

Lego Indiana Jones 2

Die Lego-Bastion bröckelt: Traveller's Tales versäumt die Chance, seine Lizenz-Hüpferei zu modernisieren. Der serientypische Spielwitz wird durch unnötige Macken gemindert.



DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6680

Der GameStar-Redakteur Daniel M. war im zarten Alter von sechs Jahren stolzer Besitzer einer 100-Liter-Kiste voller Legosteine. Die hat er allerdings verkauft, um sich ein Nintendo Entertainment System (NES) leisten zu können. Ein paar Jahre später musste der Konsolen-Opa einem SNES weichen, der wiederum durch Daniels ersten PC ersetzt wurde – der Beginn einer

großen Karriere. So viel Lust zur Innovation hätten wir uns auch vom Entwickler Traveller's Tales gewünscht, denn dessen Actionspiel-Reihe um die berühmten Plastiksteinchen hat sich seit inzwischen knapp fünf Jahren kaum weiterentwickelt. Der aktuelle Neuzugang, **Lego Indiana Jones 2**, macht in Sachen Spieldesign, Umfang und Bedienung sogar einen Rückschritt. Wäre da nicht Indys entzückender Charme.

Ins Abenteuer

Lego Indiana Jones 2 unterteilt sich in sechs Kampagnen. Drei davon erzählen die Geschichte des jüngsten Filmabenteurers **Das Königreich des Kristallschädels** nach, wie gewohnt mit humorvollen Zwischensequenzen, liebevoll nachgebauten Lego-Kulissen und den bekannten Charakteren



Umständlicher zu bedienen kann ein **Leveleditor** kaum sein. Eine Mausunterstützung fehlt.



Besondere Gegner verlangen besondere Taktiken. **Kamele** lassen sich durch Peitschenhiebe nicht beeindrucken.

im Plastikfiguren-Format. Der Handlung dürften Sie jedoch nur dann folgen können, wenn Sie die Vorlage gesehen haben. Zum einen dienen die Slapstick-Filmschnipsel zwar der Unterhaltung, halten aber die Aufträge mehr schlecht als recht zusammen. Zum anderen schickt Sie das Programm bisweilen in Actionszenen, die im Film gar nicht vorkommen. Die restlichen drei Kampagnen,

in denen Sie die alte Indy-Trilogie nachspielen, lassen indes jedes Fan-Herz höherschlagen. So prügeln Sie sich in **Jäger des verlorenen Schatzes** durch den Markt von Kairo, zerlegen in **Tempel des Todes** halb Shanghai in seine Einzelteile und knobeln in **Der letzte Kreuzzug** an den Prüfungen des Heiligen Grals. Kenner des ersten **Lego Indiana Jones** brauchen übrigens keine Wiederholungen zu befürchten, die Levels und Gegner in Teil 2 sind allesamt neu. So viel Spaß all die Anspielungen machen, so schnell sind sie jedoch auch vorbei. Jeder Level dauert in der Regel nur eine knappe halbe Stunde. Einige der 30 Aufträge meistern sie gar in unter fünf Minuten.

In die Meute

Die liebevoll gebauten und im Vergleich zum Vorgänger etwas detailreicheren Levels können nicht darüber hinwegtrösten, dass **Lego Indiana Jones 2** in einer kreativen Sackgasse steckt. Immer wieder konfrontiert Sie das Programm mit Aufträgen der Marke »Kloppe x Feinde«. Sind die erledigt, schickt man ihnen x stärkere Gegner auf den Hals, und das wieder und wieder. Ähnliches gilt für die zahlreichen Verfolgungsjagden, in denen Sie im-



Massenschlägerei in der Kneipe: **Indy und Mutt** (im Film gespielt von Shia LaBeouf) prügeln sich mit 40er-Jahre-Rockern. (1680x1050, volle Details)



Die Fahrzeugsequenzen wie hier in Shanghai sind actiongeladen, aber stets zu lang.

mer mächtigere Boliden durch Rammen und Schubsen zerlegen sollen. Letzteres langweilt auf Dauer nicht nur, sondern frustriert auch durch das schwache Lenk- und Kollisionsverhalten der Fahrzeuge. Allerdings gibt es ein paar positive Ausnahmen. Beispielsweise popst man Ihnen den eben erst gefundenen Kristallschädel, woraufhin Sie den agilen Täter durch einen fallengespickten Tempel verfolgen, was durch die Seitenperspektive angenehm an den 2D-Klassiker **Price of Persia** erinnert. Auch die Bossgegner bieten eine nette Abwechslung, da sie spektakulär in Szene gesetzt sind und spezielle Taktiken erfordern. Da das Programm aber mit Hinweisen geizt, richten sich

die Kämpfe nur an fortgeschrittene Spieler. Kinder wird **Lego Indiana Jones 2** trotz der straffreien Tode hoffnungslos überfordern.

