

JURASSIC WORLD EVOLUTION

FRONTIER | PC - PS4 - XBOX ONE | 12.06.2018 | 60 EURO

VERGESSENE WELT

Schon als Kind liebte ich Dinosaurier. Vergessene Welt: Jurassic Park sah ich 1997 im Kino. Ich sammelte die Sticker des zugehörigen Panini-Albums und aß das offizielle Eis am Stiel zum Film. »Das große farbige Dinosaurierlexikon« rangierte unter meinen Lieblingsbüchern, bis ich alle Erdzeitalter und die Unterschiede zwischen Echsenbecken- und Vogelbeckendinosauriern aus dem Effeff kannte. Und im Fernsehen liefen selbstverständlich »Die Dinos«.

In dieser Form ist der Dino-Hype heute natürlich Vergangenheit, nicht nur bei mir. Daran konnten auch die Jurassic World-Filme nichts ändern, die dem Verlangen des Publikums nach immer gefährlicheren, spektakuläreren Kreaturen nachkommen und relativ erfolgreich, aber nicht gerade revolutionär waren. Auf »Jurassic World Evolution« freute ich mich trotzdem: Eine Wirtschaftssimulation à la Zoo Tycoon mit Extra-Dinosaurierbonus, einer offensichtlich eindrucksvollen Grafik und dann auch noch von Frontier Developments (den Machern von »Elite Dangerous« und »Planet Coaster«) – da hatte ich definitiv Lust drauf.

DIE SCHÖNSTEN DINOS DER WELT

Kann es wirklich so schwer sein, einen sicheren Dino-Park zu konstruieren? Ist die Katastrophe tatsächlich immer unausweichlich? Mit »Jurassic World Evolution« erhalten wir weniger eine Filmversoftung als eine Art Companion-App, mit der wir die aus dem Kino bekannten Parkanlagen aus einer etwas anderen Perspektive erleben dürfen: Als Parkdirektor liegt es an uns, die Parks zu planen, Dinosaurier zu züchten, für die Sicherheit unserer Besucher zu sorgen, und nicht zuletzt für die notwendigen Profite. So originell, wie es zunächst vielleicht den Anschein hat, ist das allerdings gar nicht: Schon 2001 gab es den

ersten Jurassic Park-Simulator (auf dem Game Boy Advance) und »Jurassic Park: Operation Genesis« aus dem Jahr 2003 war sogar außerordentlich gelungen.

Doch spätestens wenn wir unseren ersten Struthiomimus aus dem Labor entlassen und der Dino straußengleich durchs Grasland prescht, wird klar, was der Parksimulator aus dem Hause Frontier Developments seinen Vorläufern voraus hat: »Jurassic World Evolution« ist wunderschön. Erstmals bewegen sich die Darstellungen der Dinosaurier nahe am Fotorealismus. Mit lebensnah animierten, »atmenden« Körpern, die bis in die höchste Zoomstufe einwandfrei texturiert sind und nach einem Regenguss feucht glänzen, vermitteln die Dinos eine lebendige Natürlichkeit, die gerade für eine Wirtschaftssimulation einzigartig sein dürfte. Möchte man etwas kritisieren, dann, dass alle Dinosaurier einer Spezies exakt gleich aussehen, ausgenommen die Hauttexturen, deren Farbgebung wir genetisch manipulieren dürfen. Wachstums- und Alterungsabläufe werden nicht einmal im Ansatz simuliert – wie die Dinos das Labor verlassen, so sterben sie auch. Das macht die einzelnen Exemplare einer Spezies leider sehr austauschbar.

