

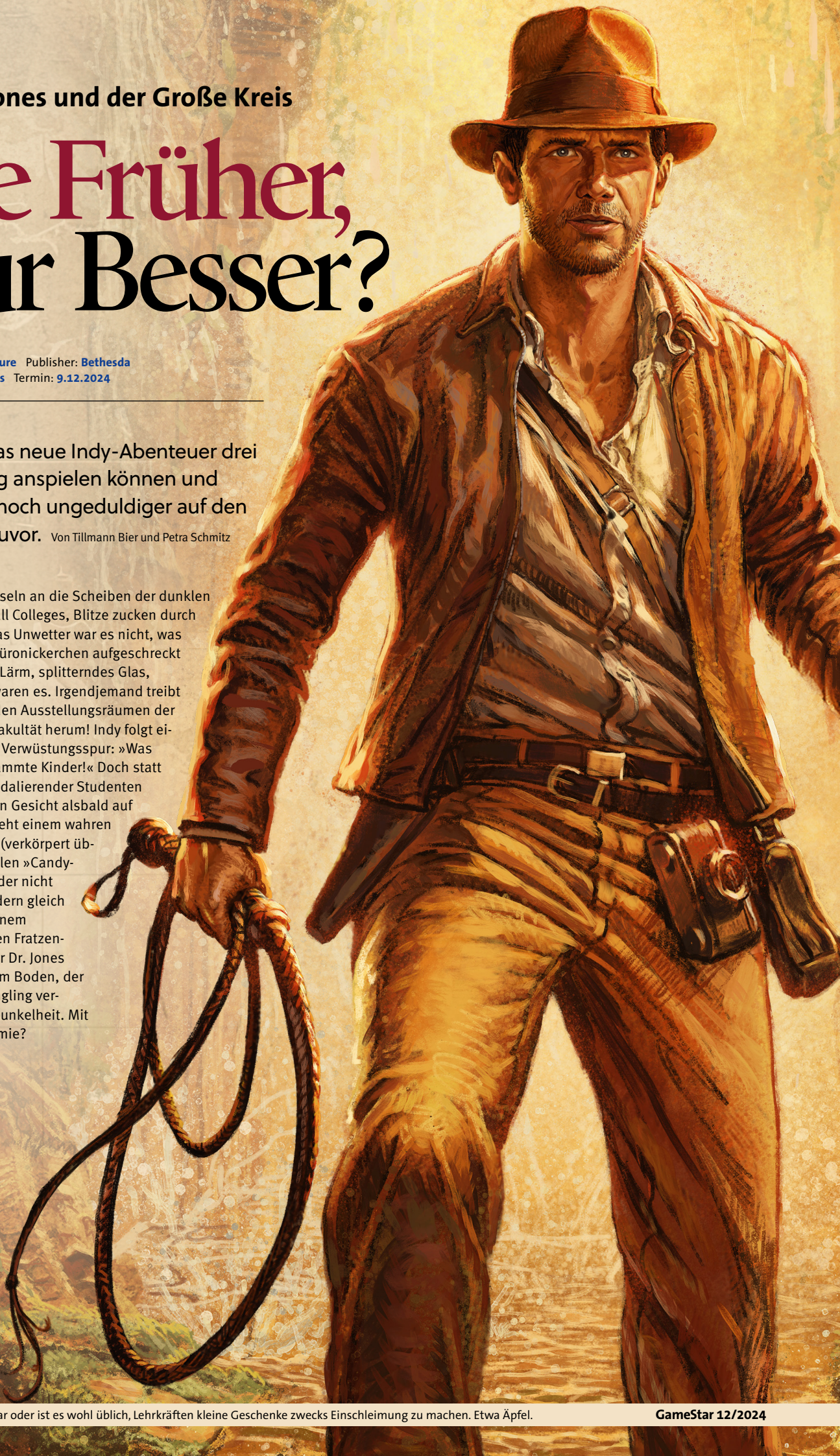
Indiana Jones und der Große Kreis

Wie Früher, nur Besser?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda**
Studio: **Machinegames** Termin: **9.12.2024**

