

Aquapark Tycoon

ERFRISCHEND
UNVERBRAUCHTGenre: **Aufbaustrategie** Publisher: – Entwickler: **Boxelware** Termin: **2025**

Als weltweit erste Redaktion konnten wir uns in neue Aufbauspiel-Gewässer vorwagen, hätten aber am liebsten direkt einen Kopfsprung gemacht. Von Fabiano Uslenghi

Swimmingpools haben in Videospielen keinen sonderlich glanzvollen Ruf. Hauptsächlich werden sie nämlich in Die Sims dafür genutzt, um unliebsame Familienmitglieder loszuwerden. Sie sind sogar so unbeliebt, dass es bislang wenige Parksimulationen gibt, in denen es ausschließlich um Schwimmbäder geht. Und das, obwohl gerade Tycoon-Spiele zu allerlei unterschiedli-

chen Themen wie Unkraut aus dem Boden schießen. Nur eben kaum mal eins rund um Sprungbretter, Rutschen, Schaumstoffnudeln und Kioskpommes, das sich längerfristig einen Platz neben Achterbahnen und Wildtieren gesichert hätte.

2025 könnte mit Aquapark Tycoon der Wasserpark ein Comeback im großen Stil feiern. Das Aufbauspiel kommt immerhin vom

deutschen Studio Boxelware, das mit Avorion bereits einen beachtenswerten Steam-Erfolg hingelegt hat. Über 300.000 mal wurde das Weltraumspiel gekauft, die positiven User-Bewertungen liegen bei beachtlichen 90 Prozent. Mit Aquapark Tycoon stoßen sie nun in neue Gefilde vor und versuchen eine Nische zu besetzen, um die bisher viel zu lange drumherum gebaut wurde.



DAS IST BOXELWARE

Das deutsche Entwicklungsstudio Boxelware hat seinen Sitz in Erlangen und wurde 2016 von Konstantin Kronfeldner gegründet, der uns auch einen ersten Prototyp von Aquapark Tycoon präsentiert hat. Das Team besteht aus 13 Leuten, die 2020 mit Avorion ihr erstes Projekt auf Steam veröffentlicht haben. Seit 2023 laufen die Arbeiten an Aquapark Tycoon.

Als weltweit erster Journalist wurde mir eine frühe Version des Aufbauspiels gezeigt, um jetzt ausführlich zu enthüllen, wie der Aquapark Tycoon digitale Swimmingpools endlich wieder populär machen will.

Am Anfang steht das Becken

Wasserpark, Schwimmbad, Hallenbad, Freibad, Therme oder Vitalbad – die Varianten an Schwimmzentren ist in der Realität riesig, und Aquapark will sich auch nicht nur auf eine dieser Attraktionen festlegen. Wie auch immer euer liebstes Schwimmbad aussieht, laut den Entwicklern sollt ihr es in Aquapark Tycoon nachbauen können. Dafür hat sich das Team von vielen deutschen Schwimmbereichen Inspiration geholt, wie etwa bei der weltweit größten Therme in Erding. Doch ganz gleich, was ihr plant, den Anfang macht jedes Schwimmbad mit einem einfachen Becken. Hier zeigt Aquapark Tycoon al-



Damit man auch im Dunkeln den Wasserpark nutzen kann, müssen Lampen her.

erdings bereits, welche Möglichkeiten das Setting liefert. Mithilfe eines ganz einfachen Bearbeitungs-Tools kann ich nämlich im Grunde jede beliebige Beckenform in den Boden schnitzen. Entweder ganz klassische auf grünem Gras unter freiem Himmel oder umgeben von Fliesen in einer überdachten Halle. Oder eine Kombination aus beidem. Die Form ist dabei völlig offen, da ich problemlos das optionale Raster anpassen kann und so auch Becken hinkriege, die aus mehreren Formen und Winkeln bestehen. Die Tiefe kann ich natürlich ebenfalls festlegen, wobei sich Nichtschwimmer ab einer gewis-

sen Beckentiefe automatisch fernhalten – sofern ich sie nicht irgendwie hineintricke. Etwa über eine Rutsche, die sie ins zehn Meter tiefe Wellenbad katapultiert.

Es ist nun mal ein Tycoon-Spiel, und da gehört das Potenzial für Schindluder einfach dazu. Oberstes Gamedesign-Credo ist hier nur, dass die Leute sich nicht unwissentlich selbst ein Bein stellen sollen und plötzlich der ganze Park kollabiert.

Zwischen Vital- und Erlebnisbad

Gibt es genug Schwimmbereiche im Aquapark, muss einiges an Varianz Einzugs hal-



Egal ob für Nichtschwimmer oder Profis, es gibt Becken in allen Formen und Größen.



