



Parkitect erlaubt riesige Parks, hier seht ihr gerade mal die Hälfte eines Szenarios. Die lila Linien zeigen, wo Besucher Joseph Young schon überall war. Oben rechts picken wir uns eines der über 70 Fahrgeschäfte heraus.

Parkitect

ROLLER COASTER TYCOON LEBT!



Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Texel Raptor** Entwickler: **Texel Raptor** Termin: **29.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**

Mit Parkitect liefert ein Dreimann-Team einen sensationellen inoffiziellen Nachfolger zum Klassiker Roller Coaster Tycoon.

Von Martin Deppe

Immer fröhlich, immer freundlich – auch wenn man garstigen Gästegören am liebsten in den Hintern treten würde: Freizeitparkmitarbeiter haben einen taffen Job. Das gilt auch für die Jungs und Mädels in Parkitect. Denn die Funpark-Simulation fährt nicht nur klassische, vorgefertigte Fressbuden, Karussells und Schiffschaukeln sowie umfangreiche Achterbahnbaukästen auf, sondern simuliert auch das Treiben der Mitarbeiter. Und zwar nicht nur die genretypischen Mechaniker, die sich nach einem Blitzschlag um das ausgefallene Riesenrad kümmern, oder die Hausmeister, die tapfer den Mageninhalt übermütiger Achterbahnfahrer beseitigen – nein, ganz neu im Genre sind die Träger. Die schleppen nämlich kistenweise Nachschub für Burgerbuden, Regenschirm-

verkäufer und Souvenirläden. Für die kräftigen Typen legen wir zwischen dem Warenlager (nebst Ruheraum) und den einzelnen Verkaufsstellen sogar ein eigenes Wegenetz an. Denn auch das ist neu (und realistisch): Die werten Gäste wollen gar nicht mitbekommen, wie die Mitarbeiter schwitzen – also sollen sie das gefälligst außer Sichtweite tun. Deshalb verstecken wir diese separaten Lieferwege, die für Gäste tabu sind, hinter Hecken, Felsen oder anderen Deko-Objekten, die es zum Glück in riesiger Auswahl gibt. Oder – noch besser – wir verlegen die Lieferantepfade gleich unter die Erde. Das ist zwar teuer, aber dafür können sich die Gäste dem Glauben hingeben, dass ihr Freizeitpark ein immerwährender Quell der Fröhlichkeit sei. Dieses Illusionssystem ist eine echte Neuerung im Genre.

Starker Dreikämpfer

Wie in vielen anderen Bereichen auch legt euch Parkitect beim Bau der Versorgungs-Infrastruktur kein enges Korsett an: Die Liefer-

wege müsst ihr zwar bauen (sonst hauen ja die hungernden und dürstenden Besucher souvenirlos wieder ab), aber nicht zwingend tarnen. Der Anblick der emsigen Kistenwupper senkt zwar die Zufriedenheit der Gäste, ist aber nicht kriegsentscheidend. Wer trotzdem alles perfektionieren will, kann dennoch an vielen Schraubchen drehen: Bei Burgern zum Beispiel nicht nur den Verkaufspreis, sondern auch die Zutatenmenge einstellen. Bei Fahrgeschäften angeben, ob sie in festen Zeitabständen loslegen sollen, oder erst bei halber oder voller Besucherbelegung. Sogar die Musikrichtung für jedes einzelne Fahrgeschäft lässt sich antickern, was viel zur typischen Rummelatmosphäre mit ihrem Klangteppich aus Mucke, kreischenden Gästen und dem Rattern der Attraktionen beiträgt. So schafft das bunte, aber nicht alberne Parkitect den gewagten Spagat zwischen Park bauen, Park managen und Park simulieren.

Über 70 Fahrgeschäfte gibt's im Spiel, vom schnarhigen Teetassen-Karussell über



Die Träger versorgen Souvenirläden und Fresstempel kistenweise mit Brezeln, Limo oder peinlichen Piratenhüten.



Gläserne Gäste: Zu allen Fahrzeugen und Besuchern gibt's ausführliche Statistiken. Aber leider keine Ego-Kamera.



Martin Deppe
@GameStar_de

Sensationell! Da basteln drei Mann genau das Spiel, das ich mir seit Roller Coaster Tycoon 2 wünsche: einen bunten, aber komplexen Funpark-Mix aus Bauen und Managen, ohne zwangsverordnete 3D-Grafik. Und dann kriegen die Kerle es sogar hin, mit dem Versorgungswege-System und den Trägern ein Spielelement reinzubauen, das meine Parks noch komplexer, aber nicht komplizierter macht. Okay, das Illusionssystem ist schon intransparent zu handhaben, aber wer sowieso gerne dekoriert, kommt damit auch klar. Denn Parkitect ist einer dieser Titel, die förmlich »Spiel mich!« schreien. Mit kunterbunten Parks, an denen ich immer noch was optimieren, umbauen, erweitern kann, die wie eine Modellbahn nie komplett fertig werden. Dabei macht mir das Spiel selten Vorschriften, wie ich etwas zu erledigen habe, lässt mich aber gleichzeitig nicht allein, wie es Planet Coaster gern mal macht. Beide Spiele können dadurch locker nebeneinander bestehen – Frontiers »ernsteres« Planet Coaster mit seinem schraubengenaue Bahnbau nebst Mitfahr-Kamera, Parkitect mit seinem deutlich einfacheren, aber völlig ausreichendem Bahnbaubaukasten (leider ohne Ego-Perspektive) und den vielen Management-Möglichkeiten obendrauf.

