

Jurassic World Evolution 2

DIE DINOS
SIND DIE STARS

Genre: **Strategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments**
 Termin: **5.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
 Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Mit seinen vielen Verbesserungen macht das Dino-Aufbauspiel seinen Vorgänger obsolet und setzt seine Dinos besser in Szene als je zuvor. Von Sascha Penzhorn

Manchmal lassen wir den Park einfach eine Weile laufen, kümmern uns mal nicht um sämtliche Belange unserer ohnehin pflegeleichten Besucher und beobachten einfach nur unsere Dinosaurier. Den Carnotaurus beispielsweise, der seinem Artgenossen Kopfnüsse verpasst oder sein Kinn überall in der Landschaft reibt, weil er sich mit seinen Stummelarmen so schlecht kratzen kann, wenn es ihn mal juckt. Manchmal setzt er sich auch nur hin und ruht sich aus, bevor er Lebendfutter aus unserem Ziegenspenderspährt, diesem nachstellt, sich schließlich draufwirft, es in die Luft wirbelt und in einem Happs verschlingt.

Die prähistorischen Riesenechsen in unserem Park wirken dynamischer, lebendiger und viel lebensechter als noch im ersten Jurassic World Evolution. Okay, das mit der Lebensnähe ist vielleicht dann doch etwas weit hergeholt, denn genau wissen wir natürlich nicht, wie sich Dinos verhalten haben. Zumindest sind ihre Verhaltensweisen und Animationen aber plausibel und erinnern an große Reptilien aus unserer Zeit.

Ob ihr Freude an diesem Spiel habt, hängt in erster Linie davon ab, wie sehr euch diese neue Liebe zum Detail bei den Dinosauriern interessiert. So hat der Managementteil in dieser Fortsetzung zwar etwas mehr Tiefgang

als zuvor, doch T-Rex, Velociraptor und die anderen Kreaturen aus längst vergangenen Zeiten sind und bleiben der wichtigste Aspekt in diesem Aufbauspiel.

Komplett nur gegen Aufpreis

Eins vorweg: Wir sind sehr happy mit dem Spiel und finden, dass es seinen Vorgänger in so ziemlich allen Bereichen übertrifft. Dennoch müssen wir zum Anfang erst mal etwas motzen: So bietet Jurassic World Evolution 2 stolze 84 unterschiedliche Dinosaurierspezies, also mehr Dinos als im ersten Teil und sämtlichen DLCs zusammen. Allerdings gibt es fünf davon zusammen mit ein paar Skins



Unser Park wächst und gedeiht, trotzdem hätten wir uns mehr größere Karten gewünscht, auf denen wir uns so richtig austoben können.



Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr Dinosaurier-Fans seid.
 ... ihr euch gern um virtuelle Tiere kümmert.
 ... ihr entspanntes Parkmanagement mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr eine harte Managementsimulation wollt.
 ... ihr keine Lust auf dauerndes Freischalten habt.
 ... ihr eine gut erzählte Kampagne wollt.

nur gegen Aufpreis in der Deluxe-Edition des Spiels. Okay, das ist kein Weltuntergang, das kann man im Zweifelsfall auch einfach ignorieren. Aber wer das komplette Spiel will, muss extra zahlen. Unser zweiter Kritikpunkt ist die Kampagne, die ihren Namen kaum verdient. Im Prinzip handelt es sich bei diesem Spielmodus um kaum mehr als ein ausgedehntes Tutorial, in dem ihr eine Handvoll Dinosaurier einfangt, pflegt und erste Gehege und Gebäude aufstellt. Mechaniken wie Parkbesucher oder Fossilien kommen hier aber überhaupt nicht zum Einsatz, die Wirtschaft spielt in diesem Modus praktisch keine Rolle, und eine interessante Story erlebt ihr hier auch nicht.

