



Making of Indiana Jones and the Last Crusade

INDIANA JONES WIRD RÄTSELHAFT

Mit Peitsche, Puzzles und Prügeleien auf der Suche nach dem heiligen Adventure-Grail: Im Eiltempo produzierte Lucasfilm Games das Spiel zum dritten Indiana-Jones-Film. Wir erinnern uns mit David Fox und Noah Falstein an geheime Drehbücher, modische Lederjacken und einen verspielten Spielberg. Von Heinrich Lenhardt

Die Filmlegenden George Lucas und Steven Spielberg nehmen Platz, um Fragen von drei Spieldesignern zu beantworten. Gibt es irgendetwas, das wir nicht machen können? Keine Einschränkungen. Dürfen wir Indy töten? Nur zu. Spielberg ermutigt die Spielermacher sogar, neue Schauplätze zu erfinden,

die es in der Filmvorlage nicht gibt – und schlägt gleich eine Nebenhandlung in Südamerika vor. »Wir mussten ihm höflich sagen, dass wir dafür nicht genug Zeit haben«, meint David Fox. Einen Pitch von Steven Spielberg lässt man nicht alle Tage liegen, aber das Trio von Lucasfilm Games hat weniger als ein Jahr, um dessen Film Indiana Jones and the Last Crusade umzusetzen. Heraus kommt ein innovationsfreudiges Grafik-Adventure, das Bindeglied zwischen den ersten SCUMM-Abenteuern und den späteren Klassikern Monkey Island und Fate of Atlantis. Ein Spiel mit Labyrinthen, Boxkämp-

fen und Multiple-Choice-Dialogen, das bei allen Freiheiten und Flapsigkeiten die Filmvorlage liebevoll aufgreift. Zum 30. Geburtstag wollen wir von seinen Schöpfern wissen, wie es entstanden ist.

Stock und Hut, weniger gut

Die Suche nach dem Adventure-Grail beginnt im September 1988, als Noah Falstein von Lucasfilm-Games-Chef Steve Arnold angesprochen wird: Steven Spielberg dreht den dritten Indiana-Jones-Film, wollen wir ein Computerspiel dazu machen? Das Angebot kommt überraschend, denn bislang veräu-

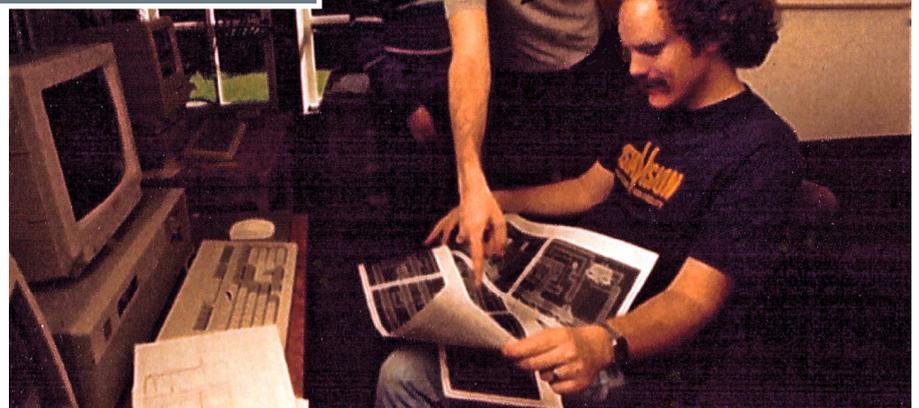


Das erste offizielle Indiana-Jones-Spiel erscheint 1982 fürs Atari 2600. Raiders of the Lost Ark basiert auf dem ersten Indy-Film – um das zu erkennen, ist allerdings schon etwas Fantasie nötig.



Besonders lachhaft ist Mindscapes C64-Frühwerk Indiana Jones in the Lost Kingdom (1984), bei dem das weiße Helden-sprite mit einem Stock fuchtelte, als wäre Indy ein erboster Spaziergänger.

