

Jurassic World Evolution

# PARKWÄCHTER GESUCHT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **12.6.2018**

**Am 6. Juni 2018 startet mit Jurassic World 2 das fünfte Dino-Drama in den Kinos. Sechs Tage später erscheint das Spiel zum Film – zu spät für diese Ausgabe. Wir konnten Jurassic World Evolution jedoch bereits drei Stunden spielen**

Von Martin Deppe

Cambridge – da denkt man an honorige Professoren mit Ellbogenflicken auf den Tweed-jackets, an das jährliche Ruderboot-Duell gegen Oxford, und neuerdings an weniger honorige Datenkraken, die Facebook durchschnüffeln. Doch in der Universitätsstadt

treiben seit über zwei Jahren auch über 40 Echsenarten ihr Unwesen, ohne dass die Bürger es groß merken. Dabei fressen die Viecher Bäume ratzekahl, knabbern Stahlzäune durch – und einige verschlingen am liebsten Touristen. Was damit zusammenhängen könnte, dass die Viecher verdammt groß, verdammt hungrig und somit verdammt aggro drauf sind.

Die überdimensionierten Echsen sind natürlich Dinosaurier, und die werden seit 2016 bei Frontier Developments quicklebendig. Denn damals fragt das Filmimperium Universal Studios bei den Entwicklern an, ob sie nicht ein Spiel zum nächsten Jurassic-World-Film machen wollen. »Universal ist durch unsere Themepark-Simulation Planet Coaster auf uns aufmerksam geworden«, er-

innert sich Chief Creative Director Jonny Watts bei unserem Studiobesuch. »Klar, dass wir das sofort machen wollten!« Beim Rundgang durch die diversen Abteilungen zeigt sich, wie begeistert das rund 80-köpfige Team von seinen Dinos ist. »Logisch sind die begeistert, wenn ein Journalist vorbeikommt«, denkt ihr euch jetzt vermutlich, aber wir reden hier nicht von genetisch bedingt dauerbegeisterten amerikanischen Entwicklern, sondern von distinguierten Engländern – und wenn die mal Begeisterung zeigen, muss es echt was Ernstes sein.

## Walk the Dinosaur

Wenig später betätigen wir uns selber als Dino-Geburtshelfer. Sammeln auf einer Weltkarte Fossilien und extrahieren Dino-DNA



Ceratosaurus gegen Triceratops: eins zu null. Auch die Saurierduelle sind hervorragend animiert und vertont.



Gut für unseren Dino, schlecht für den Gast und unser Image: Ein ausgebüxter Ceratosaurus gönnt sich eine Zwischenmahlzeit ...



... dabei war wenige Minuten vorher noch alles friedlich. Die klasse animierten Menschenmassen zeigen, wo die Hauptattraktionen unseres Parks sind.

daraus, die wiederum in einem Genom landet, das wir dann »ausbrüten«. All das erledigen wir mit wenigen Klicks auf unspektakuläre Bildschirme mit sich langsam füllenden Ladebalken. Doch dann passiert es: Der letzte Balken ist voll, und mit einem letzten Klick auf »Dinosaurier freilassen« wird aus dem »unspektakulär« ein beeindrucktes »Uiuuui!«, denn unser erster Saurier stampft forsch durchs riesige Stahltor aus dem Laborgebäude in sein Gehege. Es ist die erste Art im Spiel, ein Struthiomimus, der stark an einen Vogel Strauß erinnert, mit dem kleinen Unterschied, dass dieser Vogel Strauß vom Schnabel bis zur Schwanzspitze schlappe vier Meter lang ist.

Die über 40 Dino-Arten im Spiel hat es fast alle wirklich gegeben, nur ganz wenige stammen sozusagen aus Hollywood, darunter der noch geheime Boss-Saurier aus dem neuen Kinofilm. Flugsaurier oder Wasserdinos gibt's nicht, sondern ausschließlich bodenständige Giganten. Fünf der Arten konnten wir bereits selber in Aktion erleben – und alle sind hervorragend animiert und vertont. Ein bulliger Triceratops bewegt sich auf seinen vier Beinen ganz anders als ein Ceratosaurus mit seinen kräftigen Hinterläufen und verkümmerten Ärmchen, auf die wir aber sowieso kaum achten, weil sein Gebiss garantiert auch morgen noch kraftvoll zubeißen kann. Wie wir bald erleben werden.

