

Achterbahn in schwindelerregender Höhe über einem wuseligen, faszinierenden Freizeitpark: Planet Coaster bietet viel fürs Auge!



# DAS SPIEL MIT DEN ZWEI GESICHTERN

Genre: **Strategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **17.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **38 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Die Freizeitpark-Hoffnung von Frontier will dem Genre nach vielen Jahren endlich wieder neues Leben einhauchen.** Von Benjamin Danneberg

Mit steigender Geschwindigkeit rutscht das Boot den Kanal der Wildwasserbahn runter. Johlend und kreischend feiern die Fahrgäste den Wasserschwall, der ihnen unten im Wasserbecken entgegenschlägt, während linkerhand plötzlich ein riesiger Kraken auftaucht und eine ganze Galeone zu versen-

ken droht. So stellt man sich eine gelungene Vergnügungspark-Attraktion vor!

Das ist jedoch nur eine von vielen coolen möglichen Szenarien, die uns durch die neue Rummelsimulator-Hoffnung Planet Coaster ermöglicht werden. Im Test zeigt sich aber, dass das Spiel zwei völlig unter-

schiedliche Gesichter hat und deshalb die Chance auf einen Hit deutlich verpasst.

## Spielprinzip und Modi

Es geht los wie bei nahezu allen Genvertretern seit dem Urvater Theme Park: Wir legen Wege an, bauen Fahrgeschäfte, platzieren Buden und dekorieren. Preise wollen festgelegt und Servicepersonal eingestellt werden, damit die Gäste was zu beißen haben und nicht im Müll waten. Danach erfreuen wir uns an den Besuchern und den (hoffentlich) sprudelnden Einnahmen.

In Planet Coaster können wir einige kurze Szenarien spielen, in denen Aufgaben mit begrenzten Geldmitteln zu bewältigen sind, etwa eine bestimmte Achterbahn zu bauen. Diese Aufgaben sind weder schwer noch spannend. Im Herausforderungsmodus müssen wir dagegen Fahrgeschäfte erforschen, bevor wir sie bauen. Hier gibt es zusätzlich drei Schwierigkeitsgrade – allerdings werden wir auch auf »Schwer« kaum vor Probleme gestellt: Wir verdienen schon bald jede Menge Geld, und die Gäste kommen sowieso in Scharen. Der Sandboxmodus dagegen bietet volle gestalterische Freiheit ohne Forschung und finanzielle Zwänge.

## Wunderland Freizeitpark

Mit das Wichtigste bei einer Rummelplatz-Simulation ist der Zuguck-Faktor, hier gibt sich Planet Coaster keine Blöße: Die Fahrge-



Mit ein bisschen Kreativität bauen wir wundervolle Szenarien und spaßige Fahrgeschäfte.

schäfte sind sehr detailliert und perfekt animiert, das Venezianische Karussell mit seinen zierlichen Pferden ebenso wie die wuchtige Holzachterbahn. Wir dürfen sogar unsere eigenen Achterbahn-Strecken entwerfen, die von zahmen Entspannungsfahrten bis hin zur Kotz-Garantie alles bieten können. Das mächtige Werkzeug dafür ermöglicht es uns, mit vorgefertigten Gleisstücken oder frei Hand ganz leicht die verrücktesten Strecken zu bauen. Diese Bahnen können wir zudem in die Szenerie einbetten – und hier kommt die gewaltige Stärke von Planet Coaster zum Vorschein.

Denn die Möglichkeiten, wie wir unseren Park gestalten können, sind mehr als nur beeindruckend. Aus vier Themen (Märchen, Western, Piraten und Science Fiction) wählen wir unsere Parkbänke, Lampen, Gebäude, animierte Figuren und Objekte aus, die wir pixelgenau platzieren und damit ausgefeilte Vergnügungsparks erschaffen. Vom kleinen Strauch bis zum Werbeschild auf einem Dach ist absolut alles konfigurierbar. Wem die (verhältnismäßig wenigen) vorgefertigten Gebäude nicht zusagen, der kann aus einer Unzahl an Gebäudeteilen seine eigenen Kreationen zusammenbasteln. Das kostet sehr viel Zeit, funktioniert aber überwiegend sehr gut und intuitiv.

