

Zweikampf der Abenteuer-Ikonen

# Tomb Raider 4 vs. Indiana Jones 5

Die einen können nicht mehr ohne sie, den anderen hängt sie zum Hals raus: Lara Croft sprintet und springt durchs neueste Tomb Raider. Doch mit LucasArts' offiziellem Action-Adventure zum Filmhelden Indiana Jones gibt es erstmals einen echten Konkurrenten für sie.



## Inhalt

Tomb Raider 4 .....	73
Interview mit Laras Daddy .....	78
Duell: Lara gegen Indy .....	80
Indiana Jones 5 .....	84
Hauptrolle: Dr. Jones .....	88

Auch Mädchen spielen gern im Dreck

# Tomb Raider 4

In ihrem vierten Action-Abenteuer muß Lara Croft die Jahrtausend-Feierlichkeiten einer ägyptischen Übel-Gottheit verhindern. Da uns Eidos kein Testmuster schickte, haben wir die US-Verkaufsversion getestet.

**D**ie Fragen nach dem Sinn des Lebens und dem Ursprung des Universums sind immer noch nicht eindeutig geklärt. Aber ein weiteres weltbewegendes Mysterium wurde kurz vor der Jahrtausendwende erfolgreich aufgelöst. Wie aus der behüteten Tochter von Lord Henshingly Croft eine akrobatische Ar-

chäologin wurde, die am liebsten im Dreck spielt und Mumien verprügelt, wird in **Tomb Raider 4** ausführlich und interaktiv geklärt.

Als Teenager fand Lara Croft ein Exemplar der Zeitschrift »National Geographic« auf dem Wohnzimmertisch, von dessen Titelblatt die Ausbuddelungs-

Koryphäe Werner von Croy heruntergrinste. Da sich die Adelstochter schon immer für Archäologie interessierte, lag sie dem verständigen Papa so lange in den Ohren, bis dieser einen dicken Scheck für von Croys nächste Expedition ausschrieb. Im Gegenzug durfte die 16jährige Lara während der Som-

merferien mit zur nächsten Ausgrabungstour. Von Croy bestand aber vorher auf einer Unterweisung in Sachen »vorschriftsmäßiges Verhalten beim Betreten einsturzbedrohter Ruinen«. Damit beginnt das Tutorial.

## Facts

- 35 Levels
- 20 Videominuten
- 6 Waffen
- 2 Fahrzeuge



Am Seil schaukelnd überblickt Lara einen riesigen Raum in der **Gruft von Seth**. Beachten Sie die schönen Lichteffekte. (1024x768)



## Young Lara

Dieses Handlungsvorspiel erklärt auch, warum Sie zu Beginn der neuen **Tomb Raider**-Episode eine Teenie-Ausgabe von Lara Croft steuern. Besondere Kennzeichen: weiter geschnittene Shorts, zwei kürzere Zöpfchen und ein noch dezent knospender Busen. In der spielbaren (allerdings stark gekripteten) Rückblende folgen Sie den Anweisungen des grummeligen Mentors und lernen dabei die Steuerung kennen. Nicht, daß sich da großartig was getan hätte. Bei Eidos hat man aber eingesehen, daß der Schwierigkeitsgrad der

Serie zuletzt eine ätzende Schärfe erreichte, die Einsteigern wenig Chancen ließ.

Auch alte Hasen müssen die anfängliche Übungslektion absolvieren, die ein dramatisches Ende nimmt. Werner von Croy entpuppt sich nämlich als mieser Charakter und bestätigt damit die Computerspiele-Bauernregel, daß deutsche Vornamen von bösen Buben künden. Als der unvorsichtige Gierschlund ein Relikt mopsen will, klappt eine Falle über ihm zusammen. Lara kann Herrn von Croy nicht mehr helfen und muß sich hurtig verdünnisieren, um wenigstens ihr eigenes Leben zu retten.



Frau am Steuer: Lara muß das **Wettrennen** gegen einen anderen Jeep gewinnen. Da kann sie keine Rücksicht auf Fußgänger nehmen.

## Laras neue Tricks

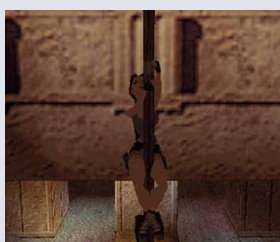
### Scharfschützin

Wenn Lara die Armbrust oder eine Pistole mit Zielfernrohr benutzt, kann sie per Knopfdruck in den Scharfschützen-Modus wechseln. Das ist prima zum genauen Anvisieren von Gegenständen oder Skelettschädeln.



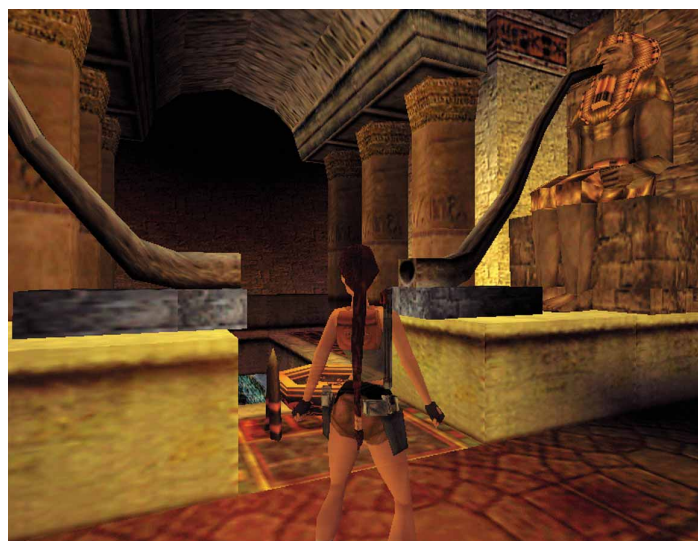
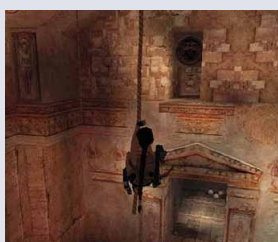
### Freeclimberin

Beherzt klemmt Lara freisteigende Stangen zwischen ihre Schenkel, um elegant nach unten zu rutschen. Sie kann auch nach oben kraxeln und jederzeit von der Stange springen, wenn die gewünschte Etage erreicht ist.



### Seilschwingerin

Ich Lara, du Tarzan: Seile sind nicht nur zum Klettern da. Wenn sie genügend Schwung gesammelt hat, schaukelt sich unsere Heldin über einen Abgrund hinweg und erreicht so die andere Seite des Raums.



Eines der aufwendigeren **Puzzles**: Um diesen Mechanismus in Gang zu setzen, müssen Sie zwei Krüge finden und im Rücken der Steinfigur platzieren.

## Alte Freunde und Feinde

15 Jahre später wird unsere Heldin von der Vergangenheit eingeholt. Werner von Croy überlebte den Unfall und hegt nun ziemlich negative Gefühle für Miß Croft, von der er sich schmächtig im Stich gelassen fühlte. Zu Beginn der Spielaktivitäten in der Gegenwart ahnt Lara noch nichts von dieser Wendung des Schicksals und folgt ihrem fackeltragenden Führer in die schummerigen Tiefen einer Grabkammer. Dum-

merweise wird im Laufe der Expedition ein gewisser Seth freigesetzt, seines Zeichens »Gott der Unordnung«. Der ist nicht in den Büros von GameStar-Redakteuren zuhause, sondern fester Bestandteil der altägyptischen Mythologie. Bevor Seth pünktlich zur Jahrtausendwende verheerender wüten kann als jeder Y2K-Bug, muß Lara seinen Bruder Horus beschwören. Der ist nämlich als einziger in der Lage, Seth erneut einzusperren. Werner von Croy drückt aber dem Finstergott die Daumen und schreckt im Spielverlauf nicht davor zurück, Laras »Jugendfreund« Jean-Yves zu kidnappen. Auch wenn dieser Typ jedem aufrechten Lara-Verehrer einen Pfeil der Eifersucht durchs Herz jagt, können wir ihn schwerlich im Stich lassen.



Daß Lara im Mauerwerk **versinkt**, ist auch beim jüngsten Spiel kein seltener Anblick.





