

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



RollerCoaster Tycoon: Das Leben ist eine Achterbahn

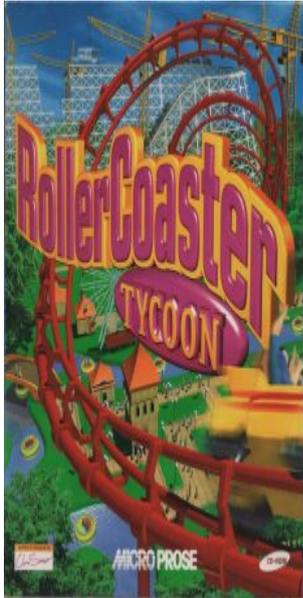
Kevin Puschak am Sonntag, dem 2. Juni 2024

Ein eigener Vergnügungspark – ein Vergnügen, dabei zuzuschauen, aber keines, eins zu managen. Nur ein kleines Team schickte „Theme Park“ im Jahr 1999 in Rente. Ein Rückblick auf das Originalspiel, welches vor 25 Jahren die Herzen der Liebhaber wuseliger Managementspiele gewonnen hat.

Wenn man weiß, wie viele Leute an der Entwicklung beteiligt waren, könnte man es glatt für ein frühes Indie-Spiel halten: die Vergnügungspark-Wirtschaftssimulation „RollerCoaster Tycoon“, die hierzulande am 12. April 1999 für Windows-PCs unter dem Publisher „MicroProse“ erschienen ist, wurde von zwei Leuten gemacht: Chris Sawyer und Simon Foster. Sawyer programmierte das komplette Spiel alleine. Während der allergrößte Teil in Assembler geschrieben wurde, ist auch ein kleines Stückchen C drin. Foster kümmerte sich um die Grafiken.

Ein kleines Team, welches einen beachtlichen Erfolg einheimste – in den USA zählte „RollerCoaster Tycoon“ zu den meistverkauften PC-Spielen des Jahres 1999, bis zum Release des Nachfolgers 2002 wurden vier Millionen Kopien verkauft. Auch die Rezensionen der Spielezeitschriften sprachen von einem spaßigen Spielerlebnis und einem einfachen Einstieg. Auch mich hat das Spiel damals in seinen Bann gezogen und zählt inzwischen zu meinen Favoriten.

Dieser Park ist wirklich sauber und ordentlich



Die Vorderseite der Packung der deutschen Erstauflage

In „RollerCoaster Tycoon“ ist man Herr über einen eigenen Vergnügungspark. Unter Berücksichtigung der eigenen Finanzen wird die vorhandene Parkfläche ausgenutzt, um diese mit Attraktionen wie Karussells, Schiffschaukeln, Riesenräder, Mini-Eisenbahnen & Co. vollzustopfen. Ziel des Spiels ist es, bei den 21 Szenarien entweder bis zum Ende eines Monats eine bestimmte Anzahl an Besuchern unter Berücksichtigung einer Parkbewertung oder einem definierten Verkehrswert zu erreichen. Und für all das hat man genügend Zeit.

Bei den verschiedenen Szenarien gibt es unterschiedliche Einstiegszustände. Entweder beginnt man mit nichts, mit ein bisschen Landschaftsgestaltung oder mit mindestens einer bereits laufenden Attraktion. In allen Fällen gibt es aber nicht nichts zu tun, überall gibt es Potenzial, den Park auszubauen. Und je mehr man ausbaut, desto mehr Besucher kommen zur bunten Schau.

Bei den Attraktionen gibt es insgesamt sechs Kategorien. Hauptaugenmerk dürften – wie der Spieltitle es vermuten mag – die Achterbahnen sein, die es in unterschiedlichen Bauweisen gibt. Holz, Lore, Stahl und so weiter. Entweder baut man eine fertige Vorlage, die für die Erfüllung der Aufgaben mehr als ausreichend sein sollten, man kann aber auch das eigene Glück versuchen, eine eigene Bahn zu errichten. Und das ist gar nicht so einfach, wie man denken mag. Jegliche Höhen und Tiefen, jede Rechts- und Linkskurve, alles sollte sorgfältig geplant werden, damit die Bahn problemlos vorankommt und die Besucher diese annehmen.



