



Die erste Krake ist noch ziemlicher Parkstandard. Eine Schaukel mit etwas Wasser darunter.

Park Beyond

UNMÖGLICH LUSTIG

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **2022**

Das Team hinter Tropic 6 tritt in Konkurrenz zu Planet Coaster und kündigt Park Beyond an. Doch dessen Fahrgeschäfte findet ihr sonst nirgendwo. Von Fabiano Uslenghi

Das deutsche Entwicklerstudio Limbic (Tropic 6, Might & Magic: Heroes 7) bastelt derzeit mit Park Beyond an einem komplett neuen Parksimulator, bei dem nichts unmöglich scheint. Das macht das Team mit der Unterstützung von Bandai Namco, das sogar Anteile an dem Studio erworben hat. Limbic tritt damit in direkte Konkurrenz zu Frontier Development, das nach einer langen Durststrecke mit Planet Coaster dieses Subgenre der Aufbaustrategie wieder salonfähig machen konnte. Und der Ankündigungs-Trailer macht schon mehr als deutlich: Park Beyond wird das Taunus Wunderland, das in Konkurrenz zu Frontiers Europapark treten muss. Fahrgeschäfte wie im Trailer sind nicht nur in der Realität undenkbar, auch bei PC-Spielen hat man diese Absurditäten noch nie gesehen. Doch zu einer erfolgreichen und vor allem langfristig unterhaltsamen Parksim gehört mehr. Deshalb haben wir mit den Entwicklern geredet und konnten schon eine Menge Details herausfinden.

Impossification

Beim Ansehen des ersten Trailers kommt man aus dem Staunen nicht mehr raus. Kanonen, die Wagen verschießen? Riesenräder, die aus neun Rädern oder mehr beste-

hen? Ein verdammter Riesenkraken, der U-Boote aus einem Wasserbecken fischt und damit jongliert? Bitte was? All diese Dinge sind in Park Beyond möglich – dank seines Impossification-Features. Auf Deutsch übersetzt wäre das »Unmöglichisierung«, was ja an sich schon einen Widerspruch darstellt. Damit beschreibt Park Beyond die Mechanik, gewöhnliche Fahrten in abenteuerliche Attraktionen zu verwandeln. Das geht zum Beispiel bei vorgefertigten Fahrgeschäften wie eben einem Riesenrad, einer Wasserschaukel oder gar einem Karussell. Wir können beim Bau unserer eigenen Achterbahnen aber auch Impossification-Module verbauen und dann etwa Wagen mit Kanonen verschießen oder sie in kleine Flugzeuge verwandeln. Standardattraktionen werden stufenweise hochgelevelt. Bei einigen gibt es nur einzelne Upgrades, andere lassen sich bis zu dreimal verbessern.

Größenwahn mit Grenzen

Besonders wichtig bei dem ganzen Größenwahn: Auch wenn der Name eigentlich etwas anderes suggeriert, setzen die Entwickler Grenzen. Die absurden Fahrgeschäfte sollten trotz allem immer noch in der Realität verwurzelt bleiben. Der Riesenkrake ist

etwa nicht echt, sondern ein Automat. Alles, was bei der Konzeption der Fahrgeschäfte zu sehr an Fantasy oder Science Fiction erinnerte, wurde aussortiert. Creative Director Johannes Reithmann beschreibt die Grenzen dabei so: »Es soll einen Bezug zur Realität behalten. Also im besten Fall auch auf Rides aufbauen, die es in der Realität gibt. Wir haben auch andere Rides, wo wir uns dachten: Das wär richtig cool, und was wäre dann die Basisversion davon? Die Kriterien waren also: Hat es einen Bezug zur Realität, kann das zu teuer sein, um das zu bauen, und kann das vielleicht auch zu gefährlich sein?« Limbics CEO Stephan Winter ergänzt: »Könnte es diesen Ride wirklich geben, wenn man jemanden findet, der verrückt genug ist, das auch zu benutzen?« Wenn die Antwort darauf ja lautet, dann hat diese unmögliche Version einer Fahrt gute Chancen, ins Spiel zu kommen. Solche Rides in der Realität zu sehen, ist also eher unwahrscheinlich als unmöglich. Impossification klingt aber einfach cooler als Improbafication.