Im **Tal der Könige** lauern keine Souvenirkhändler, sondern Werner von Croys Meuchelmörder. (800x600, Direct3D)

## Lara bleibt im Lande

Im Gegensatz zu den weltweiten Schauplätzen des Vorgängers ist **Tomb Raider 4** vollständig in Ägypten angesiedelt. Der Levelablauf ist linear; Sie können nicht mehr die Reihenfolge der einzelnen Stationen wählen, wie es

bei **Tomb Raider 3** der Fall war. Das gleiche Szenario wie im Serienauftakt zu verwenden, kann wahlweise als originelle Rückbesinnung oder Offenbarungseid für Einfallslosigkeit interpretiert werden. Dabei waren es weniger die verschiedenen Lokalitäten, welche manchen Spieler des

3. Teils nervten, sondern die schwer erkennbaren Lösungswege. Allzuoft stand man etwas verloren in unübersichtlichen Gefilden und steckte fest, weil man einen Kilometer vorher einen wichtigen Gegenstand übersehen hatte. **The Last Revelation** bietet kompakteres Puzzledesign,

bei dem sich alle Objekte zur Lösung eines Problems im näheren Umkreis befinden. Das bedeutet nicht, daß **Tomb Raider 4** ein leichtes Spiel ist. Eine Automap wird Ihnen immer noch vorenthalten; die Lösung vieler Pro-

## Gunnar Lott









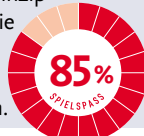

### Böse Lara, gute Lara

Lara ist für mich ein klassischer Fall von Haß-Liebe. Die eine Miß Croft, das Plastik-

Render-Zeitschriften-Model, hängt mir mittlerweile echt zum Hals heraus. Ich will nicht überall immer neue Versionen der Marketing-Dame mit dem seelenlosen Lächeln vorgesetzt bekommen.

Doch die andere Lara, die wahre Lara, nämlich die im Spiel, bekomme ich wohl niemals richtig über. Mit dieser sehr lebendigen Figur verbringe ich immer wieder gern ein paar Stündchen. Auch beim vierten Teil war's wieder so: Schon nach einigen Spielminuten hatten sich die alten Reflexe wieder eingestellt und mit waghalsigen Sprüngen, die keiner so kann wie sie, geht's durch die wieder kompakteren Levels. Klar: Deren Engine-Mauerwerk bröckelt langsam. Aber alte Liebe rostet nicht.

## Die Croft-Chroniken

Spiel	Tomb Raider	Tomb Raider 2: Starring Lara Croft	Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft	Tomb Raider 4: The Last Revelation
				
Erschienen	1996	1997	1998	1999
Systeme	PC, Playstation, Saturn	PC, Playstation	PC, Playstation	PC, Playstation
Schauplätze	Ägypten, Atlantis, Peru, Rom	China, Venedig, Tibet	Antarktis, Indien, London, Nevada, Südpazifik	Ägypten
Facts	Im revolutionären Debütspiel wird Lara mit der Suche nach den drei Teilen eines Artefakts beauftragt. 	Für die Jagd nach dem Dolch von Xian wurde der Actionanteil erhöht. Lara läßt erstmals den 3D-Zopf wippen. 	Mit unübersichtlichen Levels und Ideenmangel beim Spielprinzip zeigt die Serie erste Ermüdungserscheinungen. 	Die Atmosphäre des ersten Teils wird beschworen. Kompaktere Räume und Puzzles, kaum Innovationen. 



## Peter Steinlechner



### Gut wie eh und je

Grundsätzliche Neuerungen sollte niemand in Tomb Raider 4 erwarten. Da kann Eidos noch so sehr das

neue Inventar betonen oder Laras in allen Altersstufen auffahren. Tomb Raider ist Tomb Raider, das ist okay, und auch The Last Revelation macht eine akzeptable Figur. Gewagte Sprungkombinationen an Felsklippen und Abenteuer in alten Ägypter-Tempeln sorgen wieder für jede Menge Spaß. Seltsam: Die versprochene Diary-Funktion mit Tips und Notizen konnten wir bei der getesteten US-Verkaufsversion nicht entdecken. Aber auch so wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber Teil 3 etwas entschärft, was einem derart komplexen Spiel nicht schadet.

### Lara ist die beste

Wenn ich mir angucke, was als direkte Konkurrenz zu Tomb Raider gedachte Titel wie Prince of Persia 3D oder Indy Jones 5 so bieten, stelle ich fest: In Bereichen wie der Steuerung oder den Animationen hat Lara ihr hübsches Näschen immer noch ganz deutlich vorne. Klar – alles schon mal dagewesen. Und ja, Innovationen und Technik-Neuerungen muß ich mit der Lupe suchen. Aber ein besseres, aktuelles Action-Adventure im Lara-Stil gibt's nicht: Fans der Serie können bedenkenlos zugreifen!

bleme erfordert perfektes Timing und logisches Denken. **Tomb Raider** bleibt sich treu in seiner Eigenschaft als hektisches Sammelsurium knackiger Action-Puzzles. Hier liegt auch der große Unterschied zwischen den Konkurrenten: Beim beschaulichen **Indiana Jones 5** liegt der Schwerpunkt auf Adventure, das schnellere **Tomb Raider 4** betont hingegen die Action.

Trotz der Beschränkung auf ägyptologische Gefilde mühten sich die Designer um Abwechslung. Neben schummrigen Kammern in allen Geschmacksrichtungen bereist Lara auch einige Frischluft-Lokalitäten. Feuergefechte mit Attentätern finden ebenso unter freiem Himmel statt wie Verfolgungsjagden mit Jeep und Motorrad.

### Schöner leuchten

Bei den Außenlevels werden die Grenzen der Grafik-Engine deutlich, die Inneneinrichtung wirkt vorteilhafter. Erstmals hat man allerdings das Gefühl, keine rübergendelte Playstation-Umsetzung, sondern ein richtiges PC-Programm zu spielen. Vor allem feinere Lichteffekte zeugen von den jüngsten Renovie-

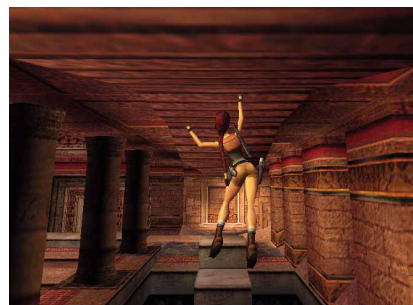
rungsarbeiten an der **Tomb Raider**-Engine. Eine Reihe von ausgetauschten Animationen sowie noch feiner strukturierte Wölbungen des Körperbaus machen Lara zu einer anhaltend einnehmenden Erscheinung. Der technische Alterungsprozeß ist aber unübersehbar – Gesichtsdetails und Polygonfigur wirken gegenüber den Spielfiguren in modernen Titeln wie **Quake 3** überholt. Tröstlich für Lara, daß der direkte Konkurrent **Indiana Jones 5** technisch eine mindestens ebenso mäßige Figur macht.

### Mit Schwung ans Ziel

An der komplexen Steuerung hat sich kaum etwas geändert. Wenn Sie die umfangreiche Tastenbelegung einmal verinnerlicht haben, legt Lara ein stattliches Bewegungsrepertoire aufs Parkett: Gehen, Laufen, Rennen, Schwimmen, Hangeln und Klettern beherrscht sie wie eine Eins. Dazu kommen Sprünge in verschiedenen Variationen, inklusive der nützlichen 180-Grad-Rolle. An Kletterstangen kann man jetzt hinaufkraxeln und heruntergleiten. Was dem Indy seine Peitsche, ist der Lara ihr Seil. Zwar trägt sie nicht ständig eines mit sich herum, kann aber von der Decke baumelnde Strippen ergreifen. Dann sammeln Sie durch gleichzeitiges Drücken der Sprint-Taste genügend Schwung, um Lara zur anderen Raumseite zu schaukeln.

### Objekte kombinieren

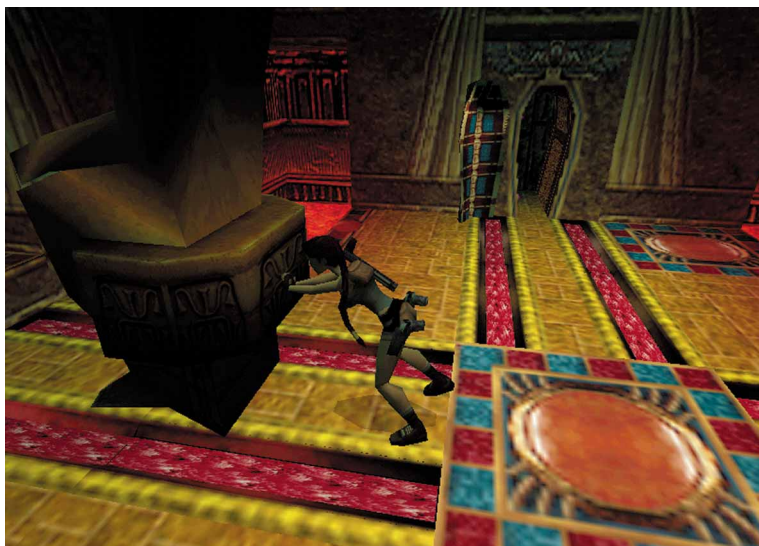
Wie gehabt, zieht Lara auf Knopfdruck die Waffe Ihrer



Um ein Knöpfchen zu erreichen, ist eine Runde **Deckenhangeln** angesagt – Gelegenheit, die liebevolle Animation von Laras Hintern zu würdigen.

