

Jurassic World Evolution

SCHNAPP SIE DIR ALLE!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **12.6.2018** Sprache: **Deutsch mit englischer Sprachausgabe**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

El Dorado für Dino-Sammler, Albtraum für gemächliche Schönbauer: Unser Test-Trip war wie eine Achterbahnfahrt – ganz ohne Achterbahnen.

Von Martin Deppe

42! Das ist nicht nur die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und den ganzen Rest – sondern auch darauf, wie viele gute Gründe es für Dino-Fans gibt, Jurassic World Evolution zu spielen. Denn hier tummeln sich über 42 Dino-Arten, vom Vogel-Strauß-artigen Struthiomimus bis hin zum tödlichen Indominus Rex, dem Star des neuen Kinofilms. Sie alle sind hervorragend animiert, vertont, inszeniert. Aber reicht das aus, um einen Theme-Park-Manager zu füllen, der immerhin von den Planet-Coaster-Machern Frontier Developments stammt? Ja,

das reicht dicke aus, auch wenn sich Jurassic World Evolution ganz anders spielt als das Achterbahn-fokussierte Planet Coaster.

Die Urzeit-Sims

Einfach ein paar Gehege anlegen, Dinos reinsetzen – und schon strömen die Gäste in unseren Park und die Kasse klingelt Sturm? Tja, wenn das so einfach wäre, hätte es bei unserem Test weniger Tote gegeben, aber vermutlich tödliche Langeweile. Denn schon bei den Gehegen und ihrer Belegung müssen wir gescheit planen und bauen, damit unsere lebendig gewordenen Urzeit-Attraktionen nicht randalieren. Zumindest nicht sofort. Denn die Dinos haben unterschiedliche Ansprüche: Was Fleisch- und Pflanzenfresser am liebsten fressen, ist ja noch logisch – aber wie viel Gesellschaft mögen sie, sind sie Herdentiere oder Einzelgänger, vertragen sie sich mit anderen Ar-

ten, wie viel Wald, Wasser, offenes Gelände ist ideal, wie Randale-resistent muss unser Zaun sein? Zu Spielbeginn sind die Gehege-Bauelemente noch überschaubar: ein besserer Jägerzaun, ein Tor, eine Futterstation in den Ausführungen Busch, Baum, Fertigfleisch und lebendige Ziege. Doch durch Forschung und Aufträge kommen immer mehr Zaun- und Mauertypen hinzu: Stahlbarrieren, Betonmauern, Zäune mit und ohne Strom, es ist sozusagen ein Wettüben zwischen immer gefährlicheren Dinos und unseren Gegenmaßnahmen.

Allerdings lässt uns das Spiel gerne mal im Unklaren, warum genau ein eben noch harmloser vegetarischer Ankylosaurus plötzlich austickt, ausbricht und Leute umrennt. Es gibt zwar für jedes Urvieh im Park eine Wohlfühlstatistik, die den momentanen Hunger, Durst und Gelände-Wohlfühlfaktor genau anzeigt. Doch warum genau ein Tier



Oops. Unser latent aggressiver Dilophosaurus hat einen Stromausfall im E-Werk schamlos ausgenutzt, den Elektrozaun durchbrochen und einen Zaungast als Futterquelle benutzt. Im Hintergrund die plötzlich leergefegte Zuschauertribüne.

jetzt einen miesen Geborgenheitswert hat, müssen wir teils ausprobieren beziehungsweise aus den gut im Menü versteckten Dino-Beschreibungen rausinterpretieren: Hat es zu wenig Gesellschaft im Gehege, oder zu viel? Nerven die anderen Arten? Wir können zum Beispiel mehrere Raptoren in ein Gehege setzen, doch sobald wir einen ebenfalls fleischfressenden Dilophosaurus dazulassen, fällt nach Sekunden der erste Raptor über ihn her. Klar, das kennen wir aus den Filmen, aber auch per se harmlose Pflanzenfresser bollen bei einem üblen Geborgenheitswert gerne mal gegen einen Zaun, bis der die Grätsche macht. Streunende Vegetarier versetzen unsere Gäste zwar nicht dermaßen in Panik wie ein T-Rex, kratzen aber dennoch an unserem Ruf. Und wenn so ein 15-Tonner mit Stacheln panisch durch die Menge galoppiert, gibt's auch Verluste.

