

Hall of Fame

Rollercoaster Tycoon

Nicht der erste seiner Art, aber der wahrscheinlich bekannteste Vertreter der Vergnügungspark-Aufbau-Strategie. Wir denken zurück an Achterbahn-Bau, Kinderlächen und sadistische Manager. Von Malte Witt

Auf XL-DVD: Video-Special



Malte Witt
Trainee
malte@gamestar.de

Meine Geschichte mit **Rollercoaster Tycoon** begann ... ja, wann eigentlich? Auf jeden Fall nicht zum Release im Frühjahr 1999. Ich legte erstmals im Sommer 2002 meine Patschehändchen an das Spiel, das mir so viele schöne Aufbau-Stunden beschern sollte – und eine zerbrochene Freundschaft. Moment mal, Patschehändchen? Ja, ich war damals gerade zarte zwölf Jahre alt. Moment mal, zerbrochene Freundschaft? Klingt schlimmer, als es eigentlich war, in Wahrheit war's eine Zweckgemeinschaft.

2002 jedenfalls bog ein flüchtiger Bekannter plötzlich mit **Rollercoaster Tycoon** um die Ecke. Der flüchtige Bekannte wurde dann ungefähr für eine Woche mein allerbesten Kumpel. Eine Woche, danach wollte der Kumpel seine kostbare Spiele-Disk wiederhaben. Na gut, ich kaufte mir selber eine, und aus dem Kumpel wurde wieder der nur flüchtige Bekannte. **Rollercoaster Tycoon** hatte schließlich keinen Multiplayer-Modus! Und wir beide konnten zu der Zeit sowieso bloß an eine Sache denken: Mehr Achterbahnen bauen!



Niemand will unsere neueste Attraktion ausprobieren? Kein Wunder, zu extreme **Achterbahnen** schrecken Besucher ab.

Und meine Güte, was habe ich gebaut. Anfangs immer nach diesem Muster: einen Lift, bis es nicht mehr höher geht. Gefolgt von einem langen Gefälle, um möglichst viel Geschwindigkeit aufzubauen. Und dann hier eine Helix, da einen Looping und

noch einen Looping und vielleicht noch einen Looping, hier ein bisschen Kopfüber und da ein bisschen Gedrehe und zurück in die Station. Es hat einige Zeit gedauert, bis ich kapiert hatte, warum so viele meiner Parkbesucher sich nicht auf meine Bahnen



Es einmal auszuprobieren, mag ganz witzig sein, **explodierende Fahrgeschäfte** ziehen die Parkwertung aber in den Keller.



Wer sich Mühe gibt, kann seine Parks mit **Szenarie-Objekten** aufhübschen.

Deswegen legendär

- ☉ tolle Atmosphäre
- ☉ großer Umfang
- ☉ das Kinderlachen
- ☉ riesiges Suchtpotenzial

trauten. Dabei hätte ich bloß die detaillierten Graphen richtig deuten müssen, die die G-Kräfte zeigen, die auf die armen Achterbahnfahrer wirken. Ich hätte das auch nicht ausgehalten, ohne zu ...

Nachdem ich dann endlich geblickt hatte, dass »schneller« und »extremer« nicht zwingend »besser« bedeutet, musste ich irgendwie das nächste Problem in den Griff bekommen: Meine Bahnen waren einfach immer zu teuer. In jede meiner frühen Kreationen steckte ich viel zu viele Besonderheiten. Da gab's Achterbahnen mit Loopings und welche ohne, andere konnten dafür über Kopf fahren oder aus der Station geschossen werden. Und hey, am besten war, wenn alles in einer Bahn steckte! Und dann konnte ich ja auch noch das Terrain modifizieren und Seen ausheben oder Hügel aufhäufen, um besonders szenische Fahrten zu erschaffen. Aber wie teuer das immer war! Der angeblich ach so fummelige Achterbahn-Editor hat mir dabei übrigens keinerlei Probleme bereitet. Zugegeben, man hätte den sicherlich komfortabler gestalten können, nach ein paar gebauten Bahnen hatte ich den Dreh aber raus. Und so entstand eine (viel zu teure) Bahn nach der anderen, unzählige wunderbare Stunden hat mich der Editor beschäftigt.