Mehr Schein als Sein?

So abenteuerlich diese Fahrten auch sind, für eine richtige Parksim sollte dahinter mehr stecken als reiner Schauwert. Und das

wissen die Entwickler. Impossification soll nicht zum Selbstzweck verkommen. Es soll sich auch nicht wie ein bloßes Upgrade anfühlen. Spieler sollen sich sehr genau überlegen, wann Impossification Sinn ergibt und wann nicht. Die Geschäfte aufzuwerten, kann nämlich nicht nur eine Menge Geld kosten. Beispielsweise könnte ein besonders aufwändiges Fahrgeschäft viel leichter kaputt gehen. Außerdem ändert sich mit manchen Stufen, welche Besuchergruppen Spaß daran haben. Was anfangs noch für Kinder gedacht war, wird später selbst für Teenager zum Höllentrip.

Von der Konkurrenz gelernt

Dass Planet Coaster sich millionenfach verkauft hat, verdankt es auch der Kreativität seiner Spielerinnen und Spieler. Hier durften wir erstmals einen Park so detailreich verzieren, so granular jedes Häuschen und jede Achterbahn bauen wie nirgendwo sonst. Das Ergebnis sind teils atemberaubende Kunstwerke. Da kann Park Beyond natürlich nicht zurückziehen. Immerhin sollen hier unmögliche Attraktionen gebaut werden. Wir können also wie bei Planet Coaster sehr detailreich unseren Park verzieren und jedes Gebäude Stück für Stück zusammensetzen. Wie mächtig das Building-Tool tatsächlich sein wird, können wir aktuell nur erahnen. Ein Ziel war aber immerhin, Gebäude auch gut mit Achterbahnen verbinden zu können. Da rattert die Wagenreihe auch mal durch einen Burgerladen.

Was man bei den Frontier-Spielen aber leicht übersieht, ist der Lernaufwand. Denn nur weil atemberaubende Parks möglich sind, bekommt die nicht jeder Spieler auch so hin. Eigentlich die wenigsten. Es kann sogar abschrecken, nach langer Zeit wieder ins Spiel einzusteigen. Denn oft hat man alle Mechaniken wieder vergessen und fummelt sich nur noch einen ab. Park Beyond versucht mehr auf Zugänglichkeit zu setzen. Und zwar sowohl beim Bau von Achterbahnen als auch bei Häusern oder Dekorationen. Insbesondere da Park Beyond zum Release auf den Konsolen erscheint und damit mit einem Controller spielbar sein muss. Dabei sollen ein paar Designkniffe helfen: Wir sollen beim Bauen so wenig wie möglich auf Knöpfe drücken. Stattdessen werden wir vor allem beim Verlegen von Coaster-Gleisen das Gefühl haben, zu malen. Strecken werden also in die Landschaft gezogen. Das könnt ihr euch wie bei einem Gummiband vorstellen, das sich aber beim Loslassen nicht wieder zusammenzieht. Während wir eine Achterbahn bauen, sehen wir die ganze Zeit einen transparenten Wagen die Strecke langfahren. Der fällt dann natürlich am Streckenende erstmal auf den Boden. Aber so garantieren die Entwickler, dass wir Mängel sofort erkennen. Wir müssen also nicht erst am Ende auf Fehlersuche gehen. Und beim Bau von Gebäuden war den Entwicklern wichtig, dass alle Einzelteile aneinander klinken. Wie bei Lego. Ihr müsst euch also kei-



Das Western-Thema findet sich in dutzenden Freizeitparks auf der ganzen Welt.



Charaktere sind in Parksimulationen meistens eher statische Persönlichkeiten. In Park Beyond sollen sie sich im Verlauf der Kampagne aber verändern.

