튼을 클릭하여 구입 가능한 동물 종류를 표시하세요. 동물 종류 옆에 있는 작은 "+" 표시를 클릭

하여 성별과 나이에 따른 구입 가격을 표시합니다.

동물을 클릭하면 포인터에 상자가 달라 붙게 됩니다. 동물을 배치하고자 하는 장소로 상자를 옮긴 다음 버튼을 클릭하여 상자를 내려놓으세요.

동물 보금자리

동물들을 만족시키기 위해서는 동물 보금자리를 지어줘야 합니다. 그곳에서 동물들은 먹이를 먹고 손님들과 떨어진 자신만의 공간을 가질 수 있습니다. 동물 보금자리를 추가하려면 우리 패널에서 동물 보금자리 버튼을 클릭하세요. 그렇게 하면 다양한 종류의 동물 보금자리 아이콘이 표시됩니다. 각 아이콘 위로 마우스 포인터를 가져가면 해당 동물 보금자리가 사용될 수 있는 동물의 종류가 나열됩니다. 적절한 종류의 동물 보금자리를 커서에 부착시킨 다음 기존 우리 안을 클릭하면 집이 만들어집니다.

조망대

조망대는 손님들에게 돈을 받고 동물들을 보다 가까이서 볼 수 있도록 해주는 장소입니다. 조망대를 만들려면 우리 건설 패널에서 조망대 버튼을 선택한 다음 원하는 크기를 선택하세요. 그렇게 하면 조망대가 흐리게 나타날 것입니다. 포인터를 우리의 울타리로 가져간 다음 마우스 버튼을 클릭하여 갤러리를 설치하세요.

조망대는 우리의 울타리 길이가 허용하는 한도 내에서 얼마든지 추가할 수 있습니다. 조망대는 주 도로와 연결되어 있어야 하며 다른 모든 놀이기구 및 매장과 마찬가지로 개장을 시켜줘야 합니다.

동물 창

동물을 클릭하면 해당 동물과 관련된 동물 컨트롤 패널이 열리게 됩니다. 동물 정보 버튼을 클릭하면 동물의 이름을 바꾸거나, 동물 중심으로 카메라를 이동하거나, 애니멀캠을 작동시키거나, 동물을 판매, 방출 또는 집어들 수 있습니다.

동물 통계 버튼을 클릭하면 해당 동물에 대한 중요한 정보를 볼 수 있습니다. 여기에는 동물의 현재 건강 상태, 주거지에 대한 만족도, 배고픔과 갈증 정도, 현재의 사회적 만족도 그리고 청결도 등이 포함됩니다. 배고픔과 갈증 수준은 최대한 낮추고 나머지 것들은 최대한 높이 유지하여 공원 손님들에게 즐거움을 제공함과 동시에 동물 보호 협회가 동물을 압수해가는 것을 미리 방지하세요.

동물의 만족도 수준을 높이려면 충분한 수의 동물 보금자리를 추가하고 잘 훈련된 사육사들을 배치하여 먹이와 청결도가 유지될 수 있도록 하세요.

생각 버튼을 클릭하면 공원 손님들이 특정 동물에 대해 어떻게 생각하고 있는지 알 수 있습니다.

동물 정보 버튼을 클릭하면 해당 동물의 우리에 어떤 풍경, 지형 종류, 우리 크기 및 식물을 사용하는 것이 좋을지 결정하도록 도와줍니다. 이 패널에서는 또한 임신 기간과 평균 출생률 그리고 동물의 희귀도 등이 표시됩니다. (이 정보는 동물 및 새끼의 가격에 영향을 줍니다.)

동물에는 입양 요금 버튼이 있어 공원 손님들로부터 동물 사육에 드는 비용을 걷을 수도 있습니다. 입양 후원자가 있는 동물은 특별히 신경을 써서 관리하도록 하세요. 만일 동물의 건강이 악화되거나 입양 비용을 너무 많이 받으면 손님으로부터의 송금이 끊길 수도 있습니다.

입양 비용을 통한 수입은 전체 수입에 더해지게 됩니다. 동물을 입양한 손님 역시 행복도가 높아지게 됩니다.

