

Planet Zoo

RETTET DIE ERDE, KAUFT MEHR TIGER!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **5.11.2019**

Die Tiere sind putzig, aber wie komplex spielt sich Planet Zoo? Wir haben zwischen Naturschutz und neuen Management-Optionen unseren ersten Tierpark zur Touristenattraktion gemacht. Von Peter Bathge

Das Lieblingstier der Planet-Zoo-Entwickler ist schnell gefunden: das Frontier natürlich! Und Planet Zoo? Das könnte unser Lieblings-Lieblingstier-Simulator werden. Anders als bei Planet Coaster ist diesmal nämlich nicht nur alles schöner Schein. Okay, die Löwen, Zebras & Co. sehen tatsächlich grandios aus, sind wunderbar lebendig animiert und haben gar per Nvidia Hairworks aufgewirbeltes Fell, das im Regen nass schimmert. Aber als wir beim Anspielen in die Menüs reinschnüffeln, mit den Entwicklern sprechen und erste Gehege hochziehen, merken wir schnell: Planet Zoo will mehr sein als nur eine Zusammen-

stellung schöner Bauwerkzeuge. Frontier Developments bietet uns wieder großartige Tools, mit denen sich Kreative austoben können – doch es scheint so, als würden die Engländer nach dem Feedback zu Planet Coaster diesmal auch an die Finanzexperten, die Management-Fans und akribischen Personalkosten-Kalkulierer denken.

So spielt sich Planet Zoo

Wer Planet Coaster kennt, wird sich beim Quasi-Nachfolger sofort zurechtfinden; die Benutzeroberfläche der beiden Frontier-Spiele ist sehr ähnlich. Wichtigste Neuerung: Neben den Besuchern eurer Parkanlage könnt ihr jetzt auch die Tiere anklicken und euch über deren Bedürfnisse informieren. Ein gut gemeinter Ratschlag: Wenn eure Zebras nicht genug Gras in ihrem Gehege haben, ist das wichtiger, als wenn Klein-Timmy keine Toilette findet. Ergo stehen die Tiere bei Planet Zoo im Fokus – wortwörtlich, denn eine automatische Verfolgerkamera

zeigt die Viecher auf Wunsch in ihrer ganzen Pracht. Ein paar Minuten drehen wir die Kamera einfach nur schwärmerisch um unseren herrlich flauschigen Tapir, um ihn aus allen Winkeln zu begutachten, ganz ohne störende Bildschirmfenster. Dann hinterlässt das Objekt unserer Bewunderung einen großen Haufen stinkender Exkremente im Gehege und wir verspüren plötzlich den Drang, wieder in die übersichtliche, aber ebenfalls frei dreh- und zoombare Vogelpersicht zu wechseln. Schauen wir lieber mal nach unserem Alligator Rishi (den Namen können wir ändern, etwa in M. Graf). Was liegt der Echse auf dem Herzen? Das Wohlergehen von M. Graf und seinen animalischen Gefährten hängt von vier Faktoren ab: Nahrung, Umwelt, Soziales und »enrichment«, was wir der Einfachheit halber mal mit »Spaß« übersetzen, das trifft es noch am ehesten, eventuell auch »Unterhaltung«.

Untermenüs klären in schnell zu erfassenden, farbigen Balken mit Prozentzahlen auf, wie ideal zum Beispiel das Terrain im Gehege ist, ob es genug Spielzeug gibt oder sich ein Tier einsam fühlt. Alligator Graf (oder Graf Alligator, klingt eindrucksvoller) geht am liebsten schwimmen, aber das Wasser im Gehege ist schmutzig. Die Lösung ist eine neue Kläranlage, die Wasserflächen in Reichweite automatisch säubert; ein über die Landschaft gelegter Filter hilft dabei, Problemzonen zu erkennen und die beste Position für den Neubau zu ermitteln. Solche nützlichen »Heatmaps« gibt es in Planet Zoo haufenweise, um etwa Stromzufuhr, Temperatur, Gästezufriedenheit oder Wirtschaftlichkeit des Parks schnell einschätzen zu können. Natürlich gibt's auch Warnhinweise bei besonders brenzigen Situationen. Etwa wenn wie beim Probespielen zwei Nashörner aus ihrem Gehege ausbrechen und auf ihrem Freigang die Besucher erschrecken.



