Planet Coaster 2

PARADIES UND

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Development** Studio: **Frontier Development** Termin: **6.11.2024** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Die gute Nachricht: Frontier macht bei seiner Freizeitparksimulation vieles besser als im Vorgänger. Die schlechte Nachricht: Ausgerechnet das größte Problem bleibt bestehen.

Von Sören Diedrich

Sause-Steffi hat schon wieder ein Leck. Im Hungrigen Heiko sind den Leuten die Würstchen zu teuer. Dampfhammer-Dimi verschreckt die Kinder, statt ihnen das Taschengeld abzuluchsen. Nur Fantasy-Fabiano ist ein Publikumsmagnet, aber der hat mich auch stolze 50.000 Piepen gekostet – dafür hätte ich gleich zwei Fancy-Franzis bauen können! Argh, und was ist das? Der kleine Timmi muss vom Rettungsschwimmer aus dem Pool gefischt werden … und wer zum Teufel hat auf den Weg gekotzt?

Willkommen in meinem Alltag in Planet Coaster 2! Als Manager des Freizeitparks GameStar World habe ich in rund 50 Spielstunden so ziemlich alles erlebt. So viel sei gesagt: Der Mix aus kreativem Baukasten und Wirtschaftssimulation sorgt im zweiten Anlauf entweder für ein euphorisches Huiiii

Ein paar Jahre lang war es in der Redaktion Tradition, die Fahrt zur E3-Messe mit dem Besuch von Vergnügungsparks zu verbinden.

ENTTÄUSCHUNG

GameStar für Umfang

PASST ZU EUCH, WENN ...
… ihr euch kreativ austoben möchtet.
… ihr lieber baut als verwaltet.
… ihr riesige Wasserparks bauen wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...
… ihr eine anspruchsvolle Simulation sucht.
… euch haufenweise Menüs abschrecken.
… fummelige Steuerung euch Puls macht.

Wasserparks sind die große Neuerung in Planet Coaster 2 – das macht Spaß!

Sause-Steffi sorgt ständig für mechanische Defekte. Das passt so gar zu ihrer fleißigen Namenspatin aus unserer Redaktion.

oder ein enttäuschtes Gääähn – je nachdem, was ihr vom Spiel erwartet. Kommt mit, ich löse für euch ein Ticket und zeige euch alles im Detail. Und stelle unterwegs goldene Managerregeln auf, die euch das Leben als Parkmanager erleichtern.

Regel Nr. 1: Nach dem Eingang direkt die Fressmeile hinzimmern!

Wir starten unsere Testtour direkt am Eingangstor von GameStar World. Noch haben die Leute genug Geld in der Tasche, und das nutze ich aus. Neun Dollar für einen Hot Dog sind doch okay, was sollen diese vorwurfsvollen Blicke?! Das grundlegende Spielprinzip von Planet Coaster 2 ist schnell erklärt. Als Manager errichtet ihr einen Freizeitpark mit allem, was dazugehört: Achterbahnen, Riesenrad, Freefall Tower, Fressalien, Getränke und vieles mehr.

Zwei Hilfsmittel in Planet Coaster 2 helfen vor allem Parkmanagement-Frischlingen dabei, nicht gleich von den unzähligen Features des Spiels überwältigt zu werden, wie das noch in Teil 1 der Fall war:

1. Bessere Tutorials: Im Rahmen einer Storykarriere bekommt ihr das Handwerkszeug eines Parkmanagers Schritt für Schritt vermittelt. Dabei trefft ihr auf einige schräge Charaktere, die euch zur Seite stehen.

2. Überarbeitete Menüs: Viele Anzeigen befinden sich noch an der gleichen Stelle wie im Vorgänger, wurden jedoch entschlackt oder neu strukturiert. Das Leben in Planet Coaster 2 kann Neueinsteiger trotzdem immer mal wieder mit all den Möglichkeiten erschlagen und überfordern. Glücklicherweise gibt es nach den Tutorials eine Datenbank.

Regel Nr. 2: Sei gut zum Personal, außer es will mehr Geld

Ihr schwingt als Parkmanager aber nicht nur den Bauhammer, sondern seid auch für Per-

Annette Houston ist laut Anzeigen zufrieden mit ihrem Job und plant nicht mal eine Pause für den gesamten Arbeitstag – da lacht der Arbeitgeber!

