

Park Beyond

DER ENKEL VON ROLLER- COASTER TYCOON

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Limbic Entertainment** Termin: **16.6.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Hier wird einem schon in der Warteschlange schlecht: In Park Beyond bauen wir besonders krasse Achterbahnen und abgefahrene Attraktionen – gerne auch mal auf Bergplateaus. Ist das nur Show oder steckt auch gescheites Management dahinter? Von Martin Deppe

Schon die ersten Kampagnenminuten in Park Beyond zeigen, wohin die Fahrt geht: Da bauen wir unsere Achterbahn quer durch Häuserschluchten und Betonröhren und feuern unsere Fahrgäste per Kanone auf den nächsten Gleisabschnitt. Was im echten Leben Physiker und TÜV-Prüfer in Schnappatmung versetzt, ist in Park Beyond eine leichte Aufwärmübung. Denn die Aufbaustrategie soll vor allem Spaß machen, statt schraubengenauer Simulation ist Zugänglichkeit angesagt. Und trotzdem erlebt ihr hier kein Simpelspiel, ganz im Gegenteil.

Kreischende Teens, kotzende Eltern

Wer mal mit der ganzen Familie in einem Freizeitpark war, der kennt das Problem: Die

Teenies wollen spektakulär rumgeschleudert werden, literweise angesagte Bubble Teas schlürfen und an Fressbuden möglichst viel Zucker inhalieren. Ältere Herrschaften wie der Autor dieses Tests hingegen bevorzugen die ruhige Riesenradrunde, und junge Erwachsene sind irgendwo dazwischen.

Euer Job als Parkmanager ist es, für die drei Zielgruppen Teenie-Trupps, Erwachsene und komplette Familien die passenden Fahrgeschäfte zu platzieren, Achterbahnen zu konstruieren und alle Besucher mit ausreichend Futter, Getränken und Sitzmöglichkeiten (dazu zählen auch Toilettensitze) zu versorgen. Ihr heuert Personal wie Animatoure, Wartungstechniker und Putzteufel an, justiert Preise für Tickets, Burger, Softdrinks

und so weiter. So weit, so bekannt. Aber was macht Park Beyond anders als etablierte Genrekollegen wie die Klassiker Theme Park und Rollercoaster Tycoon, Frontiers Planet Coaster oder das leider eher unbekanntere, aber sehr gute Parkitect?

Das Unmögliche möglich machen

Es sind vor allem drei Dinge, die Park Beyond auf besondere Weise macht. Erstens baut ihr hier nach etwas Übung richtig abgefahrene Achterbahnen, mit Zügen, die sich mittendrin in einzelne Waggons teilen, über Rampen schießen, von Bumpers zurückprallen, durchs Wasser sausen und dutzende Meter im Bogen fliegen – das geht auch alles in einer einzigen Bahn! Zum Bausystem kommen wir später noch detaillierter.

Zweitens peppt ihr mit dem sogenannten Impossification-System alle möglichen Elemente eures Parks auf: Wenn ihr eure Besucher mit coolen, vielfältigen Attraktionen begeistert, lädt sich die Impossification-Anzeige auf, und ihr investiert die Punkte in Upgrades. Für fünf Punkte wird zum Beispiel aus dem beschaulichen Riesenrad ein übereinandergetürmtes Doppelrad, an dessen Schnittstelle die einzelnen Gondeln vom oberen Rad ins untere purzeln. Mit der zweiten Impossification werden daraus sogar elf Räder, wie ein riesiges Uhrwerk.

Eine mit zwei Punkten impossifizierte Fast-Food-Bude bekommt eine meterhohe Mischmaschine, die überdimensionierte Äpfel, Schokostreusel und Erdbeershakes durcheinanderwirbelt. Selbst euer Personal könnt ihr upgraden, indem ihr etwa bei den Putzteufeln die Staubsauger durch Flammenwerfer ersetzt – so leeren sie einen



Die 28 Attraktionen schaltet ihr in der Kampagne nach und nach frei. Hier sausen wir per Mitfahrkamera mit.



ACHTERBAHNBAU UND AUFHÄNGER



Bahnen errichten wir komplett frei, können (und sollten!) aber auch vorgefertigte Elemente und freigeschaltete Module wie diesen Wagenlift verbauen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne abgedrehte Achterbahnen baut.
- ... euch coole Effekte wichtiger sind als Physik.
- ... euch Planet Coaster zu fummelig ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schraubengenaue Simulationen wollt.
- ... euch Clipping- und Animationsfehler stören.
- ... ihr euer Personal gezielt steuern wollt.

