



GNO
AOU
ATE
E A



Es gibt immer wieder mal popkulturelle Ereignisse, die die Gesellschaft nachhaltig verändern. Wie die Veröffentlichung von "Star Wars", das erste iPhone, die Geburt von Harry Potter - oder das Beben, das in Wassergläsern auf der ganzen Welt sichtbar war, nachdem "Jurassic Park" in die Kinos kam und diese im Sturm eroberte. Dass ein derartiger Giganto-Erfolg auch offizielle Spiele nach sich ziehen würde, war selbstverständlich komplett unvermeidlich. Und die Fassung, mit der ich damals sehr viel Zeit verbracht habe, hatte die eine oder andere Überraschung in petto. Ganz wie hohes Gras voller Raptoren.



Meine Fresse, war "Jurassic Park" überall! 1993 gab es kein größeres gesellschaftliches Ereignis als Steven Spielbergs CGI- und Animatronik-Saurierwunder, das auf dem drei Jahre zuvor veröffentlichten, gleichnamigen [Roman von Michael Crichton](#) basierte. Und, ja, auch völlig zurecht - denn das war ein sensationeller Film. Ist ein sensationeller Film, noch bis heute. Denn man muss völlig neidlos

zugeben, das "Jurassic Park" selbst nach mittlerweile fast 30 Jahren kaum etwas von seiner damaligen Faszination verloren hat, und nicht zuletzt auch immer noch verdammt gut aussieht. Okay, die "Ich bin kein Freak, ich bin ein Hacker!"-Szenen wirken heute natürlich leicht unangenehm fremschämig, aber als Gesamtkunstwerk glänzt "Jurassic Park" noch bis heute genauso beeindruckend wie damals. Aber dennoch: Das war seinerzeit zum Teil schon ganz schön unangenehm - denn es gab da auf einmal Dinosaurier-Hefte, Dinosaurier-TV-Serien, [Dinosaurier-Lexika](#), Dinosaurier-Dokumentationen, Dinosaurier-Comics, Dinosaurier-Sammelbildchen, Dinosaurier-Backwaren, Dinosaurier-Schlüpper, Dinosaurier-Bettwäsche, Dinosaurier-Seife, Dinosaurier-Zahnbürsten, Dinosaurier-Joghurt, Dinosaurier-Kuchen, Dinosaurier-Brettspiele, Dinosaurier-McDonald's-Menüs, etc., etc. endloses etc. - wenn es existierte, hatte es einen verdammten Dinosaurier drauf. Die Scheiß-Viecher waren nach der Veröffentlichung des Films einige Jahre lang überall, es war eine elende Plage, die von einem gigantischen Asteroiden ausgerottet gehörte! Seufz.

Die Menschheit hatte echt keine Ahnung, was sie mit dem Film erwarten würde - und erst recht nicht, was der noch für Nachwirkungen haben sollte. "Jurassic Park" war schließlich nicht umsonst lange der erfolgreichste Film aller Zeiten, mit einem Einspielergebnis von mehr als einer Milliarde Dollar, bei Produktionskosten von speziell aus heutiger Sicht schrecklich lachhaft wirkenden 63 Millionen Dollar. Genau genommen ist der Dinowahn ja immer noch nicht vorbei - der Name "Jurassic Park" zieht noch bis heute zuverlässig, und zwar sowohl Leute in die Kinosäle hinein als auch vor den Computer oder die Konsole. Es gab in den letzten 28 Jahren kaum mal eine längere Periode, [in der kein "Jurassic Park"-Game erschienen wäre](#) - selbst als kein aktueller Film in den Kinos lief.

Wir halten also fest: Der ursprüngliche Film wurde nachweislich von jedem einzelnen Bewohner des Planeten Erde mindestens 17 Mal gesehen. Folgerichtig musste es Spiele dazu geben. Und selbstverständlich mussten sie im Falle der Computer- und Nintendo-Versionen von [Ocean Software](#) entwickelt werden - das waren einfach seinerzeit die üblichen Verdächtigen der über weite Teile belanglosen, aber zuverlässig gutes Geld in alle beteiligten Kassen spülenden Schnellschüsse aus der Filmversoftungshüfte. An sich war das aber keine gute Nachricht - denn zwar hatte Ocean im Laufe seiner vielen, vielen Existenzjahre auch das eine oder andere echt mindestens ganz okaye Spiel im Lizenz-Portfolio, ich denke da speziell an das 1992er ["The Addams Family"](#) oder auch das 1986er ["Batman"](#), das speziell durch seine isometrische 3D-Grafik für Aufsehen sorgte. Aber über weite Teile las sich der Katalog von Ocean wie eine Auflistung von Dont's der Lizenzverwurstungsmaschinerie: *"Cool World"*, *"Darkman"*, *"Hudson Hawk"*, *"Lethal Weapon"*, *"Miami Vice"*, *"Terminator 2"*, *"Total Recall"* - alles Dreck. Durch die Bank, jeder einzelne Titel davon - billiger, billiger Dreck.

Und trotzdem wurde im August 1992 verkündet, dass sich ebendiese Bande die prestigeträchtige *"Jurassic Park"*-Lizenz geschnappt hätte, zur Erstellung der Versionen für Amiga, PC und den Nintendo-Konsolen - nachzulesen beispielsweise [in der 30. Ausgabe der britischen "CU Amiga"](#) vom August 92. Zu diesem Zeitpunkt hatten die Dreharbeiten am Film gerade erst begonnen. Was war es



nun, das Steven Spielberg, einen bekanntermaßen großen Fan von qualitativ hochwertigen Spielen, dazu brachte, ausgerechnet Ocean die Hand zum Gruße zu reichen? Waren es die überlieferterweise zwei Millionen Dollar an Lizenzgebühren, die er einstrich? Möglich. Vielleicht aber auch die Zusage der Ocean-Chefzentrale, an dieses sehr relevante Projekt mehr Entwickler zu setzen als jemals zuvor in der Firmengeschichte? Denn als die Arbeiten an den Spielen begannen, arbeiteten nicht weniger als 13 Leute daran, davon allein vier Programmierer - heute würde eine derartige Manngröße mit etwas Glück als kleines Indie-Team durchgehen, damals jedoch war das für Ocean ein Mammutprojekt.

Die beispiellose Größe des Teams war für das Unternehmen insofern sehr wichtig, als dass da an zwei sehr unterschiedlichen Spielen gleichzeitig gearbeitet wurde - ich erläutere das gleich noch näher. Außerdem sicherte sich Spielberg kreative Vetorechte zu, und versorgte die Entwickler mit Materialien von den Drehs - allen voran ein frühes Drehbuch sowie Bilder von den Sets, Entwürfe der Dinosaurier und Tonbänder mit den Soundeffekten. Den finalen Film bekam die Truppe allerdings erst im Juni 93 zu sehen, kurz vor seiner Veröffentlichung, und auch kurz vor dem Abschluss der Arbeiten am Spiel. Sie hatten dann noch gerade mal einen Monat Zeit, eventuell nötige Änderungen im Spiel umzusetzen.