Drei Männer und ein Indy: Das PR-Foto von 1989 zeigt das Projektleiter-Trio bei der Arbeit; im Hintergrund Ron Gilbert, in der Mitte Noah Falstein und vorne sitzend David Fox. An der Wand rechts hängen Werke von Star-Wars-Konzeptzeichner Ralph McQuarrie.





Abenteuerliche Ausgrabung: Wenige Monate nach dem US-Kinostart von »Der letzte Kreuzzug« geht Indiana Jones auch im Spiel zum Film auf Gralsuche.

ein Team zusammenzustellen.« Anfang Dezember bittet er die Schöpfer von Maniac Mansion und Zak McKracken um Beistand, um mit vereinten Kräften das Indy-Adventure zu produzieren – auch wenn sich deshalb das erste Abenteuer eines gewissen Möchtegernpiraten verzögert.

Als Noah Falstein Ende November anknüpft, beschäftigt sich Ron Gilbert bereits mit der Konzeption von The Secret of Monkey Island. Doch die Produktion der Piratenkomödie wird sich wegen Indiana Jones rund sieben Monate verzögern. David Fox muss man nicht lange bitten, der ist noch mit Umsetzungen und Übersetzungen von Zak McKracken beschäftigt, eine eher langweilige Angelegenheit, die er freudig delegiert. Fox' Erinnerungen an Last Crusade beginnen mit Diskussionen über die Verwendung der SCUMM-Engine. Dabei werden rasch 8-Bit-Fassungen geopfert: »Wir bekamen das Zugeständnis, keine C64-Version machen zu müssen, denn die würde mehr Zeit kosten. Wir konnten nun DOS-PCs als Hauptplattform verwenden«, erklärt Fox. Bei Zak McKracken mussten Programmteile erst von Sun Microsystems-Entwicklungssystem auf C64-Disketten übertragen werden, um sie zu testen. »Doch auf dem PC hatten wir eine separate Grafikkarte fürs Debugging eingebaut, hier gab es auch eine Festplatte. Jedes Mal, wenn wir etwas zu testen hatten, dauerte es nur noch fünf bis zehn Minuten.«



Um am Ende die richtige Wahl zu treffen, müssen wir im Spielverlauf Hinweise notiert und mit dem Graltagebuch abgeglichen haben, das der Packung beiliegt.

SCUMM macht sich schön

Der Entwicklungsplattformwechsel auf den PC erlaubt eine Reihe von Verbesserungen. Als erstes SCUMM-Spiel lässt uns Last Crusade bei Dialogen aus Antworten wählen. Die Grafik wirkt detaillierter, die übergroßen Köpfe der Spielfiguren aus Zak McKracken weichen realistischen Proportionen. Aufgeschreckt durch die grafischen Fortschritte bei Adventures des Rivalen Sierra entwickelt das Team auch ein neues Animationssystem. »Wir hatten erst nur die Laufbewegungen und den Einsatz von Indys Peitsche«, erinnert sich David Fox. »Es gab diesen Panikmoment, wo wir uns sagten:

Bert Lucasfilms mächtige Lizenzabteilung solche Rechte lieber an externe Firmen. Die Strategie ist lukrativ und risikoarm, führt aber zu Peinlichkeiten wie Indiana Jones in the Lost Kingdom. Falstein erinnert sich noch an dieses Spiel der frühen C64-Ära: »Dessen Entwickler glaubten erst nicht, dass sie die Indy-Lizenz kriegen würden. Also machten sie einen Charakter, der statt einer Peitsche einen Stock hat, was schon ziemlich verrückt klingt. Und als sie dann herausfanden, dass sie die Lizenz tatsächlich erwerben können, war es ihnen zu viel Programmieraufwand, das zu ändern. Und so setzt Indiana Jones einen Stock als Waffe ein, einfach nur schrecklich. Aber die Einstellung war damals etwa: Was soll's, ist ja nur ein Videospiel und nicht eines der wirklich wichtigen Dinge wie Indy-Schlafanzüge.«