Etwas kompliziert bleibt's weiterhin, aber das Anlegen von hübschen Wegen ist gegenüber dem ersten Teil deutlich verbessert worden.

sonal, Sauberkeit, Forschung und die technische Wartung der Anlagen verantwortlich. Und das geht an die Substanz, sage ich euch … Da fällt mir ein, dass ich nach der Führung noch Gertrudes Gehaltserhöhung ablehnen muss. Die paar Schrauben an der Achterbahn kann ich auch alleine festziehen, pah! Ja, richtig gelesen: Seid ihr nicht nett zu euren Mitarbeitern, kündigen sie und lassen ihre Arbeit mit sofortiger Wirkung ruhen. Dann verkauft Martins Milchbar kein Bier mehr, die Wege sind übersät mit halb verdauter Currywurst, und mein von Kindern innig geliebtes Riesenrad, die Nette Natalie, steht still. Kein schönes Szenario! Um solche ärgerlichen Probleme gar nicht erst entstehen zu lassen, müsst ihr Pausenräume und Schulungszentren bauen. Außerdem lassen sich Arbeitspläne und -zonen bis ins kleinste Detail ausarbeiten, dann klappt's auch mit der Technik.

Apropos Technik: Planet Coaster 2 läuft in Sachen Performance erfreulich rund. Sowohl auf meinem High-End-Rechner als auch auf einem betagten Gaming-Notebook war die Bildrate selbst in vollen Parks stabil, und noch dazu sieht das Spiel selbst mit reduzierten Details sehr schön aus. Abzüge bei der Technik gibt es aber für die unschönen Clipping-Fehler bei den Parkbesuchern. Vor allem an engen Stellen, wenn sich die Passanten auf einem Haufen tummeln, verschmelzen sie ineinander, ehe sie sich plötzlich wie Plus- und Minuspol abstoßen.

Regel Nr. 3: Nur ein schöner Park ist ein erfolgreicher Park

So, wir verlassen jetzt den Eingangsbereich, denn ihr wisst nun, was eure Aufgabe als Parkmanager ist. Ich bin zudem nicht blind und sehe eure ungeduldigen Gesichter. Es steht euch ins Gesicht geschrieben: Ich will Achterbahnen bauen, komm endlich zum Punkt!

Planet Coaster 2 ist der Gipfel der kreativen Freizeitparkgestaltung. Ihr könnt jedes noch so kleine Detail an eurem Park nach Lust und Laune gestalten: Wände, Böden, Schilder, Dekoration, Farben, Musik, Effekte, Bepflanzung und vieles mehr. Neu gegenüber dem Vorgänger ist, dass sich nun selbst an Achterbahnwagen noch weitere Objekte anbringen lassen. Jede noch so aberwitzige Idee lässt sich im Spiel umsetzen. Und das emsige Gestalten lohnt sich doppelt, denn es erfreut nicht nur euer Bastlerherz, sondern wirkt sich auch positiv auf die Parkbewertung durch die Besucher aus. Dadurch strömen noch mehr Menschen herbei, und ein wundervoll motivierender Kreislauf entsteht, der zudem Unmengen an Geld in die Kassen spült, juchhu! Dank der mächtigen Editoren könnt ihr genauso reale Attraktionen haargenau nachbauen wie eigene Kreationen ersinnen und dank der Online-Anbindung mit anderen Spielern weltweit teilen. Wer den ersten Teil bereits ausgiebig gespielt hat, kann sich über viele spielerische Änderungen freuen:

Überarbeiteter Wegebau: Kaum etwas kostet mehr Nerven, als in Planet Coaster 1 einen schönen Weg zu bauen. Im Nachfolger ist der Vorgang dank eines neuen Tools deutlich komfortabler und vor allem weniger fehleranfällig. So lassen sich in Windeseile pompöse Plätze und gewundene Pfade errichten. Ein bisschen fummelig ist das Ganze aber nach wie vor.

