

Legendär schlecht:

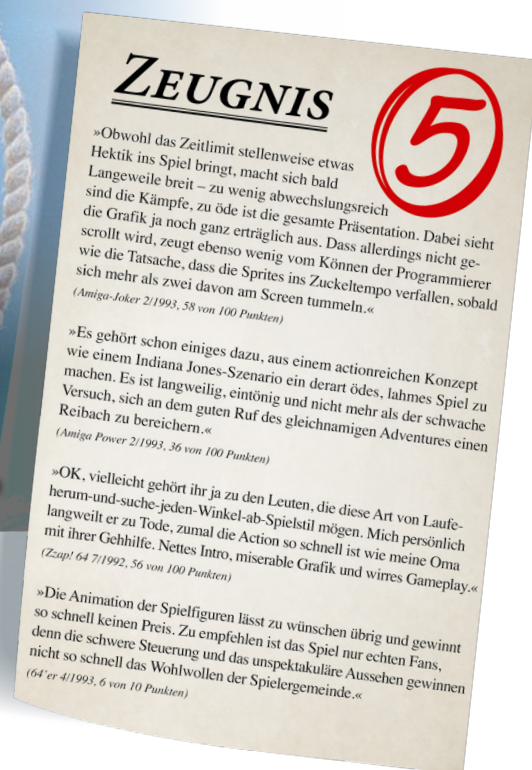
Indiana Jones and the Fate of Atlantis – The Action Game

INDYS DOPPELTES SPIEL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Er lernte einst eine VHS-Kopie des ersten Indy-Films nahezu auswendig und ist heute noch empört, dass Sean Connery für seine Nebenrolle in »Der letzte Kreuzzug« keinen Oscar erhielt.



Auf DVD: Video-Special

Bei Fate of Atlantis seufzen gereifte Adventure-Fans entzückt. Weniger angenehm sind die Erinnerungen an das gleichnamige Actionspiel, in dem Indy auf isometrische Irrwege gerät. Von Heinrich Lenhardt

Wir schreiben das Jahr 1938. Die Nazis sind auf der Suche nach Atlantis, um eine geheimnisvolle Energiequelle für Vernichtungswaffen anzuzapfen. Als die Schergen von Dr. Übermann zwei Artefakte aus der Sammlung von Indiana Jones stehlen, bricht der Archäologe zusammen mit Sophia Hapgood auf. Unsere Helden müssen eine Vielzahl von Abenteuern überstehen, um Atlantis rechtzeitig zu erreichen.

Das nächste Indy-Abenteuer nach dem Film »Der letzte Kreuzzug« fand nicht im Kino

statt: Diese Atlantis-Geschichte dachten sich Hal Barwood und Noah Falstein von Lucasfilm Games aus. Resultierte sie in einem guten Spiel? Die Antwort lautet »ja« und »nein« zugleich. Denn während in den USA ein vielgerühmtes Grafik-Adventure entstand, erwachte in England sein böser Zwilling zum Leben, der Spielspaß und Motivation raubt wie Nazis archäologische Fundstücke.

Adventure-Hoch, Action-Tief

Eine ähnliche unheilvolle Konstellation gibt es schon 1989, als das Grafik-Adventure zum Film »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« zunächst nur für PC erscheint. Damit die rückständigen Europäer mit ihrer 8-Bit-Hardware nicht völlig leer ausgehen, wird auch ein separates Actionspiel geplant. Da vertraut LucasArts auf die Kompetenz des britischen Bündnispartners U.S. Gold, einem Spezialisten für Lizenztitel fragwürdiger

Qualität. So erstaunt es niemanden, dass dabei ein träges Plattformgepeitsche mit unfairer Leveldesign herauskommt, welches dem großen Adventure-Bruder qualitativ nicht mal bis zur Gürtelschlaufe reicht. Außer Presse und Kunden hat's anscheinend keinen gestört: Als Indy rund drei Jahre später wieder zur Pixelpeitsche greift, wiederholt sich das doppelte Spiel, wenn auch mit neuen Extremen: Während das Fate-of-Atlantis-Adventure besser als sein Vorgänger ist, steigert sich das Actionspiel in die entgegengesetzte Richtung: noch dümmere, noch fiesere, noch rundherum schlechtere.