Verwöhnte Zaungäste

Also lieber nur ein paar wenige Pflanzenfresser-Arten in unseren Park packen, am besten hinter Betonmauern mit Starkstrom obendrauf? Klar, können wir machen. Allerdings kommen wir damit auf keinen grünen Zweig, denn auch unsere Gäste sind anspruchsvoll. Zum einen wollen sie möglichst viele Arten sehen – zehn unterschiedliche Pflanzenfresser sind deutlich spannender als zehn Triceratops. Und mit »sehen« meinen wir wirklich »sehen«: Tribünen, Beobachtungstürme und später die aus den beiden letzten Filmen bekannten kullernden Kugelfahrzeuge steigern die Attraktion unseres Parks enorm. Also bauen wir die Tribünen möglichst nah ran ans Gehege, platzieren die Futterstationen ins Sichtfeld, pflanzen mit dem einfachen Landschaftseditor Instant-Wälder weiter hinten, um die freie Sicht nicht zu blockieren.

Eine große, gut sichtbare Dino-Vielfalt mit möglichst tierlieben Gehegen, das steigert also den Ruf unseres Parks, der in bis zu fünf Sternen bemessen wird. Doch diese Dino-Wertung ist nur die eine Hälfte der Parkwertung, die andere Hälfte besteht aus Theme-Park-Sim-Klassikern wie Fresstempeldichte,



Auf seiner weiteren Reise legt sich unser Ausbrecher-Dilophosaurus mit einem Chungkingosaurus an und plustert seine Nackenkrause auf – wie die heutigen Kragechsen.

Bespaßung und Laufwegen. Und hier ist Jurassic World Evolution klar schwächer als bei den Dinos: Souvenirladen und Co. werden nahezu stiefmütterlich behandelt. Erstens sind die Gebäude kaum animiert; wir sehen zwar Gäste rein- und rausmarschieren, das war's dann aber auch. Zweitens gibt es zwar ein paar Einstellmöglichkeiten, beim Souvenirshop etwa können wir die Preise für Plüschtiere, Dino-Burger und Jausenbox (Kudos an den Übersetzer!) festlegen – aber immer nur für ein Produkt. Wenn wir alle drei verkaufen wollen, müssen wir drei identische Läden bauen. Und drittens haben die Einnahmen eher Portokassenniveau im Vergleich zu den Preisen, die wir beim Verkauf von Edelmetallen oder Fossilien erzielen, die unsere Expeditionsteams nach Hause bringen. Trotzdem sind die langweiligen Gästebegückungsbauten Pflicht, um die Parkwertung zu verbessern und auch mal einen Auftrag zu erfüllen – aber wie gesagt, die Dinos sind die Kür.

Wir haben eine Mission!

Auf jeder der sechs Inseln, auf der wir jeweils einen Park errichten, warten Aufträge und Missionen auf uns, die wir von den Chefs der drei Abteilungen Wissenschaft, Unterhaltung und Sicherheit kriegen. Aufträ-

ge sind kleinere Jobs mit einer großen Bandbreite von »Fotografiere einen Raptor beim Trinken« über »Errichte einen Imbiss und versorge ihn mit Strom« bis »Hol drei Fleischfresser in den Park«. Die umfangreicheren Missionen hingegen bilden sozusagen die Story des Spieles. Da sollen wir zum Beispiel mal dem Jeep unter Zeitdruck sabotierte Anlagen reparieren und neustarten, oder zwei Fleischfresser gegeneinander kämpfen lassen, wobei der Sieger auch die nächsten paar Minuten danach überleben muss – trotz seiner Verletzungen. Doch bevor uns so eine Mission angeboten wird, müssen wir genug Aufträge für die entsprechende Abteilung erledigen. Apropos Zeitdruck: Eine Zeitbeschleunigung oder Pausenfunktion (um in Ruhe Befehle zu erteilen) gibt es nicht – schlecht für Entspannungsbauer, gut für die bedrohliche Dinopark-Atmosphäre.