Szenerie-Pinsel: Vorbei sind die Tage, in denen ihr jeden Stein einzeln platzieren musstet, nur um am Ende festzustellen, dass die Vegetation trotzdem nicht organisch wirkt. Dank einer Vielzahl an Szenerie-Pinseln lassen sich nun automatisch Felsen, Büsche,

Mit viel Zeit und viel Geduld könnt ihr enorm detaillierte Themenparks bauen – so wie hier im Stil der griechischen Antike.

Bäume und andere Objekte im Park platzieren. Das nimmt enorm viel Arbeit ab!

Erste-Person-Kamera: Ihr könnt nun aus der Sicht eurer Besucher durch den Park schlendern und stolz euer Werk bewundern.

Skalierbare Objekte: Passt euch die Größe von Brettern, Steinen und Flamingo-Büschen nicht? Macht sie per Schieberegler einfach größer und kleiner!

Event-Sequenzen: Ab sofort lassen sich Spezialeffekte sekundengenau timen, um den Besuchern einer Attraktion eine unvergessliche Zeit zu bescheren. Das war in diesem Umfang letztmals in Rollercoaster Tycoon 3 vor rund 20 Jahren möglich.

Neue Themen: Viele Gebäude erstrahlen optisch in einem von vier neuen Themengebieten, nämlich Mythologie, Resort, Unterwasserwelt und Wikinger. Vor allem Managerneulinge können sich von den vorgefertigten Bauplänen für ihre ersten eigenen Kreationen inspirieren lassen.

Wasser- und Strommanagement: Wie schon in Planet Zoo müsst ihr nun darauf achten, dass ein stabiles Stromnetz den Park mit Energie versorgt. Wer Pools baut, muss zudem auf die Wasserhygiene achten.

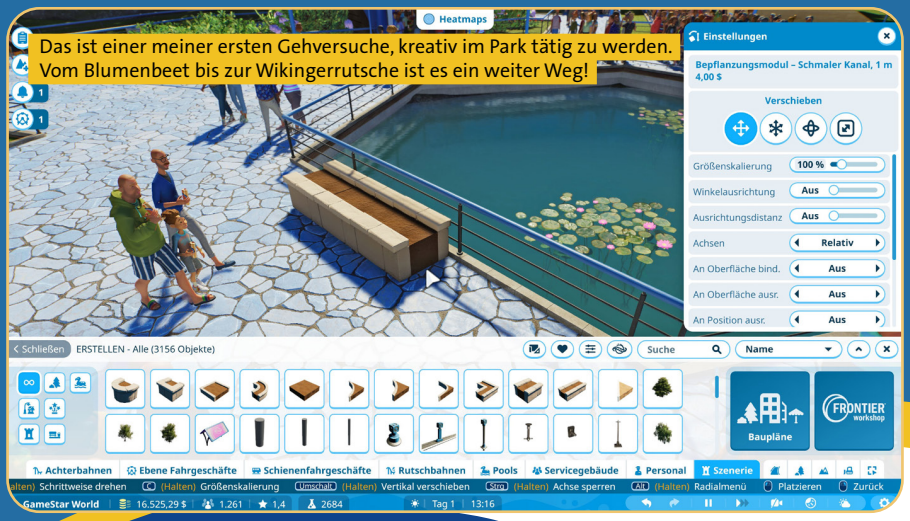
Regel Nr. 4: Beim Achterbahnbau Wutkissen bereitlegen

Zur Wahrheit gehört allerdings auch, dass ihr als Parkgestalter oft weinen werdet. Nicht etwa wegen leerer Kassen, an so etwas Schlimmes wollen wir gar nicht erst denken! Aber die Steuerung von Planet Coaster 2 ist an manchen Stellen noch immer ein Vorbote der Hölle. Insbesondere der manuelle Bau einer Achterbahn grenzt nach wie vor an eine moderne Foltermethode. Die Idee klingt in der Theorie spitze: Nur mit der Maus könnt ihr den kompletten Bauvorgang durchführen, Winkel und Höhe des nächsten Schienenstücks bestimmen, spezielle Abschnitte einbauen und mehr.

