



Je spektakulärer die Achterbahn, desto mehr johlen die Besucher. Dabei verziehen sie nach Laune die Gesichter.



Angriff des Weißen Hais: Dank neuer Grafik-Engine gibt's auch schicke Spiegelungen auf dem Wasser.



Im Dunkeln entdecken einige Besucher ihre romantische Ader.

Schöner Rummel

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Schluß mit lahmer Iso-Grafik. Detailreiche und liebevoll animierte 3D-Optik lockt Sie auf Ataris virtuellen Kirmesplatz – wilde Fahrten mit Achterbahnen jeder Bauart inklusive.

Die Nerven liegen blank, gespannt warten wir auf die Jungfernfahrt unserer neuen Achterbahn. Natürlich sitzen wir selbst im vordersten Wagen. Per Powerstart werden die Wagen auf die erste Steilrampe katapultiert, das Publikum um uns herum jöhlt. Dann geht's plötzlich bergab in die erste Kurve, dann der Looping und ... Oh Schreck! Wir haben vergessen, das letzte Teilstück einzufügen. Die Bahn endet im Nichts! Beim nächsten Mal soll-

ten wir vor der Premiere vielleicht einen Testlauf ohne Passagiere starten. Zum Glück gibt's in Ataris Aufbauspiel **Rollercoaster Tycoon 3** keine Schadensersatzklagen, sondern anspruchsvollen Aufbauspaß.

Endlich 3D

Diese Szene haben wir tatsächlich im Spiel erlebt. Die flaue 2D-Iso-Grafik der beiden Vorgänger musste endlich einer schmuken 3D-Engine weichen. Deshalb können wir jederzeit in einer der Attraktionen mitfahren und hautnah erleben, wie das Publikum darauf reagiert. Jubelt die Meute oder kotzen schon die Ersten? Dabei sitzen wir direkt neben den Leuten und können uns auch jederzeit umdrehen. Aber auch allen anderen Einrichtungen des Parks kommt die verbesserte Grafik zugute. Besonders die Animationen der Besucher sind gelungen. Im Resort tummeln sich nervende

Kleinkinder, überforderte Vatis, rumhüpfende Teenager und knutschende Liebespaare, die sich in der Dämmerung auch von rumflitzenden Kindern nicht stören lassen. Wenn es dunkel wird, erleuchten heimelige Neonreklamen den ganzen Park. Sehr gut gelungen ist auch das spiegelnde Wasser.

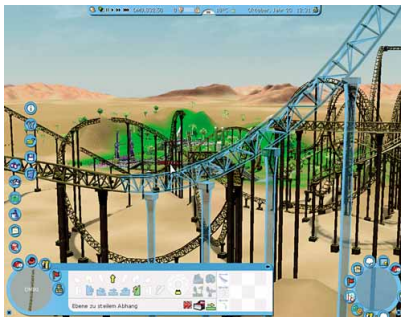
Angriff der Papp-Monster

Eine optische Klasse für sich sind die animierten Attraktionen. Dazu gehören Figuren wie der Weiße Hai oder ein T-Rex, die aktiviert werden, sobald einer der Achterbahnwagen ein bestimmtes Streckenstück berührt. Schon taucht der Killerfisch aus dem Wasser auf und versetzt die ahnungslosen Besucher in Angst und Schrecken. Oder der Dino schnappt gierig nach dem Zug. Daneben drohen explodierende Minen, herabfallende Felsen oder gar einstürzende Hochhäuser.

Völlig neu ist der (derzeit noch etwas umständliche) Feuerwerk-Editor. Damit können wir sekundengenau planen, wann welcher Raketentyp aufsteigt und welche Farbe die Explosion hinterlässt. Wer mag, darf das Spektakel sogar mit eigenen MP3-Musikstücken unterlegen. Das Ergebnis können Sie speichern und fortan jeden Tag zu einer vorher festgelegten Zeit im Park zünden.

