

Planet Zoo

BESUCH IM FRONTIERPARK

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **Herbst 2019**

Als einziges deutsches Spielmagazin konnten wir in Cambridge Frontier Developments neuen Wurf begutachten: Nach Planet Coaster und Jurassic World Evolution geht's wieder in einen Park – und zwar in den schönsten Zoo der Spielegeschichte! Von Martin Deppe

Raumschiffe, Achterbahnen, Dinosaurier: Bei Frontier Developments, dem Entwicklerstudio von Elite-Erfinder David Braben, werden Träume wahr. Oder Alpträume, falls man eine Allergie gegen fleischfressende Riesenechsen hat. Und jetzt ein stinknormaler Zoo? Mit stinknormalen Tieren, stinknormalen Gehegen, stinknormalen Toilettenhäuschen? Wir sind dezent skeptisch, als Game Director Piers Jackson uns in den firmeneigenen Kinoraum bittet: Ist ein Zoo-Manager nicht ein Rückschritt, wenn wir im letzten Spiel noch ausgebüxte, haushohe Dinosaurier gejagt haben?

Doch als das Licht ausgeht und der kurze Trailer startet, müssen wir schon grinsen:

Planet Zoo dürfte eines dieser Spiele werden, die man einfach gleich anfassen mag. Klar, es ist ein Trailer, und die sind ja per se dafür da, ein Spiel gleich anpacken zu wollen. Aber er zeigt schon sehr gut, wo die Reise hingehet: in einen Zoo, der immer weiter wächst, mit erstklassig animierten Bewohnern in ausgeklügelten Gehegen, mit begeisterten Besuchern, die über das riesige Wegenetz strömen. Und da wir seit Jurassic World Evolution wissen, wie gut Frontier die Fauna animieren kann, und schon seit Planet Coaster, dass sie realistische Menschenmengen einfach draufhaben, sind wir gespannt auf die Pre-Alpha. Die führt uns Piers Jacksons Kollege jetzt vor.

Ach Du Kullerkacke!

Nach einem kurzen Kamerarundflug über den Zoo, es ist der erste in der Kampagne, geht es nah ran an ein Flusspferd. Sehr, sehr nah ran: Wir können die Hautfalten des Dickhäuters sehen, die großen, blinzelnden Augen – sowie die Nilpferdeäpfel, die am anderen Ende herauspurzeln und realistisch ein Stückchen hangabwärts kullern. Ein kollektives »Bäh!« der Pressevertreter raunt durch unser Mini-Kino, offenbar ist dieser

Ausruf in jeder Sprache ähnlich. Aber zum Glück kommt kurz darauf ein Zoowärter mit Eimer und Schaufel anmarschiert und beseitigt die Hinterlassenschaften. Was für ein Scheißjob. Aber auch ein wichtiger, denn weder die Tiere noch ihre Besucher mögen verdreckte Gehege, logisch.

Das Flusspferd trollt sich derweil von dannen und geht erst mal im Teich nebenan baden. Unser Vorfürer bugsiert die Kamera auf die andere Seite des Geheges, in den tiefergelegten Besucherbereich. Hier können unsere Zoogäste durch eine Scheibe unter die volumetrische Wasseroberfläche schauen und das Flusspferd beim Planschen beobachten. Zumindest theoretisch, denn praktisch sehen wir nur Brühe. Mit ein paar Klicks baut unser Vorfürer einen Wasserreiner, verbindet ihn über Schläuche mit dem Tümpel, und das Wasser wird langsam klarer. »Eine gute Sicht auf die Tiere ist wichtig für die Zufriedenheit der Gäste, und damit für unsere Zoo-Bewertung«, erklärt Piers.

Vater, Mutter, Rind

Über 50 Tierarten soll Planet Zoo zum Release beherbergen, rund ein Dutzend davon konnten wir schon begutachten. Alle altern



Trio mit vier Stoßzähnen: Unsere westafrikanische Elefantenfamilie verlässt den Unterstand für eine Gehegetour.