### Brachialer Elefantenpopo

Weil die Dinosaurier natürlich die Besuchermagnete unseres Parks sind, müssen wir sie hegen und pflegen. Das fängt schon bei ihrem Zuhause an: Manche Tiere sind Einzelgänger, andere wollen Kumpels in der Nähe, fast alle fordern eine Wasserstelle. Pflanzfresser möchten mehr Bäume, Karnivoren eine saftige Ziege. Fleischfresser und Vegetarier im selben Gehege einzuquartieren ist jetzt keine sooo gute Idee, denn die kommen sich sehr schnell ins selbige, logisch. Abgesehen von Körperhygiene und Harn-drang ist es also ein bisschen wie bei den Sims. Mit einem gravierenden Unterschied: Wenn ein Sim Riesen Hunger hat, gibt's schlechte Laune. Wenn ein Dino ausgehun-gert ist, gibt's Tote.

Für die Animationen der über 40 Arten konnte Frontier kaum auf Materialien der

Universal Studios zurückgreifen, denn in den Kinofilmen sind ja wesentlich weniger Sorten zu sehen. Und lebende Exemplare waren aus bis heute unerklärlichen Gründen nicht aufzutreiben. Also mussten die Grafiker kreativ werden: Für die Bewegungen eines vier Stockwerke hohen Brachiosaurus (der Name ist Programm!) haben sie die Bewegungen von Elefanten studiert, die sich zum Beispiel hinsetzen oder aufrichten, und auf ein virtuelles Drahtgitter-Skelett übertragen – wenigstens gibt's ja genug Dino-Skelette als Inspiration da draußen.

### Wieviel Plüsch darf's denn sein?

Neben den zwei- bis vierbeinigen Attraktionen sind uns natürlich die Besucher wichtig – die spülen schließlich das Geld in die Kassen. Wie bei Planet Coaster strömen die Gäste über die Wege, und zwar wortwörtlich, denn wir sehen auch ohne Blick in die zahlreichen Statistiken, welche Attraktionen gerade schwer angesagt sind. Wir haben gerade ein besonders gefährliches Exemplar in die Welt gesetzt? Nichts wie hin zum Gehege! Das Hotel ist zu weit weg von den Sauriern? Dann bauen wir eine teure Einschienenbahn, um die lauffaulen Gäste hinzufahren. Dazu kommen Touristenfallen wie Bowlingbahn, Spielhalle, Klamottenläden, Souvenirshops, Spielwarenparadies und diverse Fresstempel, in denen wir nicht nur die Produktaus-

wahl aussuchen, sondern auch Preise und Personal festlegen.

Der Gebäudebau selbst ist flott erledigt, doch vorher und nachher wird's etwas fummelig: Oft müssen wir ein Grundstück erst mit dem Terrain-Editor von nervigen Bäumen und Gewässern befreien – das geht zwar schnell, trotzdem wäre ein optionales »Setz das Gebäude einfach rein, das Planieren erledigen wir gerne« praktischer. Die nach wenigen Sekunden fertiggestellten Gebäude brauchen fast immer einen Wegeanschluss (der ist schnell erledigt) sowie eine Strommastleitung (die ist schnell erledigt ... verdammt, warum steht da der Monorail-Pfeiler im Weg?). Da wir Wälder, Gewässer, kleine Hügel und Senken ruckzuck anlegen können, dürfte auch die Schönbauer-Fraktion mit Jurassic World Evolution hochzufrieden sein. Ausgeklügelte, physikalisch korrekte Achterbahnen, die ihr selbst aus Einzelelementen zusammenbaut, gibt's hingegen nicht. Ebenso wenig wie einen Mod-Support – hier stehen wohl die Jurassic-World-Filmrechte im Weg, schade. Anstelle der Achterbahnen sind die Gehege getreten, die zwar simpler anzulegen sind, aber wirklich zu ihren Bewohnern passen sollten: Es gibt diverse Ausführungen von Zäunen, Mauern und Toren, mit und ohne Starkstrom, wir sollten möglichst eine Besuchertribüne aufbauen und unbedingt die richtigen Futterspender



Oh, alles rot! Die Übersichtskarte zeigt, wo was im Argen liegt. Oder umherstreift.



»Nur keine Panik, wir haben alles im Griff. Sie können aber gerne schon mal den nächsten Schutzraum aufsuchen. Zum Beispiel jetzt!«

installieren – wer einem T-Rex versehentlich Grünzeug serviert, braucht flinkes Personal.

