



AUFBAUSPIELE

Park Beyond

HÖHER WILDER WEITER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **2023**

Wir haben das wohl verrückteste Park-Aufbauspiel angespielt und verraten, wie es die Freizeitpark-simulationen umkrempeln will. Von Géraldine Hohmann

Ihr dürft mich jetzt gern auslachen, aber ich war als Kind großer Fan einer kleinen, aber feinen Wirtschaftssimulation mit dem Namen »Pferd & Pony: Mein Pferdehof«. Hier lasse ich kurz Raum für Lacher. Ihr könnt euch sicher vorstellen, wie aufgeregt ich war zu hören, dass von denselben Machern nun eine Freizeitparksimulation mit dem vielversprechenden Namen Park Beyond erscheint! Na ja, bekannter ist Limbic Entertainment wahrscheinlich für seine Arbeit an Tropico 6, aber auch nur bei Banausen, die nie ihren eigenen virtuellen Pferdehof geleitet haben. So. Ich habe es gesagt. Nur ein anderes Thema löst bei mir eine vergleichbare Leidenschaft aus wie Pferdehofsimulationen – und das sind Freizeitparks! Und zwar virtuelle ebenso wie reale.

Keine Pferde, trotzdem gut

Park Beyond mischt also mein liebstes Spielgenre Aufbaustrategie mit meinem liebsten Thema Freizeitparks. (Und dann noch von den Machern von Mein Pferdehof! ... Nein? Na gut, ich hör schon auf damit.) Aber wie will Park Beyond seinen eigenen Fußabdruck zwischen den Theme Parks, Rollercoaster Tycoons und Planet Coasters dieser Welt setzen und uns etwas Neues bieten, das wir noch nie erlebt haben? Darüber habe ich mit dem Creative Director Johannes Reithmann gesprochen, aber natürlich konnte ich Park Beyond auch schon selber spielen. Mir standen ein Tutorial und eine abgespeckte Preview-Version des Sandbox-Modus zur Verfügung. Und ich durfte feststellen: In diesem Aufbauspiel sind nicht nur die völlig abgedrehten Fahrgeschäfte

der Star der Show. Park Beyond will noch mehr zu bieten haben.