Die eigentlichen Arbeiten daran begannen aber knapp ein Jahr vorher, kurz nach dem Erwerb der Lizenz, genau genommen im November des Jahres 1992. Die ursprünglichste aller Fassungen war die Version für den Amiga 500, da sich die Entwicklungskits für den gerade frisch veröffentlichten Amiga 1200 seitens Commodore verspäteten. Nachdem diese dann aber endlich verfügbar wurden, wurde die komplette Entwicklung darauf umgestellt, und gleichzeitig die Varianten für die älteren Amiga-Modelle nach hinten geschoben. Die Entwicklung der Fassung für den IBM-PC erfolgte zeitgleich, und zwar auch von einem Großteil derselben Leute - und das ist auch die Version, auf die ich mich hier konzentrieren werde, da ich mit dieser den meisten Kontakt hatte.



Laut [Matt Wood](#), einem der beiden Hauptentwickler, was das ursprüngliche Design des Spiels sehr simpel geplant, deutlich mehr in der Tradition der typischen Ocean-Filmversoftungen stehend - also mit Plattformen und Herumhüpfereien und Minispielen und all dem nutzlosen Kram. Was dann dankbarerweise alles rausflog, wohl auch und gerade auf Anraten von Steven Spielberg hin. [Laut einer](#)

[Vorschau](#) in der Juli-93-Ausgabe des britischen Spielmagazins "The One" wurde das grundsätzliche Spieldesign drei bis vier Mal komplett umgekrempelt, bis man beim finalen Resultat ankam. Das war dann auch ungefähr der Zeitpunkt, zu dem ich das allererste Mal von dem Spiel erfuhr, aus der da veröffentlichten [Ausgabe der PC Games](#), in der eine sehr knappe Newsmeldung auf die Existenz des Projektes hinwies. Und schon kurz darauf, nämlich Ende Oktober 1993, erschien dann auch das Spiel, zeitgleich auf PC, Amiga 1200, SNES und Mega Drive - und zwar zuallererst in Europa, während zumindest die Computerfassungen erst knapp ein Jahr darauf [in den USA](#) erhältlich waren. Vom Timing her hat das bei uns auch noch super gepasst - denn in Deutschland kam der Film erst [am 2. September 1993](#) in die Kinos. Für das Spiel, das in der Ursprungsfassung von Bomico vertrieben wurde und auf drei Disketten daherkam, wurden im Schnitt 120 DM fällig - dafür bekam man immerhin auch eine der damals noch absolut seltenen kompletten Eindeutschungen. Nicht dass es in dem Spiel so irre viel Text zu übersetzen gäbe - aber hey, man nimmt, was man kriegt.

Und was man hier kriegt ist ein Spiel, das sich zwar schon irgendwie am Film orientiert, aber mehr auf der "inspired by"-Schiene unterwegs ist als tatsächlich spürbar der Handlung folgend. Denn die eine Sache, die es hier so gut wie gar nicht gibt, ist eine irgendwie nachvollziehbare Geschichte. [Im Handbuch](#) wird das generelle Szenario umrissen und die erste Hälfte des Films auf einer knappen Seite zusammengefasst - im Spiel gibt's aber bestenfalls ein paar traurige Zeilen hier und da. Und das Spiel beginnt auch mitten im Film, neben dem vom T-Rex umgekippten Jeep.

Man übernimmt die Rolle von Dr. Alan Grant, dargestellt im Film von [Sam Neill](#), und hat im ganzen Spiel eigentlich nur zwei Hauptaufgaben: 1.) Lex und Tim finden, die Enkelkinder vom Parkgründer John Hammond - und das gleich mehrmals. Und 2.) den Strom wieder zu aktivieren, damit die Überlebenden einen Notruf absetzen können, um von der Insel abgeholt zu werden. An diesen beiden Hauptzielen verläuft auch die Grenze zwischen zwei sehr unterschiedlichen Spielen, die sich aber irritierenderweise in einer Packung befinden. Denn der überwiegende Teil der ersten Hälfte von *"Jurassic Park"* besteht aus einem 2D-Action-Adventure, gezeigt aus einer schrägen Vogelperspektive, die stilistisch und spielerisch gaaanz leicht an *"The Chaos Engine"* erinnert - hallo Level 52! Und die komplette zweite Hälfte bestreitet man mit der Shotgun in der Hand, durch die Augen von Dr. Grant hindurch. Das sind zwei Spielerlebnisse, die unterschiedlicher nicht sein könnten, und die auf komplett getrennten Engines basieren, die über zwei unterschiedliche exe-Dateien aufgerufen werden. Und drückt man jeweils im Spiel die Esc-Taste, bekommt man sogar unterschiedliche Menüstrukturen und -Designs zu sehen. Wie gesagt - es hatte schon seinen Grund, warum Ocean da so ein großes Team rangesetzt hatte.



Ich halte mich mal an die vom Spiel vorgeschriebene Reihenfolge, und fange mit den 2D-Levels an, die man aus einer hübschen isometrischen Perspektive zu sehen bekommt. Okay, Dr. Grant hätte ich ohne Vorwissen nicht erkannt, denn er trägt hier nicht seinen im Film sehr markanten Hut. Außerdem rennt er mit einer energiebratzenden Taserkanone herum, mit der er sich unter anderem Riesen-Libellen und mit Steinbrocken nach ihm werfende Flugsaurier vom Hals hält. Okay, künstlerische Freiheit, hab schon verstanden. Jedenfalls sind die Levels nicht nur sehr groß, sondern vor allem auch labyrinthig aufgebaut, mit verschiedenen Höhenstufen, zu denen man erstmal den Auf- oder Abgang finden muss. Denn sich einfach irgendwo runterfallen zu lassen ist in den meisten Fällen leider nicht erlaubt - alles, was über die Höhe eines dickeren Teppichs hinaus geht, führt beim armen Dr. Grant zum sofortigen Tod.

Gelegentlich trifft man auf Computerterminals, die man benutzen und die darin enthaltenen Informationen auch aufmerksam studieren sollte, da man nur so aktuelle Missionsziele erhält oder bestimmte Tore öffnen kann, die passiert werden müssen. Jedenfalls läuft man hier durch die Gegend, sammelt Schlüsselkarten ein und hält alle verfügbaren Augen nach den beiden Kindern offen, um sie heil zum Besucherzentrum zurückzulotsen. Den Jungen findet man schon nach sehr kurzer Zeit im ersten Level, woraufhin er dann zuverlässig hinter einem her tritt.

