

# HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

## Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

**Hinweis:** Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

## Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf Ihrem System aktiv sind, nennt man auch „Hintergrundanwendungen“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus**- oder **Crash Guard**-Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).
- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

## Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „aufzuräumen“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.

Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw.

**Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

### Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

## Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten

#### Grafikkartenhersteller:

Asus: <http://www.asus.com>  
ATI: <http://www.ati.com>  
Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>  
Guillemot: <http://www.guillemot.com>  
Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>  
C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>  
Diamond: <http://www.diamondmm.com>  
ESS: <http://www.esstech.com>  
Videologic: <http://www.videologic.com>  
Yamaha: <http://www.yamaha.com>

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia: <http://www.nvidia.com>  
ATI: <http://www.ati.com>  
Power VR: <http://www.powervr.com>  
Matrox: <http://www.matrox.com>  
S3: <http://www.s3graphics.com>  
Intel: <http://www.intel.com>  
SIS: <http://www.sis.com>

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

## Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

**Wichtiger Hinweis:** Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

### Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.  
Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.
3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

### Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.
  2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.
- Hinweis:** Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

### Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

## Bevor Sie die Hotline anrufen

**Wenn Sie anrufen möchten**, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch

Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98/Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber





# INHALTSVERZEICHNIS

Erste Schritte .....6

Machen Sie sich darauf gefasst, platschnass zu werden! .....8

Menüs und Speicherstände .....8

Änderungen am Spiel-Interface .....9

Anwenden der neuen Features .....12

Weitere Neuheiten .....16

Credits .....17

Technischer Support .....21

# ERSTE SCHRITTE

## Die Readme-Datei

Auf der *RollerCoaster Tycoon® 3: Soaked!*™-CD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen zum Spiel eingesehen werden können. Wir empfehlen Ihnen, sich diese Datei anzusehen, damit Sie die Änderungen kennen, die nach Druck dieses Handbuchs noch vorgenommen wurden.

Um die Datei anzeigen zu können, doppelklicken Sie im Verzeichnis *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* auf Ihrer Festplatte darauf (normalerweise C:\Programme\Atari\RollerCoaster Tycoon 3). Sie können die ReadMe-Datei auch dadurch aufrufen, indem Sie zuerst auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste klicken und dann nacheinander „Programme“, „Atari“, „RollerCoaster Tycoon 3“ und zum Schluss die Soaked-ReadMe-Datei auswählen.

## Setup und Installation

**Hinweis:** Um *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* installieren und spielen zu können, muss das ursprüngliche *RollerCoaster Tycoon® 3* CD-ROM-Spiel auf Ihrem Rechner installiert sein. Außerdem empfehlen wir Ihnen, vor der Installation des Expansion Packs alle Updates des *RollerCoaster Tycoon 3*-Spiels zu installieren. Diesbezügliche Informationen finden Sie im Handbuch des *RollerCoaster Tycoon® 3*-Spiels.

1. Starten Sie Windows® 98/ME/2000/XP.
2. Legen Sie die *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!*-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die Option „AutoPlay“ aktiviert ist, sollte der Titelschirm von *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* angezeigt werden. Wenn „AutoPlay“ nicht aktiviert ist oder die Installation nicht automatisch startet, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen“. Geben Sie D:\Autorun.exe ein, und klicken Sie dann auf „OK“. **Hinweis:** Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als „D“ zugewiesen ist, verwenden Sie diesen entsprechend.
4. Klicken Sie auf dem Startbildschirm von *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* auf die Schaltfläche Installieren, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation der *RollerCoaster Tycoon® 3: Soaked!*-CD-ROM abzuschließen.

5. Nachdem *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* installiert wurde, können Sie das Spiel entweder vom Startbildschirm aus aufrufen, indem Sie auf Spielen klicken, oder indem Sie auf die Start-Schaltfläche klicken und dann auf Programme > Atari > RollerCoaster Tycoon 3 > RollerCoaster Tycoon 3 spielen (XP-Nutzer klicken auf die Start-Schaltfläche und dann auf Alle Programme > Atari > RollerCoaster Tycoon 3 > RollerCoaster Tycoon 3 spielen).

6. Neueste Informationen zum Spiel erhalten Sie unter [atari.com/rollercoastertycoon](http://atari.com/rollercoastertycoon).

**Hinweis :**Um das Spiel zu starten, muss sich die Roller Coaster Tycoon 3 CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk befinden.



