



Der Turm von Babel

Indiana Jones 5

Der Mann mit der Peitsche kehrt auf den Bildschirm zurück. Mit geballter 3D-Action und kniffligen Rätseln will er Eidos' Lara das Fürchten lehren.

Sie haben viel gemeinsam und dennoch trennen sie Welten: Indiana Jones und Lara Croft gehören beide zu den Medien-Superstars. Beide sind Archäologen, beide stets auf der Jagd nach dem Abenteuer, und beide sind die Helden erfolgreicher Computerspiele. Doch während Indy von George Lucas für die Kinoleinwand erschaffen wurde, und die Computerspiele praktisch nur Nebenprodukte sind, startete Core Design Laras Karriere auf Konsole und PC;

der geplante abendfüllende Lara-Streifen hat noch nicht mal ein Drehbuch. Nachdem Indy der Polygon-Schönheit aus England einige Jahre kampflos das Action-Adventure-Feld überlassen hat, setzt er nun zum Gegenangriff an. Im Action-Adventure **Indiana Jones und der Turm von Babel** steuern Sie den Doktor erstmals Lara-like in 3D und bekämpfen böse Sowjets im Jahre 1947. Doch bis zu dem mit allen technischen Feinessen gespickten 3D-Epos war es ein langer Weg.

Am Anfang war der Hund

Glaubt man der Legende, entstand die Idee um den smarten Grabräuber Ende der siebziger Jahre an einem Strand in Kalifornien. George Lucas und Steven Spielberg grübelten über neue Filmprojekte, während Lucas' Hund Indiana am Strand herumtollte. Der Rest ist Geschichte: Im Jahr 1981 kam der erste Streifen um den Star-Archäologen und Grabräuber mit dem Titel **Jäger des verlorenen Schatzes**

in die Kinos und mauserte sich zum Kassenschlager. Hut und Peitsche sollten Indys Markenzeichen werden. Anfang der achtziger Jahre waren Heimcomputer noch nicht sonderlich verbreitet. Deshalb erschien die erste Spieleumsetzung unter dem US-Filmtitel **Raiders of the lost Arc** für das Atari 2600 VCS. Viel mehr als bunte, bewegte Klötzchen, die nicht minder grobe Artefakte aufsammelten, gab es nicht zu sehen. Dazu trötete etwas »Musik« aus dem hoff-



Bei dieser rasanten Lorenfahrt müssen Sie geschickt den Salven Ihrer **Widersacher** (hinten) ausweichen.

nungslos überlasteten Soundchip. Dennoch war es eines der allerersten Action-Adventures überhaupt.

Der Tempel des Todes

Drei Jahre ließen sich Spielberg und Lucas Zeit, bevor sie 1984 mit **Indiana Jones**

und der Tempel des Todes den Erfolg des Vorgängers sogar noch überboten. Daran konnte auch ein Mahnwort von Günther Grass, der den Film »rassistisch« nannte, nichts ändern. Gleichzeitig mit dem deutschen Kinostart stürmte Indy auch die Spielhallen. **Indiana Jones and the Temple of Doom**

war nur locker an einige Schlüssel-szenen aus dem Film angelehnt. So durften Sie die spektakuläre Lorenfahrt in 2D nacherleben, oder die verklavten Kinder mittels Peitschenhieben vor ihren Peinigern retten. Zumindest der opulente Soundtrack reichte dabei an die Qualität des Originals heran.

Der letzte Kreuzzug

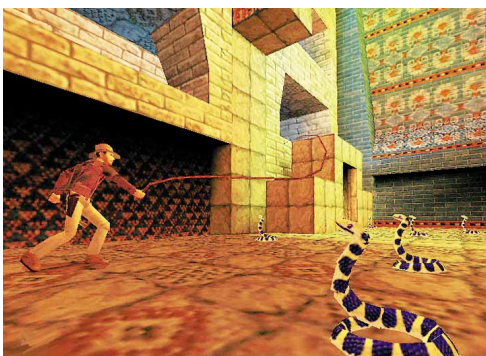
Für viele Fans der beste Indy-Film ist **Indiana Jones und der letzte Kreuz-**

zug. Vor allem Sean Connery als Indys schrulliger Vater konnte Kritiker und Fans überzeugen. Das Erscheinungsjahr 1989 markiert auch den wirklichen Start der Vermarktung im Computergeschäft. George Lucas war einige Jahre zuvor sehr erfolgreich mit seiner Firma Lucasfilm Entertainment (heute LucasArts) ins Spiele-segment eingestiegen. Was lag näher, als seinen Helden auch auf das boomende Medium umzusetzen. Gleich zwei Spiele wanderten damals unter dem Namen **Indiana Jones and the last Crusade** in die Händlerregale. Eins stammte von Lucasfilm, war ein klassisches Adventure und folgte weitestgehend der Filmhandlung. Kleine Action-einlagen, in denen sich Indy mit Nazi-Schergen prügelte, lockerten die Rätsel auf. Das vom Eidos-Urvater U.S. Gold vertriebene Action-

