

Lego Star Wars: The Skywalker Saga

VIELE STEINE IM WEG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **TT Games** Termin: **5.4.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch, Nuscheln**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

Endlich ist es fertig. Lego Star Wars: The Skywalker Saga geht dahin zurück, wo die Lego-Lizenzspiele einst ihren Anfang nahmen. Das bewährte Konzept wird komplett neu zusammengebaut, aber nicht jeder Stein passt. *Von Fabiano Uslenghi*

Ich baue Star-Wars-Raumschiffe aus Lego, seit ich sieben Jahre alt bin. Ich besitze noch einige der ersten Generationen von Sets, die von Lego jemals hergestellt wurden. Namentlich den allerersten X-Wing von 1999. Danach gab es weitere Sets wie den Millennium Falken oder die coole Kombination aus Y-Wing und Darth Vaders TIE-Fighter. Den TIE-X1-Turbosternenjäger, um präzise zu sein. Man kann also sagen: Lego Star Wars war ein bestimmender Teil meiner Kindheit. Und auch noch, als ich eigentlich schon etwas zu alt war, um mit den Raumschiffen aktiv zu spielen. Inzwischen sind sie mehr Ausstellungsstücke als Spielsachen. Obwohl ich gelegentlich schon mal eins in die Hand nehme, durch die Luft trage und die typischen Pew-Pew-Geräusche mache.

Doch irgendwann musste ich nicht mehr mit meinen Lego-Sets spielen, sondern konnte die komplette Trilogie in Form der unerwar-

tet unterhaltsamen Star-Wars-Lego-Spiele durchleben. Der Erfolg dieser Spiele war der bunte Stein des Anstoßes, der allerlei lizenzierte Lego-Software nach sich zog, die alle mit leichten Änderungen das Prinzip von Lego Star Wars kopierten.

Nun ist es wieder an Star Wars, ein Voreiter zu sein. Denn Lego Star Wars: The Skywalker Saga soll nicht nur alle drei Trilogien in sich vereinen, sondern legt die bewährte Anleitung beiseite und baut etwas freigeistiger drauflos. Folglich war ich dieses Jahr mehr als hibbelig bei dem Gedanken, das endlich selbst anfassen zu können. Und, na ja, das Ergebnis lässt mich ähnlich zwiespältig zurück wie ein cooles Lego-Set zu den Episoden 7 bis 9. Denn Lego Star Wars: The Skywalker Saga verbaut mir viel von dem, was ich mir eigentlich gewünscht habe, findet aber trotzdem neue Wege, um mich zu faszinieren.