### Top-Tools

Die kreativen Tools, die Planet Coaster zur Verfügung stellt, sind wohl die besten, die es seit langer Zeit in einem Spiel zu nutzen gab. Praktische Einrastfunktionen und ein intuitives, zweistufiges Transformationswerkzeug (Objekte verschieben, kippen und drehen) erlauben es uns, nahezu überall Dinge im richtigen Winkel anzubringen. Ein umgedrehter Wald, direkt über unseren Köpfen? Easy! Schwebende Häuser, die nur über Brücken zu erreichen sind? Locker! Mit den hervorragenden Terraform-Tools Berge modellieren oder eine große Monster-Skulptur mitten im Park erschaffen? Kinderspiel! Da verzeihen wir den unverständlicherweise ziemlich frickeligen Wege-Bau gern.

Selbst wer zu wenig Geduld für den zeitaufwändigen Bau eigener Kreationen hat



Mit Terraforming lassen sich nicht nur Hügel, Berge oder Seen gestalten.

und kein großer Künstler ist, kann mit den vorhandenen vorgefertigten Objekten (auch wenn diese überschaubar sind) einen Freizeitpark bauen, der zum Staunen einlädt. Unser Test-Video beweist das eindrucksvoll! Die Community hat bereits in der Alpha und der Beta absolut umwerfende Parks und Szenarien entworfen – der unterstützte Steam Workshop ist jetzt schon voll von beeindruckenden Werken begnadeter Parkbau-Künstler. Dazu können wir uns selbst in unsere Fahrgeschäfte setzen und sind gleich mittendrin! Großartig! Unser Glück in dieser Wunderland-Freizeitpark-Simulation ist komplett. Nun ja ... zumindest fast.

### Der harte Boden der Tatsachen

So gut der Parkbau klappt, so unrund ist der Management-Teil des Spiels. Die Liste der nervigen Mängel ist lang, hier ein paar Beispiele: Wir können Öffnungszeiten festlegen, der Park ist aber um ein Uhr früh genauso gut besucht wie tagsüber. Es stört die Besucher auch nicht, wenn es zappenduster ist, weshalb Schließzeiten sinnlos sind. Eintritt für den Park zu nehmen und die Attraktionen kostenlos anzubieten, entpuppt sich als schlechte Idee – so viel Geld können wir den Besuchern am Eingang gar nicht abknöpfen, wie wir mit der individuellen Preisgestaltung am Fahrgeschäft machen. 25 Dol-

lar für die Wildwasserbahn? Die Besucher fahren gleich dreimal hintereinander!

### Angestelltenverwaltung

Hausmeister stellen wir für den Reinigungsdienst ein. Techniker sollen Fahrgeschäfte inspizieren und warten. Animatoure bringen gute Laune. Die Mitarbeiter können per Klick besser ausgebildet werden, die angeblich verbesserte Effizienz ist uns allerdings nicht aufgefallen. Dafür verlangen die Angestellten nach immer mehr Geld.

Techniker und Hausmeister können mit Dienstplänen bestimmten Arealen zugewiesen werden. Diese Bereiche lassen sich aber nur mit einem Mehrfachauswahl-Werkzeug zuordnen. Der Bereich wird nicht farblich markiert, was bedeutet, dass wir uns merken müssen, welche Geschäfte durch den Plan bedient werden. Bei wachsenden Parks ist es fast unmöglich, hier den Überblick zu behalten. Gleichzeitig ist es suboptimal, Techniker frei herumlaufen zu lassen: Da kommt dann schon mal Techniker eins zur Inspektion an ein Karussell, an dem gerade Techniker zwei die Wartung macht.

Die Inspektionen der Techniker sorgen übrigens nicht unbedingt für einen reibungslosen Ablauf im Park: Irgendwann gehen ständig Fahrgeschäfte kaputt. Manuell bestellte (!) Extra-Wartungen sollen zwar für eine höhere Zuverlässigkeit sorgen, die Ausfälle bleiben trotzdem an der Tagesordnung.

