



Facts

- ▶ 3 Kampagnen
- ▶ 18 Levels
- ▶ 60 Charaktere
- ▶ Koop-Modus
- ▶ Figuren-Editor

Lego Indiana Jones

Die Klötzchen-Keilerei ist zurück. Nach Obi-Wan darf nun Dr. Henry Jones, Jr. ran. Das Motto ist indes dasselbe: viel Action, viel Humor, viel Originaltreue.

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ▶ Quicklink: 5219
 - Infos zum Spiel
 ▶ Quicklink: 5220

Win Vista 32 Bit
 - läuft

Passend zum Start des vierten Leinwand-Abenteuers bringen Activision und LucasArts **Lego Indiana Jones** in die Läden. Da läuten die Alarmglocken! Denn wenn Hersteller ihre lizenzierten Spiele in der Kielwelle eines starken Film-Vorbilds an die Leute zu bringen versuchen, hat das oft nichts Gutes zu bedeuten. Die Ableger zu **Shrek**, **Transformers** oder aktuell **Iron Man** haben neben ihrem großen Namen nämlich vor allem eines gemeinsam: Sie sind ziemlicher Mist. **Lego Indiana Jones** also auch? Ganz im Gegenteil!

Scherzkeks
Lego Indiana Jones funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie sein Quasi-Vorgänger **Lego Star Wars**: Mit knuffigen Plastikfiguren kämpfen, hüpfen und rätseln Sie sich durch die Handlung der drei Filmvorlagen. Fans dürften Freudentränen über die Wangen kullern, wenn sie legendäre Szenen wie die Flucht vor der rollenden Steinkugel, die Fahrt mit der Minen-Lore oder die haarsträubende Motorboot-Jagd in Venedig nachspielen. Nichtkenner bleiben in den etwas zusammenhanglos

erzählten Missionen allerdings außen vor. Ein eher unwichtiges Manko angesichts des Spielwitzes, den der Entwickler Traveller's Tales an allen Ecken ins Programm gepackt hat. So orientieren sich die zahlreichen und gut gemachten Zwischensequenzen zwar am Original, doch statt normaler Dialoge bekommen Sie witziges, pantomimeähnliches Gebrabbel auf die Ohren. Zudem sorgten die urkomischen Slapstick-Einlagen zumindest bei uns regelmäßig für den einen oder anderen Lachanfall.

Forscher
 Auch zwischen den Filmchen stehen die Zeichen in **Lego Indiana Jones** klar auf unkompliziertem Spaß. Egal ob Sie (natürlich blonde und blauäugige) Nazis verprügeln, mit der Peitsche über Abgründe schwingen oder aus herumliegenden Lego-Teilen Brücken, Leitern oder Container basteln, stets reicht ein simpler Tastendruck. Junge wie alte Spieler werden angesichts der störischen Kamera jedoch öfter mal frustriert in die Tastatur oder das Gamepad beißen. Der Blickwinkel lässt sich nämlich nur minimal justieren – zu wenig, um in den teils verwinkelten Levels immer den richtigen Absprung zu finden. Sollten Sie ins virtuelle Gras beißen, verzichtet das Programm immerhin auf frustrierende Strafen – außer ein paar Münzen verliert Indy nichts. Die sind ohnehin nur für suchfreudige Profis interessant, die damit (und durch allerhand versteckten Schatzkisten) Extras freischalten, welche Dr. Jones in seiner Universität (quasi dem Hauptmenü des Spiels) in einer Galerie ausstellt.



Eine Szene, die in die Filmgeschichte einging – allerdings flieht Indy hier vor einer **alles plattwalzenden Lego-Kugel**. (1600x1200)

Ohne Musik
 Lego Indiana Jones plagt ein nerviger Sound-Bug. Während der Missionen spielt das Programm die Musik nicht ab – nur in Zwischensequenzen und der Universität bekommen Sie John Williams' Melodien zu hören. Dafür ziehen wir in der Sound-Wertung **zwei Punkte** ab.



Indiana Jones kann entweder die Fäuste sprechen oder die **Peitsche** knallen lassen.

Abenteurer

In Sachen Abwechslung und Leveldesign punktet schon die beiden **Lego Star Wars**-Spiele. **Lego Indiana Jones** setzt noch einen drauf und lässt Sie bereits im ersten Level der ersten Kampagne an Lianen durch den stimmungsvoll beleuchteten Dschungel schaukeln, in krokodilverseuchten Flüssen plantschen, in einem Tempel riesen Fallen ausweichen und vor der berühmten Steinkugel sowie allerhand aufgebrachtener Eingeborenen fliehen. Zum Finale hin zerlegen Sie mit einem Bomber erst einen Flughafen in seine Plastikteile, um sich anschließend eine knackige Schlägerei auf den Dächern mehrerer LKWs zu liefern, die mit einem Affenzahn durch die Wüste brettern. Langweilig wird es dabei nie. Zum einen, weil die Designer sämtliche Kulissen der Vorlage mit Liebe zum Detail in Lego-Optik nachgebaut haben. Zum andern, weil das Spiel stets die richtige Mischung aus Action, kniffligen Sprungeinlagen und angenehmen Rätseln findet.



Willie zieht am **Strick**, Indiana hüpfert zum nächsten Vorsprung.

