

URZEITWESEN IM COMPUTERSPIEL

DIE EVOLUTION DER DINOS

Während Dino-Fans auf den großen AAA-Blockbuster mit den gigantischen Urzeitwesen warten, werfen wir einen Blick darauf, wie sich die Dinos im Laufe der Jahre in Spielen entwickelt haben.

Von Daniel Hercenberger



Daniel Hercenberger

Daniel ist Kurator der Sonderausstellung »KinoSaurier – Zwischen Fantasie und Forschung«, die er gemeinsam mit der Museumspaläontologin Dr. Annette Richter erstellt hat, sowie Dozent für Gamedesign-Theorie, Storytelling, Film und Ethik. An der Hochschule Hannover lehrt der Theologe und Filmwissenschaftler Theorie und Geschichte der Animation. Neben seiner Forschung über die Medialität der Dinosaurier liegt sein Forschungsinteresse bei Phantastik und Horror. Seine Doktorarbeit schrieb er über »The Walking Dead«.

Ein Mädchen mit Lockenschopf, Tiara und bemaltem Gesicht beobachtet neugierig, wie aus einer hübschen Blume auf einmal ein pflanzenähnliches Tierchen wird, das sich flink aus dem Staub macht. Doch es bleibt keine Zeit, die wundersame Flora zu beobachten. Ihr Vater, ein Stammeshauptling (verkörpert von Vin Diesel) nimmt die Kleine behutsam in den Arm, und zusammen geht es mit der Sippe weiter durch die malerische Dschungellandschaft. Plötzlich wird die Gruppe von wilden, Ork-ähnlichen Kreaturen angegriffen. Dann springt auch noch unerwartet ein gigantischer Tyrannosaurus rex aus dem Dickicht und frisst sich durch alles, was sich bewegt. Der Stammeshauptling und seine Tochter überleben nach einer Kampfeinlage und nach einer Flucht in eine Höhle voll blau schimmernder Compu-

terkonsolen. SciFi-Elemente, Dino-Action, Dschungellexotik, im Naturzustand befindliche Kulturen und verlorene Täler: Wir befinden uns im Cinematic-Trailer zu Ark 2, der Fortsetzung der beliebten Dinosaurier-Mär.

Und nein, wir werden uns hier nicht mit Vin Diesels Schauspielkünsten und seinem digitalen Alter Ego beschäftigen. Vielmehr konzentrieren wir uns auf ein sehr bemerkenswertes Detail. Wer ganz genau hinschaut, kann nämlich erkennen, dass der Tyrannosaurus rex federartige Auswüchse hat! Diese sehr gelungene Darstellung entspricht dem tatsächlichen Stand der Forschung.

Mit Federn?! Echt jetzt?

Ja, durch Federfunde im chinesischen Liaoning weiß man seit Ende der 1990er, dass viele Dinosaurier Federn hatten, selbst der



Alex in Tekken 3 ist eine Mischung aus Dino ... und ein bisschen Mensch.

furchteinflößende Tyrannosaurus rex. Als Jungtier war er wahrscheinlich aus Wärmeisolierungsgründen voll befiedert, als ausgewachsenes Tier hatte er höchstwahrscheinlich eine reduzierte Befiederung. Da



In Ark 2 haben Dinosaurier Federn – ganz so, wie es der aktuelle Forschungsstand beschreibt.



auch markante, feste Hornsubstanzen wie bei heutigen Stachelschweinen durchaus wahrscheinlich waren, geht die Inszenierung des Tyrannosaurus rex in Ark 2 damit einen innovativen Weg und wagt es, das Bild des Dinosauriers dem zeitgenössischen Wissensstand anzupassen.

Leider ist diese Vorstellung nicht konform mit der in Hollywood-Blockbustern, die den Tyrannosaurus rex als echsenartiges Monster inszenieren. Wenn der König der Saurier wie ein gigantisches Huhn Jagd auf Menschen macht, passt das eben nicht in einen Actionfilm. Die Ark-Inszenierung schlägt hingegen einen sehr interessanten Mittelweg ein.

