

Die Rückkehr der kotzenden Männlein

# ROLLERCOASTER TYCOON 3

Erfüllen Sie sich den Traum von der eigenen Kirmes. In schmucker 3D-Grafik amüsieren sich spitzentmässig animierte Besucher auf Achterbahnen jeder Bauart – und lassen die Kassen kräftig klingeln.



Um den Profit in unserem Horrorpark zu steigern, lassen wir die Achterbahn vorne nur fahren, wenn alle Wagen voll besetzt sind.

Der kleine Benny quengelt, sein Papa schüttelt hilflos den Kopf. Währenddessen ist der griesgrämige Parkinspektor faulen Putzleuten auf der Spur. Für das wild knutschende Pärchen im Hintergrund hat er keinen Blick übrig. Wild johlen die Besucher, wenn

eine Ihrer spektakulären Achterbahnen mit hohem Tempo nach unten brettet. Und ein Promi, der Ihren Park besucht, gibt kreischenden Teenagern Autogramme. Ein Bummel über den **Rollercoaster Tycoon 3**-Rummel ist fast so schön wie im echten Leben. Für den neuesten Teil

von Ataris Aufbauspiel-Reihe haben die Grafiker kräftig Überstunden gemacht. Selbst die Gesichter der Peeps (so nennt Atari die kleinen Leutchen) sind animiert. Man sieht ihnen an, ob sie sich wohl fühlen oder nicht. Im Autoscooter bewegt der Fahrer sogar den Fuß beim Gasge-

ben. Das alles findet in stilechtem Ambiente statt (Pirateninsel, arabischer Palast, Science-fiction-Welt oder Horrorschloss). Die 3D-Grafik sieht toll aus, und selbst kleinere Rechner kommen damit klar.

### Wilde Maus oder Todesloop?

Was wäre ein Rummelplatz ohne Achterbahnen? In **Rollercoaster Tycoon 3** können Sie als Planer und Betreiber eines Vergnügungsparks nicht nur Wege und Shops bauen, sondern aus rund 190 Vorlagen Fahrgeschäfte auswählen. Das Repertoire reicht von der Marienkäferbahn über Superloopings bis hin zum gasbetriebenen Raketenkatapult. Aber Achtung: Zu wilde Fahrten schrecken Besucher ab, außerdem sind aufwändigere Konstruktionen auch teurer! Nach einer Testfahrt haben Sie aber alle notwendigen Daten wie Belastung und Aufregungsfaktor, um zu sehen, ob Sie das Schienenkonstrukt auf die Menschheit loslassen können. Wie bei den Vorgängern dürfen Sie auch eigene Strecken basteln. Dann machen Sie Bekanntschaft mit der Baukontrolle, die im Gegensatz zur restlichen Steuerung alles andere als eingängig ist. Sie müssen icongesteuert das nächste Bahnstück immer umständ-



Der Weiße Hai erhebt sich auf Befehl.

Der T-Rex greift nur scheinbar an.

Immer ein Knaller: die Minen-Explosion.

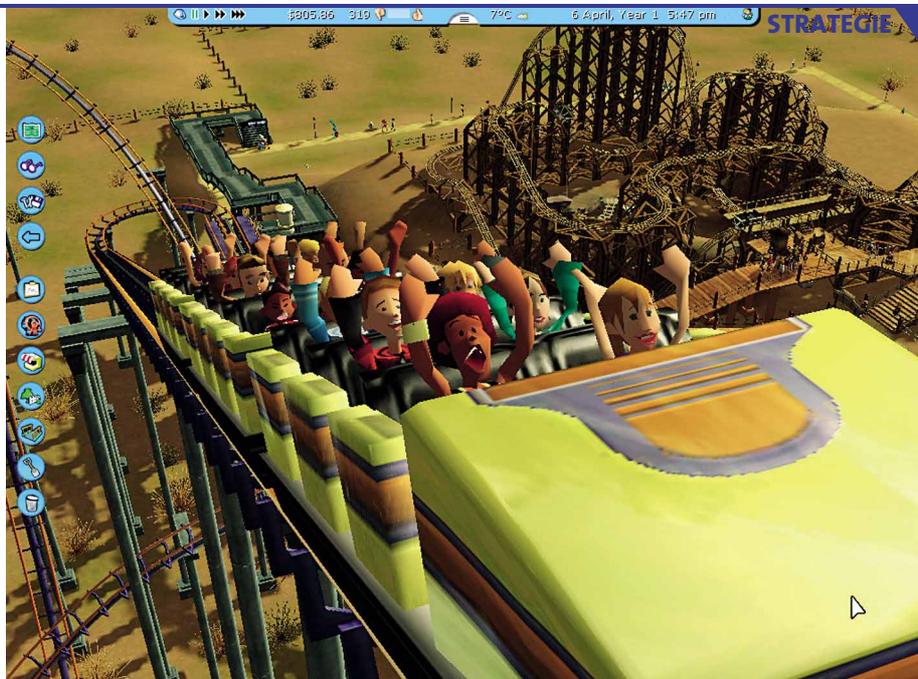
Pünktlich fliegt der Bohrturm in die Luft.