Ein Wasserpark ohne Wasserserrutschen? So undenkbar wie ohne Wasser.



men gerne einfach nur stumpf ihre Bahnen hoch und runter. Es gibt auch Wasserliegen und Düsen, an denen sie sich ausruhen dürfen.

Welche Becken oder Saunen bei welcher Gruppe den größten Anklang finden, hängt von der Tiefe, dem Spielangebot, dem Chlor- und Mineralgehalt sowie der Temperatur ab. Natürlich auch von der Jahreszeit und ob der Bereich im Freien oder drinnen liegt. Auch die Anzahl der Gäste entscheidet, ob ein Besucher sich lieber wieder verabschiedet oder sich doch noch in die Menschensuppe zwingt. Im Hintergrund generiert Aquapark Tycoon dann einen Wert, der das Becken beurteilt. Also ob es spaßig, entspannend oder intensiv ist. Welchen Fokus ich bei meinem Bad lege, hängt von mir ab. Zumindest im Sandbox-Modus.

Die Entwickler bestätigten mir, dass es auch eine Einzelspielerkampagne mit unterschiedlichen Szenarien geben werde. In der muss ich mich dann unterschiedlichen Städten und Klimazonen anpassen, die wiederum bestimmte Gruppen anziehen. Ganz frei vom Fleck weg also beispielsweise ein Schwimmbad in Bad Tölz, in dem hauptsächlich Ü60-jährige Nichtschwimmer mit Rheuma ihre Abendkurse belegen.

ten. Vier Besuchergruppen wollen bespaßt werden, und jede davon hat eine andere Erwartung an mein Schwimmbad.

- **Kinder:** Sind mit hoher Wahrscheinlichkeit noch ungelenke Nichtschwimmer und brauchen recht flache Becken. Außerdem mögen Kinder natürlich verschiedenstes Spielzeug, etwa den im Trailer zu sehenden Kraken, Kletterwände und Rutschen. Saunen und Mineralbecken sind für sie dagegen eher nichts.
- **Jugendliche:** Darüber haben die Entwickler wenig gesprochen, wir vermuten aber mal, dass Jugendliche vor allem Action brau-

chen. Also möglichst abenteuerliche Rutschen und hohe Sprungbretter.

- **Erwachsene:** Sind in der Regel (nicht immer) in der Lage zu schwimmen und decken wohl das größte Angebot ab. Mal wird entspannt, mal wird gerutscht. Erwachsene halten sich außerdem gerne mal an einer Poolbar auf. Gäste können auch bestimmte Gebrechen mitbringen und suchen dann nach Wellness-Angeboten, die diese gezielt behandeln. Wir vermuten, dass das erst ab dem Erwachsenenalter eine größere Rolle spielt.
- **Senioren:** Mögen es etwas ruhiger, genießen warme Erholungsbecken und schwim-



Dieses Areal ist optisch an eine Strandlandschaft angelehnt.

Wilde Rutschpartie

Derartige Rentner geben sicherlich wenig auf Trichterrutschen, doch tatsächlich soll der Bau von Rutschensystemen eines der wichtigsten Features von Aquapark Tycoon werden. Sie sind quasi die Achterbahnen des Wasserparks, über deren Verlauf ich vollumfänglich entscheiden darf. Sie rangieren von kleinen Kinderrutschen, an deren Stahlleitern man sich gekonnt die Lippen aufschlagen kann (Ereignis frei erfunden), bis hin zu gewaltigen Röhrenrutschen mit Sitzreifen. Hier sind explizit auch verrückte Konstruktionen erwünscht. Wie der Rutschenbau im Detail abläuft, wurde in der Gameplay-Präsentation noch ausgelassen, einige Szenen von fertigen Rutschen versprechen aber durchaus Großes und Wildes. Wer möchte, kann eine kilometerlange Rutsche bauen, die den kompletten Wasserpark umkreist. Oder ein derartig ausgeklügeltes Röhrensystem gestalten, dass die Rutsche eine komplette Kleinstadt mit Wasser versorgen könnte.

Dem Team ist es wichtig, einiges an kreativer Entfaltung zu gestatten und alles zu ermöglichen, solange die Rutsche macht, wofür Rutschen gedacht sind: nämlich Existenzängste bei den Rutschenden auslösen. Übergeben können sich die Badegäste allerdings nicht, egal wie wild es zugeht und ob sie vor weniger als einer Stunde noch überbelegte Kioskpfannkuchen gefuttert haben.



Zehn unterschiedliche Beckentypen sind geplant, darunter Wellenbäder, Whirlpools und Babybecken.



