LEGO Star Wars



Genre
Action-Adventure

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Eidos
Erscheinungsjahr	2005.04
Systeme	PC, Playstation 2, Xbox, Mac, GameCube, GameBoy Advance
System im Test	Playstation 2
Kurzbewertung	gelungener Genremix im Lego-Star-Wars-Universum



Parallel zum Kinostart des dritten Teils der Star Wars-Saga erscheint mit "LEGO Star Wars" eine ungewöhnliche Computer- und Videospielumsetzung des bekannten Weltraummärchens. Denn anstatt das Leinwandprodukt möglichst spielfilmartig als Bildschirmspiel zu adaptieren, wurde hier das ganze Star Wars-Universum in die Lego-Welt transferiert. Die Helden und Bösewichter des Weltraummärchens agieren als Lego-Figuren, Roboter bestehen aus Bauklötzchen und Raumschiffe lassen sich in ihre Legostein-Einzelteile zerlegen. Mit Witz und Charme wird man mittels eines Vorspanns in die Geschichte eingeführt und mit den Charakteren sowie der „Krieg der Sterne"-Lego-Welt vertraut gemacht. Schon diese Einführung sorgte bei unseren Erprobungen sowohl bei den Kindern und Jugendlichen als auch bei den Erwachsenen für Spaß, Faszination und Motivation, sich auf den weiteren Spielverlauf einzulassen. Alle waren sie neugierig auf den Fortgang der Spielgeschichte.



Zentraler Ausgangspunkt für die Reise durch die Weltraum-Lego-Welt ist eine kleine Bar. Von hier aus starten die Spieler in die jeweiligen Level, kaufen Gegenstände, schalten weitere der über 30 zur Verfügung stehenden Spielfiguren frei, wechseln ihre Spielfiguren und speichern bzw. laden ihren Spielstand. Durch große Tore, die die drei Episoden des Weltraummärchens symbolisieren, gelangt man in die jeweilige Abenteuergeschichte und wird zum Nachspielen derselbigen eingeladen.



Suche...

Startseite

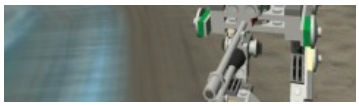
Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

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





Grundsätzlich wird mit zwei Lego-Figuren, die sich gegenseitig unterstützen und unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen, gespielt. So kann beispielsweise der kleine Roboter R2D2 mit seinen Navigationsdüsen fliegen und so Höhen überwinden, die andere Figuren nicht meistern können. Oben angekommen, kann R2D2 dann einen Schalter umlegen, durch den sich z.B. eine Plattform absenkt, so dass auch die anderen Figuren weiterkommen. Ein weiteres Beispiel für individuelle Spezialfähigkeiten ist die bekannte „Macht", die es nur Jedi-Rittern möglich macht, Gegenstände durch Gedankenkraft zu bewegen. So können beispielsweise zwei Jedi-Ritter auf einer Kiste sich gegenseitig durch den Raum auf hoch gelegene Absätze manövrieren. Die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Figuren bringen es mit sich, dass bestimmte Level auch nur mit bestimmten Figuren gemeistert werden können. Hat der Spieler den falschen Charakter für eine Mission ausgewählt, muss er ihn in der Bar wechseln, um die Aufgaben erfolgreich beenden zu können. Diese Möglichkeit steht ihm jederzeit zur Verfügung, sofern die betreffende Spielfigur bereits in einem der vorherigen Level freigespielt wurde. Figuren lassen sich freispielen bzw. für eigene Interessen nutzen, indem man sie im Vorfeld entweder besiegt oder befreit hat.