Jeder fängt mal klein an: das Szenario „Forest Frontiers“ mit ein paar Attraktionen für den Start.

Drei Faktoren gilt es dabei zu beachten: Erregungs-, Intensitäts- und Übelkeitsrate. Ideal sind eine sehr hohe Erregungsrate bei niedriger Intensitäts- und gar keiner Übelkeitsrate, das ist aber überhaupt nicht möglich. Selbst in meinen Versuchen blieb es nur bei hohen Intensitätsraten, auf die ausschließlich die Harten wollten und sich später nach dem wilden Ritt die Seele aus dem Leib gekotzt haben. An anderen Bahnen vorbei, nahe der Wegen oder Bäume oder Extras wie der „Radarfalle“ oder den Pfützen erhöhen außerdem die Erregungsrate und machen den Besuchern richtig Lust.

Mit Transportfahrten kann man die Besucher durch den Park lotsen oder führen. Sei es mit Mini-Dampflokomotiven, Einschienenbahnen oder durch die Luft mit dem Sessellift. Zudem gibt es noch speziell für die Schwächlinge gemäßigte Attraktionen wie Karussells, Riesenräder, Geisterhäuser und so weiter. Besonders das Karussell trägt mit seiner einprägsamen und ohrwurm-verdächtigen Musik sehr zur Parkatmosphäre bei. Aufregende Fahrten und Wasserattraktionen sind selbsterklärend.

Das monatelange Aufhalten im Park (in Echtzeit sind es eher wenige Stunden oder Minuten) macht die Gäste hungrig und durstig. Entsprechende Stände mit allerlei „gesunden“ Fastfood wie Burger, Eis, Zuckerwatte, Pommes-Frites oder Pizza kann man dabei am Wegesrand hinstellen. Damit der Mageninhalt auch in nicht näher genannten Formen heraus kann, ist es möglich, Toiletten platzieren, bei denen auf einem Block erschreckend viele Leute reinpassen. Und mit einem Infostand können sich die Besucher eine offenbar sich permanent aktualisierende Übersichtskarte vom Park sowie einen Regenschirm kaufen. Souvenirstände sorgen für zusätzliche Einnahmequellen.

Und man ist nicht auf die vorhandenen Attraktionen beschränkt, es kommen dank der Forschungsabteilung nach einer gewissen Zeit neue hinzu. Je nachdem, wie stark man die Forschung finanziert und was man alles erforscht haben möchte. Wenn es soweit ist, steht am unteren Bildrand, dass eine neue Attraktion vorhanden ist. Manchmal sind es aber auch nur neue Extras für bereits existierende Bahnen, etwa neue Typen oder neue Streckenelemente.

Ich möchte etwas aufregenderes als Karussell 1 ausprobieren



Szenario „Bumbly Beach“: das Verlangen, die freie Fläche mit allerlei Attraktionen vollzustopfen, kommt sehr schnell.

Die geschlechtslosen Besucher, die im übrigen allesamt Kinder sind, kommen mit prallgefüllten Portemonnaies und wollen unterhalten werden. Sie müssen einen sauberen Park vorfinden, die Attraktionen müssen sie ansprechen und sie wollen all ihre Wünsche möglichst schnell und unkompliziert erfüllt haben. Quasi sind diese Kinder schwierige Kunden. Durch verwinkelte Wege finden sie sich nicht zurecht und können dabei so frustriert oder erschöpft sein, dass selbst der Ausgang unauffindbar ist. Selbst das Preisempfinden ist wechselhaft. Kommt einem die Bahn zu teuer vor, müssen wir den Preis entsprechend anpassen. Kommt es denen zu billig vor, können wir die Kosten sogar etwas anheben.

