

Jeden Monat neu
3/2009
www.cbspiele.de

Computer

Für PC, Nintendo Wii
und DS, Playstation 3, 2
und Portable, Xbox 360

Bild

Spiele

Europas größtes

Spielmagazin

0 3
4 197187 104990
Deutschland 4,99 Euro
Schweiz CHF 10,20
Österreich 5,90 Euro

Aktuell

Besser als im Kino:

Peitschen Sie sich durch
das neue Action-Abenteuer
des Kult-Schatzjägers

Exklusiv

Indiana Jones

und der Stab der Könige

Auf 2 DVDs:

6 Vollversionen

Vollversion 1, 2 und 3

+ Lösungsbücher

Icewind Dale 2

+ Icewind Dale

Rollenspiel
Zaubern, kämpfen
und erobern

+ Add-on: Herz des Winters

Vollversion 4

RTL Biathlon

Aktuell

PC X360 PS3 Action
Exklusiv

Singularity

Resident Evil 5

Bereits gespielt!
Action X360 PS3

Action X360
Tom Clancy's Hawx

Spietests

PC X360 PS3

Der Herr der Ringe

Die Eroberung Action

F.E.A.R. 2

Project Origin Action X360 PS3

Action
PC PS3 X360

X-Blades

Profi-Ecke

Die besten Einstellungen
für alle Top-Spiele

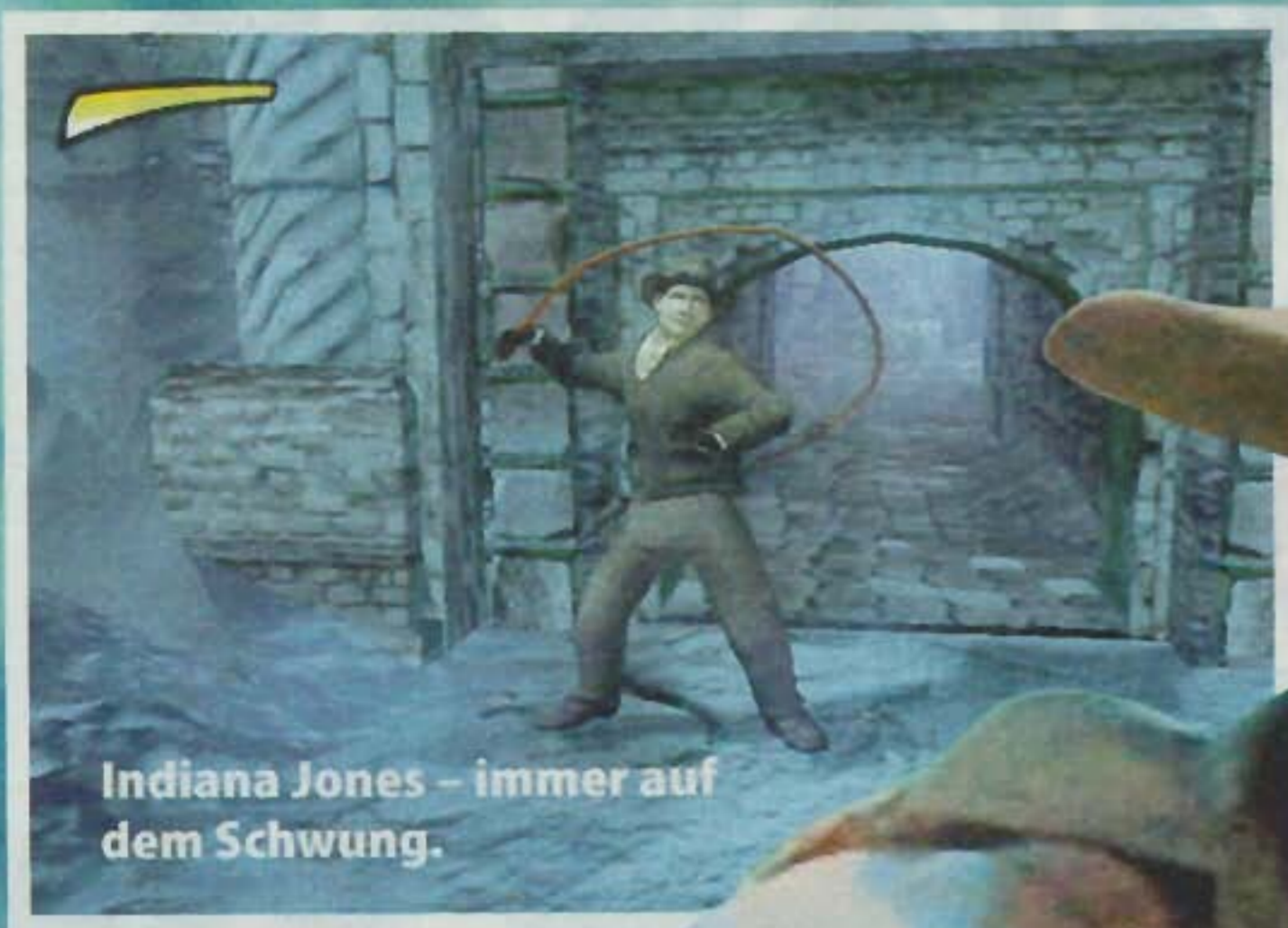
Ratgeber

Spiele kaufen und verkaufen:

Die besten

16
Freigegeben ab sechzehn
Jahren gemäß §14 JuschG





Hut und Peitsche gehören einfach dazu.

Die Film- und Spielgeschichte des

Der Beginn: Mit „Jäger des verlorenen Schatzes“ startet eine beispiellose Erfolgsgeschichte.



Der zweite Kinofilm – eine Action-Achterbahn der wilden Sorte und ein großer Erfolg.



1981

1984

INDIANA JONES

Kino im Kopf

Actionspiel **Wii** Klammheimlich werkeln findige Entwickler am neuen „Indiana-Jones“-Spiel. Wir durften weltweit exklusiv und als erste zusehen

Hut und Peitsche – das sind die Markenzeichen eines der berühmtesten Leinwandhelden überhaupt: Indiana Jones. Der gelehrte Archäologe und Draufgänger brachte sein Publikum auf der Suche nach geheimnisvollen Artefakten aus der Antike schon an die entlegensten Winkel der Erde. Mittlerweile hat es ihn ins kanadische Montreal verschlagen. Dort nämlich arbeitet das Team des Entwicklers „A2M“ an „Indiana Jones und der Stab der Könige“, dem neuen Abenteuer des Haudrauf-Archäologen. Im Gegensatz zu seiner Kollegin und Rivalin Lara Croft, die für