## Installation von DirectX®

*RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* erfordert für einen einwandfreien Betrieb DirectX® 9.0c oder eine höhere Version. Falls DirectX® 9.0c oder eine höhere Version nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, klicken Sie auf „Ja“, um die DirectX® 9.0c-Lizenzvereinbarung anzunehmen. Somit wird das Installationsprogramm von DirectX® 9.0c aufgerufen.

# MACHEN SIE SICH DARAUF GEFASST, PLATSCHNASS ZU WERDEN!

Rasen Sie über eine riesige Wasserrutsche in ein Schwimmbecken mit olympischen Maßen oder liegen Sie faul in einer Half-Pipe und lassen sich dank der Wellenmaschine sanft hin- und herwiegen. Erstellen Sie Choreographien mit Ihren selbst erstellten Laser- und Wassershows oder unterhalten Sie die Parkbesucher mit Killervorführungen. Bauen Sie die verschiedenen neuen Fahrten und Attraktionen (wie z.B. die brandneue Plantsch-Bahn) und fahren Sie selbst mit. Denn jetzt können Sie Ihre bisherigen *RollerCoaster Tycoon 3*-Vergnügungsparks auch um Wasserparks erweitern – aber machen Sie sich auf eine kalte Dusche gefasst ...

## Was ist neu?

Es gibt noch mehr Bahnen ... noch mehr Attraktionen ... noch mehr Themen ... noch mehr Spielerlebnis! Mit *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* können Sie Ihre bisherigen *RollerCoaster Tycoon 3*-Vergnügungsparks nun um Wasserparks erweitern. Damit stehen Ihnen nun 9 neue, tropfnasse Szenarios, 2 neue Wasserthemenbereiche, viele brandneue Attraktionen und Bahnen, neue Werkzeuge zum Bauen von Schwimmbädern und eine erweiterte Fassung des RCT3 MixMaster™ zur Verfügung, mit der Sie Ihre eigenen Lasershows kreieren, Delfin- und Walshows und vieles mehr selbst erstellen können. Außerdem wurden die Szenarios um neue Herausforderungen erweitert, um Ihnen neue Spielmöglichkeiten zu bieten.

## Rollercoaster Tycoon® 3: Soaked! spielen

*RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* benutzt dieselbe Steuerung wie *RollerCoaster Tycoon 3*. Im *RollerCoaster Tycoon 3*-Handbuch sind die wichtigsten Features des Spiels erklärt.

## MENÜS UND SPEICHERSTÄNDE

Nachdem Sie *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* installiert haben, erscheint auf den Menübildschirmen nun unten rechts auch ein Haisymbol.



Nachdem Sie den Karrieremodus gewählt haben, erscheint ein Menü, in dem Sie sowohl Szenarios aus *RollerCoaster Tycoon 3* als auch aus *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* wählen können.



### Tipp

Jedes Mal, wenn Sie ein Lademenü öffnen, werden Speicherstände von *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* mit einem "Soaked"-Symbol gekennzeichnet sein. Dies bedeutet, dass Sie zum Spielen des betreffenden Speicherstandes das Expansion Pack benötigen.

# ÄNDERUNGEN AM SPIEL-INTERFACE

In folgendem Abschnitt werden Änderungen am Spiel-Interface und damit verbundene neue Features beschrieben.

## Mausrad-Unterstützung

Alle Menüs, Listen und Dialogfelder, die eine vertikale Scrollleiste besitzen, können nun mit dem Mausrad gescrollt werden.

## Steuerungstasten-Unterstützung für den Bau von Konstruktionen

Spieler, die Konstruktionen bauen, können nun die **Steuerungstaste** benutzen, um erhöhte Elemente zu bauen. Weitere Informationen sind dem unten stehenden Abschnitt "Gebrauch der Steuerungstaste zum Bau erhöhter Szenerien und Konstruktionen" zu entnehmen.

## Spielloptionen

**Achtung:** Nehmen Sie nur dann Einstellungen an den Spielloptionen vor, wenn Sie sicher sind, dass Ihr Rechner auch mit den gewählten Einstellungen eine optimale Spielleistung erbringt. Sollten Sie nach der Regelung diverser Einstellungen eine Leistungsverringerung Ihres Rechners feststellen, öffnen Sie unter "Spielloptionen" die "Grafikeinstellungen" und klicken auf das Symbol "Grafikdetailgrad", um zu den Standardeinstellungen für Ihren Rechner zurückzukehren.