Auf einer orientalisches-afrikanischen Karte ist die Durchschnittstemperatur sehr hoch; das Bärengehege muss heruntergekühlt werden, damit die Tiere in der Hitze überleben.



Die Demo von Planet Zoo fand in einem vorgefertigten, mittelgroßen Park statt.

Personalsorgen

Um die Lümmel mit der verlängerten Nase einzufangen, brauchen wir mehr Tierpfleger. Die heuern wir in der schmucklosen Mitarbeiterliste an, hier stehen auch Tierärzte, Sicherheits- und Reinigungspersonal sowie Mechaniker und Verkäufer zur Auswahl. Deren Fähigkeitslevel reicht von Stufe 1 bis 5, entsprechend niedrig oder hoch ist auch ihr Gehalt. Laune und Energie der Helfer müssen ebenfalls beachtet werden. Ihr weist ihnen bestimmte Gehege, Tiere und Bereiche zu oder vertraut der KI, die Mitarbeiter sinnvoll auf den Park zu verteilen. Die Tierwärter fackeln nicht lange, mit Frontier-typischem Humor verpacken sie die Nashörner in eine Kiste – die schrumpft und wächst auf magische Weise, je nachdem ob der Wärter sie gerade mit sich herumträgt oder aber im Gehege ablädt. Ausgebüchste Tiere mit Betäubungspfeilen wie in Jurassic World Evolution ins Reich der Träume schicken? Ist in Planet Zoo ebenso unnötig wie unmöglich. Dafür geht das Ziehen von Zäunen genauso gut von der Hand wie in der Dinopark-Simulation. Die simple Maussteuerung ist eine wahre Freude, das Baumenü hält bereits in der Grundfassung eine große Anzahl an unterschiedlichen Gehegebegrenzungen bereit. Höhe und Länge der einzelnen Mauerteile könnt ihr direkt anpassen, auch die Wölbung lässt sich einstellen. Super: In bereits errichtete Wände lassen sich kinderleicht Fenster einlassen – mit Spiegelglas oder ohne – durch welche die Gäste die Tiere gefahrlos beobachten können.

Als Spieler müsst ihr euch Gedanken darum machen, wie ihr Gehege anlegt, wo die Futterstellen sind, an welchen Bäumen Affen herumklettern sollen – können die Zuschauer die Tiere beobachten? Und wenn ja, setzt ihr die Tiere damit vielleicht zu viel Stress aus, was sie krank machen kann?

Gibt's Unterstände, wo Tiere bei Unwetter Zuflucht suchen können? Im Vergleich zu Planet Coaster steckt schon in diesen grundsätzlichen Überlegungen viel mehr Taktik und Anspruch, als es für das Anlegen der perfekten Korkenzieher-Achterbahn bedarf.

Bauboom im Tierpark

Überhaupt gibt's viel zu bauen in Planet Zoo; weil jedes Tier andere Bedürfnisse hat, erweist sich die Filterfunktion im Menü als hilfreich. Wir können nach Biom, Kontinent, Baumaterial, Eigenschaft und Spezies filtern, so finden wir etwa Spielzeug für den Häufchen hinterlassenden Tapir – da reicht schon ein Pappkarton, aber auch eine Sprinkleranlage oder ein bunter Ball befriedigen sein Bedürfnis nach Spaß. Der bengalische Tiger dagegen wünscht sich ein besonders grausiges Essspielzeug: einen mit blutiger Pampe gefüllten Kürbis, auf dem er so richtig schön herumkauen kann wie auf einem saftigen Kadaver in der Wildnis.

