

Park Beyond

LOOPINGS UND INTERVIEWS

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

In dieser Preview geht es um weit mehr als das Freizeitparkspiel Park Beyond. Géraldine erzählt im Reisebericht, wie ihr der Trip in den Europapark Rust eine neue Sicht auf ihren Job schenkte.

Von Géraldine Hohmann

Als ich kopfüber im höchsten Achterbahn-Looping Europas hänge und nach unten in mein Verderben blicke, denke ich an vieles, aber sicher nicht an Park Beyond. Und dabei ist es doch das neue Parkaufbauspiel mit den absurden Achterbahnen und unmöglichen Fahrgeschäften, das mich genau in diese Lage gebracht hat: kopfüber in der Blue Fire im Europapark ... Aber beginnen wir doch besser am Anfang.

Im September esse ich gerade mein Frühstücksmüsli, als mich eine Mail erreicht. Bandai Namco lädt mich ein, Park Beyond zu spielen und Interviews mit den Entwicklern zu führen. Aber nicht etwa wie gewohnt in einem Discord-Call und mit einem Early-Access-Key – nein, direkt vor Ort im Europapark. Ihr wisst schon, so im realen Leben mit realen Menschen.

Nachdem ich Anfang 2020 nur einen Monat vor Beginn der Pandemie als Spieljournalistin anfang, habe ich mit so etwas schon lange nicht mehr gerechnet.

Die Anreise

Ehe ich es so richtig begreife, sitzen unser Kameramann Fabian und ich wenige Wochen später zur unchristlichen sechsten Morgenstunde in einem Zug nach Rust. Ich will eigentlich schlafen, aber in der

Reihe vor uns sitzt eine Gruppe von Frühaufstehern, die so richtig zu Scherzen aufgelegt sind. Eine von ihnen lacht lauthals über absolute alles – wie eine Schülerin über die lahmen Gags ihres Biolehrers, wenn sie noch auf eine Drei minus hochgestuft werden will.



Mir ist erst nach dieser Entscheidung wieder eingefallen, dass ich manchmal allergisch auf Glitzer bin.





Wenn ihr beim Bau der Attraktionen auf Probleme stößt, hilft euch das Spiel mit Tipps weiter.



Zugegeben: Das hier wirkt eher wie eine kleine Dorfkirmes mit teuren Attraktionen, aber die Parks werden im Lauf des Spiels natürlich größer.

DAS EVENT

Bandai Namco hat die Kosten für die Reise in den Europapark sowie die Unterkunft übernommen. Die gestellte Spielversion von Park Beyond konnten wir frei ausprobieren und aufzeichnen, Bandai Namco hatte natürlich keinen Einfluss auf die anschließende Berichterstattung.



Innerhalb von fünf Minuten lacht sie über einen lahmen Witz über das Alter, die Erwähnung des Dyson Airwraps und darüber, dass »Christina übrigens nicht kommt«. An diesem Punkt bin ich mir sicher, dass sie selbst schon lange nicht mehr zuhört. Ich döse ein und träume vom Dyson Airwrap.

Deutlich geschmeidiger und spannender läuft derweil meine virtuelle Anreise in Park Beyond. Die erste Mission hat nämlich mittlerweile einiges mehr zu bieten als noch bei meinem ersten Anspielen und zeigt einen Vorgesmack auf die einzigartige Storykampagne des Aufbauspiels. In der baue ich mir meine ganz eigenen Missionen und entscheide auch selbst, wie ich sie absolviere – in den sogenannten Strategie-Meetings mit Komiteemitgliedern der Freizeitparkgesellschaft. In meiner ersten Mission bekomme ich in einer Zwischensequenz aus der Ego-Perspektive einen sterbenden Park im Meeting präsentiert, den ich wieder in Schuss bringen soll. Dafür entscheide ich mich via Dialogoption, dass ich versuchen will, adrenalinsüchtige Teenager mit viel Taschengeld in den Park zu locken. Schaffen will ich das mithilfe des quatschbunten Bonbon-Dekorationsthemas, das »ironische Hipster sicher lieben werden.« Eine Dialogoption, die ich hauptsächlich wähle, weil sie mich zum Kichern bringt. Der Humor von Park Beyond zündet bei mir zwar nicht immer, da er gerne mal ein wenig selbstreferenziell wird – etwa



Gar nicht so einfach, mit einem zünftigen Achterbahnkater vernünftige Interviews zu führen.

wenn es in einer Traumsequenz heißt, dass kein guter Storyteller Traumsequenzen schreibt, statt einfach ... na ja, keine Traumsequenz zu schreiben. Aber Humor ist ja bekanntlich Geschmackssache. So lacht zum Beispiel auch nicht jeder, als ich in der realen Welt entschließe, mich beim Kinderschminkstand im Park anzustellen.