Das hört sich jetzt eher unspektakulär an, doch wenn wir die Aufträge und Missionen clever kombinieren, können wir viel für unseren Park herausholen. Bis zu drei parallele Aufträge sind nämlich möglich, egal für welche Abteilung. Und wenn wir gerade sowie so Stromknappheit haben, kommt ein Job wie »Erforsche das Kraftwerk-Upgrade« in Kombination mit »Vermeide für fünf Minuten



Ausbücker legen wir aus dem Heli per Betäubungsgewehr lahm. Entweder fliegen und schießen wir selbst, oder wir nutzen die Taktikbefehle.



Gebäude wie der Souvenirladen sind wenig bis gar nicht animiert, und wir können nur rudimentäre Verkaufsoptionen einstellen.

A Star is born

In vier Schritten zur neuen Dino-Attraktion: so geht's!



Schritt 1: Auf der Weltkarte schicken wir Grabungsteams zu Fossilienfundstellen. Dort locken Fossilien von einer oder gleich mehrerer Dino-Arten. Die Expeditionen dauern ein paar echte Minuten und lassen sich mit der entsprechenden Forschung etwas beschleunigen.



Schritt 2: Wir haben die sterblichen Überreste eines Styracosaurus ausgebuddelt, außerdem ein weiteres Dino-Relikt sowie zwei Klumpen Edelmetalle (die wir gleich verkaufen). Die Styracosaurus-DNA extrahieren wir in ein Genom und müssen wieder etwas warten.



Schritt 3: Dann starten wir den Brütvorgang und ... warten. Je mehr DNA im Genom steckt, desto höher die Erfolgchance. Wir können die Gene bei Bedarf auch modifizieren. Hai-Gene machen unseren Dino zum Beispiel widerstandsfähiger gegen Krankheiten.



Schritt 4: Unser Baby ist da! Mit 5,5 Metern Länge und 2,7 Tonnen Gewicht ein Pfundskerl – denn die Klonkerle sind bereits erwachsen. Übrigens: Die vier Schritte bis zum fertigen Dino müsst ihr nicht genervt abwarten, ihr könnt euch zwischendurch um andere Dinge kümmern.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Stimmt schon, der eigentliche Management-Teil von Jurassic World Evolution ist im Vergleich zu anderen Aufbauspielen ganz schön dünn. Aber ich spiele das Ding ja nicht wegen Pommestuben und Toilettenhäuschen, sondern eben wegen der Dinos. Und die halten mich auch ohne Mikromanagement-Ballast schon ordentlich auf Trab. Fossilienteams losschicken, Forschung beauftragen, Dinos ausbrüten – noch bevor das erste Vieh ins Gehege donnert, habe ich schon jede Menge zu tun. Und wenn die Saurier erst mal losgelassen sind, fängt die Arbeit erst richtig an. Dass mich das Spiel beim Erkennen der Dino-Bedürfnisse alleine lässt, stört mich nicht – das würde den echten Betreibern eines solchen Parks ja auch nicht anders gehen, oder wo bekommt man einen Dinopfleger mit 20 Jahren Berufserfahrung her?

einen Stromausfall« gerade recht. Selbst die Pflichtgebäude wie Restaurant und Hotel werden schmackhafter, wenn wir dafür einen fetten Bonus und eine nette Rufsteigerung kriegen. Bei den Missionen dürfen wir hingegen nur eine auf einmal absolvieren, und es gibt auch nur eine pro Abteilung. Doch gerade deswegen beeinflussen sie eure Spielweise: Wenn ihr lieber auf Sicherheit spielt, erfüllt ihr am besten erst die Mission des Security-Chefs, denn die schaltet zum Beispiel eine bessere Gehegemauer frei. Und falls ihr mehr auf Dino-Vielfalt setzt, nehmt ihr bevorzugt Wissenschaftsaufgaben an und holt euch beispielsweise mehr Exemplare in den Park.

Schießen oder schießen lassen?

Während sich das Personal anderer Vergnügungspark-Spiele höchstens mal um kotzen-de Karussellfahrer kümmern muss, hat eure Dinopark-Belegschaft eindeutig die härteren Jobs. Im Jeep brettern sie in die Gehege, um einem T-Rex frische Ziegen nachzulegen oder per Gewehr eine Antigrippe-Spritze zu verpassen. Die Jeep-Crew flickt aber auch Zäune, repariert Bauwerke und schießt Fo-

tos eurer Giganten. Falls sich ein Dino mal verbotenerweise vor dem Gehege die Füße vertritt, kommen die Hubschrauber der sogenannten ACU (Asset Control Unit) zum Einsatz: Die haben ebenfalls einen Gewehr schützen an Bord, der Betäubungspfeile verschießt. Einmal lahmgelegt, verfrachtet ihr die Schläfer per Transporthelikopter zurück oder bringt sie in ein anderes Gehege.

