

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht

FÜLLER ODER FILMSTAR?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Traveller's Tales** Termin: **28.6.2016**
Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Test zum neuesten Lego Star Wars klären wir die Frage: Kann man aus 2 ½ Stunden Film eine 10-stündige Kampagne machen, die auch was reißt? Von Dimitry Halley

Es war einmal vor langer Zeit, da wussten wir tatsächlich noch nicht, was ein Lego-Spiel von Traveller's Tales für uns bereithält. Lustigerweise war's ja sogar das erste Lego Star Wars, das damals jeden überraschen konnte. Weit über ein Dutzend Spiele später wissen die Meisten beim Erscheinen von Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht wahrscheinlich ziemlich genau, was sie kriegen – ein launiges Action-Adventure mit Rätseln, Kämpfen und witzigen Zwischensequenzen, koop-tauglich, dazu Soundtrack, Stimmen und Schauplätze der Lizenzvorlage. Oh, und das Sammeln und Freischalten von Lego-Collectibles steht natürlich auch ganz oben auf der Gamedesign-Agenda.

Und Check, Check, Check – ja, alles drin im neuen Lego-Spiel. Die eigentlich spannende Frage ist also: Schafft Traveller's Tales es, aus ihren Routinezutaten erneut einen Mix zu rühren, der viel Spaß macht? Schließlich

steht diesmal »nur« ein einziger »Star Wars«-Film als Vorlage zur Verfügung. Läuft der Entwickler Gefahr, in die Schublade der Lizenzgurken zu rutschen? Finden wir's raus.

Die Highlights zuerst

Eins werfen wir mal direkt in den Raum: Für ein Lego-Spiel sieht Das Erwachen der Macht fantastisch aus. Klar, der Lego-Look setzt dem Grafik-Gerüst an bestimmten Stellen Grenzen, allerdings haben die Entwickler an allen anderen Ecken und Enden geschraubt. Die Schauplätze sind detailreich und stimmungsvoll in Szene gesetzt, besonders die Explosions- und Lichteffekte können sich sehen lassen. Wenn Lichtschwert auf Lichtschwert trifft, dann knallt und blitzt es genau in der richtigen Intensität – und die Klangkulisse trägt ihren Teil bei.

In puncto Soundtrack leidet das Spiel allerdings ein wenig darunter, dass die Filmvorlage hier nicht mit den älteren Trilogien mithalten kann. Trotzdem sind die Musikstücke so eingespielt, dass sie maximal zur Atmosphäre beitragen. Und statt in den Zwischensequenzen nur die Phrasen des Films einzubauen, wurden extra Sound-Schnipsel mit den Originalsprechern für Lego-exklusive Abschnitte eingesprochen. Sehr cool! Den



Mit dem Greifhaken kann Finn Kisten herausziehen und danach verschieben.



In diversen Raumschiffpassagen fliegen wir TIE-Fighter, X-Wing und Co. frei im All herum.

Unterschied merkt man vor allem im Vergleich zu Vorgängern wie *Lego Der Hobbit*.

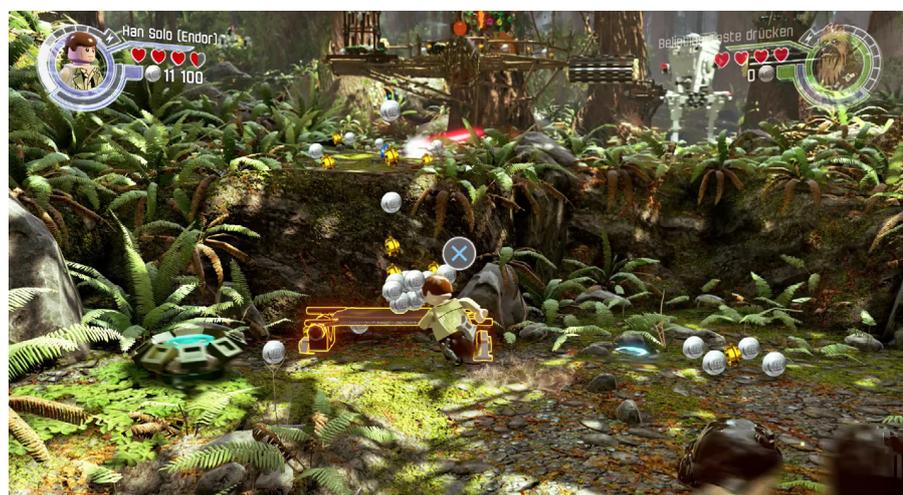
Wer also als Star-Wars-Fan die Stimmung des Films erwartet, kriegt in puncto Sound und Optik genau das. Aber auch Rhythmus, Leveldesign und Kampfgefühl schaffen es erstaunlich gut, das Actiongefühl von *Star Wars 7* ähnlich flott umzusetzen. Das war gerade bei *Lego Marvel's Avengers* noch mit das größte Problem. Klar, auch *Lego Star Wars 7* hat so einige »Filler«-Passagen. So müssen wir in der Intro-Dorf-Szene von Jakku erstmal Waffenvorräte zusammenkramen, bevor die eigentliche Story (das erste Gefecht mit der Ersten Ordnung) so richtig losgeht.