Die Spielforderungen in "LEGO Star Wars" sind abwechslungsreich und vielfältig ausgerichtet. In einigen Leveln gilt es in klassischer Jump&Run-Manier Hindernisse durch Sprünge, Salti, Kletterpartien und jede Menge Akrobatik zu überwinden, Gegenstände einzusammeln und gleichzeitig zahlreiche Roboter und andere Charaktere der dunklen Seite der Macht zu bekämpfen. Andere Figuren wiederum müssen mit Einfallsreichtum und Kombinationsgabe befreit werden. In weiteren Leveln gilt es Raumschiffe durch den Weltraum zu navigieren und dabei feindliche Flugkörper abzuschießen. Auch besteht die Möglichkeit, das berühmte Pod-Rennen aus Episode I nachzufliegen und zu gewinnen. Überall müssen bestimmte Schalter gefunden und umgelegt werden, um Türen zu öffnen, Mechaniken in Gang zu setzen und den Weg frei zu räumen.

Der Mix aus Jump&Run-, Action-Adventure-, Renn- und Weltraumshooter-Elementen zieht den Spieler in seinen Bann und bietet Abwechslungsreichtum, Spannung und anspruchsvolle Herausforderungen. In witzig animierten Zwischensequenzen wird die Geschichte nicht nur von Level zu Level weitererzählt, sondern in ihren einzelnen Strängen auch geschickt miteinander verknüpft und schafft so einen nahtlosen Übergang zu den verschiedenen Spielelementen.

Das Spiel kann sowohl alleine als auch zu zweit vor einem Bildschirm gespielt werden. Die Tatsache aber, dass ständig zwei Figuren gleichzeitig zu steuern sind, legt es nahe, das Spiel zu zweit anzugehen. In unseren Tests jedenfalls stand der Anspruch, miteinander Aufgaben zu lösen, deutlich im Vordergrund und sorgte gegenüber den Einzelspielen für wesentlich mehr Spielspaß. Dialoge wie „Komm hier lang, hier geht's weiter!" – „Bin schon unterwegs!" oder „Hilfe – ich werde von Robotern angegriffen!" – „Ich komme schon!" zeugen von der Dynamik, die während des Spielens vor den Bildschirmen aufkam.

Die Begeisterung für das Spiel wurde in den Tests ein wenig getrübt, weil die automatische Kameraführung für unverschuldete Todesfälle bei den Lego-Helden sorgte. Geht z. B. einer der beiden vom Spieler gesteuerten Charaktere zu weit an den Rand des Bildschirms, folgt die Kamera seiner Bewegung. Steht zu diesem Zeitpunkt der andere Charakter nun auf einem Vorsprung am entgegengesetzten Ende des Bildschirms, wird die Figur durch die Kamerabewegung in den Abgrund gezogen. Mit entsprechender Spielerfahrung stellten sich die Tester angemessen auf dieses Problem ein, indem sie etwas vorsichtiger und langsamer mit ihren Figuren agierten. Wer sich nicht so geschickt anstellte, konnte dennoch zumeist weiterspielen, da seine Spielfiguren auf Grund aufgesammelter Lego-Steine mehrere virtuelle Leben besitzen.

Mit den meisten Spielanforderungen kamen bereits erfahren 6-Jährige Bildschirmspieler zurecht. Was in den Spielerprobungen aber überraschte, war die Tatsache, dass "LEGO Star Wars" von unterschiedlichen Altersklassen mit Spaß gespielt wurde. Sowohl Mädchen und Jungen unter 10 Jahren, als auch Jugendliche und Erwachsene, die sonst völlig andere Spiele und Spiele-Genres bevorzugen, zog die Baustein-Saga mit ihrer augenzwinkernden Präsentation in ihren Bann. So besitzt das Spiel durchaus Potential für ein Familienspiel, bei dem Jung und Alt gemeinsam das Lego-Universum von der Dunklen Seite der Macht befreien. Und sind die drei Episoden und alle Level durchgespielt, kann alles mit beliebigen anderen Spielfiguren erneut gespielt werden. Bei überragender Punktezahl wartet in einem umfangreichen Bonuslevel sogar noch Episode IV darauf gemeistert zu werden, so dass das Spiel auch längerfristig zum Weiter- oder Nochmal-Spielen motiviert.

Weiterempfehlen