

Planet Zoo

MIT ELEFANTEN UM DIE WELT

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **5.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Planet Zoo läutet die Rückkehr der Zoo-Simulationen ein und verspricht eine lebendige Tierwelt, die bei Besuchern und Spielern für Staunen sorgt. Von Fabiano Uslenghi

Es herrscht Panik! Menschen suchen verzweifelt nach einem Ausgang. Irgendwo lässt ein Junge vor Schreck seinen Cheeseburger fallen. Der Grund für die Aufregung? Ein putziger Roter Panda, der gerade den Schwanz hinter die Ohren klemmt und einen Purzelbaum schlägt. Irgendwie hat sich das Bärchen aus seinem Gehege befreit. Doch was in Frontiers vorherigem Spiel Jurassic World Evolution noch eine tödliche Katastrophe gewesen wäre, ist in Planet Zoo ein Kuriosum, das uns dann doch eher zum Lachen bringt. Hier hüten wir nämlich keine urzeitlichen Riesenechsen, die unsere Kundschaft verspeisen, sondern eben niedliche kleine Tierchen wie besagten Roten Panda.

Dabei bleibt es natürlich nicht, denn wäre ein Grizzly auf diese Art entkommen, wäre

die Panik wirklich berechtigt. Aber die Anzahl an möglichen Ausbrechern ist in Planet Zoo auch einfach so groß und abwechslungsreich, dass wir Verständnis dafür haben, dass die Entwickler den Besuchern nicht für jedes ausgebüchste Tier eine eigene Panikreaktion einprogrammiert haben.

Dafür haben die Entwickler versprochen, dieses Mal mehr Aufwand in den Management-Teil des Aufbauspiels zu stecken, der bei Planet Coaster und Jurassic World Evolution noch zu kurz kam. Das ist in Planet Zoo auch spürbar, aber nicht an allen Ecken.

Ein Modus für jeden Spielertyp

Planet Zoo gibt sich große Mühe, unterschiedliche Spielertypen abzuholen. Das zeigt sich auch an den insgesamt vier Spielmodi. Anfänger sollten als Erstes in den Karrieremodus schauen. Darin werden uns in insgesamt zwölf Missionen ein paar wichtige Handgriffe gezeigt, um unseren Zoo zu planen. Nebenbei wird eine kleine Geschichte erzählt, die aber eher zweckmäßig als spannend ist. Dummerweise verpennt der Modus ein paar wichtige Anleitungen.

Wir lernen zwar, wie man die Tiere zufrieden stellt, aber nicht wie man das teilweise etwas hakelige Bautool richtig bedient. Die vorgefertigten Zoos sind zudem zwar alle wunderschön, lassen aber wenig Platz für kreative Eigenmaßnahmen. Langfristig wird der Karrieremodus deshalb ziemlich dröge.

In den Modi Herausforderung, Franchise und Sandbox können wir die wahre Stärke, nämlich die kreative Freiheit, voll und ganz auskosten. Wie schon in Planet Coaster dürfen wir auch auf die Kraft der Community-Inhalte zurückgreifen und via Steam-Workshop in unser Spiel importieren. Allerdings handelt es sich beim Herausforderungs- und beim Franchisemodus um nahezu dieselbe Spielart. Hier wählen wir einen Kontinent und eine Region, in der wir unseren eigenen Park bauen wollen. Jede Gegend bietet eine andere Herausforderung, da sich Wetterbedingungen und Temperatur unterscheiden. Im afrikanischen Grasland ist es heiß und trocken, während es in England sowohl schneien als auch regnen kann.

Wir bekommen am Wunschort eine gewaltige ebene Fläche zur Verfügung gestellt und dürfen uns kreativ austoben. Außerdem erforschen wir neue Gebäudetypen. Während der Herausforderungsmodus eine reine Singleplayer-Erfahrung ist, brauchen wir im Franchisemodus eine Internetanbindung, um etwa Tiere mit Freunden zu tauschen.

Alles, was da krecht und fleucht

Ganze 77 Tierarten stehen uns in Planet Zoo zur Verfügung, und so müssen wir bei der Eröffnung unseres Zoos auch direkt eine knifflige Frage beantworten: Welches Tier setzen wir denn als Erstes in unseren Park? Erst wenn wir unser erstes Gehege mit einem Bewohner ausgestattet haben, trudeln nämlich nach und nach zahlungswillige Besucher ein und bringen Geld in unsere Kassen.