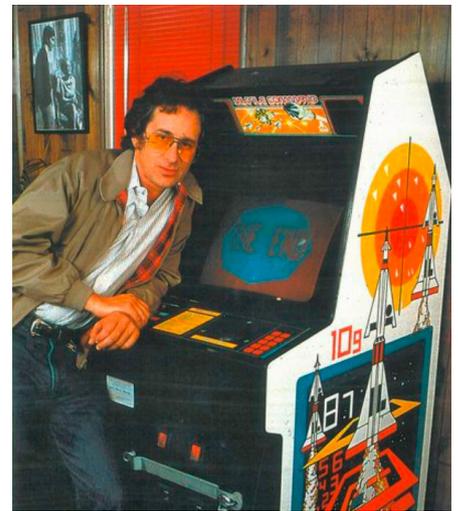
Film zu verhökern, lässt man die interne Spieleabteilung ans Tafelsilber ran. Die sollte sich aber sputen: »Wir waren von der Möglichkeit begeistert, doch bis zum Erscheinen des Film blieb weniger als ein Jahr, das schien ein sehr, sehr kurzer Zeitrahmen zu sein«, erinnert sich Noah Falstein. »Aber die Gelegenheit war zu gut, um sie sich entgehen zu lassen, also sagte ich, dass ich's versuchen würde. Und nach etwa zwei Monaten wurde mir klar, dass es viel zu viel Arbeit für mich war, das alles zu designen und

Interne Angelegenheit

Ende der Achtzigerjahre wird der wachsende Spielmarkt bei Lucasfilm ernster genommen. Mit Eigenproduktionen könnte man noch mehr Geld verdienen und besser auf die Produktqualität achten. Steven Spielberg gilt als leidenschaftlicher Zocker, der während der Dreharbeiten von E.T. an seinem Missile-Command-Highscore arbeitete – vielleicht sollte man dem keinen weiteren Krückstock-Indy zumuten. Statt die Umsetzungsrechte für den neuen Indiana-Jones-



Last Crusade war nicht das erste Lucasfilm-Spiel basierend auf einer Filmlizenz, diese Ehre gebührt Labyrinth aus dem Jahr 1986. David Fox erinnert sich: »Das fühlte sich für mich wie ein Testfall an, um zu sehen, ob wir den Film verhunzen würden. Aber wir haben's hingekriegt, und so vertraute man uns mit Last Crusade erneut eine Lizenz an.«



Regisseur Steven Spielberg ließ sich am Rande von Filmsets schon mal geliebte Spielautomaten wie Missile Command hinstellen. Bildquelle: »Invasion of the Space Invaders«, Buch des englischen Schriftstellers Martin Amis über Arcade-Kultur, Spielsucht und Space-Invaders-Strategien.



boxt, gepeitscht, jemand kracht durch ein Fenster, und so weiter. Ohne Actionelemente hätte es nur das Gefühl eines Indiana-Jones-Abklatsch«. So gibt es Labyrinth, in denen man Gegnern in Echtzeit ausweicht, eine kurze Flugkampfszene und vor allem viele, viele (viele) Boxkämpfe.

»Das Kämpfen wiederholte sich zu sehr und machte nicht so viel Spaß wie das restliche Spiel«, räumt Noah Falstein heute ein. Wohl dem, der zu Beginn die Übungsmöglichkeit im Boxing der Universität wahrnimmt, um sich an die Steuerung der gar nicht einfachen Faustkämpfe zu gewöhnen, die bei einem anderen Spieleklassiker abgucken ist: »Ich hatte Ron das Interface für die Boxkämpfe vorgeschlagen, ihm aber nicht gesagt, dass ich es im Grunde von Sid Meier's Pirates geklaut hatte«, verrät Falstein. »Du kannst hoch, mittig und niedrig boxen, also drei Optionen, genau wie beim Schwertkampf in Pirates.« Zu Beginn der Entwicklung von Monkey Island erwägt Ron Gilbert, das Indy-Boxkampfsystem als Grundlage für die Schwertduelle zu verwenden. Da gesteht Falstein, warum das vielleicht nicht so gut ist und schlägt stattdessen die Grundidee für die Beleidigungskämpfe vor.