애니멀캠

공원에 동물이 추가되면, 애니멀캠을 이용하여 동물의 시점에서 세계를 바라볼 수 있게 됩니다. 애니멀캠은 코스터캠과 같은 방식으로 작동합니다. 사용하려면 동물을 더블 클릭하여 동물 컨트롤 패널을 열고 동물의 미니뷰를 더블 클릭, 애니멀캠을 여세요. 동물의 애니멀캠을 끄거나 다른 카메라로 바꾸려면 커서를 화면의 오른쪽 아래로 가져간 후 원하는 옵션을 클릭하세요.

장난감

우리 건설 패널에서 장난감을 구입하면 동물들이 훨씬 행복하고 건강하게 지낼 수 있도록 할 수 있습니다. 원하는 장난감을 선택한 다음 그것을 우리 안에 떨어뜨리세요. 동물은 장난감과 장난을 치면서 행복해질 것입니다. 장난감은 시간이 지남에 따라 점점 낡아지므로 주기적으로 교체해줘야 합니다.

육식동물/ 초식동물

육식동물은 초식동물을 공격하게 됩니다. 예를 들어, 얼룩말이 여러 마리 들어있는 우리 안에 사자를 집어 넣으면 사자가 얼룩말을 잡아먹을 수도 있습니다. 그렇게 되면 얼룩말에 대한 투자 비용을 잃게 되며 입양을 통한 수익도 사라지게 됩니다.

가장 좋은 방법은 육식동물의 경우 각 종별로 따로 우리를 만들어 모아 놓는 것입니다. 초식동물은 공간이 충분하고 각 동물이 필요로 하는 집만 충분하다면 여러 종을 같이 섞어 놓아도 상관없습니다.

번식

번식을 가능케 하려면 같은 종의 다 자란 암수 한 쌍이 같은 우리 안에 있어야 하며 두 마리 모두 매우 건강해야 합니다. 또한 최근 새끼를 낳은 적이 없어야 합니다. 우리에는 또한 추가될 동물을 위한 공간이 필요합니다. 동물이 새끼를 낳게 되면 그 사실이 대시보드에 표시됩니다.

다트캠

만일 동물이 우리에서 탈출하게 되면 다트캠을 이용하여 그것을 생포해야 합니다. 탈출한 동물을 클릭한 다음 다트 버튼을 클릭하거나 대시보드의 반짝이는 아이콘을 클릭하세요. 그렇게 하면 다트캠으로 들어가게 됩니다. 왼쪽 마우스 버튼을 누른 상태에서 카메라를 움직이거나, 탈출한 동물들을 하나씩 보거나 다트캠에서 나가려면 커서를 화면 오른쪽 아래에 있는 패널 위로 드래그 하세요.

조준선은 오른쪽 마우스 버튼으로 켜거나 끌 수 있습니다. 조준선이 표시되면 왼쪽 마우스 버튼을 눌러 총을 쏠 수 있습니다. 동물이 진정되면 상자에 넣어지게 됩니다. 다트캠에서 나간 다음 상자에 든 동물을 클릭하여 포인터에 부착한 후, 원래의 우리 안으로 이동시키세요.

동물이 다시 탈출하지 못하도록 하려면 망가진 울타리가 있는 우리의 관람석을 클릭한 다음 관리 버튼을 클릭하고 수리 요청 버튼을 클릭하세요. **참고:** 망가진 우리는 해당 우리에 하나 이상의 관람석이 있어야만 수리할 수 있습니다

사자 및 호랑이 쇼 만들기

사자 또는 호랑이 쇼를 추가하면 기본 쇼가 적용됩니다. 여러분은 쇼를 클릭한 다음 믹스마스터 버튼(시설 컨트롤 패널의 오른쪽 아래 코너에 위치)을 클릭하여 쇼를 원하는 형태로 바꿀 수 있습니다. 또한 음악 및 기타 쇼 요소(예를 들면 불꽃놀이)를 사자 및 호랑이 쇼에 추가할 수도 있습니다. 끝으로 입구와 출구를 잊지 마시고 입구와 출구를 도로와 연결한 후 다른 시설과 마찬가지로 "개장" 하세요.

