



Die seltenen **Quicktime-Events** sind eine willkommene Abwechslung.

Gelegentlich ballern wir an stationären **Geschützen** auf ... eigentlich alles.



GameStar
für besonderen Spielwitz

Lego Star Wars 3

Die Macht ist mit Traveller's Tales. Frische Ideen und jede Menge Spektakel machen Lego Star Wars 3 zum bislang besten Teil der Klötzchen-Saga. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Traveller's Tales (Lego Harry Potter, GameStar 08/10: 77 Punkte)
Termin: 24.3.2011 Spieler: 1-2 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7325

Auf DVD: Test-Video

GameStar-Redakteur Daniel rennt schreiend durch die Redaktionsflure. Der Grund: Er soll **Lego Star Wars 3** testen. Zum einen findet er es höchst absurd, dass Activision Blizzard die Lego-Spiele mittlerweile im Halbjahres-Rhythmus veröffentlicht. Zum anderen kann Daniel selbst als eingefleischter **Star Wars**-Fan nichts mit dem 2008 veröffentlichten CGI-Film und TV-

Ableger **Clone Wars** anfangen, den der Entwickler als Vorlage hernimmt. Doch alles Fluchen und Flehen hilft nichts; der stellvertretende Chefredakteur Christian fesselt Daniel vor den PC und startet das Spiel. Und siehe da: Schon nach wenigen Minuten ist der rebellische Tester nicht nur angetan vom neuesten Teil der Klötzchen-Saga, sondern regelrecht überrascht. Denn **Lego Star Wars 3** macht durch frische Ideen und nicht zuletzt den coolen Koop-Modus sehr viel Spaß.

Spielerisch bleibt in **Lego Star Wars 3** alles beim Alten. Wie gewohnt hüpfen wir allein oder zu zweit durch liebevoll nachgebaute **Star Wars**-Kulissen, meistern Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen und zerlegen jede Menge feindliches Gesocks. Das mag nach all den **Lego Harry Potters**, **Lego Batmans** und **Lego Indys** wenig innovativ klingen. Doch wenn wir lichtschwertschwingend durch Raumschiff-Korridore rennen, das Mobiliar zu Klump hauen und alles in fein animierte Legoteilchen zerspringt, macht das auch im x-ten Anlauf wieder mächtig Laune. Zumal Traveller's Tales das Spektrum an Charakterfertigkeiten stark ausgebaut hat. So dürfen Jedis nun Türen mit ihrem Lichtschwert aufschneiden (Liam »Qui-Gon« Neeson hat's in **Episode 1** vorge-macht) oder Roboter mittels Gedankenkontrolle auf ihre Kollegen schießen lassen. Überhaupt spielt die Macht eine größere Rolle als in den Vorgängern. Beispielsweise müssen wir bestimmte Legoteile feinsäuberlich an der richtigen Stelle platzieren, um etwa Stromleitungen zu verbinden oder eine Treppe zu bauen. Der Mix aus kurzweiliger Action, Rätseln, Sprungeinlagen und teils pompös inszenierten Bossgegnern passt und erzeugt einen vorbildlichen Spielfluss, der lediglich durch ein serientypisches Problem ausgebremst wird. Abermals lässt sich die Kamera nur minimal justieren, was der Übersicht schadet und zu unfreiwilligen Toden führt. Glücklicherweise wird das Ab-



Obi-Wan und **Anakin** freuen sich über die anstürmenden Droiden, wir uns über die neuen Lichteffekte und deutlich schärferen Texturen. (1680x1050, volle Details)



leben nicht bestraft, was Einsteiger und Kinder freuen dürfte. Ein wenig mehr Hilfestellung hätte dennoch nicht geschadet. An einigen Stellen wussten wir schlicht nicht, was das Spiel von uns verlangt.

frischen Wind in die Serie. Schade indes: Die an sich abwechslungsreich gestalteten Levels zwingen uns immer wieder zu künstlich in die Länge gezogenen Fleißaufgaben. So sollen wir auf dem Ruusan-Mond in aufeinander folgenden, gleich aussehenden Abschnitten erst zwei, dann drei und schließlich vier Bomben platzieren, um eine Basis der Separatisten zu zerstören – gäh!

Im Vergleich zu seinen Vorgängern hat **Lego Star Wars 3** insbesondere bei Präsentation und Spektakel zugelegt. Schon der Auftakt in der Arena von Geonosis (das Finale von **Episode 2**) schickt uns in eine gewaltige Massenschlacht mit Hundertscharen feindlicher Droiden. Kurz darauf legen wir uns auf einem abstürzenden Riesenroboter mit der Sith-Dame Asajj Ventress an, stapfen an Bord eines haushohen Mechs durch ein feindliches Dorf und meistern ein Weltallgefecht zwischen monströsen Sternenzerstörern, auf denen wir erstmalig landen und zu Fuß weiterkämpfen können. Ebenfalls neu: In manchen Missionen müssen wir einem Strategiespiel gleich Gebäude bauen, Einheiten rekrutieren und feindliche Sektoren einnehmen. Das ist zwar nicht sonderlich taktisch, macht aber Spaß und bringt

Wie in **Lego Star Wars** üblich stehen drei Kampagnen à sechs Missionen zur Auswahl. Zwar sehen selbst Einsteiger den Abspann bereits nach fünf bis sechs Stunden. Die raffiniert versteckten Geheimnisse und freischaltbaren Extras sorgen aber für einen sehr hohen Wiederspielwert. Und wer einen Freund zur Hand hat, der darf den Story-Modus gleich noch mal im unterhaltsamen Koop-Modus meistern. Der macht jede Menge Laune, zumal die meisten Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen auf die Zusammenarbeit beider Spieler ausgelegt sind und das Programm eine absurde Szene an die nächste reiht. Es spricht Bände, wenn sich die halbe Redaktion in Daniels Büro versammelt, nur um zu schauen, warum da so gejubelt und gelacht wird.