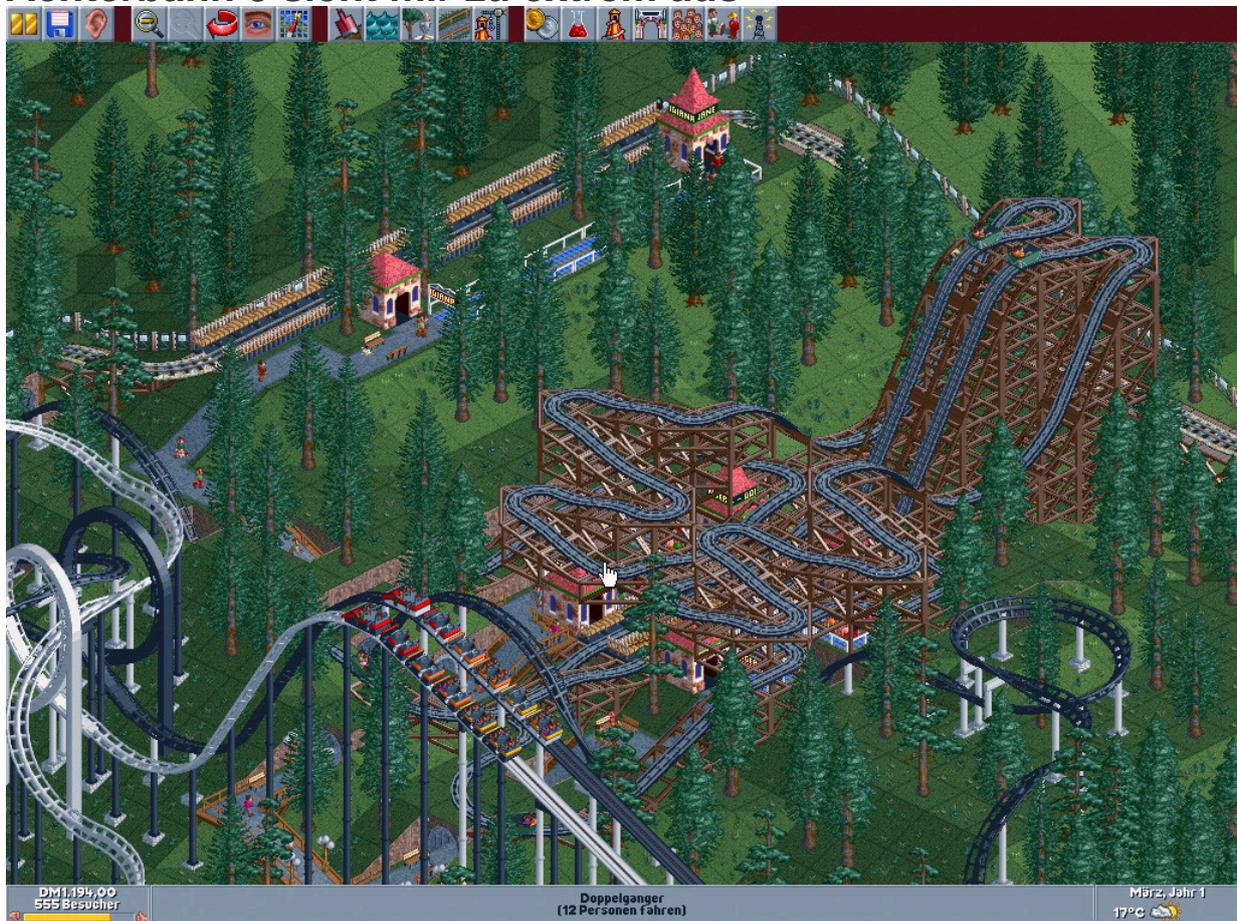
Frustrierte Besucher schlagen übrigens gerne irgendwas kurz und klein, diese haben entweder einen wütenden Gesichtsausdruck oder gar einen roten, dampfenden Kopf. Findet man einmal im Park kaputte Lampen, zerrissene Mülleimer oder in der Mitte durchgetrennte Sitzbänke vor, sollte man den Kindern nicht nur unbedingt den Zutritt zu Anabolika verbieten, sondern sich um die Problemchen kümmern. Und sollte es doch

eskalieren: Aufseher passen auf, dass so etwas nicht passiert, ebenso auch Entertainer in Tierkostümen, die einem die Wartezeit im Wartebereich verkürzen.