### Eingesackt

Lara Crofts legendärer Rucksack stammt nicht aus dem Quelle-Katalog, sondern war ein Fundstück auf ihrer ersten Expedition anno 1984. In den Einstiegslevels von The Last Revelation erleben Sie die 16jährige Lara in diesem denkwürdigen Augenblick. Und wir dachten immer, daß brave Mädchen aus gutem Haus keine Leichen beklaulen würden!



über durfte Lara den ganzen Tag lang nur langweilige Kisten durch Grabkammern schieben. Hier wuchtet sie immerhin eine dicke **Statue** von Bodenplatte A zu Bodenplatte B.

Wahl und visiert automatisch den nächsten Gegner an. Sie können jetzt auch eine manuelle Zielerfassung wählen





und zwischen mehreren Feinden durchschalten. Neu und nützlich ist das Kombinieren von Gegenständen im Inventar. Damit lassen sich Einzelteile von Schlüsseln zusammensetzen oder Waffen verbessern: Stecken Sie beispielsweise eine Laser-Zielerfassung auf eine Pistole, wird daraus eine schnuckelige Scharfschützen-Waffe. Durch Druck auf die Umschau-Taste blicken Sie nun durchs Fernrohr und können sogar ans Ziel heranzoomen. In Kombination mit einer Taschenlampe spendet das Bastelresultat obendrein Licht. Ein weiterer nützlicher Gegenstand ist das Brecheisen, mit dem sich Türen knacken und Objekte aus dem Mauer-

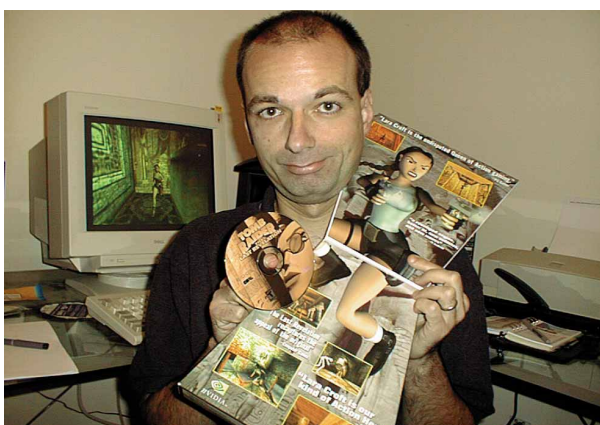


Zu Beginn steuern Sie in einer spielbaren Rückblende die 16jährige **junge Lara** inklusive zwei Zöpfchen und einem weniger körperbetonten Outfit.

werk herauskratzen lassen. Außerdem kann Lara Statuen auf Bodenplatten schieben, Feuer und Wasser in adäquaten Behältern transportieren und die Hinter-

grundgrafik auf kaputtbare Details abklopfen. Große Vasen sind beispielsweise immer einen Probeschuß wert; Scherben bringen Glück in Form von versteckten Erste-Hilfe-Kästen und anderem Bonus-Krimskrams.

Die Tour de Tomb wird durch rund 20 Minuten mit vorgerenderten Zwischensequenzen zusammengehalten, die um einiges besser aussehen als die Spielgrafik. Nur auf einen der liebgewonnenen Hausbesuche müssen Sie diesmal verzichten. Da die spielbare Rückblende zu Beginn die Rolle des interaktiven Tutorials übernimmt, kann die Croft'sche Privatresidenz nicht zu Übungszwecken aufgesucht werden. **HL**



Da Eidos uns kein Testmuster zur Verfügung stellte, testen wir einfach die **amerikanische Verkaufsversion**. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt präsentiert freudig erregt das fertige Tomb Raider 4.

## Heinrich Lenhardt



### Fließband-Raider

Die Husch-husch-Mentalität, mit der Eidos seine Tomb-Raider-Neuaufgaben in die Welt setzt, könnte

sogar Laras Monumentalcharme gefährlich werden. The Last Revelation bietet einige sinnvolle Detailverbesserungen, aber der langsame Abwärtstrend der Serie wird nicht entscheidend gestoppt.

Der Zahn der Zeit nagt an PC-Spielen beharrlicher als ein ägyptischer Fürchtgott. Statt grundlegende Innovationen einzuführen, beschränkten sich die Programmierer auf Flickschusterei. Die Grafik bringt vor allem schönere Lichteffekte, die gewisse Engine-Abnutzungserscheinungen nicht übertünchen können. Elementare Bugs, wie in Hintergrundgrafik verschwindende Körperteile, hat Eidos immer noch nicht rausgekiegelt.

### Abgenutzt und fern der Heimat

Die Beschränkung auf den Schauplatz Ägypten verbreitet Wiederholungscharme: hier ein Skorpion, da 'ne Mumie, dort ein wenig Sand im Getriebe. Fans der Serie bekommen mehr von dem, was sie schon immer liebten. Das ist weder zu verurteilen noch übertrieben aufregend. Doch selbst das leckerste Spielprinzip verliert durch zu häufiges Aufwärmen an Geschmack. Vielleicht sollte man dem kreativ entsafteten Stamm-Programmierteam allmählich das Sorgerecht für Lara entziehen. Ich für meinen Teil spiele lieber Indiana Jones 5.



Beim Karnak-Tempel genießt Lara einen der seltenen **Frischluft**-Momente. (1024x768)

## Tomb Raider 4: Last Revelation

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Eidos  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 170 MByte

**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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



Rätsel-Hüpf-Mix, richtig toll nur für Lara-Fans.

»Das ist nicht mehr meine Lara«

# Interview mit Laras Daddy

GameStar sprach mit dem Mann, der vor gut vier Jahren die bekanntesten Polygonrundungen der Welt erfunden hat, über die Entstehung der PC-Heroine und was mit Lara Croft falsch läuft.



Stark, schön und geheimnisvoll: So sieht **Toby Gard** seine Schöpfung Lara Croft.

**E**r ist der geistige Vater von Lara Croft: Toby Gard, bis vor zwei Jahren Spieldesigner beim englischen Eidos-Entwicklerstudio Core Design, schuf die derzeit berühmteste Spieleheldin der Welt. Nachdem das Programm im Jahr '96 fertig war, hat er Anfang '97 mit

Paul Douglas, dem Chef-Programmierer des Spiels, seine eigene Firma namens Confounding Factor gegründet und arbeitet seitdem am Südsee-Actionspiel Galleon. GameStar sprach mit – sehr photoscheuen – Gard über seine Schöpfung und wie er den Rummel um Lara Croft sieht.

**GameStar** Was denkst du, wenn du Lara plötzlich im Fernsehen siehst?

**Toby Gard** Ich muß lachen, und finde es immer noch spannend. Da ist etwas, das ist ganz groß, und ich habe es zum Laufen gebracht. Ein gutes Gefühl.

**GameStar** Hast du damals mit dem riesigen Erfolg gerechnet?

**Toby Gard** Ich war mir immer sicher, daß Tomb Raider ein Erfolg wird, aber längst nicht in diesem Ausmaß. Das war eine echte Überraschung.

**GameStar** Erzähle uns doch ein bißchen über die Entstehung von Lara Croft.

**Toby Gard** Sie war das dritte Hauptfigur-Design, das ich für das Projekt Tomb Raider entwickelt hatte. Das erste

sah der fertigen Lara schon ziemlich ähnlich, davon habe ich mich allerdings erst entfernt und bin dann wieder dahin zurückgekommen. Das

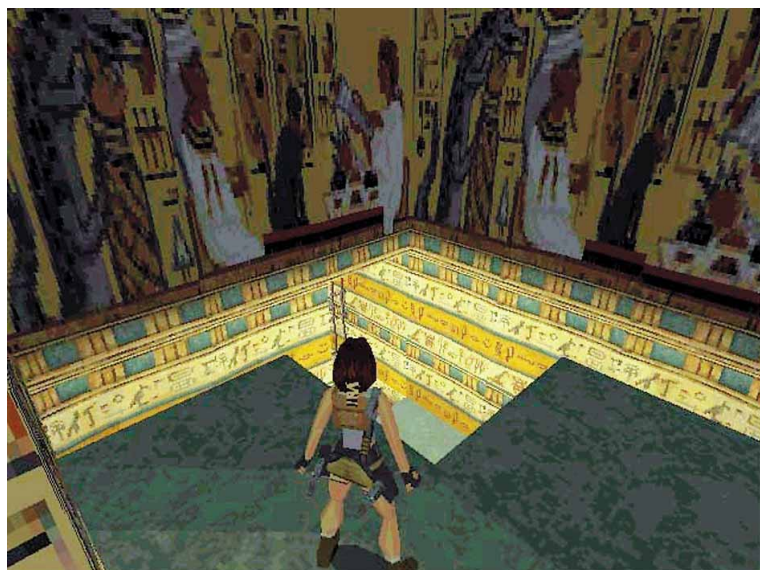
zweite sah ganz anders aus, so eine Art hippe Cyberkämpferin, aber auch mit zwei Pistolen und ihrem Doppelhoster. Trotzdem, die dritte war dann unsere Lara.