Die Filler-Frage

Allerdings stehen wir hier trotzdem von Anfang an unter Beschuss, müssen kämpfen und uns wehren. Es gibt andere Stellen, die spürbar langsamer ausfallen – mal muss man Wookiee-Cookies finden, Schiffsteile zu-

sammentragen oder storytechnisch belanglose Rätselketten durcheinanderzuziehen. Gäh. Allerdings: *Lego Star Wars 7* nimmt immer rechtzeitig Fahrt auf, bevor das zu ermüdend wird. Die Entwickler haben sich Mühe gegeben, aus den Settings des Films spannende Levels zu machen. Und das gelingt.

Das Spiel steigt als Vorgeschichte mit der Schlacht von Endor aus Episode 6 ein – nach knapp 30 Minuten Intro-Mission haben wir im Dschungel gegen Sturmtruppen gekämpft, einen AT-ST zerlegt, die neue Shoot-Out-Mechanik ausprobiert, sind im *Millennium Falcon* geflogen, haben an der Seite von Darth Vader gegen den Imperator gekämpft und den Reaktor des Zweiten Todessterns in die Luft gejagt. Puh. Da kann man jetzt sagen: Ja, gab's schon in anderen Spielen. Das ändert aber nichts daran, dass Tempo und Dynamik der aktuellen *Lego*-Version wirklich



Die Multi-Sets sind neu. Den glühenden Legohaufen können wir auch woanders platzieren.





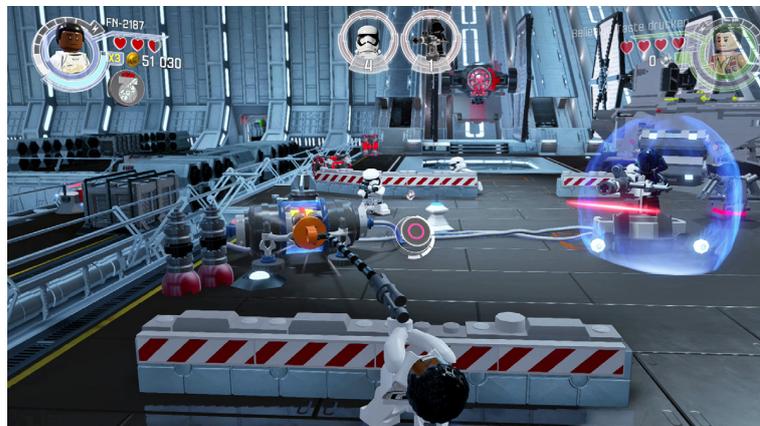
Nette Zeitreise: Zu Beginn spielen wir das Finale von Episode 6 nach.



Wer Headshots austeilte, ohne abgeschossen zu werden, erntet fette Boni.



LEGO interpretiert Szenen spielerisch neu: Hier muss Rey Sandboard fahren, um BB-8 zu retten.



Die Shoot-Out-Passagen spielen sich wie Gears of War für Kinder. Hier ziehen wir an der Vorrichtung, während auf uns geschossen wird.

einen guten Takt finden. Es macht Spaß, die neuen Charaktere auszuprobieren und ihre Spezialfähigkeiten kennenzulernen – BB-8 ist einfach drollig, auch in der LEGO-Variante.

Hinzu kommt, dass die Nebenaufgaben in den sogenannten Hub-Welten Story-Inhalte freischalten und damit mehr motivieren als in früheren Spielen. Das macht Laune, aller-

dings hat LEGO Marvel's Avengers unterm Strich mehr geboten. Echte spielerische Neuerungen sucht man ebenfalls mit der Lupe: Wenn wir in eine besonders dicke Ballerei geraten, wechselt das Spiel jetzt regelmäßig in einen Shoot-Out-Modus, in dem wir Deckung suchen und wie in einer Light-Variante von Gears of War Gegner abknallen. Wer das besonders gut macht, kriegt eine fette Legosteine-Belohnung.

