

# Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

## Als Dinosaurier die Videospiele beherrschten

Steffen Anton · Samstag den 27. Mai 2023

**Was haben klassische Videospiele mit Dinosauriern gemeinsam? Beide sind bereits vor vielen Jahren ausgestorben. Doch halt: Während die „schrecklichen Echsen“, so die Übersetzung des aus dem Altgriechischen stammenden Wortes, tatsächlich nicht mehr existieren und wohl auch nie wieder über unseren Planeten wandeln werden, haben die elektronischen Schätze unserer Kindheit und Jugend in den letzten Jahren eine beachtliche Renaissance erlebt.**

**Und es gibt noch eine weitere Gemeinsamkeit. Urzeitliche Themen und Dinosaurier üben seit jeher eine besondere Faszination auf uns aus, was sich nicht nur im 2022 erschienenen Kinofilm Jurassic World Dominion sondern auch in diversen Versoftungen auf eben jenen Systemen widerspiegelt. Dies ist Grund genug, einige dieser Spiele ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit einmal näher zu beleuchten. Ich lade Euch daher nun ein auf eine Reise in ein „Land vor unserer Zeit“! Dass dabei das Hauptaugenmerk auf Jurassic Park liegt, ist der Natur der Sache geschuldet, handelt es sich hierbei doch um meinen absoluten und unangefochtenen Lieblingsfilm.**

## Chuck Rock

*1991, Amiga, Atari ST, C64, Amiga CD32, Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega CD, Super NES, Game Boy*

Der titelgebende Held ist Gitarrist und Sänger einer steinzeitlichen Rockband. Als eines Tages seine Angebetete entführt wird, macht Chuck sich zu einer aberwitzigen Rettungsmission auf. Das Jump 'n Run von Core Design wurde 1991 für Amiga und Atari ST entwickelt. Später folgten Umsetzungen unter anderem für die gängigen Konsolen aus den Häusern SEGA und Nintendo.

Die Welt, durch die sich Chuck bewegt, ist bevölkert von allerlei Urtieren inklusive einiger Dinosaurier. Das passt zwar zeitlich nicht ganz zusammen, wurde so aber in der Popkultur bereits häufiger umgesetzt, man denke nur an die Flintstones, die in diesem Artikel ebenfalls noch

Erwähnung finden werden. Chuck Rock glänzt mit einer ungewöhnlichen Spielmechanik sowie einigen Puzzle-Einlagen.

Gegner werden kurzerhand mit der beeindruckenden Wampe des Helden hinweggefegt und die im Titel erwähnten „Rocks“, also Felsen können verwendet werden, um schwer erreichbare Plattformen zu erklimmen. Zusammen mit einem fetzigen Soundtrack ergibt das einen erfrischenden Mix, welcher seinerzeit Presse und Spieler begeisterte. Daher wurde 1993 ein Sequel veröffentlicht und 1995 kam mit BC Racers noch ein Spin-Off in Form eines Rennspiels in die Läden.



Chuck Rock (Genesis) screenshot: Mammoth boss (Bild: MobyGames)

## The Flintstones

1988, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, MSX, ZX Spectrum, Master System

Die Familie Feuerstein, wie sie in der eingedeutschten Version heißt, begeistert mit ihren Cartoons aus dem Hause Hanna-Barbera schon seit den 1960er Jahren die Fernsehzuschauer. Eigentlich in einer fiktiven, ebenso von Dinosauriern wie von Menschen bevölkerten Steinzeit angesiedelt, sind die Probleme von Familienoberhaupt Fred Feuerstein jedoch ganz moderner Art. Die Ehefrau will zufrieden gestellt werden, die Zöglinge sind ungezogen und der Boss nervt. Insofern ist er gar nicht

so weit entfernt von seinem Kollegen Al Bundy.

Zu der äußerst erfolgreichen TV-Serie sind im Laufe der Zeit mehrere Videospiele erschienen. Den Anfang machte 1988 die Version für Amiga und C64, welche nachfolgend auch für andere Systeme umgesetzt wurde. Wer hier ein klassisches Hüpfgame erwartet hatte, ist auf dem falschen Dampfer. Vielmehr hat Fred Feuerstein diverse Aufgaben zu erfüllen, wie etwa den Neuanstrich des Wohnzimmers. Später geht es mit Kumpel Barney Geröllheimer auf die Bowlingbahn. Dieses unausgegrenzte Gameplay wurde in der Presse dann auch mit allenfalls mittelmäßigen Bewertungen gestraft. Besser machte es da die 1993er Version für SEGASs Mega Drive. Hierbei handelt es sich um ein reinrassiges Jump 'n Run in der Tradition von Sonic und Konsorten, bei dem sich Fred mit einer Keule bewaffnet den Weg durch die Levels kämpft.



