



LEGO Dimensions - Story Pack - Phantastische Tierwesen



Startseite

Spiele

- Aktuell
- Beurteilungen
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber

- ★ Familie
- ★ Schule
- ★ Jugendhilfe
- News
- Artikel
- Dossiers
- Praxisprojekte
- Aus der Jugendredaktion
- Videos
- Plattformen
- Alterskennzeichen & Jugendschutz
- Rechtliche Aspekte
- Faszination
- Medienwirkung

Service

- Wieso Weshalb Warum
- Team
- Die Spieletester
- Die Jugendredaktion
- Schirmherrschaft
- Unser Angebot
- Materialien
- Kooperationen
- Weitere Projekte
- RSS Feeds
- Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Action-Adventure

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
Warner Bros. Games

Erscheinungsjahr
2016.11

Systeme
Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U

System im Test
Wii U

Homepage des Spiels
[Link](#)

Hinweis(e)
Starter Pack benötigt, Download erforderlich, „Toys-to-Life“-Spiel

Kurzbewertung
Technisch und atmosphärisch gelungene, relativ umfangreiche Filmadaption



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

In dem Spiel [LEGO Dimensions](#) lassen sich nahezu alle bekannten Welten aus Film, Fernsehen oder Comic via Story-, Level-, Team- oder Fun-Paket mit unterschiedlichem Umfang erweitern. Eine dieser Erweiterungen ist das *Story Pack - Phantastische Tierwesen*. Die Handlung orientiert sich dabei an J. K. Rowling's Romanvorlage bzw. vor allem an der im Herbst 2016 erschienen gleichnamigen Verfilmung. Der Zauberer Newt Scamander reist zusammen mit einigen magischen Tierwesen in seinem Gepäck nach New York, um diese nach Hause zu bringen. Die Hexen und Zauberer Amerikas sind jedoch verstärkt daran interessiert, von den Muggeln nicht entdeckt zu werden, da die Vorbehalte gegen Magie besonders groß sind. Kurz nach der Ankunft entwischt Niffler, ein Art übergroßer magischer Maulwurf, der eine „elstermäßige“ Faszination für Wertgegenstände hegt. Nun gilt es diesen wieder einzufangen, bevor er sämtliche Banken und Juweliere New Yorks ausgeraubt hat und vor allem bevor die Muggel dadurch etwas von den magischen Tieren bemerken.

Pädagogische Beurteilung:

Erste Hürde

Direkt nachdem man die Figur von Newt Scamander mitsamt Chip auf den Kopf gesetzt hat, bekommt man keine Test, die erste kleine



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-
Brandström-Schule
Düsseldorf |
Spieletester an der
HHU



aus Toypad gesteuert hat, kam beim Test die erste kleine Verzögerung. Ohne einen etwas größeren Download des Story Packs, knapp 5,5GB, sprich ohne Internetverbindung lässt sich die Figur zwar direkt im Spiel nutzen, die phantastische Tierwelt bleibt jedoch zunächst verschlossen. Erst nach etwa 15-20minütiger Downloadphase, je nach Internetverbindung, ist das Spiel auf der Konsole installiert.

Technisch (nahezu) makellos

Das Story-Pack präsentiert sich, analog zum [Starter-Pack](#), von der audiovisuellen Aufmachung des Levels, der Steuerungsmechanik und den Zwischensequenzen bis hin zu den (analogen) Figuren in einem sehenswerten technischen Gewand. Originalstimmen und -soundtrack sowie Originalfilmsets im Baustein-Look, liebevolle analoge wie digitale Details, beispielsweise wird die Lebensanzeige durch Zaubererfläschchen dargestellt, produzieren ein ungemein stimmiges und atmosphärisch dichtes Gewand. Die Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk oder mit Wii U Gamepad weist keinerlei Verzögerungen auf und geht nach etwas Übung flüssig von der Hand.