**Strategie oder Action?**

Stichwort Personal: Während sich in Planet Coaster Security-Mitarbeiter vornehmlich um Taschendiebe kümmern, kriegen sie es in Jurassic World Evolution mit den überschweren Jung zu tun. Zwei Teamtypen spielen in unserem Dinopark eine besondere Rolle. Zum einen die Park Ranger, die mit ihren Jeeps in die Gehege fahren, um etwa Futterstationen aufzufüllen oder einem kranken Dino per Gewehr eine Spritze zu verpassen. Zum anderen die ACU, kurz für Asset Containment Unit, die im Hubschrauber sitzt und aus der Luft wildgewordene Dinos betäubt. Nur betäubt, schließlich sind die Viecher unser Kapital, die bringen wir doch nicht um!

Jeep und Hubschrauber kommandieren wir entweder wie in einem Echtzeit-Strate-

giespiel, wobei wir auch mehrere Befehle hintereinander erteilen können, die dann brav abgearbeitet werden.

Alternativ steuern wir die Vehikel direkt in der Schulterperspektive, wobei das Fahr- und Fluggefühl eher an GTA als an eine Simulation erinnern. Für den Gewehrschuss schalten wir in die Ego-Perspektive des aufgefressenen Schützen um, inklusive Zielfernrohr-Zoom. Gelegentlich haben wir auch Fotoaufträge bekommen, um etwa eine neue Saurierart beim Fressen zu knipsen. Die direkte Steuerung ist nett und bringt durch das Nah-dran-Gefühl viel Atmosphäre, konnte auf Dauer aber langweilig werden. Wir rechnen damit, dass viele Spieler nur dann selber fliegen und fahren, wenn viel davon abhängt – etwa bei einem randalierenden Raubsaurier auf Menschenjagd. Vor allem bei einem Sturm, vielen Stromleitungen und schnellen Dinos, die sich unter Bäumen bewegen, ist die Flugeinlage schon gar nicht

mehr so simpel wie bei eitel Sonnenschein sowie freiem Flug- und Schussfeld. Betäubte Saurier bringt übrigens ein Transporthelikopter zurück ins Gehege oder zu unserem angeklickten Zielort, diesen Hubschrauber steuern wir allerdings nur indirekt.

**Sturm, Sabotage, Stromausfall**

Kinogänger und Romanleser wissen, dass in so einem Dinopark grundsätzlich alles schiefgeht, was schiefgehen kann. Dann bricht zum Beispiel ein Sturm los, missmutige Mitarbeiter lassen total versehentlich Tore offen, ein Stromausfall legt die Schutzzäune lahm – oder alles passiert gleichzeitig. Wir haben beim Probespielen mal selbst ein wenig sabotiert und zwei kleine Zaunteile entfernt. Das Resultat: Der erste Dino, ein fleischfressender Ceratosaurus, hat nach wenigen Sekunden die Lücke entdeckt und dahinter den Duft der Freiheit aufgesogen – oder den der lockenden Extramahlzeit. Beim



Pimp your Dino: Vor dem »Ausbrüten« könnt ihr noch Gene anderer Tiere dazu mischen, um Aussehen oder Eigenschaften des Neuzugangs zu verändern.



Drei Abteilungen zerran ständig an uns rum – Wissenschaft, Entertainment und Sicherheit wollen Aufmerksamkeit und natürlich Kohle.

## Taktik oder Action?

Unsere Jeeps und Helikopter, die jeweils einen Gewehrschützen an Bord haben, könnt ihr indirekt oder direkt steuern. Indirekt funktioniert das wie in einem Echtzeit-Strategiespiel, indem ihr etwa einen Jeep anklickt und dann einen kränklichen Dino. Die Befehle lassen sich auch kombinieren, beispielsweise Futterstation auffüllen – Bauwerk reparieren – sabotierte Anlage neu starten. Wenn ihr lieber selber fliegt oder fahrt, könnt ihr per WASD-Steuerung durch und über euren Park brettern. Mit der R-Taste schaltet ihr dann in die Ego-Ansicht des aufgesessenen Gewehrschützen, per Mausrad zoomt ihr näher ran. Weil die verschossenen Pfeile im Bogen und nicht weit fliegen, müsst ihr beim Zielen leicht überhören.



Die Hubschrauber, aus denen wir zum Beispiel ausgebrochene Dinos per Betäubungsgewehr von den dicken Beinen holen, steuern wir optional sogar selber.

