

## Indiana Jones und der Große Kreis

## HEISSE PEITSCHEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Machinegames** Termin: **9.12.2024**

Wir haben neues Material zum Indy-Abenteuer gesehen und können nun den Winter kaum erwarten. Von Tillmann Bier

John Williams schafft es einfach immer wieder. Auch wenn ich nicht mit den Filmen aufgewachsen bin, lösen die berühmten Soundtracks von Indiana Jones und Star Wars immer etwas in mir aus: Es ist ein Gefühl von Nostalgie und Abenteuer. Und nachdem ich jetzt eine Menge neues Gameplay-Material aus Indiana Jones und der Große Kreis gesehen habe, steckt der »Raiders March« erst recht in meinem Kopf fest. Allerdings ist die Musik längst nicht das einzige, was hängen geblieben ist. Denn was die Wolfenstein-Entwickler Machinegames aus dem schwedischen Uppsala hier mit viel Kreativität und Liebe zum Detail erschaffen, macht richtig Lust auf ein neues Abenteuer mit Indy.

**Nazis hauen, Artefakte klauen**

Der Storyansatz des Action-Adventures liest sich wie einer der Filme. Ein Einbruch in einem Museum bringt Indy auf die Spur einer Legende: Ur-alte Monumente von unterschiedlichen Kulturen bilden angeblich einen perfekten Kreis, der sich um die ganze Erde zieht. Die Idee, die Geschichte um diese Theorie zu spinnen, stammt übrigens von Todd Howard (Skyrim, Fallout 3, Starfield), der an dem Spiel als Producer mitwirkt. Als wissbegieriger Archäologe will Dr. Jones natürlich wissen, was dahintersteckt.

Auf seiner Reise rund um die Welt begleitet ihn die Journalistin Gina, die nach ihrer vermissenen Schwester sucht. Unter anderem geht es nach Rom, Ägypten, Thailand und in den Himalaya. Indys Gegenspieler sind der klassischen 1930er-Ära der Filme entsprechend die Nazis, die ebenfalls auf der Suche nach Artefakten sind. Und da die selten mit sich reden lassen, lässt unser Held die Fäuste sprechen.

**Hut, Peitsche und ... Kamera?**

Die klassische Ausrüstung eines Archäologieprofessors leistet Indy natürlich auch im Spiel gute Dienste. Mit seiner Peitsche kann sich die Spielfigur etwa über Abgründe schwingen und an scheinbar unerreichbare Orte gelangen. Sie eignet sich aber auch hervorragend dazu, Gegner zu entwerfen oder von den Füßen zu holen. Sollte das mal nicht ausreichen, kann Indy auch

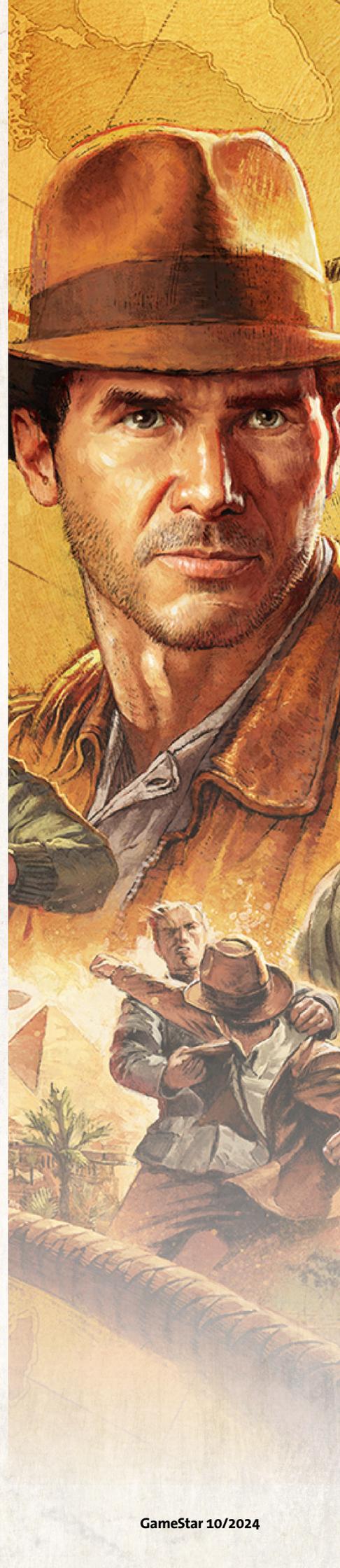
zu seinem Revolver greifen. Jedoch sind Schusswaffen nicht das Wichtigste im Arsenal. Meistens kämpfe ich als Indy mit meinen Fäusten oder improvisierten Waffen. Ich kann nämlich vieles aufheben und gegen meine Gegner einsetzen. Bereits zu sehen waren etwa ein Hammer, eine Schaufel und ein Nudelholz.

Die Kämpfe sehen im gezeigten Videomaterial passabel aus, gerade Indys Faust lässt aber noch ein wenig an Wucht vermissen. Generell wirken nicht alle Animationen so rund und flüssig, wie man es sich wünschen würde. Manchmal ist es aber ohnehin schlauer, Kämpfe zu vermeiden. Dann schleicht der Held verkleidet in verbotene Gebiete. Aber auch hier ist Vorsicht geboten, denn einige Personen können Indy wohl trotzdem erkennen. Wie passt aber der Hut ins Bild? Der taucht vor allem im Rahmen des Skill-Systems von Indiana Jones und der Große Kreis auf. Beim Erkunden lassen sich nämlich Dutzende Bücher finden, die Indy neue Fähigkeiten verleihen. Mit »True Grit« bekomme ich eine zweite Chance, wenn ich ausgeschaltet wurde und dabei meinen Hut getragen habe. In typischer Indy-Manier rafft sich unser Held vom Boden auf und setzt sich seine Kopfbedeckung wieder auf. Welche Fähigkeiten es noch gibt, haben uns die Entwickler aber noch nicht gezeigt.