Langzeittest

Aufgrund der hohen Nachfrage seitens der Tester wurde *LEGO Dimensions* in einem Langzeittest über mehrere Monate in zwei verschiedenen Gruppen (jeweils 8-10jährige) getestet. Dabei ergab sich insgesamt ein leicht kontroverses Gesamtbild mit teils überraschenden Bewertungen.

Kindgerechte Hintergrundstory?!

Allen voran hatten die Kinder Probleme mit der erzählten Geschichte. Zum einen zeigten nur wenige Kinder die Muße, den teils drei bis vierminütigen Videosequenzen zu folgen und die Geschichte rund um die gesellschaftliche Krisensituation einzuordnen. Auch verstanden die Kinder nicht, warum der Zauberer überhaupt nach New York kommen musste. So hatten die meisten nur wenig Verständnis für die an manchen Stellen eingeblendeten Hilfe- bzw. Hinweistexte. Dies wiederum hatte zur Folge, dass etliche Quests des Spiels, wenn überhaupt, nur durch Zufall verstanden und gelöst wurden. Selbst wenn man als GrundschülerIn der Muggelkrise folgen konnte, scheiterte eine Großteil der Gruppe an den Dialogen und beim eigentlich, zumindest aus Erwachsenensicht, wirklich charmanten Wortwitz des Spiels. Vier der insgesamt 15 Tester_innen kamen dennoch mit dem Spiel zurecht. Größtenteils lag dies an ihnen selber, da sie mit Erfahrungen mit Bereich Action-Adventure aufwarten konnten oder, wie in einem Fall, den Film im Vorfeld bereits gesehen hatten. Dem Cineasten der Gruppe fiel dann beim Test auch eine Sonderrolle zu. Er agierte während des Tests immer wieder als Experte, der den anderen wertvolle Hilfestellungen bieten konnte, wo sie als nächstes hinmüssen und was sie vor Ort dann genau tun sollen. Ohne diese Kenntnisse bleibt es allerdings fraglich, ob man als Grundschulkind mit dem Story Pack zurechtkommen wird. Die Kinder waren sich relativ einig, dass zumindest die Geschichte des Spiels entweder mit einem Erwachsenen gemeinsam oder mit entsprechendem Erfahrungsschatz ab etwa acht Jahren greifbar ist.

Umfang(reich)?!

Das Story Pack umfasst digital insgesamt sechs Level, die von geübten Spieler_innen wahrscheinlich in etwa 3,5-4h durchgespielt werden können. Auch bietet es einen neuen Modus, in dem sich nun bis zu vier SpielerInnen in einer Kampfarena messen können. Analog bietet es ein neues ‚Gewand‘ für das Toypad und zwei Figuren, wobei eine davon umgebaut werden kann. Für LEGO-Verhältnisse und im Vergleich zu weit weniger umfangreichen Erweiterungen erscheint der Aufpreis von rund 30€ angemessen. Dennoch sollte darauf hingewiesen werden, dass man mit dem Kauf des zwingend erforderlichen Starter Packs rund 90€ zusammen zahlt.

LEGO: Kindgerecht!?

LEGO weckt wohl nahezu bei jedem Kindheitserinnerungen. Überraschenderweise auch bei beiden Testergruppen. Die Kinder fühlten sich dabei aber eher an ihre Kindergartenzeit erinnert und zeigten zum Teil wenig Interesse beim analogen Zusammenbauen der Bausteine. Wobei man hier gerechterweise festhalten muss, dass dabei eine nicht zu vernachlässigende Portion Gruppenzwang eine Rolle spielte, denn in diesem Fall unterschieden sich die beiden Gruppen stark voneinander. Während in Gruppe Eins ein einziges von acht Kindern zugab, zu Hause noch LEGO zu spielen, waren es in Gruppe Zwei immerhin drei (von sieben). So bildeten sich die Gruppen auch jeweils eine eigene Meinung zum etwas anderen ‚Toys-to-Life‘-Prinzip der Marke LEGO. Wenig verwunderlich kam es in der ersten Gruppe zu einer eher negativen Bewertung und das Zusammenbauen wurde gar als lästig empfunden, den letztlich funktioniert das Ganze „ja auch nur wie bei den Skylanders“ und das macht das Bauen „irgendwie albern“. Gruppe Zwei hingegen nahm das Analoge des Spiels in diesem Fall besonders dankend an, da insbesondere das neue Portalgewand einiges an Aufbauzeit in Anspruch nahm. Etwas enttäuscht waren die Kinder aber auch dann in dieser Gruppe, da das Aufstellen des neuen Gewandes im Grunde keinerlei Einfluss auf das digitale Spiel hatte.