Jeder Besucher tickt anders. Manche fühlen sich auf gemäßigten Bahnen wie zuhause, manche wollen aber die volle Action haben und trauen sich selbst auf Achterbahnen mit völlig übertriebenen G-Kräften, die einem das Rückgrat brechen könnten. Deshalb ergibt es Sinn, von jeder Kategorie etwas zur Verfügung zu stellen.

Die Details der Besucher kann man durch Anklicken herausfinden. Scheinbar sind alle Roboter und haben eine Zahl. Besucher 1337, Besucher 404, man kann sie aber auch eigenhändig umbenennen. Man kann dadurch ihre Vorlieben, ihren Tascheninhalt und ihre Gedanken sehen. Wer eine genauere Verfolgung wünscht, kann sich über die Benachrichtigungsleiste am unteren Bildschirmrand genauer über bestimmte Besucher und ihre derzeitigen Aktionen informieren lassen. 1984 lässt grüßen.

Achterbahn 3 sieht mir zu extrem aus



Manchmal gibt es schon einen prächtig gestalteten Park, den wir trotzdem ausbauen müssen, wie etwa hier im Szenario „Diamond Heights“.

Es stehen viele Management-Funktionen bereit, die eine gute Übersicht über das ganze Geschehen bieten. Je nach finanzieller Lage bekommt man meist kleine Kredite gewährt oder muss diese zurückzahlen. Jedoch kann man auch Werbung schalten oder Gutscheine verteilen, um noch mehr Besucher anzulocken. Über eine Attraktionsübersicht kann man sehen, welche Bahn beliebt ist, welche oft kaputtgeht oder wie viele gerade darauf warten, diese zu betreten. Mit einem Klick kann aber auch alles geschlossen werden. Manchmal ist es auch möglich, zusätzliche Fläche oder die Berechtigung, außerhalb des Parkgeländes zu bauen, zu kaufen.

Hin und wieder gibt es Auszeichnungen für den Park, die einem ein größeres Vertrauen geben. Entweder hat man den sichersten Park, den schönsten Park, den saubersten Park oder den Park mit dem höchsten Dingenskirchenwert. Je aktueller und je reichhaltiger der Park mit Sachen gefüllt ist, desto stärker erhöht sich auch der Verkehrswert. Bei einigen Szenarien ist das Erreichen eines bestimmten Verkehrswerts sogar das Ziel. Sonst gilt es, bis Ende Oktober eines Jahres eine beliebige Anzahl an Besuchern bei einer entsprechenden Parkbewertung zu erreichen. Wenn alles sauber ist und keine Dummheiten auftreten, ist es recht simpel, die Parkbewertung aufrechtzuerhalten.

Vergnügungsparks haben im Übrigen keinen Winterdienst, weshalb man sich nicht über den gewaltigen Sprung zwischen Ende Oktober und Anfang März wundern darf. Bei Schnee kommt kein Vergnügen auf. Aber zwischen Anfang März und Ende Oktober kann es regnen. Genau dann möchte sich niemand bei Fahrgeschäften anstellen, die kein Dach über dem Kopf haben. Das sorgt teilweise für Einbußen bei den Einnahmen.

Man kann es für schockierend halten, aber in *RollerCoaster Tycoon* können die Personen sterben. Das sieht aber nicht sehr brutal aus. Wenn bei einer Achterbahn mit sinnvollen Verlangsamungen vor der Station gegeizt wurde, kann ein Wagen bei der Panne „Stationsbremsen versagen“ hinten in einen anderen Wagen prallen und explodieren. Passiert übrigens auch, wenn eine Attraktion aus der Schiene fliegt. Zum Glück fliegen dabei nur Stahlteile rum und keine Gedärme. Man kann die Besucher woanders platzieren, etwa ins Wasser. Dort ertrinken sie.