(Fast) unmögliche Gebilde

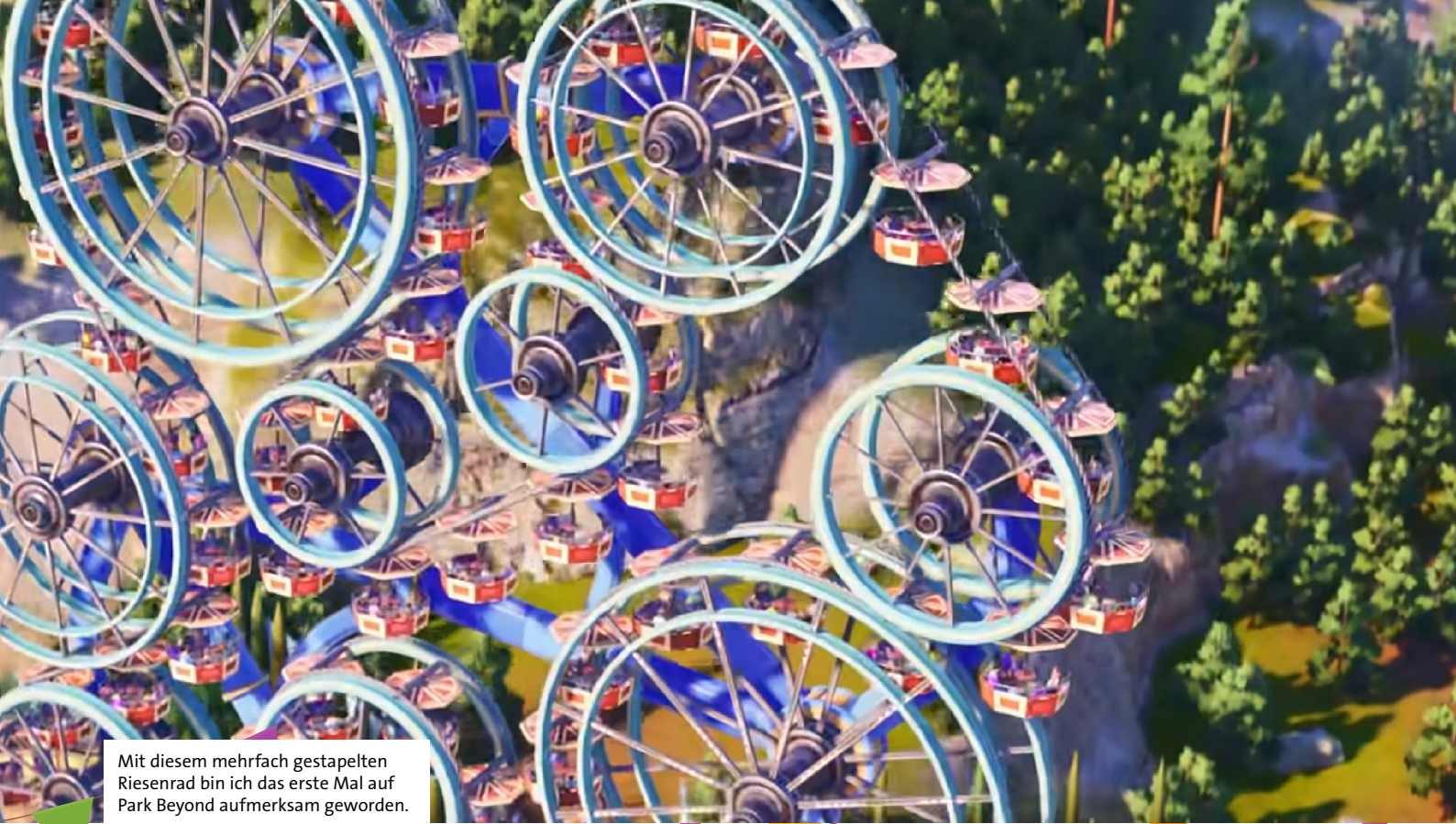
Fangen wir trotzdem mal bei der Sache an, die man bisher am meisten mit Park Beyond verbindet und die in den Trailern eindrucksvoll beworben wird: die eigentlich unmöglichen Fahrgeschäfte. Übereinander gestapelte Riesenräder so groß wie Wolkenkratzer, Kraken-Animatronics, die Gäste in U-Booten durch die Luft jonglieren, oder Fahrgeschäfte, für die man eigentlich ein Flipchart und eine zehnminütige Präsentation bräuchte, um sie überhaupt in Worte zu fassen.

Diese Fahrgeschäfte basieren alle auf bekannten Karussells der weltbesten Freizeitparks, und so erstehe ich sie zu Beginn auch. Ein normales Pferdekarrussell, eine Schiffschaukel, ein Kettenkarussell. Wild

wird es dann allerdings mit den »Impossifications«, also quasi »Verunmöglichungen«. Die ist eine der wichtigsten Mechaniken in Park Beyond und macht aus meinen schnöden Kirmesattraktionen völlig abgedrehte Killermaschinen. Sie sind inspiriert davon, wie Kinder solche Fahrgeschäfte wahrnehmen und was sich selbst erwachsene Gehirne manchmal dazufantasieren. Diese Impossifications schalte ich durch Begeisterung frei, die meine Gäste beim Besuch meines Parks sammeln, sie ist sozusagen eine Währung im Spiel, oder Erfahrungspunkte. Aber nicht immer ist das Upgrade die richtige Entscheidung. Denn Karusselle höherer Stufen kosten mehr Unterhalt, haben eine geringere Gästekapazität und sorgen für längere Warteschlangen oder haben andere Nachteile. So muss ich immer abwägen, welche Fahrgeschäfte ich hochstufe und welche



Planet Coaster bietet einen derart umfangreichen Editor, dass man Hogwarts nachbauen kann. Park Beyond kommt da noch nicht heran.