쇼를 배치한 다음에는 쇼 컨트롤 패널에 있는 RCT3 믹스마스터 버튼을 클릭하여 쇼를 변경할 수 있습니다.

RCT3 믹스마스터 인터페이스는 타임라인을 클릭하는 것으로 여러분이 원하는 순서대로 각종 움직임의 안무를 조절할 수 있게 해줍니다. 쇼를 미리 보고 싶으면 마우스를 앞 뒤로 움직여 여러분이 만든 부분을 돌려보거나 재생 버튼을 클릭하세요.
쇼는 불꽃놀이 쇼와 같은 방법으로 저장됩니다.

추가 기능을 가진 놀이기구

다음은 *롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*에 포함된 롤러코스터 가운데 추가 기능을 가진 것들입니다:

스플릿 코스터

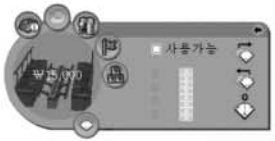
스플릿 코스터는 서로 연결된 두 쌍의 트랙 형태를 하고 있으며 각 트랙마다 고유의 차량 또는 열차를 사용할 수 있습니다. 이 트랙은 서로 갈라졌다 겹쳤다를 반복하게 되며 의자는 고정 또는 회전시킬 수 있습니다. 튜토리얼을 통해 스플릿 코스터 건설 방법을 배워보세요.

타워링 코스터

타워링 코스터는 메인 타워 구조 주변으로 설계되었으며 타워에는 수직 리프트 언덕과 오버행 드롭이 포함되어 있습니다. 드롭이 너무 과격하기 때문에 자기 브레이크를 이용, 차량이 6G 이상의 속도로 낙하하지

않도록 조절하고 있습니다.

로봇 코스터



이 롤러코스터는 끝에 의자가 달린 로봇 팔을 트랙 위로 이동시킵니다. 로봇 팔의 움직임은 각 트랙 조각마다 서로 다르게 설정될 수 있습니다. 트랙을 건설한 다음, 트랙 조각을 선택한 후 로봇 팔 각도 편집 버튼을 클릭하여 롤러코스터 건설 패널의 설정 선택 패널을 여세요. 사용하기 상자를 체크한 다음 4가지 설정치의 값을 선택하세요.

4가지 설정치는 다음과 같습니다:

1. 의자 회전
2. 팔 아래쪽 기울기
3. 팔 위쪽 기울기
4. 차량 기울기

다양한 스피너를 클릭하여 팔의 설정을 변경하세요. 로봇 팔은 변경된 설정에 따라 위치를 바꾸게 됩니다. 패널 오른쪽 가장자리에는 이전 및 다음 트랙의 설정값을 복사해 오거나 설정값을 0으로 되돌릴 수 있도록 해주는 버튼이 있습니다.

로봇 팔의 각 설정값이 이전 트랙과 달라지면 파란색으로 희미하게 새로운 형태가 표시됩니다.

팔이 트랙을 따라 이동하면 각 트랙 조각의 설정값에 따라 부드럽게 팔이 움직이게 됩니다.

디지 드로퍼 코스터

디지 드로퍼 코스터는 탑승객들이 트랙의 옆을 향하도록 특별히 만들어진 트랙 위에서 달리므로 승객들의 시야가 전혀 가려지지 않게 됩니다. 차량들은 자동으로 주행됩니다.

와일드! 의 다른 특징들

튜토리얼

*롤러코스터 타이쿤 3: 와일드!*는 동물원과 와일드 롤러코스터 그리고 사파리 건설 방법, 동물을 돌보는 방법, 사자와 호랑이 쇼를 만드는 방법 등 새롭게 추가된 요소들을 위한 튜토리얼을 포함하고 있습니다. 튜토리얼은 게임의 메인 메뉴에서 찾아볼 수 있습니다.