Aufgerissener Mund, panikgeweitete Augen, ungläubiges Entsetzen: Der Blick von Indys Gefährtin Sophia lässt Böses ahnen, wie sie da an ihren Helden geklammert über irgendwelche Abgründe schwingt. Das im Hintergrund abgebildete U-Boot legt den Verdacht nahe, dass sich die Seilschaft unter



Die wenigen Aussagen und Informationen werden nicht etwa als Klartext angezeigt, sondern in Form von roten Symbolen.



Stealth für Arme: Beim Anschleichen an den Stützpunkt meiden unsere Helden die herumsausenden Scheinwerferkegel.

Genre: Actionspiel

Publisher: U.S. Gold/LucasArts

Entwickler: Attention to Detail

Veröffentlichung: 1992

Legendär, weil: ... nach dem Riesenerfolg von Der letzte Kreuzzug die Vorfreude auf eine ganz neue Indiana-Jones-Geschichte gewaltig war. Dieses Actionspiel erschien kurz nach dem grandiosen Adventure gleichen Namens ...

Schlecht, weil: ... ohne auch nur ansatzweise an dessen Qualitäten anzuknüpfen. Hier gibt's lachhaftes Herumgehampel mit anstrengender Steuerung, unzumutbaren Designideen und bemerkenswert wenig Action – die gelegentlichen Kampfeinlagen sind ebenso simpel wie lästig.

Fazit: Indiana Jones hasst Nazis, Schlangen und untalentierte Entwickler, die solche lieblosen Spielbarkeitsruinen produzieren. Hochgradig hirnrissiges Action-Adventure, das mit langen Laufwegen, löchriger Logik und tausend Toden frustriert.

Wasser befindet, aber mangelnder Realismus beim Packungsbild ist hier noch das geringste Problem. Entwicklungsteam Attention to Detail hatte für LucasArts bereits das Plattform-Puzzlespiel Night Shift gemacht, doch mit dem Actionableger der Fate-of-Atlantis-Story war das Studio heillos überfordert.

Ruckelorgie der toten Winkel

Die Grafiktechnologie ist State of the Art – zumindest nach den Maßstäben von 1984. Da macht das Spectrum-Spiel Knight Lore die isometrische Ansicht bei Action-Adventures populär. Die Schräg-von-oben-Darstellung mit starrem Kamerawinkel erfreut sich einige Jahre großer Beliebtheit, um auf rechen schwacher Hardware 3D-Perspektive zu erzeugen. Im Fate-of-Atlantis-Actionspiel wirkt sie 1992 nicht nur – mild formuliert – altbacken, sondern ist auch höchst unbeholfen umgesetzt. Zum einen gibt es jede Menge tote Winkel, in denen Indy und seine Gegner von Gegenständen verdeckt werden.

Bis man per Tastendruck den Winkel um 90 Grad gedreht hat, um die Gefahr zu sehen, ist unser Held oft schon ausgeschaltet. Außerdem schafften die Programmierer es nicht einmal, ihre Sparsicht mit Scrolling zu kombinieren. Alle paar Schritte wird zum nächsten Bildausschnitt umgeblendet, was die Orientierung erschwert – und schon den ersten Level zur Nervenbelastung macht.

Casino-Qual mit Schoko-Nazis

An sechs Schauplätzen suchen wir mit Indy und Sophia nicht nur Atlantis, sondern auch die versprochene Action. In den isometrischen Irrgärten ist man vor allem damit beschäftigt, mühsam herauszukriegen, was überhaupt zu tun ist. Beispielsweise beim Auftakt in Monte Carlo an verschiedenen Roulettetischen genug Casino-Geld zu gewinnen, um bei Monsieur Trottier wichtige Gegenstände zu kaufen. Dank der Darstellung wird aus dieser läppisch anmutenden Aufgabe eine umständliche Tortur, angereichert von wirr umherschweifenden Nazi-Schergen. Nach ein paar Hieben gehen die lästigen Bösewichte vorübergehend zu Boden, manchmal lassen sie dabei auch etwas Kleingeld oder ein Stück Schokolade liegen. Wählen wir nach dem Aufsammeln die süße Beute im Inventar, wird etwas Lebensenergie regeneriert. Und das Primitivgepräge mit den Schokospendern ist lange nicht der Gipfel des Schwachsinn.