Die junge Dame hingegen erfordert schon deutlich mehr Mühe, denn sie versteckt sich in der darauf folgenden Kanalisation - und sie da wieder herauszuholen, ist eine erstaunlich anstrengende Gedulds- und Nervenprobe. Denn zuerst muss man lange herumlaufen, um sie zu finden. Aber offenbar hat sich der Fuß umgeknickt oder einen Fingernagel eingerissen, jedenfalls kommt sie nicht mit. Also muss man weiter doof durch die Gegend rennen, um eine Kiste zu finden und diese dann im Schneckentempo durch die Kanäle zu ihr zu schieben schieben, jedenfalls bis man merkt, dass man das blöde Ding auch mit dem Taser anbraten kann, wodurch es deutlich zügiger unterwegs ist - und ist man dann endlich angekommen, hopst Lex auf die Kiste drauf, und man darf den ganzen Weg nochmal zurückgehen, die ganze Zeit umgeben von fiesen Viechern, die aus der trüben Suppe dauernd nach einem schnappen! Und kaum ist man draußen an der frischen Luft, dann kann die Trulla mit einem Mal doch wieder problemlos laufen! Raaaaaar!



Jedenfalls könnte man denken, dass das Herumrennen mit den Blagen nach einer der allseits gefürchteten Begleitmissionen klingt - nicht zuletzt, weil einem das Handbuch einem da auch entsprechende Sorgen einpflanzt. Ich zitiere mal: *“Tim und Lex sind verängstigt und haben sich irgendwo versteckt. Wenn du sie finden kannst, dann werden sie dir folgen so gut sie können. Manchmal sind sie jedoch zu verängstigt und stellen*

etwas Dummes an. Du musst sie vor den Dinosauriern schützen und sie aus Schwierigkeiten befreien, in die sie geraten könnten.” Das klingt erstmal nach einem meiner beiden Albträume. Ist aber schlussendlich tatsächlich gar nicht so schlimm - die beiden trotten nämlich stur nur hinter einem her und müssen gar nicht beschützt werden, da die Saurier sie nicht angreifen.

Das viel, viel größere Problem ist der Mangel an Übersicht: Die Levels sind zum Teil echt verdammt groß, und hier gibt es keine einblendbare Übersichtskarte! Man kann sich zwar an den gelegentlichen Computerterminals einen groben Überblick des Levels anzeigen lassen, aber mehr leider auch nicht. Und so besteht der Alltag in den 2D-Levels zu einem bemerkenswert großen Teil aus dem Ablatschen der Szenarien, immer schön entlang an blockierenden Bäumen, Büschen, Felsen, Wänden und Zäunen, wie eine drgrantförmige Ratte in einem übergroßen Labyrinth, während man sich pausenlos angreifende kleine und mittelgroße Saurier vom Leib hält - und zwar mit gerade mal zwei Waffen: Von Anfang an hat man den sogenannten *“Tazer”* in der Hand, was erstmal nichts anderes ist als ein überpowerter Elektroschocker, mit dem man kleinere Viecher ebenso zuverlässig wie blutig wegbraten kann.

Dieses Ding, das im Handbuch unter anderem *“elektrischer Hirtenstab”* genannt wird, was ich ganz wundervoll umständlich finde, ist unbegrenzt munitioniert, muss sich aber nach jedem Schuss kurz wiederaufladen. Alternativ gibt es noch das Schrotgewehr. Oder ist das ein MG? So richtig klar wird das nicht, irgendwie scheint es beides zu sein. Jedenfalls muss man dafür erstmal Munition finden, kann damit aber gerade größeres Urzeitgetier etwas zuverlässiger aus dem Weg räumen. Ich betone hier extra das *“etwas”*, denn so wahnsinnig viel nützlicher ist die Knarre gar nicht. Das Problem ist an dieser Stelle die Steuerung: Der gute Dr. Grant kann sich nur in acht Richtungen bewegen und folgerichtig auch nur in acht Richtungen feuern, während die Gegner aus allen Ecken und Enden kommen können - und die Geschosse der Knarre treffen natürlich nur, wenn sich der Schuss auf einer Linie mit dem Gegner befindet. Was weniger oft der Fall ist, als man denken könnte, wodurch ein Großteil der Schüsse irgendwo in der Pampa landet anstatt in den dafür vorgesehenen Saurierkörpern. Da hat der elektrische Hirtenstab, hihi, den Vorteil, dass er beim Auslösen etwa eine Sekunde lang aktiv bratzelt, und man ihn in dieser Zeit wild herumschwingen darf - wodurch man alle um einen herum stehenden Feindosaurier ganz gut erwischt.



So irre viel Abwechslung gibt es in deren Reihen aber eh nicht. Anfangs bekommt man es vor allem mit Horden an [Compsognathi](#) zu tun - kleine, aber nachhaltig nervende Stinker, da sie dauernd nachwachsen und im Rudel angreifen. Aber dankbarerweise gerade mit dem Tazer auch ratzfatz weg sind. Dann bekommt man es noch mit Dilophosauriern zu tun - das sind diese spuckenden Mistkriecher, die ihre Knödel erstaunlich weit schießen können. Und auch aus der Luft droht Gefahr: Zum einen von der *“tödlichen Dino-Drachenfliege”*, wie sie im Handbuch sensationell falsch übersetzt genannt wird - was nichts anderes ist als eine übergroße Libelle, die immer wieder mal angezischt kommt, um einen herumschwirrt und gelegentlich zusticht, wie Libellen das bekanntlich ja schon mal machen. Es gibt später auch noch eine dicke rote Biene, die genauso funktioniert wie die Libelle, aber halt anders aussieht. Und zum anderen ist da der gute Pterodactylus, der in verschiedenen Größen existiert und entweder verwegend nach Dr. Grant schnappt oder mit Steinbrocken nach ihm wirft. Spätestens hier merkt man, dass sich das Spiel eher am Buch als am Film orientiert - denn der Flugsaurier kam im Buch durchaus vor, im Film allerdings gar nicht. Oder jedenfalls nicht als Bedrohung.

Gleichzeitig gibt es hier auch diverses Verzierungsviechzeug, das einfach nur in der Gegend herumsteht und sich von dem bewaffneten Fleischbatzen nicht ablenken lässt. Der eine oder andere Brachiosaurus zum Beispiel hält seinen sehr langen Hals in die Luft und grinst friedlich - macht aber sonst nichts.