ihre letzte Suche nach seltenen Artefakten ihren ansehnlichen Körper im Spiel für PC sowie Xbox 360 und Playstation 3 präsentierte, geht Indy aber andere Wege: Den geistigen Vätern des Spiels hat es die Nintendo-Konsole Wii angetan, denn die Steuerung soll das ultimative Indy-Feeling bringen und den Spieler selbst Peitsche schwingen und Hiebe austeilten lassen. Auch für DS, Playstation 2 und PSP soll das neue

Indy-Spiel zu haben sein, ob weitere Versionen folgen, ließ der Entwickler bislang offen. Ein nachvollziehbarer Schritt von Lucas Arts, wenn man sich die momentane Entwicklung der Konsolenverkäufe ansieht. Wii ist der Star in den USA, wird dort mehr gekauft als Xbox 360 und Playstation 3 zusammen. Nintendo DS ist längst eine Erfolgsgeschichte und viele Millionen PS 2 weltweit werden auch noch immer genutzt und rechtfertigen somit neue Spiele für dieses alte Gerät. Dennoch kommen grafikverwöhnte Spieler nicht umhin, beim neuen Spiel ein paar Nachteile in Kauf zu nehmen – zur Handlung von gestern wird es sicher nicht die Grafik von morgen geben.

Alte Freunde, alte Feinde

Apropos Handlung: Wonach wird Indy im neuen Spiel suchen? Die Macher haben sich die Erfolgsgeschichte der Filme sehr genau angesehen und sind zum gleichen Schluss gelangt wie Millionen Kinofans: Die Artefakte aus der christlichen Mythologie ergaben die besten Stories. Folgerichtig ist ein solches Artefakt Ziel aller Bemühungen Indys und sei-

ner „alten Freunde“, den Nazis. Diesmal fahndet der Mann mit Hut und Peitsche nach dem Stab der Könige, jenem unscheinbaren Stück Holz, mit dem Moses einst das Rote Meer teilte und noch andere Wunder vollbrachte (siehe dazu Kasten auf der nächsten Seite). Natürlich kommen die Nazis nicht ohne einen kompetenten Helfer aus: Es ist der Archäologe Magnus Völler, einst Unikollege von Indy, der auch bei Professor Charles Kingstone studierte, dem Mentor des Helden. Die Geschichte beginnt im Jahr 1934, →



Auf Hängebrücken zu stehen, bedeutet für den Abenteurer meist nichts Gutes. Es darf bezweifelt werden, dass es hier anders ist.