Weil ihr stets die Bedürfnisse von Tieren und Besuchern gegeneinander abwägen müsst, reicht es nicht, Habitate einfach mit den billigsten Gegenständen vollzuspannen, um die Prozentwertung in die Höhe zu treiben – denn je mehr Gegenstände desselben Typs im Gehege stehen, umso geringer der Effekt. Ihr müsst tatsächlich nachdenken, was ihr wo platziert. Und nach und nach neue Gebäudeoptionen durch Forschung freischalten – wie genau das funktioniert, ließ sich in der Demo aber noch nicht nachvollziehen.

Knifflig wird es bei Gebäuden, die wichtig für den Betrieb des Parks sind, aber Besucher eher abtörnen: Windturbinen etwa, die Strom erzeugen. Oder Mülleimer und Toiletten für Klein-Timmy. So ein ausgeklügeltes Lieferwegesystem wie in Parkitect, bei dem ihr die internen Vorgänge im Park bewusst tarnen könnt, gibt es in Planet Zoo zwar nicht. Dennoch lohnt es sich, Wasseraufbereitungsstätten etwa abseits der Hauptattraktionen zu platzieren, um weder Men-



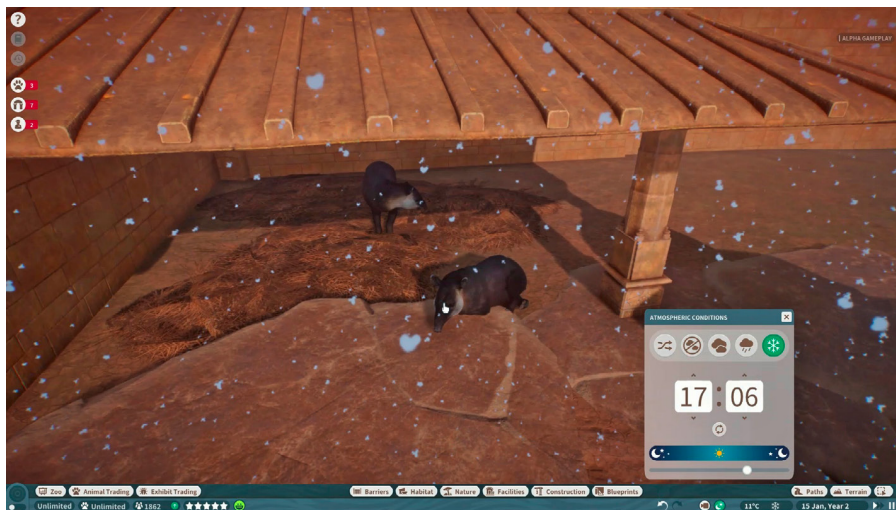
Die Steuerung und das Interface beim Bauen in Planet Zoo sind hervorragend gelungen.



In Planet Zoo ist die Platzierung von Objekten der Schlüssel: Kletterbäume locken die Affen vor das Sichtfenster, wo Parkbesucher sie auch tatsächlich sehen können.



Kinderleicht: Wie mit einem Pinsel malt ihr Terrain auf; unterschiedliche Spezies benötigen eine bestimmte Gewichtung von Gras, Wasser, Schnee oder Felsgestein.



Die KI der Tiere wurde unter Mitarbeit von Zoologen erstellt. Das resultiert in glaubwürdigem Verhalten, etwa wenn bestimmte Spezies Schutz vor Niederschlag suchen.

schen noch Tiere zu belästigen. Allerdings müssen alle Gebäude, zum Beispiel die für Einkünfte wichtigen Lebensmittelstände und Merchandise-Geschäfte, mit einem Weg verbunden sein. Das Anlegen von geraden oder geschwungenen Pfaden funktioniert anstandslos. Wer will, kann aber auch die Landschaft umgraben: Die Terraforming-Features erlauben auch nachträglich das Anlegen von Hügeln und Senken, ihr integriert Flüsse und Seen in euren Park oder verändert die Bodenart. Letzteres ist bei vielen