Veteranen des ersten Teils können die Kampagne getrost überspringen und verpassen im Prinzip nichts. Wer sich halbwegs mit dem Genre auskennt, wird hier auch zu keinem Zeitpunkt gefordert. Falls ihr mit



Die neuen Landschaften im Spiel sehen klasse aus und bieten etwas Abwechslung zu den obligatorischen Tropeninseln.

englischen Spracheinstellungen spielt, bekommt ihr immerhin ein paar Textzeilen der Filmschauspieler Jeff Goldblum und Bryce Dallas Howard zu hören. Chris Pratt spricht seinen Charakter wie schon im Vorgänger nicht selbst und erhält ein ähnlich schwaches Soundalike wie der 2014 verstorbene Richard Attenborough. Spielt ihr mit deutschen Spracheinstellungen, kann euch das alles ohnehin egal sein. Eine Einstellungsmöglichkeit für englische Sprecher mit deutschen Bildschirmtexten gibt es gegenwärtig nicht. Und einige Charaktere sind einfach nur nervig und schwafeln zu viel rum. Nach rund fünf Stunden ist dieser Teil des Spiels erledigt, und spätestens jetzt stürzt ihr euch auf die Modi Chaostheorie, Herausfor-

derung und Sandkasten. Der erste dieser drei Modi, Chaostheorie, entspricht in Hinblick auf Umfang und Gameplay am ehesten der Kampagne des ersten Teils.

Zurück auf die Inseln

Hättet ihr die Parks auf Isla Nublar, Isla Sorna und die verworfene Anlage in San Diego besser leiten und organisieren können als die Charaktere im Film? In Chaostheorie könnt ihr das an fünf unterschiedlichen Schauplätzen beweisen. So helfe ihr hier beispielsweise, unter John Hammond und Henry Wu den ursprünglichen Jurassic Park aufzubauen, kümmert euch mit Simon Masrani um Jurassic World oder macht den Park in San Diego zum vollen Erfolg. Insgesamt stehen hier fünf unterschiedliche Szenarien in Schwierigkeitsgraden von einfach bis recht fordernd zur Auswahl, in deren Aufbau ihr locker Dutzende Stunden investieren könnt.

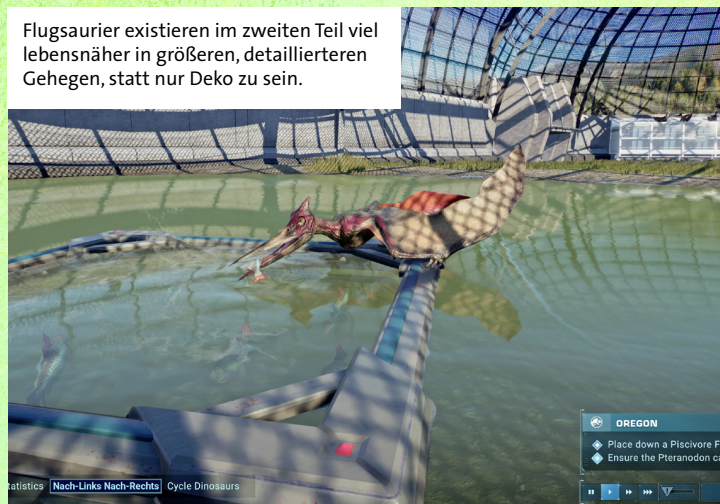
Auch im Herausforderungsmodus errichtet ihr Parks oder setzt die Ruinen gescheiterter Projekte wieder instand. Ihr versucht dabei, innerhalb eines Zeitlimits eine Fünf-Sterne-Wertung für euren prähistorischen Zoo zu erhalten. Hier gibt es Hindernisse wie eine verringerte Auswahl an Dinosauriern, weniger fähiges Personal, größere Anfälligkeit für Sabotage im Park und andere Faktoren, die eure Aufgabe je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger erschweren. Für gemeisterte Herausforderungen gibt es kosmetische Gene, über die ihr die Farbe und Muster eurer Dinosaurier optisch anpassen könnt. Zudem schaltet ihr



Die spielen nur: Langweilt sich unser Carnotaurus, liefert er sich Spaßkämpfe mit seinen Artgenossen. Verletzt wird dabei niemand.