Wenn Indy erst einmal jemanden am Wickel hat, muss sich sein Opfer auf reichlich Backpfeifen einstellen, bis es die gewünschte Info herausrückt.



Natürlich verschlägt es Indy auch im neuen Spiel wieder in unwirtliche, dschungelreiche Gegenden, zum Beispiel nach Panama.

Mit „Indiana Jones and the lost Kingdom“ kommt ein Indy-Spiel für den Commodore 64.



„Indiana Jones and the Revenge of the Ancients“ ist das erste PC-Spiel der langen Reihe.



Papa an Bord: „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ bringt Sean Connery als Henry Sr. dazu.



Das Spiel zum dritten Film wird zum ersten großen Erfolg und kommt für viele Plattformen.



als sich Indy und Magnus an einer Ausgrabungsstelle im Sudan über den Weg laufen – Magnus bereits in Begleitung deutscher Soldaten. Indy trägt im Rennen um ein altes nubisches Relikt den Sieg davon, doch die Sache wird Folgen haben ...

1939 erhält Indy eine mysteriöse Nachricht seines alten Freundes Archie Tan, der im Asiatenviertel Chinatown in San Francisco lebt. Als Indy dort ankommt, ist Archie verschwunden und der Laden durchwühlt. Dr. Jones findet heraus, dass sein alter Rivale Magnus dahintersteckt und möglicherweise eine alte Spur zum Verschwinden von Professor Kingston vor einigen Jahren plötzlich wieder frisch sein könnte. Die Fährte führt nach Panama, wo Indy nicht nur auf die ebenso bezaubernde wie rigorose Journalisten Maggie O'Malley trifft, die ihn fortan begleitet, sondern auch Aufzeichnungen seines alten Lehrers findet, der nach dem Stab der Könige gesucht hat. Weiter geht es nach Istanbul, wo Kingston weitere Spuren hinterlassen haben könnte ...

Ein Spiel wie ein Film

Die Entwickler haben bei der Produktion ein klares Ziel: Das neue Indy-Spiel soll das Gefühl vermitteln, als säße man im Kino und erlebe einen neuen Film der Reihe mit. Nicht nur die Handlung ist darauf ausgelegt, möglichst filmisch zu sein, auch die Umsetzung der Geschichte wird so angegangen. So wird auf jeden Fall die weltberühmte Filmmusik von John Williams zu hören sein, wenn der Held im Spiel seine Peitsche schwingt oder Schurken verprügelt. Allerdings sollen auch neue Klänge vorkommen, die extra für das Spiel komponiert wurden. Auch Kamerapositionen, Blickwinkel für den Spieler, besondere Einstellungen in der Bewegung, all solche Dinge sollen nach dem Willen der Macher so filmisch wie irgend mög-



Sean Patrick Flannery spielte den jungen Indiana Jones im TV.

Was ist der Stab der Könige?



Moses teilt mit seinem Stab das Rote Meer. So stellen sich Filmemacher die biblische Szene vor.

►► **Der Stab der Könige:** Es handelt sich dabei um den Stab, den Moses trug, als er das Volk der Israeliten aus der Knechtschaft der Ägypter in die Freiheit führte. Dem Stab werden in der Bibel mächtige Kräfte nachgesagt, die direkt von Gott stammen sollen. So teilt Moses mithilfe dieses Stabes das Rote Meer, damit sein Volk vor den ägyptischen Soldaten fliehen kann. Als die Israeliten ihren Marsch über den trockenen Meeresgrund beendet haben, lässt der Stab die Wassermassen über den Verfolgern zusammenbrechen und vernichtet so das Heer der Feinde. Zuvor hatte der Stab bereits einige der zehn Plagen ausgelöst, die Gott über die Ägypter kommen ließ, um das Volk der Israeliten endlich freizugeben, was erst nach der zehnten und letzten gelang. Der Hagel und die Heuschrecken gehen auf die Macht des Stabes zurück. Auf der langen Irrfahrt der Israeliten bis ins Gelobte Land hat Moses den Stab Gottes immer bei sich.

lich umgesetzt werden, um die Illusion des neuen Kinoerlebnisses nicht zu zerstören.