Auch die Gallimimi äsen erstmal ganz entspannt in der Gegend herum und lassen einen in Ruhe, solange man ihnen die gleiche höfliche Scheißegaligkeit zukommen lässt - falls man das nicht macht, stampfen sie mit Nachdruck auf einem herum. Der Stegoraurus dagegen steht einfach nur an einer großen Felswand und hämmert mit seinem stacheligen Schwanz dauernd dagegen - wodurch von oben kontinuierlich kleinere Brocken heruntergepurzelt kommen, denen man ausweichen sollte, wenn man Wert auf eine stabile Gesundheit legt. Dann gibt es noch Widersacher, die auf einzelne Levels beschränkt sind - wie zum Beispiel so kleinere Viecher, auf die man in der Kanalisation trifft, und die an übergroße Kellerasseln erinnern. An der gleichen Stelle findet man auch krokodilsähnliche Dinger, die immer wieder mal aus dem Schlamm tauchen und nach einem schnappen, falls man sich auch gerade darin befinden sollte, was auf Dauer ganz schön nervt. Immerhin darf man die Blödnasen mit etwas solidem Timing aber auch killen - anders als die Ichthyosaurier, die wie Delphine mit besorgniserregend großen Zähnen aussehen, ausschließlich in dem einen kurzen Schlauchboot-Abschnitt auf einen warten, und denen man aus dem Weg schippern muss.

Und dann gibt es noch einige Gegner, gegen die man gar nichts machen kann. Zum einen wartet da die Triceratops-Familie: An dem einen muss man sich vorbeischnuggeln, indem man ihm einen Haufen Beeren zur Ablenkung hinschmeißt, die man vorher erstmal aufsammeln muss. Und den anderen muss man als Rammbock missbrauchen, damit er einem den Weg freiräumt, indem er mit seinem stabilen Schädel an einer Wand



den vegetarischen Bulldozer macht. Und dann wartet natürlich auch noch Onkel T-Rex, vor dem man einfach nur wegrennen muss, [begleitet von hochdramatischer Musik](#).

Auf diesen kurzarmigen Banditen trifft man dankbarerweise nur ein einziges Mal, und zwar so in der Mitte des fünften Levels, wenn er seinen hungrigen Kopf von links ins Bild steckt und einen sehr hartnäckig verfolgt. Das einzige,

was man gegen ihn machen kann, ist ihm strategisch Leuchtfackeln in den Weg zu schmeißen, um ihn oder vielmehr sie kurzzeitig abzulenken. Wenn man das nicht schafft, was man bei den ersten 50 Versuchen nicht wird, dann wird man aufgefressen, unterlegt von angemessen knackigen Geräuschen.

Dieser Teil ist... anstrengend. Nicht das Gefressenwerden, das ist ein Klacks, sondern das Entkommen. Nicht nur, weil man sich beim Schmeißen der Fackeln nicht einen einzigen Fehlwurf erlauben darf - sondern vor allem, weil man lange vor der Begegnung mit dem T-Rex ohne jede Notwendigkeit ein nutzlos aussehendes und unschuldig in der Gegend herumstehendes Fass [blind einen Abhang runterschubsen muss](#), damit man das darin enthaltene Öl dann später, während der Verfolgung, [mit einer gut gezielten Fackel entzünden](#) und den Angriff des Sauriers damit stoppen kann. Etwas, das sonst an keiner anderen Stelle des Spiels gemacht werden muss, und auch nirgendwo irgendwie erklärt wird.

Ganz generell ist der Schwierigkeitsgrad der 2D-Levels echt nicht ohne - es gibt nämlich nur einen einzigen, und der ist bedrückend weit nach oben geschraubt. Das liegt nicht nur an den dauernd nachwachsenden und bevorzugt im Pulk jagenden Gegner, sondern auch an Dingen wie der abwesenden Speicherfunktion. Und Checkpunkte innerhalb der Levels gibt es auch keine, sondern ausschließlich Standardpasswörter für jeden einzelnen Level. Nein, Moment - für jede einzelne Welt. Die ihrerseits gerne mal in mehrere Unterlevels aufgeteilt sind, für die es aber keine Passwörter gibt. Und all das muss man mit einer eher knapp gehaltenen Energie durchqueren, die immerhin ganz nett in Form einer rotierenden Doppelhelix dargestellt ist. In einem Moment der ungeplanten Gönnerhaftigkeit haben die Entwickler immerhin ein klitzekleines Zugeständnis an die Wunderwelt der Fairness durchgehen lassen - denn geht man irgendwo drauf, geht es normalerweise an ebendieser Stelle auch direkt weiter. Jedenfalls solange man noch eines der drei Leben pro Welt in der Hinterhand hat. Wenn die weg sind, dann geht's auf jeden Fall vom letzten Passwort an von vorn los. Übrigens GENAU drei Leben pro Welt, denn es gibt keine Möglichkeit, weitere dazuzugewinnen. Drei pro Welt - das war's. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Immerhin gibt es das eine oder andere Extra, das einem hilft, so viel wie möglich aus diesen Versuchen rauszuholen: Wie zum Beispiel

das Medizinpäckchen, das einem die Lebensenergie sofort und vollständig wieder auffüllt - allerdings auch automatisch sofort benutzt wird, wenn man es aufsammelt, da es kein Inventar für eine spätere Verwendung gibt. Also, es gibt schon ein Inventar, aufrufbar über die Taste "I" - aber über dieses wechselt man nur zwischen den beiden Waffen hin und her, sonst nichts.



Soooo, also: Die 2D-Abschnitte sind ganz hübsch anzusehen, aber übermäßig groß, übermäßig unübersichtlich und vor allem übermäßig schwer - und was gibt's da noch? Nun, natürlich die zweite Hälfte des Spiels, auf die man in Welt 3 bereits einen sehr kurzen und komplett feindfreien Vorgeschmack erhält. Denn wie eingangs schon erwähnt, pochen zwei SEHR unterschiedliche Herzen in, ach, der Brust von "Jurassic Park" - eines in 2D und eines in 3D! Denn hat man die vermaledeiten Kinder endlich im Besucherzentrum abgeliefert, stellt Hammond fest, dass der Strom aus ist - und fordert einen auf, diesen Zustand doch bitte schleunigst zu ändern, damit man endlich von dieser Urzeitkrebs-verseuchten Insel fortkommt. Und das ist dann auch der Moment, in dem das Spiel jegliche Action-Adventure-Ambitionen achtlos in die Ecke schnipst. Denn eines wird da mit einem Mal sehr klar: Die Ocean-Entwickler haben "Wolfenstein 3D" sehr aufmerksam gespielt, und sie fanden es super!

Ab Level 7 bekommt man das Spiel nur noch durch die Augen und über den Schrotgewehrlauf von Dr. Grant zu sehen. Man läuft durch zum Teil verdammt große und bevorzugt auch ziemlich unübersichtliche Büros, Kellergewölbe und Lager - aber auch mal Außengelände. Die allesamt von Velociraptoren verseucht sind, gegen die man nur ein Mittel hat: das Schrotgewehr. Für das es nicht eben viel Munition gibt, angesichts der Tatsache, dass man es speziell in den Außenlevels im Sekundentakt mit den leider immergleich agierenden cleveren Mädchen zu tun bekommt. Und anders als in den 2D-Abschnitten gibt es hier auch keine energiezehrende Alternative, wenn einem die



Patronen ausgehen. Übersetzung: Wenn die Munition alle ist - Pech gehabt. Dann kann man halt nicht mehr schießen, sondern nur noch wegrennen.