Wir haben das neue Indy-Abenteuer drei Stunden lang anspielen können und warten jetzt noch ungeduldiger auf den Release als zuvor. Von Tillmann Bier und Petra Schmitz

Regentropfen prasseln an die Scheiben der dunklen Hallen des Marshall Colleges, Blitze zucken durch die Nacht. Doch das Unwetter war es nicht, was Indy aus seinem Büronickerchen aufgeschreckt hat. Ungewohnter Lärm, splitterndes Glas, schwere Schritte waren es. Irgendjemand treibt sich unerlaubt in den Ausstellungsräumen der archäologischen Fakultät herum! Indy folgt einer Schlamm- und Verwüstungsspur: »Was zum Teufel?! Verdammte Kinder!« Doch statt auf eine Horde randalierender Studenten zu treffen, trifft sein Gesicht alsbald auf eine Faust. Indy steht einem wahren Riesen gegenüber (verkörpert übrigens vom originalen »Candyman« Tony Todd), der nicht lange fackelt, sondern gleich zuschlägt. Nach einem reichlich ungleichen Fratzengeballer liegt unser Dr. Jones benommen auf dem Boden, der mysteriöse Eindringling verschwindet in der Dunkelheit. Mit einer ... Katzenmumie?



Tempelanlage, Dschungel, Peitsche, Fedora. Was will man mehr?



WAS HABEN WIR GESEHEN, WER HAT DAS BEZAHLT?

Alle Kosten für die Reise zum Anspiel-Event nach London, Verpflegung und Unterkunft wurden von Bethesda übernommen. Für unsere Berichterstattung gab es keinerlei Vorgaben, wir konnten drei Kapitel des Preview-Builds auf einem PC anspielen und frei erkunden. Eigene Screenshot-Aufnahmen waren vor Ort nicht erlaubt, entsprechend stammen die Bilder im Artikel vom Publisher oder sind Screenshots aus dem bereitgestellten Videomaterial.

In Rom trifft Indy übrigens alsbald auf die italienische Journalistin Gina Lombardi, deren Schwester entführt wurde. Was mit der Suche der Nazis – angeführt durch den schmierigen Emmerich Voss – nach mehreren Artefakten zu tun hat. Unter anderem auch mit unserer Katzenmumie. Indy erkennt schließlich den großen Zusammenhang oder besser gesagt den Großen Kreis (mehr dazu im Kasten weiter hinten).

Laut Machinegames wird Der Große Kreis länger als alle bisherigen Spiele des Teams. Legen wir doch zum Beispiel mal Wolfenstein: The New Order an, für das man laut howlongtobeat.com etwa 15 Stunden benötigt, wenn man neben der Hauptstory auch einige Extras mitnimmt. Will man wirklich alles sehen, dauert es noch mal zehn Stunden länger. Das macht doch Hoffnung, dass uns Der Große Kreis ähnlich lang beziehungsweise noch länger unterhalten kann.

Wir wissen außerdem noch von weiteren Ausflugszielen des Doktors: Es geht in den

So beginnt unser Abenteuer in Indiana Jones und der Große Kreis. Das Spiel macht nicht lange rum mit Exposition, bei einer Figur wie Indiana Jones braucht es die auch nicht. Stattdessen werden wir sofort in die Handlung geworfen. Und finden uns auch relativ bald in einem Flieger Richtung Rom wieder, weil Indy das gigantische Medaillon am Hals des Diebes mit dem Vatikan in Verbindung bringen kann. Natürlich wird unsere Reise nach Europa durch eine rote Linie dargestellt, die unsere Flugroute auf der Weltkarte nachzeichnet.

Wer bei Katzenmumie übrigens gleich ans legendäre Intro von Indiana Jones and the Fate of Atlantis denken muss, darf sich auf viele weitere Anspielungen auf die alten Filme und Spiele freuen. Etwa auf einen Apfel, der auf einem Dozentenpult liegt.