Bei Regen werden Tierfelle sichtbar nass. Hinten ist die Grizzlyhöhle gut zu sehen, inklusive Lichtanlage. An die Rückseite lässt sich Spiegelglas montieren, damit die Besucher die Bären unauffällig beobachten können.

im Spielverlauf, vom neugeborenen Löwenbaby bis zum Senior-Rudelchef ist also alles dabei, und ja, sie sterben irgendwann auch an Altersschwäche, da können wir uns noch so gut um sie kümmern. Jedes Tier unterscheidet sich leicht von seinen Artgenossen, sie sind zum Beispiel leicht unterschiedlich groß. Wie bei Jurassic World Evolution spielt die Erbmasse eine wichtige Rolle, die Kinder von Zebra paaren und Giraffeneltern haben sogar ähnlich strukturierte Streifen respektive Flecken wie Vaddern und Müttern. Neue Exemplare kaufen wir entweder ein, oder wir züchten selbst welche. Beim Do-it-yourself-Verzähren müssen wir allerdings aufpassen, dass wir keine Verwandte verkuppeln, denn deren Junge werden mit höherer Wahrscheinlichkeit krank.

Auch das Verhalten von Herdentieren wie Zebras, Giraffen und Elefanten ist realistisch: Aus der Vogelperspektive sehen wir, wie Zebrajunge sich dicht bei der Mutter halten, die wiederum gern bei der Herde bleibt. Die älteren Männchen gruppieren sich hingegen um den Anführer, während die Halbstarke vorwiegend auf Entdeckungstour durchs Gehege streifen. Ein Elefantenjunges schubst mit seinem Rüssel einen überdimensionierten Ball umher, bis die Kugel im Wasser landet. Mutig tapst der künftige Gigant hinterher, wadet ein paar Meter und schwimmt schließlich durchs tiefere Wasser Richtung Spielzeug. »Das ist alles nicht ge-

scriptet, ich weiß selbst nicht, was genau ein Tier als Nächstes machen wird«, versichert uns der Game Director. Wie genau das funktioniert, werden wir später noch von Verhaltensexpertinnen des Teams erfahren.

Schattenparker

Eine unserer Hauptaufgaben in Planet Zoo wird es sein, jeder Tierart das perfekte Zuhause einzurichten. Das fängt schon beim grundlegenden Terrain an: Löwen im Wald und Wölfe in der Savanne sind keine gute Idee, andersrum hingegen schon. Grundsätzlich bearbeiten wir das Gelände wie bei Jurassic World Evolution, aber viel detaillierter. Statt nur Bäume und Gewässer zu verteilen, können wir beispielsweise Gelände anheben und senken, Felsformationen anlegen oder Teiche und Seen unterschiedlich tief gestalten. Die Landhöhe und Wassertiefe sind für manche Tierarten nämlich durchaus wichtig. Zebras zum Beispiel bleiben lieber im flachen Wasser, während Flusspferde gern ausgiebig tauchen – wie die echten Hippos, die bis zu einer halben Stunde auf Tauchstation gehen können.

Auch die Vegetation muss passen, darum fährt Planet Zoo im Baumodus jetzt schon jede Menge Gewächse auf, von kleinen Sträuchern über Palmen bis hin zu den bizarren Affenbrotbäumen. Giraffen etwa lieben hohe Bäume, die beim Fressen ihren Nacken schonen, während Löwen vor allem

schattige Plätzchen bevorzugen. Klasse: Wenn ihr ein bereits bevölkertes Gehege bearbeitet, seht ihr die Auswirkungen auf seine Bewohner in Echtzeit. Mit einem Klick auf ein Tier werden nämlich jede Menge Bedürfnisbalken eingeblendet, einer davon bewertet das Gelände. Wenn wir den Wüstensand unter einem Zebra durch dichtes Gras ersetzen, steigt dessen Zufriedenheit sofort, der Balken wandert flott in den grünen Bereich. Auch die Animationen der Tiere passen sich unmittelbar an das veränderte Gelände an: Bei der Präsentation sehen wir, wie ein eben noch trotter Bär Fahrt aufnimmt, als der Boden unter ihm abgeschrägt wird. Und das direkt im Spiel, nicht in einem Editor.

