

## Jurassic World Evolution 2

# WENIGER POPCORNKINO, MEHR MANAGER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **9.11.2021**

Zwei Stunden, zwei Missionen, ein Auftrag: die neuen Dinoparks in Jurassic World Evolution 2 ausprobieren. Hier kommt unser Bericht vom Zoobesuch. Von Martin Deppe



## Martin Deppe

Unser freier Autor und GameStar-Gründungsmitglied Martin Deppe ist selbst so ein Dinosaurier: Seit 1995, also grauer Vorzeit, macht er die Gamesbranche unsicher. Am liebsten jagt Martin Aufbau- und Strategiespiele. Vor allem Rundenstrategie – die rennt nicht so schnell weg.

»Okay Freunde, nur noch fünf Minuten!« Verflixt, das reicht nicht mehr für die Lagune und die Riesenvoliere. Wer hatte eigentlich die grandiose Idee, uns nur knapp zwei Stunden in ein Spiel zu schicken, das ein richtiger Zeitfresser werden soll? Per Remote-Desktop, nur mit der ersten Kampagnenmission und einer Challenge? Und dann noch mit einem freundlichen, aber bestimmten Frontier-Mann, der die Anspiel-Session überpünktlich beendet! Aber für einen ersten Eindruck und Überblick zu den vielen kleinen und großen Änderungen hat unser Hands-on-Termin in Jurassic World Evolution 2 allemal gereicht.

## Mehr Platz für Dinos?

Unterschied Nummer eins zum Vorgänger von 2018 hüpf gleich ins Auge: Unser erster Einsatz beginnt in einem Schneesturm. Denn die Jurassic Parks sind jetzt nicht

mehr auf tropische Inseln begrenzt, sondern weltweit angesiedelt – in unserem Fall im frostigen US-Bundesstaat Washington. Ihr wisst schon, links oben, kurz vor Kanada. Wir haben trotz des ungewohnten Schneefalls schnell ein Déjà-vu: Mit Hubschrauber und Betäubungsgewehr sollen wir zwei ausgebüxte Dinos jagen. Schon wieder? Ja, das gibt's auch im zweiten Teil, aber nicht mehr

so häufig. Jurassic World Evolution 2 geht mehr Richtung Manager, fährt weniger Non-stop-Katastrophen, Sabotageakte und Massenpanik auf. In unserer ersten Mission, die auch als Tutorial dient, müssen wir ein verlassenes Wilderercamp auf Vordermann bringen. Der Schneesturm hat die viel zu engen Gehege demoliert, die beiden Carnotaurus-Fleischfresser sind ausgebrochen.





Schluss mit Tropeninseln: Wie bei Planet Zoo errichtet ihr Dinoparks in unterschiedlichen Biomen – hier zum Beispiel in der Taiga. Spielerisch sind die Unterschiede aber überschaubar.

Mal vom Schnee abgesehen erinnert auch die erste Bauphase massiv an den ersten Teil. Hubschrauberlandeplatz, Rangerstation mit Jeeps, das gab's da so auch schon. Wir verlegen Wege, ein Transformator versorgt Gebäude im Radius automatisch mit Strom, so weit, so bekannt. Aber wie gesagt, es ist die erste Mission, da gibt's grad mal ein paar Basisgebäude und wenig spielerische Möglichkeiten. Darum ist die Map auch noch sehr klein. Generell war die Kartengröße im Vorgänger ein großer Kritikpunkt, den Frontier jetzt beheben will. Die Maps in der Kampagne, bei den Challenges und im Sandbox Mode seien größer, sagte uns Game Director Richard Newbold später im Interview – wollte aber partout noch keine konkreten Flächenvergleichszahlen nennen.