## Grafikeinstellungen

Hier wurden drei neue Optionen hinzugefügt:

**Brechung** – Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Lichtstrahlen bei Wasser durchquerenden Ansichten stets gebrochen.

**Laserabsorption durch Gelände und Szenerie** – Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Lichtstrahlen in Lasershows durch Gelände und Szenerie geblockt.

**Environment-Mapping für fließendes Wasser verwenden** – Wenn diese Option ausgewählt ist, werden fließendem Wasser zusätzliche Eigenschaften hinzugefügt, damit sich die Umgebung auf der Wasseroberfläche spiegelt.

**Hinweis:** Diese Einstellungen sind nur verfügbar, wenn die Seite "Profi-Einstellungen" auf "Selbst definiert" gesetzt ist.



## Parkverwaltung



### Personal

Nachdem Sie einen Entertainer in Ihrem Park platziert haben, können Sie ihm unter anderem ein Haikostüm zuweisen.



### Herausforderungen

Unter "Parkverwaltung" finden Sie eine Schaltfläche, um Herausforderungen anzuzeigen. Im Herausforderungen-Fenster erscheint dann eine besondere Gelegenheit, die es Ihnen erlaubt, die momentan für Ihren Park und seine Besucher geltenden Bedingungen zu nutzen. Wenn Sie diese Herausforderung bewältigen, erhalten Sie einen Spezialbonus.

## Neue Themen



Die meisten Objektplatzierungsfenster enthalten nun Optionen für zwei neue Themenbereiche: Atlantis und Trauminsel.

## Bahnen



### Wasserrutschen und -bahnen

Das Bahnenmenü enthält nun neue Optionen, mit denen Wasserrutschen und -bahnen ausgewählt werden können. Der Bau von Wasserrutschen erfolgt im Großen und Ganzen nach dem gleichen Schema wie der Bau von Streckenbahnen. Allerdings sollten Sie den Bahneingang auf einer erhöhten Plattform und das Endstück der Bahn so platzieren, dass es in ein Schwimmbecken mündet.



### Schwimmbecken

Die Schwimmbecken-Schaltfläche öffnet eine Reihe von Werkzeugen, mit denen Sie Schwimmbecken in jeder beliebigen Form und Größe bauen können. Mehr dazu im untenstehenden Kapitel "Der Schwimmbecken-Editor".

## Szenerie

Die Szenerie-Schaltflächen enthalten nun zwei neue Optionen:



## **Terrainoberflächen**

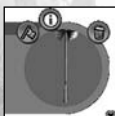
Mithilfe der Terrainoberflächen-Schaltfläche können Sie nun erhöhtes Terrain in ganzen Blöcken sowie größere Konstruktionen hinzufügen, um den Eingang zu einem Gebiet mit einem neuen Themenbereich zu kennzeichnen.



## **RCT3 MixMaster™**

Der RCT3 MixMaster wurde erweitert und enthält nun neben Feuerwerken auch Laser, tanzende Wasserfontänen, Delfin- und Killerwalshows. Mehr dazu im untenstehenden Kapitel "Erstellen von Shows mithilfe des neuen und verbesserten RCT3 MixMasters™".

## **Lautsprecher**



Die Listen "Wegextras" und "Szenerieobjekte" wurden um die Option "Lautsprecher" erweitert. Lautsprecher werden wie jedes andere beliebige Szenerieelement eingesetzt, aber Sie können ihnen eine Audiodatei zuweisen, ihre Lautstärke regeln und sie ein- oder ausschalten. Wenn Sie eine Streckenbahn auf ihrer gesamten Strecke mit Lautsprechern bestücken oder entlang der Wege eines thematisch gestalteten Parkbereichs Lautsprecher aufstellen, erleben die Besucher Ihren Park noch intensiver, was wiederum zu einer höheren Parkbewertung führt.

## **Passstellen**



Unter "Wegextras" gibt es noch ein weiteres neues Element namens "Passstellen": Am Parkeingang erhalten die Besucher ein Heftchen, das sie an einer bestimmten Anzahl von Passstellen abstempeln lassen müssen, wenn sie ein Geschenk bekommen möchten! Im Passstellen-Kontrollfenster können Sie festlegen, wie viele Stempel erforderlich sind. Am besten platzieren Sie die Passstellen weit voneinander entfernt an den verschiedenen Enden Ihres Parks, damit die Besucher einen Anreiz dafür haben, alle Gebiete Ihres Vergnügungsparks zu besuchen.