Von oben wirkt unser Westernpark noch schöner.



Die Haremspuppe lockt Besucher ins Dönerzelt.



Ja, jetzt jubeln sie noch. Die Stimmung der Besucher können Sie jederzeit an ihren Gesichtern ablesen.

lich direkt an das letzte ansetzen. Dabei kommt man mit den unterschiedlichen Bauteilen (Standardschiene, Korkenzieher, Bremsstück) schnell durcheinander. Bedingt durch die 3D-Grafik baut man dabei auch schon mal am wartenden Ende vorbei. Die zuschaltbare Autofunktion beendet Bahnen zwar auch selbstständig, das klappt aber zuverlässig nur bei sehr simplen Konstruktionen.

### Der gläserne Kunde

Irgendwann ist Ihre Bahn fertig, dann dürfen Sie selbst in den Wagen Platz nehmen und in 3D mitfahren, so oft Sie wollen. Vor und neben Ihnen sitzen die Besucher, deren Gesichter ihre Begeisterung widerspiegeln. Oder aber sie übergeben sich, wenn's zu heftig wird. Doch als Parkbetreiber sind Sie nicht auf Mimikstudien allein angewiesen: Per Klick auf die Person erfahren Sie nicht nur was der Besucher gerade denkt, sondern auch, was er in Händen hält, mit welchem Begleiter er auf

der Kirmes ist und wie viel Geld er noch in der Tasche hat. Diese Angaben sind extrem wichtig. Hat der Gast noch viel Kohle, sollten Sie vielleicht ein paar Verkaufsstände aufstellen, damit er Burger, Cola oder ein paar nutzlose Souvenirs kaufen kann. Bei zuwenig Barschaft sollten Sie darüber nachdenken, einen Geldautomaten aufzustellen.

### Personal unter Kontrolle

Neben den Besuchern sollten Sie sich auch um das Personal

kümmern. Den Parkinspektor gibt's umsonst, er kontrolliert seine Untergebenen und verrät auf Mausclick, wer ordentlich arbeitet und wer schlampt. Reinigungskräfte, Wartungstechniker, Alleinunterhalter und Sicherheitsleute müssen Sie dagegen monatlich bezahlen. Die agieren völlig selbstständig, arbeiten dann aber nicht unbedingt optimal. Vor allem die Wege der Putzleute sollten Sie zuvor festlegen, damit es zu keinen Überschneidungen kommt.

Stapelt sich der Müll schon auf den Wegen, kommen garstige Vögel und verscheuchen die Besucher. Techniker holen Sie per Mausclick blitzschnell herbei, wenn mal wieder eine Bahn streikt. Besser ist aber auch hier, Sie geben den Jungs bestimmte Kontrollstrecken vor, dann kommt's gar nicht erst zu Ausfällen. Alleinunterhalter stehen am besten da, wo sich Schlangen bilden. Sie halten das Publikum mit Faxen bei Laune, weshalb die Leute länger ausharren.

## TECHNIK-CHECK

### BESONDERHEITEN

Auch bei leichten Rucklern können Sie Rollercoaster Tycoon 3 noch problemlos spielen; deshalb werten wir bei gelegentlichen Frame-Stolperern noch »Grün«; erst Systeme mit mäßig starken Rucklern erhalten ein »Gelb«. »Rot« gibt's nur bei extremen Performanceproblemen – auf diesen Systemen helfen Ihnen aber unsere Tuning-Tipps zum ruckelfreien Spielvergnügen.