Ihr müsst nicht mehr dauernd Dinos einfangen, trotzdem demolieren Unwetter gelegentlich Gehege.



Flugsaurier existieren im zweiten Teil viel lebensnäher in größeren, detaillierteren Gehegen, statt nur Deko zu sein.

in diesem Modus neue Landschaften und Biome für den Sandkastenmodus frei und beherbergt Dinosaurier nicht länger ausschließlich auf tropischen Inseln, sondern auch mal in verschneiten Wald- und Berglandschaften, in der Wüste, an der Küste im Vereinigten Königreich oder in einem Wald in Deutschland. Der Sandbox-Modus wiederum lässt euch nach Lust und Laune mit allen Dinos, Karten und Gebäuden spielen, die ihr in den anderen Modi freigeschaltet habt, auf Wunsch auch mit unendlich viel Geld, Strom und ohne Krankheiten, Ausbrüche und Tode. Und ja, hier und da gibt es auch mal die versprochenen größeren Karten, einige waren uns aber immer noch zu klein, besonders für die Sandbox.

Die besten Dinos

Bevor ihr auch nur über Parkbesucher und deren Bedürfnisse nachdenkt, braucht ihr logischerweise erst mal Dinosaurier, um Gäste anzulocken. Die züchtet ihr wieder über gefundene Fossilien oder fangt sie auch mal lebend ein. Es ist längst nicht mehr damit getan, die Tiere anschließend einfach ins nächste Gehege zu schmeißen und ab und zu mit Futter zu versorgen. Erst mal schickt ihr die Ranger vorbei, die genau untersuchen, was jeder Dino braucht. So erhaltet ihr genaue Informationen darüber, ob eure Riesenechse genug Platz hat, über ausreichend Wasser und die richtige Vegetation verfügt und ob sie sich mit ihren Mitbewohnern verträgt. Pflanzenfresser bekommen nämlich

nicht länger wie im Vorgänger einen albernen Futterspender, der alle paar Stunden einen Baum ausspuckt. Stattdessen bevorzugen sie je nach Spezies Blätter, Beeren oder Früchte, manche davon am liebsten in Bodennähe, andere lieber hoch oben auf Bäumen. Das alles müsst ihr selbst anpflanzen. Bestimmte Dinos sind sozial eingestellt und vertragen sich mit zahlreichen anderen Arten, andere mögen nur ihresgleichen und greifen artfremde Saurier schlimmstenfalls an.

Diese und weitere Details listet euch das Spiel nicht nur gut erkennbar auf – über Genmanipulation könnt ihr viele Eigenschaften und Vorlieben eurer Tiere auch noch anpassen und verändern. Das reicht von Faktoren wie erhöhter oder verkürzter Lebenserwartung und geringerem Bedarf an Auslauf bis zum handzahmen Velociraptor, der niemals auf die Idee käme, Ranger oder Besucher anzugreifen. Nicht alles davon könnt ihr gezielt heranzüchten, viele positive und negative Eigenschaften ergeben sich per Zufall, wenn ihr neue Dinos erschafft. Welche außergewöhnlichen Stärken und Schwächen ein potenzieller neuer Dino erhält, wird euch angezeigt, wann immer ihr neue Dinosauriereier zum Ausbrüten habt. Ihr könnt dann selbst entscheiden, welche davon ihr tatsächlich schlüpfen lasst und welche für euren Park zu gefährlich sind. Zudem haben Dinos jetzt eine Gefahrenwertung. Ist diese höher als die Wertung eures Geheges, ist der Dino in der Lage, daraus auszubrechen. Eure gefährlichsten Kreaturen solltet ihr darum besser maximal geschützt aufbewahren – zumindest wisst ihr nun aber immer sofort, ob in einem Gehege Ausbruchsfahr besteht oder nicht. Eine wichtige Änderung! Obendrein gibt's jetzt mehr Fisch und Geflügel: Saßen eure Pteranodons im ersten Teil noch relativ starr und langweilig in einem winzigen Käfig herum, könnt ihr jetzt viel größere Gehege für Flugdinos aufbauen, diese mit Pflanzen, Futterfischen und Wasser dekorieren und sie mit einer größeren Auswahl an Flatterviechern wie Dimorphodons und Tapejaras ausstatten. Zudem könnt ihr jetzt auch Gehege für schwimmende Kreaturen wie Mosasaurus oder Ichthyosaurus einrichten. Sehr cool!