Fantastische Gefilde

Obgleich Filme wie »Jurassic Park« (1993) natürlich auch als Inspiration und Vorlagen für Dinosaurier im Computerspiel dienen, bemüht sich Ark 2 wohl um eine Neubewertung des Dinosaurierbildes in der Populärkultur. Wir hoffen, dass der T. rex auch genauso im fertigen Spiel und in der animierten Serienumsetzung zu sehen sein wird. Auch Saurian (2017) zeigt uns eine authentische Wiedergabe des Mesozoikums, in dem wir selbst als kunterbunte und befiederte Urzeitechsen

durch die Wälder streifen. Paradoxiertweise geht es auch sehr realistisch in fantastischen Gefilden zu: In Risen 3: Titan Lords (2014) taucht etwa der »Urvogel« Scavenger auf und entspricht mit seiner Federboa dem aktuellen Forschungsstand.

Dinos sind ... überall

Gerne werden Fantasy-Welten wie World of Warcraft auch mit prähistorischen Settings vermengt, wie es der Krater von Un'Goro als vergessene Welt innerhalb des WoW-Universums oder das Auftauchen von zivilisierten, auf dinosaurierartigen Kreaturen reitenden Echsenmenschen in Total War: Warhammer 2 (2017) zeigt. Horizon Zero Dawn (2017) greift auf sehr innovative Weise die Grundidee von H.G. Wells Zeitmaschine auf und zeigt uns eine postapokalyptische Zukunft in einer an die Vorgeschichte erinnernden Welt, in der dinosaurierartige Maschinenungetüme ihr Unwesen treiben. Wie in vielen Dinosaurierspielen müssen wir auch als Heldin Aloy die unerforschte Wildnis durchstreifen und Abenteuer erleben, die unter anderem von Begegnungen mit fantastischen wilden Tieren erzählen. Ausgangspunkt hierfür ist die Literatur des 18. Jahrhunderts in

Form von Robinsonaden, also Abenteuer auf exotischen Inseln auf Basis von Daniel Defoes »Robinson Crusoe« (1719). Spiele wie The Curious Expedition 2 verdeutlichen diesen Reiz, unbekannte Orte und Kulturen entdecken zu wollen. Wenn sich dazu nun Dinosaurier addieren, wird die Vorstellung einer in der Realwelt eingeschlossenen Anderswelt dramatisch ausgelotet. Eine Realität, die Bruchstücke von Fantastischem enthält.

Ein eigenes Dinotopia

Während Dino-Fans 2014 auf das (leider gescheiterte) Early-Access-Projekt The Stomping Land hoffen, erfüllt schließlich das Survival-Game Ark: Survival Evolved (2015) sämtliche Kinderträume und bringt das ganze Repertoire an ultimativer Dino-Fantasy mit sich. Wie auf einem Spielplatz der Superlative können wir uns hier austoben und sogar Dinosaurier und Drachen gleichzeitig erleben. Das Spiel schafft es, sämtliche klassischen Motive von Dinosauriergeschichten aus Literatur und Film in sich zu vereinen und etwas völlig Neues draus zu machen. Unter dem Dach der Science-Fiction finden wir hier das Motiv der Robinsonade (Survival) in Kombination mit einer



UND WAS IST MIT DRACHEN?

Vom Drachen wissen wir, zumindest heute, dass es ihn nie gegeben hat und er ein Produkt des Mythos ist. Außer gewissen Ähnlichkeiten durch lange Bildtraditionen von Ungeheuerdarstellungen sowie in der frühen Dino-Kunst (weiter gefasst Paleo-Art) in der Mitte des 20. Jahrhunderts hat der fantastische Drache mit seiner symbolischen Funktion in der Kunst nichts mit den Dinosauriern als Produkte der Forschung gemein.



In Dino Eggs mussten wir Dinosauriereier einsammeln. Und dabei nicht von der Dino-Mama zertrampelt werden.

prähistorischen, vergessenen Insel und sich entwickelnden Dinos (Evolved). Auf der Insel tauchen Saurier zunächst als Gegner auf, die später domestiziert werden, sodass wir ein eigenes Dino-Utopia erschaffen können. Auch das Echtzeitstrategiespiel Paraworld (2006) behandelt die Idee des idyllischen Zusammenlebens von Menschen und Dinos im Gewand einer Zeitreisegeschichte.

Eine fortgeschrittenere Utopie bietet das Adventure Lost Eden (1995), in dem Menschen und Dinosaurier in einer am Mittelalter orientierten Gesellschaft miteinander leben. Die Dinosaurier haben sich darin zu einer Hochkultur weiterentwickelt. Diese Games erinnern stark an James Gurneys »Dinotopia«-Bücher, die Anfang der 1990er Jahre Leser mit fantasievollen Illustrationen auf eine Insel entführten, wo Menschen und Dinosaurier friedvoll miteinander koexistieren.