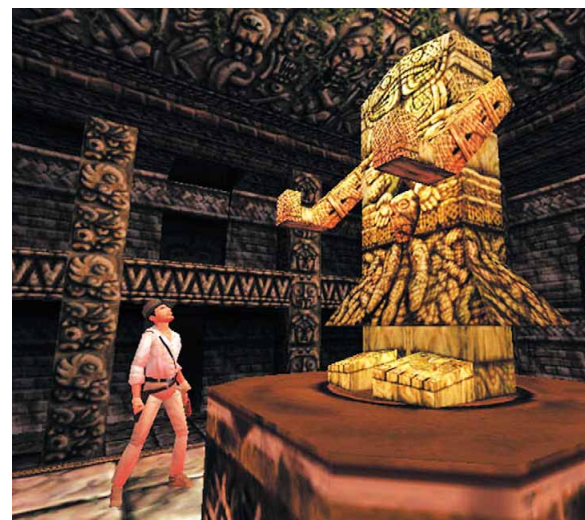
spiel dagegen stammte von einem englischen Team, war grottenschlecht und ist deshalb zu Recht dem Vergessen anheim gefallen. Ebenfalls in den Annalen der Computerhistorie verschollen ist ein 1987 erschienenes Textadventure namens **Indiana Jones and the Revenge of the Ancients**, das ausschließlich in den USA von Mindscape vertrieben wurde.

Knobeln mit Sophia

Damit endet das Leinwand-dasein des Doktor Jones bis zum heutigen Tage. Doch das Highlight seiner Computerkarriere stand noch bevor. Denn 1991 entschloß sich LucasArts, erneut ein Adventure um Ihren Grabräuber mit Doktorhut zu entwickeln. Da keine Vorlage existierte, beauftragte man den Hollywood-erfahrenen Hal Barwood mit der Projektleitung. Der hatte bereits das Drehbuch für Spielbergs zweite Regiearbeit **Sugarland Express** (1974) geliefert. Heraus kam dabei das bislang beste Indiana Jones-Spiel überhaupt: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Indy trifft hier auf seine alte Freundin Sophia Hapgood. Gemeinsam lösen Sie das Geheimnis

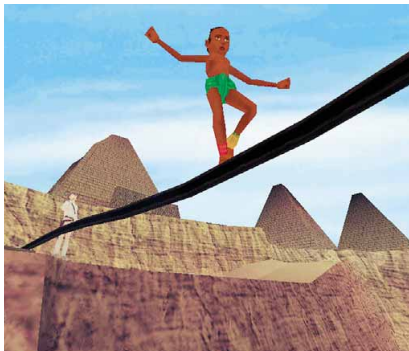


Die **Peitsche** ist Indys Lieblingswaffe: oben im Film (Indiana Jones und der Tempel des Todes), unten im Spiel.



Verbirgt dieser steinerne Götze einen Hinweis auf die unselige **Dimensions-Maschine**?

um das versunkene Atlantis. Wie schon im Vorgängerspiel durfte Indy auch hier die Fäuste fliegen lassen. Allerdings konnten Sie diesmal zwischen drei Lösungsweisen wählen: Im Team mit Sophia, allein unter Einsatz der Fäuste oder immer noch solo, aber rätsellastiger. Die drei Wege waren sehr unterschiedlich, um wirklich alles zu sehen, mußten Sie jeden Modus durchspielen. In Kombination mit den kniffligen