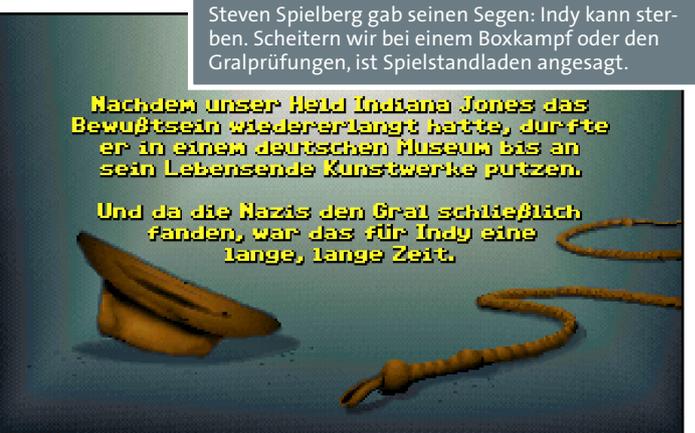
Hey, ohne richtige Animationssequenzen sind wir nicht mehr konkurrenzfähig.«

Ron Gilbert schreibt für Grafiker Steve Purcell ein Tool, um die Hintergrundbilder mit animierten Teilbereichen zu versehen. Paradebeispiel ist der Wasserfall in den Katakomben unter Venedig, der herabrauscht, nachdem Indy einen Stöpsel aus der Decke zieht. Diese Szene enthält auch so etwas wie einen Vorläufer des iMUSE-Systems späterer LucasArts-Spiele, bei dem sich die Hintergrundmusik dem Spielgeschehen anpasst: »Das Musikteam arbeitete an der ersten Version von iMUSE, und sie demonstrierten die Funktionsweise damit. Michael Land fand einen Weg, um die Animation mit der Musik zu synchronisieren. Wann immer

du die Peitsche mit dem Stöpsel benutzt, wird das Tada-da-daaa genau im richtigen Moment abgespielt.« Und auch spielerisch geht Last Crusade neue SCUMM-Wege – nicht immer zur Freude der Fans.

Du kämpfst wie ein Boxer

Weil Last Crusade die Geschichte des Films nacherzählt, legt das Designer-Trio größeren Wert auf Dialoge und gibt dem Spieler verschiedene Antwortmöglichkeiten. Und da es sich bei der Vorlage um einen Indiana-Jones-Film handelt, sieht man erhöhten Actionbedarf: »Wir hatten das Gefühl, dass ein reines Adventure-Spiel Indy nicht gerecht werden würde«, meint David Fox. »Ein so großer Teil des Films besteht aus Stunts, da wird ge-





Hallo! Ich verkaufe modische Lederjacken, so wie diese hier.
Schnell aus dem Weg! Ich habe eine Nachricht für den Oberst!
Wo ist der Gefangene? Ich soll ihn vernehmen.
Biete etwas an Schlag zu



Der Lederjackenverkäufer-Spruch wurde zum Running Gag in SCUMM-Adventures. Der Lucasfilm-Fanshop hatte die Kleidungsstücke tatsächlich im Angebot, ebenso wie Indy-Hut, -Rucksack und -Reisetasche (Werbemotiv aus The Adventurer Ausgabe 2)

Lust und Frust

Hits wie Monkey Island und Fate of Atlantis demonstrierten in späteren Jahren, dass Abenteuerspiele ebenso knifflig wie fair sein können. Dagegen wirkt Last Crusade mitunter etwas anstrengend. Doch die verschiedenen Spielelemente sind raffiniert verzahnt und erlauben verschiedene Vorgehensweisen. Bei der Erkundung von Schloss Brunwald schleichen wir uns an den meisten Wachen vorbei. Wird Indy erwischt, können wir in einem Dialog die richtigen Antworten erraten oder den Wächter mit einem Gegenstand bestechen. Klappt auch das nicht, kommt es zu einem Boxkampf als letzte Chance – wird Indy ausgeknockt, müssen wir einen Spielstand laden. Bei vielen Usern sorgt das für Frust, David Fox meint aus heutiger Sicht: »Es gab schon in Zak McKracken eine Menge Labyrinth – aber das war noch, bevor wir das Feedback erhielten, dass die Leute sie nicht mögen. Bei Indy blieben viele Spieler in den Katakomben stecken.«