Aber in **Rollercoaster Tycoon** ging es nie ausschließlich ums Bauen von Achterbahnen, auch wenn ich's nicht schlimm

gefunden hätte, wäre es so gewesen. Da waren ja noch die einfachen Fahrgeschäften wie Karussells oder Autoscooter, die man in seinen Park pflanzen konnte. Man musste an Szenerie-Objekte wie Brunnen, Bäume und Blumen, vernünftige Wegführung, Personal und genügend Verpflegung in Form von Essens- und Getränkeständen denken. Klingt nach fummeliger Arbeit, war's aber nie. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels lag grundsätzlich sehr niedrig, sich in den Ruin zu treiben, war anspruchsvoller, als einen florierenden Park zu bauen. Trotzdem machte es mir eine ungeheure Freude, Forschungsbudgets festzulegen, Marketingkampagnen auf den Weg zu bringen, die Schulden nach und nach zu minimieren und den Verkehrswert des Parks zu steigern. Auch weil's so befriedigend war, alles funktionieren zu sehen.

Weil in meinem Park ab einem bestimmten Zeitpunkt eh immer alles von selbst lief, konnte ich ganz entspannt die großartige Atmosphäre eines prall gefüllten Vergnügungszentrums genießen. **Rollercoaster Tycoon** war so lebendig! Das fing damit an,

Loopings, Loopings, Loopings

Blumenschmusern ein festes Gebiet zuzuweisen, latschten die sonstwo hin – meistens hab ich sie beim Rasenmähen in der hinterletzten Ecke des Parks erwischt. Ebenso unvergessen: dieses ganz spezielle **Rollercoaster Tycoon**-Lachen. Das ist so ein ganz fröhliches Kinderlachen, das seinen Weg sogar in die beiden Nachfolger gefunden hat. Manchmal erwische ich mich dabei, irgendwo ein Kind lachen zu hören und zu denken: »Mensch, das klingt genau wie in Rollercoaster Tycoon!«

Tja, und was macht ein gelangweilter Vergnügungspark-Manager, wenn er alles erreicht hat, was es zu erreichen gibt, und nur noch hochzufriedene Gäste durch den Park flanieren? Die Besucher ein bisschen ärgern, ist doch logisch! Und nicht nur, indem man Luftballons zerplatzen lässt. Ich hab zum Beispiel immer liebend gerne einzelne Besucher am Schlafittchen gepackt und sie irgendwo in der Pampa ausgesetzt – oder sie über einem Gewässer baumeln lassen, wo sie hilflos in der Luft herumstrampelten. Unfertige Achterbahnen ohne Testfahrt freizugeben, war eine weitere Be-



Der Management-Aspekt mag nicht das Spannendste an Rollercoaster Tycoon sein, ein Blick auf die Finanzstatistik lohnt sich aber immer.

schäftigung für sadistische Parkbesitzer. Oder man stellte ein »Kein Durchgang!«-Schild direkt vor den Parkausgang, sodass die Besucher gezwungen waren, auf ewig im Park auf und ab zu latschen. Jaja, das war alles nicht besonders nett, aber nach hunderten Stunden Spielzeit ploppten eben jede Menge solcher verrückten Ideen in meinem Kopf auf.

Rollercoaster Tycoon wird immer einen ganz besonderen Platz in meinem Spielerherz haben. Als ich das Spiel das erste Mal gestartet habe, war ich wie schon erwähnt erst zwölf Jahre alt. Und selbst, als ich 17 Jahre alt und der dritte Teil schon lang erhältlich war, baute ich noch meine Parks im Klassiker. Auch wenn ich heute das Original wieder einmal starte, die vertraute Menümusik losplärrt, ich das Kinderlachen höre und den Sound tausender zufriedener Parkbesucher auf Achterbahnen, Karussells und Wildwasserrutschen, dann ist sie ganz schnell wieder da, die Faszination, die mich schon als Zwölfjähriger an den Bildschirm gefesselt hat, und dann kann ich nicht anders. Dann geht's wieder los mit dem schier endlosen Lift, dem langen Gefälle und den Loopings, Loopings, Loopings. **MW**

Rollercoaster Tycoon

PUBLISHER	Microprose	
ENTWICKLER	Chris Sawyer Productions	
QUELLE	gog.com	
SPRACHE	Englisch	
HARDWARE	Minimum (laut gog.com): Pentium IV mit 1,8GHz, 512 MByte RAM, DirectX7-kompatible Grafikkarte	
SO LÄUFT'S	Die Version von gog.com läuft ohne Probleme unter Windows 7.	

Fazit Ein Aufbau-Spiel mit perfektem Fluss, toller Atmosphäre und voller Liebe zum Detail.