Mit diesem mehrfach gestapelten Riesenrad bin ich das erste Mal auf Park Beyond aufmerksam geworden.

nicht. Insgesamt soll es am Ende so viele geben, dass wir eine ganze Karte damit zupflastern können, ohne etwas doppelt zu bauen. Zudem kann ich sogar Imbissbuden oder Mitarbeiter mit derselben Ressource impossifien, um zum Beispiel Reinigungskräfte mit einem Hoverboard oder einem Flammenwerfer auszustatten. Das Ziel der Kampagnenmissionen wird also nie sein, alles blind aufzuleveln. Stattdessen sollte ich hier mit Bedacht vorgehen. Anders als die Gäste, die freiwillig in meine Nahtodsimulatoren steigen. Selbst schuld.

Der Achterbahneditor

Diese Entscheidungen ziehen sich durch alle Aspekte von Park Beyond. Denn bei all den Impossifications wollen wir nicht vergessen, dass sie im Vergleich zur wahren Attraktion fast nur Nebensache sind. Hat da jemand Achterbahneditor gesagt? Während nämlich die festen Fahrgeschäfte trotz aller wilden Fantasien in ihren Levels ziemlich statisch bleiben, sind den Achterbahnen tatsächlich keine Grenzen gesetzt. Die baue ich komplett selbst im handlichen Achterbahneditor zusammen und bestimme pro Streckenabschnitt frei die Höhe, den Neigungswinkel, die Kurven und, und, und ...

Zusätzlich kann jeder Abschnitt einen anderen Streckentyp haben – zum Beispiel ein Bremsmodul, um an einer bestimmten Stelle zu verlangsamen (mache ich natürlich nicht, denn wer bremst, verliert) oder um die Bahn einen steilen Hang hinaufzuziehen. Und da geht der eigentliche Spaß noch nicht einmal los. Nach und nach schalte ich



Der Achterbahneditor spielt sich intuitiv und lädt zum Experimentieren und Umbauen ein.

besondere Module für Achterbahnen frei. Das sind etwa Kanonen, mit denen die Bahnen an eine andere Stelle vom Park geschossen werden, oder Rampen, mit denen die Gäste meterweit durch die Luft segeln, bevor sie wieder Schienen unter sich fühlen. Bevor ihr fragt: Natürlich darf ich auch in meine Bahn steigen und den Wahnsinns-Trip aus der Ego-Perspektive erleben.

Bahn mit Haken

Hier soll auch das Gameplay maximale Freiheiten bieten, damit wir nicht den gesamten Spaß aus unserer Achterbahn minmaxen, um möglichst hohen Gewinn zu machen. Stattdessen versee ich meine Bauten mit einem speziellen Hook – also quasi dem Aushängeschild, mit dem ich Besucher anlocke. »Die Achterbahn, mit der man ewig in der Luft segelt«, etwa oder natürlich »Drei Loopings hintereinander«. Aber auch eine familienfreundliche und extrasichere Achterbahn kann das Ziel sein.

Diese Hooks wähle ich entweder aus, wenn ich meine Achterbahn fertiggestellt habe – laut Entwicklern gibt es immer irgendetwas, das passt. Oder ich benutze sie vor dem Bau als Inspirationsquelle und schaffe mir so meine eigene Herausforderung. Bei meiner Anspiel-Session hat sich das Bauen auf jeden Fall schon wirklich Spaß angefühlt, und ehe ich mich versah, war ich in einer stundenlangen Bastelei versunken, in der ich eine Achterbahn durch einen unterirdischen Tunnel jagen wollte, um die Besucher übers Eingangstor hinweg durch eine Kanone zu schießen. Besonders angenehm ist auch, dass man jeden Streckenabschnitt im Editor im Nachhinein noch anpassen kann und sich zusätzliche Bearbeitungspunkte hinzufügen lassen. Man kann auch gebaute Achterbahnen für später abspeichern, falls es aktuell noch am nötigen Kleingeld fehlt. Gespannt bin ich, wie sich das am Ende mit dem Con-



Vermutlich werden verschiedene Komiteemitglieder auch unterschiedliche Ansprüche haben.



