Roller Coaster Tycoon World

BUG-FEST IM ZOMBIEPARK

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Atari** Entwickler: **Nvizzio Creations** Termin: **16.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **32 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Der Story- bzw. Tutorialmodus ist super gedacht und gemacht, aber noch voller Bugs.

Mit der Freizeitpark-Simulation will der Publisher Atari wieder an glanzvolle Zeiten anknüpfen. Geschafft hat er nur eine technische Katastrophe. Von Benjamin Danneberg

Zwei Studios wurden während der Entwicklung von Rollercoaster Tycoon World (RCTW) verschlissen, ehe Atari mit Nvizzio Creations ein Team gefunden hat, dass das Spiel über die Release-Ziellinie bringen sollte. Doch kaum war das Konkurrenzspiel Planet Coaster im März 2016 vorgestellt, wurde die Veröffentlichung von RCTW ganz fix zum Early-Access-Start umdekoriert. Und kurz nachdem der Releasetermin für Planet Coaster raus war, legten die smarten Manager bei Atari noch einen drauf und die Veröffentlichung von RCTW auf den Tag davor.

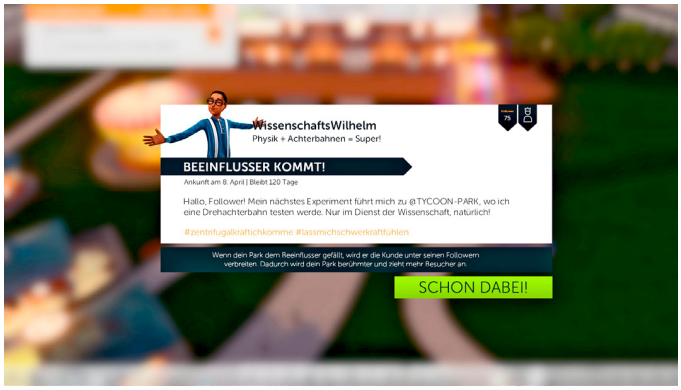
Mit solchen Winkelzügen macht sich Atari bei Fans schon länger unbeliebt, zumal die spielbare Version von RCTW zum Early-Access-Start in einem indiskutablen Zustand war. Und jetzt, rund acht Monate später? Im Test stellen wir fest, dass RCTW eine ganz ordentliche Freizeitpark-Simulation sein könnte – wäre es nicht beinahe unspielbar.

Gut gedacht, nicht gut gemacht

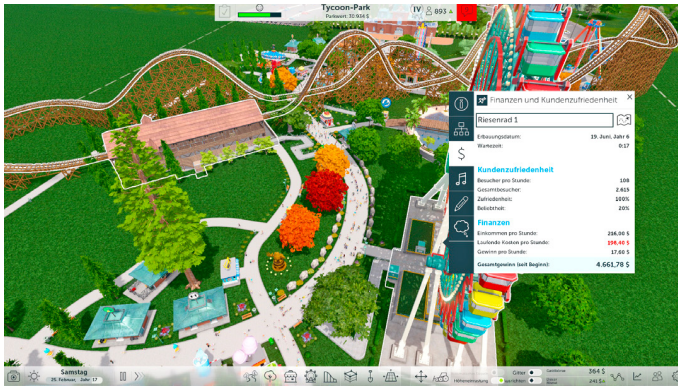
Das Grundprinzip einer Freizeitpark-Simulation ist bekannt: Wir bauen Wege, Parkbänke und Mülleimer, setzen Attraktionen auf die Karte, kümmern uns um Fressbuden sowie Servicepersonal und lassen dann Besucher drauf los. RCTW macht bei der Einführung ins Spiel eines deutlich besser als Konkurrent Planet Coaster: Es gibt einen umfangreichen Storymodus, der gleichzeitig als detailliertes Tutorial funktioniert. Parkaufbau und -verwaltung, Achterbahn- und Gebäudebau sowie die Verwendung des Servicepersonals – alles wird Schritt für Schritt erklärt. Für erledigte Aufgaben gibt es Tycoon-Credits, mit denen wir neue Attraktionen freischalten können. Doch das Spiel schießt sich von Beginn an mit wachsender Begeisterung ins eigene Knie. Die Übersetzung der Texte und der Benutzeroberfläche ist zwar meistens verständlich, aber es gibt immer wieder solche Perlen zu finden: »Um schnell zu finden Ihre Mechaniker in der Informationstafel Registerkarte an den Mitarbeiter gehen und klicken Sie auf den Fokus-Taste.« Dagegen sind die Ergebnisse des Google-Übersetzers linguistische Leckerbissen. Getoppt wird das nur noch durch VIP-Gäste, die eine Achterbahn fahren wollen, die 60 Minuten hoch ist. Gemeint ist natürlich 60 Meter hoch. Oder doch 60 Minuten lang? Wir konnten es nicht herausfinden, der grottigen Übersetzung sei »Dank«.