Die Höhle der Löwen

Während Planet Coaster immer noch keine Wettereffekte hat, gibt es in Planet Zoo auch Niederschläge. Wie in Jurassic Park Evolution sind die Wettereffekte richtig schick, wenn auch nicht so Hollywood-mäßig aufgebrezelt wie im Dinopark, wo jeder Tropensturm ja gleich einen Massenausbruch der Riesenechsen nach sich zog. Nein, in Planet Zoo geht es etwas betulicher zu, aber schön anzusehen. Das Licht ändert sich, Farben und Geräusche werden gedämpfter, die ersten Tropfen schlagen auf, bis es richtig schüttet. Fellträger und Besucher werden sichtbar nass. Letztere spannen dann Regenschirme auf (die sie hoffentlich an unse-



Unsere Besucher beobachten gebannt das Fußballtraining des SC Rüsselsheim. Das abwechslungsreiche Gehege bietet Schatten, freie Grasfläche und Wasser – in dem prompt ein Junges planscht und eine Besuchertraube anlockt. An der rechten Seite gibt ein Unterstand Schutz vor Regen und Schnee (!). Vorne rechts nimmt das Junge eine leichte Zwischenmahlzeit aus rund 30 Kilo Obst zu sich. Ganz hinten ist ein britischer Ziegelsteinbau mit den charakteristischen Schornsteinen zu erkennen.

ren Ständen gekauft haben), während sich viele Tiere eine trockene Stelle suchen. Allen voran Löwen und Konsorten, denn Katzen haben es ja nicht so mit Wasser.

Also schon mal vormerken: Bei Gehegen gleich einen Unterstand einplanen, idealerweise am Rand, direkt bei den Besucherwegen. Warum? Unser Vorfürher legt eine erneute Kamerafahrt hin, raus aus dem höhlenartigen Löwenunterschlupf und nach einer 180-Grad-Wende auf die Besucherseite, direkt an die Rückseite der Löwenhöhle. Und siehe da: Durch Spiegelglas können unsere Gäste die regenwasserscheuen Raubkatzen aus nächster Nähe bewundern – Tiere happy, Besucher happy! Spiegelglas, normale Scheiben oder Sichtschlitze könnt ihr übrigens jederzeit nachträglich in bestehende Zäune oder Mauern setzen, auch de-

ren Höhe ist leicht zu ändern, ohne sich durchs Baumenü zu pfriemeln.

Der Schneefluch kommt

Zum Ende der Vorführung legen die beiden Entwickler eine Schippe drauf: Der Zoo wird noch eine Spur grauer, der Himmel düsterer, und es fängt an zu schneien. Der Boden ist erst gesprenkelt, doch mit sinkender Temperatur bleibt der Schnee liegen. Für die Löwen ist jetzt endgültig Schicht im Schacht, sie bleiben tief in der Höhle, nicht mal der übergroße Katzenkratzbaum davor lockt sie mehr raus. Was des einen Freud, ist des anderen Leid: Piers Jackson zeigt uns ein Rudel Grauwölfe in der Nachbarschaft, und die fühlen sich im Schnee pudelwohl. Kein Wunder, die Tiere stammen aus Sibirien. Später fragen wir ihn unter vier Augen, wie wir die negati-

ven Auswirkungen des Wetters auf die Tiere abmildern sollen – schließlich können wir nicht für jedes Gehege ein eigenes Klima einschalten. »Das ist ein wichtiges Element in Planet Zoo«, antwortet er, »vor allem bei Tieren, deren natürlicher Lebensraum nicht zur geographischen Lage des Zoos passt. In der Kampagne und im freien Spiel hast du Zoos in unterschiedlichen Klimazonen, und wenn ein Park zum Beispiel in England liegt, solltest du seinen afrikanischen Tieren einen warmen Unterschlupf bauen. Am besten einen beheizten.«

Solche Höhlen und Schutzräume klicken wir nicht einfach im Baumenü an und pflanzen sie als Standardmodell in die Landschaft. Nein, wir können auch die Form verändern, etwa eine Höhle tiefer ziehen oder einen Unterstand in die Höhe, damit auch



Game Director Piers (nicht Pierce!) Jackson entwickelt seit über 20 Jahren Spiele. Davor hat er Biochemie und Toxikologie studiert. Passt ja.