Der richtige Skin

Am Schminkstand entscheide ich mich für einen Look namens »Silver Star« und verpflichte auch Kameramann Fabian zu einer Verwandlung. Er wählt Batman. Wir sehen sehr cool aus. Wir stehen vor der Eurosä, der großen Dunkelachterbahn, die 2018 mit Moulin-Rouge-Thema neu gestaltet wurde. Ich schlage Fabian einen Mood-Shot vor der Fahrt vor. Er versteht »Mut-Shot« und glaubt, ich wolle schon mittags anfangen zu trinken. Ich widerspreche nicht. Wir fahren mit der Eurosä. Als ich herauskomme, bin ich völlig desorientiert, und mein Mund ist voller Glitzer. Ich bin kurz besorgt über den Konsum von Glitzer. Die Stimmung ist aber super. So eine Achterbahn inmitten einer abgeschlossenen dunklen Kuppel ist auch etwas, das thematisch super in Park Beyond passen würde, das sich auch abseits der eigens gebauten Achterbahnen besonders abgedrehte Fahrgeschäfte auf die Fahnen geschrieben hat. Die kann ich beim Anspielen auch nochmal auf Herz und Nieren testen und mit den »Impossifications« auf immer abgedrehtere Levels heben.

Ich wusste schon vorher, dass sich diese festen Fahrgeschäfte visuell nicht anpassen lassen, doch welche Probleme das verursacht, wird beim diesmaligen Anspielen noch deutlicher. Die Attraktionen selbst haben in der Regel schon ein sehr klares Thema, das sich nur



Johannes Reithmann (links) und Level Designer Louis Vogt (Mitte) standen nach dem Anspielen Rede und Antwort.



AKTION 6 Freimonate*

Bei Smartphones, Tablets und DSL.



0,- €
einmalig

6 FREI-MONATE

1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ **FLAT** Telefonie
- ✓ **FLAT** Internet
- ✓ **FLAT** EU-Ausland

0,- € /Monat*
für 6 Monate,

danach nur 9,99 €/Monat
inkl. Samsung Galaxy A13



Ob Smartphones, Tablets oder DSL-Anschlüsse – jetzt gibt's bei 1&1 sechs Freimonate für endloses Telefonieren und Highspeed surfen.*

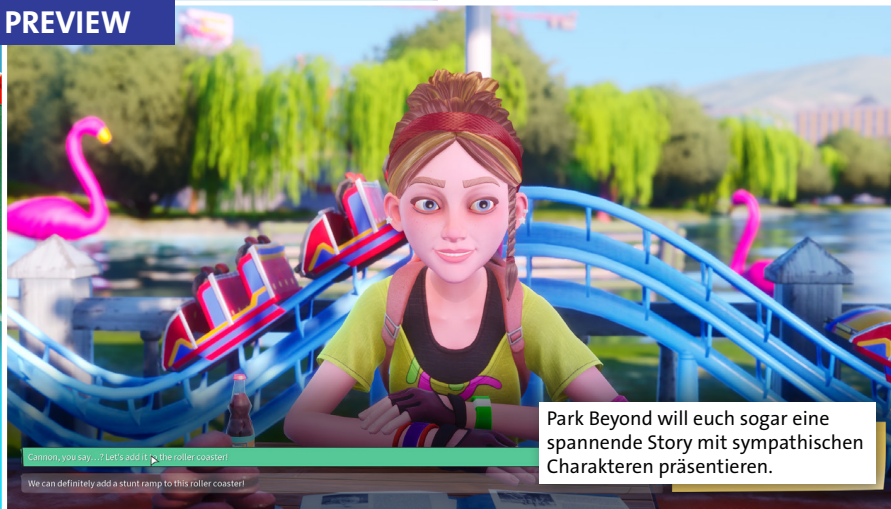
Sichern Sie sich z. B. das Samsung Galaxy A13 für einmalig 0,- € mit der 1&1 All-Net-Flat. Und auch nach den 6 Freimonaten bleiben Sie im Sparmodus und telefonieren und surfen **dauerhaft für supergünstige 9,99 €/Monat!*** Nutzen Sie dieses sensationelle Angebot als perfekte Geschenk-Idee für Familie, Freunde oder für Sie selbst! Außerdem gibt es bei 1&1 **attraktive Tauschprämien für alte Smartphones** – mindestens 200,- € selbst für defekte Geräte.*



