

Im Grab des Kaisers

# Indiana Jones 6

Der Jäger des verlorenen Schatzes ist wieder mit Peitsche auf der Pirsch:  
Mehr Action und weniger Rätsel sorgen für ein filmreifes Abenteuer.



Indiana Jones, erstmals mit einer **Harrison-Ford-Gesichtstextur** ausgestattet, muss sich in actionreichen Kämpfen selbst mit angriffslustigen Asiatinnen herumschlagen. Keine Manieren, diese Mädels!

**H**arrison Ford und George Lucas können ihre Terminplaner noch so intensiv durchblättern: Die Dreharbeiten zum angeblich geplanten vierten Kinoeinsatz von Indiana Jones verzögern sich Jahr für Jahr. Während Cineasten also einen grauhaarigen Harrison Ford als Titelheld befürchten, turnt Indy in Bestform durch sein nächstes PC-Abenteuer. Mit **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** (kurz **Indiana Jo-**

**nes 6**) driftet LucasArts' Adventure-Serie weiter in Richtung Action ab. Das Gute daran: Dank haarsträubender Rikscha-Verfolgungsjagden und Kampfszenen im Fischerhafen nähert sich das Spiel mit Riesenschritten dem Stil der Kinovorlagen.

## Einfallsreicher Raufbold

Bei der Hintergrundgeschichte setzt LucasArts auf bewährte Kost: Indiana Jones sucht mal wieder ein geheimnisvolles Artefakt, diesmal das »Herz des Drachen«. Die altbekannten Nazis wollen neben chinesischen Gangstern den Schatz ebenfalls ergattern, handfeste Prügeleien sind damit vorprogrammiert. Kein Problem für den durchtrainierten Weltenbummler, denn die Entwickler spendierten Dr. Jones eine Ausbildung zum Nahkampfpfaff: Kinnhaken, gerade Schläge und Fußtritte kombiniert der Held zu Schlagstaffetten, die jede urdeutsche Nazi-Eiche fällen. Gegen

Kung-Fu-Spezialisten der asiatischen Unterwelt greift Indy auch schon mal in die Trickkiste: Dann packt er die Fieslinge am Kragen, zieht sie zu sich und hebt schwungvoll das Knie. Darüber hinaus helfen Messer, Pistolen, Gewehre und natürlich die bewährte Peitsche bei der Beseitigung lästiger Störenfriede. Und in der größten Not vermöbelt der Protagonist seine Widersacher eben mit dem erstbesten Hausrat wie Schaufel, Stuhlbein oder Schnapsflasche.

## Träges Gehirnjogging

In dem meisten Fällen rennen, hangeln, springen und kriechen Sie auf der Suche nach dem Ausgang durch weit verzweigte 3D-Levels. Zwischen den häufigen Action-Einlagen soll **Indiana Jones 6** eher harmlose Rätselkost

servieren. Klassische Puzzles auf Basis des Sammelns und Kombinierens von Gegenständen haben Seltenheitswert. Viel häufiger suchen Sie in **Tomb Raider**-Manier Schalter und Mechanismen, um Türen zu öffnen oder Maschinen in Gang zu setzen. LucasArts hat den Erscheinungstermin extra auf nächstes Jahr verschoben, um die Knobelaufgaben intensiv auf Logikfehler zu überprüfen und das Gegnerverhalten auszubalancieren. Dafür ist in Sachen Musik schon alles in Butter: Das Northwest-Sinfonia-Orchester, das bereits die Untermalung für **Total Annihilation** und **Medal of Honor: Allied Assault** einspielte, interpretiert die bekannten Filmmelodien von John Williams passend zum Spielgeschehen. **GV**



Gegen chinesische Mafiakiller auf **Motorrädern** hilft schweres Geschütz.



Indys beste Freundin ist wieder dabei: die **Peitsche**.

## Indiana Jones 6

**Genre:** Action-Adventure **Entwickler:** LucasArts  
**Termin:** April 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Georg Valtin:** »Prügeleinlagen, Schießereien und aberwitzige Verfolgungsjagden: Das neue Indy-Spiel gleicht mehr einem Film, und ich übernehme die Hauptrolle! Wenn sich die zahlreichen Kämpfe dann auch noch vernünftig steuern lassen, wird das Abenteuer sicher ein Hit!«