Lego Worlds

STEIN FÜR STEIN

Genre: **Sandbox** Publisher: **Warner Bros. Interactive** Entwickler: **TT Games** Termin: **7.3.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Eltern dürfen aufatmen: Mit dem Sandbox-Spiel Lego Worlds geht zwar der Charme echter Bausteine verloren, doch immerhin stolpert man nicht mehr barfuß darüber.

Von Michael Cherdchupan

Nach gefühlt Hunderten von ermüdenden Legoverwurstungen diverser Kino-Blockbuster (man denke nur an Lego Star Wars oder Lego Marvel's Avengers) erscheint aus dem Hause TT Games nun ein längst überfälliges Spiel, das seiner Vorlage gerecht wird: Lego Worlds rückt die kreative Seite des Spielzeugs in den Vordergrund. Nach dem offensichtlichen Vorbild von Minecraft wird im Sandbox-Spiel nicht nur fleißig experimentiert und erforscht, sondern auch alles gebaut, was die Vorstellungskraft hergibt.

Virtueller Sandkasten

Wer die Lego-Spiele der letzten Jahre gewohnt ist, wird sich beim Start ungläubig die Augen reiben: Es gibt keine Geschichte in Lego Worlds. Wir übernehmen die Rolle eines Astronauten, der auf einer Bauklötzchenwelt abstürzt und sein Schiff wieder in Gang bekommen muss. Das war's. Keine Zwischensequenzen, keine ausgefeilten Charaktere oder Parodien auf bekannte Filmfiguren. Wir haben es hier mit einem Spiel zu tun, bei dem die Geschichte aus der Vorstellungskraft des Spielers entsteht. Zumindest fast, denn bevor wir überhaupt in vollem Umfang alles Erdenkliche bauen können, müssen wir 100 goldene Steine finden. Das geschieht durch Quests, die uns zufällig platzierte NPCs in den prozedural generierten Welten anbieten. Sie verlangen von uns zum Beispiel, dass wir sie vor Gegnern verteidigen, sie aus Käfigen retten, bestimmte Gebäude für sie bauen oder sogar Fotos von seltenen Kreaturen schießen.

Über ein Auswahlrad können wir auf verschiedene Werkzeuge zugreifen, mit denen wir alles, aber auch wirklich alles in der Umgebung verändern oder neu schaffen dürfen. Verwinkelte Höhlensysteme in den Boden graben? Kein Problem. Einen riesigen, begehbaren Wolkenkratzer Stein für Stein nach eigenen Vorstellungen bauen? Absolut machbar. Eine eigene Stadt mit Fahrzeugen und Bewohnern? Sogar das ist kein Thema. Dabei müssen wir natürlich nicht jeden Stein einzeln setzen, sondern können bei Bedarf auf Baupläne und Kopierwerkzeuge

Die Early-Access-Kontroverse

Auf dem PC wurde Lego Worlds bereits vor einem Jahr in einer Early-Access-Version auf Steam veröffentlicht und trotz einiger fehlender Funktionen positiv von der Community aufgenommen. Zu dieser Zeit waren die Welten nicht nur unendlich groß, sondern es standen auch sofort alle möglichen Tools und Steine zum Bauen zur Verfügung. Mit der Veröffentlichung der Konsolenversionen hat man sich aber auch auf dem PC von diesem Ansatz entfernt und einen roten Faden eingebaut, der nicht nur uns, sondern auch vielen Spielern nicht schmeckt: Zu Beginn sind die Welten winzig, und die eigentlich tolle Sandbox wird hinter eine gigantische Wand aus einfallslosen Quests gesperrt, die insgesamt bis zu 40 Stunden beanspruchen können. Viele Fans der ersten Stunde, die sich lieber an das Szenario angepasste Crafting- oder Ressourcen-Elemente gewünscht hätten, hat man damit verprellt.

Die Werkzeuge schalten wir erst nach und nach frei. Das dauert.

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Lego hat mich in meiner Jugend begleitet und ist so ziemlich das einzige Spielzeug, dass ich heute als Erwachsener noch hoch respektiere. Das konnte ich von TT Games' Lizenz-Interpretationen bisher nicht sagen: Die Verschmelzung von nostalgischem Spielzeug mit ebenso nostalgischen Filmen war für mich bisher ein müder Trick, um ein ansonsten eher mäßiges Spiel nach Schema F zu verkaufen. Der Ansatz von Lego Worlds begeistert mich allerdings auf Anhieb! Das Sandbox-Prinzip passt perfekt und ist mit einer solch unglaublichen Liebe zum Detail umgesetzt worden, dass ich im Minutentakt in Verzückung geraten bin. Zumindest in den ersten Stunden, denn die leidige Suche nach den verdammten 100 goldenen Lego-Steinen ist derart sperrig und mühselig, dass ich beinahe komplett die Lust verloren hätte. Schade, denn damit sperrt sich TT Games einen großen Teil des potenziellen Publikums weg, das sicherlich gern über die umständliche Steuerung hinweggesehen hätte.