Immerhin ist die Auswahl an Tieren anfangs noch begrenzt, da wir nicht gleich unser ganzes Geld für seltene Tiere ausgeben



Gesellige Tiere wie Pandas vereinen sich zur Essenszeit zu kleinen Gesprächsrunden.

Krabbelkäfer im Tierpark

Neben Tausendfüßlern und Spinnen haben sich noch ein paar weitere Vielbeiner in Planet Zoo geschlichen – Bugs. In der von uns getesteten Version gab es stellenweise noch ein paar ärgerliche Spielfehler. Der schlimmste davon sorgte etwa dafür, dass unsere Spendeneimer nicht mehr benutzt wurden, weshalb ein ganzer Park den Bach runter ging. Dieser Fehler trat aber nur ein einziges Mal auf, deshalb verzichteten wir auf eine Abwertung. Häufiger sind unschöne Grafikbugs, sowohl bei den Besuchern als auch den Tieren. So schwebt gerne Mal ein Zoowärter über eine Gehegemauer, und Krokodile laufen auf der Wasseroberfläche. Diese Fehler sind selten von Dauer, kommen aber oft genug vor, um auf die Atmosphäre zu drücken.



Die Übersichtsanzeige gibt uns alle wichtigen Informationen zu Diegos Gefühlslage auf einen Blick. Offenbar hat der Kerl etwas Schlechtes gegessen.

sollten und einige Angebote nur zufällig auftauchen. Da es bei Wirtschaftssimulationen ja gemeinhin besser ist, die Sache erst einmal etwas ruhiger anzugehen, entscheiden wir uns für eine Galapagos-Schildkröte. Die kann uns auch nicht so leicht wegrennen. Ein Klick genügt und das Panzertier gehört uns, wird aber vorerst im Handlungszentrum aufbewahrt. Nun gilt es, ihm eine Heimat zu bauen. Doch wie sieht so ein Schildkrötengehege eigentlich aus? Wir ziehen auf gut Glück einen angemessen großen Rahmen. Dann noch eine Futterstelle und etwas zu trinken. Danach stellen wir einen Pfleger ein, der die Schildkröte namens Diego durch ein Tor ins Gehege setzt.

Schöner wohnen

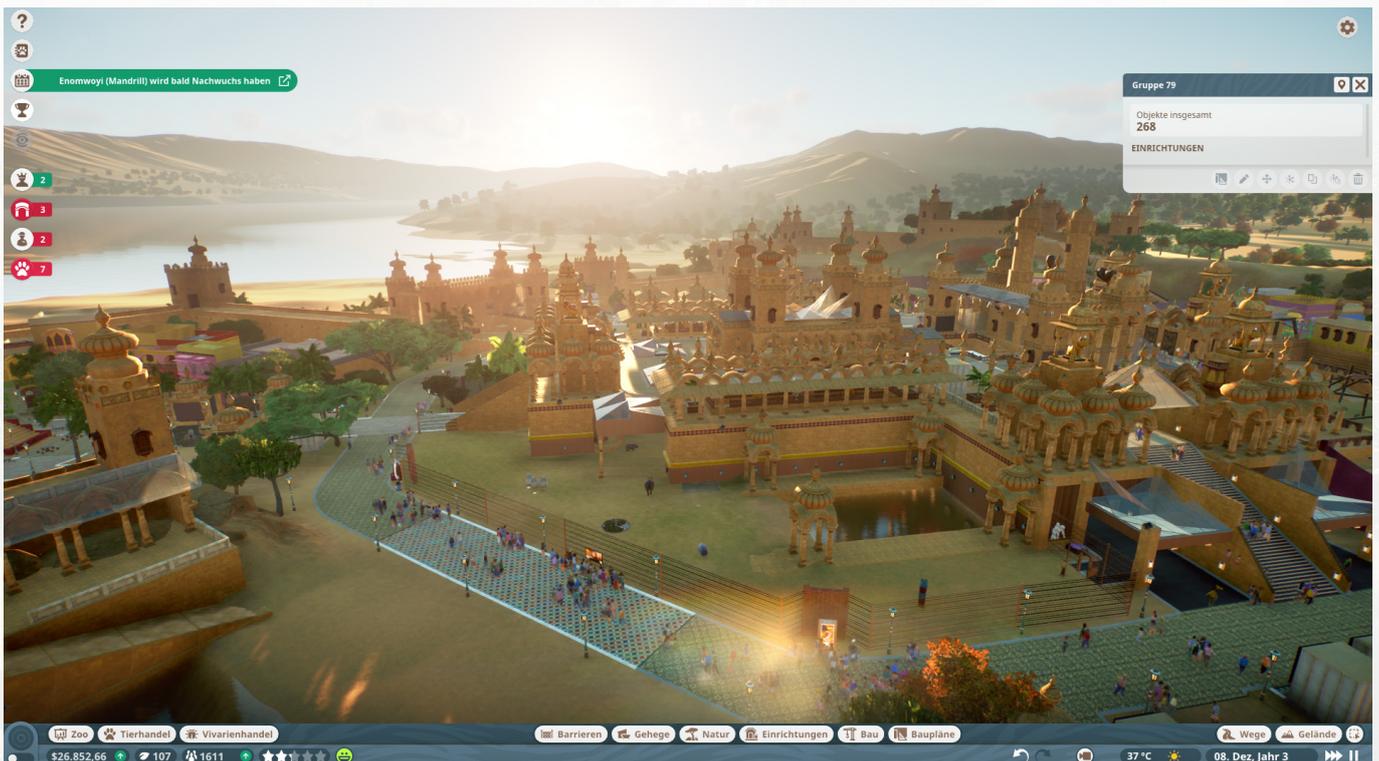
Da sitzt das Vieh nun und sieht ein wenig verlassen aus. Es kommen ein paar Besucher und glotzen unsere Schildkröte an. Die

