

Innen gut, außen mit Hut



Indiana Jones 6

Popcorn-Kino zum Mitspielen: Kämpfen, Rätseln und Hangeln Sie sich in der Rolle des coolsten Archäologen der Welt durch ein filmreifes Abenteuer.



Auf CD:
• Zwei Video-Specials
Auf DVD:
• Interaktiver Test

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 10 Kapitel
- 57 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 10 Gegnertypen
- 15 Waffen
- 0 freie Speicherfunktionen

Er hat die Bundeslade geborgen. Er hat den Heiligen Gral gefunden. Seine Markenzeichen: Schlapphut tief im Gesicht, Peitsche in der Hand und markantes Grinsen auf dem Dreitagebart-Gesicht. Sein Name: Indiana Jones, Star von drei Filmen, einer TV-Serie und bislang neun PC-Spielen. Jetzt soll der Archäologe das »Herz des Drachen« besorgen. Diese unscheinbare Perle liegt in dem 2.000 Jahre alten Grab eines chinesischen Herrschers und verleiht ihrem Besitzer die Gabe, anderen Menschen seinen Willen aufzuzwingen. Für diesen Schatz interessieren sich im Jahre 1935 aber auch Nazis und chinesischen Triaden – ein atemberaubender Wettlauf beginnt.

Spiel-Film

Indiana Jones 6 hat den Untertitel **Die Legende der Kaisergruft**. Die charismatische Hauptfigur, exotische Schauplätze, jede Menge Schurken, ein Hauch von Romantik und abwechslungsreiche Kampfscenen sind genau die richtigen Zutaten für ein erstklassiges, kinoreifes Abenteuer.

Bevor die Suche nach der Kaisergruft startet, soll Indy ein Artefakt aus einer mit Fallen gespickten Tempelruine bergen. Dazu verfügt er über ein ähnlich vielseitiges Bewegungsrepertoire wie Kollegin und Busenfeindin Lara Croft. Nur seitliches Laufen gehört nicht dazu, was in den Kämpfen ein leichteres Ausweichen ermöglicht hätte. Dafür rennt, springt, hangelt und schwimmt Indy, als strebe er nach dem Titel »Sportler des Jahres«.

Wenn er unbemerkt bleiben will, kann er sich auch mit dem Rücken an die Wand pressen und Schritt für Schritt vorantasten. Zu den täglichen Übungen von Indy gehört auch das Überqueren von Schluchten und Abgründen aller Art. Günstigenfalls springt der Draufgänger los, schnappt sich eine Eisenkette oder Liane und schwingt sich auf die andere Seite. Da aber derartige Hilfsmittel nur gelegentlich in der Gegend herumbaumeln, hat der Abenteurer immer seine Lederpeitsche dabei: Diese wickelt er mit einer eleganten Bewegung um



Tödlich: Den pendelnden **Klingen** muss Indy durch gutes Timing ausweichen.



Jones verliert in den toll animierten Kämpfen regelmäßig seinen Hut. Hier vermöbeln wir die Elite-Wachen in einem chinesischen Tempel. (1024x768)

Kronleuchter, Wasserspeier oder Balken und schaukelt elegant zur gewünschten Stelle.

Fight Club

Die Action-Einlagen von **Indiana Jones 6** sind vielseitig: Oft muss Indy Schussanlagen, Riesenventilatoren, rotierenden Klingen und ähnlichen tödlichen Hindernissen ausweichen. In anderen Situationen ist Zielsicherheit gefragt, wenn der

Held beispielsweise vom Dach einer Seilbahngondel Flugzeuge per MG schrottreif schießt. Und schließlich gibt es alle Nadeln Prügelen, in denen hemmungslos die Fäuste, Füße und Ellenbogen fliegen.

Fair geht es dabei nicht zu, im Gegenteil: Knieheber in die Weichteile sind genauso an der Tagesordnung wie Kopfstöße auf die Nase oder ein fieser Schubser vom Baugerüst. Diese

Dreschorgien sind völlig übertrieben dargestellt und wirken wie Keilereien von Bud Spencer.