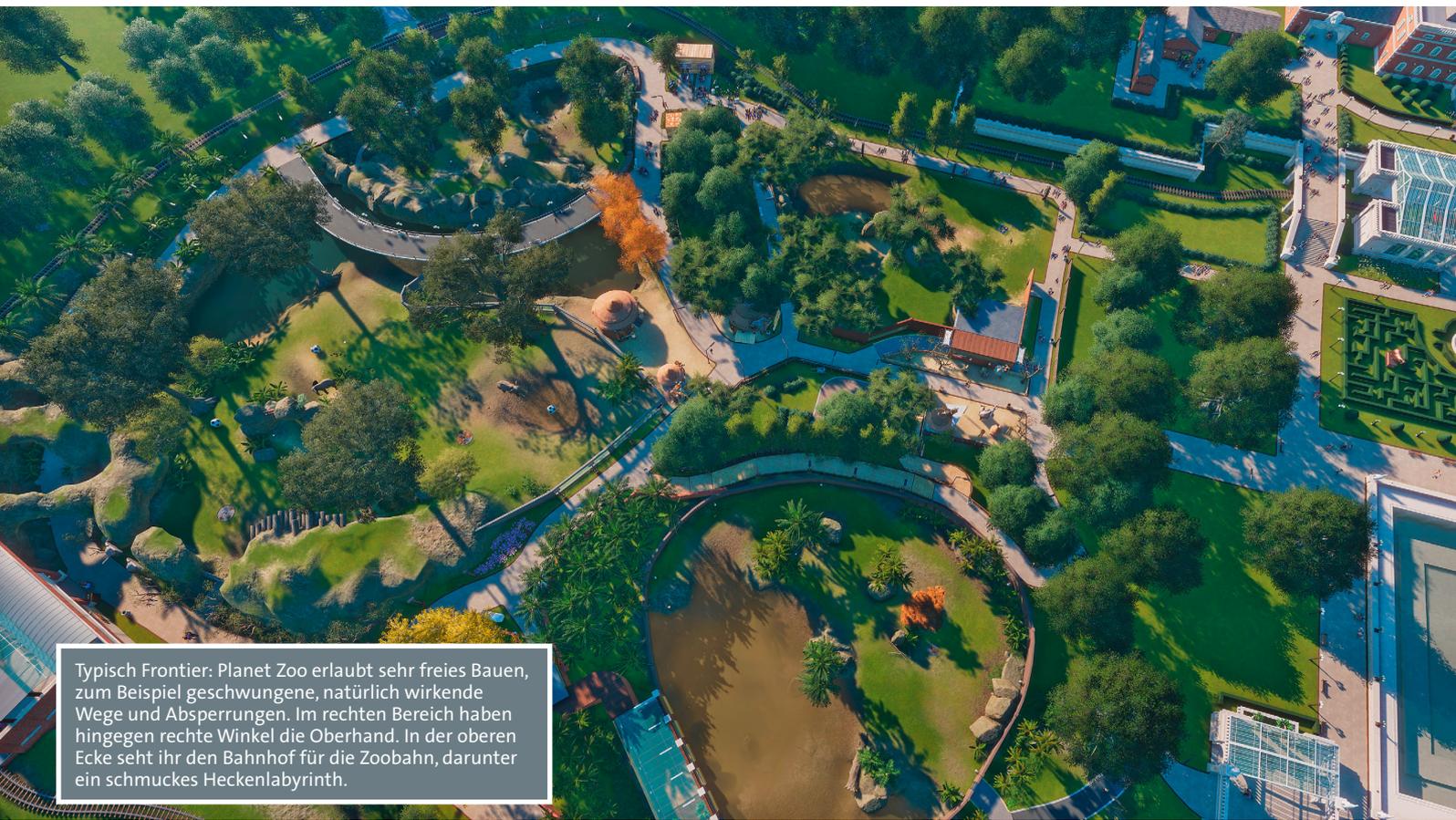
Gameplay Programmer Megan Brown hat einen Abschluss in Biologie – und kommt von Cambridges Erzkonkurrent Oxford.



Er testet die Viecher-KI bevorzugt in abgedrehten Stresstest-Levels: Andrew Chappell ist Lead Programmer bei Frontier.



Matthew Florianz hat als Lead Audio Designer immer sein Aufnahme-Equipment dabei – falls ihm mal ein T-Rex entgegenkommt.