Das Gameplay umgebaut

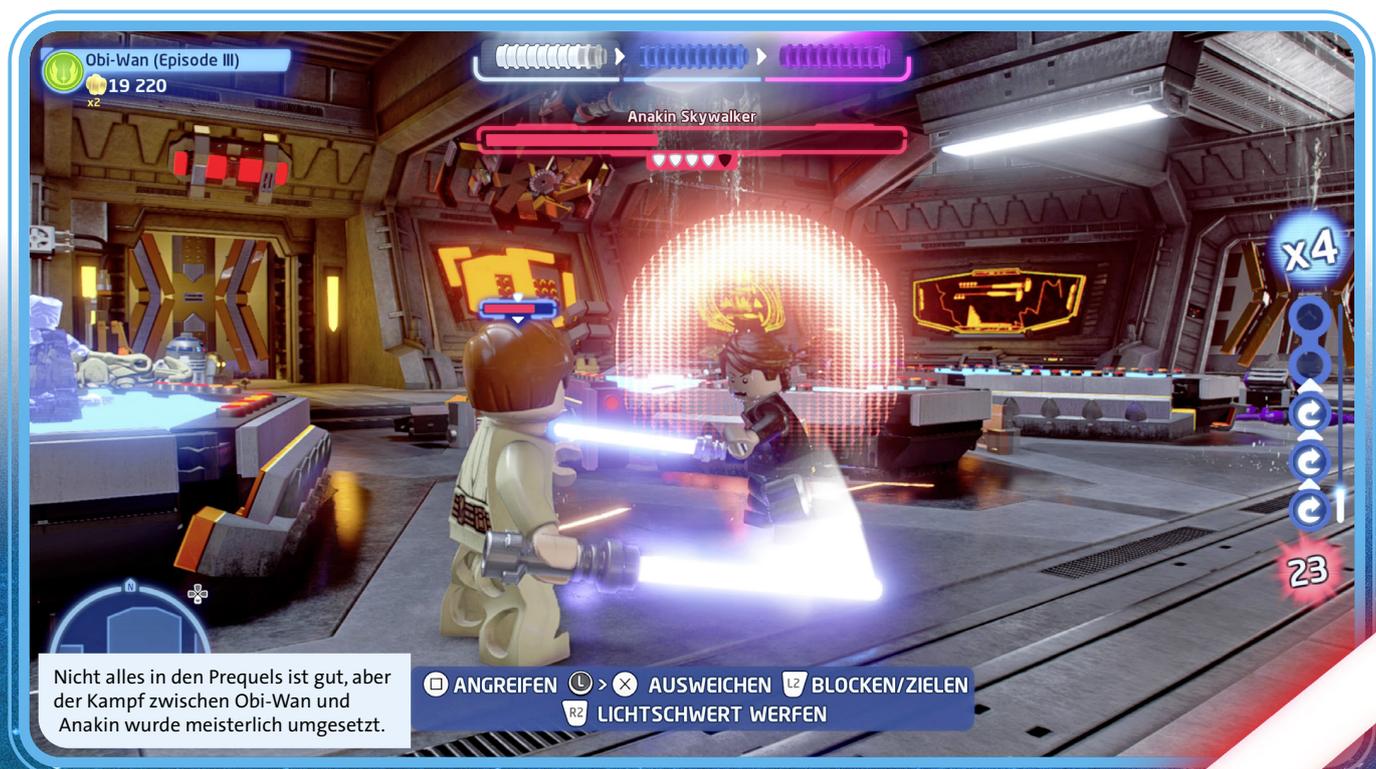
Die Vorgänger von Lego Star Wars: The Skywalker Saga sind erfrischend bunte Mischungen. Im Kern sehr lineare Story-Adventures, die sich dabei an der Handlung aus den ersten sechs Filmen entlanghangeln. Nur bestehen hier eben Helden und Feinde aus Lego, auch Teile der Inneneinrichtung waren aus bunten Steinchen zusammengestellt. Raumschiffe sowieso. Feinde werden mit Lichtschwertern und Blastern zerlegt, das Mobiliar

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Star Wars euer Herz geschenkt habt.
- ... euch Sammeln große Freude bereitet.
- ... ihr schon immer die ganze Saga spielen wolltet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr von leichtem Humor nichts haltet.
- ... euch anspruchslose Spiele keinen Spaß machen.
- ... ihr nach einem guten Koop-Spiel sucht.



Nicht alles in den Prequels ist gut, aber der Kampf zwischen Obi-Wan und Anakin wurde meisterlich umgesetzt.

□ ANGREIFEN
○ > X AUSWEICHEN
Ⓛ BLOCKEN/ZIELEN
R2 LICHTSCHWERT WERFEN



Rebell: Haltet sie auf!

Im Fernkampf spielt sich das Adventure wie ein Deckungs-Shooter. Sogar inklusive Bullet Time beim Ausweichen!



Jede der neun Episoden hat jeweils fünf individuelle Levels, aber unterschiedlich viele offene Areale.