überquellenden Mülleimer viel effizienter, weil ohne lästiges Wegtragen des Abfalls!

Achterbahn durchs Klo

Und drittens nutzt ihr das jeweilige Gelände. In einer der acht Kampagnenmissionen zieht ihr euren Park zum Beispiel in einer Felslandschaft hoch, und einige der Missionsziele bestehen darin, auf Hochplateaus oder in den Tälern dazwischen bestimmte Attraktionen zu errichten. Schon der Weg dort hoch ist abenteuerlich, denn auch die Besucherwege lassen sich sehr frei verlegen, inklusive schweißtreibender Rampen, Brücken und Serpentinaugen.

Auch eure selbstgebauten Achterbahnstrecken könnt ihr durch Berge oder streckenweise unterirdisch verlegen. Allerdings sieht das nicht immer gut aus, weil Schienenteile schon mal ins Gestein ragen. Das ist generell der Preis, den ihr für das sehr freie Bauen bezahlt: Unsere Strecken sind zum Beispiel an Übergängen wie Loopings oder Korkenziehern etwas krumm verlegt, und ein Abschnitt lief sogar mal durch eine Besuchertoilette, weil beim Planen keine Kollisionswarnung aufplopfte. Allerdings lässt sich sowas gut beheben, denn eure Streckenabschnitte könnt ihr auch nach dem Bau noch umfangreich editieren.

Impossible + Achterbahn = großer Spaß

Trotz solcher Ungenauigkeiten ist der Achterbahnbau motivierend und spaßig. Ihr könnt eure Bahnen komplett frei mit Schienen bauen, die ihr mit der Maus (oder per Gamepad) zieht, erhöht oder biegt. Dazu gibt's vorgefertigte, editierbare Elemente



Denn für diese Bahn haben wir den Aufhänger »Wagenscooter« gewählt: Zwei Zugteile sollen zusammenstoßen, darum lassen wir den Zug per Lift trennen.



Beide Zugteile dürfen aber nicht zu heftig zusammendengeln, mehr als 50 km/h sind nicht erlaubt. Über die Weiche hinten rechts fahren die Teile separat zurück.



Unser Zug muss in neuer Reihenfolge in der Station ankommen. Hinten rechts trudelt der abgetrennte Wagon ein – bei der Abfahrt war er noch vorne.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



So gern ich Planet Coaster und Planet Zoo auch mag: Manchmal geht mir ihre millimetergenaue Akribie zu weit. Park Beyond macht's genau andersherum, vor allem der Achterbahnbau gibt mir hier viel mehr künstlerische Freiheit, nimmt es aber mit den Details nicht ganz so genau. Da dürfen Schienenstücken schon mal durch Felsen oder gar Gebäude laufen, und ich kann manchmal Wege durch Klohäuschen verlegen. Aber: Entweder mache ich das beim Bauen gar nicht erst, oder ich betreibe nachträglich Feintuning, denn die Bahnen und Laufwege lassen sich mit etwas Übung gut editieren. Auch der Testfahrtmodus zeigt schnell, wo es noch nicht rundläuft. Richtig gut gefällt mir das motivierende Impossification-System, das sogar ein Rentnerriesenrad mehrfach aufpeppt oder mein Reinigungspersonal mit Flammenwerfern ausstaffiert. Denn die Upgrades sind nicht nur witzig, sondern beheben auch das Parkmanagerproblem, dass man irgendwann alle Attraktionen gesehen hat. Wer entspannt einen turbulenten Park hochziehen möchte, ohne sich um jedes Detail wie den Personaleinsatz zu kümmern, ist hier gut aufgehoben. Zu simpel ist Park Beyond trotzdem nicht, denn allein schon die Preisgestaltung für die Fressbuden und Fahrgeschäfte gibt auch Pfennigfuchsern viel Raum zum Optimieren.

SO GEHT IMPOSSIFIZIEREN

Je begeisterter eure Gäste über eure Attraktionen sind, desto schneller füllt sich die Upgrade-Batterie. Ihr könnt dann Fahrgeschäfte, Shops und einzelne Mitarbeiter impossifizieren, die Auswirkungen seht ihr vorab.



Aus unserer Schiffsschaukel ist die »Piratenpleite« geworden. Das Schiff teilt sich jetzt, saust durch Wasser, ein Krake grabtscht. Der Spaß steigt – die Übelkeitsrate auch. Aber dafür haben wir Sanitäter ... und Reinigungskräfte.

wie Loopings, Korkenzieher oder Spezialmodule wie die Kanone oder Gabelungen. Alternativ übernehmt ihr eine der vorgefertigten Bahnen oder baut sie um.