Tierarten auch notwendig, denn Eisbären wollen natürlich am liebsten im Schnee sitzen, andere Spezies verlangen nach Sand, Felsen, Steppe oder einer Mischung aus allem. Wer schon in Planet Coaster am meisten Spaß damit hatte, den perfekten Park zu errichten, darf auch in Planet Zoo seiner Kreativität freien Lauf lassen. Es gibt unzählige Deko-Objekte und mehrere Baustile. Einzelne Bauteile lassen sich wieder kombinieren und zu ungewöhnlichen Konstruktionen zusammenführen; so dürften engagierte Fans

nach Release erneut abgefahrene Parks erschaffen wie Todesstern oder Hogwarts.

Keine offizielle Aussage macht Frontier bei Planet Zoo derweil noch in Sachen Mod-Unterstützung. Man wolle »kreative Inhalte der Spieler« unterstützen, sagte uns Senior Artist Liesa Bauwen im Interview – aber ob das auch Veränderungen am Programmcode, geänderte ini-Einstellungen oder in externen Programmen erstellte Texturen und Gebäude beinhaltet, die dann im Steam Workshop zum Download bereitstehen, blieb vorerst offen. Sicher ist dafür, dass es in Planet Zoo deutlich mehr vorgefertigte Blaupausen geben soll als bei Planet Coaster. Mit diesen Fertigbauten sollen auch weniger begabte Baumeister in der Lage sein, einen ansehnlichen Tierpark zu erstellen, ohne sich stundenlang im Editor zu verkünsteln. So bleibt dann auch mehr Zeit, sich um die Tiere zu kümmern – oder aber den Management-Part von Planet Zoo stärker zu gewichten. Denn wer von dieser Art Spiel eine Herausforderung erwartet, der könnte dem ersten Eindruck nach mit Planet Zoo glücklicher werden als im auf Dauer doch sehr einfachen Planet Coaster. Ihr wälzt gerne Bilanzen, optimiert Finanzströme und verändert Eintrittspreise, um am Ende ein fettes Plus zu verzeichnen? Dann bietet Planet Zoo diesmal zumindest mehr Stellschrauben als die Quasi-Vorgänger von Frontier. Der neue Franchise-Modus (den wir noch nicht ausprobieren durften) könnte aber exakt jene Wirtschaftssimulations-Fans ansprechen, die sich bei Frontiers Spielen bislang unterfordert fühlten. Darin kümmert ihr euch um mehrere Zoos und könnt Tiere über Parkgrenzen hinweg handeln – sogar mit anderen Spielern, denn Planet Zoo wird eine kleine Multiplayer-Komponente beinhalten. Zusätzlich gibt's wie gewohnt das freie Spiel (Sandbox) und eine Kampagne.

Gegen das Artensterben

Apropos Jurassic Park Evolution: Ins Genlabor zieht es euch bei Planet Zoo nicht, hier werden keine verrückten Experimente mit der DNS von Urzeitviechern angestellt. Wohl aber solltet ihr euch Gedanken darum machen, wie ihr neue Tiere in den Zoo holt und für Nachwuchs sorgt. Damit kleine Baby-Tapire (so süß!) durchs Gehege springen und die Menschenmassen anziehen, genügt es meist, Männlein und Weiblein derselben Spezies artgerecht im selben Habitat unterzubringen. Allerdings gilt es, die Tierattribute bei der Zucht zu beachten; jedes Exemplar hat unterschiedliche Werte in Sachen Größe, Lebensdauer, Fruchtbarkeit und Immunität. Kränkelnde, impotente Lemuren eignen sich also eher weniger, um die Zukunft ihrer Art zu sichern. Durch das Anheuern von Tierärzten kann man hier zumindest etwas gegensteuern und dafür sorgen, dass die Tiere ein hohes Alter erreichen – aber irgendwann haben sie ihr Lebensende erreicht und versterben. Dann heißt es, für Nachschub zu sorgen, denn die menschli-

chen Gäste gieren natürlich nach immer neuen, exotischeren Tieren, um sie ausgiebig zu begaffen. Im Handelsmenü werden euch ständig neue Exemplare angeboten, allerdings nur für eine bestimmte Zeit, die in Ingame-Stunden angezeigt wird.