동물 조련사 고용하기

동물 조련사는 *와일드!*에서 새롭게 추가된 직원 종류이며 다른 직원들과 비슷한 옵션들을 가지고 있습니다. 조련사는 공원에 있는 동물을 돌보기 위해 필요합니다. 동물 보금자리가 추가되면, 1명의 조련사가 자동으로 고용됩니다. 하지만 동물원 내의 동물 수가 많아지면 추가적인 동물 조련사를 고용해야 동물을 건강하게 유지할 수 있습니다.

참고: 사자 쇼, 호랑이 쇼, 코끼리 타기, 곤충과 파충류 그리고 야행성 동물 보금자리에서는 동물 조련사를 필요로 하지 않으며 다른 확장팩에서 추가된 동물들 역시 조련사를 필요로 하지 않습니다.

Ctrl 키를 이용하여 높은 곳에 위치한 풍경 및 건물 건설하기

이제는 **Ctrl 키**를 이용하여 높은 곳에 위치한 건물 부분(예: 지붕)이나 풍경을 더욱 쉽게 건설할 수 있습니다. 다음 방법을 따라 해보세요.

건물의 벽을 건설한 다음, 벽의 위쪽 끝과 연결된 지붕을 건설하세요. 이는 *롤러코스터 타이쿤 3*과 같은 방법으로 할 수 있습니다. 즉, 풍경 건물 메뉴에서 지붕 조각을 하나 선택한 다음 포인터를 지붕 조각이 위치할 곳에 놓고 **Shift 키**를 누른 상태에서 마우스를 위로 올려 지붕 조각의 위치를 조절하세요. 이제 클릭하여 조각을 놓으세요. 같은 높이에 또 다른 지붕 조각을 설치하려면, 포인터가 이전에 놓인 지붕 조각에 닿도록 하고 **Ctrl 키**를 누르세요. 그렇게 하면 조각의 높이가 **Ctrl 키**에 할당되어 앞으로 공원 내에서 풍경 아이템을 배치할 때마다 **Ctrl 키**를 이용, 원하는 높이에 요소들을 배치할 수 있습니다. 이 방법은 넓은 지붕이나 플랫폼을 건설할 때 특히 유용합니다.

폭포 만들기

폭포는 서로 연결된, 고도차가 있는 2개의 수면 사이에서만 건설될 수 있습니다.

우선 지형을 변형하여 높은 장소를 만드세요. 가장 좋은 결과를 위해서는 "멀티 타일 프리폼 지형" 도구를 이용하세요. 다음으로 높은 지형에 구덩이를 파고 물을 추가하세요. (물을 추가하는 방법은 *롤러코스터 타이쿤 3* 매뉴얼을 참조하세요.) 위쪽에 위치한 수면에는 물이 흘러내릴 수 있는 평평한 직선 가장자리가 있어야 합니다.
다음에는 높은 지역 아래쪽에 구덩이를 파고 물을 추가하여 높은 곳에 있는 수면의 평평한 직선 가장자리 바로 아래쪽에 물을 어느 정도 채워 보세요.

끝으로 폭포 버튼을 클릭하여 폭포 기능을 작동시킨 다음, 위쪽의 수면을 클릭하여 선택하고 다시 아래쪽 수면을 클릭하여 선택하세요. 만일 지형이 제대로 형성되었다면 자동으로 폭포가 만들어지게 됩니다.
폭포의 폭은 a)위쪽 수면의 평평한 직선 가장자리의 길이와 b)물이 떨어지는 아래쪽 수면의 폭 가운데 좁은 쪽으로 결정됩니다. 이 정보를 이용하여 여러분이 원하는 높이와 폭을 가진 폭포를 만들어보세요.