Die Jagdszenen in den Zeppelindecken gehen auf eine Designidee von Noah Falstein zurück: »Ich finde Action-Labyrinth viel spannender und spaßiger, also das Gefühl, dass dich Gegner in Echtzeit verfolgen.« Überhaupt ist Falstein ein Fan von Genremischungen: Als er 1990 an der ersten Version von The Dig arbeitet, versucht er Adventure- und Rollenspielelemente zu kombinieren. Auch wenn davon nicht viel übrig bleibt: Nach mehreren Neustarts erscheint The Dig 1995 schließlich in Form eines klassischen Point&click-Adventures.

Im Spielszenen-Schneiderraum

Die Produktion von Last Crusade dauert nicht mal ein Jahr. Es erscheint im Juli 1989,

rund zwei Monate nach dem US-Kinostart der Filmvorlage. Gab es noch weitere Spielideen, die man ohne den Zeitdruck vielleicht umgesetzt hätte? »Ich entsinne mich, dass wir schon zu Beginn beschlossen hatten, einige Dinge ganz wegzulassen«, meint David Fox. »So gibt es im Film eine ganze Anfangssequenz mit dem jungen Indiana Jones, die wir geschnitten haben.« Daran erinnert im Spiel das Intro, bei dem die Namen der Mitwirkenden auf Zirkuswaggons erscheinen. Verzichtbar ist für die Spielmacher auch der Kampf um das Kreuz von Coronado auf hoher See, der mit der eigentlichen Hauptstory nichts zu tun hat. Aber es gibt eine Anspielung zu Spielbeginn, wenn Indy in triefend nassen Klamotten auftaucht. Noah Falstein erinnert sich an Überlegungen, aus der Motorboot-Verfolgungsjagd in Venedig eine Actionsequenz zu machen, doch dafür fehlt Zeit. Nicht zur Debatte steht eine Umsetzung der Panzerhatz gegen Ende der Leinwandvorlage: »Was du da im Film siehst, ließe sich nur schwer aufs Spiel übertragen. Im Film ist das toll, wie Indy auf den Panzergerät, aber es wäre für uns unmöglich gewesen, das zu duplizieren.« Worauf David Fox allerdings prompt ergänzt: »Ich könnte mir vielleicht einen Spielabschnitt im Inneren des Panzers vorstellen, wo du die Kontrolle über Henry hast. Irgendwie überwältigst du die Wachen und kannst dann die Kanonen steuern und auf die Nazis in den Geländewagen ballern, sowas in der Art.«

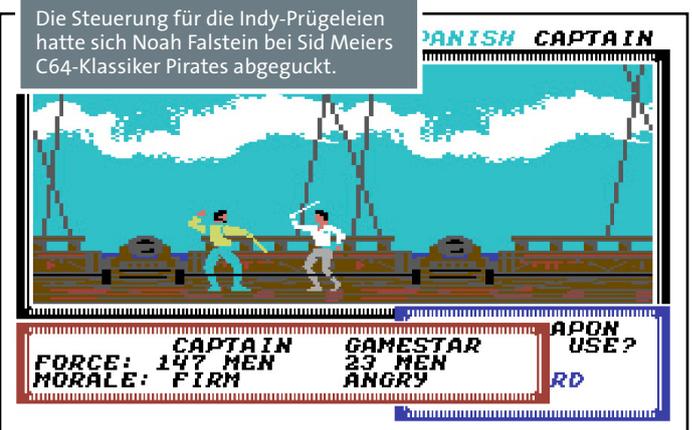
Mit Drehbuch und Setfotos

Allen Einschränkungen durch Termindruck und EGA-Grafik zum Trotz schafft es das Adventure, einzelne Szenen und Schauplätze des Films verblüffend gut einzufangen. Die