Mehr Bauvielfalt, weniger Kontrolle

Ebenfalls neu sind Multi-Basteleien. Wenn wir serientypisch auf einen Legohaufen stoßen, können wir den zu einer Struktur (Treppe, Geschützturm, Basketballkorb) zusammensetzen – anders als früher haben wir jetzt häufig die Wahl, was genau wir bauen wollen. So entstehen Rätselketten, in denen wir beispielsweise mit demselben Legohaufen an drei verschiedenen Stationen einen Wasserkreislauf in Gang setzen müssen, indem wir drei verschiedene Konstruktionen errichten. Was genau wir bauen, gibt uns das Spiel allerdings immer noch vor – also eher ein Feature aus der Kategorie »Nette Neuerung«. Zumal die Steuerung des Bauvorgangs diesmal merkwürdig fummelig ist. Zwar müssen wir nach wie vor nur ein Knöpfchen drücken, allerdings erkennt das Spiel öfter mal den Input nicht.

Ist aber kein Weltuntergang – generell geht die Bedienung nämlich voll in Ordnung. Und das dürfte gar nicht so selbstverständlich sein, denn im permanenten Wechsel von Kampf-, Flug-, Bau- und Ballerpassagen müssen wir uns und die Steuerung fortwährend anpassen. LEGO Star Wars 7 bemüht sich merklich, das recht knappe Vorlagenmaterial auf eine unterhaltsame Kampagne auszudehnen. Das klappt auch ziemlich gut, allerdings merkt man dem Setting einfach

seine Grenzen an. Und ganz ohne Herz für die behäbigeren Sammel- und Knobel-Aspekte der LEGO-Serie sollte man sowieso nicht an den Start gehen. ★



Dimitry Halley
@dimihalley

Ich hungere nach mehr Star Wars. So eine Spiele-Durststrecke wie gerade habe ich als eingeschwoener Jedi-Fan gefühlt noch nie mitgemacht – Battlefront hin oder her. Deshalb kommt mir LEGO Star Wars 7 wie gelegen: Es findet im spielerisch unverbrauchten Universum der neuen Filme statt, bringt mir die Charaktere aus Das Erwachen der Macht näher und lässt mich viele Schlüsselszenen zum ersten Mal nacherleben. Gut so, schließlich will ich ein Gefühl dafür kriegen, wie es ist, die neuen Sturmtruppen abzuschießen.

Und dieses Nacherleben klappt auch super, allerdings bremsst sich LEGO Star Wars 7 spürbar dadurch aus, dass es eben nur 2 1/2 Stunden Film als Vorlage hat. Besonders in den geruhsamen Passagen, die bestimmte Szenen strecken, dürfte ungeduldige Leute ein bisschen Puste kosten. Mich allerdings nicht. Als LEGO- und Star-Wars-Fan kriege ich hier genau, was ich mich mir wünsche (und für solche Leute ist es auch in erster Linie gemacht) – zumal das Spiel ein viel besseres Tempo an den Tag legt als der Quasi-Vorgänger LEGO Marvel's Avengers.

LEGO STAR WARS
DAS ERWACHEN DER MACHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad 06600 / Phenom 9850 Quad	Core i5-750 / Phenom II X4 970
Geforce GT 430 / Radeon HD 6850	Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850
2 GB RAM, 14 GB Festplatte	4 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

- coole Explosions- und Lichteffekte
- knackige Texturen
- Soundtrack eher mau
- detaillierte Level
- coole Synchronisation

SPIELDESIGN ★★★★★

- Action, Rätsel und Geschicklichkeit in gutem Wechsel
- flottes Spieltempo
- Charaktere mit eigenen Fähigkeiten
- neue Shoot-Out-Passagen
- einige Passagen langatmig

BALANCE ★★★★★

- flott inszeniertes Endor-Tutorial
- Kämpfe werden öfter mal unübersichtlich
- nette Geschicklichkeits-Minispiele
- ausgewogene Charaktere
- unterem Strich sehr leicht

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

- alle wichtigen Szenen des Films umgesetzt
- aufwändig vertonte, atmosphärische Gespräche
- fängt die Atmosphäre des Films toll ein
- gewohnt lockerer Humor
- Füller-Passagen eher belanglos

UMFANG ★★★★★

- große Level
- Unmengen freischaltbarer Goodies
- komplett im Koop spielbar
- Dutzende spielbare Figuren
- einige Passagen strecken die Spielzeit künstlich

FAZIT

Eine tolle Umsetzung von Star Wars 7, die die Vorlage gut einfängt, aber an keiner Stelle mehr bietet, als man von den LEGO-Spielen gewohnt ist.