*6 Freimonate für ausgewählte Produkte mit 24-monatiger Laufzeit, z.B. Samsung Galaxy A13 für 0,- € einmalig mit der 1&1 All-Net-Flat XS (1GB Highspeed-Volumen/Monat, danach jew. max. 64 kBit/s) für 0,- €/Monat die ersten 6 Monate, danach 9,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 39,90 €. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat. 24h-Austausch-Service bei gleichzeitiger Vertragsverlängerung (24 Monate) sowie Rückgabe des defekten Geräts. Höhe der Tauschprämie abhängig vom eingesendeten Gerät. Ausgeschlossen sind durchgebrochene Geräte, Geräte mit abgebrochenen Bauteilen oder ausgedehntem Akku. Es gelten die jew. Servicebedingungen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Str. 57, 56403 Montabaur. WEEE-Reg.-Nr. DE13470330



1und1.de
0721/960 1000



Park Beyond will euch sogar eine spannende Story mit sympathischen Charakteren präsentieren.



Bei den Designs der Fahrgeschäfte sollte wohl für jeden Geschmack was Passendes dabei sein.

Ecke durch. Zumindest in der frühen Anspielversion waren die Gestaltungsmöglichkeiten noch nicht so beeindruckend wie in Planet Coaster, in dem sich auch problemlos eine mittelalterliche Burg zusammenbauen lässt. Aber die Stärken von Park Beyond zeigen sich an ganz anderer Stelle.

Am höchsten Punkt der Achterbahn

Derweil bricht die Dunkelheit über den Europapark herein. Alle anderen Gäste werden zu den Ausgängen geschleust, aber auf die Park-Beyond-Journalisten wartet noch eine Überraschung. Die zwei wildesten Achterbahnen des Parks, die Holzachterbahn Wodan und die Katapultbahn Blue Fire, stehen nach Parkschluss ganz allein für uns bereit. Damit auch jeder sieht, wenn man sich nicht traut. Die ersten Journalisten bleiben draußen stehen und lachen nervös. »Wollen wir fahren?«, fragt Fabian. »Neee«, sage ich. Wir fahren trotzdem. Als ich mit einem geschätzten Blutdruck von 200 auf meinen Platz in der Holzachterbahn rutsche, entdecke ich im Wagen vor mir Manuel Fritsch von Insert Moin, der mich fröhlich angrinst. Bevor wir ein Wort wechseln können, rasen wir mit 100 Stundenkilometern 40 Meter in die Tiefe und werden in einem kurzen Moment der Schwerelosigkeit ordentlich aus unseren Sitzen gehoben. Manu grinst danach immer noch und bleibt einfach für die nächste Runde sitzen, der Wahnsinnige.

Ich bin derweil in einer so anderen Sphäre, dass ich gar nicht merke, wie ich plötzlich in der ersten Reihe der komplett unbesetzten Blue-Fire-Bahn sitze. Ein verstörendes, etwas in die Jahre gekommenes Animatronic eines Bauarbeiters schreit irgend-

etwas gegen das permanente Alarmgeräusch an, das durch zuckendes Licht begleitet wird. Als wir einen Katapultstart von 0 auf 100 Stundenkilometer hinlegen, bleibt ein Teil von mir am Start zurück. So müssen sich auch meine Gäste in Park Beyond fühlen, wenn ich sie durch Loopings jage, aus Kanonen schieße, in Tunnel rauschen lasse oder sie von Katapulten abgefeuert durch einen Donut-Stand brettern. Dabei stehen wir im Sandbox-Modus von Park Beyond bereits jetzt unzählige Bauoptionen zur Verfügung, die auch nach wenigen Minuten intuitiv von der Hand gehen. Da ich aber vom realen Achterbahnfahren doch noch etwas zittrig bin, freue ich mich über die modularen Presets für den Achterbahnbau. Händisch hätte ich gerade keine so perfekte linksdrehende Helix bauen können.