### Lahme Managementoptionen

Forschung und Marketing sind zwei weitere Managementzweige. Forschung kostet Geld und schaltet neue Fahrgeschäfte oder Szenarien frei – das ist alles. Marketing besteht aus einigen Buttons, mit denen wir Kampagnen (Zeitung, Fernsehen und Online) starten können, was uns mehr Besucher bringt. Läuft die Kampagne aus, gehen die Besucherzahlen wieder zurück, was den Sinn einer Werbekampagne (nämlich langfristiges Interesse zu wecken) nicht so recht erfüllt.

Und dann wäre da noch das Management der Fahrgeschäfte. Wir können die Fahrsequenzen selbst einstellen (beispielsweise in welcher Reihenfolge sich ein Karussell vor-



Lichtstimmung, Effekte, Animationen und Geräuschkulisse sind der Hammer!



**Benjamin Danneberg**  
@Game\_Play\_Me



Planet Coaster ist der Wahnsinn – das habe ich immer wieder gedacht, wenn ich meinen Park angesehen habe oder mit meiner neuen Achterbahn durch großartige Szenen ratterte. Die Atmosphäre, die Details, die pure Schönheit der einzelnen Elemente, die beinahe unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten – Toll! Toll! Toll!

Dem gegenüber steht aber kaum Spiel. Das Management ist dünn bis nutzlos, die KI fast irrelevant. Warum soll ich passende Deko um die Achterbahn herum bauen, wenn ich einfach Steine und Pflanzen hinklatschen kann? Und warum ist die Wartung von Fahrgeschäften so unglaublich blödsinnig entworfen? Ich hoffe, Frontier bessert auf der spielerischen Seite noch erheblich nach. Denn Eye Candy allein macht das Spiel auf Dauer nicht motivierend.

wärts oder rückwärts dreht), wie viele Wagons verwendet werden und wie lange diese warten sollen, die Musik wählen (eigene MP3s können eingebunden werden) und die Szenerie so gestalten, dass die Bewertung bei 100 Prozent liegt. Allerdings macht es keinen Unterschied, ob wir eine ausgefeilt detaillierte Deko anbieten oder einfach nur genug Steine stapeln, bis der Wert erfüllt ist.

### Simulationsmärchen

Überhaupt ist die hochgepriesene »Simulation evolved« nur Augenwischerei. Die unterschiedlichen Besuchergruppen funktionieren nur auf den ersten Blick gut, weil sie toll aussehen und ihre Launen an ihren Gesichtern und ihrem Verhalten ablesbar sind. Unsere Aktionen im Spiel haben aber so gut wie keine Auswirkungen auf die Gäste.

Preisänderungen bei Geschäften sorgen unserer Erfahrung nach nicht für mehr oder weniger Kunden. Im Gegenteil: Ständig beschweren sich Gäste über zu wenig Getränk-



Ob den Gästen unsere Fahrgeschäfte gefallen oder nicht, können wir ihnen am Gesicht ablesen, zum Beispiel wenn wir selbst in die Wildwasserbahn einsteigen und mitfahren.

ke, laufen aber mit Durst im roten Bereich direkt an mehreren Getränkeshops vorbei, die kurz darauf die Schotten wegen zu wenig Kunden dichtmachen.

Bei allen Statistiken, die wir über unsere Besucher haben: Das Feedback der Gäste ist kaum zu gebrauchen. Es reicht, wenn wir ein einziges Fahrgeschäft auf die große Baufläche stellen – schon finden die Gäste den Park großartig. Gleiches gilt für den Fahrspaß von Fahrgeschäften: Extrem überteuerte Wildwasserbahnen haben trotz einer mittelmäßigen Spaßbewertung kilometerlange Schlangen, während etwas abseits gelegene (trotzdem sehr gut zu erreichende) Fahrgeschäfte mit höherer Spaßbewertung fast gar keine Gäste anlocken.