Das Universum ausgebaut

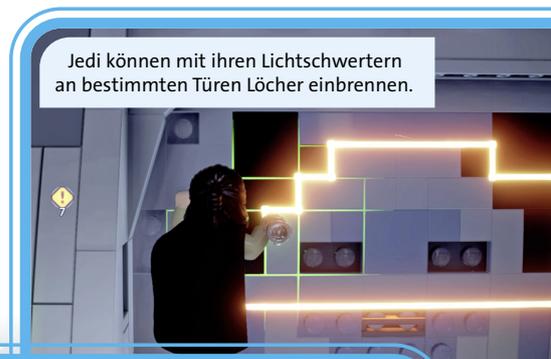
Neben dem neuen und verbesserten Gameplay hat das Entwicklerstudio TT Games ein paar strukturelle Änderungen vorgenommen. Solltet ihr bereits Trailer oder ähnliches Promomaterial zu The Skywalker Saga gesehen haben, hat euch vielleicht folgender Satz verwundert: Erforscht die Galaxie! Das klingt nämlich nach einem Open-World-Ansatz, der nicht so richtig zur stringenten Erzählweise der Lego-Spiele passen will. Eigentlich ging es stets darum, alle Episoden am Stück durchzuspielen und nicht Parsec-weit vom Kurs abzukommen, um irgendeinen Planeten hinter dem Outer Rim zu erkunden.

Hat The Skywalker Saga nun also eine Open World? Nein, nicht so richtig. Aber anders als in den Vorgängern besteht das Universum nicht mehr aus linearen Levels, sondern aus insgesamt 52 Hub-Welten. Mal größer, mal kleiner, mal luftleerer Raum. In der Regel gibt es auf jedem Planeten, der in der Kinosaga vorkommt, mindestens ein offenes Areal. Wichtige Planeten wie Tatooine oder Coruscant haben sogar mehrere. Wenn ihr der Story folgt, könnt ihr die einzelnen

wird verwüstet, um so tausendfach kleine Steinchen einzusammeln. Gelegentlich werden die Steine dann auch wieder neu zusammengesetzt, um Rätsel zu lösen und neue Wege zu öffnen. Im Kern bleibt The Skywalker Saga diesem Grundprinzip treu, trotzdem fühlt es sich von der ersten Minute an ganz anders an. Denn die Kamera befindet sich im neuen Adventure die gesamte Zeit über sehr dicht hinter der Spielfigur. Erinnern die Vorgänger mit festen Kamerawinkeln und einer distanzierten Draufsicht noch an Hack&Slays, hat The Skywalker Saga das Flair eines Third-Person-Adventures. Das hat mich zwar einerseits viel direkter in dieses fantastische Universum gezogen und erleichtert Sprungpassagen, macht dafür das Auffinden von versteckten Objekten etwas umständlicher. Wobei die Lego-Spiele ohnehin nicht für ihren Anspruch berühmt sind und ein klein wenig mehr Sucharbeit dem Erlebnis gar nicht so sehr schadet.

Am spürbarsten unterscheidet sich das Gameplay bei den Kämpfen. Vorbei ist die Zeit, in der ich stupide auf eine Taste hämmere und höchstens ab und zu mal einen Sprungangriff ausführe. The Skywalker Saga bietet jetzt ein vollwertiges Kombosystem für Nahkämpfe und spielt sich mit Blastern wie ein waschechter Third-Person-Shooter. Inklusive Deckungsmechanik! Es gibt sogar ein Kombometer, das ich durch abwechslungsreiche Angriffe (leichte Attacken, Sprungattacken, Spezialattacken) auffülle und so für besiegte Gegner mehr Steine einheimse, die ich als Währung für so ziemlich alles Freischaltbare benötige. Das spielt sich tatsächlich sehr, sehr unterhaltsam. Wobei weder Deckung noch Kombos wirklich notwendig sind, um die Klemmbaugegner zu überwinden. The Skywalker Saga bleibt beim Härtegrad so weich wie Banthafell und sollte selbst einen Ewok mit Rechts-Links-Schwäche vor keine große Herausforderung stellen.

Tode werden weiterhin nur mit dem temporären Verlust einiger Steinchen vergolten, und überhaupt zu sterben, ist schon eine große Kunst. Doch um die Herausforderung geht es bei Lego so gut wie nie. Gerade deshalb ist es immens wichtig, dass ich in den Kämpfen etwas kreativer agieren kann, mit Kombos experimentiere und sogar aktiv die Macht einsetze, um Tische oder Feinde durch die Gegend zu schleudern. Das bereitet auch ohne Anspruch jede Menge Spaß!