In der Demo konnten wir bereits unsere erste Entscheidung via Dialog treffen.

troller steuern wird, ich konnte bisher nur mit Maus und Tastatur basteln.

Eine außergewöhnliche Storykampagne

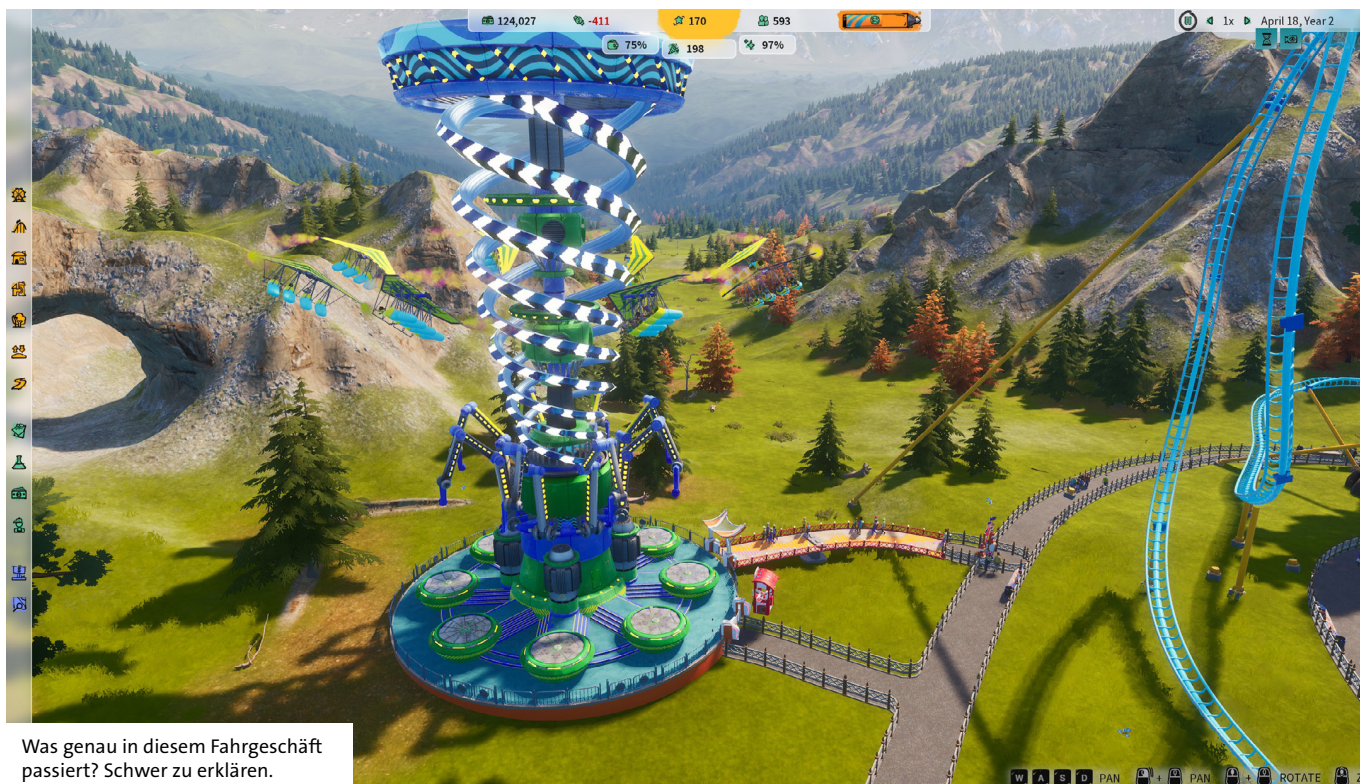
Ich baue nicht nur meine eigenen Achterbahnen – ich baue sogar meine eigene Kampagne. Park Beyond hat ein einzigartiges System für seine Story entwickelt, das ich so in noch keinem anderen Aufbauspiel gesehen habe. Es gibt natürlich auch einen obligatorischen anpassbaren Sandbox-Modus, aber die Kampagne hat mich tatsächlich aufhorchen lassen. Zwar besteht die erstmal ganz handelsüblich aus mehreren Missionen auf verschiedenen Karten, aber die Siegbedingungen werden mir nicht schnöde vom Spiel vorgegeben. Das würde laut Entwicklern nämlich nicht zu meiner Rolle als Freizeitparkvisionär passen. Stattdessen spiele ich vor jeder Mission eine Szene aus