Die Mitarbeiter halten den Park in Schuss und verhindern beispielsweise, dass ein Becken kippt und das Wasser grün wird.

Bademeister und Currywurst

Abseits von Pools, Saunen und Rutschen gibt es noch jede Menge weiteren Kram, um den ich mich kümmern darf. Das Essen muss irgendwo herkommen, und über Eintrittspreise sollte ich ebenfalls entscheiden. Wie so oft geht es eben nicht nur darum, dass jeder Gast Spaß hat, sondern dass sich das alles auch finanziell lohnt. Insbesondere laufende Kosten drücken auf die Geldbörse. Heiße Pools kosten Geld, lange Rutschen ebenfalls, zudem dicke Saunaöfen oder Schnickschnack wie Brunnen. Alles braucht Strom, alles muss gewartet werden.

Ihr könnt außerdem getrennte Bereiche bauen, die dann nochmal extra kosten. Dort gibt es dann luxuriöse Saunen oder extrem kostenintensive Rutschen. Luxus ist ein gutes Stichwort, denn es gibt bestimmte Luxusstufen, die ich nach und nach freischalten kann. Das zieht wiederum besser betuchte Kunden an, die mehr Geld dalassen – aber auch einen höheren Anspruch an die Qualität stellen. Da reicht irgendwann die Currywurst am Imbiss nicht mehr aus, und es muss schon was Feineres her. Die Belegschaft will natürlich ebenfalls bezahlt wer-

den und setzt sich aus Putzkräften, Technikern, Bade- und Saunameistern zusammen. Letztere müssen obendrein sinnvoll in Schichten eingeteilt werden, damit zu jedem geplanten Aufguss auch einer dieser Entertainer vorbeischaut. Klingt tiefgehend, soll sich aber nicht allzu komplex spielen. Aquapark Tycoon will auch ein jüngeres Publikum erreichen und wird keine knallharte Wirtschaftssimulation. Bauen, Beobachten und kreative Ideen sind grundsätzlich wichtiger als Zahlenakrobatik.

Feuchtfrohlich oder trocken?

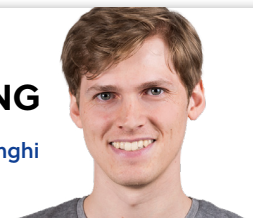
Die Ideen und Ambitionen hinter Aquapark Tycoon klingen grundsätzlich lobenswert, und zumindest ich habe derzeit große Lust auf das fertige Produkt. Ich bin immerhin großer Fan von allerlei Parksimulationen und stoße mich überhaupt nicht daran, wenn es in Sachen Wirtschaft etwas seichter zugeht. Sie sollte nur nicht komplett egal sein, und vielleicht kriegt das Team sogar eine gute Mischung aus beidem hin. Wichtig ist, die Erwartungshaltung fürs Erste nicht direkt aufs Zehn-Meter-Brett zu schicken. Das Team kann was, verfügt aber bei weitem

nicht über die Ressourcen großer Parksimm-Konkurrenten. Zumal Aquapark Tycoon das erste Spiel dieser Art für Boxelware wird.

Der erste Wassertest lässt mich trotzdem optimistisch zurück. Auch oder gerade weil Boxelware noch viel Arbeit vor sich hat. Mich haben in der Pre-Alpha vor allem die hakeligen Animationen beim Übergang zwischen Schwimmen und Stehen oder nach einer Rutschpartie irritiert. Die Entwicklerinnen und Entwickler wissen darüber allerdings Bescheid, die sind ja nicht blind, und sollten ohnehin solche Nickeligkeiten bis zum Release 2025 noch optimieren. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Mir war gar nicht bewusst, dass mir eine Schwimmbadsimulation in meinem Leben fehlt, bevor Boxelware Aquapark Tycoon bei uns angekündigt hat. Dabei müsste ich der Erste sein, der seit Jahren danach schreit. Immerhin bin ich seit meiner Kindheit für jede Art der Schwimmbadunterhaltung zu begeistern und bekomme selten genug davon, in einer Parksimulation stundenlang zu basteln. Mit Aquapark Tycoon wird beides kombiniert, und ich glaube durchaus daran, dass das Ganze funktionieren kann. Vielleicht sind Rutschen nicht so beeindruckende Bauwerke wie Achterbahnen und Menschen in Poolbecken nicht so faszinierend anzusehen wie Wildtiere in einem schicken Gehege. Aber wenn Aquapark Tycoon große Abwechslung durch haufenweise kleine Details liefert und die Wirtschaft nicht vollständig versacken lässt, könnte es sich trotzdem behaupten. Gerade weil es eine Nische besetzt, die bislang nur äußerst halbherzig bedient wurde.