Die Actionelemente sind besonders wichtig, der Spieler soll authentisch miterleben können, wie Indy seine Bewegungen macht und seine Kämpfe gewinnt. Vor allem versprechen sich die Entwickler von den Möglichkeiten der Wii-Steuerung eine sehr intuitive Bedienung, die einfach funktioniert, weil sich der Spieler ohnehin so bewegen würde, wie er es mit dem Controller tut.

Außerdem musste das Spiel auch grafisch gewissen Anforderungen entsprechen. So soll Indiana Jones und der Stab der Könige nicht weniger als das bisher bestaussehende Wii-Spiel werden. Hehre Ziele, die vom Auftraggeber Lucas Arts natürlich ständig begutachtet werden, →



Dass Indy nicht nur zuhauen, sondern auch nachdenken kann, müssen Sie auch im neuen Spiel beweisen. Statt der Faust bringt der richtige Einsatz der Peitsche manchmal den entscheidenden Vorteil.

Das aufregende Leben des Indiana Jones

►► **Lebenslauf:** Der als Indiana Jones bekannte Henry Walton Jones wurde am 1. Juli 1899 in Princeton geboren. Da sein Vater Henry Jones Sr. Archäologe war, wandelte der Junge bald in dessen Fußstapfen. Bereits mit 23 Jahren, im Juni 1922 promovierte Henry Jr. an der Universität von Chicago. Sein abenteuerliches Leben begann aber bereits im Kindesalter. Viel auf Reisen mit seinen Eltern, traf er so berühmte und bekannte Persönlichkeiten wie Theodore Roosevelt, Albert Schweitzer, Charles de Gaulle, Louis Armstrong, Ernest Hemingway, Al Capone,



Leinwandheld: Dr. Henry Jones Jr. alias Indy.

ne, Thomas Alva Edison, Sigmund Freud und viele andere. Als Jugendlicher kämpft er im Ersten Weltkrieg auf Seiten der Franzosen. Bereits als gestandener Professor mit Mitte 30 erlebt er seine größten Abenteuer: Er jagt die Bundeslade, in der die Israeliten die Zehn Gebote aufbewahrten, rettet ein indisches Dorf durch die Wiederbeschaffung eines heiligen Steins und findet schließlich sogar zusammen mit seinem Vater den Heiligen Gral und trinkt daraus. Während des Zweiten Weltkrieges und in den Jahren danach ist er als Agent für die US-Regierung in Europa tätig und erlebt den Kalten Krieg hautnah mit. Als er auf der Suche nach der Herkunft seltsamer Kristallschädel ist, trifft er nicht nur seine große Liebe Marion Ravenwood wieder – er erfährt auch, dass er einen bereits erwachsenen Sohn hat. Ein Todesdatum ist unbekannt, allerdings ist Indy mindestens 93 Jahre alt geworden und hat Familie.

Das Kultspiel: „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ gilt als das vielleicht beste Spiel der Serie.



Auch der junge Indy kommt zu Spielruhm: Die „Young Indiana Jones Chronicles“.



Ein weiteres Spiel mit dem jungen Helden: „Instruments of Chaos“ erscheint bei Sega.



Auch Nintendo kommt mit einem Indy-Spiel: „Greatest Adventures“ bringt wenig Neues.





1939 treibt es Indiana nach San Francisco, weil ein alter Freund ihn um Hilfe bittet. Zur Sicherheit wird der Revolver schon mal geladen.

wie Lead Designer Stephane Brochu erzählt (siehe dazu auch Interview rechts). Dennoch erstaunlich, dass Lucas Arts ausgerechnet so einen wichtigen Titel an ein externes Team vergibt – das Vertrauen in die Kanadier scheint sehr groß zu sein.