der Ego-Perspektive, in der ich als Visionär ein Pitch-Meeting mit Komiteemitgliedern abhalte. Ich werde von ihnen vor ein Problem gestellt wie »Wir haben hier diesen ollen Park, der keine Besucher mehr anzieht, was könnten wir machen, um ihn zu retten?« Ich entscheide dann in Dialogen selbst, was mein Ansatz wird. Habe ich eine ganz bestimmte Achterbahn im Kopf, die ich unbedingt in diesem Park bauen will, oder versuche ich, Familien mit Kindern in den Park zu locken und ihnen ordentlich das Geld aus der Tasche zu ziehen? Sind die Mitglieder von der Idee überzeugt, muss ich mich für einen Weg entscheiden, mit dem ich diese auch erreiche. Zum Beispiel schalte ich von Anfang an ein bestimmtes Modul frei oder ich fordere eine bestimmte Summe Geld, um meine Vision umzusetzen. So baue ich meine ganz eigene Mission und muss dann nur noch meine großen Versprechungen wahr machen. Meine Beziehung zu den Komiteemitgliedern soll sich ebenfalls mit der

Zeit verändern, und ich gewinne Schritt für Schritt ihr Vertrauen. Dieses System konnte ich bisher noch nicht in voller Pracht bewundern. In meiner Demo hatte ich aber bereits die Möglichkeit, mich für ein Achterbahnmodul zu entscheiden, das ich freischalten will, und die Szenen aus der Ego-Perspektive waren ein spannender Vorgeschmack. Aber mit dieser Kampagne könnte Park Beyond stehen und fallen. Wenn sie gut geschriebene Charaktere und spannende Entscheidungen bietet, dann könnte das ein Alleinstellungsmerkmal sein, das Park Beyond dringend braucht, um auch neben Planet Coaster und Co. strahlen zu können.

Aufbau vs. Wirtschaft

Apropos Planet Coaster. Das glänzt ja vor allem mit seinem völlig wahnsinnigen modularen Editor, der quasi unendliche Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Da kommt Park Beyond in meiner Vorschauversion noch nicht heran, aber es erinnert zumindest stark an die Freizeitparksimulation der Pla-



Was genau in diesem Fahrgeschäft passiert? Schwer zu erklären.



Die obligatorische Fahrt aus der Ego-Perspektive ist natürlich Ehrensache.

net-Zoo-Entwickler. Auch hier gibt es nämlich die Möglichkeit, alle möglichen Stände und Gebilde selbst zu bauen – mit Terraforming, modularen Objekten und einem extrem detaillierten Editor, der mich jede Wand drehen, skalieren und rotieren lässt. Bisher hatte ich im Vergleich zu Planet Coaster nur eine bescheidene Auswahl zur Verfügung, es soll aber bis zum Release noch eine Menge Inhalt dazukommen.

Außerdem leidet der Editor noch an nervigen Kinderkrankheiten. Das leidige Snappen von Objekten funktioniert zum Beispiel selten so, wie es soll, aber auch das sei noch der frühen Version geschuldet, sagen die Entwickler. Die Gamedesigner nutzen übrigens denselben Editor, um fertige Gebäude fürs Spiel zu bauen, denn die kann ich auch komplett auseinandernehmen, verändern oder einfach ein Loch in sie hineinreißen.