Einmal um die ganze Welt

Rom ist nur eine von etlichen Stationen, die wir im Laufe des Abenteuers besuchen. Während unserer Anspielzeit sind wir in der

italienischen Hauptstadt unterwegs und legen uns dort mit italienischen Faschisten an, in Gizeh in einer riesigen Ausgrabungsstätte (natürlich!) dann mit deutschen Nazis. Die fiktive amerikanische Universität, die Engelsburg in Rom oder die ägyptischen Gräber, die wir erkunden, gefallen uns schon irrsinnig gut. Viele Details wie das geordnete Chaos in Indys Büro oder die schummrigen Gassen Roms oder das bunte Treiben auf den Straßen Ägyptens – das alles schreit förmlich »Indiana Jones!«.

Mit der Peitsche kann Indy Gegner von den Füßen holen.



LESEN BILDET

Indy findet immer wieder Magazine, die ihm diverse Fähigkeiten beibringen. Allerdings muss er dafür in Abenteurpunkten bezahlen.

📖 A World of Knowledge

Lucky Hat I

After being knocked out, Indy can pick up his fedora using , giving him a second chance at the fight.

 Collect



📖 A World of Knowledge

Punch Out I

Restore stamina when an enemy is knocked out.

 Collect

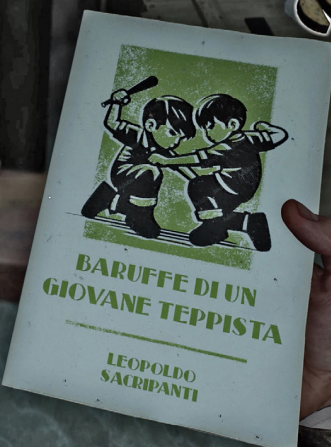


📖 A World of Knowledge

Brawler I

Deal increased damage in armed and hand-to-hand melee combat.

 Collect



Himalaya, nach Sukhothai in Thailand und wohl auch nach Shanghai. Weil Indiana Jones und der Große Kreis im Jahr 1937 spielt, also ein Jahr nach »Jäger des verlorenen Schatzes«, und sogar zwei Jahre nach den Geschehnissen in »Der Tempel des Todes« (ja, in der Indy-Zeitlinie spielt das Affenhirnsszenario vor der Jagd nach der Bundeslade), rechnen wir in Shanghai fest mit einem Nachtclub-Besuch und einem Wieder-

sehen mit dem kindlichen Sidekick Shorty. Und vielleicht treten wir in Nepal auch in einem Trinkduell gegen Marion an, wer weiß?

Indy wird immer besser

Aber betrunken übersehen wir vielleicht wichtige Dinge: Es lohnt sich nämlich, die mal vergleichsweise schlauchigen, mal größeren und offeneren Areale gründlich abzusuchen. Nicht nur, weil wir so etwa Metall-

Indys bekannter Hörsaal. Inklusive Apfel auf dem Dozentenpult. In »Jäger des verlorenen Schatzes« schnappt sich Marcus den Apfel. (Bild: LucasArts)



streben finden, um die Indy seine Peitsche peitschen und dann daran nach oben klettern kann. Sondern auch, weil es überall Notizen, Dokumente und Bücher zu finden gibt. Die verraten uns mehr über den historischen Hintergrund – in Italien etwa über den Faschismus unter Mussolini – oder sie liefern zusätzliche Infos zur Story und den Charakteren. Allein in Rom sind laut Machinegames mehr als 40 Schriftstücke versteckt, von denen wir in unserer halben Stunde dort nur eine Handvoll entdecken konnten. Die wichtigsten Dokumente – neben Schriftstücken auch selbst geschossene Fotos oder Karten von bedeutsamen Orten sowie Hinweise für Rätsel – archiviert Indy natürlich filmtypisch in seinem dicken Notizbuch.