Was der Spieler erwarten kann

Um den filmischen Anspruch hochzuhalten, wird es im Spiel ebenfalls zahlreiche Reminiszenzen an bekannte Charaktere aus dem bereits entstandenen Indy-Universum geben. Noch will der Entwickler nicht verraten, wen man sehen oder von wem man etwas hören wird, aber es soll auf jeden Fall Begegnungen mit liebgewonnenen Gestalten geben. Im Kooperationsmodus, der ebenfalls im Spiel eingebaut ist, darf man sogar Seite an Seite mit einem dieser Charaktere kämpfen. Doch auch zu diesem Namen hüllt sich der Entwickler bislang in Schweigen. Da-

für lässt A2M durchblicken, dass es im Spiel ein Geheimnis geben wird, das nicht allzu schwer freizuschalten sein und vor allem den Fans der alten Spiele eine Menge Spaß bereiten soll. Die Leute verstehen es wahrhaftig, einem bereits im Vorfeld den Mund wässrig zu machen.

Und was tut der Spieler nun, um Indy ans Ziel zu bringen und sich Spaß zu verschaffen? Natürlich in der Hauptsache das, was Indy am besten kann. Ausgeprägte Prügeleien in heruntergekommenen Spelunken stehen ebenso auf dem Programm wie spannende Entdeckungsgänge in unterirdischen Ruinen längst untergegangener Völker. Knappe Fluchten vor Bösewichten gehören genauso dazu wie der typische Indiana-Jones-Humor, ohne den wohl kaum ein Film oder Spiel funktioniert hätte. Dazu gab es während der Entwicklung auch die meisten Studien der Filme, um ein Gefühl dafür zu



Immer an der Wand lang und bloß nicht niesen: Indys Kletterpartien sind legendär. Da gehören ein paar natürlich auch ins Spiel.



Schlagende Argumente haben Indy schon immer weitergeholfen, das wird sich auch auf der Suche nach dem Stab der Könige nicht ändern.

bekommen, was Indiana Jones in dieser oder jener Situation tun würde – und wie er es tun würde.

Man darf also darauf gespannt sein, was das Team aus Montreal aller Wahrscheinlichkeit nach in diesem Jahr noch auf den Markt bringt. Fest steht: Im Spielmarkt ist Indiana Jones momentan quicklebendig und man merkt ihm sein Alter auch nicht an.

Indy in der Zukunft

Viel weniger weiß man von der möglichen Zukunft des Archäologen. Nach dem Erfolg des letzten Kinofilms – auf den Kritiker und Fans eher zwiegespalten reagierten – hielten sich hartnäckige Gerüchte darüber, dass die großen Drei sich bald zusammensetzen und über einen eventuellen fünften

Film reden würden. Könnte man dabei eine Idee entwickeln, die sowohl Produzent George Lucas als auch Regisseur Steven Spielberg und Indy-Darsteller Harrison Ford gefiele, so würde der nächste – und wohl letzte – Film entstehen. Käme man hingegen ohne gute Idee wieder heraus, sei die Kinokarriere von Indy definitiv beendet. Mehr als Gerüchte sind das aber nicht. Wahrscheinlicher ist, dass Harrison Ford, der in diesem Jahr bereits 67 Jahre alt wird, Hut und Peitsche wohl endgültig an den Nagel gehängt hat. Da das letzte Drehbuch auch immerhin 17 Jahre gebraucht hat, Ford wäre dann 84, kommt ein fünfter Auftritt des coolsten Schatzsuchers der Filmgeschichte wahrscheinlich nicht mehr in Frage. Die Zukunft liegt also ziemlich sicher in den Spielen, und da altert Indy ja bekanntlich nicht.

- **Start:** 2009
- **Preis:** rund 60 Euro
- **Infos:** Activision, Telefon: 09471-7017325, www.activision.de

Immer in Action: Ruhepausen sind in Indys Leben eher selten.



Fotos: Cinetext, defd

„Indiana Jones und der Turm von Babel“ ist eines der schwersten Spiele mit Indy.



1999

Exklusiv für Xbox erscheint „Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft“.



2003

Als niedliches Klötzchenmännchen erobert Indy die Kinderzimmer auf allen Plattformen.



2008

Der wohlschwächste Film: „Indiana Jones und das Königreich des Kristallsschädels“



2008

Wer entwickelt für Lucas Arts? Lead Designer Stephane Brochu von A2M beantwortet Fragen zum neuen Indiana-Jones-Spiel und dem Druck, mit so einer großen Lizenz arbeiten zu dürfen



►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Ihr Studio hat bereits mit vielen Lizenzprodukten zu tun gehabt. Ist das neue Spiel trotzdem etwas Anderes?