Warum Dinosaurier im Spiel?

Mit Blick auf die tatsächlich einst dagewesenen Dinosaurier ist die Vorstellung faszinierend, dass sich eine ganz andere Welt mit den Urzeitgiganten wahrscheinlich genau

dort befand wo man heute mit seinen eigenen Füßen steht. Dieser Gedanke scheint unvorstellbar und reizvoll, weshalb Dinosaurier die Imaginationskraft des Menschen immer wieder neu stimulieren. Im Bewegtbild wird den Dinosauriern deshalb ganz im Sinne der lateinischen Wortwurzel für Animation (lat. animare für beleben und beselen) Leben eingehaucht, sodass sie wieder eine Muskulatur, Weichgewebe, Haut und Farbe bekommen, anfangen sich zu bewegen und sogar Geräusche machen. Computerspiele sind deshalb besonders gut geeignet, den Wiederbelebungsgedanken im Sinne der Interaktion mit den Dinosauriern umzusetzen. Bei der digitalen Auferstehung der Dinosaurier laufen die Erkenntnisse der Paläontologie (die Wissenschaft von der prähistorischen Vergangenheit) sowie die Einbildungskraft der Spieleentwickler zusammen. Diese zaubern Dinosaurier immer wieder genreübergreifend auf möglichst spektakuläre Weise auf unsere Bildschirme. Nicht nur weil Dino-Geschichten und Umgebungen viel Potenzial bieten, sondern auch, um das kaum Vorstellbare sichtbar, ja greif-

barer, zu machen. Denn es ist der schiere Gigantismus dieser Urzeitwesen, der uns zum Staunen bringt. Besonders wenn wir die VR-Brille tragen, wird der Dino zum atemberaubenden Demonstrationsobjekt, und Robinson: The Journey (PSVR-Spiel von 2016) zeigt, wie man in der virtuellen Realität eine genuine Lost-World-Geschichte erleben kann. Genau hier entwickelt sich die Faszination für Dinosaurier im Spiel: Wir wissen, dass es sie gegeben hat, bevor wir selbst existierten, und obwohl sie vor über 65 Millionen Jahren ausgestorben sind, erleben wir sie medial. Auf unseren Bildschirmen springen sie als knuffige Zeichentrickfiguren wie in der Videospielumsetzung zum beliebten Manga »Gon« (1994) durch die Gegend, oder wir müssen Dino-Gesellen auf der Pirsch gnadenlos für unsere Trophäensammlung erschießen wie in Carnivores (1998). Doch bis Dinosaurier im Spiel so weit wie heute sind, dauert es noch eine ganze Weile.

Prähistorische Pixel

Während in Filmen Dinosaurier schon immer leitmotivische Wegweiser neuer Tricktechno-



The Elder Scrolls ohne Argonier? Das wäre wie The Elder Scrolls ohne Khajiit, also undenkbar.



winden müssen. Da dies nur innerhalb eines Wimpernschlags passiert, ist auch diese drachenartige Kreatur kaum der Rede wert. Auch die putzigen Dinos im Jump&Run Bubble Bobble von 1986 sind ein bisschen drachenartig, obwohl sie als bunte, hüpfende und mithin stark cartoonisierte Zeitgenossen daherkommen.

Zwei Jahre später erscheint auf der Kinoleinwand »In einem Land vor unserer Zeit« und zeigt uns das Abenteuer sprechender Dino-Kinder. Diese bringen es von 1997 bis 2006 immerhin auf 14 Lizenzspielumsetzungen. Aber woher kommt auf einmal diese verniedlichte Dino-Variante?

Dinos zum Knuddeln

Viele kennen die Situation: Stundenlang habt ihr mühevoll, ehrgeizig und völlig seriös Pokémon auf dem Gameboy gespielt und dabei die Zeit und eure Familie vergessen. Eure Mutter kommt auf euch zu, blickt auf den Bildschirm und sieht euren hart erarbeiteten Glurak – euer ganzer Stolz. Ihr erwartet respektvollen Beifall und hört stattdessen nur in einem schrillen Ton: »Ist der süüüß!«