### Renitente Zaungäste

Beim Demontieren der lädierten Gehegezäune können wir den Radius einstellen und was darin stehen bleiben soll. Unser Ziel: ein ge-

scheites großes Gehege statt vieler kleiner bauen, schließlich soll das keine Hühnerlegebatterie werden. Kleine Zahlen über den Zaunelementen verraten jetzt, wie sicher der Abschnitt ist – je höher die Ziffer, desto angemessener sind Mauern, Zäune und so weiter für die jeweiligen Insassen. Die Tiere selbst tragen korrespondierende Zahlen: von eins wie »größtenteils harmlos« bis fünf wie »Elitekillermaschine«, quasi.

Damit sich unsere beiden Bewohner wohlfühlen, verlegen wir einen kleinen Wald im Gehege. Denn die Dinos sind wieder anspruchsvoll: Das Terrain muss passen, Wasser und Futter sollen gefälligst gereicht werden, genug Artgenossen wären auch nett. Also legen wir einen Tümpel an und packen gleich einen Frischfischspender rein. Und die Ranger bekommen einen dieser neuen Beobachtungsposten, die ein bisschen an ein Dixi-Klo in Tarnfarben erinnern. Von dort aus können sie unsere Dinosaurier scannen und überprüfen, ob's ihnen auch gutgeht.

### Wer ist hier der Boss?

Gescannte Dinos verraten uns gleich mehr über ihre Vorlieben. Dabei fällt uns bei einem der beiden Carnotaurus (Carnotauri? Carnotauren? Nein, die Mehrzahl ist wirklich Carnotaurus!) ein kleines Kronensymbol auf. Ah, das Alphatier! Saurier derselben Spezies haben ein Alphatier, das den Ton angibt und dem die anderen Tiere folgen. Das gab's zwar schon im Vorgänger ab Patch 1.5, aber die Rolle der Alphas soll im zweiten Teil noch etwas größer werden. Zum Beispiel bei Revierkämpfen innerhalb eines Geheges. Das war in unserer zweistündigen Anspielphase zwar noch nicht zu sehen, aber Frontiers Plan ist, dass Mitglieder unterschiedlicher Spezies ein Gehege unter sich aufteilen. Vor allem die Wasserstellen sind entscheidend – wenn eine Gruppe zu dominant wird und das ganze Wasser für sich beansprucht, werden die anderen Bewohner erst durstig, dann unzufrieden, dann immer schwächer. Ihr könnt dann entweder mehr Artgenossen dazuholen, um die Gruppe zu stärken, oder eine separate Wasserstelle im Revier der schwächeren Gruppe anlegen. Die Revieraufteilung der Gruppen lässt sich an einem einblendbaren, dynamischen Filter ablesen.

Kälte und Hitze sind laut Game Director Richard Newbold allerdings nicht so entscheidend – ihr könnt zum Beispiel Dinosaurier in einem Wüstenpark halten, ohne das Gehege komplett bewässern zu müssen. Hauptsache, es ist genug Wasser zum Saufen da. Und im Schnee braucht ihr keine Heizpilze aufzustellen. Hier sind wir dezent zwiespalten: Zum einen wäre es ja eine schöne Herausforderung, Tiere in einem völlig ungewohnten Biotop zu halten. Zum anderen ist es aber repetitiv-nervig, zig Gehege mit Fußbodenheizung oder Klima-



Aus dem Helikopter abtrünnige Dinos schlafen legen – das gab's im Vorgänger alle naselang. Den »Actionteil« hat Frontier aber zurückgefahren.

anlagen auszustatten. Unseren beiden Carnotaurus (irgendwie liest sich das immer noch komisch, sagt das Latinum in uns) ist diese Klimadiskussion herzlich egal, die sind gerade mit Ziegenjagen beschäftigt.