Unser Baryonyx isst am liebsten Fisch und bekommt einen entsprechenden Spender. Pflanzenfresser ernähren sich nicht länger aus Automaten.



Der Triceratops verträgt sich nicht gut mit vielen Dinos. Eure Ranger zeigen euch genau, wen eure Dinos mögen und wen nicht.



Große Karten mit Platz für viele Dinos gibt es vor allem in der viel zu kurzen, detailarmen Kampagne.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



84 verschiedene Dinosaurier, bessere Gehege für fliegende Dinos, Unterwassergehege, mehr Animationen und Anpassungsmöglichkeiten, realistischere Dino-Bedürfnisse, ein Dino-Krankenhaus für Knochenbrüche und Verletzungen und endlich keine ständigen Ausbrüche, Sabotagen und Katastrophen mehr! Und ja, wer Bock darauf hat, kann jetzt seinen Donut-Stand blau anmalen und mit Blumentöpfen dekorieren, was mir persönlich ebenso egal ist wie die marginal erweiterten Bedürfnisse der Besucher, aber heyho, immerhin gibt es jetzt auch dort ein klein wenig mehr Spieltiefe als zuvor. Im Vorgänger habe ich alles komplett durchgespielt, jeden einzelnen Dino freigeschaltet und dann per Sandbox den Park meiner Träume gebaut.

Genau hier liegt aber auch mein (sehr persönliches) Hauptproblem mit Jurassic World Evolution 2: Ich muss mich jetzt wieder erst mal durch sämtliche Spielmodi arbeiten und alles nochmal komplett neu durchspielen, um wieder Sandbox-Zugriff auf alle Dinos zu haben, von denen ich mit Ausnahme der Neuzugänge gerade erst alles mühsam im Vorgänger freigespielt habe. Viel lieber hätte ich einfach einen Cheatcode oder ein komplettes Savegame, sodass ich direkt in der Sandbox drauflos bauen kann, ohne mich erst wieder tagelang durch alle Freischaltungen zu arbeiten. All das ändert aber selbstverständlich nichts an der Tatsache, dass ein ohnehin schon sehr gutes und unterhaltsames Spiel mit dieser Fortsetzung noch mal rundum verbessert wurde. Besonders die viel besser animierten Dinos finde ich toll, und ich habe mehr Spaß daran, diese zu beobachten, als irgendwo Wurstbuden aufzubauen. Wie gut, dass der Managementteil hier immer noch gnädig und vergleichsweise locker ausfällt!

Bessere Pflege

Eure Tiere toben miteinander, sie beschnuppern sich gegenseitig, schmusen – und manchmal kommt es zum Kampf. Sei es, weil ein artfremder Dino nicht von seinen Mitbewohnern geduldet wird oder weil ein eigentlich friedliebendes Tier mit einem Artgenossen um Territorium oder Dominanz kämpft. Dabei kann es ebenso zu Knochenbrüchen und Verletzungen kommen wie bei Unwettern, Blizzards und Sandstürmen. Anders als Krankheiten oder eine knappe Lebensleiste heilt ihr solche Verletzungen nicht mithilfe der Rangers. Stattdessen transportiert ihr den verletzten Dino in ein neues Gebäude, wo er von euren Wissenschaftlern zusammengeflickt, verarztet und wieder gesundgepflegt wird. Das und die neuen Details zu Vorlieben, Persönlichkeiten und dem detailliert anpassbaren Lebensraum eurer Dinos macht diesen Teil des Spiels noch viel spannender und etwas komplexer als im Vorgänger.