Jedi können mit ihren Lichtschwertern an bestimmten Türen Löcher einbrennen.



Selbst mit Legofiguren wirkt der Jedi-Tempel von außen wirklich ehrfurchtgebietend.

TEST



Das Pod-Rennen ist eines der wenigen ausführlicheren Levels in Episode 1, aber fängt den Temporausch der Vorlage nicht richtig ein.



Lichtschwertduelle sind in The Skywalker Saga richtig gut choreographierte Kämpfe, anders als noch in den Vorgängern.



Auch während der Story können wir in den offenen Arealen die Charaktere tauschen und so zum Beispiel neben Anakin und Padmé als Kampfdroid Rätsel lösen.

Nicht alle Rätsel sind knackig, meistens sind es optionale Herausforderungen wie hier.



Welten allerdings nicht nach Gusto erkunden, sondern müsst sie erst durch Storymissionen freischalten. Beispielsweise müssen Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi die Stadtwelt Coruscant erst einmal erreichen, bevor ihr den Planeten freiwillig ansteuern dürft. Je nachdem mit welcher Trilogie ihr loslegt, stehen euch dadurch später andere Planeten offen.

Innerhalb dieser Hub-Welten finden immer wieder Storymissionen statt, die meistens etwa 15 Minuten dauern, gelegentlich aber auch nur zwei. Da ein offenes Areal allerdings nicht zu jeder Filmszene passt, wird die Auswahl zusätzlich um klassische Levels ergänzt. Also 45 abgeschlossene Bereiche, die mehr an die individuellen Spielabschnitte der Vorgänger erinnern. Dazu gehören beispielsweise Luftschlachten oder klassische Lichtschwertduelle. Und das ist der Moment, an dem ich sagen muss: Hey, Lego Star Wars ... wir müssen reden.

Die Prequels abgebaut

Denn es hat einen Grund, warum ich insbesondere in meinen ersten Spielstunden mit

Lego Star Wars wirklich derbe enttäuscht war. Als kultivierter Mensch habe ich natürlich mit Episode 1 angefangen, wobei es ebenfalls möglich wäre, mit Episode 4 zu starten, und sogar Episode 7 ist von Anfang an freigeschaltet. Der Rest wird erst nach Abschluss der direkten Vorgänger eröffnet. Und aus irgendeinem Grund sind die Prequels in The Skywalker Saga furchtbar umgesetzt. Schon klar, gerade ältere Jahrgänge werden witzeln: »Das liegt nicht an The Skywalker Saga!« Nur soll hier keine Qualitätsdebatte um die Prequels entbrennen. Rein spielerisch betrachtet stehen die Prequels in The Skywalker Saga nämlich in keinem Verhältnis zu den anderen beiden Trilogien. Und es ist nicht so, als hätten die Sequels einen glanzvolleren Ruf.

Doch während die Level- und Open-World-Abschnitte in Episode 4 bis 9 allesamt motivieren, sind die Spielabschnitte von Episode 1, 2 und (zum Teil) 3 meistens lachhaft kurz oder uninspiriert. So umfangreich wie in früheren Lego-Spielen ist keines der Levels. Das gilt zwar ebenso für die späteren Episoden, aber zumindest wird dort etwas kreati-



ver die Handlung erweitert. Beispielsweise darf ich mit Han Solo bei der Suche nach Luke auf Hoth mit meinem Tauntaun die ganze Umgebung absuchen, muss dabei kleinere Rätsel lösen, um die Spitzen von drei Funktürmen zu erreichen, und lege mich in der Zwischenzeit mit imperialen Suchdroiden an. Kommt in den Filmen so nicht vor, macht aber Laune! In den Prequels werden dagegen selbst entscheidende Schlachten wie der Kampf um den Palast von Theed komplett in Cutscenes abgehandelt. Dafür darf ich in einem lahmen Unterwasserlevel mit meinem Bongo rumtuckern und auf Fische schießen. Wer sich in Episode 1 nicht dazu zwingt, die Story freiwillig kurz ruhen zu lassen und stattdessen die offenen Areale zwischen den Levels ausführlich zu erkunden, hat diese Episode schneller durchfliegen als Han Solo die Kesselroute. Doch selbst wenn ihr erkunden wollt, geben diese Bereiche anfänglich nicht allzu viel her, da ihr für die meisten Rätsel der Hub-Welten neue Charaktere freischalten müsst.