In der Praxis erkennt das Spiel viele Mausbefehle aber nicht richtig oder reagiert auf kleinste Bewegungen überempfindlich, sodass etwa statt einer Linksneigung von 22,5 Grad plötzlich das Gleis steil nach unten gebaut wird. Kurz: Es ist zum Haareraufen! Eine große Achterbahn zu bauen, nimmt gerne mal zwei bis drei Stunden in Anspruch. Noch schlimmer wird es wenig überraschend mit dem Controller – was übrigens für das ganze Spiel gilt. Ihr könnt Planet Coaster 2 auch mit dem Gamepad spielen, aber wirklich komfortabel ist das nicht. Viele Menüebenen lassen sich nur umständlich erreichen und Objekte in der Spielwelt kaum präzise auswählen. Greift besser zu Maus und Tastatur, das passt besser zum Genre!

Regel Nr. 5: Für Jubel, Trubel, Heiterkeit braucht es Zeit

Weil wir gerade beim Thema Zeit sind: Bereitet euch als Manager schon mal auf unzählige unbezahlte Überstunden vor. Denn der Umfang von Planet Coaster 2 ist bereits zum Release riesig. Dutzende vorgefertigte Baupläne nehmen euch die Arbeit ab. Wer mag, kann aber auch aus 51 Achterbahnen, 14 Schienengeschäften und 33 weiteren Attraktionen frei wählen und selbst den Bauhammer schwingen. Wenn ihr euch ein beson-



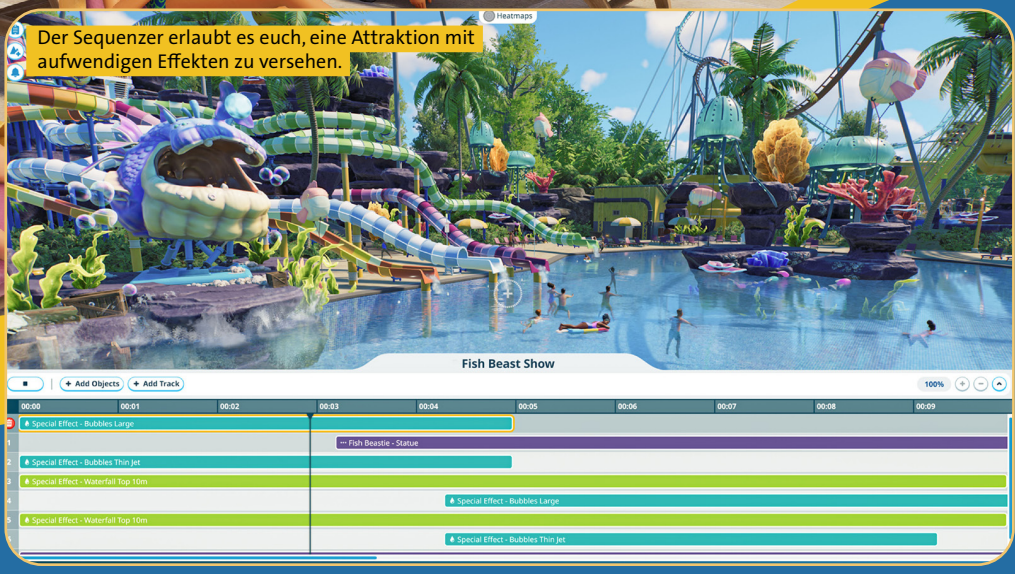
Besonders legendär ist der Besuch in Six Flags Magic Mountain vor der E3 2006.

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren

In meiner Brust schlagen zwei Herzen für Planet Coaster 2. Das eine Herz strahlt pure Liebe aus. Liebe für die kreativen Möglichkeiten, die mir das Spiel eröffnet. Ich bin im realen Leben ein absoluter Freizeitpark-Freak, und jetzt kann ich mir in den kalten Wintermonaten endlich gemütlich daheim mein eigenes Vergnügungsparadies erschaffen – toll! Das andere Herz hingegen lodert vor Wut. Wut auf das verschenkte Potenzial beim Wirtschaftspart. Früher bei Rollercoaster Tycoon oder Theme Park World (die Älteren erinnern sich) musste ich beinahe minütlich Preise justieren, Werbekampagnen planen und das Budget im Blick behalten. In Planet Coaster 2 kann ich auch all das machen, aber es wirkt sich kaum aus – weder auf die Besucherzahl noch auf die Finanzen.