Apropos „Pannen“: die passieren in regelmäßigen Abständen und müssen durch Mechaniker repariert werden, die den Auftrag vorher über ein Mobiltelefon bekommen. Bei einigen Bahnen mit Pannen funktionieren die Ketten nicht, bewegen sich nicht mehr oder drehen völlig am Rad. Der Mechaniker betritt dann immer den Ausgang und macht Dinge. Manchmal klopft er auf die Bahn und dann läuft sie wieder. It's magic.

Mir ist furchtbar schlecht

So toll auch das Bauen eines Vergnügungsparks in *RollerCoaster Tycoon* sein kann, es gibt auch Schattenseiten. Ein Park voller Bäume mag wunderschön aussehen und ist auch sicher gut für den Landschaftswert, dennoch stören diese erheblich beim Bau. Denn beim Bau werden diese nicht mal eben abgeholzt, man muss sie eigenhändig entfernen. Das kann in einem Wald zur Tortur werden.

Beim Bootsverleih können Besucher mit verschiedenen Fortbewegungsmitteln wie Paddelbooten, Wasserdreirädern oder Kanus sich übers Wasser bewegen. Man muss dafür nicht zwingend eine Führungsschiene bauen, man kann diesen einen freien Willen anbieten. Wenn auch auf eigene Gefahr. Manchmal verfangen sie sich in Ecken oder mehrere Boote verheddern sich bei der Einfahrt in die Station.

Wenn eine Attraktion vorher einen Unfall hatte und diese wieder neu aufgerichtet hat, will trotz beseitigter Schwierigkeiten und vergangener Sorgen keiner wirklich einsteigen, geschweige denn die wilde Fahrt geht überhaupt los. Dieses Problem lässt sich durch einen Doppelklick auf die rote Ampel beheben. Die Bahn vor lauter Frust abzureißen ist nicht nötig.



So viele Fenster, da wirkt das Spiel fast schon wie ein Betriebssystem.

Erst in späteren Teilen gab man den Spielern mehr Freiheiten, in der ursprünglichen Version konnte man nur die Szenarien durchspielen bzw. welche freischalten. Wenn man einfach nur bauen möchte, womit man durchaus einen Einblick in alle möglichen Attraktionen bekommen könnte, muss man auf Trainer oder Cheats zurückgreifen.

Sobald es an höhergelegene Wege geht, führt kein Weg an einem Tool vorbei, wo man die entsprechende Richtung vorgibt (Himmelsrichtung, Winkel, Wegtyp) und diese dann Block für Block baut. Diese Art von Wegbau war schon zu Transport Tycoon-Zeiten nicht gerade bequem.

Eine unfassbar starke Grafikkarte ist für den Betrieb des Spiels nicht notwendig, allerdings wäre eine potente CPU ratsam. Ideal wäre laut Originalverpackung ein Pentium II mit 350 MHz und 64 MB Arbeitsspeicher. Sobald der Park gut gefüllt ist (was nach einer gewissen Spielzeit unumgänglich ist), ist das Spiel eine einzige Ruckelpartie, die selbst in der niedrigsten Auflösung von 640x480 Pixel nicht mehr Spaß macht. Deshalb wurde als Testsystem ein AMD Athlon 1000 mit 384 Megabyte RAM eingesetzt, der zwar den Stand eines High-End-PCs von 2000 hat, aber damit das Spiel selbst auf 1024x768 Pixel äußerst gut spielbar war. Mindestvoraussetzung ist übrigens ein Pentium 90. Bitte nicht!

Im zweiten Teil war diese Option glücklicherweise nicht mehr standardmäßig: „Rasen mähen“ bei den Hilfskräften. Es hat keinerlei Einfluss darauf, wie gepflegt der Rasen aussieht. Doch sobald diese Option aktiv ist, beschränken die Hilfskräfte sich eher auf Rasenmähen als auf wichtigere Aufgaben.

Schiffsschaukel 1 ist sein Geld wirklich wert



Im Regen sind Fahrgeschäfte ohne Dach keine Option. Nebenbei „repariert“ der Mechaniker gerade das Bootsverleih oben.