CREDITS

Atari

PRODUCT DEVELOPMENT
Ken Allen
Senior Producer
Hudson Piehl
Executive Producer
Tim Perry
Director of Technology
Sara Hasson
Project Planning Coordinator

SALES, MARKETING AND COMMUNICATIONS
Eric Horowitz
Associate Brand Manager
Matt Collins
Director of Global Brand Management
Nique Fajors
Vice President of Global Brand Management
Jean-Marcel Nicolai
Senior Vice President, Worldwide Content
Marc Metis
Senior Vice President Marketing
Andrea Schneider
Director of Public Relations
Martin Currie
Vice President of Marketing, Creative Services
Maleea Barnett
Vice President, North American Sales
Wim Stocks
Executive Vice President, North American Sales
Ryan Barr
Vice President, Corporate Communication
Christine Fromm
National Channel Marketing Manager
David Leitner
Director of Media
Don Vu
Senior Web and CRM Manager
Jason Hartnell
Internet Development Group
Ken Ford
Director of IT and Web Strategy

OPERATIONS
Todd Curtis
Vice President, Operations
Eddie Pritchard
Director of Manufacturing
Gardnor Wong
Senior Buyer
Venus Francois
Senior Buyer
Lisa Leon
Lead Senior Buyer
Tara Moretti
Manufacturing Buyer
Veronica Franklin-Smith
Traffic Manager
Kurt Carlson, RedSheet, LLP, Essex, MA
Documentation Specialist

Morgan Tomaiolo, RedSheet, LLP
Graphic Design and Layout

QUALITY ASSURANCE AND SUPPORT
Ezequiel "Chuck" Nunez
Manager of Publishing Support
Ken Ford
I.T. Manager/Western Region
Michael Vetsch
Manager of Technical Support
Michael O'Shea
Q.A. Testing Supervisor
Kevin Jameel Hogan
Lead Tester
Brian Lerias
Assistant Lead Tester
Devin Dinardo
Alissa Ivanovich
Michelle Ivanovich
Antony Anu
Burdy Wang
Evans Kwok
Joshua Lanada
Robert Tibbetts
Glad Papellero
Quang Nguyen
Jon Pasamonte
Kimo Pamintuan
Jason Shields
Joseph Taylor
Marshall Clevesy
John Fernandes
Kevin Phan
Jared Ison
Nelson Protacio
Nghia Nguyen
Testers
Dave Strang
Manager, Engineering Services and Compatibility Lab
Ken Edwards
Engineering Services Specialist
Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services Technicians
Piers Sutton
Beta Testing Administrator
Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst
Patricia-Jean Cody
Compatibility Test Lead
Randy Buchholz
Mark Florentino
Scotte Kramer
Cuong Vu
Compatibility Analysts
Joy Schneer
Director, Strategic Relations
Arthur Long
Strategic Relations Specialist
Cecelia Hernandez
Senior Manager Strategic Relations

Special Thanks
Bob Welch, Paul Hellier, Lisa Vogel, John Hurlbut, David Pucik, Matt Labunka, Ann Mangold, Highwater Group of New York, Brett Cooper, Tyler Rowe, Gene Rasmussen

Frontier Developments

Chris Sawyer, David Braben
Executive Producers

Jonny Watts
Producer

Oscar Cooper
Lead Programmer

Sam Denney
Simon Brewer
Lead Artists

John Bichard
Ian Collinson
Andrew Fray
Andrew Gillett
Elizabeth Gordon
Rick Griffiths
Matthew Halpin
Harpreet Nanra
Programming Team

Gary Bickmore
Simon Brewer
Marc Cox
Dariusz Drobnica
Stefan Scheffers
Dean Searle
Hayden Scott-Baron
Martin Squires
Art Team

Zafer Coban
Felix Ilsley
Gerard Huke
Milan Medvec
Animation Team

David Scantlebury
Patrick Byrne
Tim Hughes
Jon Lewis
Peter Halpin
Game Engine Team

Stephen Duncan
Felix Isley
Andrew Thomas
Alex Smyth
Track Design Team

Charlie Bewsher
Stuart Fraser
James Taylor
Level Design Team

Michael Brookes
QA Supervisor

Colin Davis
Michael Michael
Testers

Alistair Lindsay
Music

Alistair Lindsay
Sound Effects

David Walsh
Managing Director

Marjacq Micro Ltd.
Representation

Atari Korea Credits

General Manager
Scott Millard

Product Manager
Janet Kim

Product Co-ordinator
Yong Gye Seo

ATARI WEB SITES

To get the most out of your new game, visit us at:

atari.com/rollercoastertycoon

If you would like to chat with other gamers, as well as developers, visit our Community Forum area at:

ataricommunity.com

Kids, check with your parent or guardian before visiting any web site.