Jeep und Hubschrauber kommandiert ihr entweder wie in einem Echtzeit-Strategiespiel, wobei ihr auch mehrere Befehle hintereinander erteilen könnt, die dann abgearbeitet werden. Oder aber ihr steuert die Vehikel direkt in der Außenansicht und schaltet beim Schießen oder Fotoknippen in die Egoperspektive des aufgefressenen Schützen um, wobei ihr auch zoomen könnt. Das ist nett und bringt auch viel Dino-Atmosphäre, aber beim Testen haben wir meistens die Taktik-Kommandos benutzt, weil das einfach schneller geht und wir uns gleich wieder um andere Dinge kümmern können. Obendrein arbeiten die KI-Kollegen zuverlässig und auch nicht viel langsamer, als wenn wir selbst Hand anlegen würden. Die Transporthelikopter fordern wir übrigens



Für den Gehegebau stehen Zäune, Mauern und Stromkränze parat. Im Hintergrund die Einschienenbahn, die unsere Gäste in den Park bringt. Wir dürfen auch selber eine verlegen.

ausschließlich in der Taktikansicht an, indem wir ihnen einen bewussten Dino und den Zielort zuweisen. So bergen wir auch tote Dinos (Kadaver kommen bei den Besuchern nicht so gut an) oder lupfen diejenigen aus dem Park, die wir verkaufen wollen.

Den Balken im Auge

Aber wie kommen die Dinos eigentlich in unseren Park? Das passiert vergleichsweise unspektakulär: Auf einer Weltkarte werden uns potenzielle Fossilienfundstellen angezeigt, wobei an jeder Stelle vorab notiert ist, welche Dinosaurierart(en) wir dort ausbuddeln können. Per Klick schicken wir ein Grabungsteam dorthin, das nach frühestens zwei (echten) Minuten zurückkommt und ein paar Fossilien unterschiedlicher Qualität mitbringt. Vielleicht auch ein paar nebenbei ausgegrabene Edelmetalle wie besagtes Platin. Die Wartezeit und der Zufallsfaktor klingen jetzt arg nach Free-to-Play-Spielen, doch unsere Befürchtung, dass das auf Dauer ganz schön langweilig wird, hat sich im Test entschärft. Auf der ersten Insel war die Warterei zwar noch dezent nervig, doch spätestens ab der zweiten haben wir so viel zu tun, dass wir nach dem Losschicken des Expeditionsteams gleich wieder in den Park umgeschaltet haben.

Aus den Fossilien extrahieren wir Dino-DNA (was auch einige Sekunden dauert), die wiederum in einem Genom landet. Sobald das zu mindestens 50 Prozent aufgefüllt ist, können wir es »ausbrüten« – je mehr Fossilien-DNA wir reinpacken, desto wahrscheinlicher bekommen wir auch ein lebendiges Exemplar. Wenn alles klappt, sind die ganzen Ladebalken und Wartezeiten vergessen, denn unser neuer Saurier donnert in einer schicken Zwischensequenz aus dem Tor des Genlabors ins (hoffentlich!) angrenzende Gehege. Die 42 Dino-Arten im Spiel hat es übrigens fast alle wirklich gegeben, nur ganz wenige sind erfunden. Flugsaurier oder Meeresbewohner gibt's übrigens nicht, sondern ausschließlich Landeier. Doof: Momen-

tan fehlt dem Spiel ein Verzeichnis aller im Park herumlaufenden Dinos. Spätestens auf der zweiten Insel wird es unübersichtlich.