Lego Star Wars 3 verwendet das fast sechs Jahre alte Grafikgerüst seiner Vorgänger, macht in Sachen Optik aber trotzdem einen überraschend großen Schritt nach vorn. Die neuen Spiegel- und Überstrahleffekte können sich sehen lassen, und die Beleuchtung sowie der Detailgrad der Vegetation und Texturen haben ebenfalls zugelegt. Eher altbacken wirken indes die unspektakulären Explosionen und die generelle Polygonarmut. In sich stimmig ist **Lego Star Wars 3** aber dennoch allemal; der niedliche Plastik-Look altert erstaunlich langsam. Über jeden Zweifel erhaben sind auch die Original-Soundeffekte sowie John Williams' berühmte Musik, die für perfekte Sternenkrieg-Atmosphäre sorgen. Und die zahlreichen, liebevoll animierten Zwischensequenzen versprühen durch ihren Pantomime-Slapstick wieder jede Menge Charme. So viel Charme, dass selbst **Clone Wars**-Gegner wie Daniel vor Freude jauchzen. **DM**



Klasse Klötzchenkrieg

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Erstaunlich, wie viel Traveller's Tales aus seiner zuletzt etwas festgefahrenen Serie herausgeholt hat. Die vielen neuen Ideen peppen das Spiel ungemein auf, die aufgehübschte Grafik kann sich sehen lassen, und das Mehr an Spektakel dürfte selbst bei Star-Wars-Abstinenzlern für große Augen sorgen. Die sollten die Klötzchenklapperei allein schon wegen des coolen Koop-Modus unbedingt mal ausprobieren. Mehr gemeinsamen Actionspaß gibt es derzeit nämlich nicht.

⊕ Stärken

- + humorvolle Präsentation
- + herausragendes Leveldesign
- + launiger Koop-Modus

⊖ Schwächen

- vergleichsweise geringer Umfang
- teils mangelnde Übersicht

TERMIN 24.3.2011	PREIS 40 Euro	USK ab 6 Jahren
<h1>Lego Star Wars 3</h1>		Actionspiel
Publisher	Activision Blizzard	
Entwickler	Traveller's Tales	
Sprache	Deutsch, Englisch, Franz., Ital.	
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD	
Kopierschutz	DVD-Abfrage	

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2), Arcade-Modus (2)

SPIELTYPEN an einem PC **DEDICATED SERVER** nein

SERVERSUCHE – **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Gemeinsam mit einem Freund macht die Hüpferei gleich doppelt Spaß.«

GRAFIK

- ⊕ stimmige Beleuchtung
- ⊕ lustige Animationen
- ⊕ hübsche Blend- und Spiegeleffekte
- ⊖ generelle Detailarmut
- ⊖ teils schwammige Texturen

7/10

SOUND

- ⊕ passende Soundkulisse
- ⊕ süßes Gebrabbel der Figuren
- ⊕ John Williams' Originalmusik
- ⊖ keine Surround-Abmischung

9/10

BALANCE

- ⊕ faires »Tod«-System
- ⊕ Profis probieren sich an den Extras
- ⊖ teils schwere Bossgegner
- ⊖ kaum Hilfestellungen

8/10

ATMOSPHÄRE

- ⊕ liebevolle Umsetzung der Vorlage
- ⊕ massenhaft Zwischensequenzen
- ⊕ Slapstick-Humor
- ⊕ passt gut ins Lego-Universum
- ⊖ Frustmomente

9/10

BEDIENUNG

- ⊕ eingängig mit Gamepad
- ⊕ nur wenige Tasten nötig
- ⊕ Fahrzeuge gut zu steuern
- ⊖ störrische Kamera
- ⊖ etwas ungenaue Kollisionsabfrage

8/10

UMFANG

- ⊕ drei Kampagnen
- ⊕ hoher Wiederspielwert
- ⊕ Koop-Modus
- ⊕ jede Kampagne nur zwei Stunden lang
- ⊖ Missionstypen wiederholen sich

8/10

LEVELDESIGN

- ⊕ Kulissen hervorragend nachgebaut
- ⊕ abwechslungsreich
- ⊕ Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätsel
- ⊕ viele Geheimnisse

10/10

KI

- ⊕ setzt Fernkampfwaffen clever ein
- ⊕ schießt treffsicher
- ⊕ eigene Kollegen recht nützlich
- ⊖ teils schwache Wegfindung

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- ⊕ Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen
- ⊕ Einsatz der Macht
- ⊕ freischaltbare Extras
- ⊕ coole Fahrzeuge

10/10

HANDLUNG

- ⊕ Handlung der Serienvorlage wird nacherzählt
- ⊕ alle wichtigen Charaktere sind dabei
- ⊖ Nichtkenner bleiben außen vor

8/10