### RAM/FESTPLATTE

Für Oldie-PCs geeignet: Unter Windows XP gibt sich Rollercoaster Tycoon 3 mit etwa 700 MByte Platten-speicher und 256 MByte RAM zufrieden. Unter Windows 98 sind's gar nur 128 MByte. Mehr brauchen Sie zum flüssigen Bauen und Managen auch nicht – die Ladezeiten hängen vor allem von der Leistungsfähigkeit Ihres Prozessors ab. Bereits ab einer 600-MHz-CPU tauchen Sie in den Rummel ab.

### TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie den 32-Bit-Modus deaktivieren, gewinnen Sie auf älteren Grafikkarten (Geforce 1, Geforce 2) rund 30 bis 40 Prozent Leistung. Auf dem Bildschirm sehen Sie kaum einen Unterschied.
- 2 Setzen Sie den »Draw Distance«-Balken bei allen Objekten auf mindestens ein Drittel. Unterhalb dieser Schwelle sehen Sie etwa Fahrgeschäfte und Besucher erst beim Hinzoomen – die Übersicht leidet.
- 3 Mit der »Geometry Imposter Distance« legen Sie die Entfernung fest, ab der 3D-Objekte vereinfacht dargestellt werden. Ein guter Kompromiss zwischen Optik und Geschwindigkeit ist der Wert 250.
- 4 Bei einer Radeon 9000 oder Geforce 3 deaktivieren Sie die Option »Use Reflective Water«; Das Wasser sieht dann zwar trister aus, die Performance schnellst aber bis zu 50 Prozent nach oben. FG

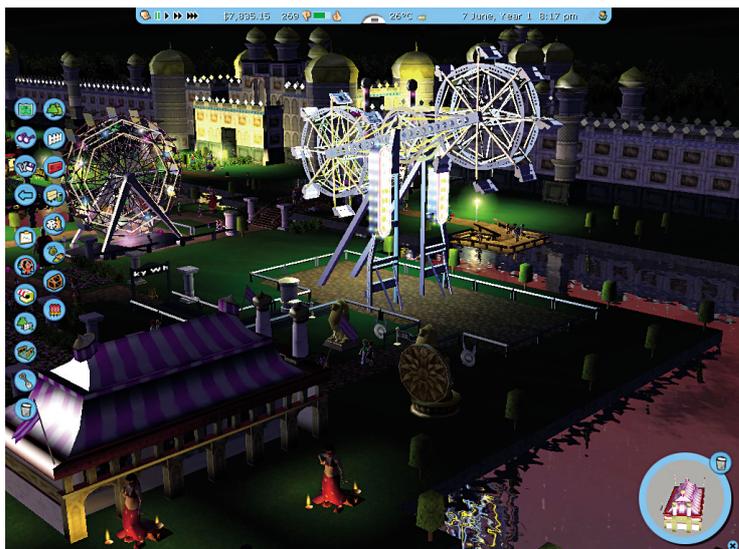
## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600x16 (niedrige Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,0 GHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,4 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar   ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß   ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar   ■ flüssiges Spielen möglich



Mit dem Feuerwerkseditor zaubern Sie Explosionen.



Auch am Abend ist in unserem heimelig beleuchteten Park noch einiges los.

### Kein Mischmasch

Neben Achterbahnen, Karussells und anderen Fahrgeschäften sind Ziergegenstände äußerst wichtig, um die Besucher im Park zu halten. Dabei müssen Sie stets darauf achten, dass die Gegenstände zueinander passen. Einen kruden Stil-Mix mögen die Leute nicht. Also Finger weg von der animierten Haremsdame im Science-fiction-Park. Apropos Animationen: Bewegliche Objekte steigern die Attraktivität Ihres Parks. Besonders beeindruckend sind Weiße Haie, explodierende Minen oder angreifende Dinos, die per Trigger von Achterbahnen und Monorails ausgelöst werden. Wo sich dieser Schalter befindet bestimmen Sie. Dadurch erzielen Sie beeindruckende Effekte, wenn etwa das zuvor im Wasser verborgene Killer-Megalodon urplötzlich mit weit