Den ganzen Kram sammeln wir aber nicht nur ein, um damit unser Büchlein zu füllen, sondern auch, weil mitunter unser Überleben davon abhängt. Indy hat zu Beginn nämlich lediglich drei Lebenspunkte, die durch das Benutzen gefundener Bandagen wieder aufgefüllt werden. In Kämpfen kann er deswegen nur wenige Treffer einstecken, bevor er zu Boden geht. Aktionen wie Angriffe, Klettern und Sprints kosten außerdem Ausdauer, dargestellt als Quadrate in der unteren Bildschirmmitte.

Spezielle Magazine aber bringen uns besondere Fähigkeiten bei oder verbessern Indys Konstitution. Wie etwa in Italien das Heftchen namens »Temperamento da gentiluomini – Gestire la rabbia con disciplina« (Temperament eines Gentleman – Mit Ärger diszipliniert umgehen), das uns beibringt, Ausdauer zu regenerieren, wenn wir einen Gegner ausgeknockt haben. Und dank der Publikation »Dallo smacco allo scacco – La rimonta negli scacchi« (Von der Niederlage zum Schachmatt – Das Comeback im Schach) lernen wir dann die Fähigkeit »Lucky Hat 1«. Die gibt uns quasi eine zweite Chance, wenn wir schon ausgeschaltet auf dem Boden liegen. Einmal gelernt, müssen wir rechtzeitig auf eine Taste (auf dem



Links im Bild: Gina. Die italienische Journalistin unterstützt Indy.



Mist, Emmerich Voss ist uns in Rom wohl zuvorgekommen!



Wir wollen komplexe Rätsel, das hier sieht schon mal vielversprechend aus.

WAS IST EIGENTLICH DER GROSSE KREIS?

Auch wir haben uns schon gefragt, was hinter dem im Deutschen seltsam anmutenden Titel des neuen Indy-Spiels steckt. Vorlage ist eine Art Verschwörungstheorie aus dem Jahr 2001. Ein Mann namens James Allison hat 17 historische Stätten ausfindig gemacht, die, wie Indy sagt, alle auf der gleichen erdumfassenden Linie liegen und dabei höchstens etwa 32 Kilometer davon abweichen. Diese Linie ergibt einen sogenannten Großkreis. Was das für Indy, die Nazis und die Welt bedeutet? Das müssen wir wohl im Spiel herausfinden.



Gamepad X) drücken, um unseren Hut wieder aufzuklauben und aufzusetzen. Was bei Indy ja bekanntlich gleichbedeutend mit einer Wiederauferstehung ist.

Doch das Finden dieser Heftchen allein reicht nicht, wir müssen die Fähigkeiten darin zusätzlich mit Abenteurpunkten freischalten. Die verdienen wir, wenn wir einen besonderen Gegenstand finden, ein Rätsel gelöst oder einen wichtigen Ort entdeckt haben. Fähigkeiten beziehungsweise Verbesserungen gibt es in fünf Kategorien:

- Überleben
- Gesundheit

- Gepäck
- Prügeln
- (Fern-)Kampf

Faust, Revolver, Peitsche, Schirm

Die Klopereien in Der Große Kreis sind mechanisch simpel, machen aber Spaß, denn hinter unseren Schlägen steckt spürbare Wucht. Indy schlägt mit der linken oder rechten Faust zu und kann Angriffe mit dem richtigen Timing blocken, um zu einem mächtigen Gegenangriff auszuholen. Mit der Peitsche holen wir Gegner von den Füßen oder schlagen ihnen die Waffen aus den