Tüftler

Ach ja, die Rätsel. Waren die in **Lego Star Wars** noch eher spärlich gesät, treffen Sie in Indys Abenteuer alle peitschelang auf teils knackige Knobelereien. Neben den aus den Vorgängern bekannten »Finde den Schlüssel für die richtige Tür«-Einlagen muss Indy häufig defekte Gerätschaften wie Motoren und Seilzüge reparieren oder bestimmte Lego-Teile aus dem Sand buddeln. Dafür benötigt er allerdings Schraubenschlüssel beziehungsweise Schaufel, die erst Gegnern abgenommen oder aus der Plastikdekoration gekloppt werden wollen. An anderer Stelle gilt es, sich passend zu verkleiden, damit der getäuschte Wachmann den nächsten Abschnitt für Sie öffnet. Ebenfalls neu: Immer wieder müssen Sie an verschlossenen Türen kleine Merkaufgaben lösen und aufblinkende Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken. Wirklich schwierig wird's aber nie, die Lösung des Problems findet sich immer im selben Raum.

Kollege

Wie schon Obi-Wan oder Anakin ist auch Indiana Jones nie allein unterwegs. In Shanghai suchen Sie mit der Sängerin Willie Scott nach dem Gegengift, in Venedig machen Sie der blonden Elsa Schneider schöne Augen, und an Bord des Luftschiffs balgen Sie sich an der Seite von Dr. Henry Jones, Sr. mit Nazi-Schergen. Wie schon im Vorgänger hat jeder

Dr. Daniel Jones

Daniel Matschijewsky: Auch mit Indiana Jones als Leitfigur kommt im Lego-Spiel eine Menge Spaß auf. Kein Wunder, immerhin mussten die Entwickler nur ihre großartigen Ideen aus den Vorgängern übernehmen und Indy-kompatibel machen. Dennoch gibt's sinnvolle Neuerungen, etwa die zusätzlichen Rätselvarianten und die Ängste der Figuren. Dennoch: Nach drei Spielen sollte man meinen, dass Traveller's Tales die störrische Kamera und KI-Macken endlich mal in den Griff bekommt. Egal, ich spiele ohnehin mit einem Kumpel.



danielm@gamstar.de



Im Finale der zweiten Kampagne brettern wir mit einer **Lore** durch eine Mine.

Charakter eine individuelle Stärke. Während etwa Frauen besonders hoch springen, schlüpfen kleine Figuren wie Shorty durch Luken, um versteckte Vorsprünge zu erreichen. Neu: Neben den Stärken müssen Sie auch auf die Schwächen des jeweiligen Helden achten. So fürchtet sich Elsa etwa vor Ratten, weswegen Sie den Viechern in den Katakomben unter Venedig erstmal mit Fackeln beikommen müssen. Insbesondere im Zusammenspiel mit

einem Kumpel kommt bei diesen Einlagen viel Spaß auf, da Sie sich gegenseitig unterstützen und gemeinsam die Rätsel lösen. Haben Sie gerade keinen zweiten Spieler zur Hand, übernimmt die kluge KI diese Aufgabe. Gelegentliche Aussetzer trüben den Solo-Spaß allerdings ein wenig. Deshalb: Schnappen Sie sich Ihre Geschwister, Eltern oder Oma und opa! Wenn Sie die Familie nicht mit **Lego Indiana Jones** vor den PC locken können, womit dann? **DM**

LEGO INDIANA JONES

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Traveller's Tales (Lego Star Wars 2, GS 11/06: 83 Punkte)		
PUBLISHER	LucasArts	TERMIN (D)	5.6.2008
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON: Gamepad

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER): Koop (2)

SPIELTYPEN: an einem PC

DEDICATED SERVER: nein

SERVERSUCHE: —

MULTIPLAYER-SPASS: 12 Stunden

FAZIT: Launiges Koop-Geplänkel an einem PC. Schade: LAN- oder Online-Modi fehlen.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> stimmige Beleuchtung <input checked="" type="checkbox"/> nette Animationen <input checked="" type="checkbox"/> etwas triste Umgebungen <input checked="" type="checkbox"/> teils schwammige Texturen 	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> passende Effekte <input checked="" type="checkbox"/> süßes Gebrabbel der Figuren <input checked="" type="checkbox"/> Originalmusik <input checked="" type="checkbox"/> Musik-Bug 	7 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> wird stetig schwieriger <input checked="" type="checkbox"/> ideal für Einsteiger <input checked="" type="checkbox"/> Profis probieren sich an den Extras <input checked="" type="checkbox"/> teils schwere Bossgegner 	9 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> liebevolle Umsetzung der Filme <input checked="" type="checkbox"/> massenhaft Zwischensequenzen <input checked="" type="checkbox"/> Slapstick-Humor <input checked="" type="checkbox"/> passt gut ins Lego-Universum 	10 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> eingängig mit Tastatur oder Gamepad <input checked="" type="checkbox"/> nur wenige Tasten nötig <input checked="" type="checkbox"/> störrische Kamera <input checked="" type="checkbox"/> ungenaue Kollisionsabfrage 	8 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> drei Kampagnen mit je sechs Missionen <input checked="" type="checkbox"/> enorm hoher Wiederspielwert <input checked="" type="checkbox"/> Koop-Modus <input checked="" type="checkbox"/> insgesamt etwas kurz geraten 	7 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Filmkulissen hervorragend nachgebaut <input checked="" type="checkbox"/> abwechslungsreich <input checked="" type="checkbox"/> Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln 	10 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Gegner setzen Fernkampfaffen clever ein <input checked="" type="checkbox"/> eigene Kollegen recht nützlich <input checked="" type="checkbox"/> derbe Aussetzer <input checked="" type="checkbox"/> teils schwache Wegfindung 	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen <input checked="" type="checkbox"/> sammelbare Waffen <input checked="" type="checkbox"/> freischaltbare Extras 	10 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Handlung aller drei Filme wird nacherzählt <input checked="" type="checkbox"/> alle wichtigen Charaktere sind dabei <input checked="" type="checkbox"/> Nichtkenner bleiben außen vor 	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Witzige und liebevoll gemachte Lizenz-Hüpferei.

82

SPIELSPASS