Typisch Frontier: Planet Zoo erlaubt sehr freies Bauen, zum Beispiel geschwungene, natürlich wirkende Wege und Absperungen. Im rechten Bereich haben hingegen rechte Winkel die Oberhand. In der oberen Ecke sieht ihr den Bahnhof für die Zoobahn, darunter ein schmuckes Heckenlabyrinth.

die XXL-Giraffen darunter passen, ohne sich die Hörnchen zu stoßen. Beim Rundgang durch die diversen Abteilungen des rund 100-köpfigen Teams zeigt uns Lead Programmer Andrew Chappell, was passiert, wenn er so eine Höhle in ein bereits bewohntes Löwengehege setzt: Ein besonders mutiger Raubkater macht den Anfang, wagt sich ein Stückchen hinein, die anderen gucken erstmal, ob der Chef das Abenteuer überlebt. Aber nach und nach rücken sie nach, bis die gesamte Höhle erkundet und für cool befunden ist. »Und das hier ist mein Stresstest-Level«, fährt der Experte fort und zeigt uns eine Karte, auf der er ein rund zehnstöckiges Konstrukt aus Bogengängen, Rampen und Mauern hochgezogen hat – es sieht aus wie eine Mischung aus Colosseum und Borg-Würfel. Er setzt eine Handvoll Löwen vors

Erdgeschoss, und alle wuseln hinein, erkunden das Bauwerk, Etage für Etage. »Wenn sie oben ankommen, weiß ich, dass der Level, die Wegfindung und das Verhalten der Tiere funktionieren.«

Arschbombeeee!

Da im fertigen Spiel vermutlich keine Borg-Würfel auftauchen, zeigt uns der Entwickler ein realistischeres Szenario: Er legt einen Tümpel mit rundum steilem Ufer an, das weit über das Wasser herausragt. Dann setzt er ein Flusspferdjunges an Land – und kurz darauf springt es im hohen Bogen vom Steilufer arschbombenmäßig ins Wasser.

Jetzt setzt der Leveldesigner einen Elefanten an die gleiche Stelle, und der bleibt am Steilufer stehen, umrundet den Tümpel, will einfach nicht rein. »Echte Elefanten können

nicht springen«, erklärt der Frontier-Mann, senkt das Ufer an einer Stelle ab, und der Dickhäuter wadet hinein, »aber die Geländehöhe ist auch für viele andere Tierarten entscheidend.« Das müssen wir im fertigen Spiel auch berücksichtigen: Unser Nilpferdjunges hüpfert dann begeistert in so einen Steilufertümpel, würde aber nicht mehr rauskommen – wie beim fiesen Sims-Klassiker mit der entfernten Schwimmbecken-Leiter.

Streifen auf Streife

Aber wer legt das Verhalten der Tiere eigentlich fest, und wie? Darauf haben sich Gameplay-Programmiererin Megan Brown und Senior 3D Artist Liesa Bauwens spezialisiert. Sie führen uns ein Tool vor, das die Verhaltensmuster sämtlicher Tierarten im Spiel als Baumdiagramm darstellt. Sie scrollen runter. Und runter. Und runter. Der Technologiebaum aus Civilization 6 wird schon ganz blass. Doch sie scrollen weiter und erklären dabei: »Jede Tierart braucht ja nicht nur das passende Terrain, sondern hat weitere Bedürfnisse. Sie wollen das passende Futter, Sonne, Schatten, Gesellschaft oder ihre Ruhe, spielen, sich ausruhen oder paaren. Je mehr Tiere in einem Gehege sind, desto mehr interagieren sie auch miteinander. Das alles muss das Spiel berücksichtigen.«

Als das scrollende Verhaltens-Baumdiagramm unten angekommen ist und der Civ-Teichtree leise weint, schalten die beiden Tierexpertinnen auf eine weitere Ansicht um: Wir sehen eine Herde Zebras im Gehege umherstreifen, und über jedem Tier schweben Stichwörter wie »folgt Anführer«, »erkundet Gebiet«, »macht sein Geschäft«. Linien führen vom Tier zum Zielort, und je nach Interaktion gruppieren sich Tiere (etwa



Bei unserem letzten Besuch im Mai 2018 hatte Frontier noch 370 Mitarbeiter, jetzt sind es 451. Rund 100 werkeln an Planet Zoo, der Rest verteilt sich auf Elite Dangerous, Planet Coaster, Jurassic World Evolution und sagenumwobene Geheimprojekte. Elite-Erfinder David Braben steht in der ersten Reihe, im hellblauen Hemd.

Tierische Fun Facts

Bei ihrer Recherche zu den verschiedenen Tierarten haben die Entwickler auch jede Menge Fun Facts zusammengestellt. Die meisten landen in der spielinternen Enzyklopädie, einige Fakten wirken sich aber auch direkt im Spiel aus. Hier einige Beispiele.