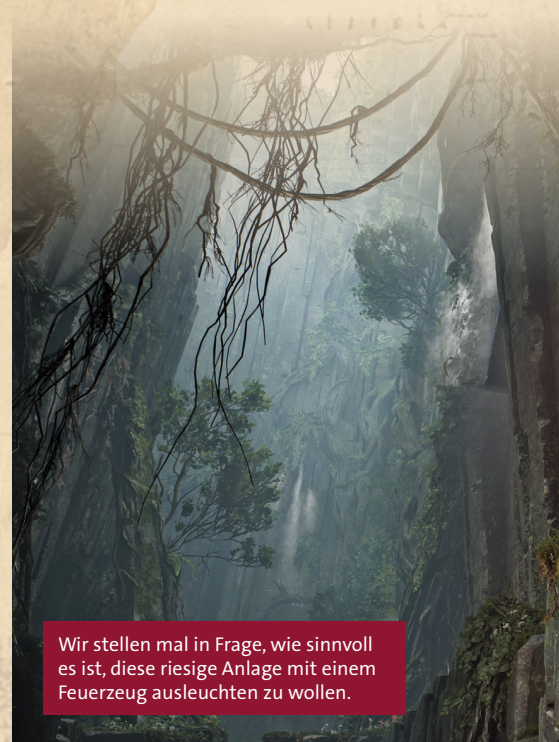
Händen. Bekommt es Indy mit einem echt dicken Brocken oder gleich mehreren Angreifern zu tun, hilft der Revolver. Für den tragen wir aber immer nur maximal sechs Schuss bei uns, ein Revolverheld ist Doktor Jones bekanntlich nicht (außer Harrison Ford muss dringend aufs Klo, wie bestimmt alle wissen). Wer trotzdem gerne schießt, kann die Gewehre und Maschinenpistolen von Nazis und Konsorten aufsammeln und dann selbst leerballern.

Trotz stärkender Fähigkeiten ist es in den meisten Fällen aber sinnvoll, Gegner einzeln und heimlich auszuschalten. Herumliegende Gegenstände wie Schaufeln, Kerzenständer oder Schirme helfen uns dabei. Jedes Gerät hat dabei seine ganz eigene Angriffsanimation: Mit dem Besen fegen wir etwa Gegner von den Füßen, bevor wir ihnen den Stiel mit voller Wucht über den Schädel ziehen. Und mit dem Regenschirm ... ach,



Henry Walton »Indiana« Jones: Der studierte Archäologe lehrt am Marshall College in Bedford, USA. Gelegentlich geht er allerdings mit Hut, Peitsche und Lederjacke auf Abenteuerreisen und sucht nach sagenumwobenen Artefakten. Ihren Spitznamen verdankt die Figur übrigens dem Hund von George Lucas, einem Alaskamalamute namens Indiana.

Gina Lombardi: Eine italienische Investigativjournalistin, die in Indiana Jones und der Große Kreis auf der Suche nach ihrer verschwundenen Schwester ist. Die Entwickler haben außerdem angedeutet, dass sie sich dem faschistischen Regime in ihrem Heimatland entgegenstellt.



Wir stellen mal in Frage, wie sinnvoll es ist, diese riesige Anlage mit einem Feuerzeug ausleuchten zu wollen.

Wir nähern uns diesem Gegner mit einem Schirm. Und platzieren den Griff an einer garantiert schmerzhaften Stelle.



Handwritten text in a cursive script, likely a mix of German and Hebrew, on a piece of parchment or paper.

schaat euch einfach die entsprechenden Bilder hier im Artikel an. Die improvisierten Waffen gehen jedoch meist nach einem Angriff zu Bruch, dauerhaft können wir also nicht von ihrer Schlagkraft profitieren. Und Leisetreter aufgepasst: Wenn ihr einen Gegner umgeboxt habt, dann dürft ihr den leblosen Körper auch über die Schulter werfen und verstecken, um nicht noch mehr Fieslinge auf den Plan zu rufen.

Manchmal gibt uns das Spiel aber auch andere Hilfen an die Hand. In Gizeh etwa setzen wir im Rahmen eines größeren Rätsels gleich mehrere Nazi-Schergen unter Strom. Die Gegner sind allerdings auch nicht die Hellsten, sie brauchen sehr lange, um uns zu entdecken. Und einmal gelingt es uns sogar, einen ganzen Trupp Soldaten einen nach dem anderen in einen unterirdischen Raum zu locken und sie dann dort mit einem Gewehr zu erledigen.

