



Anfangs noch spaßig, später ermüdend: In Lego Jurassic World wird ständig geflüchtet, der Anspruch der Sequenzen liegt quasi bei null.



Der Fotoapparat kommt ständig zum Einsatz: Mal für Bonusschnappschüsse abseits des Weges, mal als Blendwerkzeug gegen Dinos.

## Lego Jurassic World

# Tyrannosaurus Klotz

Warner treibt die Verklotzung seiner Marken voran. Im Test klären wir, ob Plastikdinos genauso beeindruckend sind, wie die Urzeitechsen im Film. Von Thorsten Küchler

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Traveller's Tales** Termin: **11.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**  
 Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

TEST

**D**ie Entwickler von Traveller's Tales können einem fast schon leidtun: Immer wenn Publisher Warner gerade eine berühmte Lizenz verfilmt, müssen die Damen und Herren aus England ein entsprechendes Lego-Spiel programmieren. So auch bei »Jurassic World«. Das aktuelle Leinwand-Comeback der berühmten Dinoaction ist aber nur der lose Aufhänger für Lego Jurassic World. Die insgesamt 20 Storymissionen führen uns durch berühmte Szenen aus allen vier Episoden der Filmrei-

he: vom Küchen-Kampf mit den Raptoren (»Jurassic Park«) über den Showdown in San Diego (»Vergessene Welt: Jurassic Park«) und die Suche nach Eric Kirby (»Jurassic Park 3«) bis hin zum Auftritt des gigantischen Gen-Dinosauriers Indominus Rex (»Jurassic World«) ist vieles dabei, an das sich alle Fans der Filme gern erinnern.

**Kennst du einen, kennst du alle!** Dinos hin oder her, Lego-Versoftungen funktionieren stets nach demselben Erfolgskonzept: Wir spazieren mit unserem Team aus Plastikmännchen durch lineare Abschnitte,

lösen kleinere Rätsel und hauen alles zu Klump, was nach Levelinventar aussieht. Die Zerstörungswut macht doppelt Sinn: Zum einen spucken die Trümmer stets Sammelobjekte aus, zum anderen entdecken wir so Bauteile, die unsere Figur auf Tastendruck zu Leitern, Sprungbrettern und ähnlichem zusammenbastelt. Die virtuellen Abbilder von Schauspielern wie Jeff Goldblum oder Chris Pratt verfügen dabei über jeweils eigene Talente: Während ein Held beispielsweise per Greifhaken Mauern zum Einsturz bringt, kann der andere mit seinem Elektrogewehr Hightech-Apparate aktivieren. Die Designer geben sich zwar redlich Mühe, stets neue Aufgaben ins Spiel zu bringen – letztlich ist das Prinzip aber so durchschaubar wie eine Kontaktlinse.

### Ihr Auftritt, Triceratops!

Die ikonischen Dinosaurier aus dem Jurassic-Park-Universum treten nicht nur als Gegner auf, sondern auch als spielbare Plastiktierchen. So füttern wir einen erkrankten Triceratops, um ihn sodann selbst steuern zu dürfen. Freilich verfügen auch die Urzeitviecher über spezielle Fähigkeiten wie etwa eine Rammattacke, die Mauern durchbricht. Tatsächlich hat Lego Jurassic World seine Höhepunkte immer dann, wenn Mensch und Dino zusammenarbeiten. Das Duell zwischen T-Rex und Spinosaurus aus »Jurassic Park 3« ist beispielsweise eine tolle Mischung aus Puzzle-Passagen, Quick-Time-Events und Koop-Elementen – gewürzt mit



Im Genlabor schrauben wir aus Dino-Teilen einen eigenen Mutantensaurier zusammen.



Die Duelle zwischen den gigantischen Sauriern finden meist nur als Quick-Time-Event statt – einfach die eingeblendeten Tasten drücken, fertig.

einer ebenso charmanten wie humorvollen Inszenierung. Apropos Koop: Ein zweiter Spieler kann jederzeit auf Knopfdruck ins Geschehen einsteigen. Das gesellige Knobeln leidet allerdings unter dem unübersichtlichen Splitscreen. Eine Online-Option gibt es immer noch nicht.