Im Schwitzkasten

Je nach Schauplatz attackieren die Feinde unseren Abenteurer mit Spezialangriffen: Die Gestapo-Männer in Prag nehmen Indy beispielsweise fies in den Schwitzkasten. In Asien greift jeder Schurke mit Kung-Fu oder Karate an, sodass ein Stakato von Handkantenschlägen und Fußtritten auf uns einprasselt. Indy hält mit Kinnhaken, Fußtritten, Ellenbogen-Checks und blitzschnellen Rechts-Links-Kombinationen dagegen. Nur bei den Obermotzen am Ende einiger Kapitel versagen konventionelle Mittel. Solche Gegner besiegt Jones mit speziellen Tricks: Beispielsweise müssen Sie einen Mutanten unter einen Säurestrahl locken oder Mauerwerk sprengen, das eine Riesenkralle erschlägt. Falls Indys Lebensenergie in Kämpfen bedenklich absackt,

hilft ein Erste-Hilfe-Paket. Alternativ nimmt er einen Schluck aus seiner Wasserflasche. In fairen Abständen dürfen Sie die Pulle wieder auffüllen.

Nicht ohne Peitsche

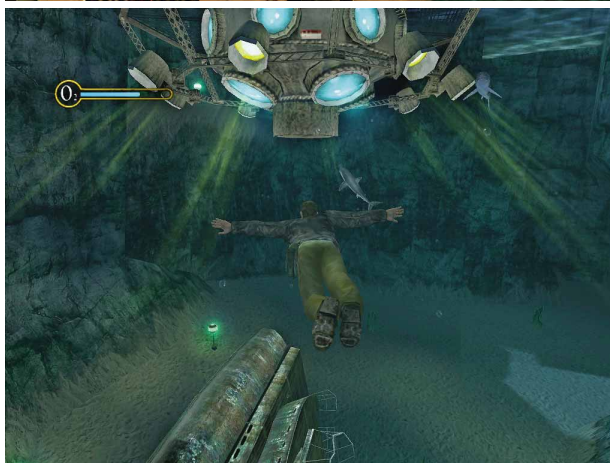
Neben seinem Standard-Revolver verwendet Indy zahlreiche andere Waffen: Maschinenpistolen, Handfeuerwaffen, Säbel, Macheten, Harpune, Speere und Armbrust. Allerdings scheitert ein Dauereinsatz der Knarren an der chronisch knappen Munition, sodass Sie mit der durchschlagkräftigen MP 40 wirklich nur in brenzligen Situationen argumentieren sollten – etwa angesichts eines Nazis mit Flammenwerfer. Und hat Dr. Jones gerade mal kein Schießseisen parat, holt er sich einfach eins: Mit gezieltem Peitschenhieb schlägt er einem Gegner die Waffe schnell aus der Hand.

Falls Indy die Mauser, Luger und Co. liegen lässt, versuchen die Schurken, das Objekt der Begierde wieder zu ergattern.



Grünes Symbol bedeutet: Indy kann per Peitsche zur anderen Seite schwingen.

Vielseitiger Held: Indiana Jones **schleicht** sich in seinem neuen Abenteuer an Gegner, **schießt** von einer Seilbahngondel Flugzeuge ab, attackiert Gegner per **MG** und scheut sich trotz hungriger Haie nicht, im chinesischen Meer zu **tauchen**.



Die Feinde suchen außerdem Deckung und werfen sogar Handgranaten zurück. Ansonsten agieren die Bösewichter wie in den Filmen: amüsant dämlich. Zwar umkreisen sie Indy, doch wenn der Archäologe einem Angreifer im richtigen Moment ausweicht, haut dieser auch schon mal unbeabsichtigt seinem Kumpanen eins auf die Mütze.

Da die Widersacher situationsabhängig reagieren (statt nach einem festen Skript), verlaufen die unterhaltsamen Keilereien immer anders.