Alternativ kommandieren wir unsere Jeeps und Helis wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Hier verteilen wir gerade frische Ziegen. Es gibt langweiligere Jobs!

zweiten Gehege rennen Besucher kreischend weg, als wir das Zaunstück entfernen, denn jetzt trennt Gäste und Brontosaurus nix mehr. Letzterer ist zwar Vegetarier und frisst somit keine Menschen, kann aber trotzdem schnell tödlich werden.

Interessant ist, wie die Besucher auf die ausgebüxten Giganten reagieren. Zwei Fleischfresser treiben die Menge wie eine Bugwelle vor sich her, doch die Menschenmasse bleibt geschockt-fasziniert wieder stehen, solange sie genug Sicherheitsabstand hat. Offensichtlich hat Frontier hier einen gewissen Gaffer-Faktor eingebaut. Doch wenn einer der Aggressoren losspartut und eine kleine Gruppe isoliert, stolpert einer der Flüchtenden, Hollywood lässt freundlich grüßen, und endet als Appetithappen. Das ist klar geskriptet, doch auch diese Animationen sind gut gemacht, unser Dino wirft etwa den Kopf in den Nacken, um sein Opfer besser runterzuschlucken – wobei die Grafiker netterweise auf Blut und Gedärm verzichtet haben, was die USK 12 ermöglicht.

### Sicherheit geht vor! Oder doch nicht?

Im Vergleich zu Frontiers Planet Coaster und Elite: Dangerous ist Jurassic World Evolution

ein richtiges Plappermaul. Laufend kommen Funksprüche und Kommentare rein, in erster Linie von den Hauptprotagonisten, die so (oder ähnlich) auch im Film vorkommen. Allen voran die drei Chefs der Abteilungen Wissenschaft, Entertainment und Sicherheit – die sich ja per se ständig in die Quere kommen. Der Security-Chef will, dass wir einen Dino frei rumrennen lassen, um »die Sicherheitsprotokolle zu testen, ehrlich!«, während die Wissenschaftstante fordert, dass wir das Brutgebäude upgraden, und so weiter. Auch Dr. Ian Malcolm aka Jeff Goldblum meldet sich regelmäßig sarkastisch zu Wort, um vor dräuender Unbill zu warnen, die unsere unbekümmerte Klonerei unweigerlich auslösen wird.

Wenn wir einen Job erfüllen, steigt unser Ruf bei der entsprechenden Fraktion, und wir können etwa Gebäude oder Boni aus ihrem Repertoire kassieren. Allerdings gibt's auch immer wieder unangenehme Nebenwirkungen, wenn wir's uns mit einer Abteilung versauen, etwa durch gescheiterte Jobs oder schnödes Ignorieren. Die Folge sind die oben erwähnten Sabotageakte. »Du kannst selbst entscheiden, ob du lieber Forschung, Wissenschaft oder die Sicherheit bevor-

zugst. Es gibt aber keine Sackgasse«, betont Producer Michael Brookes. Es ist nach rund drei Stunden Spielen zu früh, um die langfristigen Auswirkungen dieses Ruf-Systems zu bewerten. Uns haben die vielen Kommentare der überwiegend guten Sprecher (auch der deutschen) gut gefallen – sie machen das Spiel schlicht lebendiger als etwa die nüchtern hingeschriebenen Funksprüche eines Elite: Dangerous.

### Urschrei-Therapie

Apropos Funksprüche: Die Soundkulisse von Jurassic World Evolution trägt wahnsinnig viel zur Atmosphäre bei. Zwei der Sound-Experten spielen uns in ihrem Studio den Original-Brüller des 25 Jahre alten T-Rex aus Jurassic Park vor. Doch dann folgt der »neue« T-Rex-Schrei, und uns flattern die Ohren. Was nicht an der Lautstärke liegt, denn die ist fairerweise identisch, sondern am aufgemotzten Gebrüll. Die beiden Jungs haben zwar die 1993er Originaldateien von Skywalker Sound verwendet, dem Tonstudio der Skywalker Ranch. Doch diese Sounds haben sie auseinandergenommen und re-engineered, dabei in die Trickkiste gegriffen und diverse Layer über den Ur-Schrei gelegt. Das Resultat: Ein T-Rex hat zwar sein charakteristisches Brüllen, doch das hört sich nie genau gleich an. Quasi wie eine akustische Unterschrift, nicht wie eine exakte Kopie.