zu gern mit der Deko und den Themenwelten des Parks beißt. Zum Beispiel das piratige Krakenkarussell, das in einem pinken Süßigkeitenland ziemlich fehl am Platz wirkt. Der Gedanke dahinter ist eigentlich lobenswert: Die festen Fahrgeschäfte sollen auch Dekorationsmuffeln einen visuell beeindruckenden Park mit wenigen Klicks ermöglichen. Viel besser wäre das aber als optionales Preset mit mehreren Skins. Denn aktuell will Park Beyond zwar mit seinen zahlreichen modularen Bauoptionen und einem großen Deko-Katalog ein ähnlich umfangreiches Bauerlebnis wie Planet Coaster schaffen, der klar erkennbare Park-Beyond-Look schimmert aber an jeder



Ah, ganz wichtig: Cupcakes und Einhörner. Gut, dass die Entwickler daran gedacht haben!

Hoch die Hände! Die Ego-Perspektive gehört natürlich in jedem Freizeitparkspiel dazu.



Ein Buffet der Möglichkeiten

In der realen Welt kehrt langsam Ruhe ein. Auf dem Weg zum Abend-Event treffe ich Manu wieder. Er grinst immer noch. Wir lassen uns an einem Tisch mit anderen Redakteuren und Menschen aus der Gaming-Welt nieder, und während die ersten zum Buffet stürmen, bleibe ich sitzen. Hauptsächlich weil ich kurz sicher bin, dass ich einfach mit dem Gesicht voraus umkippen würde, wenn ich es versuchen würde. Wir unterhalten uns am Tisch über Brettspiele, deutsche Filme und wilde Event-Erfahrungen. Ich denke daran, dass das hier tatsächlich meine erste richtige Event-Erfahrung ist.

Vor mir liegt ein Set von schätzungsweise 30 verschiedenen Besteckmöglichkeiten. Mit jeder Stunde sammelt sich mehr Besteck auf meinem Platz. Ich bin nicht sicher, wie die Gepflogenheiten bei so viel Besteck sind, und sammle es schließlich brav auf

meinem leergegessenen Teller. Als die Kellnerin meinen Teller abräumen will, ernte ich einen fragenden Blick. Ich habe keine Antworten für sie. Derweil wird die Schlange am Buffet immer länger. Lange Schlangen können auch in Park Beyond schnell zum Problem werden und sind nur eine der vielen Managementstellschrauben, an denen ich drehen kann. Preise für Snacks und Getränke, Laufwege, Zielgruppenvorlieben und das Management der Angestellten. All das soll in Park Beyond eine Rolle spielen – oder zumindest spielen können. Denn der Sandbox-Modus lässt sich ziemlich frei nach eigenen Wünschen anpassen, und sowohl Aufbau-Fans als auch Wirtschaftstüftler sollen ihre eigene Art zu spielen finden können. Das kann einerseits ein gutes Konzept sein, aber auch gewaltig in die Hose gehen. Denn wer wichtige Mechaniken eines Spiels optional macht, der bekommt irgendwann Schwierigkeiten, seine Spieler noch zu irgendetwas zu



Die fertigen Attraktionen sehen fesch aus, lassen sich aber im Gegensatz zu anderen Gebäuden nicht mehr anpassen.



Die gewählten Dialogoptionen entscheiden über mein Missionsziel – so soll ich mich wie ein echter Visionär fühlen.



motivieren. Deshalb habe ich im Interview mit Creative Director Johannes Reithmann diesbezüglich nochmal nachgehakt. Er erzählt mir, dass er überrascht gewesen sei, wie unterschiedlich ihre Zielgruppen bei den Spieletests tatsächlich waren. Ein Tester habe etwa nach einer dreistündigen Session nur den Parkeingang dekoriert und noch keinen Blick in ein Managementmenü geworfen. Deswegen sollen optionale Gebäude- und Achterbahn-Presets, an- und abschaltbare Managementoptionen und in sich geschlossene, spaßige Mechaniken ganz unterschiedliche Spielerlebnisse bieten. Wenn das aufgeht, könnte Park Beyond genau damit Planet Coaster angreifen, das zwar einen beeindruckenden Editor, aber nur rudimentärstes Management geboten hat und somit einen Teil der Parkaufbau-Fans bis heute enttäuscht. Aber das kann ich aktuell nur hoffen – immerhin fehlte in der Anspielversion noch ein großer Teil der Kampagne und des Sandbox-Modus, und ja, ihr habt verstanden: Langzeitmotivation ist hier das Stichwort.