Technisch sind die 3D-Abschnitte für ein Mitt-93er Spiel gar nicht mal schlecht. "Doom" war zu diesem Zeitpunkt ja noch einige Monate entfernt, sodass das ein Jahr vor

"Jurassic Park" veröffentlichte "Wolfenstein 3D" noch immer die grafische Hauptkonkurrenz war. Und im Vergleich zu dem war das hier Gezeigte echt nicht übel: Kurbelte man den Detailgrad ganz nach oben, gab es volltexturierte Levels mit vielen in der Gegend herumstehenden 3D-Objekten, verschiedenen Höhenstufen und schrägen Flächen zu sehen. Okay, in den Außenbereichen wartete auch ein Distanznebel, auf den das N64 superstolz gewesen wäre. Und es gab auch eine Tonne an Fehlern in der 3D-Geometrie, mit flackernden Texturen und Löchern in den Polygon-Objekten. Trotzdem: Für eine in sehr kurzer Zeit aus dem Nichts entwickelte Erstlings-3D-Engine war das hier schon sehr respektabel. Bis zum Erscheinen von "Doom" im Dezember 1993 war dieser Teil von "Jurassic Park" der hübscheste 3D-Shooter, wie ich finde.

Diese netten Bilder hatten aber ihren Preis - und zwar vor allem im Bereich der Hardwareanforderungen, die speziell für die damalige Zeit schon erschreckend hoch waren. Selbst heute noch muss man in der DOSbox die CPU-Zyklen eklatant nach oben drehen, wenn das Spiel flüssig laufen soll. Nicht für die 2D-Abschnitte - die liefen damals auch auf Streichholz-befeuerten 386ern mit 20 MHz noch völlig problemlos, während man für den halbwegs zuckelfreien 3D-Spaß mindestens einen 486er mit 33 MHz benötigte. Und selbst dann sollte man das standardmäßig recht kleine 3D-Fenster besser nicht über einen Druck auf die F1-Taste in den Vollbild-Modus schalten. Immerhin darf man hier den Detailgrad in mehreren Stufen nach unten kurbeln - und zwar so lange, bis nur noch ein paar nackte Polygone vor rabenschwarzem Hintergrund verbleiben.

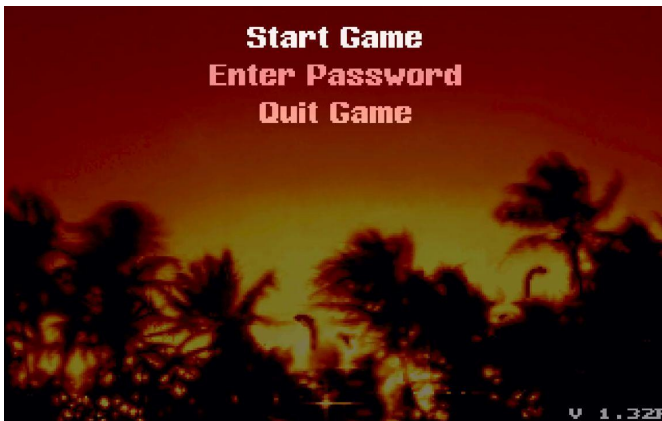
Interessanterweise bietet *“Jurassic Park”* einige fortgeschrittene 3D-Features - so kann man zum Beispiel auf Tastendruck nach oben und unten schauen, was zwar schon im 1992er Rollenspielklassiker *“Ultima Underworld”* möglich war, aber in einem schnellen Shooter brandneu. Die Frage war und ist nur: wozu zum Henker? Sieht schon dramatisch aus, keine Frage - aber man braucht es im ganzen Spiel nicht ein Mal. Gleichzeitig packt es an anderen Stellen beeindruckend konsequent die Stoppschilder aus - denn man kann nicht rennen, nicht springen, sich nicht ducken oder sonstwie etwas machen, was über die normale Fortbewegung im Spazierschritt hinausgeht. Immerhin gibt es in diesen Abschnitten eine fleißig mitrotierende Übersichtskarte in der linken oberen Ecke, sowie eine selbständig geführte Automap, die man jederzeit einblenden darf, und die auch in der Tat sehr hilfreich ist. Genauso wie das eine neue Item, das in den 3D-Levels herumliegt: Nämlich das Nachtsichtgerät, das für mehr Übersicht in den zum Teil arschdunklen Räumen sorgt. Bzw. für mehr Grünsicht. Und das im Handbuch mit keiner Silbe erwähnt wird.



Der wohl deutlichste Hinweis darauf, dass *“Jurassic Park”* ein Shooter aus dem Jahr 1993 ist, ist wohl, dass sämtliche Gegner, NPCs und Standard-Gegenstände mithilfe von Sprites dargestellt werden - und die Raptoren die einzigen aus dieser Liste sind, die zumindest zaghaft animiert wurden. In vollem Angriff sehen die auch echt gut aus, mit weit aufgerissenem Maul voller gut geschliffener Zähne und enthusiastisch nach vorne gestreckten Drgrantkillerklauen. Ihre normalen Laufbewegungen dagegen sehen irgendwie ganz schön albern aus - da hatte ich im Hinterkopf immer die Benny-Hill-Musik laufen.

Was es aber stattdessen zu hören gibt, ist ein ebenso schöner wie sehr atmosphärischer Soundtrack aus dem Keyboard von Dean Evans, einem von Oceans Haus- und Hofmusikern. Leider besteht die komplette Musikuntermalung aus gerade mal acht bis zehn Stücken, je nach Zählweise, was bedeutet, dass in unterschiedlichen Levels immer wieder mal recycelt wird: So sind beispielsweise die Kompositionen der Welten 1&6 identisch, 2&5 auch - und in den vier finalen 3D-Abschnitten wird durchgehend das eine gleiche Mysterium im Hintergrund abgespult.