Kick per Klick

Sie steuern Indiana Jones entweder per Gamepad oder Maus und Tastatur. Letztgenannte Methode erwies sich im Test als

sehr praktikabel, auch wenn die Spielfigur manchmal zu direkt auf Eingaben reagiert. Die Bewegungen erfolgen dabei über das Keyboard, ebenso Aktionen wie Nachladen, um die Ecke schauen und Tauchen. Mit den Maustasten steuern Sie Indy in Kämpfen oder benutzen Objekte. Gleichzeitig kontrollieren Mausbewegungen die Ansicht, die Sie

um den Helden rotieren lassen können. Auf Wunsch schaltet das Spiel auf die Ego-Perspektive. Denn wenn der Held direkt an einer Mauer steht, sehen Sie beim Rotieren plötzlich das Gebäude von außen. Kleinere Anlaufschwierigkeiten hatten wir auch mit der etwas zu nervösen Steuerung. Indy läuft dadurch schon mal ungewollt einen Schritt zu weit oder springt über ein Podest hinaus. Vorbildlich: Eingblendete Icons verdeutlichen stets, wann der Charakter eine spezielle Aktion ausführen kann. Dazu gehören etwa anbringen von Sprengladungen,

Technik-Check

Auflösung

Bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln erkundet Indiana Jones die geheimnisvolle Kaisergrotte bereits ab einem 600-MHz-Prozessor mit T&L-Grafikkarte (Geforce oder Radeon). Ab 1,0 GHz und einer Geforce-3-Karte läuft bereits die höchste Einstellung flüssig (1600x1200).

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME brauchen Sie 128 MByte RAM, unter Windows XP besser 256 MByte. Doppelter Arbeitsspeicher verkürzt die Ladezeiten erheblich. Auf der Festplatte belegt Indiana Jones 6 rund satte 1,25 GByte.

Tunig-Tipps

TIPP 1: Auf schwächeren System sollten Sie für bessere Performance zunächst die Auflösung reduzieren. Auch bei 640 mal 480 oder 800 mal 600 Bildpunkten sieht Indiana Jones 6 nämlich noch gut aus.

TIPP 2: Wenn Sie eine Geforce 1 oder 2 MX mit SD-RAM haben, bringt eine Farbtiefe von 16 statt 32 Bit rund 20 Prozent mehr Performance.

TIPP 3: Sollte das Spiel immer noch ruckeln, gewinnen Sie weitere Frames durch Deaktivierung der Schatten. Allerdings verliert Indiana Jones 6 dann einen Teil seiner kinoreifen Atmosphäre. **DV**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

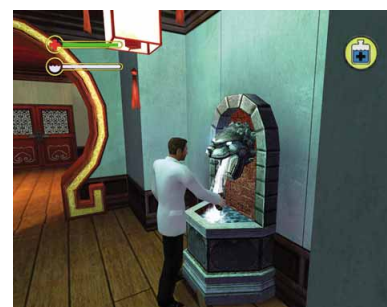
CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Da Wasser Lebensenergie spendet, sollten Sie Indys Flasche regelmäßig an solchen **Brunnen** füllen.

Markus Schwerdtel



Abenteuer lustig

Ein so abwechslungsreiches Spiel hatte ich schon lange nicht mehr in den Fingern: In einem Moment grüble ich noch über Schalterkombinationen oder den optimalen Hüpf-Pfad zur Tür. Und im nächsten Augenblick prügeln sich spektakulär mit Nazischergen oder Triaden-Gangstern.

Die filmreifen und urkomischen Kampftechniken der Gegner haben es mir besonders angetan, etwa der deutsche Schwitzkasten. Um so mehr frage ich mich, wie die Entwickler bei einem sonst so tollen Spiel die wichtige Speicherfunktion nur derart vermurksen konnten.

Patrick Hartmann



Interaktives Popcorn-Kino

Die Suche nach der Kaisergruft ist wie ein Indy-Film zum Selberspielen. Die Kämpfe wirken durch die witzigen Animationen

der Akteure manchmal wie Klopereien von Bud Spencer und Terence Hill. Dazu der coole Soundtrack – schon komme ich mir vor wie der berühmte Peitschenschwinger persönlich.