Hunderte Unlocks eingebaut

Um die Story von The Skywalker Saga durchzuspielen, braucht es nicht mehr als zehn Stunden Zeit. Dann seid ihr aber auch mit Lichtgeschwindigkeit durch die Kampagne geflogen und habt alles in den offenen Wel-



Die Galaxie umfasst 24 Planeten, die wir im Verlauf der Story freischalten und danach frei bereisen dürfen.

DIE CHARAKTERKLASSEN



Held

Helden wie Leia benutzen Blaster, können Enterhaken verschießen und bestimmte Konsolen bedienen.



Jedi

Jedi wie Obi-Wan Kenobi haben das größte Set an Fähigkeiten. Sie können Objekte verschieben, NPCs manipulieren, Wände durchschneiden, Schüsse abblocken und Lichtschwerter werfen. Das macht sie zur Allzweckwaffe.



Schrottsammler

Schrottsammler wie die junge Rey nutzen Werkbänke, um Werkzeuge zu bauen. Damit können sie kurzzeitig fliegen, Wände erklimmen oder Bruchstellen zerstören.



Schurke

Schurken wie Han Solo erkennen Schwachstellen von Türkonsolen. Außerdem dürfen sie in der offenen Welt Schmuggleraufträge annehmen.



Kopfgeldjäger

Kopfgeldjäger können mit ihren Waffen als einzige Goldsteine zerstören. Der Mandalorianer hier ist übrigens nur als Vorbesteller-DLC verfügbar.



Bösewicht

Bösewichte sind im Grunde die Fußsoldaten der Antagonisten. Also alles Pack vom Sturmtruppel bis zum Kampfdroiden. Sie können Waffenkisten öffnen und Granaten werfen.



Sith

Sith nutzen die dunkle Macht, aber unterscheiden sich ansonsten nicht groß von Jedi. Außer dass es deutlich weniger gibt. Anakin Skywalker oder Darth Vader gehört natürlich dazu.



Astromech

R2-D2 ist der berühmteste aller Astromechs. Diese Figuren können Konsolen hacken oder sich wie Helden eines Enterhakens bedienen.



Protokollroid

Protokollroiden wie C-3PO dürfen mit allen NPCs sprechen und können sich in zwei Hälften teilen, um durch kleine Lücken zu schlüpfen.



Andere

Unter »Andere« fallen alle Figuren, die sich nicht ganz einordnen lassen. Der kleine Anakin hier zum Beispiel. Sie haben je nach Figur ganz unterschiedliche Fähigkeiten oder gar keine.

ten ignoriert. Hier gibt es nämlich wahrlich viel zu entdecken. Die Langzeitmotivation von Lego Star Wars besteht im Sammeln. Nicht nur der unendlichen kleinen Währungssteinchen, sondern auch diverser weiterer

Gegenstände. Vor allem in den Planetenarealen verbergen sich jede Menge optionale Rätsel, Quests, Kämpfe und versteckte Orte, an denen sich besondere Gegenstände finden lassen. Die häufigsten davon sind

blassblaue Kybersteine. Es gibt aber auch neue Sternenschiffe, Mini-Kits, Datenkarten und eine riesige Menge an spielbaren Charakteren. Insgesamt 380 Stück, einen Teil davon schaltet ihr aber immerhin durch das Spielen der Kampagne frei.

Serientypisch werdet ihr nicht gleich von Beginn in jedem Areal jedes Rätsel lösen können. Dabei sind die 380 Figuren wie gehabt in Charakterklassen unterteilt. Jede davon hat ihre eigenen Fähigkeiten. Jedi oder Sith lassen Steine fliegen und können NPCs fremdsteuern, Helden benutzen Enterhaken, Schrottsammler craften Waffen, Kopfgeldjäger überhitzen Goldblöcke, Astromechs hacken Terminals, Protokollroiden übersetzen fremde Sprachen, Bösewichte sprengen Stahl, und Schurken erkennen Schwachstellen von Türsteuerungen.