Was ganz cool ist, ist dass man je nach gewählter Plattform zwar im Großen und Ganzen die gleichen Stücke zu hören bekommt, aber immer in unterschiedlich ausgeprägter Klangpracht. Die simpelste Variante gab's bei der Disketten-Version der PC-Fassung - da wartet reiner auf FM-Synthese basierender Adlib-Sound, etwas simpel, aber angenehm klar instrumentiert. Die Amiga-Version ist da im Vergleich schon deutlich pompöser, und die etwas später nachgereichte CD-Version auf dem PC bietet auch sehr aufwändige



Arrangements - auch wenn die Stücke an sich immer gleich bleiben. Eine Sache, die bei der Musikuntermalung sehr stark auffällig ist, dass die Stücke von Dean Evans nicht mal ansatzweise etwas mit den legendären Original-Kompositionen von John Williams zu tun haben - diese auch noch für viel Geld zu lizenzieren wollte man bei Ocean dann wohl nicht mehr. Dafür aber enthielten die vorhin bereits angesprochenen

Tonbänder, die das Entwicklungsteam von den Filmdrehs erhielt, auch viele der Original-Soundeffekte, die auch so im Spiel gelandet sind - wodurch die Minisaurier, die Spuckstinker, die Raptoren oder der T-Rex hier genauso schrill und schrecklich quietschen, gackern und brüllen wie im Film. Eine der subtilsten Anwendungen dieser Vorlagen findet sich im Hauptmenü: Das besteht nämlich ausschließlich aus typischen Dschungelgeräuschen, in das über einen Zufallsgenerator Original-Soundeffekte der Bewohner vom Jurassic Park beigemischt werden. Außerdem gibt es in den 3D-Abschnitten sogar kontextbezogene Musikeinspieler: Naht ein Raptorenangriff, wird das normale Atmosphärengedudel [von kurzen Actionloops überlagert](#).

Was haben denn die Saurierversteher der damaligen Spielepresse zu "Jurassic Park" zu schreiben gehabt? Nun, [in der 119. Ausgabe](#) der amerikanischen "Computer & Video Games" war Tester Neil Harris nur so mittelbegeistert: *"It's amazing that Amblin Entertainment allowed this game to get out the door. They wouldn't have released the movie in this shape, it would have gone back to the editing room. If you're interested in the ultimate dinosaur experience, read Crichton's book, or rent the movie when it comes out on video. You'll do much better."* - am Ende gab's keine Wertung, aber die wäre wohl eh nicht so irre hoch ausgefallen. Anders als [die 85% in der Erstausgabe](#) der britischen "PC Action" vom Dezember 93, oder die 89% [in der 60. Ausgabe von "The One"](#), wo es heißt: *"The game's not perfect - but even so, at the end of the day, if you like dinos, the movie or simply a good game, you'll love this."*

In unseren Saurierbreiten tummelten sich die Wertungen in allen möglichen Regionen. Nichts als Begeisterung erntete das Spiel [von Oliver Menne in der PC Games 12/93](#), wo "Jurassic Park" Teil des Covers ist, mitsamt der Unterzeile "Noch besser als im Kino". Folgerichtig bekommt das hier fette 90% sowie den "PC Games Award" an den Raptoren getackert, zusammen mit dem folgenden Fazit: "Das hätte wirklich niemand erwartet. Zeichnete sich Ocean bislang eher durch mäßige Filmumsetzungen aus, so beweisen sie mit Jurassic Park jedem Kritiker das Gegenteil. Atmosphärisch eine Meisterleistung, allein durch die tollen Soundeffekte und starken Grafiken. Man kann sich so richtig in die Lage des tapferen Dinojägers hineinversetzen, mit ihm scheinbar unschaffbare Aufträge durchstehen und schließlich über den errungenen Sieg freuen. Über die Zweiteilung des Spielablaufs kann man sicherlich streiten, doch wird Jurassic Park bestimmt einer der Weihnachtshits 1993." Nochmal einen Zähler mehr gibt's in der zeitgleich erschienenen Play Time aus gleichem Hause, [wo Michael Erlwein meint](#): "Endlich kann man ohne größere Einschränkung sagen, daß Ocean gute Arbeit geleistet hat. Ein bißchen schwer ist es teilweise, da vor allen Dingen in den ersten Levels die Dinos teilweise aus dem Nichts auftauchen und auch die Hardware wird mit einem guten 386er und 4 MB RAM recht beansprucht. Wer aber über die nötige Geduld und den passenden Rechner verfügt, der hat mit Jurassic Park eine der besten Filmumsetzungen seit sehr langer Zeit vor sich und kann sich auf spannende Unterhaltung freuen. Den Film sollte man sich aber vorher trotzdem erst anschauen."



Große Freude auch im Hause ASM: [Gesamturteil 11 von 12 Punkten](#), dazu der folgende Rausschmeißer von Testerin Vera Brinkmann: "Für mich zählt Jurassic Park auf jeden Fall zu den Action-Knallern." [Etwas weniger Begeisterung gab's in der Power Play](#): Christian von Duisburg hatte für das Spiel nicht nur vergleichsweise niedrige 76% übrig, sondern auch noch schlimme, schlimme Reime wie "Trotz Abfallgrube lacht der Bube", die seinerzeit leider sehr viele Power-Play-Tests verseuchten. Sein Fazit: "Es ist vollbracht – nun sollte jeder Dino einen freudigen Bölpser fahren lassen. Obwohl Oceans Filmlizenzen bisher ein flaes Gefühl in der Magengegend hinterließen, kann sich die Endversion von Jurassic Park durchaus sehen lassen. Die quirlige Mischung aus Action und Ballerei streift den Film zwar nur thematisch, kommt aber dem Dinosaurierspektakel zumindest atmosphärisch recht nahe. Jurassic Park ist nach TFX ein weiteres Highlight in der Ocean-Produktpalette - echte Jurassic-Fans sollten die Dinojagd auf jeden Fall genauer unter die Lupe nehmen." Ganz unten am Wertungsspektrum lauert Boris Schneider [mit 61% in der PC Player](#). Er kann die 2D-Abschnitte überhaupt nicht ausstehen, und meint zum Abschluss seines Zweiseiters: "Technisch ist das alles professionell gestaltet, aber spielerisch wahrlich kein Meisterwerk. Für die sonst so üble Kategorie 'Spiel zum Film' stellt Jurassic Park aber einen echten Fortschritt dar."

Wie ging's dann mit dem Raptorengeschnetzelten weiter? Zeitgleich mit der PC-Version erschien das Spiel auch in einer Fassung speziell für den seinerzeit noch ofenfrischen Amiga 1200. Diese Version, die auf vier Disketten ausgeliefert wurde, war zumindest in den 2D-Abschnitten [identisch zur PC-Variante](#), auch wenn sie gelegentlich ein bisschen ruckelte. Nix, was weh tun würde, außerdem klang diese Version wie schon erwähnt besser als das Adlib-Pendant. Die 3D-Abschnitte dagegen - eieieieiei. Scheußlich! Schlicht scheußlich! Welten von den PC-Kellern entfernt, und ehrlicherwise noch nicht mal in der Nähe von "Wolfenstein 3D" zu finden: Hier gibt es nur sehr wenige Texturen, und wenn, dann sind sie grober aufgelöst als französische Backsteine. Das 3D-Fenster ist winzig, trotzdem ruckelt alles wie die Seuche, die Ladezeiten ziehen sich ewig hin, die Gegner- und NPC-Sprites sind eine grobpixelige Tragik - und dann gibt es hier auch noch deutlich weniger 3D-Ausflüge. Und das war wohlgermerkt auf dem an sich ziemlich leistungsfähigen Amiga 1200! Abgefahrenerweise enthielt diese Fassung im internen Programcode eine komplett in Großbuchstaben getippte [Nachricht an potenzielle Cracker](#) des Spiels: "CRACK THIS GAME AND YOU DIE!!!!!! I AM NOT KIDDING!! I KNOW WHO YOU ALL ARE!! YOU HAVE BEEN WARNED!!!!"