Einziger Konkurrent zu der Zeit war das fünf Jahre ältere „Theme Park“ von Bullfrog, dessen Konzept seinerzeit als innovativ galt und von den Spielezeitschriften hochgelobt wurde. Man begrüßte den knuffigen Aufbau einer sonst harten Wirtschaftssimulation. Natürlich ist der Detailgrad bei „RollerCoaster Tycoon“ deutlich höher, so wirkt dieses zeitgemäßer und ist ein guter Ablöser für den älteren MS-Dos-Titel.

Aus Sawyers Hand stammt das ebenfalls fünf Jahre ältere „Transport Tycoon“. Hatte man dies vorher gespielt, dürfte einem die Bedienung und die Grafik ein klein wenig bekannt vorkommen. Basierend auf der Engine, die „RollerCoaster Tycoon“ verwendet, sollte eigentlich ein zweites „Transport Tycoon“ entstehen. Das Ergebnis daraus wurde „Chris Sawyers Locomotion“ von 2004, welches allerdings wegen der schon als veraltet abgestampften Grafik verspottet wurde.

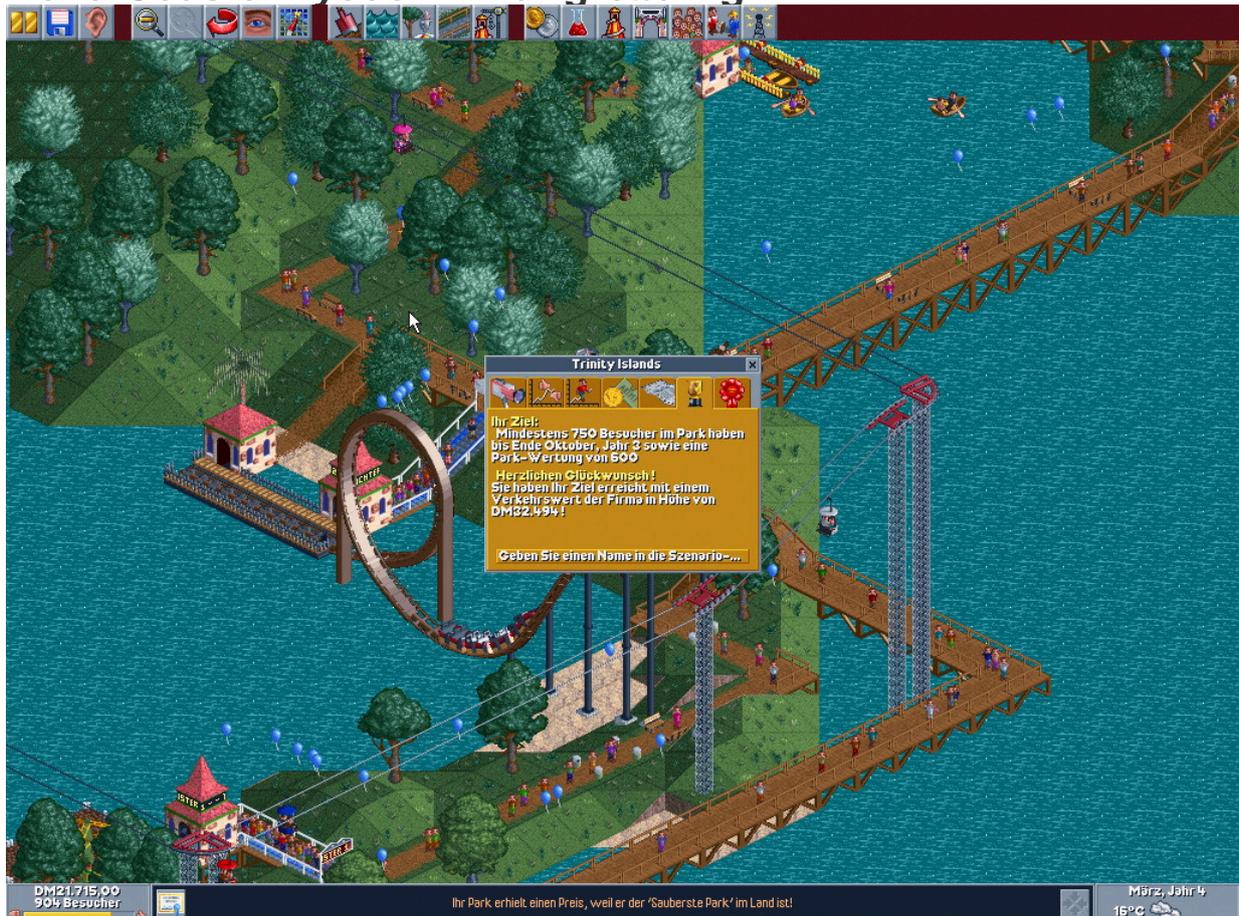
Wenn man eher Vergleiche im gleichen Genre machen möchte statt explizit im Bereich „Manager eines Vergnügungsparks“ zu suchen, stößt man auf das wenige Monate zuvor erschienene „Sim City 3000“, welches zwar grafisch besser ausschaut, dessen Schwierigkeit aber ziemlich hoch angesetzt wurde.