Die schlechte Speicherfunktion schreckt mich im Gegensatz zu den Kollegen weniger. Zwar ärgert mich jeder Level-Neustart, aber durch die stets anders verlaufenden Kämpfe ist es immer wieder ein Erlebnis, den Schlapphut aufzusetzen.



Zu den witzigsten Szenen gehört diese **Verfolgungsjagd**: Von einer Rikscha aus wehrt sich Indy gegen schießwütige Gangster.

betätigen von Hebeln oder aufklauen eines Artefakts.

Jäger der verlorenen Speicherfunktion

Während Jones die ersten Levels noch lässig mit den Grundbewegungen schafft, muss er diese später kombinieren. Der »zweifache Peitschenschwinger« erweist sich als häufigste Turnübung und sieht dank der

realistischen Animationen spektakulär aus. Da Indy diese Kunststücke meist hoch über dem Erdboden vollbringt, enden Fehler tödlich. Spätestens dann werden Sie eine freie Save-Funktion oder zumindest Speicherpunkte herbeisehnen. Beides Fehlanzeige: Lediglich zwischen den Levels sichert das Spiel automatisch den Fortschritt. Wenn Indy etwa nach 40 Minuten ohne Speichern im Maul eines tödlichen Riesenkrokodils landet, müssen Sie den kompletten Abschnitt nochmals spielen! Und angesichts mitunter sehr kniffliger Passagen wird Ihnen das regelmäßig passieren. Dieses dicke Manko führt Spieler mit der Zeit an den Rande eines Nervenzusammenbruchs und verhagelt **Indiana Jones 6** eine deutlich höhere Wertung (siehe Kasten »Gekappter Spielspaß«).

Wo ist hier der Ausgang?

Neben den Action-Sequenzen gibt es einige Kombinationsaufgaben, bei denen Sie Hebel richtig positionieren oder Bilderrätsel lösen müssen. Meistens lautet die Frage aber schlicht: »Wie komme ich zum Levelausgang?« Das Spannende dabei: Der naheliegendste Weg entpuppt sich oft als falsch,

wenn beispielsweise der Felsvorsprung abbricht, an dem Indy sich per Klimmzug auf die nächste Ebene hieven will. Dafür freut man sich auch viel mehr, sobald der Abenteuer nach Sprüngen, Klettern und Peitschenschwüngen endlich am Ziel ankommt.

Wenn eine verschlossene Tür oder auf der falschen Seite parkende Seilbahngondel Indys Weiterkommen bremst, suchen und betätigen Sie einfach den nächstgelegenen Schalter. Praktisch: Die entsprechende Auswirkung zeigt das Spiel jeweils in einer kurzen Sequenz. Falls Sie in den größtenteils linearen Levels doch einmal die Übersicht verlieren, helfen diese kurzen Einblendungen bei der Orientierung.

Filmreifes Abenteuer

Indiana Jones 6 umfasst zehn Kapitel, die jeweils aus mehreren Abschnitten bestehen. Von Ceylon aus führt der Weg des Archäologen über Prag, Istanbul, Hongkong bis nach China. Während Sie an den neuen Schauplätzen immer wieder Überraschungen erleben, stehen die Bösewichte von Anfang an fest: die Nazis. Ebenfalls typisch Indiana Jones: Unser Held muss sich nicht ganz allein mit den Schergen der Finsternis herum-

Was Indy zum Prügeln nimmt



Die **Schaufel** hält Feinde dank ihrer Reichweite auf Distanz und trifft alles im Umkreis.



Stühle zerbröseln beim ersten Treffer, schicken den Betroffenen aber zu Boden.



Flaschen tun so richtig weh: Ziehen Sie einem Gegner zwei, drei über den Kopf, geht dieser K.O.



Beine von Tischen und Stühlen verursachen deutlich mehr Schaden als Faustschläge.