### Grand Theft Kreidezeit

Abseits der strikt durchchoreografierten Haupthandlung bietet Lego: Jurassic World eine offene Spielwelt – sowohl Isla Nublar als auch Isla Sorna sind frei erforschbar. Zur Orientierung lässt sich jederzeit eine Karte samt GPS-System aktivieren. Wer keine Lust

auf dröges Gelatsche hat, der kauft sich an einer der Vehikelstationen einfach ein Fahrzeug. Allerdings steuern sich die Untersätze allesamt recht schwammig, ein Problem, das inzwischen typisch für die Lego-Spiele ist. Ebenfalls altbekannt: Das Lösen von Nebenaufgaben wird mit goldenen Klötzchen belohnt, insgesamt 250 Stück können fleißige Spieler sammeln. Doch die Menge täuscht gewaltig: Viele Missionen ähneln sich stark und entpuppen sich als plumpe Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen: Ob Checkpoint-Rennen, Bauarbeiter-Rettung oder Dinosaurier-Flucht – die meisten Aufgaben können in wenigen Minuten erledigt werden und sind noch dazu recht dröge. Die Motivation lässt dennoch nur selten nach, Traveller's Tales versteht es blendend, den Spieler mit einer Freischalt-Orgie bei Laune zu halten. So warten nicht nur unzählige Figuren auf ihre Entdeckung, sondern auch Dino-Bauteile. Letztere können wir im entsprechenden Editor zu herrlich verrückten Mutationen zusammensetzen – T-Rex mit pinkem Leopardenfell gefällig?

### Die Definition von Charme

Lego: Jurassic World ist in rein technischer Hinsicht nur Durchschnittskost – zu pixelig sind die Echtzeit-Schatten, zu matschig einige Texturen. Dennoch schaut man immer wieder gerne hin, wenn die herrlich animierten Plastik-Recken durch die Gegend wackeln. Zumal alle Figuren von ihren Originalsprechern (wahlweise auf Deutsch oder auf Englisch) vertont wurden! Punktabzug gibt es jedoch für die Soundeffekte: Einige Charaktere stöhnen bei Energieverlust derart monoton, dass man ihr Ableben förmlich herbeisehnt. Das eigentlich fantastische Titelthema wird außerdem derart häufig gebraucht, dass es einem irgendwann gehörig auf den Keks geht. Aber das

ist Monotonie-Meckern auf hohem Niveau: Was sollen da erst die Entwickler bei Traveller's Tales sagen? Die arbeiten schließlich vermutlich schon an der nächsten Film-Verklotzung. Thorsten Küchler



### Storygetriebenes Dinoabenteuer

Thorsten Küchler  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

In Sachen Story-Fokus und Spielerführung ist Lego: Jurassic World deutlich besser gelungen als vergangene Teile der Reihe: Traveller's Tales inszeniert das Dino-Spektakel ebenso pfiffig wie straff – und verkneift sich dabei allzu wilde Feature-Auswüchse. Fans der Kinovorlage können zudem beruhigt sein: Trotz erhöhter Humordichte haben wir es hier mit einer Hommage und eben nicht mit einer plumpen Parodie zu tun. Dennoch bleibt die Urzeit-Gaudi dezent hinter ihren Möglichkeiten zurück: Besonders die zwar frei erforschbare, aber abseits der Storymissionen nicht gerade gehaltvolle Inselwelt knabbert am Spielspaß wie der T-Rex an frechen Forschern. Und das durchschaubare Rätselprinzip mit dem Gegenstände-Zerdeppern am Fließband, das dürfen die Entwickler so langsam auch mal renovieren – aber hey, das nächste Lego-Spiel kommt ja bestimmt.

## Lego Jurassic World

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

C2Duo E4300 / Athlon X2 EE 3800+  
GeForce 7600 GS / Radeon X1950 Pro  
1 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4 970  
GeForce GTX 480 / Radeon HD 5850  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



authentischer Plastik-Look Originalsprecher aus den Kinofilmen  
wunderbar animierte Dinosaurier teils arg verpixelte Hintergründe und Schatten einige nervtötende Soundeffekte

### SPIELDESIGN



Komfortable Spielerführung Action, Rätsel und Geschicklichkeit wechseln sich ab Charakter-Spezialtalente Macken bei der Kameraführung ungenaue Sprungsteuerung

### BALANCE



Aufgaben durchweg fair prima Orientierung dank Karte und GPS  
kurze, stets verständliche Minispiele nie wirklich fordernd, oft sogar kinderleicht unübersichtliche Kämpfe

### ATMOSPHÄRE/STORY



alle wichtigen Szenen aus den Kinofilmen zum Mitspielen  
erfrischend aliberner Humor herrlich inszenierte Zwischensequenzen dumme KI-Dinos kosten Atmosphäre

### UMFANG



20 Story-Missionen zwei Inseln als offene Spielwelt  
Dinosaurier- und Figuren-Editor ewig gleiche Nebenaufgaben  
Koop nur offline im Splitscreen

### FAZIT

Typisch unterhaltsame, ebenso sauber inszenierte wie familienfreundliche Lego-Kost mit neuen Stärken, aber auch alten Schwächen.