Lego ist ein Kunstwort, zusammengesetzt aus »leg godt«, was »spiel gut« bedeutet.

Sehr beeindruckend: Die gesamte Welt ist logisch aus irrwitzig vielen Lego-Steinen zusammengesetzt.

zurückgreifen. Mit einem Entdecker-Werkzeug lassen sich zudem Gegenstände und Kreaturen in die Bibliothek aufnehmen und daraufhin frei in der Welt platzieren.

Der Zwischenraum im Blocksatz

Ein besonderer Clou für Fans des dänischen Spielzeugs ist die Herkunft der Teile, die allesamt aus originalen Sets entliehen wurden. Nur Lego-Technic-Elemente, mit denen sich Maschinen bauen lassen würden, vermissen wir im Spiel. Angesichts der unglaublichen Fülle an Gegenständen ist das aber zu verschmerzen. Von Schwertern über Paintball-Pistolen bis hin zu Musikinstrumenten: Es ist eine große Freude, neue Sachen zu entdecken, zumal vieles davon Auswirkungen auf die Welt und ihre Bewohner hat. Spielt man etwa auf dem Dudelsack, tanzen Freund und Feind in fröhlichen Animationen mit. Dem Titel wohnt ein verspielter, unschuldiger Charme inne.

Das größte Problem ist, dass es viel zu lange dauert, bis man Zugriff auf alle Funktionen erhält. Bis man alle nötigen goldenen Steine eingesammelt hat, vergehen etliche Stunden, in denen sich die zufälligen, teilweise schlecht kommunizierten Aufgaben schnell wiederholen. Der pro-zeduralen Willkür der Level ausgeliefert zu sein, die die Goldstücke auch blöd vor uns versperren kann, ist darüber hinaus irre frustrierend. Unsere Freude über den virtuellen Spielplatz ist daher schnell verflogen. Erträglicher wird es, wenn man sich einen Mitspieler via lokalem Splitscreen dazu holt. Oder man öffnet sein Spiel über den Netzwerkmodus für Onlinefreunde. Blöderweise behält nur der Host die gesammelten Erfolge.

Die Kehrseiten einer Sandbox

Schade ist außerdem, dass das Spiel mit einigen technischen Schwierigkeiten zu kämpfen hat. Bei manchen Lichtverhältnissen sehen die Lego-Steinchen verblüffend echt aus, und dass die gesamte Landschaft aus korrekt zusammengesetzten, unzähligen Originalteilen besteht, ist nichts weiter als verrückt! Trotzdem muss man Popups und Glitches in Kauf nehmen, die bei großen Welten oder im Splitscreen noch Gesellschaft von heftigen Rucklern bekommen. Zudem ist die Kamera an vielen Stellen störrisch, was das Bauen oder Verändern nicht gerade einfach macht. Obwohl Lego Worlds auch für jüngere Spieler gedacht ist, haben wir Zweifel, ob diese sich bei den wenig benutzerfreundlichen, teils verwirrenden Menüs und der komplizierten Steuerung nicht die Finger verknoten. ★

Zufällig platzierte NPCs bieten uns die goldenen Steine, wenn wir für sie Aufgaben lösen.

LEGO WORLDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2	Core 2 Quad Q9400 / Phenom 2 X4 40
Geforce GT 240 / Radeon HD 5570	Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ originale, realistisch nachgebildete Lego-Steine + großartige, putzige Animationen + unglaubliche viele, kleine liebevolle Details − Glitches und Grafikfehler − manchmal Ruckler

SPIELDESIGN

+ große Freiheit + alles manipulierbar + witziger (Split-Screen-)Multiplayer − krampfige, unintuitive Maus-Tastatur-Steuerung − Informationen werden undeutlich vermittelt

BALANCE

+ Bildschirmtode haben wenig Konsequenzen + kein Zeitdruck − störrische Kamera − etliche Stunden an öden Quests − Questdesign monoton und nervig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ freundliche Atmosphäre + stimmungsvolle Lego-Welt + Lego-Fans erkennen viele Originalsets wieder − prozedural generierte Welt − Zufallswelten ergeben inhaltlich selten Sinn

UMFANG

+ gigantische Vielfalt an Legosteinen + theoretisch endlos spielbar − Sidequests mit überflüssigem Backtracking − keine Lego-Technic-Teile − kein Sammeln von Ressourcen, kein Crafting

FAZIT

Sympathische Lego-Sandbox, die ihre Reize aber hinter etlichen Stunden langweiliger Quests versteckt und sich umständlich steuert.