Wenn ihr euch ein bestimmtes Tier gerade nicht leisten könnt, setzt ihr es auf eure Favoritenliste. Die Auswahl lässt sich nach Werten wie der Anziehungskraft filtern; ein Warzenschwein begeistert naturgemäß nicht so viele Besucher wie ein Löwe. Das Angebot und der Preis variieren je nach Mission und Ort eures Zoos, in afrikanischen Umgebungen kommt ihr etwa leichter an Giraffen als an Pinguine. Für den Kauf stehen zwei Währungen zur Verfügung: Dollar und Naturschutzpunkte. Letztere verdient ihr unter anderem durch artgerechte Haltung und die Aufklärung der Zoobesucher mit Infotafeln über Artenschutz; auch der Spieler ist dazu eingeladen, diese umfangreichen Texte zu lesen, bringen sie einem doch die verschiedenen Tierarten näher und erläutern, wie der Mensch in der Realität ihren Lebensraum immer weiter zerstört.

Naturschutzpunkte gibt's auch, wenn ihr Tiere auswildert – und das ist auch aus wirtschaftlicher Perspektive durchaus sinnvoll, denn manche (oft besonders beliebte) Tiere könnt ihr ausschließlich gegen Naturschutzpunkte erwerben, da hilft kein noch so dickes Bankkonto. Frontier Developments betont den Artenschutzaspekt im Spiel stark. Im Interview erklärt Liesa Bauwen, dass dies auch ins Gameplay integriert sei: »Besucher im Zoo wollen nicht nur die schönen Tiere sehen, sondern auch etwas über sie erfahren – und die Probleme, die ihren Lebensraum bedrohen.« Der Spieler profitiert davon, den Umweltaspekt ernst zu nehmen – so könnt ihr eure Gäste etwa um Spenden bitten, die bei der Finanzierung helfen. Das Wichtigste ist, dass der Spieler einen funktionsfähigen Zoo führt. Planet Zoo wird euch nicht dafür belohnen, wenn ihr Ausbeuterpraktiken nutzt. Dann werden keine Besucher kommen und Geld ausgeben. So wird man den Zoo nicht am Laufen halten kön-



Zu Fütterungszeiten beobachten die Tiere ihre Wärter und folgen ihnen, denn sie wissen, dass es gleich etwas zu essen gibt. Dieses Verhalten lässt sich auch in der Realität beobachten.

nen. Wir wollen wirklich, dass man sich darauf konzentriert, sich gut um die Tiere zu kümmern.« Zwar wolle Frontier den Sandbox-Charakter des Spiels erhalten, weshalb ihr in Planet Zoo auch allerlei dummes Zeug anstellen könnt. Natürlich müssen wir die Entwickler danach fragen: Wird man denn auch Beutetiere mit Fleischfressern in ein Gehege pferchen können und anschließend das blutige Ergebnis »bewundern« dürfen? »Du bist definitiv nicht der Erste, der das fragt«, entgegnet Liesa Bauwen. »Ja, man kann ein Raubtier mit seiner Beute in einen Käfig stecken. Aber das wird negative Auswirkungen auf deinen Zoo haben. Das Tier wird wohl sterben und deine Besucher werden das mitbekommen. Wir ermutigen dich also nicht dazu, das zu machen. Aber wir wollen unseren Spielern auch Freiheiten geben, deshalb kannst du es tun. Du kannst zwei verschiedene Spezies in ein Habitat stecken, die sich gut miteinander verstehen. In unserer E3-Demo lebten etwa Zebras mit Gnus zusammen. Das wirkt sich auch positiv auf das Wohlbefinden der Tiere aus.«