Brochu: Ja und nein. Es ist eigentlich nicht anders als bei anderen Lizenzen, andererseits ist diese Lizenz so groß! Ich meine, selbst meine Mutter kennt Indy! Wenn man an einem so großen Ding arbeitet, dann weiß man es und man fühlt es. Jedem im Team geht das so und alle sind sehr stolz, an diesem Spiel arbeiten zu dürfen.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Es ist sicher ein gewisser Druck da, mit so einem großen Namen zu arbeiten. Macht man sich den jeden Tag bewusst oder versucht man, ihn so gut wie möglich zu verdrängen?

Brochu: Man denkt schon dran, klar. Aber man versucht, es zu vergessen. Im Endeffekt ist jedes Spiel, an dem man werkelt, ein wichtiges Spiel. Andererseits ist es schon toll, dass Leute über unser Spiel reden und sehr gespannt darauf sind.

„Sogar meine Mutter kennt Indy“

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Wie ist Lucas Arts in die Produktion eingebunden?

Brochu: Wir arbeiten sehr eng mit ihnen zusammen, was sämtliche Aspekte des Spiels angeht, von der Story bis zum Design des Spiels. Das Wichtigste ist für alle, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, er sei mitten in einem neuen Indy-Film. Daher war es sehr entscheidend, die Leute, die die Filme am besten kennen, mit ins Boot zu holen. Unserer Meinung nach sind es die Kleinigkeiten, die von Bedeutung sind. Die Art, wie Indy etwas sagen würde, die Kleidung oder auch eine bestimmte Situation, die je nach Qualität entweder den Spieler begeistert oder aus der Illusion des Filmsehens herausreißt. Und uns ist wichtig, dass unser Spiel ein Teil des großen Indiana-Jones-Mythos' wird. Daher arbeiten wir so eng mit den Spezialisten von Lucas Arts zusammen, wie wir können.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Haben Sie das gesamte Team zu langen Indy-Nächten ins Kino eingeladen oder gab es Sitzungen zu Hause oder war nichts davon nötig? Wie war der Umgang mit den Filmen?

Brochu: Wir haben beides gemacht. Das ganze Team hat sich

gemeinsam den neuen Film im Kino angesehen und hinterher darüber diskutiert. Viele im Team haben sich die Filme zu Hause nochmals angesehen, manche bestimmt zum hundertsten Mal. Wir haben aber auch alle Filme hier im Büro und sehen uns sehr regelmäßig bestimmte für uns wichtige Sequenzen an, um zu schauen, ob wir alles richtig hinbekommen haben.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Was ist die größte Schwierigkeit, dieses Spiel zu machen?

Brochu: Mit Sicherheit das, was auch am befriedigendsten ist: den Leuten, die es spielen, dieses ständige Indy-Kino-Gefühl zu geben. Wenn wir mit einer Szene zufrieden sind, den richtigen Ton und die richtige Geschwindigkeit, mit der alles passiert, getroffen haben, ist das ein echtes Glücksgefühl.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Wie lange haben Sie an der Steuerungsprogrammierung für Wii gearbeitet, bis Sie zufrieden waren?

Brochu: Lassen Sie es mich so sagen: Es war so ziemlich das Erste, was wir taten, nachdem der Vertrag unterzeichnet war. Die Steuerung hatte Top-Priorität bei uns, bis wir mit dem Ergebnis dann auch top-zufrieden waren.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Welches ist Ihr persönlicher Lieblings-Indy-Film?

Brochu: Das ist eine schwere Frage, weil ich sie alle mag. Aber wenn ich mich für einen entscheiden muss, würde ich den ersten wählen, einfach, weil mit „Jäger des verlorenen Schatzes“ alles anging.

►►**COMPUTER BILD SPIELE:** Haben Sie einen der drei großen Macher (Spielberg, Lucas, Ford) während der bisherigen Spielentwicklung persönlich getroffen?

Brochu: Nein, leider nicht. Aber wir haben gehört, George Lucas hätte sich das Spiel angesehen und viel Spaß dabei gehabt. Das hat uns natürlich gefreut.

Das neue Spiel soll in diesem Jahr erscheinen und sehr filmisch sein. Man darf gespannt sein.

Indiana Jones und der Stab der Könige

Was bringt die Zukunft? Einen neuen Film wohl nicht, neue Spiele dafür umso sicherer.

?