Ein sehnsüchtiges Fazit

Den nächsten Tag im Europapark verbringe ich mit einem gewaltigen Achterbahnkater. Plötzlich kommt es mir gar nicht mehr so schlimm vor, dass man in Park Beyond keine tragisch-spektakulären Unfälle à la Rollercoaster Tycoon bauen kann. Denn ich empfinde nach unzähligen Runden auf der Achterbahn Mitgefühl mit den virtuellen Besuchern meiner wilden Konstruktionen. Und immerhin kann ich ja bei einer unbemannten Testfahrt noch aus der Ego-Perspektive betrachten, wie meine Wagen über die Schienen hinausschießen und auf den Boden krachen. Wenn ich gerade mal Lust auf Motion Sickness habe.

Bei einer Führung durch den Europapark komme ich wieder mit anderen Journalisten ins Gespräch, und wir teilen unsere Eindrücke über Park Beyond. Wie viel Spaß der Achterbahnbau macht, wie spannend die Impossifications aussehen, wie wir aktuell manchmal noch verwirrt vom Menü sind. Auch Creative Director Johannes Reithmann fragt mich in einem lockeren Gespräch nach Feedback und notiert sich meine Eindrücke direkt eifrig in seinem Handy. Ich werde daran erinnert, dass Videospiele so viel mehr sind als Einsen und Nullen. Sie stammen von kreativen Menschen, werden von kreativen Menschen gespielt und von kreativen Menschen bewertet. Auch der Taxifahrer, der uns schließlich zum Bahnhof bringt, ist ein kreativer Mensch. Er hat viele Fragen zu unserem Beruf. Er erzählt, dass sein Sohn sich gern den ganzen Tag im Zimmer einschließt und Videospiele spielt. »Wusstet ihr, dass es hier letztes Wochenende mehr geregnet

hat als das ganze Jahr zuvor?«, erzählt er schließlich. »Das habe ich ganz alleine recherchiert. Darüber solltet ihr mal berichten.« Ich beschließe, darüber zu berichten. »An mir ist auch ein Journalist verloren gegangen«, erzählt er.

Ich steige in die Bahn. Ich schlafe ein zu den sanften Klängen eines Mannes, der neben mir ein Nackenkissen aufbläst, und denke daran, wie dankbar ich bin. Dankbar für diesen Beruf. Dankbar dafür, dass ich nach beinahe drei Jahren als Spieleredakteurin, die durch Pandemie und Homeoffice geprägt waren und es noch immer sind, endlich so viele Menschen persönlich kennenlernen durfte. Die Menschen, die manchmal nicht mehr waren als Namen und Zahlen in einem Discord-Call. Das erste Mal in einem Raum zu sein mit Journalisten, die aus Arabien, Dänemark und Amerika anreisen, um über Videospiele zu sprechen. Um sich verbunden zu fühlen und ganz nah am Geschehen zu sein. Denn am Ende kann niemand sich Videospieldjournalist nennen, wenn er die Menschen und Emotionen hinter den Spielen vergisst. Die Entwickler und Entwicklerinnen, die die Spielerlebnisse für uns erschaffen. Die Spieler und Spielerinnen, die sie kaufen und ihnen ihre Zeit schenken. Und natürlich auch die Journalisten und Journalistinnen aus aller Welt, die mit beiden Seiten – Studios und Käufern – die gleiche Leidenschaft teilen.

Diese doch ziemlich ungewöhnliche Presereise und Park Beyond haben mich an all das erinnert. Und ich kann es kaum erwarten, auf dem nächsten Presse-Event vielleicht auch meine eigene Geschichte zu erzählen. Und selbstredend 2023 das finale Park Beyond zu spielen und meine Emotionen aus der Blue Fire in einer selbstgebauten Achterbahn zu visualisieren. Die mich mit 200 Sachen durch eine Kanone schießt. Und dabei zu brennen beginnt. Vielleicht sogar mit Einhörnern, die zuschauen. ★