Im den Tod

Überhaupt ist **Lego Indy 2** unzugänglicher als sein Vorgänger. Besonders fällt das zwischen den Missionen auf, wo Sie in einer offenen Welt umherstromern, Münzen sammeln, Fahrzeuge kaufen und Geheimnisse entdecken. Wo der nächste Story-Auftrag wartet und was dafür nötig ist, verrät das Spiel nicht, eine Karte fehlt ebenso wie Quest-Beschreibungen. Immerhin weisen Texte darauf hin, welche Spezialtalente Sie wo einsetzen sollen. So zieht Indy mit seiner Peitsche entfernte Gegenstände an sich heran, Henry Jones Sr. öffnet magische Türen, und weibliche Charaktere wie Marion Ravenwood können besonders hoch springen. Auch die im Vorgänger eingeführten Ängste, etwa Indys bekannte Phobie vor Schlangen, sind wieder mit dabei und sorgen vor allem in Rätseln für Abwechslung. Das Zusammenspiel der Charaktere macht besonders im Koop-Modus sehr viel Spaß. Anders als früher kommt es nun auch nicht mehr zu Übersichtsproblemen. Denn wenn sich die Figuren zu weit voneinander entfernen, teilt sich der Bildschirm sanft in zwei Segmente. Die nur minimal lenkbare Kamera sorgt dennoch nach wie vor für so manch unfreiwilligen Hüpfen in den Tod.

In den Ruhestand

Verbesserungsfähig sind auch die technischen Macken. Trotz schärferer Texturen merkt man der Grafik-Engine ihr Alter an, was vor allem an der polygonarmen Umgebung und den schwachen Effekten auffällt. Zudem unterstützt das Programm abermals keinen Surround-Sound, und die teils



Die zahlreichen, gut gemachten Filmschnipsel punkten durch jede Menge Slapstick-Humor.

derben Wegfindungsprobleme der KI-Kollegen und Gegner sind ebenfalls nicht mehr zeitgemäß. Statt solche Probleme auszubügeln, hat Traveller's Tales einen umfassenden Leveleditor eingebaut. Was angesichts des Lego-Themas cool klingt, verkommt jedoch zur bedienungstechnischen Katastrophe. Statt mit der Maus die Teile aus übersichtlichen Me-

nüs zu einem Level zusammenzusetzen, latschen Sie mit einer Lego-Figur über eine plane Fläche, wählen mit dem Gamepad aus einem fummeligen Kreismenü Objekte aus und tragen diese an den gewünschten Ort. Das dauert unnötig lange und lädt nicht gerade zum Basteln ein. Dann doch lieber eine 100-Liter-Kiste voller echter Legosteine. **DM**



Spektakulär, aber schwer: Die zahlreichen **Bosskämpfe** tolerieren keine Fehler und sind deshalb nichts für Einsteiger.

Fällt auseinander

Daniel Matschijewsky:

Unsere Wertung sinkt mit jedem Lego-Spiel. Das liegt daran, dass Traveller's Tales seit dem ersten Titel von 2005 kaum etwas an seiner Hüpferei verändert, geschweige denn verbessert hat. KI-Aussetzer, Kameraprobleme und der schwache Umfang störten schon vor vier Jahren. Nun kommen noch teils ideenarmes Missionsdesign und der fehlende Feinschliff dazu. Fans der Serie werden dank der unkomplizierten Koop-Action sowie der lustigen Präsentation zwar ihren (Hüpf-)Spaß haben. Für das nächste Spiel ist ein Neuaufbau der Legosteinechen aber trotzdem dringend nötig.



danielm@gamstar.de

LEGO INDIANA JONES 2

ACTION

ENTWICKLER Traveller's Tales (Lego Batman, GS 11/08: 81 Punkte)
 PUBLISHER LucasArts
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 11.4.2009
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad			
GeForce 6600 / 6800			GeForce 7800 / 7900			GeForce 8800 / 9800			
GeForce 9600			Radeon X1600			Radeon X1800 / X1900			
PROFIERT VON Xbox-360-Gamepad			BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHTUTZ DVD-Abfrage			Radeon HD 2900
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									Radeon HD 3800
									Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
 SPIELTYPEN an einem PC
 DEDICATED SERVER nein
 FAZIT Launiges Koop-Geplänkel an einem PC. LAN- oder Online-Modi fehlen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Beleuchtung + gute Animationen + generelle Detailarmut - teils schwammige Texturen - schwache Effekte	7 / 10
SOUND	+ passende Soundkulisse + süßes Gebrabbel der Figuren + John Williams' Originalmusik - keine Surround-Abmischung	8 / 10
BALANCE	+ faires System bei Toden + Profis probieren sich an den Extras - teils schwere Bossgegner - kaum Hilfestellungen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Umsetzung der Filme + massenhaft Zwischensequenzen + passt gut ins Lego-Universum - viele Frustrationsmomente	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Gamepad + wenige Tasten nötig - störrische Kamera - mies in Fahrzeugen und im Leveleditor	6 / 10
UMFANG	+ sechs Kampagnen + hoher Wiederspielwert + Koop-Modus - jede Kampagne nur eine Stunde lang - Missionstypen ähneln sich	6 / 10
LEVELDESIGN	+ Filmkulissen erkennbar + Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln + mehr Details als in den Vorgängern	10 / 10
KI	+ setzt Fernkampfaffen clever ein + eigene Kollegen recht nützlich - derbe Aussetzer - teils schwache Wegfindung	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen + sammelbare Waffen + freischaltbare Extras + coole Fahrzeuge	10 / 10
HANDLUNG	+ Handlung aller vier Filme wird nacherzählt + alle wichtigen Charaktere sind dabei - Nichtkenner bleiben außen vor	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Lustige Lizenz-Hüpferei, störende Macken.