Rätsel im Überfluss

Ja, die Hauptquest lässt uns nach Rom und nach Gizeh reisen, wir treffen Gina, wir legen uns mit Nazis an, wir erkennen den Großen Kreis, aber das ergibt noch kein komplettes Bild. Wir hatten – wie schon erwähnt – nur drei Stunden mit dem Spiel. Wer also wissen möchte, wie cool die großen Rätsel wirklich werden, wie spannend die übergreifende Handlung ist, der muss sich bis zu unserem Test gedulden. So viel allerdings schon mal: In Ägypten müssen wir mit Lichtstrahlen herumhantieren. Natürlich!

Aber auch abseits der Hauptquest stecken in Indiana Jones und der Große Kreis reichlich Geheimnisse und Knobelaufgaben (Stichwort: Abenteurpunkte). In einer Grabkammer in Gizeh finden wir etwa Figuren, die wir jeweils auf den richtigen Sockel set-

zen müssen. Gleich zu Beginn im College Ähnliches, da müssen wir nach dem Diebstahl erstmal gescheit aufräumen. Kollege Marcus Brody hilft uns dabei.

Außerdem suchen wir uns in alter Action-Adventure-Tradition unsere Wege durch stachelverseuchte Gräber oder Tempelanlagen, um zuweilen an den abwegigsten Stellen an einem Hebel zu ziehen, der ein Tor öffnet. Das wirkt im Jahr 2024 tatsächlich ein bisschen schräg, weil wir derartig Konstruiertes heutzutage eher selten in Spielen zu Gesicht bekommen. Da ist es schon nachvollziehbarer, mit unserem Feuerzeug Stroh anzuzünden, das einen Durchgang verbirgt.

Die Rätsel und kleineren Knobeleyen, die wir bis jetzt gesehen haben, bieten Spielerinnen und Spielern mit etwas Erfahrung



Marcus Brody: Er ist einer von Indys besten und ältesten Freunden und tritt im ersten und dritten Film auf (dargestellt von Denholm Elliott). Früher noch Museumskurator ist er in Indiana Jones und der Große Kreis Dekan des Marshall Colleges. Im Gegensatz zu Indy ist er allerdings wenig abenteuerlustig und bleibt am liebsten zu Hause in der Uni.

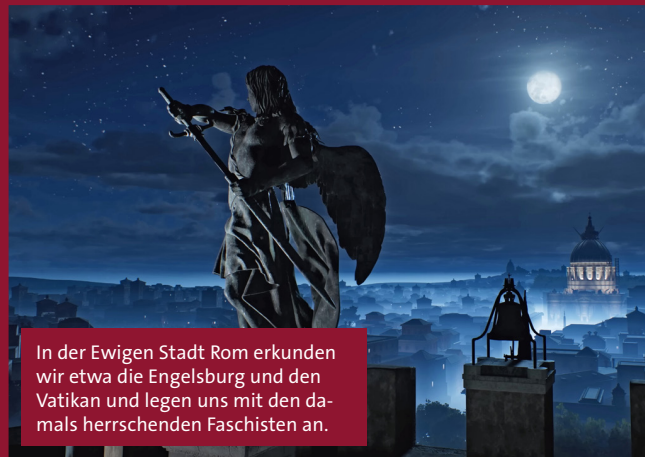
Emmerich Voss: Der deutsche Archäologe ist Indys Gegenspieler und arbeitet für das nationalsozialistische Regime in Deutschland. Laut den Entwicklern ist er hochintelligent, gerissen und manipulativ. Außerdem steht er auf Pomade.



DIE BISHER BEKANNTEN STATIONEN



Unser Abenteuer beginnt im Marshall College in den USA, an dem Indy als Professor lehrt. Mit der real existierenden Marshall University hat der fiktive Ort nichts zu tun.



In der Ewigen Stadt Rom erkunden wir etwa die Engelsburg und den Vatikan und legen uns mit den damals herrschenden Faschisten an.