Neben ihrer Darstellung als ehrfurchteinflößende Lebewesen und monströse Widersacher begegnen uns Dinosaurier nämlich auch als stark verkitschtes, verharmlostes und verkleinertes Geschöpf, als Reittier und liebenswerter Freund. Super Marios Sidekick Yoshi aus Super Mario World aus dem Jahr 1990 ist ein markantes Beispiel für dieses Phänomen, das in der (Märchen-)Forschung gemeinhin als »Horror Light« bekannt ist. Damit ist eine Verniedlichung von Figuren gemeint, die ursprünglich gruselig waren. Die Methode entsteht in der sogenannten Grausamkeitsdebatte der 1960er und 1970er, als Pädagogen und Psychologen sich dafür aussprechen, dass Kinder ohne Angst aufwachsen sollen. Daraufhin werden alte Schauergeschichten und Märchen umgeschrieben, und klassische negative Figuren wie zum Beispiel Hexen oder Vampire treten nun häufiger als Sympathieträger in Erscheinung. Dazu gehören auch Dinosaurier, die nicht mehr als bedrohliche Giganten, sondern als freundliche Gefährten wie Radical Rex (1994) oder der Held im gleichnamigen Dino-Lernspiel von 1995 namens Bronkie (wegen Bronchie, süß gell?) über Asthma als Spielfigur in Erscheinung treten. Auch diverse Pokémon wie Glumanda oder Balgoras gehören dazu, ebenso wie Dino-Rang, der



logien waren, verhält es sich im Spiel anders: Die Authentizität des Dinosauriers steht in Abhängigkeit zur Grafik der jeweiligen Entstehungszeit. Der Dino fristet dementsprechend in den 1980er Jahren auf dem Computer nur ein bedauernswertes Nischendasein. Entweder muss man sich mit der Macht der Fantasie durch Textadventures wie Adventure in Time (1983) Dinosaurier vorstellen oder sich mit minimalistisch-pixeligen Begegnungen wie in Dino Wars (1980) zufriedengeben. Im von Malcolm Evans entwickelten 3D Monster Maze (1981) müssen wir im namensgebenden Labyrinth vor einem heranpirschenden T. rex auf der Hut sein. Der T. rex wird als Monster sparsam eingesetzt, was Thrill erzeugt. Er kann hinter jeder Ecke lauern – gruselig! Lustiger geht es hingegen im Arcade-Platformer Dino Eggs

(1983) zu. Hier sollen wir als Time Master Tim Dinosauriereier sammeln und diese vor Schlangen und Krabbeltviechern beschützen. Das gefällt der Dino-Mama gar nicht, weshalb hin und wieder ein gigantischer Fuß der Mutter aus dem oberen Bildrand in das Spielgeschehen stampt, um uns platt zu drücken. Das ist dann allerdings auch schon alles, was wir von einem Dinosaurier zu Gesicht bekommen. Im selben Jahr veröffentlicht Sierra On-Line einen Sidescroller basierend auf den amerikanischen Kult-Comicstrips »Neander aus dem Tal« (engl.: »B.C.«) von Johnny Hart namens B.C.'s Quest for Tires. Als tollkühner Steinzeitbewohner Thor müssen wir hier unsere Geliebte finden. Selbstverständlich begegnet uns dabei ein aus einer Höhle ragender Pixel-Dino, den wir auf unserem Einrad über-





In der Rampage Edition von Jurassic Park konnte man einen Velociraptor spielen.

erstmals 2011 in Skylanders Spyro's Adventure zu sehen ist. Als Eichhörnchen Conker müssen wir im Uga-Buga-Kapitel des Bad Fur Days (2001) eine Landschaft mit putzigen Dinos erkunden, und auch Banjo-Tooie treibt es im Jahr 2000 ins Terridaktylusland.

Dinomania

Steven Spielbergs Filmadaptation des Crichton-Romans »Jurassic Park« ist 1993 der Film, der eine Wende hin zur Computeranimation einläutet und einen wahren Dino-Hype mit über 34 Spieleadaptionen auslöst. Crichtons Idee von kommerzialisierter Gentechnik legt auch den Grundstein für Dinosaurier in Parksimulatoren wie Dino Park Tycoon (1993), Dino Island (2002) und Operation Genesis (2003) bis hin zu Jurassic World: Evolution (2018) und dem angekündigten Prehistoric Kingdom (2021).