Für viele Rätsel ist immer der Einsatz einer bestimmten Charakterklasse notwendig. Folglich könnt ihr in den Arealen der Trilogie, mit der ihr anfangt, noch nicht sonderlich viel freispielen. Was vor allem bei Episode 1





Neben Charakteren macht das Freischalten neuer Raumschiffe mit am meisten Spaß.



Lego Star Wars nimmt sich nie ernst. Selbst Count Dooku bringt zur Hinrichtung der Helden eine Eistüte mit.

und 2 wehtut, wo es in den Arealen sonst kaum etwas zu erledigen gibt und die einzelnen Levels kaum spielerische Vielfalt bieten. Mein Tipp: Startet lieber mit Episode 4, weil es dort sofort deutlich spannendere Aufgaben für euch gibt. Dass die Hub-Welten sich zu Beginn so wenig entfalten, kann zwar nerven, hat aber einen sehr guten Grund. Es motiviert dazu, alle Charaktere freizuschalten und an Orte zurückzukehren, die vorher verschlossen blieben. Und genau damit will Lego Star Wars uns selbst nach der letzten Episode noch zum Weiterspielen bringen. Allerdings müsst ihr den Willen in euch tragen, die kleinen Rätsel auch zu lösen. Denn besagte Kyberkristalle sind für sich genommen kein sonderlich großer Anreiz. Damit könnt ihr nämlich lediglich die einzelnen Charakterklassen aufstufen und so mehr Schaden verursachen oder neue Fähigkeiten erhalten. Astromechs wie R2-D2 dürfen dann beispielsweise Gegner mit einem Jar-Jar-Binks-Hologramm ablenken. Das ist nett, nur braucht es diese Upgrades schlichtweg nicht. Das Spiel ist abgesehen von einigen knackigeren Rätseln ohne jede Schwierigkeit zu meistern. Ich persönlich hatte deshalb kein Interesse daran, noch mehr Schaden anzurichten. Die Kämpfe waren mir von Anfang an zu leicht, und Schwierigkeitsgrade gibt es abseits einiger Spieleinstellungen zur Wegführung oder Regeneration überhaupt nicht. So haben sich irgendwann die Kybersteine gesta-

pelt, da ich gar nicht mehr aufleveln wollte. Dass ich trotzdem den Drang verspürte, mehr und mehr davon zu sammeln, spricht für das Rätseldesign und den Sammelwahn, den The Skywalker Saga in mir auslöste. Die Suche nach neuen Charakteren und Raumschiffen motiviert zudem ganz unabhängig vom Skill-System.

Auf der Liebe zu Star Wars aufgebaut

Das Ganze hinterlässt den Eindruck, als hätte sich TT Games bei der Entwicklung zu sehr darauf konzentriert, die Hub-Welten mit interessanten Aktivitäten und Sammeleien zu füllen, während eine ausführliche Nachbildung der Filme eher gelitten hat. Und es ist tatsächlich sehr ärgerlich, wenn großartige Momente wie der Flug in den zweiten Todesstern, die Schlacht um Theed oder das Duell zwischen Sidious und Mace Windu nicht spielbar sind. Dabei hatte ich mir von dieser Sammlung erhofft, dass sie wirklich alle legendären Filmmomente spielerisch abdeckt. Glücklicherweise schaden diese Mängel wie erwähnt nur den ersten Episoden so richtig, während es später zu verschmerzen ist. Dazu trägt auch die liebevolle Inszenierung ihren Teil bei. Hier waren wahrhaftig Menschen am Werk, die sich die Worte Star Wars mit einem Lötlaster ins Herz gebrannt haben.