Klar, letzten Endes darf der Spieler entscheiden, wie er seinen Zoo führen möchte – aber wer seine Tiere schlecht behandelt, sie nicht artgerecht hält oder gar blutige Kämpfe zwischen verschiedenen Raubtieren zu inszenieren versucht, der muss wie in der Rea-

lität mit Konsequenzen rechnen. Die Gäste sind unzufrieden, die in regelmäßigen Abständen stattfindenden Kontrollen durch einen KI-Inspekteur resultieren in schlechten Bewertungen sowie Strafzahlungen, und das ganze Unterfangen wird wirtschaftlich unrentabel. Also liebe Zoo-Direktoren, selbst wenn Planet Zoo nur ein Spiel ist: Behandelt eure Tiere anständig! ★

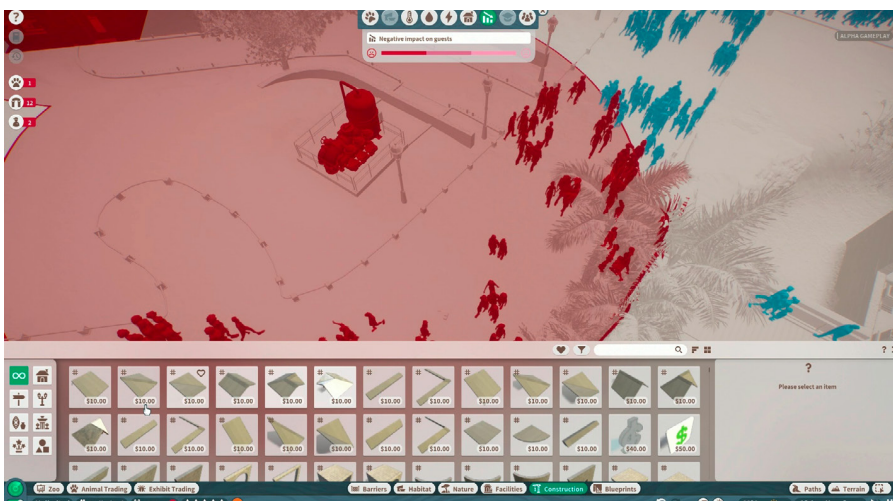


Peter Bathge

@GameStar_de



Die Tiere sind der Star von Planet Zoo. Frontier weiß das und stellt sie wann immer möglich in den Vordergrund, sowohl im Spiel (Verfolgerkamera!) als auch beim Marketing. Und natürlich werden Spieler einer Zoo-Sim viel Wert darauflegen, dass sich die flauschigen, ledrigen und schuppigen Bewohner ihrer aufgebauten Gehege möglichst glaubwürdig verhalten. In der Hinsicht mache ich mir keine Sorgen, Planet Zoo ist, was das angeht, schon jetzt absolut beeindruckend. Während des Anspiels wollte ich daher eher der Frage auf den Grund gehen, wie anspruchsvoll Planet Zoo wird. Aber die üblichen Umstände einer Demo machten mir einen Strich durch die Rechnung: Ich hatte unendlich Geld und außer ein paar ausgebüchsten Nashörnern gab es im Park keine akuten Krisen zu bewältigen. Dennoch hat mir ein neugieriger Blick in die Menüs und auf die Filterfunktionen Mut für die Vollversion gemacht: Frontier scheint zumindest gewillt, Management-Profis eine größere Herausforderung als in Planet Coaster zu bescheren. Ob Planet Zoo ein großartiges Aufbauspiel wird oder nur (mangels Konkurrenz) die beste Zoo-Simulation seit vielen Jahren, das wird erst der Test nach vielen Stunden mit dem Spiel klären können. Nach dem Anspielen verspüre ich aber auf jeden Fall den starken Drang, mich stärker mit den besonderen Bedürfnissen der mir anvertrauten Tiere zu beschäftigen – und sehe viel Potenzial für spannende Stunden abseits schnöder Dekorationsaufgaben.



Mit Anzeigefiltern und Heatmaps erkennt ihr schnell Problemzonen. Hier fühlen sich die Besucher etwa von der Kläranlage gestört.