Neues Spiel – altes Konzept

Das eigentliche Spielprinzip haben die Entwickler unverändert gelassen: Als Manager eines Vergnügungsparks müssen Sie das richtige Verhältnis aus Attraktionen und Verkaufsständen finden, um einerseits die Besucher nicht zu langweilen und gleichzeitig kräftig Kohle in die Kassen zu bekommen. Viele Fahrgeschäfte gibt's bereits fix und fertig, sie müssen nur noch im Park



Der Achterbahn-Bau ist nach wie vor sehr fummelig.



Keine Katastrophe im Park, sondern eines der animierten Szenarioobjekte. Das fliegt spektakulär in die Luft, ist kurz darauf aber wieder völlig unversehrt.

platziert werden. Der wahre Rollercoaster-Experte legt aber selbst Hand an. Wie schon bei den beiden Vorgängern ist das der kniffligste Teil des Spiels. Denn die Steuerung beim Achterbahn-Bau hat nach wie vor so ihre Macken: Blöderweise können Sie Bahnteile nicht frei setzen, sondern müssen über ein reichlich unlogisches Menü immer am letzten Teilstück ansetzen. Ein Akt, der schon bei den Vorgängern ganze Testergenerationen schier in den Wahnsinn

getrieben hat. Daran ändert auch die Automatik-Funktion nichts, die begonnene Bahnen selbstständig vollenden soll. Denn sie funktioniert nur bei sehr simplen Konstrukten, auf komplizierten Strecken versagt das System. Immerhin können Sie die Zeit beim Bau anhalten und Bahnen unabhängig vom Szenario speichern.

Aufs Maul geschaut

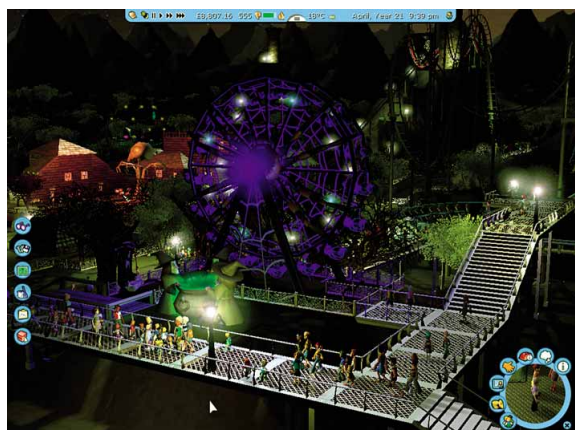
Ganz wichtig ist die Meinung der Parkbesucher. Die haben zu

allen und jedem ganz eigene Ansichten und tun die auf Mausklick auch gerne kund. Dadurch erfahren Sie sehr schnell, woran es in Ihrem Park hapert. Sind den Leuten die Preise zu hoch, gefällt ihnen eine spezielle Attraktion nicht? Zudem sind die herumfliegenden Vögel eine Informationsquelle. Übervolle Müllimer locken die Flattermänner an. Ihre Gäste schätzen diese tierische Gesellschaft gar nicht und meiden fortan diese Bereiche. Also schickt man flott einen Reinigungstrupp los und es ist Schluss mit dreckig. Unsere Betaversion war vollständig



Imbiss-Stände bringen Extrageld in die Kassen.

spielbar, lediglich der Feuerwerk-Mixer funktionierte nur eingeschränkt. Auch an der Steuerung fehlt das Entwicklerteam derzeit noch.



Riesenrad by Night: Ihr Park hat jeden Tag bis Mitternacht geöffnet.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

mick@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: 5. November 2004

Entwickler: Atari
Status: zu 70% fertig

Mick Schnelle: »Endlich beginnt auch für Rollercoaster Tycoon das 3D-Zeitalter. Die Grafik ist spitze. Vor allem die sehr schön animierten Besucher haben es mir angetan. Richtig klasse sind die rasanten Achterbahn-Fahrten. Allerdings gibt's mir zu wenige spielerische Änderungen. Kenner der beiden Vorgänger werden nur wenig Neues entdecken. Und den fummeligen Bahnen-Bau sollten die Entwickler bis zum Release im November unbedingt noch kräftig optimieren.«

POTENZIAL SEHR GUT