Nach „RollerCoaster Tycoon“ kamen Spiele wie „Theme Park World“, welches sogar eine 3D-Grafik bot und in manchen Details besser war. Der zweite Teil von „RollerCoaster Tycoon“ erschien 2002. Es sah zwar dem ersten Teil ähnlich, brachte aber in vielen Details deutliche Verbesserungen und ließ sich angenehmer spielen. Aktuell gibt es mit „Parkitect“ eine Wirtschaftssimulation, die sich grafisch an die isometrische Perspektive

orientiert, sonst findet man mit „Planet Coaster“ aktuell das Spiel schlechthin, um einen eigenen Vergnügungspark zu bauen.

„RollerCoaster Tycoon“ ist bei Steam oder DRM-frei bei GOG in einer Deluxe-Variante mit den beiden Add-ons „Added Attractions Pack“ (1999) und „Loopy Landscapes“ (2000) erhältlich und auf neueren Betriebssystemen lauffähig. Die „Classic“-Variante bietet eine fingerfreundliche aktualisierte Oberfläche, fühlt sich aber eher wie der zweite Teil mit den Szenarios und Attraktionen des ersten Teils an. Hin und wieder gibt es das Originalspiel bei Ebay für einen relativ niedrigen Preis.

RollerCoaster Tycoon 1 war großartig



Da kann man ruhig mal klatschen. (Sobald ein Szenario geschafft wurde, schauen die Besucher Richtung Spieler und applaudieren. Außerdem lassen alle ihre Luftballons los.)

„RollerCoaster Tycoon“ bietet viele Gründe, warum es zu einem meiner absoluten Lieblingstitel gehört. Der Einstieg ist ziemlich leicht, das Bauen von Attraktionen bietet eine gute Herausforderung und selbst das simple Nichtstun, um die Menge zu beobachten, macht Spaß. Auch wenn ich bis heute in dem Spiel keine vernünftige Achterbahn hinbekomme, ist es mir immer wieder eine Freude, stundenlang an einem Szenario zu sitzen, um die kleinsten Feinheiten am Park zu erstellen.

Hinweis: Die Überschriften sind allesamt Zitate der Gedanken der Besucher.

Das war mein Artikel zum Spiel „RollerCoaster Tycoon“, der am 12. April 2019 in leicht anderer Form auf dem bis Ende 2023 aktiven Blog „QUICK-SAVE.de“ erschienen ist. Ein kleiner Teil der Infos ist inzwischen veraltet, jedoch wollte ich den Artikel zum 25-jährigen Jubiläum meines absoluten Lieblingsspiels der

Community von Videospiegelgeschichten zur Verfügung stellen. Und vor allen Dingen wieder zugänglich machen, nachdem „QUICK-SAVE.de“ nicht mehr existiert.

Wie ist Eure Meinung zu „RollerCoaster Tycoon“? Gehört es auch zu Euren absoluten Lieblingsspielen auf dem PC? Oder fallen Euch andere Vergnügungspark-Managementspiele ein, die Ihr eher bevorzugen würdet? Teilt Eure Diskussionen, Meinungen und Erinnerungen im Kommentarbereich.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 2. Juni 2024 um 14:32 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>