Landschaften, Gebäude und die vielen Hundert Parkbesucher kann die Engine ebenfalls erstaunlich kompetent darstellen. Farblich vielleicht eine Spur zu übersättigt, um wirklich realistisch zu wirken, fängt das Spiel die Ästhetik der Filme und das Klima einer Südseeinsel hervorragend ein. Visueller Höhepunkt sind dabei die Licht- und Wettereffekte. Wenn dunkle Wolken aufziehen, Tropenstürme durch die Baumwipfel fegen und Besucher gegen den Wind ankämpfen, wenn sich allmählich Pfützen im Grasland bilden, in denen sich das Mondlicht spiegelt, dann ist »Jurassic World Evolution« reinste Urzeit-Romantik. Ein heimliches Highlight des Spiels ist außerdem

der Soundtrack. Dieser orientiert sich eng an den Kompositionen aus den Filmen und überrascht neben getragenen Stücken voller Pathos auch mit wundervollen ruhigen Melodien. Für uns zählt er so zu den bisher schönsten und atmosphärischsten Videospieloundtracks des Jahres.

MISSION: EIN KOMMERZIELLER PARK

Doch so schön das alles klingt: Beeindruckend realistische Dinos und mitreißende Musik können wir auch in den Filmen erleben. Wie schaut es also spielerisch aus? Nach einer gewissen Eingewöhnungsphase, in der einige Spielmechaniken leider nicht besonders gut erklärt werden, kann das Gameplay mit der Präsentation zunächst gut mithalten. Man merkt dem Spiel die Erfahrung seiner Macher und die stattlichen Produktionswerte definitiv an. »Jurassic World Evolution« ist sauber programmiert, hat übersichtlich strukturierte und intuitiv bedienbare Interfaces und lässt sich auch mittels Controller angenehm und zügig steuern. Lediglich das Platzieren von Gebäuden ist und bleibt eine unfassbare Friemelei.

Den Grundstein eines erfolgreichen Parks bildet stets ein Gehege, das neben einer angemessenen Umzäunung und einer Beobachtungsplattform in der Regel auch ein unmittelbar angeschlossenes Hammond-Forschungslabor umfasst, in welchem wir die zukünftigen Bewohner des Areals ausbrüten. Ein Expeditionszentrum versorgt uns mit neuen Fossilien, aus denen im Fossilienzentrum Dino-DNA extrahiert wird, während wir im Forschungszentrum neue Gebäude und Genmodifikationen entwickeln.



Licht- und Wittereffekte erwecken die Parkanlage zum Leben.



Der Detailgrad dieses Ceratosaurus lässt nichts zu wünschen übrig.

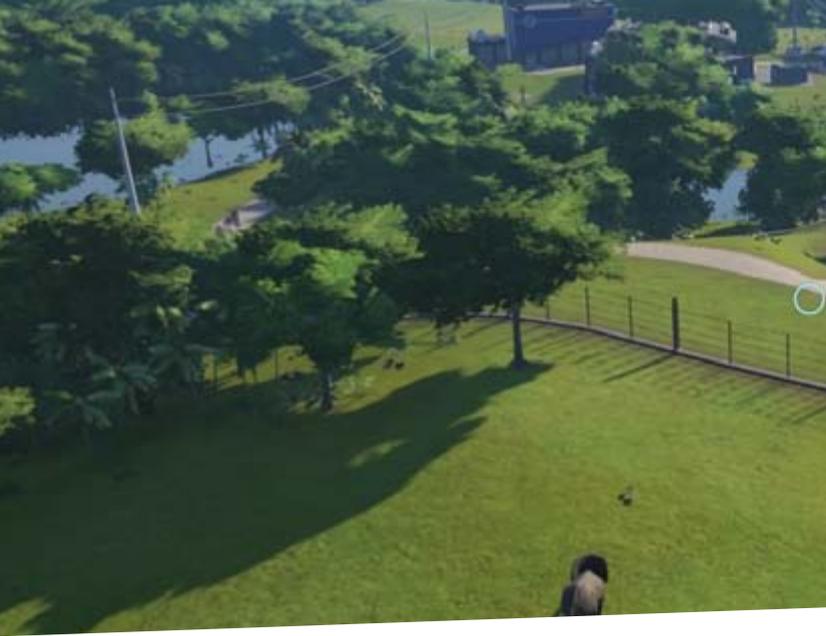
Ranger kümmern sich um das Wohl unserer Dinos und notwendige Reparaturen der Infrastruktur. Restaurants, Souvenirläden und Bowlingbahnen erfüllen die sonstigen Bedürfnisse unserer Gäste und verschaffen uns ein Nebeneinkommen. Hat unser Park eine gewisse Dimension erreicht, sollten wir mit Hotels zusätzliche Kapazitäten schaffen und Einschienenbahnen zur Verkürzung der Wege konstruieren. Raum für Kreativität bleibt bei alledem leider nur wenig und müssten wir uns nicht mit den topographischen Eigenarten der unterschiedlichen Inseln arrangieren, dann ähnelten unsere Parks einander vermutlich wie ein Dino-Ei dem anderen.