Darüber hinaus hat die Spieladaption des Spielberg-Films in der Rampage Edition von 1994 eine Besonderheit: Man kann einen Velociraptor verkörpern. Damit ist endlich der spielbare Dinosaurier jenseits verniedlichter Püppchen auf unseren Bildschirmen angekommen, und alle, die ihr Testosteron hochdrehen wollen, können sich fortan schonungslos mit mächtigen Dino-Göttern zwischen leicht bekleideten Frauen in Primal Rage (1994) blutig prügeln, bis der Schamane kommt. Wer mehr davon will, darf Kontrahenten in Cadillacs and Dinosaurs (1993)

oder in Tekken 3 (1997) mit dem Deinonychus Alex in Boxhandschuhen schikanieren.

Dinosauroide Spielfiguren

Wir müssen also eine Trennlinie zwischen spielbaren Dinosauriern und Spielfiguren ziehen, die eine Mischung aus Menschen und Dino sind – eben humanoide Dinosaurier, wie Alex in Tekken 3 einer ist. Hätten sich aus Dinosauriern menschenartige, intelligente Wesen entwickeln können, wenn es nicht zum Aussterben gekommen wäre? Diese Frage treibt schon seit längerer Zeit sowohl Wissenschaftler als auch Künstler um. So entwickelt der Paläontologe Dale Russell 1982 aus einem Sichelklauendinosaurier einen spekulativen Dinosaurier, der als experimentelle Blaupause für sämtliche menschenartige Dino-Spielfiguren gelten kann. Dazu gehören die Echtenmenschen in Total War: Warhammer 2, die Argonier in The Elder Scrolls oder League of Legends' urtümliches Krokodilkonstrukt Renekton, das sogar einen Urzeit-Skin tragen darf.

Wer aber lieber die »echten« ausgestorbenen Schwergewichte spielen will, kann etwa 2015 im Primal-Carnage-Multiplayer der menschlichen Spielergruppe die Köpfe einschlagen. Im selben Jahr dürfen wir im Survi-

val-Game The Isle das Leben eines Fleisch- oder Pflanzenfressers nachahmen und durch prähistorische Landstriche stapfen. Ob das aufregend ist, ist eine andere Sache.

Lasst uns Dinosaurier jagen gehen

Ach, ist das alles spannend, als wir damals ganz unbedarft als Lara Croft fröhlich durch ominöse Ruinen hüpfen und auf Schatzsuche sind. Doch halt! Da hinten ist ein Höhleneingang! Mal schauen, was sich dahinter verbirgt. Mit vorsichtiger Neugier bahnen wir uns den Weg zwischen Felsklüften in ein verlorenes Tal und entdecken in dieser unberührten Idylle noch lebende Dinosaurier. Wow – was für eine Sensation! Während andere sofort alles observiert und eine Doktorarbeit über diese Entdeckung veröffentlicht hätten, schießt unsere Archäologin erstmal alle imposanten Überbleibsel der Vergangenheit über den Haufen und bringt damit die Macht wieder ins Gleichgewicht.

Wenn man über Dinosaurier als Gegner nachdenkt, dürfte wahrscheinlich jeder sofort »Turok!« in die Wildnis schreien. Gestattet deshalb bitte eine lakonische Fußnote zu diesem für die Dino-Spielgeschichte relevanten Klassiker. Turok präsentierte uns ein Schießbudenamusement, in dem wir wie Ms. Croft blindwütig auf Urzeitechsen schießen, weil wir die interdimensionalen Lost Lands beschützen müssen. Für Dino-Fans ist es natürlich ein Sakrileg, diese Wesen so abzuschlachten wie die Ausgeburten der Hölle in Doom von 1993. Das übrigens die grafische Grundlage für das 1997 erschienene Kultspiel auf Basis der Comicvorlage »Turok – Dinosaur Hunter« legte. Die Überschneidung von Parallelwelten, das Sammeln von verschiedenen Chronozeptern, Aliens, Ureinwohner und Dinosaurier. Klingt geil. Ist es damals auch. Muss man das verstehen? Nein. Wer die komplexe Story dieser Pulp-Operette studieren will, kann sich entweder in einem Seminar für Game Studies belehren lassen oder sich gern Erklärvideos auf YouTube anschauen.

Intergalaktische Dino-Action

Aber Dinos gibt es nicht nur auf der Erde. Wer gern im Weltraum unterwegs ist, kann im ursprünglich als Half-Life-Mod geplanten Shooter Gunman Chronicles (2000) Dino-



DINOS AUF GAMESTAR PLUS

Wer mehr über Dinosaurier im Spiel erfahren will, kann sich die GameStar-Podcast-Episode Nummer 106 auf GameStar Plus anhören. In dieser sprechen Michael Graf und Dimitry Halley mit den Kuratoren der KinoSaurier-Ausstellung über Jurassic World: Evolution, Ark und Co.