Aber auch die leisen Töne und viele Details, die man nur unbewusst wahrnimmt, machen die Soundeffekte glaubwürdig. Im Spiel hören wir die Dinos sanft schnüffeln und schmatzen, mit ihren servierplattengroßen Augen blinzeln. Durchsagen im Park erfolgen in mehreren Sprachen wie Englisch, Spanisch und Deutsch, schließlich haben wir ein internationales Publikum. Und wenn wir mit dem Ranger-Jeep einen entlegenen Teil der Insel befahren, werden die Funksprüche schwächer, kratziger, und unser Zeigefinger wandert unbewusst zur R-Taste, mit der wir auf unser Gewehr umschalten.

### Inselspringen

Jurassic World Evolution erstreckt sich rund 100 Seemeilen vor Costa Rica über die fünf Inseln des Archipels mit dem einladenden



Mikromanagement: Wer mag, legt zum Beispiel bei den Shops Details fest, etwa Preise und Personaleinsatz.



Beim freilaufenden Brontosaurus hält die Besuchermenge nur respektvoll Abstand, bleibt aber gelassen. Denn der Pflanzenfresser ist harmlos.



Bar, Bowlingbahn, Plüschdino-Shop und andere Nebenbauten halten die Gäste bei Laune, während wir ihnen für diese Attraktionen Kohle abknöpfen.

Namen »Las Cinco Muertes«. Das erste Eiland, Isla Matanceros, birgt einen noch kleinen Park, den ihr je nach Spielweise in zwei, drei Stunden dezent ausbauen könnt. Sie dient trotz ihres Namens (das spanische

Wort Matanza bedeutet »Gemetzelt«) hauptsächlich als Tutorial, bevor die harten Inselbrocken kommen. Auf Nummer zwei, Muerta toben nämlich oft Stürme, und auf Isla Sor-na steht eine halbzerfallene Anlage voller

Gefahren. Isla Tacano ist eigentlich total idyllisch, doch in dem Paradies sind schon viele Parkmanager gescheitert, irgendwas stimmt hier also nicht. Pena ist schließlich die kleinste Insel, auf der sich bestimmte

### »Raumschiffe, Achterbahnen, Dinos – was willst du mehr?«

Frontier Developments wurde im Januar 1994 von David Braben gegründet, dem Mit-Erfinder des Weltraumklassikers Elite von 1984. Heute hat Frontier rund 370 Mitarbeiter, die sich auf die aktuellen Titel Elite: Dangerous, Planet Coaster, Jurassic World Evolution und ein Geheimprojekt verteilen. Für Kreativ-Chef Jonny Watts ein Traumjob: »Raumschiffe, Achterbahnen, Dinos – was willst du mehr?«



Panorama-Foto aus dem Großraumbüro im neuen Firmengebäude von Frontier: Rund 80 Leute arbeiten derzeit am Dino-Spiel. Die Soundtechniker wurden allerdings in einen eigenen Studierraum verbannt, weit abseits, damit das Gebrüll niemanden stört.



Elite: Dangerous ist im Dezember 2014 offiziell gestartet. Das Weltraum-Epos birgt über 400 Milliarden Sternensysteme.



Planet Coaster (2016) genießt vor allem wegen seiner Selbstbau-Achterbahnen Kultstatus. Jede Menge DLCs sind ein Eldorado für Schönbauer.



Die »Inseln der fünf Tode« reihen sich um das Showdown-Eiland, die legendäre Isla Nublar, wo mit dem ersten Jurassic Park alles begann.



Fast alle Gebäude brauchen Stromleitungen, die wir hier im strömenden Regen verlegen. In dichter bebauten Parks kann das fummelig werden.

Dinos besonders wohl fühlen, allerdings gibt's hier kaum Bauplatz, und wir müssen bei Nacht arbeiten. Denn Jurassic World Evolution hat auf einer einzelnen Insel zwar Wetter-, aber keine Tag- und Nachtwechsel, es herrscht auf einer Insel also immer die gleiche Tageszeit (oder eben Nachtzeit). Jedes Eiland hat dadurch seine eigene, typische Stimmung und Farbgebung, inklusive schön inszenierten Regenfällen oder Stürmen. Unrealistisch, aber hübsch!