Unterm Strich müsst ihr also vor dem Kauf eine ganz klare Vorstellung davon haben, was ihr von Planet Coaster 2 erwartet. Sprudelt euer kreativer Kopf nur so vor Ideen über? Dann ab mit euch ins Endlosspiel, das Geldlimit deaktiviert, und ich garantiere euch viele spaßige Wochen mit dem Spiel! Interessiert ihr euch hingegen für die Ökonomie eines florierenden Freizeitparks mit all den dazugehörigen Herausforderungen? Dann wartet lieber noch ab, ob Frontier Development mit Patches und DLCs nachbessert, und spielt vielleicht so lange das in dieser Hinsicht anspruchsvollere – und günstigere – Parkitect.



Der Sequenzer erlaubt es euch, eine Attraktion mit aufwendigen Effekten zu versehen.

ders schickes Fahrgeschäft von euren Kolleginnen und Kollegen abschauen möchtet, könnt ihr es dank der Integration des Steam-Workshops mit wenigen Klicks herunterladen. Auch bei den Spielszenarien glänzt euer neuer Job als Parkmanager in Planet Coaster 2 mit reichlich Abwechslung:
Karriere: Die eingangs schon erwähnte Storykampagne ist nicht nur für Anfänger empfehlenswert. Dank der vielen schrulligen Charaktere und der abwechslungsreichen Missionsziele ist die Karriere auch für Kenner der Materie ein kurzweiliges Vergnügen.
Sandbox: Wer sich fast ohne Limits austoben möchte, kann sich mit einer Vielzahl an Optionen das Wunschszenario zusammenstellen. Unendlich Geld? Kein Problem. Tropen, Mittelmeer oder doch europäische Wälder? Ihr habt die Wahl. Dieser Modus ist das Herzstück von Planet Coaster 2.
Franchise: Gemeinsam mit anderen Parkmanagern weltweit könnt ihr im Multiplayer am Park eurer Träume tüfteln.

Regel Nr. 6: Wasserfilter am Tank verhindert Zank und Gestank

Schaut mal, seht ihr den großen Pool da drüben mit den vergoldeten Sprungbrettern? Das ist meiner! Aber daneben, dieser kleinere dort – das ist unser Badeparadies in der GameStar World. Eine der größten Neuerungen von Planet Coaster 2 ist nämlich der Bau eigener Wasserparks samt riesigen Rutschbahnen. Für den Badespaß müsst ihr zunächst tief in die Tasche greifen. Die Poolanlage selbst ist nur die Spitze des teuren Eisbergs. Wasserfilter halten das kühle Nass sauber, auch wenn die Blase bei Opa Albrecht doch mal schlappmacht oder die kleine Lilli ihre Schwimmwindel sprengt.

Außerdem will das zahlende Volk auch im nassen Zustand bespaßt werden. Sprungbretter, Rutschen, Sonnenliegen und anderer Schnickschnack gehören daher zum A und O eines erfolgreichen Wasserparks. Ach ja, und Rettungsschwimmer sind natürlich auch ein Muss. Ich kann gar nicht mehr zählen, wie viele überambitionierte Möchtegern-Michael-Phelps meine Jungs und Mädels schon aus dem Pool gefischt haben. Blöd nur, dass die KI-Rettungsschwimmer in der Review-Version von Planet Coaster 2 noch arge Probleme damit haben, überhaupt ins Wasser zu kommen. Am Beckenrand rennen sie endlos gegen eine unsichtbare Wand, während direkt vor ihnen jemand ums Ertrinken kämpft. Ich gedenke an dieser Stelle meinem Dauergast Gustav. Und Gustel, ich werde dich (und deinen stets offenen Geldbeutel) vermissen!