Chat Messages: Atari does not monitor, control, endorse, or accept responsibility for the content of chat messages. You are strongly encouraged not to give out identity or other personal information through chat message transmissions. Kids, check with your parent or guardian if you are concerned about any chat you receive.

Use of Atari web sites is subject to terms and conditions, which you can access at:

atari.com/us/tos

END-USER LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT — READ CAREFULLY: Please be sure to carefully read and understand all of the rights and restrictions described in this End-User License Agreement ("EULA").

AGREEMENT

This document is an agreement between you and Atari, Inc. and its affiliated companies ("Company"). The enclosed software game disc(s), cartridge or Game Pak ("Software") and any accompanying printed materials are licensed to you only on the condition that you accept all of the terms contained in this EULA.

By opening this package and installing or otherwise using the Software you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA you may not install or use the Software and within 15 days of purchase you must call the Tech Support telephone number listed in the manual accompanying the Software (the "Manual"). Select the Automated Phone System's Main Menu option for Consumer Services and follow the prompts.

You will be given a Return Merchandise Authorization number (RMA #) by the technician. You then have 15 days from the date of this contact to return the Software in its protective covering, the Manual and the original sales invoice to the address supplied to you.

If this is a PC product, when you install the Software you will be asked to review and either accept or not accept the terms of the EULA by clicking the "I Accept" button. By clicking the "I Accept" button you acknowledge that you have read the EULA, understand it and agree to be bound by its terms and conditions.

COPYRIGHT

The Software is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. All title and copyrights in and to the Software (including but not limited to any images, photographs, animations, video, music, text and "applets" incorporated into the Software) and any printed materials accompanying the Software are owned by the Company or its Licensors.

GRANT OF LICENSE

The Software is licensed and not sold to you and its use is subject to this EULA. The Company grants you a limited, personal, non-exclusive license to use the Software in the manner described in the user documentation. The Company reserves all rights not expressly granted to you in this EULA.

PERMITTED USES

1. If the Software is configured for loading on a hard drive, you may install and use the Software on a single computer.
2. You may make and maintain one copy of the Software for backup and archival purposes, provided that the original and copy of the Software are kept in your possession.
3. You may permanently transfer all your rights under this EULA, provided you retain no copies, you transfer all of the Software (including all component parts, the media and printed materials and any upgrades) and the recipient reads and accepts this EULA.

RESTRICTIONS

1. You may not delete or obscure any copyright, trademark or other proprietary notice on the Software or accompanying printed materials.
2. You may not decompile, modify, reverse engineer, disassemble or otherwise reproduce the Software.
3. You may not copy, rent, lease, sublicense, distribute, publicly display the Software, create derivative works based on the Software (except to the extent expressly permitted in the Editor and End-User Variation section of this Agreement or other documentation accompanying the Software) or otherwise commercially exploit the Software.
4. You may not electronically transmit the Software from one computer, console or other platform to another or over a network.
5. You may not use any backup or archival copy of the Software for any purpose other than to replace the original copy in the event it's destroyed or becomes defective.

EDITOR AND END-USER VARIATIONS

If the Software includes a feature that allows you to modify the Software or to construct new variations (an "Editor"), you may use such Editor to create modifications or enhance-

ments to the Software, including the construction of new levels (collectively the "Variations"), subject to the following restrictions. Your Variations: (i) must only work with the full, registered copy of the Software; (ii) must not contain modifications to any executable file; (iii) must not contain any libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party; (iv) must not contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties; and (v) may not be commercially exploited by you, including but not limited to making such Variations available for sale or as part of a pay-per-play or timesharing service.

TERMINATION

This EULA is effective until terminated. You may terminate this EULA at any time by destroying the Software. This EULA will terminate automatically without notice from the Company if you fail to comply with any provisions of this EULA. All provisions of this EULA as to warranties, limitation of liability, remedies and damages will survive termination.