Hinzu kommt, dass ihr für jede Bahn bis zu drei sogenannte Aufhänger aus einer Liste wählen könnt. Das sind bestimmte Vorgaben, die eure Bahn erfüllen muss. Das können ganz simple Sachen sein, etwa eine maximale Höhe von zehn Metern (gut für Familien, aber gähnend langweilig für Teenies). Oder aber echte Herausforderungen wie »X Prozent der Strecke müssen die Wag-

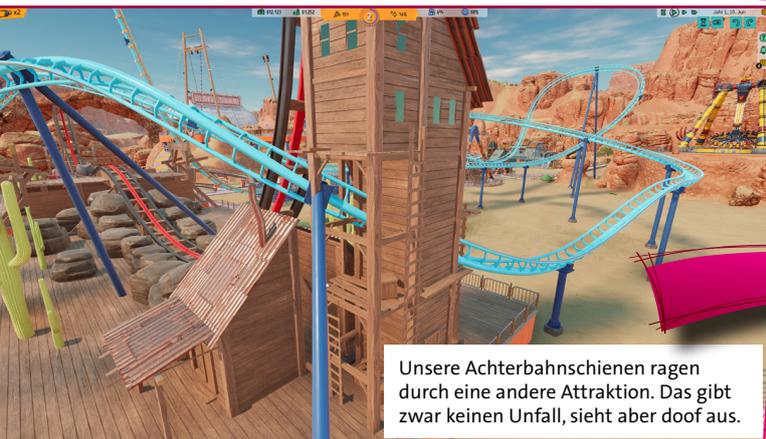
gons kopfüber fahren« oder »Zwei Züge sollen zusammenprallen, ohne zu entgleisen«. Je schwieriger die Aufgabe, desto mehr Spaß und Begeisterung erzeugt ihr bei den jeweils passenden Zielgruppen.

Schon bei der Planung eurer Bahn fährt ein (abschaltbarer) Geisterzug mit, der gleich die Vorgaben testet. Ihr dürft die Bahn erst eröffnen, wenn der Testlauf erfolgreich abgeschlossen ist. Auch die Achterbahnen lassen sich impossifizieren, dann werden die Vorgaben noch mal einen Tackern heftiger. Alle Bahnen und Attraktionen ha-

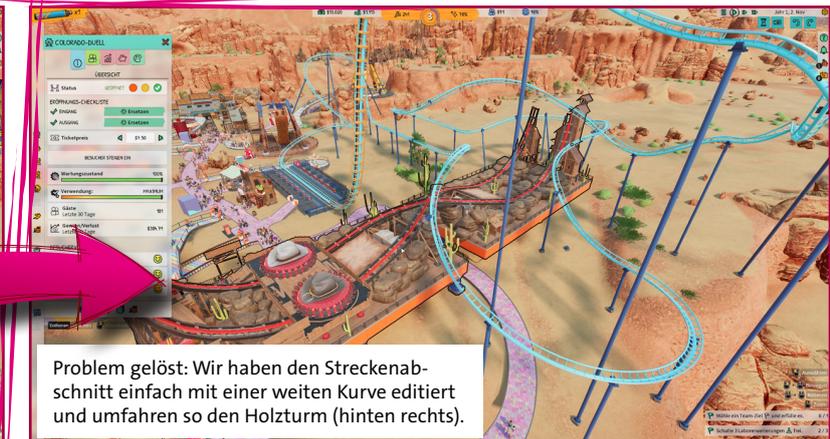
ben außerdem eine Mitfahrkamera – eine aufwendig gebaute Bahn selbst auszuprobieren, ist ein großer Motivationsfaktor!