**GameStar** Laras erfundener

**Background** – Archäologin aus reichem Elternhaus – ist ziemlich ungewöhnlich. Wem ist das eingefallen?

**Toby Gard** Mir. Das entscheidende war, daß sie sehr englisch wirken sollte. Damals mußten Spiele-Hauptfiguren amerikanisch sein. Sonst sagte die Marketingabteilung, daß man damit in den USA

»Ich war mir immer sicher, daß Tomb Raider ein Erfolg wird«



**Tomb Raider 1:** Fast wäre Fräulein Croft eine hippe Cyberkriegerin geworden.





keinen Erfolg haben könnte. Ich wollte das genaue Gegenteil. Anders als in den meisten Hollywood-Filmen sind in Tomb Raider die bösen Jungs alles Amerikaner, und die eine gute Figur stammt deutlich sichtbar aus England.

**GameStar** Hat Eidos damals eigentlich Marktforschung betrieben, um herauszufinden, ob Lara ankommt?

**Toby Gard** Nein, überhaupt nicht, damals hatten die Entwickler kaum mit dem Marketing zu tun. Wir konnten unser Ding durchziehen. Einige wollten sie allerdings als männlichen Helden haben und meinten, ein Spiel mit einer Frau würde sich nicht verkaufen.

**»Ich glaube nicht, daß Lara von Eidos richtig vermarktet wird«**

figur unbedingt als 16jährige zeigen muß. Ich persönlich finde das zumindest ein bißchen eigenartig.

**GameStar** Es gibt immer härtere Beschimpfungen von Spielern gegen Lara. Was glaubst du, woran liegt das?

**Toby Gard** Ich glaube nicht, daß sie von Eidos richtig vermarktet wird. Von Anfang an lief das nicht richtig. Sie haben sie sehr bekannt gemacht, das aber nicht auf die richtige Weise.

**GameStar** Was hätte Eidos denn anders machen können?

**Toby Gard** Ich nenne nur mal das Bildmaterial, das Eidos veröffentlicht. Es gibt da Bilder, wo Lara fast nichts trägt. Das ist nicht mehr meine Lara, die Figur, die ich mal entworfen habe. Sondern genau das, was Marketingleute mögen – sie stecken sie einfach in einen Bikini. Und das zerstört das Geheimnis um Lara Croft.

**GameStar** Die Tomb-Raider-Teile unterscheiden sich spielerisch nicht sehr stark voneinander. Geht es Eidos nur ums schnelle Geld?

**Toby Gard** Offensichtlich ja. Wobei ich nicht weiß, ob es bei Eidos jemanden gibt, der sich besonders um Lara kümmert – sieht man mal vom Geldverdienen ab. Wenn man ein künstlerisches Eigentum besitzt, etwa eine Comicfigur oder eben Lady Croft, sollte man sie wirklich nicht so verbraten.

**GameStar** Der Held in deinem nächsten Spiel Galleon ist männlich und wirkt auch im Stil ganz anders als Lara. Ist das Absicht?

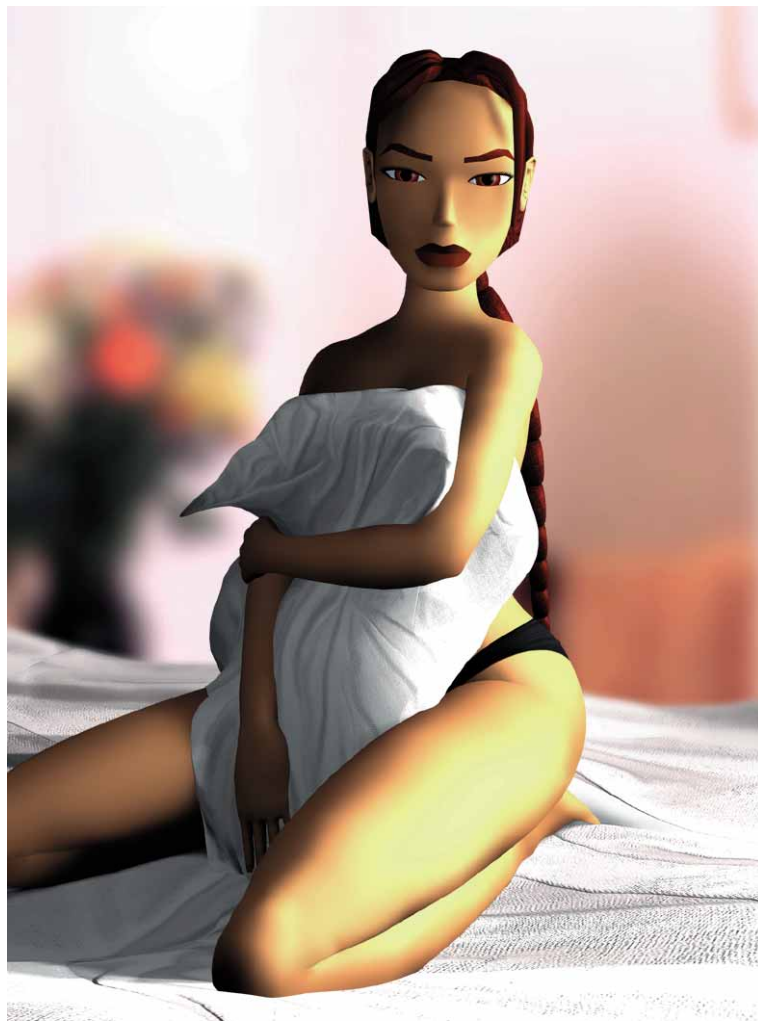
**Toby Gard** Klar. Es gibt keinen Grund, das gleiche zweimal zu machen. **PS**



Die **junge Lara**: Neues über den erfundenen Hintergrund der PC-Heldin.

**GameStar** Kennst du schon die »junge Lara«?

**Toby Gard** Nur ein paar Bilder aus dem Spiel. Ich finde das grundsätzlich okay. Die Leute wollen das. Und es eignet sich vorzüglich, um ihre Hintergrundgeschichte noch weiter auszubauen. Ich frage mich allerdings, ob man eine sexuell so zweideutige Spiel-



Offizielles Lara-Bild von Eidos: Derartige Posen mag Toby Gard überhaupt nicht.

## Galleon

Sonnige Südsee statt dunkler Tempel: Das nächste Spiel von Toby Gard heißt Galleon und hat auf den ersten Blick gar nichts mit Tomb Raider gemein. Spielerisch aber schon – in dem Action-Adventure sollen Sie statt Lara Croft dem Seeräuber Rhama Sabrier über die Schulter blicken und gemeinsam Abenteuer bestehen. Die Handlung dreht sich um ein Geisterschiff, auf dessen Suche Sie eine Inselwelt durchstreifen. Dabei lernt der Freibeuter die Liebe seines Lebens kennen, die von seiner wenig gesetzes-treuen Lebensführung allerdings nicht recht begeistert ist.

Anstatt der rundlichen Lara-Formen tragen die Figuren in Galleon sehr kantige Züge, werden aber deutlich aufwendiger animiert; beim Sprechen bewegen sich beispielsweise die Gesichtszüge. Derzeit rechnet Toby Gard damit, das Spiel gegen Ende 2000 zu veröffentlichen.



**Galleon**: Mit seinem neuen Helden Rhama will Toby Gard sich im Stil ganz bewußt von Lara Croft abwenden.





Gut, daß wir verglichen haben.

# Lara vs. Indy



Wer ist cooler, besser, stärker?

Lara und Indy treten in sechs Kategorien zum Duell an.

## 1. Bewegungsmanöver

Lara ist ein Porsche, Indy ein VW Passat.

Laras Manövrierfähigkeit ist unerreicht; im jüngsten Abenteuer lernt sie sogar, wie Tarzan an Seilen zu schwingen. Flüssige Bewegungskombis sind eine oft demonstrierte Spezialität von Miß Croft. Kleiner Nachteil der Steuerung: sie ist etwas unpräzise. Wer Hektik und Hakeligkeiten verabscheut, wird mit der flinken Lara zu kämpfen haben.



Auch steilste Wände sind kein Problem.

Wenn das der sportliche Harrison Ford wüßte: Sein Spiele-Ich bewegt sich ziemlich hölzern und träge. Bewegungskombinationen sind nicht möglich, der gute Dr. Jones bleibt nach jedem Hüpfen stehen. Er kann auch nicht im Sprung die Waffe ziehen oder seitwärts klettern. Dafür dreht er sich wahlweise langsam oder extra-schnell um die eigene Achse.



Indy klettert nicht besonders elegant.



Lara kann nach einem Sprung ohne Verzögerung weiterhüpfen und im Flug die Waffen ziehen. Indy legt hingegen immer erst eine Pause ein.