LIMITED WARRANTY AND DISCLAIMER OF WARRANTIES

You are aware and agree that use of the Software and the media on which is recorded is at your sole risk. The Software and media are supplied "AS IS." Unless otherwise provided by applicable law, the Company warrants to the original purchaser of this product that the Software storage medium will be free from defects in materials and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. The warranty is void if the defect has arisen through accident, abuse, neglect or misapplication. If the Software fails to conform to this warranty, you may at your sole and exclusive remedy, obtain a replacement free of charge if you return the defective Software. Follow the Product Return Procedures described in the Manual. The Company does not warrant that the Software or its operations or functions will meet your requirements, or that the use of the Software will be without interruption or error.

TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE UNDER APPLICABLE LAW, EXCEPT FOR THE EXPRESS WARRANTY SET FORTH ABOVE, THE COMPANY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING AND WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-

INFRINGEMENT. EXCEPT FOR THE EXPRESS WARRANTY SET FORTH ABOVE, THE COMPANY DOES NOT WARRANT, GUARANTEE OR MAKE ANY REPRESENTATION REGARDING THE USE OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE IN TERMS OF ITS CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS OR OTHERWISE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF OR LIMITATIONS ON IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSIONS AND LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

LIMITATION OF LIABILITY

IN NO EVENT WILL THE COMPANY OR ITS EMPLOYEES OR LICENSORS BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR PUNITIVE DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR INJURY TO PERSON OR PROPERTY, FOR LOSS OF PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF PRIVACY, FAILURE TO MEET ANY DUTY AND NEGLIGENCE) ARISING OUT OF OR IN ANY WAY RELATED TO THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE, EVEN IF THE COMPANY OR AN AUTHORIZED REPRESENTATIVE OF THE COMPANY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. IN NO EVENT WILL THE LIABILITY OF THE COMPANY FOR DAMAGES WITH RESPECT TO THE SOFTWARE EXCEED THE AMOUNTS ACTUALLY PAID BY YOU FOR THE SOFTWARE.

CHOICE OF LAW AND VENUE

This EULA is governed by the laws of the United States of America and the State of New York, exclusive of its conflicts of law provisions. The exclusive venue for litigation regarding or arising from this EULA is New York County, New York and you agree to submit to the Jurisdiction of the courts of New York County, New York for any such litigation.

MISCELLANEOUS

If any provision or portion of this EULA is found to be unlawful, void, or for any reason unenforceable, it will be severed from and in no way affect the validity or enforceability of the remaining provisions of the EULA.

This EULA constitutes the entire agreement between you and the Company regarding the Software and its use.

Legal Notices

© 2005 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved.

RollerCoaster Tycoon® 3: Wild! game © 2005 Chris Sawyer.

Programming © 2005 Frontier Developments Ltd. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Developed by Frontier Developments Ltd.

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

Manufactured under license from Dolby Laboratories.

Portions utilize Microsoft Windows Media Technologies. Copyright ©1999-2002 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

ATI and RADEON are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc.

Portions use Massive ad-serving technologies. Copyright ©2005 Massive Incorporated. All rights reserved.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (e.g., advertising) to be temporarily uploaded to your pc and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected and only select non-personally identifiable information is temporarily logged. No logged information is used to determine any personally identifiable information about you. For full details see http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm.

아타리 고객지원팀

아타리코리아 게임을 구입해 주셔서 감사합니다.

아타리코리아 고객지원팀에서는 구입하신 소프트웨어의 진행시 발생되는 기술적 문의에 대한 고객지원팀 운영을 아래와 같이 하고 있습니다.

운영시간 평일 오전 09 : 30 ~ 오후 06 : 00
(정오 12 : 00 ~ 13 : 00 제외)
토요일, 공휴일은 휴무

고객지원 해피콜 : 080-544-4555

우편문의 서울시 강남구 도곡동 552-9번지 하늘채 빌딩 2층
아타리코리아 고객지원팀 (우)135-270
팩스 (02)555-0912
INTERNET www.kr.atari.com / www.playatari.co.kr
E-mail support.kr@atari.com