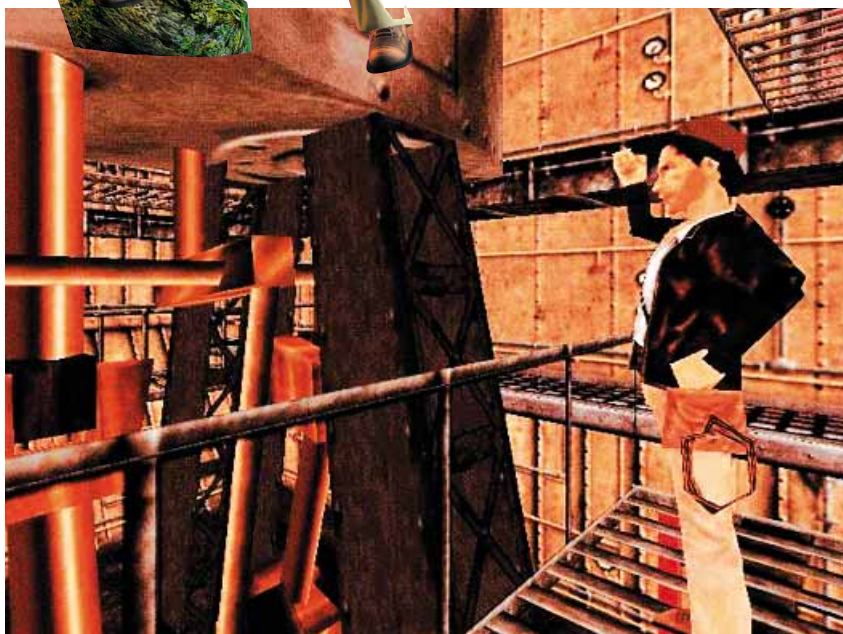


Nach etwas gutem Zureden erledigt der kleine Ägypter den gefährlichen **Seiltanz** für Sie.

gen, aber niemals unfairen Rätseln stellt **The Fate of Atlantis** bis heute einen echten Klassiker des Adventure-Genres dar. Dieser Status blieb den 1996 erschienenen, sterbenslangweiligen **Desktop Adventures** dagegen zu Recht verwehrt.

Die Legende kehrt zurück

Derzeit spekuliert alle Welt über einen vierten Indy-Film. Zeitweilig schlugen die Wogen hoch, als gefälschte Drehbücher im Internet auftauchten. Angeheizt wurde die Diskussion immer wieder durch Statements von Lucas, Spielberg und Ford, die alle drei eine Fortsetzung nicht aus-



Zwischendurch erwarten unseren mutigen Helden immer wieder mechanische **Knobeinlagen**.



Gewagte **Raftingtouren** über Felsen gehören zum Alltag eines Star-Archäologen.

geschlossen. Lucasfilm widerspricht aber hartnäckig allen Gerüchten. Von diesen Spekulationen ebenfalls betroffen ist der neueste PC-Titel **Indiana Jones and the Infernal Machine**, der auf Deutsch den wenig spektakulären Titel **Indiana Jones und der Turm von Babel** trägt. Denn die Story sollte angeblich die Vorlage für den Film liefern. Dieses Gerücht wurde zwar dementiert, hollywoodreif ist die verwegene Geschichte aber allemal.

Turm von Babel

Man schreibt das Jahr 1947, der kalte Krieg ist bereits im vollen Gange. Indy hat mittlerweile seine Peitsche an den Nagel gehängt und widmet sich nur noch der akademischen Forschungsarbeit. Da schneit seine alte Flamme Sophia Hapgood in sein Büro, die inzwischen Karriere beim CIA gemacht hat. Von ihr erfährt Indy, daß die Russen gerade mit Vehemenz daran arbeiten, den legendären Turm von Babel auszugraben. Damit nicht genug, haben die Sowjets ein Teil einer uralten Ma-

schine entdeckt, die einer finsternen Gottheit den Zugang zu unserer Welt ermöglichen könnte. Noch fehlen den skrupellosen Kommunisten fünf weitere Teile – klar, daß Indy sich aufmacht, genau diese fünf Artefakte zu bergen.



Mit **Hängebrücken** kennt sich Indy bereits seit dem zweiten Kinofilm gut aus.

Volle 3D-Power

Schicke 3D-Grafik, rasante Action und knifflige Rätsel sollen den Spieler, wenn es nach dem Willen von Producer Hal Barwood geht, ebenso stark faszinieren wie die berühmten Filme. Dazu wurde die aus **Jedi Knight** bekannte 3D-Engine entrümpelt und komplett umgeschrieben. Rund 80 Prozent des Quellcodes änderten die LucasArtisten, um den Mann mit der Peitsche stilvoll in Szene zu setzen. Bereits in einer sehr frühen Entwicklungsphase (Mitte 1997) entschloß man sich dazu, ausschließlich auf Hardware-Beschleunigung zu setzen und das leidige

Software-Rendering über Bord zu kippen. Dadurch wurde die Limitierung auf eine feste Anzahl von Räumen pro Level aufgehoben, erheblich komplexer aufgebaute Szenarios sind die Folge. Außerdem ermöglicht das neue System den Grafikern, die ganze Spielwelt mit Texturen von 16 Bit Farbtiefe zu veredeln. Mußte **Jedi Knight** noch mit 256 Farben auskommen, so erstrahlt Indiana Jones nun in Highcolor-Optik. All diese Grafikpracht soll eingesetzt werden, um der Film-Atmosphäre nahezu kommen. Urplötzliche Schwenks und schwindeleerregende Blicke in die Tiefe werden gut getimt eingesetzt, damit die Präsentation der Action im Spiel gerecht wird.