- Flusspferde können unter Wasser schlafen. Sie tauchen zwischendurch automatisch auf, um Luft zu schnappen, dann geht's wieder runter.
- Weil Elefanten nicht springen können, braucht ihr keine hohen Mauern oder Zäune zu errichten. Hauptsache stabil!
- Als 1993 der berühmte kolumbianische Drogenboss Pablo Escobar erschossen wurde, lebten in seinem Privat zoo vier geschmuggelte Flusspferde. Sie wurden von den Behörden vergessen – heute sind es rund 60 Tiere.
- Flusspferde haben eine sechs Zentimeter dicke Haut, die eine rote Substanz absondert: Sie dient als Sonnencreme.
- Zebras haben ein schwarzes Fell mit weißen Streifen, nicht andersrum!
- Giraffen haben so lange Zungen, dass sie sich selbst die Ohren lecken können.
- Löwenmännchen schlafen bis zu 20 Stunden am Tag. Es stimmt aber nicht, dass sie die Jagd komplett den Weibchen überlassen.



Praktisch: Dieses Paar hat immer Zebra streifen dabei, um das Gehege sicher zu durchqueren. Offenes Gelände mit Steppengras ist genau ihr Ding.

Familienmitglieder) oder schubsen sich quasi wie Billardkugeln weg, wenn zum Beispiel das Platzhirschzebra einen Halbstarke in seine Schranken weist. Auch kleine Details stimmen – erwachsene Zebras schlafen im Stehen, nur die jungen legen sich dazu hin, wie es Pferde beziehungsweise deren Fohlen tun. Neben Riesen wie Elefanten und Giraffen kriegt ihr es übrigens auch mit deutlich kleineren Tieren zu tun, die nicht jedermanns (und vor allem jederfraus) Sache sein dürften: Spinnen und Schlangen! Denn in Planet Zoo gibt's auch Terrarien, die ihr mit den passenden Ästen, Steinverstärken und kleinen Wasserflächen bestückt, um ihre Bewohner bei Laune zu halten. Auch Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Beleuchtung sind hier wichtige Stellschrauben.

Früchte, Fleisch, Fliegen

Trotz aller Details: In Planet Zoo sollt ihr möglichst viel Feedback über den Parkzustand bekommen, ohne ständig Infenster zu öffnen. »Read the World«, nennt Frontier das. Das demonstrieren uns Megan und Liesa mit verschiedenen Futterstationen: Fleischfresser finden ihre Mahlzeiten meistens direkt auf ebenerdigen Platten, kletterfreudige Gorillas und Schimpansen dinieren zum Beispiel auf hohen Plattformen, die an

langbeinige Tische erinnern, und Giraffen pflücken sich ihr Grünzeug aus weit oben angebrachten Baumkörben. Alle Futterbehälter werden beim Verzehr erkennbar leerer. Wenn Futter übrigbleibt oder gar nicht erst angetastet wird, vergammelt es sichtbar, bis schließlich kleine Wolken drumherum schweben. Beim Heranzoomen entpuppen sich die Wolken als Fliegenschwärme. Höchste Zeit, die Reste zu entfernen und eventuell die Ernährung umzustellen: »Wenn Tiere falsches oder verdorbenes Fut-

ter fressen, werden sie schnell krank«, warnt eine der Entwicklerinnen.

Das Gammelfutter ist aber nur eins der Beispiele, wie ihr direkt im Spiel seht, dass etwas nicht stimmt. Vor Kälte zitternde Zuschauer brauchen mehr Heizpilze, und wenn ein gut gefülltes, eigentlich attraktives Gehege kaum Beachtung findet, fehlen vermutlich gute Beobachtungsmöglichkeiten. Euer Zoo muss aber nicht nur attraktiv sein, sondern die Besucher auch informieren und ein bisschen erziehen. »Neben spannenden Tieren und den klassischen Toiletten, Restaurants und so weiter solltet du dich auch um Infotafeln oder Lautsprechersysteme kümmern, die mehr über die Tierarten erzählen«, betont Game Director Piers Jackson im Interview mit uns. Denn auch dieser Bildungsauftrag fließt mit in die Park-Bewertung ein.