Nun, warum nicht? Der Frust von Programmierer [Robert Walker](#) musste offensichtlich mal raus. Wertungstechnisch war diese Version trotz aller Unzulänglichkeiten nicht so irre weit von ihrem PC-Kumpel entfernt. So gab's zum Beispiel 65% von Jack Fischer [im Amiga Joker 1/94](#), oder 73% in der einen Monat darauf veröffentlichten [Amiga Games](#). Was mich ehrlich gesagt ziemlich verwundert, denn ich zitiere mal aus

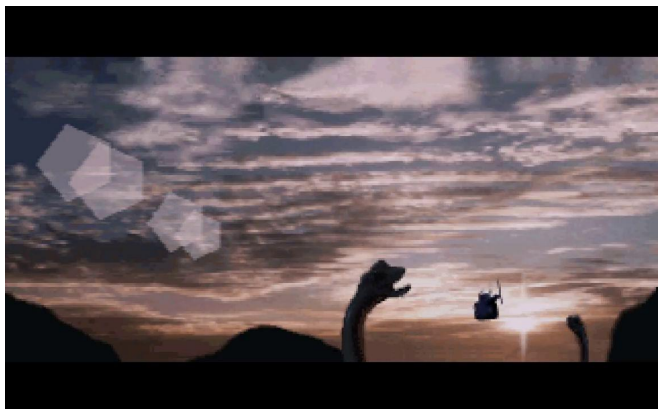
dem Test: "Jurassic Park merkt man an, dass es schnell zusammengeschustert wurde, um rechtzeitig auf der Dino-Welle mitschwimmen zu können. Insgesamt eine herbe Enttäuschung, die keinesfalls einer Filmumsetzung würdig ist." - nach so einem verbalen Kinnhaken erwartet man vielleicht eine 20er Wertung am Ende. Aber nö, da steht eine 83 für die Motivation sowie eine 73 als Gesamtwertung. Tester Lutz Mahle schreibt in seinem Fazit: "Nachdem ich das Buch gelesen und den Film gesehen hatte, wollte ich unbedingt das Game spielen. Leider konnte mich die lang erwartete Gameumsetzung des Films nicht in Begeisterungstürme versetzen. Ich hätte mir mehr eine Art Adventure mit Action-Elementen gewünscht, in dem mehr von der Geschichte des Buches vermittelt werden kann."

Und da auch Kollege Hans Ippisch in seinem Meinungskasten nichts Gutes über das Spiel zu sagen hat, verwundert einen die schlussendlich recht hohe Endwertung dann doch irgendwie. Dazu kommt noch dieser sehr merkwürdige Satz von Hans: "Über eines haben wir uns gewundert: Wo sind bei der 3D-Sequenz die Dinos geblieben? Wir haben gespielt wie die Verrückten, doch wir haben sie wirklich nicht gefunden! Sollten sie enthalten sein, so meldet es unverzüglich bei uns!"

Nun, Hans, ich mag 28 Jahre zu spät dran sein, aber ich kann trotzdem weiterhelfen: Man muss nur weiter als bis zum dritten Level spielen, dann sieht man sie auch. Denn nur im allerersten 3D-Abschnitt, eben dem dritten Level, gibt es in der Tat keinerlei Gegner - in den späteren dann natürlich schon, und dann auch nicht gerade wenig. Ich behaupte mal verwegen: In das Spiel wurde deutlich mehr Arbeit investiert als in diesen Test.

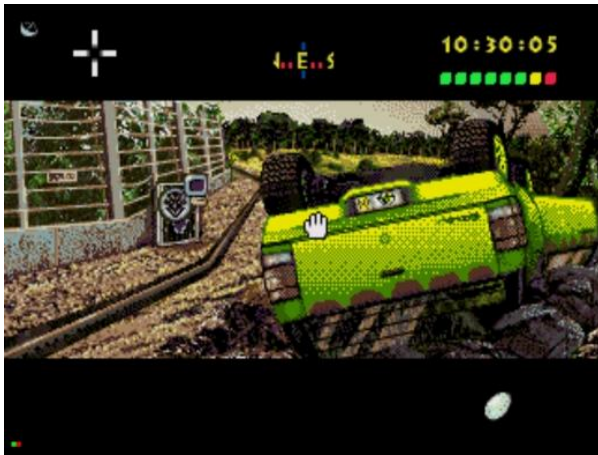
Die Version für Standard-Amigas folgte knapp ein halbes Jahr darauf, und enthielt nicht nur eine [nochmals heftigere interne Nachricht an die Cracker da draußen](#), sondern vor allem auch noch mehr technische Sargnägel - diese Fassung kann wirklich keinem Menschen mehr ruhigen Gewissens empfohlen werden, auch wenn sie an sich inhaltsgleich ist. Deutlich interessanter war da schon die CD-Fassung der PC-Version, die etwa vier Monate nach der Disketten-Variante erschien - vor allem wegen des bereits erwähnten neuen Soundtracks, der direkt von der CD abgespult wurde und wirklich gut ins Ohr ging. Die andere nennenswerte Erweiterung betraf die Grafik, und da speziell die Rendergrafik. Denn in der ursprünglichen Veröffentlichung gab es genau ein gerendertes Bild eines "Jurassic Park"-Jeeps, der vor den Toren des Parks herumstand sowie eine superkurze Helikopter-Wegflughanimation ganz am Ende - das war's. In der CD-Fassung wurde da mächtig draufgeklotzt - denn jetzt fährt der Jeep ins Tor rein!

Okay, ist dann vielleicht doch nicht ganz so hosensprengend, wie man denken könnte. Die Ladezeiten ließen sich durch eine Komplettinstallation auf der Festplatte verkürzen, wofür statt knapp fünf Megabyte dann zwölf fällig wurden. Alternativ durfte man jetzt auch komplett auf eine Installation verzichten und direkt von CD spielen, wodurch auf der Platte nur ein paar Kilobyte für die Konfigurationsdatei abgeknapst



wurden. Ansonsten befand sich noch eine Slideshow zum damals brandheißen Action-Flugsimulator "[TFX](#)" von Digital Image Design auf der CD, den ich hier bei passender Gelegenheit echt auch mal besprechen sollte. Ich erinnere mich irgendwie daran, dass der an sich ganz cool war. Naja, egal. Die CD-Version von "Jurassic Park" erhielt in der Power Play 3/94 mit 76% [genau dieselbe Wertung wie sein Disketten-Bruder](#) - in der PC Games 4/94 dagegen gab es nur noch [eine 79 statt einer 90](#). Ohne jegliche Erklärung für diesen tiefen Fall innerhalb von gerade mal fünf Monaten.