Wenn wir die Mindestziele einer Insel erreicht haben, schalten wir eine Sandboxvariante und das nächste Eiland frei. Wir können jederzeit zwischen freigespielten Inseln wechseln, um etwa noch weiterzubauen oder weitere Aufträge zu meistern. Forschungsergebnisse und ein Teil der Ressourcen kommen in einen gemeinsamen Pool, wir müssen also nicht mit jeder neuen Insel bei null anfangen. Und es gibt noch eine sechste Insel, um die sich das fünfteilige Archipel scharrt: die legendäre Isla Nublar, auf der damals alles begann – mit dem ersten Jurassic Park. Sie ist sozusagen der Showdown im Spiel und »vergift keine Fehler«, verspricht Chief Creative Officer Jonny Watts. Der ist übrigens selber ein Dinosaurier in der Spielebranche, er hat schon an Klassikern wie Sensible Soccer '98 und Cannon Fodder 2 mitgearbeitet.

### Angriff der Klonkrieger

Viele Gebäude und Fähigkeiten lassen sich durch Forschung verbessern, das gilt auch für alle Dinos. Wir können zum Beispiel die Team-Slots des Expeditionszentrums freischalten, um zusätzliche und/oder schnellere Teams auf Fossilienuche zu schicken, was die gerade anfangs nervige Wartezeit auf die nächste DNA-Lieferung verkürzt. Oder die Nachladezeit des Betäubungsgewehrs senken, mit dem wir Ausreißer von den Beinen holen, bevor sie sich an den Parkbesuchern vergreifen bzw. verbeißen. Viel entscheidender sind aber die Dino-Upgrades: Wenn wir auf ein Genom etwa ein paar Hai-Gene draufpacken, werden die Klone widerstandsfähiger gegen Krankheiten und leben länger, was bei so einem teuren Investment ja nicht ganz unwichtig ist. Oder wie wär's mit ein paar Schlangen-Genen, um die Aggressivität zu steigern – hey, was kann da schon schiefgehen?

Jede Menge. Denn aggressive Dinos steigern zwar die Beliebtheit unseres Parks (genau, der Gaffer-Faktor!), bergen aber auch ein gewisses Risiko, unsere übrigen Investments schlagartig zu ruinieren. Im Wortsinne, denn besonders die Fleischfresser greifen auch gerne andere, schwächere Saurier an, schließlich ist da in der Regel mehr dran als an so einem mageren Menschen-Snack.

Auch die Duelle zwischen unseren Dinosauriern waren klasse animiert, mit coolen Drohhäuten, viel Gebrüll und Aufstampfen. Der Sieger steigert übrigens ebenfalls sein Ansehen bei den Parkbesuchern, es kann sich also durchaus lohnen, mal einen unwichtigen Dino per Transporthubschrauber ins T-Rex-Gehege zu bugsieren ... ★



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

Wuah, ist das echt schon 25 Jahre her, dass ich mir Jurassic Park im Kino angeschaut habe? Seitdem habe ich immer ein Wasserglas neben meinem Rechner stehen – wenn sich darin Wellen bilden, bin ich aber sowas von schnell weg! Hin und weg war ich auch bei meinem Frontier-Besuch: Die Dino-Animatoren und die Soundtechniker haben prima Arbeit geleistet, denn die Giganten kommen optisch und akustisch verflüxt gut rüber. Meine Befürchtung, Jurassic World Evolution könnte ein schnell hingepapptes Lizenzspiel oder eine Eins-zu-eins-Umsetzung von Planet Coaster mit ein paar herumtrottenden Dinos werden, hat sich nicht bewahrheitet. Stattdessen: Eine gute Mischung aus Planen, Bauen und Optimieren, aus Krisen-Management und ein bisschen Action (wenn ich will, denn Jeeps und Hubschrauber lassen sich ja auch wie in einem Strategiespiel kommandieren). Beinharte Fans von Planet Coaster werden allerdings das exakte Achterbahnbauen vermissen, denn das gibt's hier nicht. Dafür ist Jurassic World Evolution wiederum zugänglicher, mit Tutorials, die auch Themepark-Einsteiger an die Hand nehmen, und einer richtigen Rahmenhandlung. Etwas Sorge machen mir die simplen, repetitiven Schritte bis zu jeder Dino-»Geburt«: Fossilien sammeln, DNA extrahieren, Genom verbessern, ausbrüten – das kann auf Dauer so nerven wie das Rohstoffsammeln bei Mass Effect. Ob das Dino-Drama also auch langfristig Spaß macht, muss unser Test zeigen. Ein echter Hingucker ist es auf jeden Fall.



Jeder Dino hat Bedürfnisse, etwa genug Bäume, Wasser und Kumpels im Gehege.