**Alles aufschreiben!**

Neben den Kämpfen steht für Professor Jones natürlich vor allem die Erkundung antiker Bauwerke und Ruinen im Vordergrund. Hier helfen Kamera und Tagebuch weiter. Fotografiere ich einen wichtigen Gegenstand, bekomme ich Hinweise, die dann im Tagebuch zu finden sind. So kann ich die zahlreichen Rätsel lösen, die mich in alten Tempeln und Gräbern erwarten. Und die sollen zum Teil richtig knifflig sein.

Wie das Puzzeln funktionieren kann, ist auch schon im neuen Gameplay-Material zu sehen. Indy muss etwa Spiegel so ausrichten, dass sie eine bestimmte Stelle erleuchten, versteckte Schlüssel suchen oder ein Gemälde drehen, damit sich eine Tür öffnet. Nicht alle Rätsel und Entdeckungen sind dabei aber Teil der Hauptstory. Neben eher linearen Levels soll es nämlich





Unsere Gegenspieler suchen angeführt von Emmerich Voss ebenfalls nach dem Geheimnis des Großen Kreises.



Antike Bauwerke beherbergen natürlich nicht nur Schätze, sondern auch fiese Fallen und Rätsel.



Was wir bisher von Ausgrabungsstätten und geheimen Kammern gesehen haben, macht richtig was her.



Per Karte navigiert Indy durch das ägyptische Gizeh.

auch freier erkundbare Gebiete geben, in denen ich selbst auf die Suche nach Geheimnissen gehen kann und sogar Nebenquests erledige. Die sollen aber auch zur Haupthandlung passen und nicht komplett losgelöst vom eigentlichen Ziel sein.

### In wie viel Stunden um die Welt?

Wie lange uns Indiana Jones und der Große Kreis beschäftigen soll, konnten die Entwickler zwar nicht genau sagen, das Action-Adventure sei aber ihr bisher größtes Spiel und soll noch mehr zu bieten haben als etwa Wolfenstein 2: The New Colossus. Indy wird auf seiner Reise rund um die Welt wohl so einige Orte besuchen. Und was ich gesehen habe, sieht schon mal richtig gut aus. Gerade die antiken Bauwerke und Ruinen, die ich als Abenteuer-Archäologe erkunde, wirken sehr stimmungsvoll. Zur Indy-Stimmung trägt aber auch die Spielfigur selbst bei, die nicht nur dem (jungen) Schauspieler Harrison Ford ziemlich ähnlich sieht, sondern sich auch wie ihr Vorbild aus den Filmen bewegt und verhält. Die Entwickler betonen, dass sie besonders viel Mühe in die Darstellung von Indiana Jones gesteckt hätten. Zur Recherche haben sie etwa viel Zeit für die Analyse von altem Filmmaterial aufgewendet.

Insgesamt macht Indiana Jones und der Große Kreis bisher einen richtig guten Eindruck. Zum Release am 9. Dezember könnte hier ein kreatives und charmantes Action-Abenteuer warten. Ein paar offene Fragen verbleiben aber natürlich bis zur Veröffentlichung. Wie gut etwa die Story des Spiels ist, lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Außerdem konnte ich bisher noch nicht selbst spielen. Allerdings waren die bisherigen Titel von Machinegames – auch wenn es hauptsächlich Shooter waren – in Sachen Bedienung und Spielgefühl immer hervorragend. Warum sollte das ausgerechnet beim größten Spiel des Studios anders sein? ★

## MEINUNG

Tillmann Bier  
@GameStar\_de



Auch nachdem ich diesen Text geschrieben habe, spielt die Titelmusik von Indiana Jones weiter in meinem Kopf. Das Action-Abenteuer von Bethesda hat bei mir auf jeden Fall einen Nerv getroffen. Ich glaube, dass es vor allem die Mischung aus unbeschwerter Abenteuer und uralten Geheimnissen ist, die mich so anzieht. Indiana Jones und der Große Kreis transportiert diese Stimmung bislang wirklich großartig. Das liegt sicher auch daran, wie gut die Spielfigur umgesetzt wurde. Der Spiel-Indy wirkt im bisher gezeigten Material in fast jeder Hinsicht wie Harrison Ford in den Filmen. Damit bringt er denselben Charme mit wie der originale Indiana Jones: Ein gewitzter Abenteuer-Archäologe, der aber kein strahlender, perfekter Held ist, sondern auch immer wieder Fehler macht und verletzt wird. Was aber auch richtig spannend aussieht, ist das Abenteuern selbst: Uralte, berühmte Monumente der Menschheitsgeschichte besuchen und deren (fiktive) Geheimnisse entdecken? Ich bin dabei! Hoffentlich fühlt sich die Suche nach Hinweisen, die Erkundung und das Lösen von Rätseln am Ende wirklich so sehr nach Abenteuer an, wie die Entwickler versprechen.