Dies funktioniert dank der verbesserten KI inzwischen einigermaßen reibungslos. Ranger schießen mit Betäubungsgewehren und Medikamenten nicht mehr gefühlt stundenlang Löcher in die Luft, sie bleiben auch nicht mehr ständig mit dem Fahrzeug irgendwo in der Landschaft hängen und erledigen ihren Job nun merklich besser, wenn auch nicht perfekt. Gerade bei Reparaturen kam es in unserem Test immer wieder mal vor,

dass die KI doch wieder untätig vor irgendeinem defekten Gehege herumstand und keine Lust hatte, es wieder zusammenzuflicken. Im Zweifelsfall bleibt immer die manuelle Steuerung, falls ihr Dinos gerne von Hand betäuben und fotografieren oder beschädigte Gebäude per Mausklick vom Jeep aus reparieren wollt.

Aufwändigere Angestellte

Der Managementteil wurde auch hinsichtlich eurer Bediensteten erweitert. So heuert ihr nun ein Team von Wissenschaftlern an und achtet darauf, dass diese gemeinsam möglichst kompetent in den Bereichen Logistik, Genetik und Pflege sind. Besonders talentierte Mitarbeiter kosten für gewöhnlich einen Batzen mehr, machen es euch aber leichter, neue Technologien und Gebäude zu erforschen, Fossilien auszugraben und daraus DNS für nagelneue Dinos zu extrahieren. Beschäftigt ihr Wissenschaftler eine Weile, ermüden diese. Dann gebt ihr ihnen besser einen Tag zur Erholung frei, was euch komischerweise schon mal bis zu 75.000 Dollar kostet. Alternativ lasst ihr eure Untergebenen stur weiter ackern, woraufhin deren Unmut steigt, was wiederum die Gefahr von Sabotage erhöht. Wie im Vorgänger resultiert das dann in vergifteten Dinos, Elektroäunen ohne Strom oder offenen Dino-Gehegen. Denn die Leben zahlloser unschuldiger



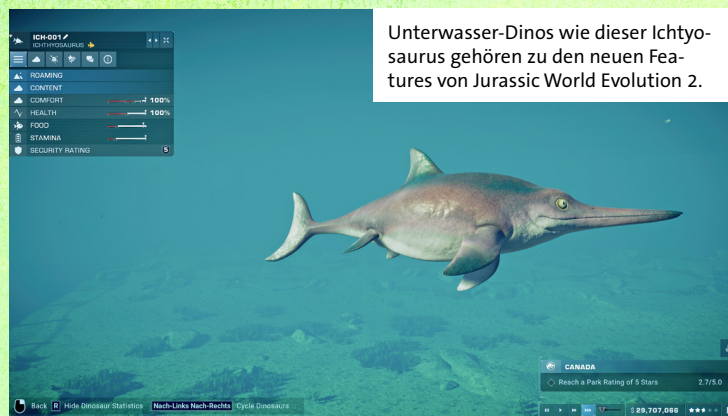
Dieser Velociraptor ist handzähm und greift weder Ranger noch Gäste an – ein Sechser im Lotto!

ger Parkbesucher zu gefährden, ist eine angemessene Reaktion auf Überstunden.