Diese VIPs sind allerdings – abgesehen von so bescheuerten Namen wie Sammel Sammy und Burger Bianca – eine schöne Herausforderung. Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen wir ihre Forderung erfüllen (beispielsweise ein hochwertiges Restaurant oder eine Holzachterbahn bauen), dafür erhöht sich unsere Bekanntheit bei deren Followern und wir bekommen mehr Gäste.

Trotz der angestaubten Grafik können wir in Rollercoaster Tycoon World schöne Freizeitparks bauen.



Die Beeinflusser (!) kommen mit bescheuerten Namen und einer Herausforderung im Gepäck in unseren Park.



Statistiken haben wir zwar eine Menge, die sind aber wenig aussagekräftig, denn die Zahlen sind nicht nachvollziehbar.

Bedienungsmacken und Bugattacken

Was aber eigentlich ein geradliniges Tutorial sein sollte, wird durch die schiere Bug-Flut zum ultimativen Zen-Test: Schaffen wir das Level, oder schafft das Level uns zuerst? Wir sollen einer Achterbahn eine Inversion (also eine Kopfüber-Passage) verpassen, da ist die Aufgabe schon erfüllt, bevor wir den Gleisknoten überhaupt angeklickt haben. Wir sollen eine Schlucht mit Wasser füllen – die Aufgabe ist aber erst erfüllt, wenn der ganze Park unter Wasser steht. In der sechsten Mission wurden wir dann endlich erfolgreich gestoppt: Ein kleines Haus sollte gebaut werden, und trotz frickeliger Bedienung ging das gut von der Hand. Danach sollten wir den Entwurf speichern – was auch funktionierte, nur wurde der Missionsfortschritt nicht anerkannt. Auch ein Neustart brachte nichts mehr.

So konnten wir auch keine weiteren Tycoon-Credits verdienen und keine weiteren Objekte kaufen. Das Problem: Wenn wir eine Karriere-Sandbox spielen wollen, in der wir Geld verdienen und unseren Park langsam aufbauen müssen, greift diese Sandbox ausschließlich auf die freigeschalteten Objekte des Storymodus zurück. Für Spieler, die den Storymodus nicht mögen, ist eine Karriere-Sandbox also keine Option mehr, denn ohne Tycoon-Credits versauern sie mit den zu Beginn vorhandenen sieben Attraktionen. Bleibt nur noch der vollkommen herausforderungsbefreite Sandboxmodus mit unendlich viel Geld. Wie spannend!

Dabei ist das grundlegende Gameplay von RCTW nicht schlecht. Es gibt eine ganze Reihe Attraktionen und Achterbahnen, Letztere können wir mit einem recht guten Editor sogar selber entwerfen. Die Gestaltungsmöglichkeiten können Planet Coaster nicht das Wasser reichen, hübsche Parks sind aber trotzdem kein Problem. Die Bedienung ist allerdings wenig intuitiv, besonders der Wege-Bau kann ganz schön nerven. Attraktionen kennen keine Kollisionsabfrage, da scheppert die Riesenschaukel unbekümmert durch die Holzachterbahn. Dass der Hausmeister Mülleimer leert, indem er mit dem Besen durch den Eimer glitcht, ist ein Gütesiegel stinkender Entwicklerfaulheit. Neben der umständlichen Bedienung ist aber insbesondere das Park-Management kaum zu gebrauchen. Jedes Servicepersonal – Hausmeister, Mechaniker, Sanitäter und Animateur – benötigt klobige Zentralbauten, was zu einer ganzen Servicestadt im Park führt. So kann man den großen und erweiterbaren Park-Platz auch vollkriegen.

Rate mal mit Rübezahl

Richtig verrückt wird es, wenn wir uns die Finanzdaten anschauen. Kleinste (!) Preisanhebungen quittieren die Gäste mit Massenflucht. Müssen wir hier etwa knallhart kalkulieren, liegt hier vielleicht sogar die wahre Stärke des Spiels?

Nein, denn die Zahlen an den Fahrgeschäften und die Finanzdaten unseres Parks sind reine Fantasiezahlen. Unser einziger (!) Mechaniker kostet uns satte 1.200 Dollar. Pro Stunde! Ein ganzer Tag vergeht übrigens im

2013 stand Atari vor der Zerschlagung. Trotz Schulden von über 10 Mio. Dollar wurde Atari durch einen Vergleich gerettet.

Es gibt jede Menge passender Gestaltungsobjekte, die aufgebaut glücklicherweise besser aussehen als auf den Vorschaubildern im Menü.

Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Was das eigentliche Spiel in RCTW angeht, bin ich streckenweise durchaus angetan gewesen. Mit etwas Mühe und Gewöhnung an die umständliche Bedienung ist ein hübscher Park kein Problem und die Atmosphäre ist in Ordnung. Das Management stinkt aber auch in diesem Genrevertreter völlig ab, und Bugs sowie fragwürdiges Design (Tycoon-Credits) nagen an der Motivation.

Doch die Performance ist für ein grafisch veraltetes und insgesamt eher simples Freizeitparkspiel eine absolute Frechheit. Parks über 1.100 Besucher sind in vielen Fällen nicht mehr spielbar, je mehr Attraktionen drin sind, desto schlimmer wird es. Ein Crash to Desktop ist jedes Mal die unausweichliche Belohnung. Roller Coaster Tycoon World bekommt von mir das Prädikat »unspielbar«. Finger weg!

Spiel innerhalb von zehn Sekunden. Kriegen wir jetzt also 28.800 Dollar am Tag abgezogen? Nein. In der Finanzübersicht des Parks steht, dass uns der Mechaniker nur 326 Dollar kostet. Im Monat! Ja, was denn nun? Aber auch die anderen Finanzen sind bar jeglicher Nachvollziehbarkeit.

Da wäre zum Beispiel noch die Berechnung der Einnahmen. Wir bauen ein Karussell, dessen Beliebtheit schon ohne Fahrgäste bei 60 Prozent beginnt. Es kommt aber noch besser: Zwei Gäste gehen für einen Eintrittspreis von 1,50 Dollar rein – und die Klapperkiste spuckt Sekunden später bereits einen Gewinn von 36 Dollar in der Stunde aus. Da stellt jede Gelddruckmaschine vor Neid sofort die Arbeit ein.

Management wird zum Ratespiel: Es ist nur von Belang ob unser verfügbarer Geldbetrag steigt oder nicht. Alle anderen Statistiken sind kaum nachvollziehbar. Warum lässt unsere Parkschönheit plötzlich nach, obwohl nirgends Müll rumliegt? Und warum ist die Langeweile der meisten Besucher auf Anschlag, wenn sie doch laut Parkstatistik alle so viel Spaß haben? Da schlurfen die Gäste zu Dutzenden wie Zombies herum – und wir haben keine Ahnung, warum.

Performance aus der tiefsten Hölle

RCTW ist technisch ein Totalausfall. Damit meinen wir aber nicht die Grafik, die ist im Vergleich zum Early-Access-Start erheblich besser geworden: Wir können mit der stark angestaubten Optik trotzdem durchaus sehr hübsche Parks bauen. Auch der Sound ist besser geworden.

Aber gerade die Performance schießt das Spiel selbst auf starken Rechnern im Alleingang ab: Sobald rund 800 Leute im Park sind, gibt's deutliche Ruckler. Haben wir dazu noch viele Attraktionen wie Fahrgeschäfte gebaut, vielleicht sogar den gesamten Bauplatz freigeschaltet, wird Rollercoaster Tycoon Word unspielbar. Insbesondere das Scrollen beim Bauen wird zur Diashow. In Folge davon häufen sich Abstürze.

Als Spiel, ohne die teilweise argen Bugs und mit einem etwas logischeren Management, würde die Freizeitpark-Simulation immerhin noch als Durchschnittskost für passionierte Genrefans durchgehen. Mit der aktuellen Performance können wir allerdings nur von einem Kauf abraten. ★

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-650 3,2 GHz / Athlon 2 X4 610	Core i7-860S 2,5 GHz / Athlon FX-6300
Geforce GT 620 / Radeon HD 2900 Pro	Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ verbesserte Gästeanimationen
− viele Glitches
− unübersichtliche UI
− generische Soundkulisse
− heftige Performanceprobleme

SPIELDESIGN

+ ordentliche Gestaltungsmöglichkeiten
− wenig intuitive Werkzeuge
− kaum nachvollziehbares, dünnes Management
− schlechte Gäste-KI
− Tycoon-Credits bremsen Spieler aus

BALANCE

+ VIPs bringen Herausforderungen
+ guter Story/Tutorial-Modus
− massenhaft Bugs
− wenig intuitive Werkzeuge
− Karriere-Sandbox hängt von Storymodus ab

ATMOSPHÄRE / STORY

+ passable Gesamt-Atmosphäre
+ ordentlich animierte Attraktionen
− statischer Park
− kaum Wow-Momente
− triste Karten

UMFANG

+ umfangreicher Storymodus
+ zwei Sandbox-Modi
+ vieleverschiedeneGebäude
− Spielzeitwirdvonderschlechten Performance bestimmt
− kaum Managementoptionen

ABWERTUNG

Häufige Abstürze und viele Bugs, davon einige, die das Weiterspielen verhindern, sorgen für massive Frustmomente.

42

-5

FAZIT

Die eigentlich ganz passable Freizeitpark-Simulation wird von Bugs, Abstürzen und einer unterirdischen Performance versenkt.

37