aufgerissenem Maul auf eine Besucherbahn zugerast kommt. Und wer seinen Leutchen etwas ganz besonders Gutes tun will, entwirft eine eigene Feuerwerksshow. Dazu suchen Sie aus einem umfangreichen Sortiment von mehrstufigen Raketen, Luftheulern, Goldlametta und Silberregen das Passende aus. Auf einem Zeitbalken legen Sie fest, wann genau was gezündet wird und welche Musik dazu läuft. Dabei können Sie auch eigene Stücke im MP3-Format einfügen. Jetzt nur noch flugs die Uhrzeit wählen, und schon findet jeden Abend pünktlich zu dieser Zeit ein Feuerwerk statt, das die Besucher glücklich macht und die Beliebtheit Ihres Parks weiter steigert.

Die meisten **Rollercoaster Tycoon 3**-Spieler dürften sich im Sandkastenmodus austoben. Dort können Sie ohne Budgetnöte den eigenen Park gestal-



Dieser Inspekteur hat einen Mangel festgestellt.

### MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, warum sich Mick über das altbackene Spielprinzip aufregt. Es funktioniert perfekt, und mir macht es Spaß, meinen Park zu optimieren. Das liegt allerdings hauptsächlich an der fantastischen Optik: Die Landschaften sind hübsch, die Besucher detailliert und die Fahrgeschäfte abwechslungsreich. Und die Krönung ist ohnehin eine rasante Fahrt in der selbstgebauten 3D-Achterbahn. Genau geschwafelt, ich muss zurück auf den Rummel!



»Macht doch jede Menge Spaß!«

### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Der Rollercoaster Tycoon entfaltet eine ganz eigene Faszination. Ja, die Missionsziele erreicht man immer sehr schnell und sie stellen kaum eine Herausforderung dar. Trotzdem bastele ich immer wieder gern an meiner Kirmes herum. Verlängere hier eine Achterbahn, stelle da ein paar säbel-schwingende Piraten auf. Außerdem liebe ich es, den Besuchern zuzugucken, wie sie sich in Mickworld amüsieren.

### Nix Neues

Was zu meckern gibt's aber auch. Denn: Wo sind die spielerischen Neuerungen? Abgesehen von der opulenten Grafik gab's alles andere auch schon im zweiten Teil der Serie. Wie wär's mit Katastrophen, Panikausbrüchen oder unterirdischen Attraktionen? Mehr als genug Ideen für ein bald fälliges Addon, wie ich finde.



»Gaaanz viel Atmosphäre«

ten. Ehrgeizigere Geister wagen sich an die Kampagne. Darin gilt es, in 18 Parks jeweils bestimmte Vorgaben zu erreichen. So sollen Sie mindestens

zwei Achterbahnen bauen, eine bestimmte Zufriedenheit der Kunden erreichen oder einen Kredit zurückzahlen!

▶ HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/Min.

#### ROLLERCOASTER TYCOON 3 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Atari	RELEASE (D)	4.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 42 S.	USK	ab 6 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Zoo Tycoon (75, GS 12/01) Leicht zugänglicher Zoo-Manager, realistische Tierpflege. Zoo Empire (68, GS 11/04) Liebevoller Zoo-Simulation, doofe KI-Helfer.

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	(WinXP: 256 MB)	(Win XP: 512 MB)
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	715 MB Festpl.	715 MB Festpl.

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1



▶ GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie QUICKLINK K92

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Animationen + plastische Bahnen	10 / 10
SOUND	+ eigene Musik für jede Attraktion + Gäste jauchzen	9 / 10
BALANCE	+ einsteigerfreundlich - Kampagnenspiel zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unterschiedlichste Achterbahnen + viele liebevolle Details	9 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gute Kamerasteuerung - fieseller Achterbahnbau	7 / 10
UMFANG	+ Endlosspiel ohne Geldbeschränkung + freispielbare Levels	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Parks - Aufgaben zu ähnlich	7 / 10
KI	+ Angestellte zuverlässig + Besucher reagieren logisch	8 / 10
EINH. & GEBAUDE	+ über 300 unterschiedliche Gebäude und Bahnen	8 / 10
ENDLOSSPIEL	- zu wenig Abwechslung	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: WUNDERSCHÖNER KIRMES-BAUKASTEN.