Auch bestimmte Events im Spiel können zu Sabotageakten führen: Als wir einen besonders coolen Velociraptor ausbrüten, bietet uns ein zwielichtiger Millionär richtig viel Kohle für das Tier. Dem können wir zustimmen, dann haben wir Geld anstelle des Raptors. Lehnen wir ab, verärgern wir damit den Millionär, der darauf unseren Park sabotiert. Was jetzt hier im Text vielleicht erst mal alles total stressig klingt, ist auf den zweiten Blick eine deutliche Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger. In Jurassic World Evolution 2 wissen wir genau, wenn unsere Handlungen zu einer möglichen Sabotage führen, können gegensteuern oder sind zumindest immer darauf vorbereitet, dass möglicherweise gleich etwas passieren kann. Veteranen des ersten Teils wachen auch heute noch immer wieder mal schweißgebadet auf, weil gefühlt alle



Eure Geschäfte und Fressketten könnt ihr jetzt bis ins Detail anpassen, sowohl optisch als auch in Hinblick auf das Angebot.



Unterwasser-Dinos wie dieser Ichtyosaurus gehören zu den neuen Features von Jurassic World Evolution 2.

fünf Minuten irgendwo ein Dinosaurier ausgebrochen ist, um an panisch fliehenden Parkbesuchern zu knabbern. Das kommt hier deutlich seltener vor und ist vor allem viel einfacher vermeidbar. Natürlich kann es trotzdem mal passieren, dass ein Tornado ein Gehege in Stücke reißt, die Dinos sind dann für gewöhnlich aber erst mal viel zu verängstigt, als in einem Unwetter durch den defekten Zaun zu flüchten. Alles halb so schlimm.

Mehr Deko

Eure Parkbesucher sind nun eine Ecke schwerer zu befriedigen als im Vorgänger. So reicht es inzwischen nicht mehr aus, einfach nur Getränke, Essen, Souvenirs und Transportmöglichkeiten anzubieten. Die Bedürfnisse eurer Gäste sind nun auch noch in Luxus, Natur und Abenteuer unterteilt. Luxusgäste fahren zum Beispiel gern mit der Einschienenbahn durch den Park und essen teure Steaks, Fans von Abenteuer und Natur gehen gerne per Gyro-Sphäre mit den Dinos auf Tuchfühlung und immer so weiter. Dem entsprechend könnt ihr jetzt alle eure Touristeneinrichtungen detaillierter anpassen – soll die Imbissbude billige Donuts, vegane Gerichte oder Edel-Steaks verticken? Ist eure Freizeitattraktion ein Kino, eine Bowlingbahn oder ein Kletterpark mit Steilwänden? Verkauft euer Souveniergegeschäft Actionfiguren oder Luxusklamotten?

Derlei Optionen verleihen dem Management eurer Besucher und ihrer Bedürfnisse eine zusätzliche Schicht Komplexität. Zudem könnt ihr jetzt Details wie Türen, Fenster und Farben für eure Läden von Hand anpassen. Spieler des ersten Teils freuen sich jetzt außerdem darüber, dass sie endlich Gebäude aus Jurassic World und Jurassic Park mitein-

ander kombinieren dürfen und sich nicht mehr auf einen einzigen Stil festlegen müssen. Das alles sind gute Änderungen, die für etwas mehr Tiefgang und mehr optische Anpassungsmöglichkeiten sorgen. Wahnsinnig anspruchsvoll wird dieser Teil des Spiels dadurch natürlich trotzdem nicht. Mit Luxus, Natur und Abenteuer gibt es ein paar neue Faktoren, die ihr bei den Bedürfnissen handhaben müsst, trotzdem spielt man Jurassic World Evolution 2 ganz klar wegen der toll inszenierten Dinosaurier und nicht weil man eine knallharte Managementsimulation will.

Technisch solide

Jurassic World Evolution 2 sieht noch mal eine ganze Ecke besser aus als sein ebenfalls hübscher Vorgänger. Die neuen Biome und Landstriche sind prima, Effekte wie Schneefall oder Gras, das von Helikoptern durchgewirbelt wird, sind schöne Details, und die Dinosaurier sind ganz einfach klasse inszeniert. Ein voll ausgebauter Park mit aktiver Einschienenbahn, Tour-Trucks und unzähligen Besuchern sieht fantastisch und vor allem wuselig aus. Das komplette Spiel nimmt in der Deluxe Edition bescheidene sieben Gigabyte ein, ultrahoch aufgelöste, fotorealistische Texturen solltet ihr darum nicht erwarten. Falls ihr über entsprechende Hardware verfügt, unterstützt das Spiel HDR. Viele Musikstücke und Dino-Sounds erkennt ihr schnell aus den Filmen wieder.