## 2. Coolness-Faktor

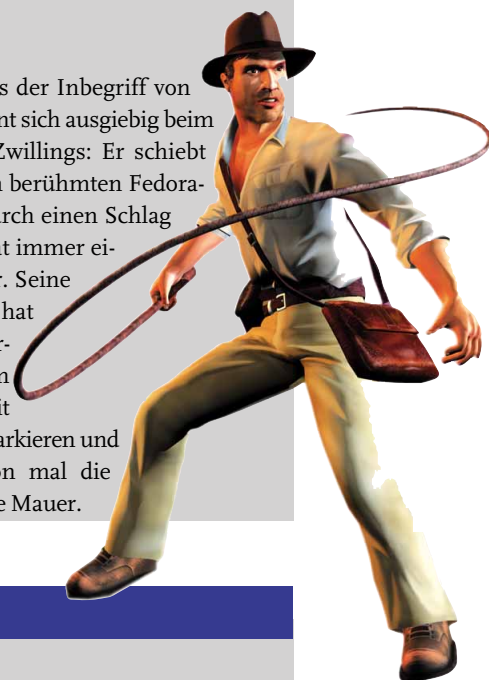
**Ja ja, schon recht: Irgendwie cool sind beide.**

Der Hype schlechthin: Lara ist megapräsent in allen Medien, ihr Bild verkauft Klamotten, Zeitschriften, CDs und Fanartikel. Als moderner Medienstar bleibt Miß Croft im vierten Spiel auf der sicheren Seite und konzentriert sich auf das, was sie berühmt gemacht hat: gutes Aussehen, artistische Sprünge, Schätze finden und den wohlgeformten Polygonkörper in allerlei Kameraperspektiven zeigen. Im vierten Jahr beginnt der Originalitätsbonus allerdings stark abzublenken. Fans freuen sich über das Auftauchen der jungen Lara im Trainingslevel, übrigens ein Trick, den sich ihre Macher beim Indy-Film »Der letzte Kreuzzug« abgeschaut haben.



Als Filmheld ist Indiana Jones der Inbegriff von Coolness. Der Spiel-Indy bedient sich ausgiebig beim Repertoire seines Leinwand-Zwillings: Er schiebt sich hin und wieder lässig den berühmten Fedora-Hut ins Genick, löst Rätsel durch einen Schlag mit der Bullenpeitsche und hat immer einen lässigen Spruch auf Lager. Seine sonore deutsche Filmstimme hat auch im Spiel hohen Wiedererkennungswert. Kleiner Gag am

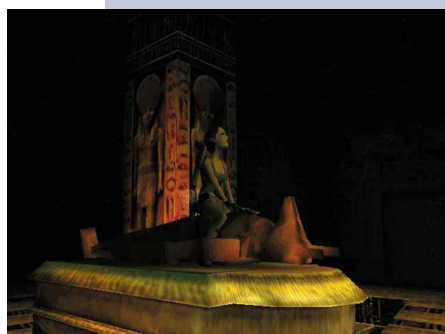
Rande: Indy kann mit Kreide Wände markieren und malt dann schon mal die Bundeslade an die Mauer.



## 3. Stimmung und Story

**Kinofilm schlägt Ägyptenurlaub.**

Laras Welt ist kleiner geworden. Die Story spielt logisch an einem Schauplatz. Über 30 Levels mit Wüstensand und verschiedenen Steinruinen-Variationen bringen aber keine echte Abwechslung in die Landschaft. Das stete Déjà vu bremst die Vorfreude auf die nächste Stufe. Außerhalb der Zwischensequenzen ist Lara außerdem übertrieben wortkarg.



Gute Cut-Scenes, nur ein Szenario.

Was wir schon immer über Indy wissen wollten – erfahren wir hier nicht. Die Hintergrundstory ist eher belanglos, dafür jettet unser Held um den Globus und sucht Artefakte in fernen Gefilden. Die Schauplätze passen gut zu Indiana Jones. Gute Dialoge und wunderbar eingestreute Filmmusik-Häppchen sorgen für erstaunlich viel

Kinoflair trotz Technik-Malus.

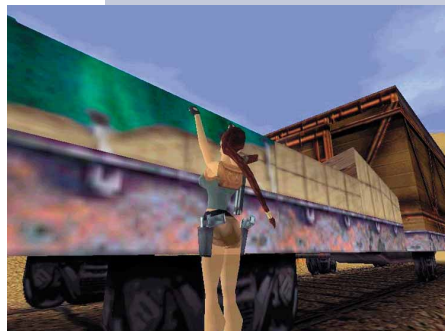


Kinoflair trotz mäßiger Zwischenszenen.

## 4. Spieldesign

**Lieber Lore fahren als Blöcke schieben.**

Der Schwierigkeitsgrad von Lara 4 ist fairer als bei Teil 3, aber das Design bietet immer noch mehr Frustrationsquellen und weniger Spielkomfort als der gemütliche Indiana Jones. Die kombinierbaren Gegenstände münden meist doch wieder in Simpelpuzzles. Tomb Raiders schnelle Mischung aus Ballern, Rätseln und Erforschen hat aber weiter ihren Reiz.



Lara nimmt gern auch mal die Bahn.



Stimmiges Spieldesign. Knobel-Level und Kampf-Missionen wechseln sich ab. Dr. Jones löst Logik-Rätsel, Verschiebe-Puzzles und Gegenstand-Suchaufgaben. Alles ist sehr fair aufgebaut und mit genügend Hinweisen versehen. Einen Bonuspunkt gibt's für die praktische Karte mit Hilfe-System. Spätere Levels sehr cool entworfen, verschachtelt und realistisch.



Auch im Spiel fährt Indy Lore.



## 5. Waffen und Gegner

### Auch die Peitsche kann Indy nicht retten.

Mit Ausnahme der Standardpistole verbrauchen alle Waffen von Lara Munition. Wenn mehrere Gegner auftauchen, können Sie jetzt auch das Ziel auswählen, das beschossen wird. Zu vertrauten Klassikern wie Uzi und Schrotflinte kommen neuerdings zwei Sniper-Waffen, bei deren Einsatz die Grafik in die

Ego-Ansicht wechselt. Die Gegner sind allesamt regionale Favoriten, von Skorpionen über Mumien bis hin zu Statuen, die plötzlich lebendig werden. Von Croys Schergen gesellen sich als menschliche Kugelfänger dazu.



Solches Getier trifft Lara in Ägypten.

Indys mäßig vielfältige Feinde (Sowjets, bissige Tiere, mythologisches Viehzeug) legen wenig intelligentes Verhalten an den Tag: Gelegentliches Ausweichen bei Schüssen ist schon das höchste der Gefühle. Dafür trifft Indy auf fünf riesige Endgegner, die nur per Rätsel-Lösung zu besiegen sind. Waffen gibt's elf, davon nur zwei originelle (Peitsche und Machete). Das Indy-Arsenal ist zudem unausgewogen; manche Waffen, etwa die Schrotflinte, sind eher unnützlich. Alles, was schießt, verbraucht Munition, außer dem Standardrevolver.



Dr. Jones kämpft meist gegen Russen.

## 6. Technik

### Not gegen Elend: Der K(r)ampf der schwachen Engines.

Die Lara-Engine erlebt heuer den vierten Aufguß, über alle Teile hinweg wurde sie poliert, aber nie neu programmiert. Ergebnis: Grafisch kann die Polygondame modernen Kolleginnen wie Rynn aus Drakan nicht das Wasser reichen, für den aufmüpfigen Herrn Jones reicht's aber durchaus. Die dezent ver-

schönte Lara sieht trotz allem Engine-Recycling immer noch schnuffig aus. Außerdem haben die Programmierer die dynamischen Lichteffekte verschönert und dabei die Hardware-Anforderungen auf Pentium-233-Level aufgeschraubt.



Das Feuer erleuchtet den Raum.

Den armen Indy haben seine Schöpfer schlecht ausgerüstet auf die Reise geschickt. Die Indy-Engine beherrscht weder Partikeleffekte noch Single-Skin-Texturent, ruckelt aber trotzdem, wenn Besitzer eines Mittelklasse-PCs ihren Lieblingsarchäologen durch einen großen Raum dirigieren. Eine 3D-Karte wird vorausgesetzt. Die Spielfigur ist detailliert gezeichnet, hat aber zu wenige Animationsstufen. Besonders schwach: Die Texturen sind nur von mäßiger Qualität, oft stoßen

Texturkanten nicht bündig aneinander.



Ziemlich verschwommene Texturen.

## Fazit: 4 zu 3

### Gesamtsieg für Lara, aber nur knapp.

Der vierte Teil der Tomb-Raider-Serie bietet im Grunde nichts wirklich Neues, das gute Spielprinzip trägt aber immer noch. Gerade im Vergleich mit Indy fällt auf, wie funktional die Steuerung von Lara in Tomb Raider mittlerweile ist.



Indiana Jones 5 ist letztendlich nur ein rätsellastiger Lara-Klon. Immerhin macht die tolle Atmosphäre inklusive deutscher Synchronstimme von Harrison Ford die Grafikmängel halbwegs wett, die nervige Steuerung gibt jedoch einen Minuspunkt.