Wir brauchen nur etwas Hilfe.



Im quetschbunten Candyland besteht jedes Gebäude aus gewaltigem Zuckerwerk.

ne Sorgen machen, dass eure Wand einen Spalt offen bleibt, denn Ränder ziehen sich magisch an. Es soll sich so anfühlen, als wüsste das Spiel, was wir bauen wollen.

Maps und Geomorphing

Zur kreativen Gestaltung eines Parks gehören nicht nur Achterbahnen und Burgerläden. Auch die Landschaft trägt ihren Teil zum Gesamteindruck bei. In Planet Coaster lassen sich schließlich auch Hügel auftürmen, Seen ausheben und sogar fliegende Inseln erschaffen. Wie Park Beyond damit umgeht, ist noch nicht ganz klar. Die Entwickler wollten hierzu noch nichts verraten. Was sie allerdings schon mitteilten: Park Beyond hat eine große Auswahl handgebauter Karten. Hier soll es von Anfang an unterschiedliche

Strukturen geben, die wir in unseren Park integrieren können. Beispielsweise indem wir Strecken unter einer Brücke hindurch bauen.

Voll gute Verwaltung

Kaum eine Spielerschaft ist so zerrissen wie Fans von Parksimulationen. Schon bei normalen Aufbauspielen gibt es die Schönbauer und die Wirtschaftsliebhaber. Bei Parksims driften beide Gruppen noch viel mehr ins Extreme. Wahrscheinlich ist es gerade deshalb noch nie einem Spiel so ganz gelungen, beides perfekt miteinander zu kombinieren. Das zeigt sich schon am momentanen Konkurrenzumfeld. Die aktuellsten Parksims sind Planet Coaster und Parkitect. Während Planet Coaster absolute kreative Freiheit bietet, setzt Parkitect auf ausgeklügelte Ver-

waltung. Dafür schwächeln beide Spiele in jeweils anderen Bereich.

Das Entwicklerteam von Park Beyond versucht tatsächlich, diese komplizierte Mischung hinzukriegen. Verwaltungsaufgaben sollen keine Nebenaktivität sein. Es gibt mehr als genug Stellschrauben, die wir nicht vernachlässigen dürfen. Noch können wir nicht einschätzen, ob das Studio die Parkwirtschaft wirklich gut ausbalanciert. Aber es wirkt zumindest so, als wären viele Mechaniken recht gut miteinander verzahnt. Beispielsweise haben die Impossifications direkten Einfluss auf Forschung und Besuchergruppen. Imposante Attraktionen erzeugen einerseits eine Währung, die von den Entwicklern (vorerst) Amazement genannt wird, kosten andererseits aber eben viel Geld. Schon hier müssen wir abwägen. Das Amazement dient als Inspiration, mit dem wir im Forschungsbaum neue Technologien freischalten. Das können neue Impossifications sein, neue Coaster-Module, neue Attraktionen oder Parkthemen wie ein Western- oder Candyland-Stil. Gleichzeitig gilt es, Besuchergruppen zufriedenzustellen, damit sie so viel Geld wie möglich im Park lassen. Teenager finden andere Essensangebote und Rides ansprechender als Familien.

Visionäre Märchenonkel

Limbic weiß sehr genau, wie heterogen sich die Fangemeinde von Parksims zusammensetzt. Doch statt deshalb zu verzweifeln, nehmen sie diese Dynamik als Anreiz für ihre Kampagne. Denn Park Beyond soll eine richtige Story erzählen. Auch das gibt es in diesem Genre eher selten. Im Verlauf der etwa 30-stündigen Einzelspielerkampagne heuern wir als Visionär bei einem etwas in die Jahre gekommen Parkunternehmen an. Schnell treffen wir hier auf zwei Charaktere. Parkdirektor Phil ist ein Innovator, dem die kreativen Ideen aber so langsam ausgehen. Izzy verwaltet dagegen als CFO die Finanzen. Beide stehen also in gewisser Weise für die beiden Spielergruppen. Oft kollidieren dabei Interessen. Nämlich der Bau neuer, kreativer Geschäfte mit der finanziellen Realität. Da wir als Visionär aber nicht alles vorge-