Gina und Indy schlägt es auch ins höchste Gebirge der Erde. Im Himalaya entdecken sie ein Schlachtschiff mitten auf einem der Berggipfel.



In der thailändischen Stadt Sukhothai stehen die Ruinen von beinahe 200 Tempeln, die bis ins 13. Jahrhundert zurückreichen.

eine moderate Herausforderung. Wir hoffen aber natürlich auf richtige Kopfnüsse à la Fate of Atlantis. Cool: Wer den Denkapparat absolut gar nicht anstrengen möchte, kann den Schwierigkeitsgrad der Rätsel separat vom Rest von Normal auf Leicht umschalten. Vielleicht labern uns auf Leicht dann unsere ungeduldigen Freunde und Begleiter auch nicht mehr so zu. Bekanntlich ist Indy gerne mit Gefolgschaft unterwegs. Etwa mit Marcus Brody oder eben Gina Lombardi. Benötigen wir in deren Gesellschaft dann für ein Rätsel mal etwas länger oder bleiben kurz

stehen, um einen Blick ins Notizbuch zu werfen, machen sie schnell auf sich aufmerksam. Dann heißt es immer wieder: »Wir müssen hier hin, Indy!« oder »Sieht so aus, als würde hier etwas fehlen!« Zwar hat sich Machinegames die Mühe gemacht, mehrere unterschiedliche Äußerungen aufzunehmen, doch aufgrund der hohen Frequenz wiederholen die sich schnell.

Typisch Indy

Weit weniger nervig sind die Gespräche in den zahlreichen Zwischensequenzen, die

sind nämlich einfach fantastisch. Sie treiben die Handlung maßgeblich voran, geben uns den Kontext für unsere Aufgaben – und treffen den Ton der Filme nahezu perfekt. Hier zeigt sich außerdem eine weitere große Stärke des Indy-Abenteuers, nämlich unser Held selbst, den wir ja sonst nur aus der Ego-Perspektive erleben. Machinegames und der Schauspieler Troy Baker haben einen derart überzeugenden Indiana Jones erschaffen, dass man meinen könnte, Harrison Ford selbst stünde vor uns. Spiel-Indy läuft, stolpert, spricht und grinst wie sein



Weil wir die Ausgrabungsstelle identifiziert (und ein Foto davon gemacht) haben, gibt es 50 Abenteuerpunkte.

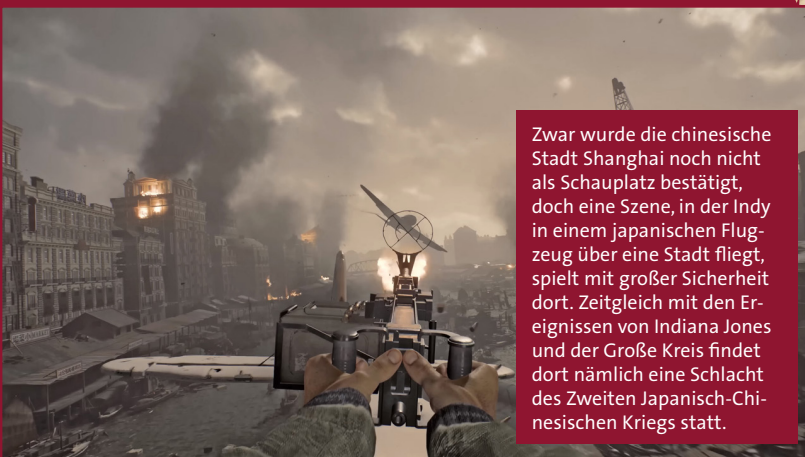
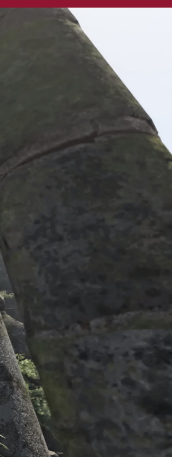
gging by the pyramid of Queen Mother Khenkawas the first,



Unten die Kästchen – das sind Indys Ausdauerpunkte.