**Wir erfinden ein ... Klo**

Szenenwechsel in den Challenge Mode, das zweite Element, das wir beim Hands-on ausprobieren konnten. Der Challenge Mode besteht derzeit aus fünf verschiedenen Herausforderungen, die jeweils andere Schwerpunkte setzen – zum Beispiel einen Park ausschließlich mit Pflanzenfressern zu betreiben und trotzdem genug abenteuerlustige Gäste anzulocken. Euer Ziel ist es, in einer Challenge möglichst fünf Sterne zu holen, indem ihr auch Nebenaufgaben erfüllt und nicht zu lange rumtrödeln, denn auch die Zeit bis zur Zielerreichung spielt eine Rolle. In unserem Fall sind's gleich mehrere Ziele auf einmal: Gästekomfort auf auf 75 Prozent, ein regelmäßiges Einkommen von 100.000 Dollar pro Minute erreichen, 250 Gäste in den Park locken. Also los geht's, Fressbuden bauen, Toiletten aufstellen, Getränkestä... wie, das geht alles noch gar nicht?

Tatsächlich, in der Challenge müssen wir so gut wie alles erst durch Forschung freischalten. Sogar die Gästeklos. Anders ausgedrückt: In Jurassic World Evolution 2 erwecken wir Giganten zum Leben, die vor Abermillionen Jahren ausgestorben sind – sind aber zu doof, eine simple Toilette hinzustellen? Das fanden wir mehr als nervig, zumal die Hands-on-Spielzeit ohnehin knapp war und wir die spannenden Bauten wie die Lagune für amphibische Saurier oder die Riesenvoliere für Flugsaurier nicht mehr freispielen konnten. Wir haben deshalb nachgefragt: Fangen wir in jeder Kampagnenmission, in jeder Challenge bei wieder null an? Nein, müssen wir zum Glück nicht, sagt uns Game Director Newbold, gerade in der Kampagne sollen in Folgemissionen schon ordentlich Gebäude zum Bau verfügbar sein.

**WASSER- UND FLUGSAURIER**

Wie erwähnt konnten wir wegen des zeitaufwändigen Forschens die Flug- und Wassersaurier nicht live erleben. Aber wir haben Game Director Richard Newbold gefragt, wie genau das mit den fliegenden und schwimmenden Sauriern funktionieren soll:

Für Flugsaurier wie den Dimorphodon hier im Bild errichtet ihr eine überdimensionierte Voliere, die ihr wie bei einem Landsauriergehege formen und ausstaffieren könnt. Also mit Bäumen, Wasserstellen, Sand, Felsen – was die fliegenden Bewohner halt benötigen.

Bei den Wassersauriern habt ihr hingegen weniger Freiraum. Die bekommen eine Lagune, das ist ein Bauwerk, das ihr einfach an Land errichtet. Ihr könnt also keinen Küstenstreifen terraformen oder sonst wie umgestalten, sondern nur das Lagunengebäude platzieren, eine Brutstätte anflanschen und zum Beispiel diesen freundlichen Mosasaurus zu Wasser lassen. Den Boden der Lagune gestalten, Wasserpflanzen reinsetzen oder Ähnliches wird nicht möglich sein, wir haben Richard Newbold explizit danach gefragt.



Flugsaurier



Wassersaurier

**Kluge Köpfe klonen kürzer**

Eine wesentliche Änderung gibt's beim Personal: Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler stellt ihr jetzt selbst ein. Die Fraktionen aus dem Vorgänger, die sich gegenseitig nicht grün waren, sind Geschichte. Stattdessen kümmert ihr euch ausgiebig um euer wissenschaftliches Team. Es ist wichtig, sich die passenden Mitglieder zusammenzustellen und ihre mitgebrachten Boni zu nutzen: Miss Crowther verbilligt eure Forschung, Mister Brunt beschleunigt das Ausbrüten von Dinos, Logistikexperte Señor Aguilar macht euren Expeditionsteams Feuer unterm Akademikerhinterm. Die Wissenschaftler braucht ihr außerdem, um neue Bauwerke freizuschalten.