Unordnung in der durchsuchten Wohnung von Henry Jones stimmt bis zum schiefen Bücherregal, beim Gespräch mit den aufgebrauchten Studenten liefert die Vorlage die richtige Dialogantwort. Man gewinnt den Eindruck, als hätten die Designer frühzeitig den fertigen Film gesehen, doch das Adventure entsteht anhand von Drehbuch und Setfotos. Erst gegen Ende der Entwicklung bekommen die Spielschöpfer den Film zu sehen, wie sich Falstein erinnert. »Es war eigentlich zu spät, um noch größere Änderungen vorzunehmen, aber noch früh genug, um sie in Erwägung zu ziehen. Wir hatten ein sehr hektisches Meeting darüber, ob wir die Filmschnitte im Spiel berücksichtigen sollen.« So basiert die Sabotage des Funkgeräts an Bord des Zeppelins auf einer entsprechenden Szene im Drehbuch, die aber aus dem Film geschnitten wurde. Das Kinopublikum wundert sich so über einen Satz von Indy über die schnelle Reparatur des Funkgeräts. Die Spieler sind besser im Bilde, denn sie besuchen den Funkraum zur Erledigung eines Puzzles.

Führungstrio auf Konsenssuche

Prestigeträchtige Filmlizenz, hoher Zeitdruck und drei gemeinsame Projektleiter – das klingt nach Stress und kollidierenden Egos, aber David Fox und Noah Falstein haben recht entspannte Erinnerungen: »Wir hatten eine Menge ... ich würde es nicht mal Streitgespräche nennen, sondern vielmehr leidenschaftliche Diskussionen über viele Teile des Spiels. Es war ein überraschend positiver Prozess«, meint Falstein. »Es kam manchmal vor, dass zwei von uns eine Idee hatten und der Dritte es auf eine andere Weise machen wollte. Und dann haben ent-



Mehr Qual als Gral: Das Actionspiel zum Film

Achtung, Verwechslungsgefahr: Indiana Jones and the Last Crusade heißt nicht nur das Adventure von Lucasfilm Games. Unter diesem Namen produzierte U.S. Gold auch ein »Action Game«, das durch sein unfaires Leveldesign nahezu unspielbar ist. In vier Abschnitten hüpfst Indy ins Verderben, scheitert an fies platzierten Gegnern und muss immer wieder neue Peitschen aufsammeln, da die Dinger so leicht kaputtgehen. Das englische Entwicklungsteam Tiertex hatte zuvor einige Spielautomaten mehr schlecht als recht umgesetzt, mit dem Indy-Action-Game war die Truppe völlig überfordert. »Leider hatte es einen nahezu identischen Namen und einige Leute wussten nicht, dass es zwei verschiedene Spiele zu Last Crusade gab«, seufzt David Fox. »Mir hat jemand auf Twitter neulich erzählt, dass er damals versehentlich das falsche Indy-Spiel bekommen hat.« Dass der Unfug mit dem doppelten Indy-Spiel bei Fate of Atlantis wiederholt wurde, hatte Noah Falstein schon ganz gut verdrängt: »Ich spielte dieses Actionding nie. Das war so eine Lizenzgeschichte à la ›Lass das jemand anderen machen und wir verdienen damit etwas Geld‹.« Ob die Einnahmen in einem gesunden Verhältnis zur erlittenen Rufschädigung standen, darf bezweifelt werden.



Im Gegensatz zum Adventure greift das Actionspiel auch die »Young Indy«-Anfangssequenz vom Film auf – nur leider ausgesprochen schlecht (PC/EGA).

weder die beiden den einen überzeugt oder umgekehrt, es war alles sehr offen.« Ernst-hafte kreative Differenzen gibt es ausgerechnet am Ende der Entwicklung, als die letzten Szenen der Filmhandlung umgesetzt werden. Da baut Ron Gilbert dermaßen respektlose Sprüche ein, was sich dabei doch nur um Blindtext handeln kann. Oder?