The Flintstones (Atari ST) screenshot: Painting the wall (Bild: MobyGames)

## The Land before Time: Big Water Adventure

2002, PlayStation

Der gleichnamige Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1988, in dem es um die abenteuerliche Reise von fünf jungen Dinosauriern zu einem sagenumwobenen „Großen Tal“ geht, hat nicht nur unzählige (qualitativ leider eher mittelmäßige) Fortsetzungen nach sich gezogen. Der von Steven Spielberg produzierte Streifen war auch so etwas wie ein Vorbote des Dinosaurierfiebers, das ab Anfang der 1990er Jahre die Welt gleich einer Dampfwalze überrollen sollte. Insofern ist es etwas erstaunlich,

dass die Computerspielebranche das Franchise erst recht spät für sich entdeckte. Zielgruppengerecht waren dies anfänglich diverse Lernspiele, welche hauptsächlich für Windows veröffentlicht wurden.

Ich möchte an dieser Stelle jedoch den Titel *The Land before Time: Big Water Adventure* hervorheben, welcher auf dem neunten Teil der Filmserie basiert und 2002, also relativ spät innerhalb der Lebensspanne der PlayStation für Sonys Erfolgskonsole, herauskam. Entwickelt von Digital Illusions, handelt es sich um einen Plattformer, der den Spieler vier verschiedene Charaktere aus dem Film steuern lässt. Ordentliche, kindgerechte Grafik und diverse eingebaute Minispiele machen das Ganze zu einer runden Sache, zumindest für ein jüngeres Publikum.



*The Land Before Time: Big Water Adventure* (PlayStation) screenshot: The start of the first level. There is no difficulty setting, no time limit, no set number of lives. Just run & jump and get to the end collecting those tree stars along the way. (Bild: MobyGames)

---

## Lost Eden

*1995, MS-DOS, Macintosh, 3DO, CD-i*

Die französische Softwareschmiede Cryo war in den 1990er Jahren bekannt für den extravaganten Look und das oft ungewöhnliche Gameplay ihrer Produkte. Bestes Beispiel hierfür ist das 1992 erschienene *Dune*. Drei Jahre später wurde mit *Lost Eden* ein Adventure für MS-DOS vorgelegt, welches sich nahtlos in die bisherigen Arbeiten der Franzosen einreihete.

Die Handlung ist in einer Welt angesiedelt, in welcher Dinosaurier und Menschen zusammen existieren. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Prinzen Adam, welcher das uralte Geheimnis des Zitadellenbaus erlernen muss. Nur in diesen Festungen nämlich sind die Bewohner des Landes vor den Angriffen der Armee der Tyrannosaurier geschützt. Die Handlung wird, ähnlich wie bei *Dune*, mithilfe von Standbildern und animierten gerenderten Sequenzen erzählt. Wer sich einmal an diese Art der Präsentation gewöhnt hat, die stellenweise auch ein wenig an *Myst* erinnert, und sich zudem auf das Setting mit sprechenden Dinos einlassen kann, wird wirklich prächtig unterhalten und in eine faszinierende fremdartige Welt entführt.

Die Musik stammt übrigens erneut von Stéphane Picq und ist es wert, auch abseits des Spiels angehört zu werden. Neben der DOS-Version waren auch Fassungen für Macintosh, 3-DO und CD-i erhältlich.



Lost Eden (Windows) screenshot: The visitor coming from a far to give a warning (Bild: MobyGames)

## Jurassic Park

*1993, Mega Drive, Master System, Game Gear, Super NES, NES, Game Boy, Mega CD, MS-DOS, Amiga*

Steven Spielbergs Dinoabenteuer veränderte das Kino ab 1993 für immer und war der Beginn eines beispiellosen Siegeszugs von Urzeitechsen und computergenerierten Spezialeffekten. Und so verwundert es auch nicht, dass quasi jedes damals relevante System mit einem eigenen Videospiele bedacht wurde.