Schildkröte glotzt zurück. Ein Klick auf das Reptil zeigt uns seinen Gemütszustand. Die Menüs verraten eines auf den ersten Blick: Diego fühlt sich nicht wohl. Glücklicherweise finden wir schnell heraus, was dem Tier fehlt. Planet Zoo vermittelt übersichtlich, was ein jedes Tier braucht, um glücklich zu werden. Unsere Schildkröte findet etwa das hohe Gras nicht gut. Wir wechseln ins Geländemenü und pinseln wie schon bei Planet Coaster einen passenderen Untergrund über das Gras. Anders als im Geschwisterspiel hat die Geländeart diesmal aber nicht nur einen optischen Effekt. In Echtzeit sehen wir, wie sich Diegos Gemütslage verbessert. Hier ein wenig Sand, dort etwas Erde, schon sieht das Tier gelassener aus. So richtig angekommen fühlt er sich aber immer noch nicht. Deshalb vergrößern wir das Gehege artgerecht und setzen Pflanzen und Felsen hinein, die aus Diegos natürlichem Habitat stam-

men, tropische Gewächse aus Südamerika. Jetzt fühlt sich Diego pudelwohl und auch die Besucher freuen sich. Planet Zoo legt großen Wert darauf, dass wir uns um die Tiere kümmern. Wer auf Kosten des Tierwohls Geld scheffeln will, fliegt auf die Nase.

Große und kleine Attraktionen

Nach und nach wird unser Park größer. Wir planen neue Gehege für noch exotischere Tiere. Affen, Flusspferde, Giraffen und Wölfe kommen dazu, jede Kreatur sieht fantastisch aus. Nicht nur optisch sind die Tiere teilweise nicht von ihren realen Gegenstücken zu unterscheiden. Auch ihre Animationen, wie sie sich verhalten und wie sie klingen zeigt, wie viel Mühe in die authentische Darstellung geflossen ist. Sogar Kleinstvieh wie exotische Spinnen locken zahlreiche Besucher an. Allgemein funktioniert die Besucher-KI sehr gut. Irgendwann strömen wahre



Die vorgefertigten Tiergärten im Karrieremodus sehen toll aus, bieten aber wenig Platz, um selbst kreativ zu werden.