Regel Nr. 7: Fällt Regen aufs Dach, liegt der Park schnell brach

Was ich garantiert nicht vermisse, ist der Regen! Dieser vermaledeite Wolkenbruch, der mir erst vergangenen Dienstag gehörig die Tagesbilanz versaut hat! Der Regen ist einer der neuen Wettereffekte in Planet Coaster 2 und wirkt sich spielerisch auf die Vorgänge in eurem Park aus. Denn wenn sich der Himmel über den Köpfen eurer Besucher ausheult, haben die keine Lust mehr auf Achterbahnen oder Pools. Ihr müsst also vorsorgen und auch genügend überdachte Attraktionen anbieten. Aber ein echter Manager schlägt auch aus dieser Misere noch Profit: Ein Regenschirm für zehn Dollar gefällig? Schnäppchen! Auch starken Sonnenschein solltet ihr nicht auf die leichte Schulter nehmen. Wenn eure Badegäste keine (natürlich überteuerte) Sonnencreme kaufen können, ziehen sie sich einen bösen Sonnenbrand zu – das rächt sich bei eurer Parkbewertung und vergrault die Besucher.

Regel Nr. 8: Im Team angenehmer – aber eben nicht perfekt

Kurz vor Release konnten wir auch endlich den neuen Mehrspielermodus ausprobieren, der im Spiel Franchise genannt wird.

Wer nach einer nervenaufreibenden Fahrt mit Fantasy-Fabiano eine Abkühlung braucht, findet in GameStar World auch einen der neuen Wasserparks.

Der funktioniert recht simpel, kommt dafür aber auch mit einigen Einschränkungen daher. Wenn ihr einen neuen Franchise-Park eröffnet, habt ihr die Möglichkeit, eine Vielzahl an Tags auszuwählen. Das sind kurze Stichwörter, um anderen Bau-Fans und potenziellen Parkpartnern sofort zu vermitteln, worum es in eurem Park geht. Etwa dass der Fokus auf dem Fahrgeschäftdesign liegt, auch Anfänger willkommen sind und primär Englisch gesprochen wird. Nach dem Festlegen dieser grundlegenden Fragen wählt ihr noch auf einer Weltkugel den Ort eures Franchise-Parks aus. Jetzt kommt die große Einschränkung: Ihr könnt nicht gleichzeitig miteinander bauen. Stattdessen nehmt ihr Änderungen im Park vor und ladet diese anschließend hoch. Der Server verarbeitet die Änderungen dann, prüft auf etwaige Überschneidungen mit anderen Spielern und setzt dann alles entsprechend um. Das wird viele von euch enttäuschen, ist aber womöglich ein technisches Zugeständnis an die komplexen Editoren im Spiel.

Ihr müsst also auch hier ganz genau im Vorfeld wissen, worauf ihr euch einlasst. Gemeinsames Laufen durch den Park und andere Interaktionen sind nicht möglich. Wohl aber eine gezielte Absprache und daraus entstehende stimmungsvolle Themenparks. X baut die neue Wikinger-Achterbahn dort hinten. Hier vorne am Eingang, da könnte Y einen Familienbereich errichten. Und Z kümmert sich derweil um die Modernisierung des Wasserparks. So in etwa könntet ihr euch absprechen, und dann steht einem spaßigen Miteinander (übrigens auch zwischen PC und Konsole) nichts mehr im Weg!

Der Achterbahneditor ist immer noch eine ziemlich fummelige Angelegenheit und macht den Bauvorgang zur Geduldsprobe.

Regel Nr. 9: Nicht denken, machen – dann hast du was zu lachen

Bis hierhin klingt das ja fast so, als schießt Planet Coaster 2 ähnlich wie die Silver Star im Europapark in die Höhe, um die Spitze unseres Wertungssystems zu erklimmen. Blöd nur, dass auf den kreativen Höhenflug eine strategische Bruchlandung folgt. Denn wie schon der Vorgänger enttäuscht auch Planet Coaster 2 beim Managementaspekt. In der Theorie klingt vieles noch spannend: Ja, ihr könnt Arbeitspläne für euer Personal austüfteln. Ja, ihr könnt die Preise für jede Attraktion einzeln festlegen. Ja, ihr könnt die Farben eurer Attraktionen festlegen, Werbekampagnen schalten und darauf achten, dass die spaßwütigen Gäste nicht die hässlichen Stromgeneratoren sehen. Blöd nur, wenn in der Praxis all die Stellschrauben nicht darüber hinwegtäuschen können, dass sie lediglich eine Fassade zusammenhalten.