Ein Herz für Modder

Zur Kampagne will er noch nicht viel verraten, nur so viel: Als jung-dynamischer Zoodirektor kümmern wir uns nacheinander um Zoos, die über die ganze Welt verstreut sind. Dabei schalten wir neue Tierarten, Gebäude und Objekte frei, und erforschen Technologien, die uns Boni bringen. Wie bei Jurassic World Evolution sollen wir auch in Planet Zoo mit jedem neuen Park bestimmte Hauptaufgaben knacken – etwa eine Seuche bekämpfen oder einen dusselig angelegten Zoo wieder auf die Beine bringen. Mit dauerhaften Raubtierausbrüchen rechnen wir allerdings nicht, obwohl Piers Jackson unsere Frage bejaht, ob wir Löwen ins Zebra-Gehege oder auf die Besucherwege setzen können. Aber was nicht ist, kann ja noch werden: Da Planet Zoo löblicherweise Mod-Support bietet, dürften bald nach Release jede Menge neuer Inhalte im Steam Workshop aufschlagen. Denn es sind unter anderem die Modder, die Planet Coaster auch langfristig so erfolgreich machen, einer hat vor Kurzem sogar Harry Potters Hogwarts nachgebaut, inklusive Innenarchitektur. Bei Jurassic World Evolution mussten Modder hingegen draußen bleiben. Weil Universal Pictures die Lizenzrechte am Spiel zum Kinofilm Jurassic World 2 hat, sind Mods bis heute unerwünscht.



Der König der Tiere (mit Mähne) nebst Gattin. Im Hintergrund rumpelt gerade die Dampfbahn mit Besuchern vorbei.

Ob freies Spiel oder Kampagne, die Zoos in unterschiedlichen Gebieten bekommen auch eigene Baustile. Die Settings für Europa und Afrika konnten wir schon sehen: Ersteres erinnert mit seinen Back- und Sandsteinbauten und den typischen eckigen Schornsteinen, aus denen oben kleinere, runde Kamine ragen, stark an ehrwürdige englische Gemäuer wie in ... genau, in diesem Cambridge. Auch ein großes Heckenlabyrinth betont den europäischen Look. Afrikanische Bauwerke und Objekte setzen hingegen mehr auf natürliche Materialien wie Holz und Lehm, hier ist alles erdbarer, in auffälligen Mustern gehalten. Freigeschaltete Stile könnt ihr auch mischen – ein Punkt mehr für die Schönbauer-Fraktion. Am besten hat uns aber die kleine Dampfeisenbahn von Planet Zoo gefallen, die Besucher auf Schienen umhergondelt. Quasi das Pendant zur Einschienenbahn von Jurassic World Evolution, nur in putzig-bunt. Auch die Bahn könnt ihr im Spiel farblich und stilistisch umgestalten.

Salatboxen

Als letzte Station landen wir in Frontier Developments Tonstudio. Vor fast genau einem Jahr waren wir schon mal in dem abgedunkelten Raum – damals ließ der T-Rex aus Jurassic World Evolution unsere Ohren flattern. Welche Tiere werden wir diesmal hören? Lead Audio Designer Matthew Floranz startet einen Film, den er mit seinem Kollegen Jim Croft in einem Zoo gedreht hat, und fragt: »Was hört ihr?« Wir lauschen, wie Kinder toben, Menschen rufen, Musik dudelt. »Fällt euch was auf? Ihr hört keine Tiere!« Und es stimmt, ihre Geräusche gehen unter, weil die Besucher so viel Krawall machen. »Tiere sind die meiste Zeit sehr leise, und das wäre in Planet Zoo langweilig«, erklärt der Sound-Experte, »darum haben wir Bewohner und Besucher sozusagen akustisch getauscht. Die Tiere sind deutlicher zu hören als im echten Leben.«

Der Bär aus der Konserve

Auch bei den Aufnahmen selbst haben die beiden getrickt. Es gibt zwar jede Menge Soundfile-Archive, aber viele bieten nur zu-



Tierpfleger kümmern sich um eure Gehege und Bewohner – hier ist ein Zebrasauger im Einsatz. Na gut, ein Laubbläser. Daran merkt man, wie sehr Frontier auf die Zielgruppe »Hausmeister und Reihenhausbesitzer« spielt.

sammengemischte Aufnahmen mehrerer Tiere gleichzeitig, oder Standardsounds wie trötende Elefanten und brüllende Löwen, die zudem sehr ähnlich klingen oder schlicht kopiert wurden. Ein prominentes Beispiel: Das typische Bärengebrüll aus World of Warcraft erklingt exakt so auch in zig anderen Spielen, ja sogar in Werbespots und Filmen kann man es hören.