Mit Zippo und Kalaschnikow

17 Levels lang kämpfen Sie sich mit Indy und viel Geschick kreuz und quer über den Globus. Von Utah führt ihn sein Weg über Babylon, Kasachstan, die Philippinen und Mexiko bis in die verschollen geglaubten Minen des Königs Salomon. Immer mit dabei seine Peitsche, ein stets geladener Revolver und ein Zippo-Feuerzeug, das Licht ins Dunkel der Levels

bringt. Vor allem seiner Peitsche kommt besondere Bedeutung



Im Film (links, Jäger des verlorenen Schatzes) und im Spiel (rechts) setzt Indy auf **schummriges Licht** bei der Arbeit.



zu, lassen sich doch damit bequem Abgründe überbrücken, Gegner eliminieren oder Waffen aus des Feindes Hand erbeuten. Dadurch kommt Indy sogar in den Besitz einer Kalaschnikow. Sobald er ein Maschinenteil gefunden hat, verfügt Indiana über mystische Fähigkeiten. Wenn er eins der Artefakte einsetzt, kann er über Abgründe schweben oder mit Energiestrahlen schießen. Zentraler Punkt bei der Jagd nach den verlorenen Maschinenteilen ist das Jones'sche Domizil in Utah. Nachdem Sie diesen Spielabschnitt das erste Mal gelöst haben, sollten Sie immer wieder dorthin zurückkehren. Denn dort finden sich stets ein paar Medikits und Power-ups, die den gestreßten Archäologen wieder in Form bringen.

Haie, Skorpione und König Salomon

Kämpfe mit Pistolen, Machete oder Peitsche allein reichen aber nicht aus, damit Sie und Indy die einzelnen Levels erfolgreich lösen können. Auch rasante Verfolgungsjagden in einem Jeep oder halsbrecherische Schlauchboot-Touren müssen Sie mit Geschick meistern. Manchmal sind Rätsel mit Actioneinlagen verknüpft. So dürfen Sie zum Beispiel die berühmte Lorenfahrt

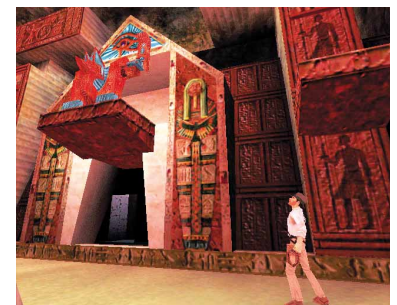
durch König Salomons Minen nur dann absolvieren, wenn Sie zuvor auf einem Schaltplan die richtigen Weichen gestellt haben. Daneben erwarten Sie nicht nur zahllose Schergen der Sowjetmacht, sondern auch Haie, Skorpione, Schlangendämonen und schließlich die düstere Gottheit aus einer anderen Dimension.

Damit Sie unterwegs nicht den Überblick verlieren, können Sie jederzeit eine Karte des jeweiligen Levels aufrufen. Ein Pfeil weist Ihnen darauf den Weg zum nächsten Hotspot. Allerdings verrät er Ihnen nicht, wie Sie dahin kommen. Außerdem büßen Sie jedesmal ein paar Indy-Punkte ein, wenn Sie sich auf diese Art und Weise helfen lassen. Wer die volle Punktzahl erreichen will, muß ganz ohne Hilfe durchkommen.

Deutsch deluxe

Neben Action und Rätseln ist die Kommunikation äußerst wichtig. Auf der Suche nach den fünf Artefakten trifft Indy über 40 Charaktere, die oft ebenso mitteilssam sind wie ty-

pische Talkshow-Gäste. Manche Gegenstände erhält Doktor Jones erst, wenn er sein Gegenüber in Multiplechoice-Gesprächen überredet hat. Damit auch hierzulande kein Detail der Handlung im amerikanischen Slang verloren geht, laufen derzeit aufwendige Lokalisierungsarbeiten beim deutschen Distributor THQ. Wie schon bei **Grim**



Das finstere **Tor** läßt nichts Gutes erahnen.

Fandango konnten die rühri- gen Übersetzer einen prominenten Sprecher für die Hauptrolle gewinnen. Niemand anders als Wolfgang Pampel, die bekannte deutsche Synchronstimme von Harrison Ford, wird Indiana Jones zum gewohnt guten Ton verhelfen. **MIC**

Indiana Jones 5

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** LucasArts
Termin: März '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Die Grafik hält locker mit Tomb Raider 3 mit, und die Story ist wesentlich ausgefeilter. Nur vom Rätseldesign war bislang nur sehr wenig zu sehen. Von Hal Barwood stammen aber auch die meisten Puzzles in Fate of Atlantis – und die gehören immer noch zu den besten des gesamten Adventure-Genres.«

