

DIESES SPIEL WAR ÜBERFÄLLIG!

Planet Zoo kommt Michael Graf gerade recht. Denn es könnte das Aufbaugenre von einem schlimmen Stigma befreien.



Der Autor

Michael Graf mag Aufbauspiele vor allem dann, wenn er anderen beim Arbeiten zuschauen kann – wie er bereits mit Maurice und Heiko im GameStar-Podcast debattiert hat. Auch von einem guten Zoo-Managementspiel erwartet er viel visuelles Feedback: Man muss sehen können, ob es den Tieren gut geht und die Besucher Spaß haben. Und natürlich muss es einen Regler geben, mit dem man an Imbissbuden die Pommes versalzen kann, um den Getränkeabsatz hochzutreiben. Das gehört in Park-Aufbauspielen seit Theme Park zum guten Ton.

In Anno 1800 errichte ich diesen Zoo, für den ich Tier-Items in unterschiedlichen Qualitätsstufen erbeute: gewöhnliche Adler, seltene Bären, legendäre Wale und so weiter. Mit den bunten Farbplättchen appelliert Ubisoft an meine niedersten Sammeltriebe, aber irgendwie funktioniert's und fügt sich harmonisch in die wohlverzahnte Anno-Maschinerie: Wertvollere Zoobewohner heißt höhere Insel-Attraktivität heißt mehr Touristen heißt Geld. Zugleich hat der Anno-Zoo eine Sehnsucht in mir geweckt, die ich längst verfliegen wähnte: die Sehnsucht nach einer vollwertigen Tierpark-Simulation. Natürlich würde ein komplexer Hagenbeck-Aufbaupart nicht zu Anno passen, da muss die Viecherei als eines von vielen Mechanik-Rädchen notgedrungen einfach bleiben. Aber warum gibt es sie eigentlich nicht mehr, die guten, alten Zoo-Aufbauspiele? Und warum kann Frontiers Planet Zoo nun der Messias dieses Untergenres werden?

Müllkippe Zoo

Nun, vielleicht sind die Zoo-Spiele ja verschwunden, weil 95 Prozent davon liebloser Schrott oder zumindest so simpel wa-

ren wie Dynamitfischen im Regenfass. Zoo Tycoon 2 etwa: Hier ein paar Gehege zusammenklicken, da ein paar Minuten warten – zack, mehr Besucher als Hellabrunn an einem sonnigen und warmen Nikolaus-Tag. Und Zoo Tycoon 2 darf man sogar noch zu den besseren Genre-Vertretern zählen.

Während das Vergnügungspark-Genre dank Planet Coaster oder jüngst Parkitect zu neuen Höhepunkten (und dank Rollercoaster Tycoon zu neuen Tiefpunkten) eilte, während jüngst selbst das Subsubgenre der Krankenhaus-Simulationen mit Project Hospital und Two Point Hospital eine Renaissance erlebte – kroch bei den virtuellen Zoos ein belangloses Spiel nach dem anderen auf den Markt, bis selbst diese Karawane der Mittelmäßigkeit irgendwann versiegte.

Womöglich lag's auch am Ruf der Zoo-Simulation als Casual- oder gar Kinderspiel, denn – hier bitte einen sanft ironischen Unterton denken – welcher erwachsene Mensch interessiert sich schon ernsthaft für Tiere? Außer, man kann sie in kleinen Teilen auf den überbeuerten Grill werfen, natürlich. Oder habt ihr etwa »Wir kaufen einen Zoo« mit Matt Damon und Scarlett



Der Zoo in Anno 1800 ist nur ein Mechanik-Rädchen von vielen. Aber in Micha hat er die Sehnsucht nach einer vollwertigen Zoo-Simulation geweckt.





Planet Zoo muss nur das Kunststück hinbekommen, kein Kinderspiel zu sein.