Um von diesen herumgereichten Sounds wegzukommen und auch Alltagsgeräusche wie Laufen, Trinken oder Vogelfeder-Geräusche aufzunehmen, haben die beiden Profis tief in die Trickkiste gegriffen. Hufgetrappel mit aneinandergeschlagenen Kokosshälften kennt wohl jeder, spätestens seit Monty Pythons Ritterrepose. Aber wie klingen Nilpferdschritte auf Gras? Dafür hat ein Entwickler sich Boxhandschuhe übergestülpt und rhythmisch Salatblätter zerknirscht, während ein anderer eine Lederjacke geknetet hat, um die Bewegungsgereusche der Dickhäuterbeine zu simulieren. Für den Sound »Laufen auf Schnee« wurde der Salat kurzerhand durch Spülmaschinensalz ersetzt. Ein schlappernder Firmenhund wird im Spiel zum trinkenden Wolf. Und raschelndes Weihnachtsbaumlametta imitiert einen Pfau, der gerade seine Federn zum Rad auffächert. Und tatsächlich: Als die Aufnahmen zu den Animationen abgespielt werden, passen sie wunderbar. Solche Tricks sind ja auch viel sicherer, als echte Tiere aufzunehmen – etwa Bären oder Löwen beim Mittagessen. ★



Martin Deppe

@GameStar_de



»Ach, Planet Zoo ist einfach Jurassic World Evolution, nur mit normalen Tieren« – dieser Verdacht drängt sich natürlich auf, zumal die beiden Titel mit rund anderthalb Jahren Abstand recht dicht aufeinander folgen. Doch tatsächlich arbeitet Frontier schon seit dem Release von Planet Coaster Ende 2016 an seinem Zoo-Manager. Und das merkt man, das Spiel wirkt ein halbes Jahr vor dem geplanten Release im Herbst schon schön rund. Mir gefällt vor allem, dass ich direkter ins Geschehen eingreifen darf als noch in Frontiers Dinopark. Zum Beispiel beim Terraforming: Statt ewig in Baumenüs zu wurschteln, kann ich Zäune, Gelände und Gewässer direkt anfassen und verschieben, erhöhen oder absenken. Und das Ergebnis sehe ich gleich in Echtzeit, weil die klasse animierten Viecher sofort reagieren und sich über mehr Grün, Schatten oder Planschbeckentiefe freuen.

Hardcore-Tüftler, die sich in Planet Coaster an immer gewagteren, schraubengenauen Achterbahnkonstruktionen austoben, dürften bei Planet Zoo trotz der vielen Gehege-Gestaltungsmöglichkeiten allerdings kürzer kommen. Dafür jubeln die »Schönbauer« und alle, die auch mal stressfrei ihren Zoo beobachten wollen, ohne dass dauernd Tiere ausbrechen und auf Gästejagd gehen. Spannend wird vor allem, wie sehr wir im fertigen Spiel ins Besucher-Management eingreifen können – das war ja in Jurassic World Evolution arg beschnitten. Für Planet Zoo hat Game Director Piers Jackson hier Besserung gelobt, aber noch keine Details verraten. Was er noch verraten hat, klingt aber gut, allem voran der Kampagnenmodus und der Mod-Support über Steam Workshop – dann kommt ja vielleicht doch noch ein Borg-Würfel ins Spiel. Eins gefällt mir aber gar nicht: Dass alte Tiere irgendwann sterben. Denn ich weiß jetzt schon, dass das meinen beiden tierbegeisterten Töchtern gar nicht gefallen würde, und anderen Spielern wird's genauso gehen. Meinen Hinweis darauf hat sich Frontier gleich mal notiert, es wäre schön, wenn sie das noch optional ändern würden. Klar, wenn keine Tiere sterben, gibt's bald eine Bevölkerungsexplosion. Aber es reicht ja, wenn die Tiere, die wir so lange hochgepäpelt haben, an ihrem Lebensabend zu einer weit entfernten »Farm« gebracht werden.



Happy Hippo: Unser Flusspferd ist pappsatt und macht erstmal ein Nickerchen, bevor es schlafen geht. Die Hautfalten und -textures sehen auch im Spiel so detailliert aus.