## **Terrain-Werkzeug**



## **Wasserfälle**

Die Terrain-Werkzeug-Schaltflächen enthalten nun eine neue Option, mit der Sie Wasserfälle erstellen können. Mehr dazu im untenstehenden Kapitel "Erstellen von Wasserfällen".

# ANWENDEN DER NEUEN FEATURES

## Tutorials

*RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* enthält für mehrere der neuen Features je ein Tutorial. In diesen Tutorials lernen Sie, wie man Wasserfälle baut, bekommen die Grundlagen bzw. fortgeschrittenere Kenntnisse des Schwimmbeckenbaus vermittelt, erfahren, mit welchen Einrichtungen Sie Ihre Badeanlagen ausstatten können, wie man Laser- und Walshows erstellt und Lasereffekte und -bilder entwirft bzw. sie den eigenen Vorstellungen gemäß verändert. Die Tutorials sind von den Hauptmenüs des Spiels aus zugänglich.

## Gebrauch der Steuerungstaste zum Bau erhöhter Szenerien und Konstruktionen



Es gibt nun eine neue und verbesserte Methode, mithilfe der **Steuerungstaste** erhöhte Gebäude- und Szenerieteile (beispielsweise Dächer) zu bauen. Im Folgenden wird erklärt, wie Sie dabei vorgehen:

Nachdem Sie die Wände einer Konstruktion gebaut haben, bringen Sie am oberen Ende der Wand die Dachteile an. Dabei gehen Sie genauso vor, wie bereits in *RollerCoaster Tycoon 3*, d.h. Sie wählen zuerst aus

dem entsprechenden Szeneriemenu ein Dachteil aus, positionieren den Mauszeiger an die Stelle, an der Sie das Dachteil platzieren möchten, halten die **Umschalttaste** gedrückt und schieben die Maus leicht nach oben, bis das Dachteil die richtige Position hat. Klicken Sie nun, um es dort zu platzieren. Um ein weiteres Dachteil auf gleicher Höhe zu platzieren, berühren Sie mit dem Mauszeiger das zuvor platzierte Dachteil und drücken dann die **Steuerungstaste**. Dadurch wird der **Steuerungstaste** diese Höhe zugewiesen. Wenn Sie Ihrem Park nun weitere Szenerieobjekte hinzufügen und dabei die **Steuerungstaste** gedrückt halten, werden diese Objekte auf der festgelegten Höhe platziert. Dies ist besonders beim Bau großer Dach- oder Plattformflächen nützlich.

## Erstellen von Shows mithilfe des neuen und verbesserten RCT3 MixMasters™

Der Fireworks MixMaster des ursprünglichen *RollerCoaster Tycoon 3*-Spiels wurde erweitert, so dass Sie nun auch Wasser- und Lasershow's u. dgl. erstellen können. Mit dem neuen und verbesserten RCT3 MixMaster™ können Sie Ihrem Park weiterhin Feuerwerke hinzufügen (genauso wie es in RCT3 der Fall ist), aber Sie können nun auch noch Wasserfontänen und Laser beimischen! Mithilfe des neuen Interface können Sie sich jeden Effekt zuvor ansehen.

Außerdem können Sie mit dem Profi-Designer sowohl die Laser- als auch die Wassershows selbst gestalten und Ihre Kreationen speichern, um sie später zu benutzen oder sie der *RollerCoaster Tycoon*-Community online zur Verfügung zu stellen.

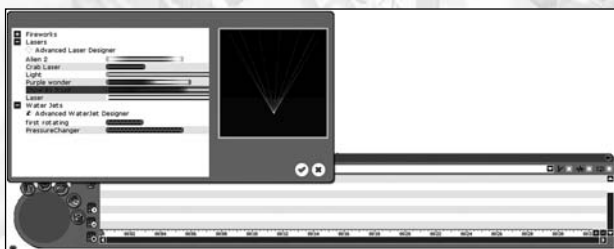
Genau wie bei den Feuerwerkshows müssen Sie zuerst je nach Effekttyp (Feuerwerk, Wasserfontäne, Laser) die benötigten Startpunkte in Ihrem Park platzieren und dann eine Show-Zeitlinie öffnen, um die gewünschten Elemente hinzuzufügen:



Um Startpunkte in Ihrem Park zu platzieren, klicken Sie zuerst auf die Szenerie- und dann auf die RCT3 MixMaster™-Schaltfläche. Nun öffnet sich das RCT3 MixMaster™-Fenster.