Die Zwischensequenzen stellen äußerst charmant und mit viel Witz die Ereignisse der Filme nach und schaffen es dank der

Sprachausgabe in aller Kürze, die Handlung verständlich aufzubereiten. Nach wie vor bleibt der Slapstick dabei ein zuverlässiger Garant für Schmunzler als die Dialoge,

MEINUNG

Fabiano Uslenghi @StillAdrony



Ich finde es sehr rätselhaft, wieso ausgerechnet die Prequels und Episode 1 im Besonderen qualitativ so stark vom Rest abweichen. Denn eigentlich sollte man meinen, die Entwicklerinnen und Entwickler hätten ein Interesse daran, direkt vom Fleck weg einen guten Eindruck zu hinterlassen. Zugegebenermaßen drängt The Skywalker Saga mich ein bisschen dazu, mit Episode 4 anzufangen. Beispielsweise ist diese Episode als Erstes angewählt, wenn ich das Spiel starte. Aber mal im Ernst: Das ist doch an der Zielgruppe vorbei! Ich verstehe die Argumente, wieso jemand mit Episode 4 anfängt, der Star Wars noch nicht kennt. Aber alle anderen wollen die Geschichte doch in den meisten Fällen chronologisch erleben. Was ich sagen will: Die Gefahr, dass jemand mit Episode 1 (EINS) anfängt, ist doch unheimlich hoch. Zumal sich dieses Spiel sehr stark an Star-Wars-Fans richtet und nicht an Neulinge. Aber gut, ich häng mich daran auch etwas stark auf. Ich persönlich habe mich nämlich sehr darauf gefreut, mich mal wieder durch die Prequels zu spielen. Und immerhin wird Lego Star Wars: The Skywalker Saga so auch stetig besser! Denn Episode 2 ist schon unterhaltsamer. Episode 3 noch etwas mehr. Und ab Episode 4 wird die Kampagne richtig gut. Ja, auch Episode 7, 8 und 9 machen Spaß. Allgemein soll nochmal betont werden, wie viel besser sich The Skywalker Saga spielt als früherer Teile. Und so umfangreich wie jetzt wurden die Filme noch nie in einem Spiel abgebildet. Es wäre allerdings noch sehr viel mehr möglich gewesen, und man spürt, dass das Team während der Entwicklung phasenweise geschwommen ist, denn man ist an einigen Stellen Kompromisse eingegangen. Aber am Ende des Tages ist es dann doch gelungen, ein Action-Spiel fertigzustellen, das voller Liebe für Star Wars steckt.



Es gibt sogar eine Schleichmechanik mit Sichtfeldern. Hier kann Ben Kenobi die Truppler aber auch mit Gedankentricks ausschalten.

Ben Kenobi: Sie dürfen mich nicht sehen. Dabei sollten mir meine Jedi-Kräfte nützlich sein ...



Im Nahkampf füllen wir rechts die Komboleiste auf und können so mehr Steine verdienen.



Die Kämpfe sind leicht, aber immerhin nutzen einige Gegner auch fiese Taktiken.

die aber ebenfalls für witzige Momente sorgen. Wenn Padmé Anakin auf seinen Alptraum angesprochen fragt, ob darin viel Sand vorkam, dann hat sich das schon einen Lacher verdient. Solche und andere Szenen zeigen die Detailliebe und das Verständnis für die Fan-Kultur hinter Star Wars. Und sie machen deutlich, wie viele Insider-Gags und Memes seit den ersten Lego-Star-Wars-Spielen inzwischen hinzugekommen sind. Noch besser wäre das alles, wenn die deutsche Sprachausgabe nicht teilweise zum Zähneknirschen verleiten würde. Immerhin könnt ihr aber auch jederzeit auf Englisch wechseln oder sogar stattdessen den Nuschelmodus aktivieren. Dann brabbeln die Figuren wieder so unverständlich wie in den ersten Lego-Star-Wars-Spielen. Mehr als ein nettes Gimmick ist das aber nicht, da die Zwischensequenzen anders als früher nicht davon ausgehen, dass ihr die Figuren nicht verstehen könnt.

