

Roller Coaster Tycoon

Terug naar [Zoekresultaten](#)

Gebruikers

Ik gebruik dit spel/ga dit spel gebruiken:

Ja / Neen [Verstuur](#)

Andere gebruikers van deze game: [Klik hier](#)



Beschrijving

(bron: Wikipedia) Het doel van het spel is het maken van een eigen attractiepark dat voldoende enthousiaste bezoekers trekt. Rekening moet worden gehouden met factoren zoals de financiën, het personeel en de bezoekers van het attractiepark. Hoewel de titel dit laat vermoeden, gaat het spel niet enkel over achtbanen, maar ook nog over andere attracties. De leidraad zijn scenario's, opgedeeld in moeilijkheidscategorieën. Naarmate de speler langer met een scenario bezig is, worden er nieuwe attracties, verbeteringen aan attracties en thema's beschikbaar gesteld. Het aantal initieel beschikbare attracties en het aantal attracties dat uitgevonden wordt, varieert van scenario tot scenario.

Het basisspel bevat standaard 21 scenario's. De speler kan kiezen uit 14 achtbanen, 4 waterattracties, 8 spannende attracties, 3 vervoersattracties, 9 rustige attracties en 11 winkels. Ook vijf sets met themavoorwerpen zijn aanwezig, zoals Romeinse voorwerpen, Egyptische voorwerpen, Wonderland-voorwerpen, Ruimte-voorwerpen en voorwerpen geïnspireerd door de mijnbouw.

Didactische tips

- De game zou geschikt zijn voor 8 jaar en ouder, maar de complexiteit van de leerprocessen waarom het gaat bij inzet in het onderwijs maakt de game meer geschikt voor 12 jaar+ .
- De game biedt een prima mogelijkheid voor vakken integratie. Bij het ontwerp en beheer van een pretpark spelen tal van competenties een rol: wiskunde, bouwkunde, administratie, management. Dit zijn competenties die een rol spelen bij vakken als bedrijfswiskunde, economie, geometrie, algebra, technisch tekenen, sociale wetenschappen en milieu wetenschappen.
- De game biedt zowel directe feedback (statistische informatie etc) als indirecte: de consequenties van beslissingen, zeker van slechte beslissingen, worden direct zichtbaar, m.n. in de reacties en gedragingen van het publiek
- De game leent zich goed voor achterhalen waardoor fouten zijn gemaakt: als een speler een erg slechte beslissing neemt, geeft de game een 'heads up',

Randvoorwaarden

Systeemeisen voor Rollercoaster Tycoon 3

Windows: 98/Me/2000/XP (Windows XP recommended), Processor: Pentium III 733 MHz or compatible (Pentium 4 1.2 GHz or compatible recommended), Memory: 128 MB RAM; 256 MB for XP (256 MB; 384 MB for XP recommended), Hard Disk Space: 600 MB free, CD-ROM Drive: 4X CD-ROM or faster (8X or faster recommended), Video: Any ATI Radeon or GeForce 2 with 32MB or higher; or other video card with 32MB and hardware, T&L (ATI Radeon 64 MB SDR or GeForce 2 Pro or other video card with 64 MB or more memory and hardware T&L recommended)

Macintosh: Mac OS X 10.3.9 or later, CPU Processor: PowerPC G4/G5 or later, CPU Speed: 1GHz or faster (1.2GHz recommended), Memory: 256 MB or higher (512 MB recommended), Hard Disk Space: 2.0 GB free disk space, Video Card (ATI): Radeon 9000 or better, Video Card (Nvidia): GeForce FX5200 or better, Video Memory (VRam): 32 MB or higher, Media Required: DVD Drive

Flexibiliteit

Roller Coaster Tycoon is inzetbaar voor twee duidelijk van elkaar te onderscheiden onderwerpen:

- natuurkunde: het bouwen en uitproberen van rollercoasters in de sandbox van de game
- ontwerp van een park en bedrijfsmanagement.

Daarnaast heeft de game nog andere, minder voor de hand liggende inzetmogelijkheden.

Samenwerking

De game leent zich goed voor het werken in project teams.

Lesmateriaal

Lesmateriaal over zowel bouwen als managen is [hier](#) te vinden.

Inzetbaar voor

Natuurkunde, bedrijfskunde, bedrijfsmanagement, marketing, leisure, pretparken ontwerp, ontwerp, milieu educatie, samenwerken, teamwerk, coöperatief leren, collaboratie, economie, geometrie, algebra, technisch tekenen, sociale wetenschappen

Beschikbaarheid

Een speelbare demo is [hier](#) te vinden.

Onderzoekgegevens

Door Sandford e.a. (2006) is een **onderzoek** uitgevoerd, waarbij docenten o.a. ervaringen opdeden met Roller Coaster Tycoon (zie onderzoeksgegevens). De games die werden ingezet waren Roller Coaster Tycoon, The Sims en Knights of Honor.

Ervaringsgegevens

Ervaringsgegevens uit het **onderzoek** van Sandford e.a. (2006):

- motivatie leek hoger te zijn voor games waarmee de leerlingen bekend waren: Roller Coaster en The Sims werden meer geapprecieerd dan Knights of Honor
- motivatie leek ook hoger te zijn wanneer er elementen in de game zaten die autonome exploratie bevorderen, zoals balonnen die kunnen knappen in Roller Coaster
- de docent in het onderzoek die de game gebruikte voor design vond het model van de factoren die het succes van een pretpark voldoende accuraat
- de beide docenten die de game voor natuurkunde gebruikten vonden de rollercoasters bruikbaar voor hun doel, maar hadden wel enige bedenkingen over het fysische model dat eraan ten grondslag lag.
- volgens een natuurkunde docent uit het onderzoek gedragen alleen door leerlingen ontworpen rollercoasters met vijf of meer wagons zich zoals het zou moeten

Beoordelingsformulier

[Bekijk de beoordeling](#) van deze game.