Klicken Sie nun auf die MixMaster-Basiselemente, die sowohl Starterbasen für Feuerwerke als auch für Wasserfontänen und Laser enthalten, und wählen Sie eine davon aus. Klicken Sie dann den Ort in Ihrem Park an, an dem Sie diesen Startpunkt platzieren möchten. Sie können jederzeit einen der Startpunkte in Ihrem Park anklicken, um das RCT3 MixMaster-Interface zu öffnen.

Klicken Sie nun auf die MixMaster-Shows-Schaltfläche, um eine Sequenz-Zeitlinie zu öffnen. Genau wie es bereits bei der Erstellung von Feuerwerkshows der Fall war, klicken Sie nun dort auf die Zeitlinie, wo Sie einen Showeffekt platzieren möchten und wählen den betreffenden Showeffekt aus der Pop-up-Liste aus.



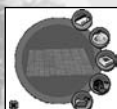
Setzen Sie nun die neuen Feuerwerk-, Wasser- und Lasershows genauso ein, wie Sie es bisher mit den in RCT3 nur auf Feuerwerke beschränkten Shows gewohnt waren.

## Der Schwimmbecken-Editor

Klicken Sie auf die Bahnen- und dann auf die Schwimmbecken-Schaltfläche. Nun öffnet sich ein Fenster, das den Bau eines Schwimmbeckens ermöglicht.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Schwimmbecken-Wege (um Fußgängerbrücken hinzuzufügen und erhöhte Bereiche zu erstellen)
- Extras für Schwimmbecken (um Leitern, Lampen, Duschen und Sprungbretter hinzuzufügen)
- Schwimmbäder
- Umkleieräume (sie ermöglichen es den Parkbesuchern, den Schwimmbadbereich zu betreten und zu verlassen)
- Speichern (um Ihre Badanlage zu speichern) - diese Option kann nur bei geöffnetem "Umkleieraum"-Fenster gewählt werden.



Wählen Sie zunächst die Schwimmbecken-Schaltfläche und dann eine von mehreren Eckenformen. "Zeichnen" Sie nun ein flaches Gebiet in Ihrem Park, um das Schwimmbecken hinzuzufügen. Soll das Becken erhöht liegen, klicken Sie auf das Umschalt-Symbol und wählen die der gewünschten Höhe entsprechende Zahl.



Als nächstes wählen Sie die Schaltfläche "Kacheln legen", um das Schwimmbad mit einem gekachelten Bereich zu umgeben. Auch hier können Sie durch Anklicken des Umschalt-Symbols und Eingabe der gewünschten Höhe einen erhöhten gekachelten Bereich entwerfen

und dann das Gebiet im Park "zeichnen", um den gekachelten Bereich zu bauen.

Legen Sie den Bereich um das Becken herum nicht zu klein an, damit Sie jede Menge Liegestühle, Duschen, Sprungbretter und Wasserrutschen hinzuzufügen können.

Um ein hohes Sprungbrett hinzuzufügen, wählen Sie dies aus der Liste der Extras für Schwimmbecken aus, bewegen den Mauszeiger zu der Stelle, an der Sie das Sprungbrett bauen möchten und schieben dann die Maus bei gedrückter Maustaste leicht nach oben.



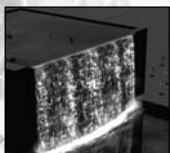
Um eine Wellenmaschine hinzuzufügen, wählen Sie diese aus, bewegen den Mauszeiger zum Beckenrand und platzieren sie dort durch einen Klick.

Wenn Sie eine Wasserrutsche bauen, müssen Sie sicherstellen, dass ihr Endteil mit der Schwimmbadumrandung verbunden und von Beckenelementen umgeben ist, damit die Rutschenbenutzer ins Wasser platschen.

Um den Preis für eine Badanlage festzulegen und Wartungsarbeiten u. dgl. durchzuführen, klicken Sie auf den betreffenden Umkleideraum und nehmen in dem sich öffnenden Fenster die entsprechenden Einstellungen vor.

## Erstellen von Wasserfällen

Wasserfälle können nur zwischen zwei nebeneinander liegenden Wasserflächen erstellt werden, von denen eine höher liegt als die andere.