Den Koop-Modus verbaut

The Skywalker Saga nimmt sich bei der Handlung meistens dann größere Freiheiten, wenn eigentlich nur eine spielbare Figur denkbar wäre. Luke kämpft beispielsweise zusammen mit R2-D2 gegen Vader auf Bespin, und wenn Anakin die Sandleute niedermacht, nimmt er dafür aus irgendeinem Grund C-3PO mit. Denn Lego Star Wars lebte bislang immer auch von seinem Koop-Modus, und deshalb musste es stets einen

Grund geben, zwei Charaktere spielbar zu machen. Ärgerlich nur, dass der Koop in The Skywalker Saga im Vergleich zu früher deutlich abfällt. Da die Kamera jetzt direkt hinter den Figuren klebt, gibt es im Koop keinen gemeinsamen Bildschirm mehr, sondern stattdessen einen perspektivisch arg limitierten Splitscreen, wodurch der Bildausschnitt viel zu klein wird und die Übersicht komplett verschwindet. Vermutlich auch aus diesem Grund bieten die offenen Areale und Levels deutlich weniger Möglichkeiten, um bei Rätseln und Kämpfen zusammenzuarbeiten. Ein Online-Multiplayer-Modus könnte zumindest bei der Übersicht Abhilfe schaffen, aber der fehlt unverständlicherweise. Ihr dürft lediglich im lokalen Koop miteinander spielen, was wegen der fehlenden Übersicht einfach deutlich weniger Spaß macht als in den Vorgängerspielen. Damit verbaut sich The Skywalker Saga wie an so vielen Stellen sein gigantisches Potenzial. Im Grunde zeigt das Action-Adventure großartige neue Ansätze, viel Liebe zur Vorlage und motiviert mit zahlreichen Sameloptionen. Gleichzeitig fühlt sich jede Unzugänglichkeit wie ein Legosteichen unter der nackten Fußsohle an.

Es ist nicht einmal möglich, die Storykampagne nach dem Durchspielen mit dem gleichen Spielstand und den freigeschalteten Figuren erneut zu durchleben. Stattdessen dürft ihr lediglich die fünf linearen Levels pro Episode wiederholen, die nur einen Bruch-

teil des Spiels und dessen Faszination ausmachen. Selbst die Storyaufgaben in den offenen Welten bleiben euch verwehrt. Wer zur Hölle hat das für eine gute Idee gehalten? Es sind solche unverständlichen Designentscheidungen, die mich Bauklötze staunen lassen und mich immer wieder aus meinem Lego-Traum reißen. The Skywalker Saga ist zumindest ab Episode 4 und für Solisten ein charmantes, actionreiches und umfangreiches Abenteuer, mit dem ihr eine ganze Weile viel Spaß haben könnt. Nur eben nicht so viel, wie möglich gewesen wäre und wie ich es mir als langjähriger Fan von Raumschiffen mit Lego-Noppen gewünscht hätte. ★

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2400 / Ryzen R3 1200	i5 6600 / Ryzen 3 3100
GTX 750 Ti / Radeon HD 7850	GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hochwertiger Lego-Look
- Filme großartig umgesetzt
- Star-Wars-Soundtrack
- tolle Soundeffekte
- schwächelnde deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN

- Kämpfe mit coolen Kombos
- gelungene Bosskämpfe
- motivierende Suche nach Collectibles
- wenig Koop-Anreize
- Skill-System überflüssig

BALANCE

- ein paar anspruchsvolle Rätsel
- kein Frust
- kaum Herausforderungen
- einige Levels sehr anspruchslos
- Prequel-Episoden langweilig

ATMOSPHERE / STORY

- Geschichte der Saga
- Liebe zu Star Wars
- Planeten und Figuren perfekt umgesetzt
- viel Humor
- spannende Storypassagen nicht spielbar

UMFANG

- 380 Charaktere
- jede Menge freischaltbar
- neun Charakterklassen
- viel abseits der Kampagne
- gelegentlich sehr kurze Storymissionen

FAZIT

Lässt die Herzen von Star-Wars-Fans höher schlagen, kann sein Potenzial aber aufgrund einiger Patzer nicht ausschöpfen.



Die Weltraumschlachten machen Spaß und bieten kurzweilige Action.

R2-D2: (Besorgtes Piepen)