In unserem Test von rund 20 Stunden verzeichneten wir einen Absturz, der dank Autosave nicht weiter dramatisch war. Die Ranger-KI ist besser als im ersten Teil, bleibt bei Reparaturen aber immer noch gelegentlich hängen. Dinos verhalten sich glaubhafter, dynamischer und haben bessere Kampf-

animationen als im Vorgänger, wo sich die Kontrahenten noch regelrecht miteinander synchronisiert haben, um immergleiche Kampfsequenzen durchzunudeln. Die fünf Dinos gegen Aufpreis finden wir mindestens fragwürdig, die neue Kampagne ist ihre Bezeichnung nicht wert, wird aber durch Chaostheorie hervorragend ausgeglichen. Falls ihr schon immer mit Jurassic World Evolution geübelt habt, könnt ihr getrost mit dem Nachfolger einsteigen, der das erste Spiel in praktisch allen Belangen übertrifft und verbessert. Ist euch eine fordernde Parkbausimulation wichtiger als toll inszenierte Dinosaurier, werdet ihr mit diesem Spiel aber eher nicht glücklich. ★

JURASSIC WORLD EVOLUTION 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2300 / FX-4300
GTX 650 Ti / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770 / FX-8350
GTX 980 / Radeon R9 380
12 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle Landschaften grandiose Dinos Musik und Sounds aus den Filmen ein paar Sprecher aus den Filmen ein paar miese Soundalike-Sprecher

SPIELDESIGN



mehr Pflegetiefgang Sicherheitslevel verhindern Ausbrüche Sabotage stressfreier mehr Managementtiefe ein paar miese Soundalike-Sprecher

BALANCE



leichte, mittelschwere und schwere Parks anpassbarer Schwierigkeitsgrad Auto-Saves konfigurierbare Sandbox Kampagne zu einfach

ATMOSPHERE / STORY



tolle, wuselige Parkatmosphäre lebenserfüllende Dinos bekannte Figuren aus den Filmen belanglose Story zu viel belangloses Geschwafel

UMFANG



79 Dinosaurier beliebig lange Spielzeit neue Biome und Landschaften drei aufregende Spielmodi plus Kampagne zu wenig extragroße Karten

FAZIT

Aufbauspiel mit zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Die Dinosaurier stehen weiterhin im Vordergrund.



DAS WERTUNGSDILEMMA BEI NACHFOLGERN

In der Historie jeder Games-Website gibt es Titel, bei denen man sich im Nachhinein denkt, dass man wertungstechnisch etwas zu hoch oder auch zu niedrig gelegen hat. Bekommt solch ein Spiel dann einen Nachfolger, steht man vor dem Dilemma, wie man mit diesem Erbe umgeht. Jurassic World Evolution ist solch ein Fall, bei dem wir aus heutiger Sicht sagen würden, dass eine mittlere bis hohe 70 angemessener gewesen wäre als die damalige 83. Gleichzeitig sind wir der Ansicht, dass Jurassic World Evolution 2 seinen Vorgänger in nahezu allen Belangen übertrifft und ein sehr gutes Aufbauspiel ist, aber nach wie vor Schwächen im Managementteil hat, was für uns keine mittlere 80 rechtfertigt. Was also tun? Unsere Lösung: Wir werten Teil 1 auf eine unserer Ansicht nach angemessenere 77 ab und geben Jurassic World Evolution 2 eine glatte 80, sodass ihr a) eine hoffentlich hilfreiche Einordnung für eure Kaufentscheidung bekommt, die wiederum b) im fairen Kontext zum Vorgänger steht.