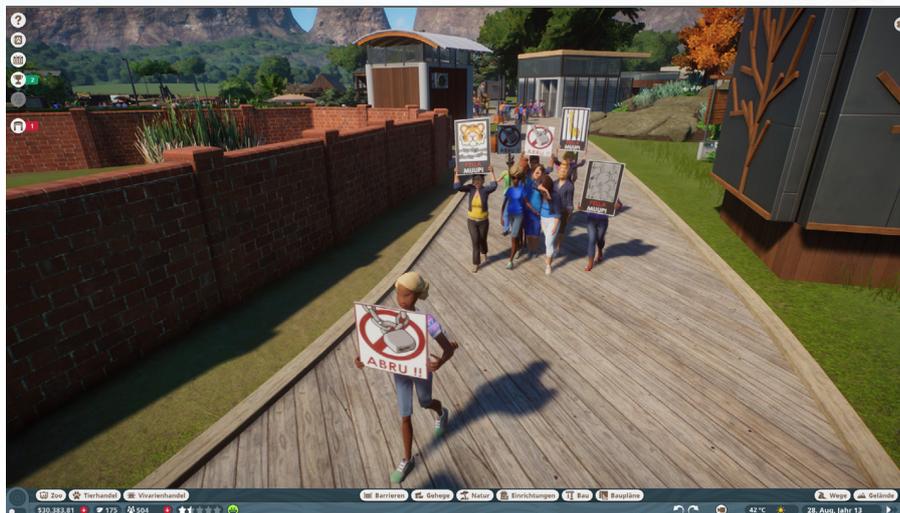
Massen an Schaulustigen über unsere Straßen und die merken sofort, von wo sie den besten Blick auf unsere Tiere haben. Dafür hapert es manchmal bei den Angestellten. Die können wir zwar individuell aufteilen, trotzdem kommt es aber zu Engpässen, wenn etwa ein Forschungsgebäude belegt ist. Dann bilden sich sogar Schlangen aus wartenden Mitarbeitern.

Wo ist denn der Panda?

Beim Bauen der Gehege gilt es nicht nur die Bedürfnisse der Tiere zu bedenken. Besucher kommen ja in den Zoo, um etwas zu sehen. Wir sollten die Absperrung also mit Fenstern ausstatten, oder niedrig genug platzieren, damit auch Kinder drüber gucken können. Planet Zoo registriert hervorragend, von wo unsere Kunden den besten Blick haben, was auch kreative Lösungen möglich macht. Zugegeben, wer so wenig Aufwand wie möglich in ein artgerechtes Gehege stecken möchte, kann einfach ein wenig Untergrund pinseln und Pflanzen setzen, bis das Tier zufrieden ist. Aber das würde bedeuten, freiwillig auf das mächtige Bautool zu verzichten. In Planet Zoo können wir modular aus Einzelteilen unseren Zoo zusammenbauen. Ein Fest für Schönbauer!

Führ mich zum Schotter

Bei all der Tierliebe hat Planet Zoo natürlich noch einen weiteren Anspruch: Es soll eine spannende Wirtschaftssimulation sein. Planet Coaster konnte in diesem Bereich seinerzeit nicht überzeugen, auch Jurassic Park Evolution blieb hinter seinen Möglichkeiten. Planet Zoo bessert hier einiges nach, verpasst an anderen Stellen aber erneut die Komplexität zu erhöhen. Damit unser Park rentabel wird, müssen wir die Kunden nicht nur zufrieden halten, sondern ihnen auch genug Gelegenheiten bieten, ihr Geld auszugeben. Während in Planet Coaster noch die Möglichkeit bestand, auf Eintritt zu verzichten und dafür fett an den Achterbahnen und Karussells abzukassieren, dürfen wir in Planet Zoo für die Attraktionen selbst keinen Preis aus schreiben – man kann schließlich nicht »mit dem Löwen fahren«. Den Eintrittspreis erhöhen wir deshalb immer weiter, je größer der Park wird. Werden wir zu dreist, nehmen die Besucherzahlen ab. Das System funktioniert ganz gut, wird mit der Zeit aber zur Nebensache. Unsere eigentliche Einnahmequelle ist nämlich nicht der Eintritt. Etwa 60 Prozent unseres Gewinns erwirtschaften wir mit Spendenbüchsen, die wir taktisch klug dort aufstellen, wo die meisten Kunden die längste Zeit stehen. Damit unsere Kunden noch zufriedener sind, errichten wir Verkaufsstände für Trank und Speis, oder einen Souvenirladen. Wir können zwar Micromanagement betreiben und die Preise anpassen, wirklich nötig ist das aber nicht. Neben den Preisen können wir auch das Gehalt unserer Mitarbeiter variieren. Unzufriedenes Personal arbeitet schlechter. Aber auch hier kann man die Schieberegler oft ignorieren.



Sollte ein Tier sich zunehmend schlechter fühlen, ruft das Demonstranten auf den Plan.