Und danach - danach folgten gefühlt noch 2000 weitere offizielle "Jurassic Park"-Spiele. Denn die Dinomania war ja nach dem ersten Spiel noch nicht vorbei - noch lange nicht! In den nachfolgenden Monaten erschienen noch Umsetzungen des Films für Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo, Mega-CD, Game Gear, NES, Master System etc. Die ganzen Nintendo-Spiele wurden auch von Ocean entwickelt, die anderen von Blue Sky Software für Sega. Ihr wisst schon, Blue Sky Software - die eigentlich zu diesem Zeitpunkt "Aladdin" hätten machen sollen, sich aber lieber für "Jurassic Park" entschieden. [Mehr dazu in Level 27 hier](#). Jedenfalls boten all diese Versionen zum Teil enorm andere Spielerfahrungen: Die Variante fürs Super Nintendo zum Beispiel folgte zwar dem getrennten 2D-/3D-Aufbau des PC-Spiels, [packte diesen aber in komplett neue Levels](#)



[und veränderte Grafik](#). Und sieht wesentlich besser aus als die Amiga-Version, wie ich finde. Und Dr. Grant trägt auch endlich Hut! Das fiese an diesem Spiel ist aber die komplette Abwesenheit eines Speichersystems - es gibt noch nicht mal Passwörter! Was in Verbindung mit dem echt hohen Schwierigkeitsgrad für ein wahnsinnig frustrierendes Erlebnis gesorgt hat, das man sich allen Ernstes jedes einzelne Mal am Stück gönnen musste! Der Mega-Drive-Ausflug war ein gerade für die damalige Zeit [sehr typischer Sidescroller](#).

Und das Spiel fürs Mega-CD war eher [eine "Myst"-artige Knobelei](#), auf der man sich auf vordefinierten Wegen von Bild zu Bild über die Insel bewegte, Rätsel löste und etwas über Dinosaurier lernte - teilweise verbunden durch vorgerenderte 3D-Kamerafahrten. Im Grunde ist das ein Point-n-Click-Adventure, nur halt leider kein besonders gutes. Das waren nur ein paar ausgewählte Beispiele, und dabei bin ich noch nicht mal auf die Tonnen an Dino-Trittbrettspieleprodukte zu sprechen gekommen, die nach dem Erfolg des Films wie Raptoren aus dem hohen Gras sprangen.

Wer das ursprüngliche "Jurassic Park"-Spiel heute nochmal erleben möchte, kann sich leider nur in den Tiefen des International Superwebs oder auf Flohmärkten danach umsehen - denn das Spiel wurde niemals wiederveröffentlicht, und findet sich auch heute in keinem der üblich verdächtigen Digitalkauffachgeschäfte. Aber ehrlicherweise muss man das heute auch eigentlich nicht mehr. Ich habe ja damals prinzipiell alles gespielt, was über eine Ego-Perspektive verfügte - und die Screenshots, die ich in den Tests der PC Player und PC Games von "Jurassic Park" zu sehen bekam, sahen verdammt lecker aus! Und dann fängt dieses Spiel so eelend öde an, mit den labyrinthigen 2D-Abschnitten, die sich ausgewalzt in die Länge ziehen als ein überfahrenes Eichhörnchen auf der Autobahn, mit absurden Sprüngen im Schwierigkeitsgrad, wirklich nervenden Abschnitten wie der Befreiung von Lex aus der Kanalisation oder der Flucht vor dem T-Rex - und all das ohne die Möglichkeit, zwischendurch mal den Spielfortschritt zu sichern. Zwar sehen diese Levels an sich ganz nett aus, sind aber leider auch komplett leblos - kein Sichimwindwiegen der Bäume, keine wackelnden Gräser, nichts. Die Umgebung ist steif wie eine Tiefkühlkrabbe.

Immerhin wurde der geduldige, frustresistente und offensichtlich ohne jegliche andere Software im Haus befindliche Spieler belohnt, wenn er nur lang genug dran blieb: Denn zwar sind die 3D-Abschnitte inhaltlich noch leerer als ihre 2D-Kumpels, sahen damals aber wenigstens verdammt beeindruckend aus. Und wenn man an dieser Stelle die Definition ein bisschen dehnt und die Augen nur heftig genug zukneift, vielleicht mit etwas Unterstützung von Maschinen, dann kann man *“Jurassic Park”* auch durchaus schon als Survival-Horror-Game bezeichnen: Sehr wenige Ressourcen, übermächtige Feinde, das Scheitern immer nur einen Klick entfernt - doch, kann man schon so durchgehen lassen. Zu schade nur, dass auf das ganze Drumherum insgesamt so wenig Wert gelegt wurde: Die Handlung ist bestenfalls spartanisch inszeniert, mehr als ein paar knappe Textzeilen sowie grob gescannte Figurenporträts gibt es nicht zur Fortführung der Story. Und dann hört das Spiel auch einfach so auf, ganz ohne ein irgendwie interessantes oder spannendes Finale. Tür auf, Dr. Grant raus, Bumms, Aus.



Kurz gesagt: Als Spiel an sich taugt das aus heutiger Sicht echt nicht mehr viel, in keinerlei Hinsicht. Aber alleine für den Abgefahretheitsgrad der wilden Genremischung, die noch bis heute einzigartig ist, und für die zwei de facto komplett unterschiedliche Spiele leicht ungeschickt aneinandergetackert wurden, sollte man es durchaus mal zumindest ausprobiert haben. Außerdem ist die Musik von Dean Evans echt gut. Und im großen Gesamtkunstwerk der Spiele zu Filmen macht *“Jurassic Park”* dann doch irgendwie eine zumindest nicht vollkommen furchtbare Figur.

Dass es auch anders geht, bewies ein Spiel, das etwa zur gleichen Zeit erschien, ebenfalls auf einer enorm populären Filmserie basierte, ebenfalls gerne der Gottkaiser der Ego-Shooter gewesen wäre, und auf ganz andere Weise und deutlich spektakulärer scheiterte als *“Jurassic Park”*. Ich rede natürlich von [“Terminator Rampage”](#). Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Weitere Links:

- Levelcheats: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/941935-jurassic-park/cheats>
- amerikanische Printwerbung:
<https://www.mobygames.com/game/dos/jurassic-park/promo/promoImageId,791001/>
- Walkthrough:
<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/941935-jurassic-park/faqs/66794>
- Übersicht der Levelkarten:
<https://www.oldgames.sk/en/game/jurassic-park/download/10447/>
-