Wichtige Wirtschaft

Allerdings ist Planet Coaster seinerzeit daran gescheitert, eine wirklich anspruchsvolle und gut ausbalancierte Wirtschaftssimulation zu bieten. Und hier möchte Park Beyond angreifen. Denn es will Aufbau-Fans und Wirtschaftstüftler gleichermaßen ansprechen. Dafür wird permanent mit zwei Spielergruppen getestet, die dann ihre Wünsche äußern, und ständig wird an Stellschrauben für beide Typen gedreht. Am Ende soll es die Möglichkeit geben, Park Beyond auf unsere

ganz eigene Art zu spielen. Wenn ich mich zum Beispiel mehr für Wirtschaft interessiere und ständiges Selberbauen mich abschreckt, dann sind die Impossifications, die sich auch im Editor nicht umbauen lassen, eine schnelle Variante, um meinen Park imposant und detailreich aussehen zu lassen. Außerdem soll es auch durch Steam Workshop und Co. zahlreiche Community-Inhalte und ganze Parks zum Herunterladen geben. Dann hätte ich mehr Zeit, mich um die finanziellen Stellschraubchen zu kümmern. Ich kann zwar leider nicht den Salzgehalt der Pommes selbst bestimmen – liebe Grüße an Theme Park –, aber ich darf zum Beispiel entscheiden, wie groß meine Menüvielfalt an einem Stand ist und wie viel jedes einzelne Produkt kostet. Eine größere Auswahl macht die Parkbesucher glücklich, eine kleinere Auswahl sorgt dafür, dass sie schneller bedient werden können.

Auf eigenen Beinen?

Besonders spannend ist aber das Layout-Management meines Parks. Denn nicht nur Park Beyond soll unterschiedliche Zielgruppen ansprechen, auch mein virtueller Park soll idealerweise sowohl Familien als auch Teenager und Erwachsene anlocken. Die haben jeweils unterschiedliche Vorlieben für Attraktionen oder Essensstände, die ich im Layout meines Parks berücksichtigen kann, um maximale Effizienz zu erzielen. Wenn Fa-

milien beispielsweise nach einer Fahrt auf der familienfreundlichen Achterbahn die Lust auf Eiscreme packt, sie vorher aber an einem anderen Essensstand vorbeikommen, dann werden sie dort eher ihren Hunger stillen, sind damit aber nicht so richtig glücklich. So kann ich Laufwege und Abstände zwischen den Bereichen mitdenken.

Park Beyond hat also eine Menge Potenzial, frischen Wind in die Freizeitparksimulationen zu bringen und auf eigenen Beinen zu stehen. Aber dafür muss vor allem die Langzeitmotivation so richtig reinknallen. ★

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Ich verrate euch jetzt einen geheimen Traum von mir: Ich wollte schon immer mal den Hansapark kaufen. Einen kleinen Freizeitpark an der Ostsee, in dem ich meine halbe Kindheit verbracht habe und der mich vor Nostalgie und kindlicher Freude nur so übersprudeln lässt. Ich hatte früher einen ganzen Ordner mit Entwürfen für neue Fahrgeschäfte und Achterbahnen und habe mir reihenweise Dokus über Achterbahnarchitekten angeschaut. Sämtliche Parksims erfüllen mir also ohnehin schon mal den großen Traum vom eigenen Freizeitpark. Spannend wird es dann aber zu sehen, wie sie sich unterscheiden.

Theme Park etwa fokussiert sich auf Wirtschaft, Rollercoaster Tycoon auf Achterbahnxperimente, Planet Coaster ist ein riesiger Baukasten, und Parkitect konzentriert sich auf die Abläufe hinter der schönen Fassade eines Parks. Wo wird Park Beyond sich einsortieren? Was ich bisher gesehen habe, hat mir zwar noch nicht die Kinnlade herunterklappen lassen, aber ich setze große Hoffnungen in die Simulation. Sollten der modulare Baumodus, das spannende Layout-System und vor allem die selbstgebaute Storykampagne wirklich halten, was sie versprechen, wird sich Park Beyond problemlos seinen eigenen Stellplatz auf dem Jahrmarkt der Parksims-Konkurrenten erkämpfen können.



Bis wir mal so einen beeindruckenden Park zusammengestellt haben, könnte es wohl eine Weile dauern.