Was genau in der Handlung nach der Wahl des Grals passiert, ist in etwa durch die Filmhandlung vorgegeben. Wie man es im Spiel interpretiert, darüber gibt es unterschiedliche Auffassungen, wie sich David Fox erinnert: »Zuerst bekam ich etwas von Ron, das ich für einen Platzhalter-Dialog hielt, und baute ihn ein. Danach gab mir

Noah seine Version des Spielendes, also begann ich damit, Rons Text rauszuwerfen. Denn der war so albern und respektlos, während Noahs Version ernsthafter war und mehr dem Ende des Film ähnelte.« Alles nur ein Missverständnis, Falstein und Gilbert war nicht bewusst, dass der jeweils andere Kollege auch am Storyende arbeitet. Bisher konnte man sich bei Unstimmigkeiten einig, doch hier beharrt jeder auf seiner Version. »Deshalb machte ich den genialen Vorschlag, beide Versionen im Spiel zu lassen – und einen Zufallsgenerator zwischen ihnen wählen zu lassen«, grinst David Fox.

Der Zufall bestimmt auch, in welcher Reihenfolge die Namen der drei gleichberech-

tigten Projektleiter beim Abspann sortiert werden. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser: »Ich erinnere mich, wie wir gegenseitig unseren Programmcode überprüften, damit niemand irgendetwas reinschmuggelt wie zum Beispiel ›Sobald der Systemkalendar Juli 1989 erreicht, wird ein bestimmter Name immer als Erstes gezeigt‹«, erinnert sich Noah Falstein. Doch beim Intro sind die Namen Bestandteil der Waggongrafiken und können nicht zufällig sortiert werden. Deshalb einigt man sich auf eine Anordnung von links unten nach rechts oben, um den Eindruck zu vermeiden, einer der drei hätte



Last Crusade ist das erste SCUMM-Adventure, bei dem die Spieler zwischen verschiedenen Antworten wählen dürfen. Die Dialogzeilen werden prompt für eine Extraportion Humor genutzt.

Wie wär's mit der Overtüre aus "Krieg der Sterne"?
Wissen Sie, wann der Zeppelin landet?
Könnten Sie wohl "Edelweiss" spielen?
Mein Lieblingslied, die "Symphonie mit dem Peitschenschlag!"



Aufmarsch der schwarzen Quadrate: Während die deutsche Filmversion Hakenkreuze zeigen darf, mussten sie beim Adventure übermalt werden.



In einer kurzen Actionsequenz weichen wir feindlichen Fliegern möglichst lange aus.



Wie in der Filmvorlage führt der Flugversuch unweigerlich zu einem Absturz.



Je länger wir durchgehalten haben, desto weniger Wachposten muss Indy (mit Worten, Geld oder Fäusten) überreden.

Die Kunstsammlung in Schloss Brunwald enthält einige Easter Eggs. Aus Maniac Mansion erkennen wir die Statue und ein Gemälde, an der Wand hängt auch das Hochzeitsfoto von Dr. Fred und Edna. Ein anderes Bild zeigt ein Motiv aus dem Lucasfilm-Adventure Loom.



Wo hab ich diesen Besen hingetan?



mehr zum Projekt beigetragen als die anderen. So reitet Indiana Jones im Sommer 1989 nach getaner Gralsuche in den Sonnenuntergang, sowohl auf amerikanischen Kinoleinwänden als auch PC-Monitoren. Die deutsche Version erfordert aber noch mehr Zeit, der zuständige Übersetzer muss sich auch als Hakenkreuzübermalter betätigen.

Boris goes to Skywalker Ranch

Im Januar 1989 stattet Doug Glen von Lucasfilm Games dem deutschen Vertriebspartner Softgold einen Besuch ab. Dabei enthüllt er die Entwicklung eines neuen Adventures basierend auf dem dritten Indiana-Jones-Film. Boris Schneider ist eigentlich von der Redaktion Power Play zu Softgolds Entwicklungsstudio Rainbow Arts gewechselt, um dort Spiele zu produzieren – aber diese Neuigkeit sorgt für andere Prioritäten: »Da hieß es »Heißa, der Boris hat schon Zak McKracken übersetzt; der ist ja jetzt hier und kann Indy machen«, weiß Schneider-Johne noch rund 30 Jahre später. »Last Crusade war der erste Titel, den ich nicht nebenbei, sondern vollberuflich als Angestellter übersetzt habe.« Schon beim ersten SCUMM-Adventure Maniac Mansion kümmerte sich Schneider-Johne um die Übersetzung, da wurden die Texte noch per Fax in die USA geschickt. Bei Zak McKracken gibt es bereits den Austausch elektronischer Textdateien, und für Last Crusade darf er sich im Sommer zwei Wochen auf der Skywalker Ranch tummeln: »Dort konnte ich unter höchster Geheimhaltung das Original-Drehbuch lesen und das Adventure anspielen.«