### Großer Hardwarehunger

Grafisch und auch in Sachen Sound ist Planet Coaster eine Offenbarung: Es ist detailliert, scharf texturiert, sehr gut animiert, und die Atmosphäre ist schlicht beeindruckend. Auf unserem Testrechner lief es zudem absturzfrei, und auch die Performance war auf höchsten Details gut bis sehr gut. Bei großen Parks stellten wir allerdings Bedienungs-Lags fest und viele Spieler berichten von erheblichen Performanceproblemen, insbesondere wenn viele Szenerie-Objekte (meist animiert) hinzugefügt werden. Hard-

warehungrig ist das Spiel allemal: Selbst im Hauptmenü beansprucht das Spiel 30 Prozent der CPU-Leistung für sich. Planet Coaster setzt in Sachen Gestaltung und Kreativität Maßstäbe, die Freizeitparks sind eine Wucht, was Details und Atmosphäre angeht. Das tröstet auch für eine ganze Weile darüber hinweg, dass die Entwickler den eigentlichen Spielanteil nur stiefmütterlich behandelt haben. Was eine grandiose Vergnügungspark-Simulation hätte sein können, ist aber am Ende »nur« ein Spiel mit zwei Gesichtern geworden. ★

## PLANET COASTER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2300 2,0 GHz / FX-4300  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7850  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-4770 3,4 GHz / FX-8350  
Geforce GTX 980 / Radeon R9 380  
12 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- fantastische Grafik
- tolle Animationen
- großartiger Sound
- beeindruckende Szenerien
- perfekte Freizeitparkatmosphäre

### SPIELDESIGN



- großartige Gestaltungsmöglichkeiten
- überwiegend intuitive Werkzeuge
- abwechslungsreiche Szenerien
- sehr dünnes Park-Management
- Besucher-KI suboptimal
- Wartungssystem

### BALANCE



- Bauen geht gut von der Hand
- sehr guter Spielfluss
- überwiegend intuitive Werkzeuge
- kein echtes Tutorial
- keine Herausforderungen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- fantastisch animierte Szenerien
- realistisch wirkende Fahrgeschäfte
- Mitfahren macht richtig Freude
- tolle Lichtstimmungen
- lebendige Parks

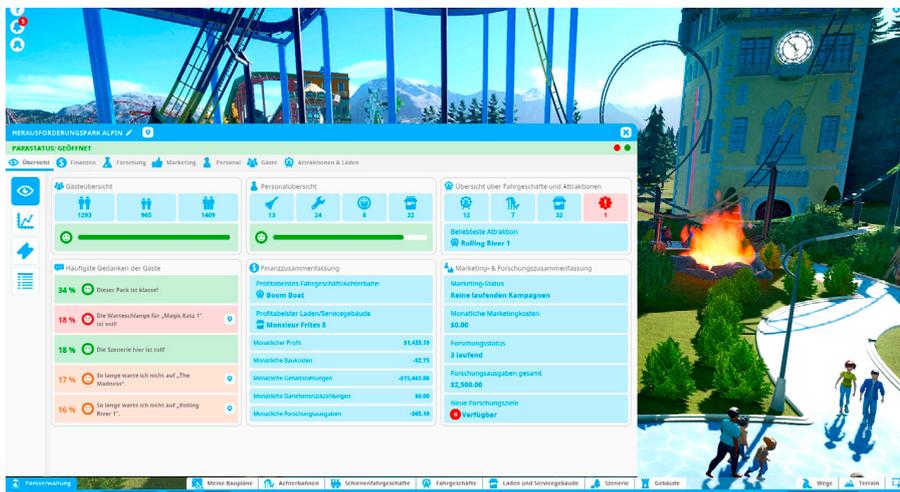
### UMFANG



- lange Spielzeit
- Szenarien und Herausforderungsmodus
- Sandbox
- wenig vorgefertigte Gebäude
- zu wenig Managementoptionen

### FAZIT

Wahnsinnig hübscher Freizeitpark, dem aber gute Managementoptionen und komplexe spielerische Zusammenhänge fehlen.



In der Parkverwaltung finden wir Feedback, aber auch die Forschung, Marketing und Statistiken.