Kein Verständnis

Eine Codewheel-Abfrage bei Programmstart hat als Kopierschutz wohl nicht gereicht: Textinformationen im Spiel werden als Symbolkombinationen angezeigt, deren Bedeutung das Handbuch verrät. Das bedeutet zum Beispiel, dass beim Feilschen mit Trottier seine Antwort in diesem Code angezeigt wird – einfach »Das Angebot ist zu niedrig.« zu schreiben wäre ja langweilig. Diese nervtötende Umständlichkeit zieht sich durch das ganze Spiel und vernichtet in der isometrischen Irrsinnswelt jedes letzte Quäntchen Atmosphäre. Schlägt Indy einen Casino-Besucher mit der Peitsche, wird ein Schrägstrich als Reaktion angezeigt. Handbuch rausholen, nachblättern, die richtige Zeile

finden und schon haben wir die Übersetzung: »Nicht die Gäste schlagen«. Ernsthaft. Die Packungsrückseite versucht solche Idiotie allen Ernstes und ziemlich großspurig als ein Feature zu verkaufen: »Tipps- und Nachrichten-Bildschirmanzeige«.

Pärchenfrust

Wir können jederzeit zwischen den Spielfiguren Indy und Sophie umschalten, doch das ist eher ein Gimmick-Feature, das spielerisch kaum genutzt wird. Es ist vielmehr nervig, nicht nur einen, sondern zwei Charaktere nacheinander an den Gegnerscharen vorbeibugssieren zu müssen. Die Steuerung macht jede Bewegung zur Geduldsprobe: Um von A nach B zu gehen, drehen wir den Charakter erst in 90-Grad-Schritten in die gewünschte Richtung, um dann loszulatschen. Auf diese Weise holpern wir uns in einen Nazi-Stützpunkt, besteigen unter Zeitdruck ein U-Boot, besuchen Eingeborene auf einer Insel und landen schließlich in Atlantis. Oder auch nicht, denn vermurkste Steuerung, unklare Aufgaben und ein nie versiegender Gegnerstrom lassen die Motivation rasch auf den Meeresgrund sinken.

Indy & der Gipfel des Schwachsinn

In Deutschland versucht der Distributor, das rufschädigende Machwerk weitgehend unter den Teppich zu kehren. Manche Zeitschriften wie Power Play testen es erst gar nicht. Selbst die mit Neuerscheinungen nicht verwöhnten 8-Bit-Spieler eilen angesichts von Delikatessen wie dem Hulk-grünen Indy der C64-Version zu den Notausgängen.

Lucasfilm Games lernt bei diesem Fiasko eine wichtige Lektion und hört auf damit, Indiana Jones unbeaufsichtigten Kreisliga-Entwicklern auszuliefern. Das Konzept von Begleitspielen zu Adventures wird nach diesem Schicksalsschlag fallengelassen und Indys Actionehre schließlich mit deutscher Hilfe gerettet: 1994 erscheint die Factor-5-Produktion Indiana Jones' Greatest Adventures für die Konsole Super Nintendo. Dieser Titel hat zwar keine Schokolade spendenden Schurken, aber nicht zu unterschätzende Annehmlichkeiten wie ein unterhaltsames Leveldesign und eine vernünftige Steuerung. ★



Verprügelte Nazis hinterlassen manchmal Schokoladenstückchen (brauner Klumpen neben Indy). Der Süßkram bringt Lebensenergie zurück.



Im erstaunlich geräumigen Nazi-U-Boot entschärfen unsere Helden eine Bombe und stellen am Periskop den richtigen Kurs ein.