In Jurassic World Evolution sind die Dinos so nackt wie in Spielbergs »Jurassic Park«.

Im Strategiespiel Paraworld waren Dinos quasi unsere Pferde und Kampfelefanten.



DINOS IM MUSEUM

Die Sonderausstellung »KinoSaurier – Zwischen Fantasie und Forschung« ist am Landesmuseum Hannover zu sehen. Wann eröffnet wird, könnt ihr auf der Museums-Website herausfinden: landesmuseum-hannover.de/ausstellungen/kinosaurier/. Vom 19. Oktober 2021 bis zum 17. April 2022 sind die KinoSaurier dann auch im großen Naturhistorischen Museum Wien (nhm-wien.ac.at) zu bewundern.

saurier auf anderen Planeten zwischen urtümlichen Vulkanlandschaften über den Jordan schicken oder neue Dino-Spezies in Star Fox Adventures (2002) oder No Man's Sky (2016) entdecken. Aktuell präsentiert uns Second Extinction (Early Access), wie man die Erde am besten vor mutierten Dinosauriern rettet. In bester Michael-Bay-Manier bereiten wir diesen reißerischen Monstern ein Martyrium sondergleichen: Explosionen, Ballern, Explosionen, Ballern. Obgleich hier eine ausufernde Trivialität zelebriert wird, muss man diesem Spiel zugutehalten, dass auch hier Dinosaurier bunt und zum Teil befiedert auftauchen und die Darstellung der

wissenschaftlichen Erkenntnis akkurat folgt. Die Idee von Dinos auf anderen Planeten entsteht in den 1940er Jahren in der Literatur, weil auf der Erde alle vormals weißen Flecken erforscht sind. Das wissenschaftliche Fundament für den Dino als dynamischen Gegner bildet die sogenannte Dinosaurier-Renaissance zwischen 1969 und 1996. Zu Beginn dieser neuen Forschungsphase revolutioniert John Ostroms Neubeschreibung des Deinonychus (siehe Alex!) das Bild der Dinosaurier tiefgreifend. Sein Schüler Robert T. Bakker leitet den endgültigen Paradigmenwechsel des Bildes vom Dinosaurier ein, indem er die Dinos als hoch entwickelte, teilweise warmblütige und vor allem hochdynamische Gruppe darstellt.

Schreckliche Echsen

In Horrorspielen wird der Dino geschickt im Kanon schauerphantastischer Tradition eingesetzt. Noch vor Michael Crichton hat John Brosnan 1984 mit seinem Buch »Carnosaur« die Idee von genetisch gezüchteten Dinos, die als Schreckensfigur unsere Urängste stimulieren. Damit wird der Roman zur stilbildenden Folie, die sich auch im angekündigten Compound Fracture oder im beliebten

Klassiker Dino Crisis (1999) und seinen Folgeteilen offenbart. Vorsichtig schleichen wir uns als Regina mit gehobener Waffe durch sinistre Bunker- und Kellerräume eines verlassenen Laborkomplexes. Jederzeit könnte dabei ein Raptor um die Ecke springen und uns mit seiner scharfen Krallen erwischen. Die aus der Resident-Evil-Reihe bekannte Capcom-Formel funktioniert dabei wunderbar. Nur dass uns jetzt im Labor gezüchtete Dinos verfolgen. Das ist nicht nur sehr fies, sondern auch eine erfreulich frische Idee.

Wegweiser für die Zukunft

Nun könnt ihr chronologisch mit Ancestors: The Humankind Odyssey (2019) und danach mit Far Cry Primal (2016) weitermachen. Denn noch warten wir auf den Dino-Blockbuster, in dem wir durch eine komplexe Open World wandern. Unsere prähistorische Reise hat uns aber gezeigt, dass enormes Potenzial in der Dino-Thematik steckt, und Titel wie Ark 2 wecken Hoffnung auf einen Paradigmenwechsel in der Darstellung der Dinos. Spiele sind dem Film diesbezüglich weit voraus und wagen den mutigen Schritt, den aktuellen Stand der Wissenschaft – auch im Bereich der Fantastik – abzubilden. ★



Saurian macht aus dem ollen Nackt-Dino hübsch befiederte Urzeitwesen.



Echsen, die auf Echsen reiten. Total War: Warhammer 2 macht es möglich.