(MICRO-)MANAGEMENT-SIMULATION

Daneben haben uns vor allem die vielen buchstäblich »kleinen« Macken gestört, wie das ständige Erfordernis des Micromanagements, das uns zwingt, selbst die einfachsten Routineaufgaben von Hand anzuweisen. Dass wir jeden neu geschlüpften Dino manuell in sein Gehege entlassen müssen, ist mit Blick auf das Schöpferpathos und die möglichen Folgen noch verständlich. Dagegen hatten wir sehr schnell genug davon, unseren Rangern jedes banale Nachfüllen einer Futterstation explizit anordnen zu müssen. Und haben wir erst einmal einen stattlichen Park mit 50 Dinosauriern oder mehr, dann werden auch bei bester Pflege regelmäßig Exemplare an Altersschwäche sterben. Im Minutentakt oder häufiger müssen wir dann jeden einzelnen Abtransport manuell anweisen.

Ein ähnliches Gefühl von »Beschäftigungstherapie« vermitteln leider auch die Zufallsmissionen, die wir von einer von drei Abteilungen – Wissenschaft, Entertainment und Security – erhalten. Leider sind diese Missionen ebenso zufällig wie beliebig: Warum uns der Sicherheitschef bittet, ein neues Fossil auszugraben, oder warum wir gerade jetzt einen Deinonychus mit Verdauungsmodifikation ausbrüten sollen? Sinn ergibt das keinen. Immerhin dürfen wir selbst entscheiden, welche Missionen wir annehmen. Eine gewisse Zahl müssen wir allerdings erledigen, da wir nur so in der Gunst der einzelnen Abteilungen steigen. Die ist nötig, um Zugang zu den Hauptmissionen zu bekommen, die dann auch die eine oder andere Belohnung mit sich bringen. Und so lässt der nächste »brandheiße Auftrag«, für den wir »genau der Richtige« sind, meist nicht lange auf sich warten: zwei neue Dinos schlüpfen lassen oder zehn Minuten ohne Stromausfall durchstehen – Belohnungen für Selbstverständlichkeiten, »instant gratification« für die »generation mobile games«.

Eventuell ließen sich diese Kleinigkeiten unter »nervig« abtun, wenn das große Ganze überzeugen könnte. Leider entpuppt sich aber auch der eigentliche Management-Part des Spiels recht schnell als Luftnummer ohne Tiefgang. Haben wir einmal verstanden, wie die einzelnen Parameter zusammenwirken und worum wir uns in welcher Reihenfolge kümmern sollten, wird »Jurassic World Evolution« den Ansprüchen einer Wirtschaftssimulation nicht einmal im Ansatz gerecht: Personal- und andere Unterhaltskosten sind nicht der Rede wert, sodass in Ermangelung erstzunehmender laufender Kosten selbst ein schlecht geplanter Park mit etw. Geduld zur Gelddruckmaschine wird.



Jeder Dino ist eine potentielle Gefahr. Unsere Besucher vergessen tödliche Unfälle aber schon nach wenigen Minuten.