Besitzer von SEGAs Konsolen bekamen seitwärts scrollende Plattformer, in denen man als Dr. Grant, auf dem Mega Drive jedoch auch als Velociraptor, sein Glück versuchen darf. Als besonders sehenswert hervorzuheben ist hier das Intro der 8-Bit-Versionen. Bei Nintendo ist der Spieler aus der Vogelperspektive zu sehen. Auf dem Super NES kommen noch einige Abschnitte in beeindruckendem 3D hinzu. Die stimmungsvollste Präsentation gibt es auf dem Mega CD, bekam man hier doch ein waschechtes Grafikadventure geboten.

Die Version für SEGAs Master System hat übrigens einen besonderen Platz in meinem Herzen eingenommen. Ich habe das Modul Anfang 1994 kurz nach dem Kinostart des Films bekommen und hüte es bis heute wie einen Augapfel, auch wenn es spieltechnisch eher mittelmäßig ist. Es war eines meiner letzten Module für den 8-Bitter, bevor dann im Oktober 1994 mein 486er Einzug hielt.



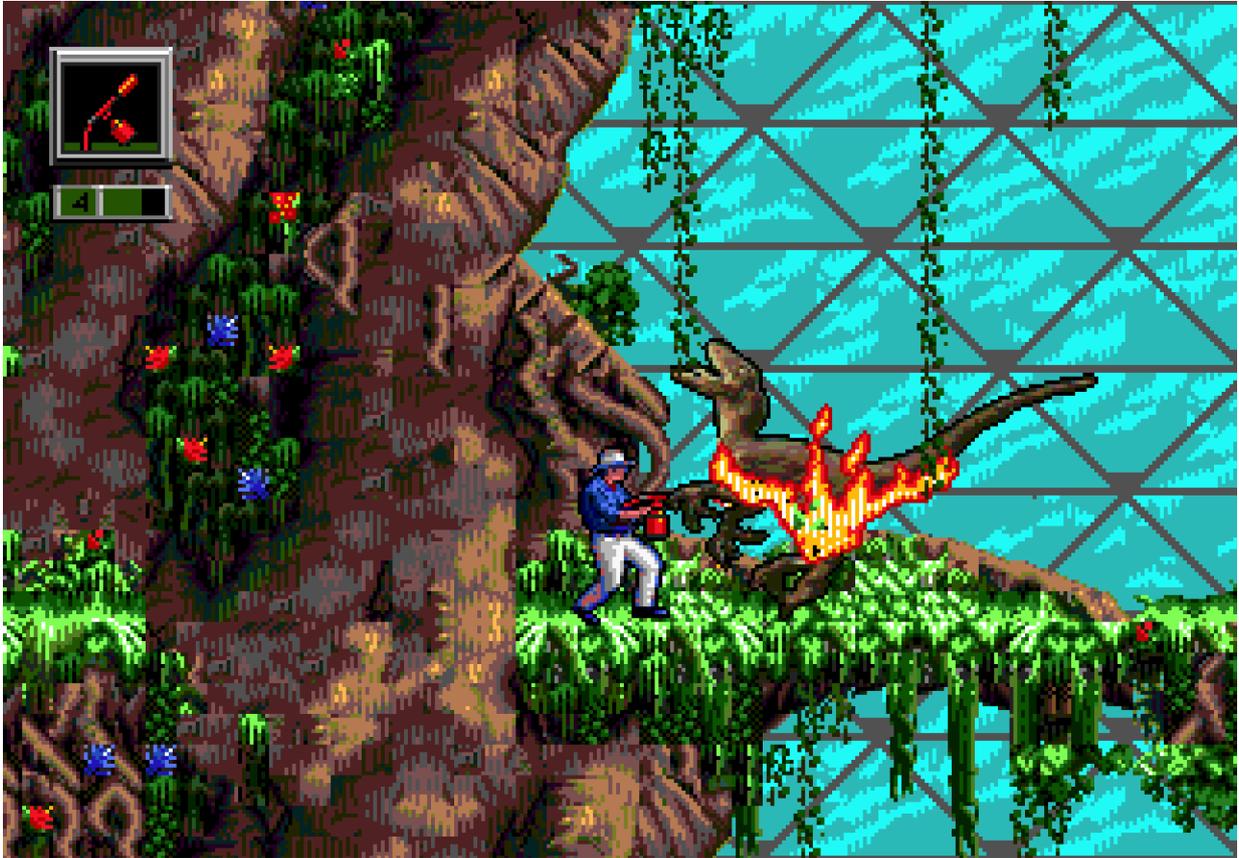
Jurassic Park (SEGA Master System) screenshot: Such a beautiful place. (Bild: MobyGames)