Zuerst bearbeiten Sie das Terrain, um einen erhöhten Bereich zu schaffen — dazu eignet sich am besten das Werkzeug "Tafelberg erstellen". Dann erstellen Sie auf dem Berg eine Grube und füllen sie mit Wasser (nähere Hinweise enthält das *RollerCoaster Tycoon® 3-Handbuch*). Diese höher gelegene Wasserfläche muss eine flache/gerade Kante

besitzen, über die das Wasser hinweg fließen soll. Dann erstellen Sie eine Grube am Fuße des erhöhten Bereichs und füllen auch sie mit Wasser. Beachten Sie, dass sich zumindest ein Teil der unteren Wasserfläche unterhalb der flachen/geraden Kante befinden muss, über die das Wasser hinweg fließen soll.

Abschließend klicken Sie auf die Wasserfälle-Schaltfläche, um die Wasserfallfunktion zu aktivieren und wählen dann jeweils durch Anklicken zuerst die erhöhte und danach die niedriger gelegene Wasserfläche aus. Bei korrekter Terraingestaltung wird nun automatisch ein Wasserfall erstellt, dessen Breite entweder der Länge der flachen/geraden Kante der höher gelegenen Wasserfläche oder der Breite der niedriger gelegenen Wasserfläche entspricht - je nachdem, welcher Wert von beiden der kleinere ist. Behalten Sie dies stets im Hinterkopf, um Ihren Wasserfällen eine bestimmte Höhe und Breite zuzuweisen.

## Die Plantsch-Bahn



Eine der neuen Bahnen in *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!* ist die Plantsch-Bahn, bei der die Fahrgäste die unter ihnen laufenden Parkbesucher mit mehreren Litern Wasser völlig durchnässen können.

Sie müssen dazu bei der Fahrt in der Plantsch-Bahn im Bahnkamera-Interface auf die Schaltfläche "Wasser ausschütten" klicken. Die beste Ansicht der "wasserlassenden" Plantsch-Bahn bekommen Sie, wenn Sie die Bahnkamera so positionieren, dass sie nach hinten zeigt und dann herauszoomen.

## Erstellen von Delfin- und Killerwalshows



Bevor Sie eine Delfin- oder Killerwalshow hinzufügen, müssen Sie zunächst mithilfe des Terrain-Werkzeugs eine Wasserfläche erstellen, die tief genug ist, um das "Showobjekt" zu beherbergen. Nähere Anweisungen zum Erstellen von Wasserflächen finden Sie im *RollerCoaster Tycoon® 3*-Handbuch.

Nachdem Sie die Wasserfläche gebaut haben, wählen Sie unter der Rubrik "Sanfte Fahrten" entweder die Delfin- oder die Killerwalshow aus, platzieren sie im Wasser und bestätigen mit einem Klick. Falls das Wasser zu seicht ist, wird die Attraktion weiterhin rot angezeigt. Der schnellste Weg, um der Wasserfläche die erforderliche Tiefe zu verleihen, besteht im Gedrückthalten der **Alt-Taste**, während die Show über dem Wasser positioniert wird – sobald die Attraktion eine blaue Färbung annimmt, bestätigen Sie mit einem Klick.

Abschließend fügen Sie einen Ein- und Ausgang hinzu, verbinden sie mit dem Wegesystem Ihres Parks und "öffnen" die Show genauso wie Sie es bei anderen Attraktionen gewohnt sind.



Nachdem die Show platziert wurde, können Sie ihren Inhalt Ihren Wünschen entsprechend verändern, indem Sie im Showkontrollfenster die Schaltfläche "Wasser-MixMaster" anklicken.

Im durch Anklicken geöffneten Interface des RCT3 MixMaster Sequencers können Sie der Zeitlinie jede beliebige der verschiedenen Choreographiebewegungen in der gewünschten Reihenfolge hinzufügen, indem Sie einfach in die Zeitlinie klicken. Wenn Sie die Maus vorwärts und rückwärts bewegen und sozusagen durch die Show "schlittern", erhalten Sie bereits eine Vorschau, noch während Sie Ihre Choreographie erstellen.

**Hinweis:** Delfin- und Killerwalshows können nicht in Schwimmbecken platziert werden.

## WEITERE NEUHEITEN

Wie bereits bei *RollerCoaster Tycoon 3* der Fall, hält auch dieses Expansion Pack jede Menge Überraschungen bereit, die natürlich hier nicht verraten werden sollen! Worauf warten Sie also noch – spielen Sie *Soaked!* und lassen Sie sich überraschen ...