GUN

Der Meister an der Peitsche

# Indiana Jones und der Turm von Babel

Der Filmheld Indiana Jones startet zu seinem neuesten PC-Abenteuer durch – diesmal als agiler Action-Archäologe mit Köpfchen und Feuerkraft.

**W**er entdeckte die Bundeslade? Wer fand den heiligen Gral? Wer ist immer vor Ort, wenn es historische Kostbarkeiten zu bergen gilt? Es ist der Mann mit Peitsche und Hut, der schlagfertigste Archäologe

der Welt: Indiana Jones. Der Kinoheld ist in der PC-Gemeinde ein alter Bekannter. Nun schickt ihn LucasArts in einen neuen brisanten Einsatz: Im Action-Adventure **Der Turm von Babel** lüftet Indy babylonische Geheimnisse – und wildert im Territorium seiner digitalen Archäologen-Kollegin Lara Croft.

## Ballern in Babel

Ein Indiana Jones setzt sich nicht für ein paar verstaubte Klunker in Bewegung – es muß schon etwas Geheimnisvolles sein. In **Der Turm von Babel** macht er sich auf die Suche nach fünf mysteriösen Artefakten, die von Herrschern aus dem alten

Babylon in alle Himmelsrichtungen getragen wurden. Auf der Jagd nach den Stücken verschlägt es Indy erst in den Himalaja; eine Pazifikinsel und Nubien sind weitere Stationen der Reise. Insgesamt 15 Levels (plus eine Geheimmission) warten auf ihre Erforschung. Natürlich darf auch ein Widersacher nicht

## Facts

16 Missionen  
11 Waffen  
5 Artefakte  
5 Endgegner

auf Demo-CD:  
deco-Special

im Heft:  
statur-  
hablone

Auf dem reißenden Strom in den Anden weichen Sie durch verzweifeltes **Paddeln** den scharfen Steinspitzen aus.







Die dreifach nützliche **Peitsche im Einsatz**: Indys Lieblingswaffe taugt zum Entwarnen von Gegnern, als Seilersatz zum Klettern und zum Schwingen über Abgründe.

fehlen. Weil die Nazis im Jahr 1947 als Feinde ausfallen, bekommt es Dr. Jones diesmal mit den Russen zu tun. Die frischgebackene Weltmacht erhofft sich durch die Artefakte einen Vorteil im kalten Krieg und geht wenig zimperlich mit lästigen Archäologen um.

ständig wird das Arsenal durch eine Machete (die Unterwasser-Waffe), eine Maschinenpistole, Handgranaten, Sprengladungen und einen waschechten Raketenwerfer. Indys Schmuckstück ist aber immer noch seine Peitsche. Damit schlägt er seinen Widersachern locker die Waffe

Jones bedient sich kräftig aus dem Action-Adventure-Fundus von **Tomb Raider**. Genau wie Lara sprintet und springt Indy durch gewaltige 3D-Landschaften, während Sie ihm von hinten über die Schulter schauen. Fast scheint es, als sei der welterfahrene Archäologe bei seiner jungen Kollegin in die Schule gegangen: Indy hat die gleichen Standardmanöver auf Lager, vom Springen aus dem Stand und aus dem Spurt, über Klettern und Hangeln, bis hin zum Kriechen auf allen Vieren. Auch im nassen Element fühlt sich Dr. Jones zu Hause; für einen glitzernden Goldschatz taucht er auch bis zum tiefsten Meeresgrund.

### Grober Klotz

Indy geht in seinen Abenteuern gemütlicher zu Werk als Jungspund Lara. Wo sie auf Tastendruck lossprintet, spaziert er langsam vorwärts. Solange Sie im Schritt gehen, bleibt Indy automatisch an steilen Felskanten stehen. Erst ein Druck auf die Shift-Taste läßt ihn rennen. Wenn Ihnen das **Tomb Raider**-System lieber ist, können Sie Indy per Optionsmenü auch zum Dauersprint zwingen. Überhaupt sind seine Bewegungen längst nicht so fließend wie die seiner Konkurrentin. Nach jedem Sprung bleibt Indy stehen, anstatt gleich weiterzulaufen; flüssi-



Makaber: Bevor Indy per Jeep jemanden **überfährt**, drückt er kräftig auf die Hupe.

### Allzweckwaffe Peitsche

Die Gegner eröffnen das Feuer, sobald sie Indy sehen. Der setzt sich mit elf verschiedenen Waffen zu Wehr. Der einfache Revolver hat zwar unendliche Munition, aber nur eine sehr geringe Reichweite. Besser sind die beiden anderen Pistolen. Richtig gefährlich wird Indy erst, wenn er zum Gewehr oder zur Schrotflinte greift. Vervoll-

aus der Hand. Wichtiger als im Kampf ist die Peitsche an kniffligen Stellen in der Landschaft. Balken dienen als Ansatzpunkt für den Lederriemen; dann schwingt sich Indy über breite Abgründe oder zieht sich in Schächten hoch.

### Wieviel Lara steckt in Indiana Jones?

Sehen Sie sich die Bilder auf diesen Seiten gut an. Erinnern Sie der Stil an ein anderes Spiel? Allerdings, Indiana

## Jörg Langer



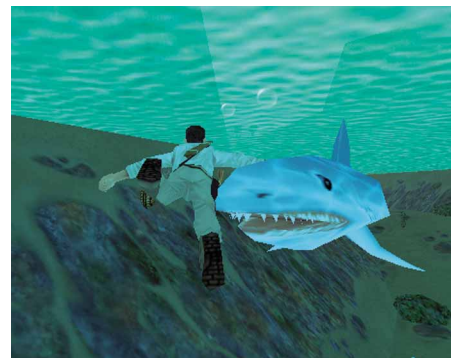
### Nur zweiter Sieger

LucasArts' Anstrengungen in allen Ehren – Indiana Jones kann der Genre-Königin Lara Croft nicht ganz das

Wasser reichen. Dazu stecken zu viele technische Macken im Programm. Tomb Raider macht alles einen Tick perfekter; sei es die flüssige Steuerung, sei es die detailliertere Grafik. Mich stört auch, daß es keine Videos gibt; dadurch muß der Filmheld Indy Atmosphäre-Einbußen hinnehmen.

Indiana Jones 5 ist durchaus ein gutes Spiel. Auf die praktische Karte habe ich seit Tomb Raider 1 gewartet, und ich mag den hohen Rätselanteil. Leider kaut Indy aber vor allem bekannte Elemente wieder. Das schmälert den Spielspaß zwar nicht; ich hatte mir vom Vorzeige-Abenteurer Indiana Jones aber insgesamt mehr versprochen.

ge Hüpffolgen sind damit nicht möglich. Lara kann auch im Sprung ihre Waffe ziehen und sofort auf Feinde ballern, Jones muß bei



**Unter Wasser** lauern Piranhas und vor allem Haie.



## Heinrich Lenhardt



### Verborgene Qualitäten

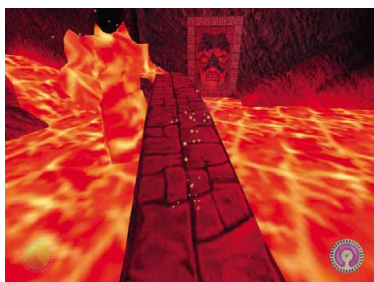
LucasArts sollte eigentlich ein Fläschchen Magenbitter in jede Babel-Packung legen, denn der erwar-

tungsfrohe Indy-Fan muß anfangs mit leichter Grafik-Übelkeit kämpfen. Der legendäre Peitschenschwinger ist ein wenig hüftsteif animiert. Bei den Zwischensequenzen stranguliert dann peinliches Polygon-Gehampel die eigentlich ganz erquickliche Atmosphäre. Zum Glück sammelt das Programm später grafische Pluspunkte mit stattlichen Innenausstattungen.