Angriff der Pokémonmonster

Jurassic World Evolution besteht aus sechs Inseln, die ihr nacheinander freischaltet. Jede hat ihre Besonderheiten, etwa häufige Stürme, bei denen wir unsere Besucher besser in hoffentlich vorher gebaute Bunker schicken. Oder enge Platzverhältnisse, sodass wir jeden Quadratmeter nutzen müssen – und wie gesagt, Dinos werden in engen Gehegen ganz schnell ganz aggro. Jedes Eiland hat außerdem seine eigene, typische Atmosphäre und Farbgebung, inklusive schön inszenierten Regenfällen oder Stürmen. Wir können jederzeit zwischen freigespielten Inseln wechseln, um etwa noch weiterzubauen oder weitere Aufträge zu schaffen. Bereits erzielte Forschungsergebnisse und gesammelte Dino-Genome bleiben erhalten, wir müssen also nicht mit jeder neuen Insel von vorne anfangen.

Außerdem sind schon ein Teil der wichtigsten Gebäude und zumindest ein rudimentäres Wegenetz vorhanden. Ärgerlich: Jurassic World Evolution hat zwar einen Sandkastenmodus, doch der wird laut Entwickler erst freigeschaltet, wenn wir alle Inseln geschafft haben. Auch ein Mod-Support fehlt – dabei hat gerade der doch Frontier Developments Planet Coaster so groß gemacht.

Dafür entschädigen uns die hervorragend animierten Dinos und Menschenmengen. Allein schon die Duelle Saurier gegen Saurier sind sehenswert, da die Viecher sich nicht einfach aufeinanderstürzen, sondern sich erst mal drohend aufpumpen, heftig aufstampfen und anbrüllen. Der Sieger kriegt übrigens einen Rufbonus, weil die Besucher nun mal auf Gewinnertypen stehen. Was sich allerdings spontan ändert, wenn der Sieger plötzlich vor ihnen steht – ohne Zaun dazwischen. Denn Verletzte oder gar Tote senken nicht nur den Parkruf, sondern auch unseren Kontostand empfindlich. ★



Auf der ersten Insel, die eher als Tutorial dient, geht's noch arg gemächlich zu – doch dann folgt Schlag auf Schlag. Ständig will ein Dino ausbüxen, ramponiert einen Zaun, seine Genossen stapfen hinterher. Gleichzeitig muss ich den Park ausbauen, forschen, Dino-Fossilien ranholen, die Aufträge und Hauptmissionen der drei Park-Abteilungen erfüllen. Da fällt es kaum auf, dass es jenseits der Dino-Attraktionen nur wenig Mikromanagement gibt: Bei Gästegebäuden wie Souvenirshop und Restaurant kann ich nur eins von drei Produkten anbieten, und die Einnahmen sind im Vergleich zu den Fossilienverkäufen Peanuts. Außerdem müsst ihr mit Rückschlägen rechnen, denn im Gegensatz zu normalen Parkmanagern oder Aufbauspielen gibt's hier Phasen, wo echt alles schief läuft: Stürme, Sabotage, Stromausfälle, stapfende Dinos und schreiende Touris können einen Park zwar nicht komplett zerlegen, aber tief in die roten Zahlen schießen. Klar, das gehört zu einem Dinopark einfach dazu – wir wollten es sicherheitshalber nur erwähnen.

JURASSIC WORLD EVOLUTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / AMD FX-4300
Geforce GTX 660 / Radeon 7850
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1060 / AMD RX 480
12 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

sehr gut animierte und vertonte Dinosaurier + realistische Menschenmassen + schicke Wettereffekte + authentische Landschaften + Gebäude kaum animiert

SPIELDESIGN

ab der zweiten Insel immer was zu tun + motivierendes Missionssystem + abwechslungsreiche Inseln + viel Dino-Sammelanzreiz + Dino-Bedürfnisse teils schwer durchschaubar

BALANCE

gute Dino-KI + Action- oder RTS-Steuerung + unterschiedliche Spielweisen möglich + Abläufe wiederholen sich gelegentlich + manchmal fast zu hektisch

ATMOSPHERE / STORY

sehr viel Jurassic-Park-Atmosphäre + konstantes Gefühl der Bedrohung + gute Sprecher + Menüs, Interface etc. aus einem Guss + wenig ruhige Phasen

UMFANG

sechs Inseln + 42 Dinosaurierarten + umfangreiches Forschungssystem + Sandkastenmodus wird erst am Ende freigeschaltet + keine Mod-Unterstützung

FAZIT

Schöner Theme-Park-Manager mit klarem Fokus auf die toll inszenierten Dinosaurier. Mikromanager kommen aber zu kurz.