# CREDITS

## Atari

Ken Allen  
*Producer*

John Billington  
*Brand Manager*

Bob Welch  
*Executive Producer*

Paul Hellier  
*Director of Technology*

Stacey Clement  
*Public Relations Manager*

Steve Martin  
*Director of Creative Services*

Liz Mackney  
*Director of Editorial & Documentation Services*

Erik Gerson  
*Sr. VP Marketing*

Kurt Carlson  
*Documentation Specialist*

Paul Collin  
*Copywriter*

Ezequiel "Chuck" Nunez  
*Manager of Publishing Support*

Bill Carroll  
*Q.A. Manager*

Ken Ford  
*I.T. Manager/Western Region*

Michael Vetsch  
*Manager of Technical Support*

Jason Cordero  
*Q.A. Testing Supervisor*

Jason Gates  
*Lead Testers*

Randy Alfonso  
*Assistant Lead Tester*

Kyle Brown  
Daniel Burns  
Quang Nguyen  
Glad Papellero  
Jonathan Passamonte  
Joe Taylor  
*Testers*

Dave Strang  
*Manager, Engineering Services and Compatibility Lab*

Ken Edwards  
*Engineering Services Specialist*

Dan Burkhead  
Eugene Lai  
*Engineering Services Technicians*

Chris McQuinn  
*Senior Compatibility Analyst*

Cuong Vu  
*Compatibility Test Lead*

Randy Buchholz  
Patricia-Jean Cody  
Mark Florentino  
*Compatibility Analysts*

Jon Nelson  
*Director, Global Web Services*

Scott Lynch  
*Producer, Online*

Richard Leighton  
*Senior Web Designer, Online*



Sarah Pike  
*Online Marketing Manager*

Todd Curtis  
*Vice President, Operations*

Eddie Pritchard  
*Director of Manufacturing*

Lisa Leon  
*Lead Senior Buyer*

Gardnor Wong  
*Senior Buyer*

Tara Moretti  
*Buyer*

Janet Sieler  
*Materials Planner*

Nichole Mackey  
*Process Planner*

## **Special Thanks**

Daniel Hains, Betsy LaCoe Hamm, and  
Cindy Farkas of Hershey Foods

## **Frontier Developments**

Chris Sawyer, David Braben  
*Executive Producers*

Jonny Watts  
*Producer*

Oscar Cooper  
*Lead Programmer*

Sam Denney  
*Lead Artist*

John Bichard  
Ian Collinson  
Andrew Fray  
Andrew Gillett  
Rick Griffiths  
Matthew Halpin

Ian Hawkins  
Andrew Scott  
*Programming Team*

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

Zafer Coban  
Gerard Huke  
Milan Medvec  
*Animation Team*

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

Felix Isley  
Jonathan Pace  
Andrew Thomas  
Alex Smyth  
*Track Design Team*

Charlie Bewsher  
Stuart Fraser  
Jonathan Pace  
James Taylor  
*Level Design Team*

Michael Brookes  
*QA Supervisor*

Michael Michael  
*Tester*

Alistair Lindsay  
*Music*

Alistair Lindsay  
*Sound Effects*

David Walsh  
*Managing Director*

Marjacq Micro Ltd.  
*Representation*

## **Atari Europe**

### **REUBLISHING TEAM**

Rebecka Pernered  
*Republishing Director*

Sébastien Chaudat  
*Republishing Team Leader*

Sebastien Aprikian  
*Republishing Producer*

Ludovic Bony  
*Localisation Team Leader*

Karine Vallet  
*Localisation Project Manager*

Caroline Fauchille  
*Printed Materials Team Leader*

Marie Sliwa  
*Printed Materials Project Manager*

Vincent Hattenberger  
*Copy Writer*

Jenny Clark  
*MAM Project manager*

### **MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN**

Alain Fourcaud  
*Director Supply Chain*

Fanny Giroud/Mike Shaw/  
Jean Grenouiller/ Elise Pierrel  
*Manufacturing Coordinators*

### **GAME EVALUATION TEAM**

Dominique Morel  
*Game Evaluation &  
Consulting Manager*

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset  
*Evaluation & Consulting*