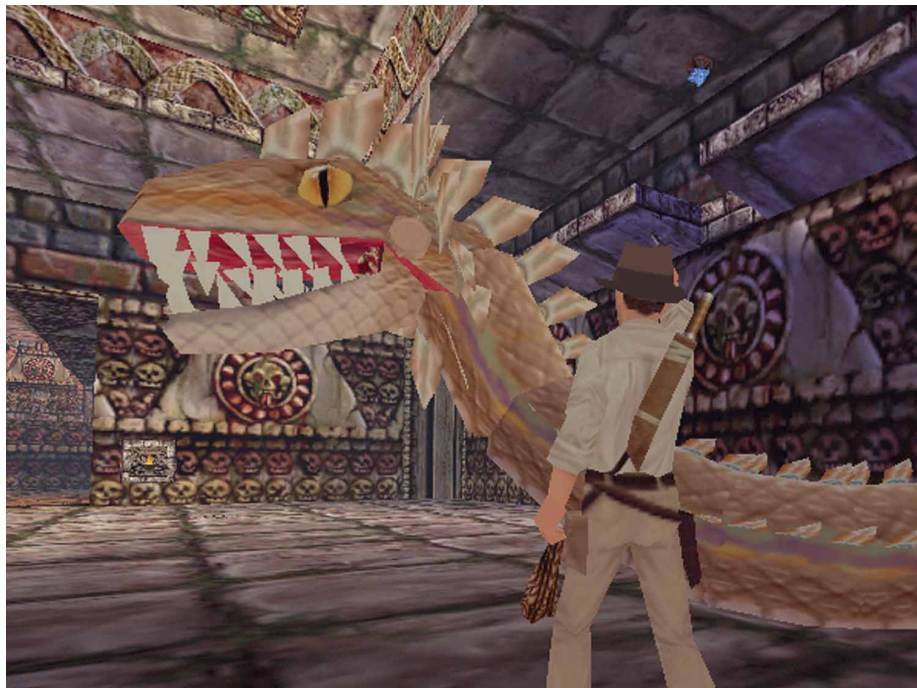
### Nicht schön, aber selten

Nach dem Schock des öden Einstiegslevels bin ich immer wärmer mit dem Turmbau zu Babel geworden. Inzwischen lasse ich dafür sogar die gesammelten Werke von Lara Croft stehen. Indiana Jones bietet mehr Abwechslung, faire Puzzles und Spielwitz – allesamt Tugenden, die mir wichtiger sind als die grafische Qualität des Hinterteils meiner Spielfigur. Dank der segensreichen Automap mit genialem »Hier hin!«-Hilfskreuzchen weiß ich bei Indy immer, wo das nächste Rätsel wartet. Lassen Sie sich also nicht vom ersten grafischen Eindruck täuschen. Wem die Tomb Raidereien inzwischen zu nervig und zu eintönig sind, der liegt beim spielerisch reiferen Indiana Jones goldrichtig.

solchen Manövern passen. Um eine Leiter zu erklettern, müssen Sie direkt davor stehen. Indys artistisches Repertoire ist außerdem eingeschränkt; er kann zum Beispiel nicht rückwärts springen oder auf der Stelle wenden.



dys Spezialfähigkeiten im Praxistest: Das **Feuermönster** verspermt die Brücke. Per Artefakt macht sich Indy **unsichtbar**, daraufhin räumt der getauschte Gegner den Weg.



Die **Riesenschlange** ist einer der fünf Hauptgegner. Diese können Sie nur durch taktische Tricks besiegen.

### Rätsellastige Abenteuer

Der richtige Einsatz der Peitsche ist nur eine von zahlreichen Aufgaben, die Sie in jedem Level lösen müssen – Rätsel gibt's richtig viele. So sollen Sie zum Beispiel Schlüssel finden, um Türen zu öffnen – das ist noch sehr konventionell. Kniffliger wird's beim Verschieben von Zahnrädern, um einen antiken Mechanismus auszulösen, bei zeitkritischen Sprungeinlagen oder beim richtigen Einsatz der Spezialfähigkeiten. Jedes der fünf Artefakte, die Indy findet, verleiht ihm nämlich eine besondere Gabe. Dann kann er an bestimmten Stellen

schweben oder wird kurzzeitig unsichtbar. Damit tricksen Sie beispielsweise Wächter aus, die Ihnen den Weg versperren. Manche Rätsel umfassen mehrere Lösungsschritte. Um eine riesige Glocke zu schlagen, müssen Sie zunächst das Uhrwerk wieder zum Laufen bringen, dann die Glocke in den Turm ziehen und schließlich den Schlagmechanismus auslösen.

### Das X markiert die Stelle

Wenn Sie mal nicht mehr weiter wissen, hilft ein Blick auf die automatische Karte. Die ist zwar nur zweidimensional, die Höhen werden aber durch unterschiedliche Farben angezeigt: Alles, was unterhalb von Ihrem Standpunkt ist, wird durch blaue Linien dargestellt, alle höheren Ebenen erscheinen rot. **Indy 5** besitzt ein ebenso einfaches wie praktisches Hinweisystem. Auf Wunsch zeigt Ihnen ein Kreuz auf der Karte den nächsten Punkt an, bei dem es etwas zu erledigen gibt. Wenn Sie diese Funkti-

on aktivieren, gibt's aber einen kräftigen Abzug bei der Punktwertung.

### Russen unter die Räder

Neben der Fortbewegung zu Fuß benutzt Indy auch mal praktische Vehikel. Zum Bei-



Die **2D-Karte** hilft bei der Orientierung.

spiel den Jeep: Der kommt nicht nur steile Wände hoch und trägt mit Vollgas über Abgründe, er macht auch mit Gegnern kurzen Prozeß, die vor die Motorhaube laufen. Mit einem Schlauchboot paddelt unser Held einen Andenfluß hinunter und weicht scharfkantigen Felsen aus. Und schließlich ist da noch die Lore, in der Jones durch eine verlassene Mine düst –





leider nicht in einer wilden Verfolgungsjagd, sondern eher gemütlich von Abschnitt zu Abschnitt. Die Steuerung der Fortbewegungsmittel ist unterschiedlich gut gelungen. Während das Paddeln im Wildwasser kaum mehr als ein pures Glücksspiel ist, könnte man aus den coolen Jeepfahrten glatt ein eigenes Autorennspiel machen.

## Leichte Gelenksteife

Klar, Indiana Jones hat ein paar Jahre mehr auf dem Buckel als Lara Croft. Vielleicht ist das der Grund, warum er sich so steif bewegt. Die Animationen der Hauptfigur sind bescheiden. Indy ist längst nicht so agil wie Miss Croft – ganz zu schweigen von deren Sex Appeal. Schon die Grafik-Engine der **Tomb Raider**-Spiele sieht gegen moderne 3D-Actionspiele blaß aus, **Der Turm von Babel** bleibt aber selbst hinter der Detailfülle eines **Tomb Raider 3** zurück. Die meisten Umgebungen sind aus wenigen Polygonen zusammengebaut, Verschiebungen an den Texturkanten gibt's in Hülle und Fülle. Die Folge: Aus der Nähe sehen die meisten Objekte potthässlich aus. Pluspunkte sammelt **Indy 5** dagegen bei großen Räumen. Die sind so schön aufgebaut und passend texturiert, daß



**Verschiebepuzzles** wie hier im Maya-Tempel treffen Sie öfters an.

man die Schwächen im Detail leicht wieder vergißt.

## Typisch Jones

Es gibt keine Videosequenzen, die Geschichte wird während der Missionen fortgesponnen. Immer dann, wenn etwas Wichtiges passiert, unterbrechen kurze Sequenzen in der Spielgrafik das Geschehen. Dann beobachtet Indy etwa durch ein Fenster, wie ein Trupp Russen anmarschiert. Gelegentlich treffen Sie auch auf andere Personen. Indy kommentiert alle Aktionen mit einem flapsigen Spruch, inklusive Klassikern Marke »Ich hasse Schlangen!« Im Gegensatz zur englischen

Version spricht Indy in Deutsch mit seiner bekannten Filmstimme (Synchronsprecher: Wolfgang Pampel) – ein dickes Atmosphären-Plus. Während des Spiels er-



**Rätsel gelöst:** Nach der Aktivierung des Lichtstrahls in der Pyramide taucht die Statue auf.

tönt keine Musik, aber an markanten Stellen werden kurze orchestrale Melodien eingespielt, die für wohlige Gänsehaut sorgen. **CS**

## Christian Schmidt



## Tomb Raider mit Indy

Der Indiana Jones aus den Filmen ist bekannt dafür, daß er Probleme

auf unkonventionelle Weise löst. Nicht auf dem PC: Hier macht Indy alles genauso wie das offensichtliche Vorbild Tomb Raider. Besitzt ein Lara-Plagiat, das in Scharen Russen über die Klinge springen läßt, noch den Charme des Film-Indy?

Die Antwort lautet ja. Und das ist es auch, was Indiana Jones 5 vor der Mittelmäßigkeit rettet. Denn die deutsche Sprache, die frechen Sprüche und die passenden Schauplätze sorgen für eine Abenteuerstimmung, die noch kein Tomb-Raider-Teil so gut hingekriegt hat.

## Gut geklaut, nur halb gewonnen

Leider hapert's woanders. Wenn Sie die Tomb-Raider-Steuerung gewohnt sind, werden Sie in den ersten Stunden von Indy 5 kräftig fluchen. LucasArts hat die Handhabung des Helden längst nicht so gut hinbekommen wie die Konkurrenz; das ständige Stehenbleiben nach Sprüngen nimmt gewaltig Tempo aus dem Spiel. Mit etwas Geduld haben Sie aber auch Dr. Jones bald im Griff. Die wahren Stärken entfalten sich dann im Verlauf des Spiels. Die Levels sind sehr abwechslungsreich (und groß!) und viele Rätsel sind richtig fordernd. Trotz kleiner Schwächen: Indy 5 tritt den Beweis an, daß es noch eine Action-Adventure-Welt jenseits von Lara Croft gibt.



Die **Wölfe** im Himalaya-Level sind feige: Bei Beschuß hauen sie ab.