Rettet die Tiere

Es gibt in Planet Zoo aber noch eine zweite Währung, die sich Naturschutzpunkte nennt. Damit dürfen wir seltene Tiere kaufen. Die Punkte können wir nur erwirtschaften, indem wir Tiere in die Freiheit entlassen oder Community-Herausforderungen bestehen. Das ist spannend, da wir dadurch von der Zuchtmechanik Gebrauch machen müssen. Wir kaufen nicht einfach Tiere ein, sondern sorgen dafür, dass sie sich fortpflanzen – die Nachkommen werden in die Freiheit entlassen. Die schönsten Tiere behalten wir, da sie Menschenmengen anlocken. Wer jedoch nicht aufpasst, hat ruckzuck ein Gehege voller Tiere, die sich aufgrund der Überbe-

legung an die Kehle gehen. Je mehr Tiere in einem Gehege, umso schneller verreckt es außerdem, was Krankheiten verursacht.

Allgemein merkt man Planet Zoo an, wo seine Wurzeln sind. So hat das Spiel sowohl Stärken von Planet Coaster und Jurassic World Evolution, aber eben auch wieder ähnliche Schwächen. Eine komplexe Wirtschaftssimulation sollten Spieler auch dieses Mal nicht erwarten. Doch die liebevoll gestaltete Tierwelt und das Management unserer Attraktionen können darüber hinwegtrösten. ★

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Planet Zoo hat bei mir sofort Erinnerungen an die Kindheit geweckt. Damals, als man noch mit offenem Mund vor einem Gehege stand, in dem sich gerade ein echter Löwe majestätisch aufrichtet. Oder wenn man dann doch irgendwann ins Terrarium-Gebäude gelaufen ist, nur um in scheinbar leere Vivarien zu starren. Die Tiere wirken lebensecht und es ist jedes Mal aufs Neue richtig aufregend, wenn ich ein Exemplar einer seltenen Spezies ergatteren konnte und ihm dann in mühseliger Kleinarbeit ein passendes Gehege schuster, in dem es sich austoben kann. Klar, der wirtschaftliche Anspruch ist auch dieses Mal wieder gering. Es gibt viele Schrauben, an denen wir drehen können, müssen das aber nicht. Wenigstens die Tierverwaltung bietet aber einen Anspruch, der bei Planet Coaster noch gefehlt hat. Zudem hätte ich ja gar keine Zeit mehr, all die fantastischen Tierarten zu bestaunen, wenn ich mich stets um meine Finanzen sorgen müsste. Denn darum geht es in Planet Zoo: um die Tiere. Wir wollen nicht reich werden, wir wollen Löwen, Affen, Bären und Echsen ein Zuhause geben.

PLANET ZOO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i5 2500 / AMD FX-6350 Geforce GTX 770 / Radeon R9 270X 8 GB RAM, 16 GB Festplatte	Intel i7 4770k / AMD Ryzen 5 1600 Geforce GTX 1070 / Radeon RX 580 8 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + lebensechte Tieranimationen
- + schöne Regen- und Schneeeffekte

- + großartige Soundkulisse
- + nachvollziehbare Menschenmassen

- (seltene) nervtötende Bugs

SPIELDESIGN

- + Baumöglichkeiten fördern Kreativität
- + zahlreiche Optimierungsoptionen

- + Tier- & Parkmanagement gehen Hand in Hand
- teilweises Sammeln von Naturschutzpunkten

- fummelige Bedienung

BALANCE

- + sehr angenehme Komplexitätskurve
- + kein Leerlauf

- + Modi für jeden Spielertyp
- + Finanzen werden irgendwann zum Selbstläufer

- Tutorial-Kampagne erklärt zu wenig

ATMOSPHÄRE / STORY

- + erlebnisreiche Zoo-Atmosphäre
- + spürbar unterschiedliche Regionen

- + realistische Tier- & Pflanzenwelt
- + mannigfaltige Gebäudedesigns

- unspektakuläre Story-Missionen

UMFANG

- + 77 unterschiedliche Tierarten
- + viele Fakten

- + lehrreiche Enzyklopädie mit scheinbar unendlichen Baumöglichkeiten
- + sieben Biome

- + gewaltige Bauflächen

FAZIT

Die bislang beste Zoo-Simulation. Reine Manager kommen zwar ein wenig zu kurz, kreative Tierfreunde finden aber ihr Eldorado.