## Jurassic Park: Rampage Edition

*1994, Mega Drive*

Dieser Nachzügler, welcher nicht auf dem Film basiert, ist eine merkwürdige Angelegenheit. Er erschien 1994, also ein Jahr nach der großen Welle der Filmumsetzungen ausschließlich für SEGA Mega Drive. Seine Entstehung verdankt er wohl dem großen Erfolg des Kinofilms. Die Engine unterscheidet sich im Hinblick auf den Vorgänger dahingehend, dass die Figuren nun mit einem hässlichen schwarzen Rand umgeben sind.

Spielerisch wird einem viel Altbekanntes geboten, so ist man erneut als Alan Grant oder Velociraptor unterwegs und hat im Laufe der Zeit verschiedene Fortbewegungsmittel inklusive Schlauchboot zur Verfügung. In der Fachwelt erntete das Spiel eher mittelmäßige Kritiken, aber die Dinofans waren glücklich über neues Futter, um die Wartezeit bis zu Spielbergs zweitem Geniestreich zu überbrücken.



Jurassic Park: Rampage Edition (Genesis) screenshot: Immolating a dinosaur with a flamethrower. (Bild: MobyGames)

## Jurassic Park 2: The Chaos Continues

1994, Super NES, Game Boy

Auch diese Produktion von Ocean Software hat nichts mit dem offiziellen Filmkanon zu tun. Das fällt schon bei dem an einen Anime erinnernden Intro auf. Die erzählte Story ist dabei sehr dünn, irgendwie ist man jedoch als Angehöriger einer Militäreinheit auf der Saurierinsel unterwegs. Das reicht ja auch schon für ein krachendes Run-and-gun-Gameplay. Ansonsten hat das Spiel sehr gute Grafik und Sound, einen Zweispielermodus und massenhaft Dinosaurier zu bieten. Was will man mehr? Ach ja, der Game Boy bekam ebenfalls eine Version spendiert.



Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues (SNES) screenshot: We keep running into each other in the oddest places. (Bild: MobyGames)

## The Lost World: Jurassic Park

*1997, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, PlayStation, Saturn*

Nun komme ich endlich wieder zum offiziellen Bereich der Filmumsetzungen. Selbstverständlich rief auch die filmische Fortsetzung diverse Videospiele auf den Plan. Und ebenfalls klar ist: die Anzahl der Versionen für 8-Bit wird sukzessive geringer. Es ist überhaupt erstaunlich, dass die Handhelds von SEGA und Nintendo noch mit eigenen Ausgaben bedacht wurden.

Bei der Game-Gear-Variante handelt es sich sogar um eines der allerletzten erschienenen Spiele, daher ist es entsprechend selten käuflich zu erwerben, und dann zu horrenden Preisen. Die Inkarnation für Mega Drive ist ebenfalls eine Rarität, da es sich hier gleichermaßen um das letzte je erschienene Spiel handelt. Falls man eines der wenigen Exemplare in die Finger bekommen sollte, wird man mit einem Erlebnis belohnt, das einen fast schon an 32 Bit denken lässt. In der

Vogelperspektive ist der Spieler unterwegs in einer wunderschönen hochauflösenden Welt, deren Grafik etwas an den Renderzauber von Donkey Kong Country erinnert. Die Programmierer haben hier wahrhaft das letzte aus SEGASs betagter Konsole herausgeholt.

Für ihre Verhältnisse weniger spektakulär kommen die Ausgaben für PlayStation und Saturn daher, hierbei handelt es sich erneut um recht schlichte Plattformspele, bei denen man im Hinblick auf die Steuerung wieder die Wahl zwischen Dino und Mensch hat.



The Lost World: Jurassic Park, Mega Drive / Genesis. (Bild: myabandonware.com)

## Jurassic Park III

2001, Windows, Game Boy Advance

Für den dritten Teil der Kinoreihe erschienen gleich mehrere Spiele. Wirklich erwähnenswert sind hierbei jedoch nur *Jurassic Park III: Dino Defender* für Windows und *Jurassic Park III: Dino Attack* für den Game Boy Advance. Bei ersterem schlüpft man in die Haut eines Technikers in einer Art Superanzug und ist unterwegs, um die defekten Zäune auf der Insel zu reparieren. Dies ist natürlich insofern Humbug, als dass der zugrundeliegende Film ja auf der Isla Sorna spielt, auf der es keine Gehege mit Zäunen gibt. Spieltechnisch geht es eher altbacken und unspektakulär zu.