Eines der wenigen klassischen **Rätsel**: Mit den richtigen Zeigerkonstellationen der Uhr muss Indy vier Türen öffnen.

schlagen. Die kampfstärke Asiatin Mei Ying hilft unserem Helden in einigen Levels – trotz dessen plumper Anbaggerprüche. Teil der spannenden Story ist Mei Yings Entführung – und die aufregende Rettung durch Sie. Filmsequenzen in Spielgrafik zeigen zwischen den Kapitelen und in den Levels wichtige Dialoge und Szenen. Untermalt wird das Geschehen von her-

vorragender Musik, die auf den Film-Kompositionen von John Williams basiert: In Istanbul mischen sich orientalische Instrumente in die vertrauten Melodien, in China ertönen asiatische Klänge.

Auch die deutsche Sprachausgabe kann sich hören lassen: Indys Part übernimmt dabei Wolfgang Pampel, der Harrison Ford auch in den Filmen seine

Stimme lieh. Die anderen Figuren erhielten passende deutsche Sprecher, auch wenn der eine oder andere Gag aus der Originalversion bei der Lokalisierung verloren geht.

GV

Georg Valtin



Lust und Frust

Was für ein Wechselbad der Gefühle: Als begeisterter Fan der Indiana-Jones-Filme habe ich Die Legende der Kaisergruft Bit für Bit verschlungen. Doch mangels

freier Speicherfunktion ist mir der Spielspaß häufig im Hals stecken geblieben. Wenn Indy von der Mauer poltert und ich den gesamten Level deswegen wiederholen muss, will ich die Programmierern vor Wut am liebsten mit der Bullenpeitsche züchtigen. Klar: Ich freue mich dafür umso mehr, sobald ich die knifflige Passage gemeistert habe. Trotzdem verliert das Abenteuer aufgrund der regelmäßigen Frustmomente deutlich an Spielspaß.

Action-Adventure neu definiert

Dennoch behaupte ich: Kein anderer Titel verdient seine Genrebezeichnung mehr als Die Legende der Kaisergruft. Die Entwickler fanden eine nahezu perfekte Mischung aus Prügeleien, Sprungeinlagen und Schalterrätseln. Zusammen mit der spannenden Story und den markanten Charakteren legt Indiana Jones die Maßlatte für solche Titel ein Stück nach oben. Ich bin schon sehr gespannt, wie sich Archäologin Lara Croft demnächst in Angel of Darkness im Vergleich zu Indy schlägt.

Gekappter Spielspaß

Indiana Jones 6 wäre ein uneingeschränkt empfehlenswertes Action-Adventure – wenn es denn eine **faire Speicherfunktion** hätte. Denn das Erfolgserlebnis bei einem Action-Adventure besteht ja vor allem darin, dass man den schwierigen Weg zum Levelausgang findet oder eine knackige Sprungpassage meistert – und zwar möglichst nach einem Versuch, nicht zehn.

Der **permanente Neustart** vom Levelanfang ist eine Frechheit – vor allem weil Sie an einigen Abschnitten bis zu 45 Minuten knobeln! Diese regelmäßigen, ernennten **Frustmomente** verwehren den Sprung in deutlich höhere Wertungsregionen.



Indy säuft bei einer **Hai-Attacke** ab, wir müssen den Level erneut spielen.

Indiana Jones 6

Action-Adventure



Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Release (D): 25.04.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 42 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- gelungene Action-Einlagen
- sympathischer Hauptcharakter
- filmreife Atmosphäre
- durchdachtes Leveldesign
- starke Story

Kontra

- freie Speicherfunktion fehlt
- gelegentlich Probleme mit Kamera
- etwas zu nervöse Steuerung

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,25 GByte Installationsgröße Geforce-1-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,25 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,25 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Runaway (84%, GS 01/03)

Amüsantes Adventure mit starker Story, in der Ihr Hauptcharakter viel Denkarbeit verrichten muss.

Tomb Raider 4 (83%, GS 01/00)

Weniger Action und schwächere Grafik, dafür knackigere Rätsel und freie Speicherfunktion.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Bis auf das Speicher-Manko rundum gelungenes Abenteuer.