Dinos für unseren kleinen Park zu bekommen, läuft grundsätzlich wie im ersten Teil ab. Schritt eins: Wir schicken auf dem vertrauten Weltkarten-Screen eine Expedition los, die Fossilien ausbuddeln soll. In unserer Challenge waren nur ein paar Ausgrabungsstätten in den USA zugänglich. Im fertigen Spiel kann man auf der Welt weitere poten-

zielle Fundorte freischalten. Besonders hochwertige Fossilien erfordern gleich mehrere Wissenschaftler, und je mehr Experten ihr auf Buddeltour schickt, desto schneller landen die Funde in eurem Park.

**Orgie für 30.000 Dollar?**

Als unser erster Expeditionstrupp mit seinen fossilen Funden eintrudelt, plopt ein Multiple-Choice-Textfenster auf: Ein Museum hätte unsere Funde gern als Spende. Als Belohnung winkt Publicity, aber die Fossilien wären halt futsch. Wir behalten sie lieber, wir wollen endlich Dinos! Solche Textfenster haben wir öfter erlebt, zum Beispiel einen archäologischen Fund auf einer Baustelle. Sollen wir ihn ignorieren und einfach weiterbauen oder eine Verzögerung in Kauf nehmen, aber einen Batzen Geld verdienen? Wenn solche Mini-Entscheidungen im fertigen Spiel abwechslungsreich werden und die Belohnungen auch wirklich passen, kann das eine motivierende Auflockerung sein – bei 08/15-Zufallsgeschichten aber ziemlich schnell nerven.

Im fertigen Spiel soll es Revierkämpfe geben, zum Beispiel um Wasserstellen.



**SCIENTISTS**

**RECRUITMENT**

<p>Amanda OLIVARES Cost Per Minute: \$ 800 Training: LEVEL 0</p> <p><b>SKILLS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LOGISTICS 2 / 5</li> <li>GENETICS 2 / 3</li> <li>WELFARE 2 / 4</li> </ul> <p><b>TRAITS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>FASTER SYNTHESIS: Decreases task time by 50% for Synthesis tasks</li> </ul> <p>BIO</p>	<p>Olivia TANNER Cost Per Minute: \$ 1,800 Training: LEVEL 0</p> <p><b>SKILLS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LOGISTICS 2 / 7</li> <li>GENETICS 3 / 9</li> <li>WELFARE 2 / 4</li> </ul> <p><b>TRAITS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>MOTIVATED: Increases Unrest limit by 4</li> </ul> <p>BIO</p>
---	---

Unsere Wissenschaftler mit ihren Stärken und Boni spielen eine wichtige Rolle – von der Gästekloerfindung bis hin zur Inkubation seltener Spezies.



Gäste sind jetzt in Normalos, Naturfans, Abenteurer und anspruchsvolle Luxus-typen unterteilt.



Dieser Carnotaurus ist ein Alphanier, verrät das kleine Kronensymbol. Die Anspiel-Session war aber zu kurz, um seine Führungsposition unter die Lupe zu nehmen.



Schon einfache Annehmlichkeiten wie dieser Donut-Stand lassen sich mit Modulen aufwerten. Ein (unsichtbarer!) Brunnen zieht Naturliebhaber und Luxusgäste an.



Gehört schon zum Inventar: der T-Rex, hier in doppelter Ausführung. Eindeutig Sicherheitsstufe fünf!

Schritt zwei, um Dinos in unseren Park zu kriegen: die eingeflogenen Fossilien im Forschungszentrum untersuchen. Das machen, ihr ahnt es schon, unsere Wissenschaftler. Aber Obacht, Mister Brunt ist vom vielen Buddeln und Fliegen müde, warnt uns ein roter Text, daneben lockt ein Ausruhen-Button. Fürsorglich wie wir sind, wollen wir der Schlafmütze schon ein Nickerchen gestatten, als wir stutzig werden: Eine Stunde Pause kostet uns 30.000 Dollar? Was macht der Kerl damit bloß? Orgien feiern? Nix da, weiterforschen!