Besser macht es da schon die Variante für Nintendos Handheld. Zumindest optisch und akustisch wird hier einiges geboten. Man ist überwiegend in einer isometrischen Perspektive als Dr. Grant unterwegs und muss sich seinen Weg durch die Insel kämpfen.



Jurassic Park III: Dino Defender (Windows) screenshot: Basically, run. (Bild: MobyGames)

## Trespasser: The Lost World – Jurassic Park

1998, Windows

Ein Ego-Shooter in der Welt von *Jurassic Park* in schicker 3D-Grafik und einer offenen Welt? Das klang Ende der 1990er Jahre wie Musik in den Ohren der Spieler. Dementsprechend groß war der Hype bei der Ankündigung von *Trespasser*. Auch der Name DreamWorks Interactive als entwickelndes Studio und die Beteiligung von Richard Attenborough als Sprecher waren durchaus verheißungsvoll.

Doch dann kam alles anders. Unter Zeitdruck des Publishers Electronic Arts viel zu früh veröffentlicht, ohne die Möglichkeit, die damals angesagten 3D-Grafikkarten zu nutzen, scheiterte das Spiel krachend. Die User waren enttäuscht über die zahlreichen Bugs und die vergleichsweise

miese Darstellung und strafte dies mit mageren Verkaufszahlen ab. Dabei war das Projekt durchaus ambitioniert und bot damals schon vieles, was heute zum Standard gehört. So war das Thema Open World seinerzeit keineswegs so präsent wie heute und auch die Physik der Engine war wegweisend.



Trespasser: The Lost World – Jurassic Park (Windows) screenshot: That's one dead stegosaur. (Bild: MobyGames)

## Warpath: Jurassic Park

1999, PlayStation

Auf den Kriegspfad im Dino-Style konnte man sich im Jahr 1999 auf Sonys PlayStation begeben. Es handelt sich bei *Warpath: Jurassic Park* zur Abwechslung um ein reines Fighting Game. Der Spieler schlüpft in die Rolle von acht verschiedenen Dinosauriern wie zum Beispiel T-Rex oder Ankylosaurus. Weitere sechs Arten können im Spielverlauf freigeschaltet werden.

Die Kampftechniken sind überwiegend als „realistisch“ zu bezeichnen, Feuerbälle oder Roundhouse Kicks sucht man also vergeblich. Das ist zwar zum einen gut, andererseits sorgt dies

auch für eine gewisse Langeweile. Im Kampf verlorengegangene Energie kann durch sporadisch auftauchende essbare Objekte wie Ziegen (!) oder Menschen (!! ) aufgefüllt werden. Als Schauplätze der Kämpfe dienen diverse aus den Filmen bekannte Locations. Grafisch wird einiges geboten, lediglich das Größenverhältnis der Saurier zueinander passt nicht immer. Das an sich interessante Spielkonzept nutzt sich jedoch schnell ab und die Intelligenz der Computergegner lässt zu wünschen übrig.

Zum Glück gibt es jedoch noch den Zweispielermodus, welcher einigermaßen Freude bereitet. Zudem kann man bei *Warpath: Jurassic Park* sogar noch etwas lernen, denn es ist ein Museumsmodus enthalten, in dem viele Fakten zu den ausgestorbenen Riesen vermittelt werden.



Warpath: Jurassic Park. (Bild: Electronic Arts, Inc. / Black Ops Entertainment, LLC)

Abschließend hier noch ein Foto meiner Sammlung von Jurassic-Park-Spielen für SEGAs Konsolen.



Verschiedene Jurassic Park Verpackungen. (Bild: Steffen Anton)

**Hiermit endet meine kleine Rückschau. Ich habe bewusst im Jahr 2000 einen Schnitt gemacht, und es gibt sicher noch eine Menge anderer Dino-Spiele. Falls Euch der eine oder andere Titel fehlt, schreibt ihn gern in die Kommentare!**

*Dieser Text ist ein Teil eines in der RETURN Ausgabe 45 (Mai 2021) erschienenen Artikels. Am 15.06.2022 erschien er auf der Webseite Retrokrum. Die hier vorliegende Fassung wurde maßgeblich für Videospiegelgeschichten überarbeitet.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 27. Mai 2023 um 08:45 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.