Von Italien geht es weiter nach Ägypten, wo wir natürlich die berühmten Pyramiden von Gizeh und die große Sphinx besuchen.



Zwar wurde die chinesische Stadt Shanghai noch nicht als Schauplatz bestätigt, doch eine Szene, in der Indy in einem japanischen Flugzeug über eine Stadt fliegt, spielt mit großer Sicherheit dort. Zeitgleich mit den Ereignissen von Indiana Jones und der Große Kreis findet dort nämlich eine Schlacht des Zweiten Japanisch-Chinesischen Kriegs statt.

MEINUNG

Tillmann Bier
@GameStar_de



So gespannt auf ein Spiel war ich in den letzten Jahren nur selten. Indiana Jones und der Große Kreis drückt bei mir viele Knöpfe: Ich liebe Abenteuer, sei es in Filmen oder Spielen. Ein großes Geheimnis aufzudecken, ist einfach immer aufregend. Dass die Geschichte in den 30er Jahren spielt und es natürlich auch um alte Zivilisationen geht, macht mich als Geschichts-Nerd noch neugieriger. Für mich persönlich muss das Indy-Abenteuer nur noch zwei Dinge schaffen, um zu einem meiner Top-Titel des Jahres zu werden. Die Erzählung muss mich bei der Stange halten. Und die Rätsel müssen bis zum Ende des Spiels Spaß machen und dürfen nicht langweilig werden. Gelingt dem Spiel beides, wartet hier ein exquisites Erlebnis für alle Fans von Indy und Abenteuergeschichten, davon bin ich überzeugt. Und mit allem, was ich bisher sehen konnte, ist Indiana Jones und der Große Kreis auf einem sehr guten Weg.

großes Vorbild, dem er auch äußerlich ausgesprochen ähnlich sieht. Auch die grundsätzlich unbeschwerte Stimmung der Filme fängt das Spiel gut ein. Immer wieder ist auch Zeit für humorvolle Momente. So versucht sich Doktor Jones etwa im Hintergrund eines Gesprächs daran, seine Angst zu überwinden und eine Schlange zu füttern. Wer da nicht grinsen muss, hat die Filme nicht gesehen und offensichtlich kein Quäntchen Humor. Prima: Die Übergänge zwischen Ego-Action und Zwischensequenzen sind – so weit von uns erlebt – kein bisschen störend.

Das wird was

Die Geschichte findet den richtigen Ton und macht uns neugierig. Sie bringt eine ordentliche Dosis Nostalgie für Indy-Fans mit, ohne dabei peinlich anbiedernd zu werden. Gina wirkt auf uns schon sehr sympathisch, auch wenn sie uns in der kurzen Zeit noch nicht ans Herz wachsen konnte. Doch mit Mut, Verstand und Tatkraft scheint sie eine wertvolle Hilfe für Doktor Jones zu werden. Und vielleicht wird sogar irgendwann geknutscht? Wir hoffen auf weitere fantastische Settings, auf knackige Rätsel, auf lusti-

ge Begebenheiten, auf faszinierende Entdeckungen – und auf den einen oder anderen Plottwist. Vor allem aber hoffen wir darauf, dass Machinegames die Mischung aus Fratzengeballer, Schleicherei und semi-wissenschaftlicher Archäologie durchgängig so gut hinbekommt, dass uns Indys neues großes Abenteuer weder nervt noch langweilt. Dass die Schweden sich mit abwechslungsreichen Spielen auskennen, wissen wir immerhin seit den Wolfensteins. Was wir bisher von Indy gesehen haben, lässt uns jedenfalls schon den Fedora entstauben. ★



Dass Indy eine Karte seines Colleges braucht, bezweifeln wir, aber so führt Machinegames diese Mechanik ein.



Dadadadaa, dadadadaaaa, dadadadaa, dada-da-da-daa!