### **QUALITY ASSURANCE TEAM**

Lewis Glover  
*Quality Director*

Carine Mawart  
*Quality Control Project Manager*

Lisa Charman  
*Certification Project Manager*

Sophie Wibaux  
*Product Planning Project Manager*

Philippe Louvet  
*Engineering Services Manager*

Stéphane Entéric  
*Engineering Services Expert*

Emeric Polin  
*Engineering Services Expert*

### **MARKETING TEAM**


Cyril Voiron  
*European Group Marketing Manager*

Lisa Humphries  
*European Brand Manager*

Renaud Marin  
*European Web Manager*

John Tyrrell  
*European Communications Manager*

Alistair Hatch  
*European Communications Executive*



## LOCAL MARKETING TEAM

Germany – Heiko Kaspers *Group Product Manager*

United Kingdom – Ben Walker *Brand Manager*

France – Béryl Bréas *Product Manager*

Benelux – Johan De Windt *Product Manager*

Italy – Andrea Loiudice *Product Manager*

Spain – Rodrigo de la Pedraja *Product Manager*

Nordic – Nikke Lindner *Product Manager*

Switzerland – Simon Stratton *Product Manager*

Greece – Spyros Stanistas *Product Manager*

## SPECIAL THANKS TO :

RelQ + Hemanshu

Enzyme Testing lab + Kirsten Schrankel

Room 22

Petrol

KBP + Bruno Tarrade and Astrid Forstbauer

Synthesis + Mauro Bosseti and Emanuels Scichilone

© 2005 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved.

RollerCoaster Tycoon® 3: Soaked! 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.



## Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	<b>1902 26 26 26</b> (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		<a href="mailto:support.australia@atari.com">support.australia@atari.com</a>
• Österreich	Technische: <b>0900-400 654</b> Spielerische: <b>0900-400 655</b> (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.atarisupport.de">www.atarisupport.de</a>
• Belgique	<b>PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36</b>		<a href="mailto:nl.helpdesk@atari.com">nl.helpdesk@atari.com</a>
• Danmark	<b>+44 (0)161 827 8060/1</b> 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Suomi	<b>+44 (0)161 827 8060/1</b> 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• New Zealand	<b>0900 54263</b> (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		<a href="http://www.atari.com.au">www.atari.com.au</a>
• France	Soluces: <b>0892 68 30 20</b> Support Technique Atari (0,34€/min) (24h/24) BP 80003 3615 Infogrames (0,34€/min) 33611 Cestas Cedex Technique: <b>0825 15 80 80</b> (0,15 €/min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)		<a href="mailto:fr.support@atari.com">fr.support@atari.com</a> <a href="http://www.atari.fr">www.atari.fr</a>
• Deutschland	Technische: <b>0190 771 882</b> Spielerische: <b>0190 771 883</b> (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.atarisupport.de">www.atarisupport.de</a>
• Greece	<b>301 601 88 01</b>	-	<a href="mailto:gr.info@atari.com">gr.info@atari.com</a>
• Italia	-	-	<a href="mailto:it.info@atari.com">it.info@atari.com</a> <a href="http://www.atari.it">www.atari.it</a>
• Nederland	<b>PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36</b> (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		<a href="mailto:nl.helpdesk@atari.com">nl.helpdesk@atari.com</a>
• Norge	<b>+44 (0)161 827 8060/1</b> 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Portugal	<b>+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00</b> de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00		<a href="mailto:stecnico@atari.com">stecnico@atari.com</a>
• Israel	<b>+ 972-9-9712611</b> 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	<a href="mailto:il.service@atari.com">il.service@atari.com</a>
• España	<b>+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00</b> lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		<a href="mailto:stecnico@atari.com">stecnico@atari.com</a> <a href="http://www.es.atari.com">www.es.atari.com</a>
• Sverige	<b>08-6053611</b> 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	<a href="mailto:rolf.segasklubben@bredband.net">rolf.segasklubben@bredband.net</a>
• Schweiz	Technische: <b>0900 105 172</b> Spielerische: <b>0900 105 173</b> (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		<a href="http://www.gamecity-online.ch">www.gamecity-online.ch</a>
• UK	Hints & Cheats: <b>09065 55 88 95*</b> *24 hours a day / £1 / min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: <b>0161 827 8060/1</b> 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a> <a href="http://www.uk.atari.com">www.uk.atari.com</a>

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

**[www.atari.com](http://www.atari.com)**

Use of **ATARI** web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.



**NOTIZEN**

**NOTIZEN**