Johansson gesehen? Eben, ich auch nicht. Außer den letzten zehn Minuten neulich beim Herumzappen am Ostermontag, aber darum geht's hier ja nicht.

Tier-Parkverbot am PC

So flohen die virtuellen Zoos dieser Welt von den PC-Festplatten hinüber ins Reich der Free2Play-, Casual- und Wartespiele: den Browser, wo tanzende Bären und Koalas mit Kulleraugen für allerlei Tierparktitel warben. Natürlich spiele ich sowas nicht! Warum sollte ich, das ist für Kinder gemacht! Die wenigen ernsthaften Zoo-Indiespiele auf Steam dümpeln derweil meist im Bereich der 70er-Userwertungen herum, mit nennenswerter Ausnahme des beliebten Parkasaurus – aber das zählt nicht, weil man darin einen Dinopark baut, keinen echten Zoo.

Welch vertane Chance! Denn wie cool könnte eine richtige Zoo-Simulation sein, mit wirklich grundverschiedenen Tierarten, deren Eigenarten ich beachten und jeweils einplanen muss? Mit Wechselwirkungen, wenn unterschiedliche Viecher in einem Gehege zusammenleben (Vertragen sich Elefanten mit Giraffen?), mit wirklichkeitsnah simulierten Tierbedürfnissen und -ansprüchen? Mit grundsätzlich zu knappem Budget und vor allem: mit knallhartem Management statt fluffigem Vor-mich-hin-Bauen?

Die Tierpark-Materie böte genügend Stoff für ein kniffliges, herausforderndes, intelligentes und modernes Aufbauspiel für

Erwachsene, das den Begriff »Management« ernst nimmt. Wenn man selbst aus einem Gefängnis ein gutes Aufbauspiel stricken kann, dann aus einem Tierpark doch erst recht! Dessen Bewohner sitzen zwar auch hinter Gittern, sind aber abwechslungsreicher und interessanter als die immergleichen Verbrechernasen.

Planet Zoo

An dieses unfaire Schattendasein der Zoo-Simulation hat mich Anno 1800 wieder erinnert. Und genau hier setzt Frontier Developments mit Planet Zoo an, einer Zoo-Simulation nicht für Kinder oder Browsergame-Omas, sondern für Aufbauspieler. Oder zumindest könnte Planet Zoo das werden, weil es sich tatsächlich als »Simulation« versteht. Zumindest versprechen das die Entwickler, die sogar tierischen Verdauungsprodukten realitätsnahe Physik verleihen wollen.

So hätten die individuellen Bedürfnisse der Tierarten verbunden mit ihrem ausgefeilten und vom Alter abhängigen Verhalten das Potenzial, mehr Komplexität zu entfalten als stumpfes »Ich baue ein Gehege und stopfe drei Pandas rein« à la Zoo Tycoon 2. Ich betone: das Potenzial. Denn was Frontier für Planet Zoo plant, klingt sehr gut und sieht sehr gut aus – doch Spieltiefe zählt nicht zu den Spezialitäten der Briten, weder Planet Coaster noch Jurassic World Evolution glänzten mit sonderlich ausgefeiltem Management, sondern vor allem mit Optik.

Ich bin gespannt, ob Planet Zoo das Potenzial ausschöpfen wird, das in seinem Setting und seiner Spielmechanik steckt. Denn ein gutes, ein wirklich ausgefeiltes und langfristig motivierendes Zoo-Aufbauspiel, in dem es immer etwas zu tun und zu optimieren gibt – das wäre etwas, das dem PC viel zu lange gefehlt hat. Und damit könnte Planet Zoo auch das Stigma der Zoo-Spiele überwinden, die eben kein Kinderkram sein müssen. ★



Planet Coaster bietet kein sonderlich tiefgründiges Management, fesselt aber eine riesige, treue Community - unter anderem dank seiner Modding-Möglichkeiten.



Parkasaurus ist eine sehr beliebte Zoo-Simulation – aber mit Dinosauriern.