LEBENSFÄHIGKEIT: 62 PROZENT

Doch bevor wir »Jurassic World Evolution« ganz abschreiben, erinnern wir uns noch einmal an die Stars des Spiels. An den Grund, weshalb wir »Jurassic World Evolution« spielen und nicht zum Beispiel »City Skylines«, »Tropico 5« oder »Aven Colony«: die Dinosaurier natürlich.

In dieser Hinsicht schmerzt es ganz besonders, dass nach dem ersten Staunen auch hier ziemlich bald die Luft raus ist und »Jurassic World Evolution« letztlich daran scheitert, die Faszination Dinosaurier zu vermitteln. So lebensecht die Dinos auf den ersten Blick auch scheinen, so eintönig und steril wirken sie nach einigen Spielstunden. Anfangs erscheint es noch sehr lebensnah, wenn Exemplare einer Art sich in Grüppchen zusammenfinden und augenscheinlich kommunizieren, wenn sie im Angesicht eines Sturmes Panik zeigen, kurze Sprints einlegen, neugierig umherschauen oder ihren Körper schütteln. Leider zeigt sich schnell, dass es damit auch schon aufhört und die Bandbreite an Verhaltensweisen weder sonderlich situativ noch artexklusiv ist: Echtes Herdenverhalten, bei dem eine Zahl Parasaurolophuse durchs Grasland prescht? Fehlanzeige. Ein Brachiosaurus, der an den Baumwipfeln knabbert? Nein, unsere Dinos fressen nur von Futterstationen.

Daneben waren die Entwickler sich offenbar uneins, wie viel Brutalität sie den Spielern zumuten wollten. Wenn sich Dinos untereinander bekämpfen, wird es durchaus blutig. Und wenn ein ausgebüxter Dino einen Parkbesucher zu Boden reißt, niedertrampelt oder durch die Luft wirft, ist da anfangs schon ein Schockeffekt da. Richtiggehend verpeist wird allerdings niemand, unsere Ranger sind gegen jegliche Aggression immun und die Security stellt jeden Dino aus sicherer Helikopterdistanz und ausschließlich mit Betäubungspfeilen ruhig. Dass »Jurassic World Evolution« kein Actionspiel sein möchte, ist erkennbar, kann aber nicht darüber hinwegtrösten, dass die Dinos weder sonderlich bedrohlich noch urzeitlich mysteriös rüberkommen, sondern fast schon ein wenig steril.



FAZIT

Fossilien-Loot, DNA-Crafting und allerhand Forschungsbäume – im Grunde entspricht »Jurassic World Evolution« ganz dem Geist unserer Zeit und möchte mit endlos verfügbaren Nebenmissionen und vollbeschäftigendem Micromanagement keine Sekunde Leerlauf aufkommen lassen. Leider bedeutet zeitgemäß nicht zwangsläufig »gut«, und so verschenkt das Spiel mit seiner Kapitulation vor mobile-kompatiblen Progressionssystemen quasi sämtliches Potential, um als anspruchsvolle und langfristig fesselnde Simulation zu taugen. Fast noch ärgerlicher: Selbst die Dinosaurier geben sich bei näherer Betrachtung ziemlich zahm und austauschbar. Ich fand sie einerseits etwas zu berechenbar, um ernsthaft bedrohlich zu wirken, andererseits zu wenig individuell und zu durchleuchtet, um eine paläontologische Faszination zu entfalten. Für einige Stunden hatte ich mit »Jurassic World Evolution« trotzdem sehr viel Spaß, was ganz entscheidend der hervorragenden technischen Umsetzung zu verdanken ist, aber eben leider nicht sehr lange. Dino-Fans greifen mangels Alternativen zu, Genre-Einsteiger dürften nach Überwindung erster Hürden sogar ziemlich glücklich werden. Allen anderen möchte ich raten, dem Spiel eine Chance zu geben, wenn es etwas günstiger zu haben ist. | SK