Keine Ahnung, wie so ein Doppel-Riesenrad technisch funktionieren soll – aber es sieht cool aus!

geschrieben bekommen sollen, gibt es vor jeder Mission ein Pitch Meeting. Wir sehen uns also die Lage des aktuellen Parks an und entscheiden uns dann für eine Herangehensweise. Die Aufgaben kommen dann stets von Charakteren, die uns erklären, warum wir das überhaupt machen sollen.

Der beste Kompromiss?

Park Beyond scheint das Beste aus allen Welten in sich vereinen zu wollen und noch mehr. Kreative Freiheit soll es geben – aber ohne Spieler zu überfordern. Wirtschaft soll einen zentralen Platz einnehmen, aber man kann sich im Sandkastenmodus das Leben auch leichter machen. Wenn ihnen diese Mischung allein gelingen sollte, wäre das schon eine beachtliche Leistung.

Dennoch konnte keine Parksimulation beides wirklich perfekt miteinander verbinden. Zusätzlich wagt sich Limbic aber auch an Innovationen und das gleich im doppelten Sinne. Denn wir sollen uns wie Visionäre fühlen, die kreative Rides ersinnen. Gleichzeitig gab es solch extrem durchgeknallte Fahrgeschäfte noch in keinem anderen Spiel. Natürlich haben wir bislang bloß die Versprechungen von Limbic. Das Spiel soll erst irgendwann 2022 erscheinen, selbst anspielen konnten wir noch nicht. Aber das Studio hat schon gezeigt, dass sie was von



In der Nahansicht wirken die Figuren und Gebäude extrem detailliert.

Strategie verstehen. Und jetzt bekommt Limbic sogar von einem internationalen Publisher wie Bandai den Rücken gestärkt. Das klingt, als wären alle Zutaten da, um selbst zynische Erwachsene wieder für die Magie eines Freizeitparks zu gewinnen. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Park Beyond ist für mich eine schöne Überraschung. Der Trailer während der gamescom weckte sofort mein Interesse, die Präsentation des Studios klang unheimlich vielversprechend. Und das Gespräch mit den Entwicklern hat gezeigt, dass Limbic die eigene Zielgruppe wirklich versteht. Ich habe mich am Ende sogar gefragt, wie so bisher eigentlich niemand so etwas wie die Impossification-Mechanik jemals ausprobiert hat. Ich kann verstehen, dass viele Aufbauspieler vielleicht lieber Freizeitparks verwalten, die es so auch in der Realität geben könnte. Aber das haben wir inzwischen schon oft genug gemacht. Es wird Zeit, dass Videospiele mal den Rahmen sprengen!

In Park Beyond kann selbst jemand wie ich einen Park bauen. In Planet Coaster muss man dafür dutzende Stunden mit dem fummeligen Editor zubringen. Jetzt reicht teilweise ein Klick auf den Upgrade-Knopf. Park Beyond hat es außerdem geschafft, dass ich mich beim Ansehen der Rides wirklich wieder wie ein Kind im Freizeitpark fühlte. Denn durch Kinderaugen wirkt selbst ein schnödes Riesenrad manchmal wie eine unwirklich abenteuerliche Apparatur. Der grundlegende Gedanke hinter Park Beyond gefällt mir also ausgesprochen gut und bietet uns etwas, was es so in dem gesamten Untergenre noch nie gegeben hat. Jetzt bleibt nur die entscheidende Frage: Klappt am Ende der Balanceakt aus Wirtschaft und kreativem Bauen? Ich bin gewillt daran zu glauben. Aber bevor man nicht selbst reinspielen konnte, wäre jedes Urteil absolut verfrüht.