Schneider-Johne verbringt auch Zeit mit Programmierer Aric Wilmunder, dem »unbesungenen Helden, der die ganzen Backend-Tools geschrieben und viel im Hintergrund gemacht hat, damit die anderen das Spiel draufbauen konnten«. Wilmunder arbeitet ihn in den SCUMM-Compiler ein, um die

deutsche Version vor Ort zu machen – doch als die Zeit knapp wird, entscheidet man pragmatisch: Boris kann den ganzen Krepel mitnehmen, auch den Compiler: »Ich hatte dann den ganzen Source Code im Büro in Düsseldorf.« Und das ist gut so.

»Bei der deutschen Version habe ich die Hakenkreuze im Spiel durch große schwarze Quadrate ersetzt. Deshalb kann ich mir auch Computergrafiker in den Lebenslauf schreiben«, lacht Boris Schneider-Johne. »Ich weiß noch, wie [Softgold-Geschäftsführer] Jürgen Goeldner mich ermahnte: »Wenn da was nicht stimmt, wenn da nur ein Hakenkreuz durchgeht, dann werden wir verklagt.« Aber ich hab sie alle gefunden!« Bei Lucasfilm Games ist man ein wenig verwundert über die Gesetzeslage: Während die deutsche Version des Last-Crusade-Films Szenen mit verbotenen »Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen« zeigen darf, müssen die Symbole aus dem Computerspiel verschwinden. Für Filme oder TV-Sen-

dungen sind Ausnahmen von der Regel möglich, doch Spielen wird kein vergleichbarer künstlerischer Anspruch zugestanden. Deshalb greift Schneider-Johne zum Grafikprogramm Deluxe Paint, damit das Indy-Adventure überhaupt in Deutschland erscheinen kann. Einen Vorteil hat die Sache aus Sicht des Vertriebs: Die lästigen »Grauimporte« von US-Ware sind bei The Last Crusade illegal. »Softgold hatte mehrfach alle Händler informiert: »Ihr müsst auf die deutsche Version warten, ihr macht euch sonst strafbar«, erinnert sich Schneider-Johne.

Indie, Indy, in die Zukunft

Steven Spielberg legt nach Last Crusade eine lange Indy-Filmpause ein, doch Lucasfilm Games schickt den Archäologen 1992 auf ein brandneues Abenteuer. Fate of Atlantis gefällt durch seine Story und viele spielerische Verbesserungen, verschiedene Lösungswege und schwere, faire Puzzles. Danach driftet die Indy-Entwicklung in Richtung Action-Adventure ab. Das bislang letzte Indiana-Jones-Spiel ist das dürrtliche Konsolen-Actionspiel Staff of Kings von 2009.

Vielleicht bringt die Produktion des angekündigten fünften Films ja ein paar Steine ins Rollen? »Ein Gedanke, mit dem David und ich rumgespielt haben«, schmunzelt Falstein zum Abschluss des Gesprächs. »Das Marketingbudget für Filme ist heutzutage so gewaltig, dass ein kleiner Teil davon genügen würde, um die Entwicklung eines neuen Adventures zu finanzieren. Falls Steven Spielberg von diesem Interview hört und glaubt, dass es ganz Spaßig wäre, dann würden wir mit uns reden lassen.« ★



Gehe zu		
Gib	Nimm	Benutze
Öffne	Rede	Drücke
Schließe	Schau	Ziehe

Bevor Indiana Jones in Actiongefilde abwanderte, folgte 1992 noch ein richtiger Adventure-Nachfolger: Fate of Atlantis begeisterte mit neuer Story, modernisierter SCUMM-Engine und verschiedenen Lösungswegen.