### Socializing mit Struthiomimus

Schritt drei der Dinoerschaffung steht an: das Ausbrüten der Eier! Wir erschaffen einen Struthiomimus, das ist ein laufvogelähnlicher Saurier, sowie einen Armagasaurus mit charakteristischen Stacheln auf dem Hals.

Aber die sind nur zur Verteidigung, denn der Armagasaurus ist ein schön genügsamer Pflanzenfresser. Aber schon Sicherheitsstufe zwei, also »nicht mehr ganz so harmlos«. Jetzt nur noch auf »Freilassen« klicken, und schon erkundet unser flotter Struthiomimus sein frisch errichtetes Gehege, gefolgt vom behäbigen Armagasaurus. Die beiden dürften sich gut vertragen, denn vor allem der Vorfahre des heutigen Vogel Strauß ist laut seinen statistischen Werten ein guter Socializer. Rund 75 verschiedene Spezies soll es zum Release geben, im Vergleich zu den 42 Startdinos des Vorgängers also eine ordentliche Aufstockung.

### Keine Panik! Na gut, ein bisschen

Besucher sind jetzt in vier Grundtypen unterteilt: Normalos mit durchschnittlichen Bedürfnissen, dann die Abenteuerlustigen, die Naturfreunde und schließlich die verwöhnten Luxusgäste. Schon unsere einfache Donut-Bude können wir unter anderem mit einem schicken Aquarium, einer Eismaschine oder einem Selfie-Spot aufwerten, um Gästetypen gezielt anzusprechen. Solche Module sind zwar nur als Statistik dargestellt und nicht in der Spielgrafik zu sehen, bieten aber deutlich mehr Finetuning-Möglichkeiten als im Vorgänger von 2018. Auch die Saurierspezies ziehen unterschiedliche Besucher an – abenteuerlustige Gäste stehen zum Beispiel auf Fleischfresser.

Wir dürften im zweiten Teil viel weniger damit beschäftigt sein, ausgebrochene Dinos auf Menschenjagd einzufangen. Klar, gibt's das auch wieder (Richard Newbold: »Es ist schließlich immer noch Jurassic World!«), aber hier werden zum Beispiel nicht nonstop Stromversorgung und Zäune sabotiert. Zumindest nicht, wenn wir un-

sere Wissenschaftler regelmäßig in die (äußerst kostspielige) Pause schicken.

Hätten wir Mister Brunt mal seine Orgie gegönnt – wenige Minuten später sabotiert er nämlich tatsächlich unseren Zaun. Zum Glück spazieren die harmlosen Insassen nur neugierig draußen herum, lassen sich brav betäuben und ins Gehege zurückfliegen. ★

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Mein Fazit nach knapp zwei Stunden Spielzeit plus Interview: Jurassic World Evolution 2 wird mehr Management und weniger Popcornkino als sein Vorgänger – allein schon durch die Betonung aufs Erforschen und Spezialisieren eurer Gebäude sowie die wichtigere Rolle der Wissenschaftler. Außerdem ist Teil zwei nicht so stark an eine Filmvorlage gebunden, darum gibt's ja auch Parks in unterschiedlichen weltweiten Biomen. Erwartet aber auch keine allzu große Spielteufe: Die Biotope unterscheiden sich fast ausschließlich optisch und durch Plagen wie Schnee- oder Sandstürme. Klimazonen und Temperaturen spielen dabei kaum mit rein. Und anders als etwa in Planet Zoo kümmert ihr euch nicht um Details wie die optimale Mülleimerplatzierung. Jurassic World Evolution 2 dürfte sich damit in der Managementtiefe ziemlich in der Mitte zwischen seinem Vorgänger und Planet Zoo bewegen. Ich hatte beim Probespielen trotz der vielen Zwangsforscherei viel Spaß und hätte gerne weitergemacht – das ist schon mal ein gutes Vorzeichen!