Wenn aus Spaß Ernst wird

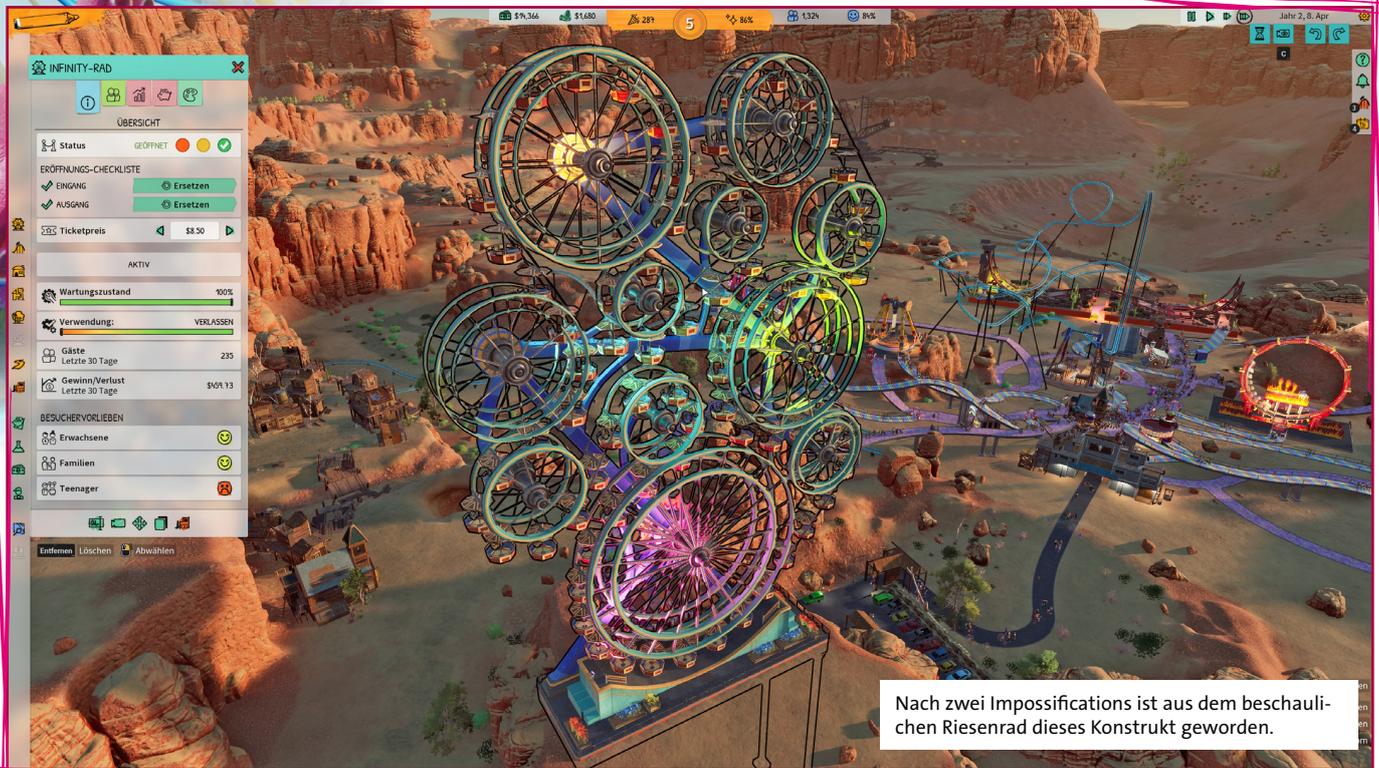
Trotz der vielen Showeffekte und abstrusen Rollercoaster steckt auch einiges an Management im Spiel. Von der Preisgestaltung bei Burgerbuden und Getränkeständen bis hin zur Toilettengebühr habt ihr hier jede Menge Stellschrauben, auch das Arbeitstempo eures Standpersonals lässt sich steuern. Die herumwandernden Reinigungskräfte



Unsere Achterbahnschienen ragen durch eine andere Attraktion. Das gibt zwar keinen Unfall, sieht aber doof aus.



Problem gelöst: Wir haben den Streckenabschnitt einfach mit einer weiten Kurve editiert und umfahren so den Holzturm (hinten rechts).



Nach zwei Impossifications ist aus dem beschaulichen Riesenrad dieses Konstrukt geworden.

te, Animatere und Sanitäter könnt ihr allerdings nicht von Hand bewegen, sich suchen sich ihr Einsatzgebiet, Publikum oder schwindeligen Patienten selbst. Ihr dürft ihnen allerdings generelle Vorgaben machen und zum Beispiel Esther White nur Toiletten putzen lassen. Personal gewinnt automatisch Erfahrung und arbeitet effizienter, will dann aber blöderweise auch mehr Kohle. Spätestens auf dem schwersten der fünf Schwierigkeitsgrade müsst ihr Einnahmen und Ausgaben gut im Blick haben, denn die coolste Attraktion bringt euch nix, wenn sie die falsche Zielgruppe anspricht oder zu teuer im Unterhalt ist.

Gut: Park Beyond bietet ausführliche Statistiken für alle Buden und Fahrgeschäfte sowie aussagekräftige Kommentare eurer Besucher (»Der Preis von Wilde Maus ist ein Schnäppchen!«). Aber ihr seht oft schon auf einen Blick, ob euer Park flutscht oder nicht. Abfälle auf den Wegen schreien nach mehr Mülleimern und Putzkommandos, Schlangen vor Imbissbuden nach weiteren Futterstellen – die gibt's auch in diversen Ausführungen, vom Fast Food bis zu delizösen Delikatessen. Wenn ihr eine Bank platziert und sich sofort 30 Leute draufstürzen, solltet ihr über weitere Sitzmöglichkeiten sinnieren.