Freifalltürme, Einschienenbahnen quer durch euren Park bis hin zu mehreren Wildwasser- und Achterbahntypen zum Selberbauen. Attraktionen wie Schiffschaukeln oder Doppel-Riesenräder setzt ihr einfach ins Gelände, Eingang und Ausgang dran, fertig. Bahnen (egal ob Gokartpisten, Wildwasserstrecken oder Rollercoaster) dürft ihr hingegen selber gestalten, vor allem an den Achterbahnen mit Loopings, Korkenzieherkurven, Zug- und Bremssystemen könnt ihr euch richtig austoben. Der Bahnbaubaukasten ist zwar nicht so umfangreich wie bei Planet

Coaster, aber viel zugänglicher und einfacher zu bedienen – mit dem Patch 1.2 vom 14. Dezember schnappen zum Beispiel Schienen mit fast gleicher Höhenstufe automatisch ein, wir müssen sie nicht mehr von Hand nivellieren. Schade: Es gibt keine Ego-Kamera, ihr könnt also nicht wie bei Planet Coaster in der Ego-Perspektive probefahren.

Gläserne Gäste

Parkitect punktet mit umfangreichen, gut aufbereiteten Statistiken. Ihr könnt euch sogar anzeigen lassen, wo im Park sich ein Gast schon rumgetrieben hat, was er bei sich trägt (Regenschirm? Überteuertes Souvenir?) und was ihm gerade durch den Kopf geht (hoffentlich nicht der Billig-Burger von Bude 3). Bei Achterbahnen werden die diversen G-Kräfte gezeigt, die bei der Fahrt wirken: Vertikale sind prima, weil sie die Insassen in die Sitze drücken, horizontale hingegen doof, weil sie die Fahrer gegen die Seitenwände oder den dürren Nachbarn pressen. Super: Die »Air-Time«, also die kurze Phase, in der sich die Fahrer schwerelos fühlen, weil sie gerade beinahe senkrecht die Schienen runterrassen oder in einem Looping oben fast stillstehen. Aber auch hier gilt: Könnt ihr euch anschauen, müsst ihr aber nicht. Denn man erkennt schon an der Warteschlange, ob eine Bahn beliebt ist oder nicht. Oder an den derangiert wirkenden, herauswankenden Fahrern.

Kurz vor Release hat das Mini-Team von Texel Raptor noch eine Kampagne mit 26 Missionen inklusive Tutorial zusammengestellt. Darin gibt's Hauptaufgaben wie »Locke X Besucher in deinen Park«, »Mache so undsovielle Dollar Gewinn« und so weiter. Nicht sonderlich aufregend also, doch die Parkanlagen haben so ihre Tücken, zum Beispiel sehr hubbeliges oder bewaldetes Gelände oder andere Herausforderungen. So dürfen wir auf einem ehemaligen Flugplatz nur entlang der Start- und Landebahn bauen und die alten Gebäude nicht abreißen. In der Kampagne erforscht ihr nach und nach neue Attraktionen und schaltet Deko-Themen frei, dann geht's mit dem nächsten Einsatz weiter. Eure Selbstbau-Attraktionen könnt ihr speichern und wiederverwenden.

Riesiger Baukasten

Alternativ zur Kampagne könnt ihr außerdem im Sandkasten spielen, indem ihr euch im Editor ein Gelände nach euren Vorgaben zusammenstellen lasst. Dann sind alle Attraktionen gleich verfügbar. Weil Parkitect sehr lange im Early Access war, gibt's für die Steam-Version schon jetzt enorme Mengen Zeug im Steam-Workshop. Und seit dem offiziellen Spielstart Ende November werden es immer mehr. Parkitect dürfte damit auch langfristig erfolgreich sein, zumal es mit rund 25 Euro (Stand 8.1.2019) ein sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis bietet. ★

PARKITECT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 540 / Phenom II X4 925
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7750
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3450 / AMD FX-8350
GTX 660 Ti / Radeon R7 270X
6 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ klassische, aber stufenlos dreh- und kippbare Iso-Perspektive
☑ bunt, aber nicht albern ☑ realistische Bahnphysik ☑ Fahrgeschäft-Musik einzeln einstellbar ☑ keine Ego-Perspektive

SPIELDESIGN



☑ Lieferwegesystem ☑ alles logisch nachvollziehbar ☑ sehr viele Gestaltungsmöglichkeiten ☑ Micromanagement möglich, aber nicht zwingend nötig ☑ schwer einzuschätzendes Illusionssystem

BALANCE



☑ Bauen geht grundsätzlich flott ☑ gutes Tutorial ☑ sehr viel direktes Feedback ☑ klare Statistiken und Übersichten
☑ Umbauten etwas fummelig (vor allem bei Bahnen)

ATMOSPHÄRE / STORY



☑ Freizeitpark-Feeling ☑ ständig was zu tun ☑ externe Einflüsse wie das Wetter wirken sich aus ☑ motivierendes Attraktionen-Freischalten ☑ trockene Kampagnen- und Szenarioziele

UMFANG



☑ Kampagne mit 26 Missionen ☑ Szenario-Editor ☑ über 70 Fahrgeschäfte, Bahntypen etc. ☑ riesige Eigenbaubahnen möglich
☑ tonnenweise Nachschub im Steam-Workshop

FAZIT

Großartige Freizeitparksimulation für Achterbahnbauer und Parkmanager – sogar mit Fressbuden-Nachschubwegesystem.