## Indiana Jones u. d. Turm von Babel

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** LucasArts  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 60 oder 870 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Befriedigend	
Sound			Sehr gut
Bedienung		Befriedigend	
Spieltiefe			Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden		



Technisch altbacken, aber sehr atmosphärisch.

Filme und Spiele mit Indy

# Hauptrolle: Dr. Jones

Das bewegte Leben des populärsten Archäologen der Welt: Wir haben in Indys Vergangenheit gegraben.

**W**as für eine Schlagzeile muß das in Hollywood gewesen sein, Anfang der achtziger Jahre: Der geniale **Star Wars**-Vater George Lucas und Amerikas neuer Regiestar Steven Spielberg tun sich zusammen, um gemeinsam einen Film zu machen! Das Dreamteam enttäuschte die gespannten Kinobesucher nicht. Ihr Werk,

der actionreiche Abenteuerfilm **Jäger des verlorenen Schatzes**, wurde der erfolgreichste Film des Jahres 1981 und begründete den Ruhm des bekanntesten Archäologen der Welt: Indiana Jones.

## »Ich hasse Schlangen!«

Indiana Jones (gespielt von Harrison Ford) ist eigentlich ein Gelehrter – als Doktor der Archäologie unterrichtet er Mitte der 30er Jahre in New York. Doch wenn es um unschätzbare Artefakte geht, wird aus dem biedereren Pauker ein risikofreudiges Energiebündel. Seine Markenzeichen: Büffelpeitsche und der

unvermeidliche Fedora-Hut. So gerüstet macht sich Indy in **Jäger des verlorenen Schatzes** auf die Suche nach der Bundeslade. Dummerweise sind auch deutsche Nazis hinter dem biblischen Schatz her. Die halsbrecherische Jagd quer durch Ägypten reichernten die Tricktechniker von Industrial Light and Magic mit spektakulären Spezialeffekten an, die prompt mit einem von insgesamt vier Oscars ausgezeichnet wurden.

Nach dem überwältigenden Erfolg erschien 1984 der zweite Indy-Streifen, **Der Tempel des Todes**. Diesmal legte sich Dr. Jones im ostasiatischen Urwald mit ei-

nem machtlüsternen Kult an. Die herausragende Szene im ansonsten schwächsten Teil der Trilogie ist die Lorenfahrt durch einen Bergstollen. Die Sequenz wurde mit einem Miniaturtunnel und Modellen auf dem Parkplatz von ILM gefilmt – dafür war wieder ein Oscar fällig.

## »Nenn mich nicht Junior!«

1989 kam mit **Der letzte Kreuzzug** der dritte und vorerst letzte Teil in die Kinos. Indy erhielt auf der Suche nach dem heiligen Gral Schützenhilfe von seinem Vater. Sean Connery alias Henry Jones Senior wuchs den Zu-



In **Der letzte Kreuzzug** balgt sich Indy auf einem fahrenden Panzer mit Nazis. (1989)

## Wußten Sie, daß...

- Indiana Jones ursprünglich von Tom »Magnum« Selleck gespielt werden sollte?
- sich in der Schlangengrube in Indy 1 neben allen Nattern, die sich in Londons Tierhandlungen auftreiben ließen, haufenweise Schläuche als Attrappen befanden?
- alle wichtigen Personen im Tempel des Todes nach Hunden benannt wurden? Indiana hieß nach George Lucas' Hund, seine Begleiterin Willie Scott ist nach Steven Spielbergs Vierbeiner benannt, und Shorty verdankt seinen Namen dem Hund des Drehbuchautors Willard Huyck.
- Sean Connery, der Indys Vater spielt, nur 12 Jahre älter als Harrison Ford ist?
- es eine TV-Serie namens »Die Abenteuer des jungen Indiana Jones« gab? Sie entstand 1992, umfaßte 32 Folgen und drehte sich vor allem um den 18jährigen Indy.
- der vierte Film bereits geplant ist? Unter Spielbergs Regie sollen Harrison Ford und Sean Connery spielen, angeblich sucht Indy diesmal nach Atlantis. Drehbeginn ist frühestens im Sommer 2000.



Gegen Ende von **Tempel des Todes** rettet sich Indy, indem er die Hängebrücke durchtrennt. (1984)





schauern als kauziger Gelehrter ans Herz. Der dritte Film spielte weltweit 500 Millionen Dollar ein und war einmal mehr ein technisches Meisterwerk. Für die Verrottungsszene des Bösewichts Donovan kombinierten die Tricktechniker herkömmliche Modelltechnik mit modernen Morphingprogrammen. Nun raten Sie mal, welche Auszeichnung dafür vergeben wurde...

geräte der damaligen Zeit, entpuppte sich aber als spielerischer Flop. Wenig besser erging es den Indy-Variananten, die sich in den folgenden Jahren in Spielhallen über den Bildschirm kämpften. 1985 veröffentlichte Atari das Jump-and-run **Temple of Doom** zum Kinoerfolg **Tempel des Todes**, das technisch wenig ausgereift war. 1989 nahm Lucasfilm die Sache selbst in die Hand: Das näch-

mit den Nazis, per Zifferntasten durfte man zuhauen und abblocken. Legendär schwer: Der Kontrolleur im Zeppelin war beinahe unbesiegbar.

## Die Wahl der Wege

Noch einen drauf setzte LucasArts (inzwischen umgetauft) 1992. Mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** erschien das erste Indy-Spiel, das nicht auf einem Film basierte. Unter erfahrenen Spielern gilt **Indiana Jones 4** als LucasArts

bestes Adventure. **The Fate of Atlantis** war groß, schön und spritzig, aber vor allem hatte es eine Besonderheit: Ein Großteil des Spiels ließ sich auf unterschiedlichen Wegen lösen. Schon zu Spielbeginn durften Sie sich entscheiden, ob Sie viele Rätsel lieber durch Nachdenken, handfeste Kämpfe oder Redegewandtheit lösen wollten. Mitten im Abenteuer spaltete sich das Spiel noch einmal in zwei Handlungsstränge, die an unterschiedliche Schauplätze führten. Im Laufe des Adventures entdeckt Indy schließlich Atlantis und eine uralte Maschine zur Erschaffung



**Desktop Adventures:** Ein spielerisches Leichtgewicht. (1996)



von Göttern, an der das furiose Finale stattfand.

## Indy-Abklatsch

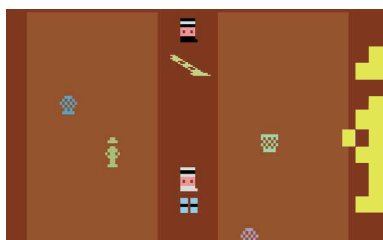
Nach jahrelanger Indy-Abstinenz wurde die Spielergemeinde 1996 von dem Spiel **Indiana Jones Desktop Adventures** herb enttäuscht. Die schlichten Mini-Missionen waren als Spielehappen für die Mittagspause gedacht, das hässliche Programm hatte so gut wie keinen Tiefgang. Bis 1999 war es wieder still um den wagemutigen Archäologen. Nun stürzt er sich erneut ins Abenteuer. Auch wenn **Der Turm von Babel** zum Leidwesen der Fans kein Grafikadventure mehr ist – Hauptsache, der Mann mit Hut und Peitsche ist wieder da! **CS**



**The Last Crusade:** Das erste Grafikadventure mit Indiana Jones erschien zunächst nur in CGA und EGA, später auch als VGA-Variante. (1989)

## Indiana Jones – Die Spiele

Indys digitale Karriere ist noch umfassender als die auf der Leinwand. Der Filmheld schaffte schon relativ früh den Sprung auf die (gerade populär gewordenen) Heimcomputer. Seinen ersten Auftritt im Reich der Videospiele hatte Jones Anfang der 80er Jahre als ein Haufen bunter Klötze. **Raiders of the Lost Ark** erschien für den Atari VCS 2600, eines der am weitesten verbreiteten Videospiele-



Indys erster Auftritt auf dem **Atari VCS 2600**: Nur Blöcke, aber schon mit Hut. (1982)

ste Spiel (zum gerade erschienenen dritten Film) wurde von der hauseigenen Spieleabteilung programmiert.

## Schlagfertiger Archäologe

**Indiana Jones und der letzte Kreuzzug** entstand unter den bewährten Händen von Ron Gilbert, auf dessen Konto auch die Klassiker **Maniac Mansion** und **Monkey Island** gehen. Mit der Maus bastelte man aus Verben am unteren Bildrand und den Objekten im Spielfenster Befehle à la »Nimm Tagebuch«. **Indy 3** war Lucasfilms erstes und (abgesehen von **Indy 4**) einziges Adventure, das einen Hauch Action enthielt. Gelegentlich schlug sich Indiana Jones nämlich



**The Fate of Atlantis:** Zusammen mit seiner Begleiterin Sophia Hapgood (sie taucht in **Indy 5** wieder auf) sucht Jones nach dem verlorenen Kontinent. (1992)