(Kindgerechte?) Werbung, wohin das Auge schaut

Bereits im rund 60€-teuren Starter Pack offeriert einem das Spiel in häufig aufdringlicher und störender Art und Weise die Möglichkeiten, zusätzliche Produkte zu kaufen. Überraschend war es dennoch, dass das Prinzip Werbung auch beim vorliegenden Zusatzprodukt weiterhin Bestand hatte. So waren keine fünf Minuten Spielzeit absolviert, bevor man an einen Punkt kam, der ohne eine weitere Figur nicht spielbar ist. Ja, man kann das Level, ebenso wie das ‚Mutterspiel‘, ohne zusätzliche Käufe abschließen, aber durch die wirklich nicht selten auftretenden Werbe-Hinweise, wird einem mindestens latent suggeriert, ohne weitere Käufe den vollen Spielspaß nicht zur Entfaltung bringen zu können. Bei bereits knapp 100€ Kosten ist das ein Geschäftsgebaren, welches nur schwer zu akzeptieren ist und innerhalb der Testergruppe einigen Unmut hervorrief. Positiv betrachtet bietet es aber immerhin die Möglichkeit, Werbung auf spielerische Art zum Thema zu machen.

Fazit:

Die Beurteilung des LEGO Dimensions *Story Pack - Phantastische Tierwesen* fiel im Test weitestgehend positiv aus. Die Technik ist in nahezu jeder Hinsicht, bis auf den ersten ‚Downloadfrust‘, makellos und teils mit liebevollen kleinen Details versehen. Mit diesen ist eigentlich auch die Story der Erweiterung versehen, nur leider kamen sie in der Testergruppe nicht immer an. Da aber eines der Kinder die Filmvorlage bereits gesehen hatte, konnte dieses, zumindest bei Grundschulkindern auftretende Manko durch dessen Ratschläge überbrückt werden. Der digitale wie



Siehe auch

- [LEGO Dimensions](#)
- [LEGO Dimensions - Level Pack - Simpsons](#)

Zunächst bei Grundschulkindern auftretende, Merkmale werden dessen Nutzungsfähigkeit beurteilt. Der originale wie analoge Spaß des Paketes muss einen Vergleich mit ähnlichen Spielen nicht scheuen und ist für LEGO-Verhältnisse fast schon günstig. Die selbst bei einer Erweiterung präsentierte Werbung für weitere Produkte störte den Spielfluss und dadurch den Spielspaß dennoch teilweise immens.

[Hier geht es zum Video!](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen

„Was müssen wir denn jetzt machen?“

„Was ist denn das für ein Vieh?“ (Kommentar zu Niffler)

„Ich find's voll blöd, dass man immer noch nachkaufen muss!“

„Kann man das Intro auch überspringen?“

„Boah – LEGO ist doch was für Kinder!“

„Schon wieder Werbung!“

„Das Aufbauen ist doch voll überflüssig, leg einfach den Chip drauf.“

„Die Geschichte erklärt nicht so viel, wie man weiterkommt.“



Spieletester
Ü8 Elsa-Brandström-
Schule Düsseldorf
Düsseldorf

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)