Gleitende Besucher

Ein paar Kritikpunkte gibt's allerdings bei den Animationen, beim Interface und den Briefings: Bei den Besuchern haben wir immer wieder mal kleinere Animationsaussetzer erlebt, dann rutschen sie ein Stückchen vorwärts, statt zu laufen. Der Grafik-Bug aus unserer Preview-Version, bei denen Fahrgäste schon mal zwischen Waggons hockten, ist dafür behoben. Das Interface ist zwar gut durchdacht, wirkt mit seinen winzigen,

leicht krakelig gezeichneten Icons allerdings unfreiwillig billig. Nach etwas Spielzeit weiß man zwar, wo alles ist, aber das wäre mit deutlicheren Symbolen echt besser gegangen. Ganz schlimm fanden wir die Dialoge bei den Missions-Briefings in der Kampagne, allen voran Freizeitparkveteran Phil (»Ich bin so aufgeregt, ich habe mich fast einge-nässt.«). Zum Glück machen die Holzhammerhumorsprüche nur einen Bruchteil der Spielzeit aus und lassen sich überspringen.

Großer Umfang

Vorbildlich ist dafür der Umfang von Park Beyond: Die Kampagne spielt sich abwechslungsreich, die Missionen haben viele Zwischenziele, von denen ihr euch einzelne rauspicken könnt. Das geht von einfachen Aufträgen wie »Platziere zehn Mülleimer« bis hin zum Bau von drei Achterbahnen mit völlig unterschiedlichen Aufhängern – und dann ist echt Knobeln angesagt, weil die Bahnen a) teuer sind und b) manche Vorgaben sich gegenseitig ausschließen. In der vierten Mission dürfen wir zum Beispiel keine Bahn errichten, die mit mehr als 100 Stundenkilometern fährt – da müssen wir gut aufpassen, welche Aufhänger wir für die drei Bahnen wählen.

Neben der Kampagne gibt's sage und schreibe 27 Sandbox-Karten mit unterschiedlichsten Landschaftstypen und vielen Einstellmöglichkeiten – zum Beispiel ob ihr gleich überall bauen dürft oder Grundstücke erst dazukaufen müsst und ob alle 28 Fahrgeschäfte gleich freigeschaltet sind oder erst nach und nach beim Erreichen neuer Meilensteine dazukommen. Eure Sandkastenziele stellt ihr dann selbst ein, etwa eine bestimmte Anzahl an Achterbahnen, imposifizierten Attraktionen oder verkauften Ti-

ckets. Und für passionierte Schönbauer fährt Park Beyond ein großes Arsenal an Deko-Elementen, Bauteilen und Themen-Sets auf. So gibt es immerhin kein Augenkotzen. ★

PARK BEYOND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 3770 / Ryzen 5 1400
GTX 660 / Radeon HD 7870
12 GB RAM, 32 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 5 3600
RTX 2060 Super / RX 6700 XT
16 GB RAM, 32 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 klasse animierte Fahrgeschäfte
- 👍 coole Mitfahrkameras
- 👍 Tag-Nacht-Wechsel
- 👍 überall ist was los
- 👎 Clipping-Fehler und Animationsaussetzer

SPIELDESIGN



- 👍 immer was zu bauen und zu optimieren
- 👍 viele Lösungswege
- 👍 Impossification-Upgrades
- 👍 Gelände veränderbar
- 👍 fordernde Vorgaben

BALANCE



- 👍 zugängliches Bahnsystem
- 👍 viele Einstellmöglichkeiten
- 👍 gutes Tutorial und In-Game-Tipps
- 👍 fünf Schwierigkeitsgrade
- 👎 winzige Icons

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 ansteckende Parkstimmung
- 👍 macht beim Zugucken Spaß
- 👍 kein Leerlauf
- 👍 abwechslungsreiche Missionen
- 👎 teilweise alberne Briefing-Dialoge

UMFANG



- 👍 Kampagne mit teils mehrstufigen Missionen
- 👍 Sandkastenmodus mit 27 Maps
- 👍 28 Fahrgeschäfte
- 👍 viele Deko-Elemente
- 👎 kein Koop-Modus

FAZIT

Spaßiger Freizeitparkmanager mit umfangreichem Achterbahnbau und motivierendem Upgrade-System.