Ob die Hot Dogs nun neun oder drei oder zwölf Dollar kosten, macht kaum einen Unterschied. Ob Sause-Steffi eine rote oder blaue Lackierung bekommt, ist den Besuchern schnurzpiepegal (meist ist sie ja eh kaputt, grmpf!). Teure Werbekampagnen machen sich kaum bemerkbar, die Leute strömen auch ohne viel Marketing in Scharen in den Park. Planet Coaster 2 erschlägt euch zwar mit unzähligen Schaltern, Reglern und Möglichkeiten, die aber fast alle keine spürbaren Auswirkungen haben und somit schnell in Vergessenheit geraten. Wozu soll ich die Bedürfnisse von solch illustren Gästen wie Bodo Bubbel, Frieda Raffzahn und Michael Graf befriedigen, wenn ohnehin ständig neue Besucher herbeiströmen?

Auch der Bau eines Badeparks – immerhin die große Neuerung des zweiten Teils – kommt ohne große Herausforderungen daher. Selbst im XXL-Pool reichen eine Leiter und ein paar Sprungbretter aus, um die Gäste zu bespaßen. Nichts fühlt sich nach einer echten Herausforderung an. Ebenfalls nervig ist zudem das neue Strommanagement. Zum einen ist das Verlegen von Generatoren, Verteilern und Kabeln arg fummelig, zum anderen gehen die Maschinen häufiger kaputt als der Duplo-Turm meiner zweijährigen Tochter. Zwar lässt sich dieses Feature optional in den Spieloptionen deaktivieren, aber das ist keine zufriedenstellende Lösung. Momentan müssen wir daher das »Simulation« aus dem Wort Freizeitparksimulation streichen oder es zumindest in Kleinbuchstaben schreiben. Wenn ihr euch nicht darauf versteift, jedes kleine Detail zu managen und vom Spiel gefordert zu werden, habt ihr einen Mordsspaß. Das ist aber natürlich keine Dauerlösung für alle Strategen unter euch, weshalb wir auch kein Blatt vor den Mund nehmen: Sucht ihr einen anspruchsvollen, strategischen Freizeitparkmanager? Dann solltet ihr derzeit vom Kauf absehen. Insbesondere wenn ihr den Vorgänger bereits besitzt. Wollt ihr euch kreativ austoben und das Achterbahnparadies eurer Träume bauen? Dann könnt ihr bedenkenlos zugreifen und die finale Managementregel anwenden: Schmeißt alle Regeln über Bord! Habt einfach ganz viel Spaß. Und nun schert euch hinfort! ★

PLANET COASTER 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 6600K / Ryzen 5 2600	i7 10700K / Ryzen 7 5800
GTX 1060 / Radeon RX 5600 XT	RTX 2070 / Radeon RX 6700 XT
16 GB RAM, 25 GB Festplatte	16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

⊕ dynamische Beleuchtung ⊕ detaillierte Objekte ⊕ Wassereffekte ⊕ stabile Bildrate auch in großen Parks ⊖ Clipping-Fehler bei Parkbesuchern

SPIELDESIGN ★★☆☆☆

⊕ grenzenlose Möglichkeiten ⊕ Mix aus Bauen und Verwaltung ⊖ Management oberflächlich ⊖ Energie aufgesetzt ⊖ umständlicher Achterbahnbau

BALANCE ★★★☆☆

⊕ hilfreiche Tutorials ⊕ Datenbank ⊕ Autosave und freies Speichern ⊖ Parkverwaltung zu leicht ⊖ Ingame-Ökonomie oft nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

⊕ Karriere mit Geschichten ⊕ Wuseln in den Parks ⊕ Mittendrin-Gefühl ⊕ immersives Freizeitparkerlebnis ⊖ KI-Gäste sorgen für Wegblockaden

UMFANG ★★★★★

⊕ 51 Achterbahnen und Attraktionen ⊕ viele Modi ⊕ Nachschub dank Steam-Workshop ⊕ zahllose Optionen ⊕ neue Wasserbereiche

FAZIT

Planet Coaster 2 ist ein Paradies für Kreative und die Hölle für anspruchsvolle Simulations-Fans.

Wer auf YouTube nach »GameStar Achterbahn« sucht, findet ein kurzes (und arg pixeliges) Video von dem Besuch.