

Mario Kart Wii
DER KULT-RACER IM
MEGA-PREVIEW!

WENDE
COVER



SPIELEPROGRAMMIERUNG

Wir zeigen euch, wie ihr selbst ein Spiel erstellt! + Gewinne einen XNA-Workshop!

CONSOLAT

PLAYSTATION 3



XBOX 360

Nintendo

オーストリア

ALIENS

REVIEWS

ARMY OF TWO | PS3 | XB 360
CONDEMNED 2 | PS3 | XB 360
LOST ODYSSEY | XB360
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS | PSP
RAINBOW SIX VEGAS 2 | PS3 | XB 360

PREVIEWS

RESISTANCE 2 | PS3
FABLE 2 | XB 360
LEGO INDIANA JONES | MULTI
RACE DRIVER GRID | MULTI
STAR WARS: TFU | MULTI

MIRROR'S EDGE

DICES EGO-SHOOTER REVOLUTION

NINJA GAIDEN 2

BLUTIG! WIR HABEN TECMO IN JAPAN BESUCHT UND DEN KOMMENDEN ACTION-KRACHER GESPIELT.

GAMEMIND „HEFT IM HEFT“

WIR LÜFTEN DIE GEHEIMNISSE UM WIIWARE & CO. AUSSERDEM TRAFEN WIR „SIM“-VATER WILL WRIGHT.



9 712008 310021 6



INDIANA JONES

Indy auf der Jagd nach den dänischen Edel-Steinen

Genre: Action-Adventure | System: PS2/PS3/Wii/Xbox 360/NDS/PSP | Entwickler: Traveller's Tales | Erscheint: 6. Juni 2008

Während Dr. Jones diesen Frühling im vierten Kinofilm auf der Suche nach dem Königreich des Kristallschädels schon stark in die Jahre gekommen ist, hat es im knapp danach erscheinenden Videospiel einen anderen Grund, dass Indys Rücken etwas steif ist. Statt aus Fleisch

und Blut geht der bekannte Archäologie hier nämlich als kleine PVC-Figur des dänischen Spielzeuggiganten Lego seinem Forschungs-Auftrag nach – und wer die enorm komischen *Lego Star Wars*-Games kennt, weiß, dass es bei der Klötzchen-Versorgung der ersten drei „Indiana Jones“-Filme deshalb auf keinen Fall sonderlich ernst zugehen wird.

Noch nie hat ein X irgendwo, irgendwann einen bedeutenden Punkt markiert

Die zwölf Millionen weltweit verkauften Kopien der *Lego Star Wars*-Games waren sicher ein Hauptgrund dafür, warum Traveller's Tales derzeit fleißig die Game-Umsetzungen von *Lego Indiana Jones* und *Lego Batman* entwickelt – der Mix aus Comedy und leicht zugänglicher Action begeisterte gleichermaßen das ältere sowie junge Publikum. Diese Ausgewogenheit erwartet euch auch im kommenden Indy-Game: Reifere Semester werden bei *Lego Indiana Jones* wieder in den Bann der bekannten Schauplätzen der Film-Trilogie aus den Achtziger-Jahren gezogen – darunter etwa der peruanische Dschungel-Tempel aus der Eröffnungssequenz des ersten Indy-Streifens, in dem Dr. Jones nach dem Auslösen einer Falle – durch das Entfernen einer kleinen Gold-Statue von einem Podest – vor einer riesigen Steinkugel flüchten muss. Diese besteht im Videospiel – wie zu erwarten – nicht aus Granit, sondern aus vielen kleinen Legosteinen und jeder halbwegs talentierte Siebenjährige könnte die gemeine Falle selbst zuhause nachbauen. Durch die witzige Präsentation fand die *Lego*-Game-Serie in der Vergangenheit großen Anklang bei jungen Gamern, die sich auch im kommenden Indy-Abenteuer über eine zugängliche Steuerung freuen werden: Indiana Jones und seine Begleiter können zwar springen, klettern und Waffen benutzen (also alles, was ein Action-Held können muss), aber wie schon bei *Lego Star Wars* ist die Kontrolle keine Hexerei und in Windeiseile erlernt. Mittels Kooperations-Modus, der es weiters erlaubt, dass sich jederzeit ein zweiter Spieler zugesellt (auf Xbox 360 und der PS3 vermutlich auch online), können selbst Anfänger gemeinsam mit Dr. Jones nach Kostbarkeiten su-



Das kommt uns doch bekannt vor: Bis jetzt sind nur Screens des ersten Kinofilms im Umlauf



WAS WURDE AUS INDIANA JONES 2007?

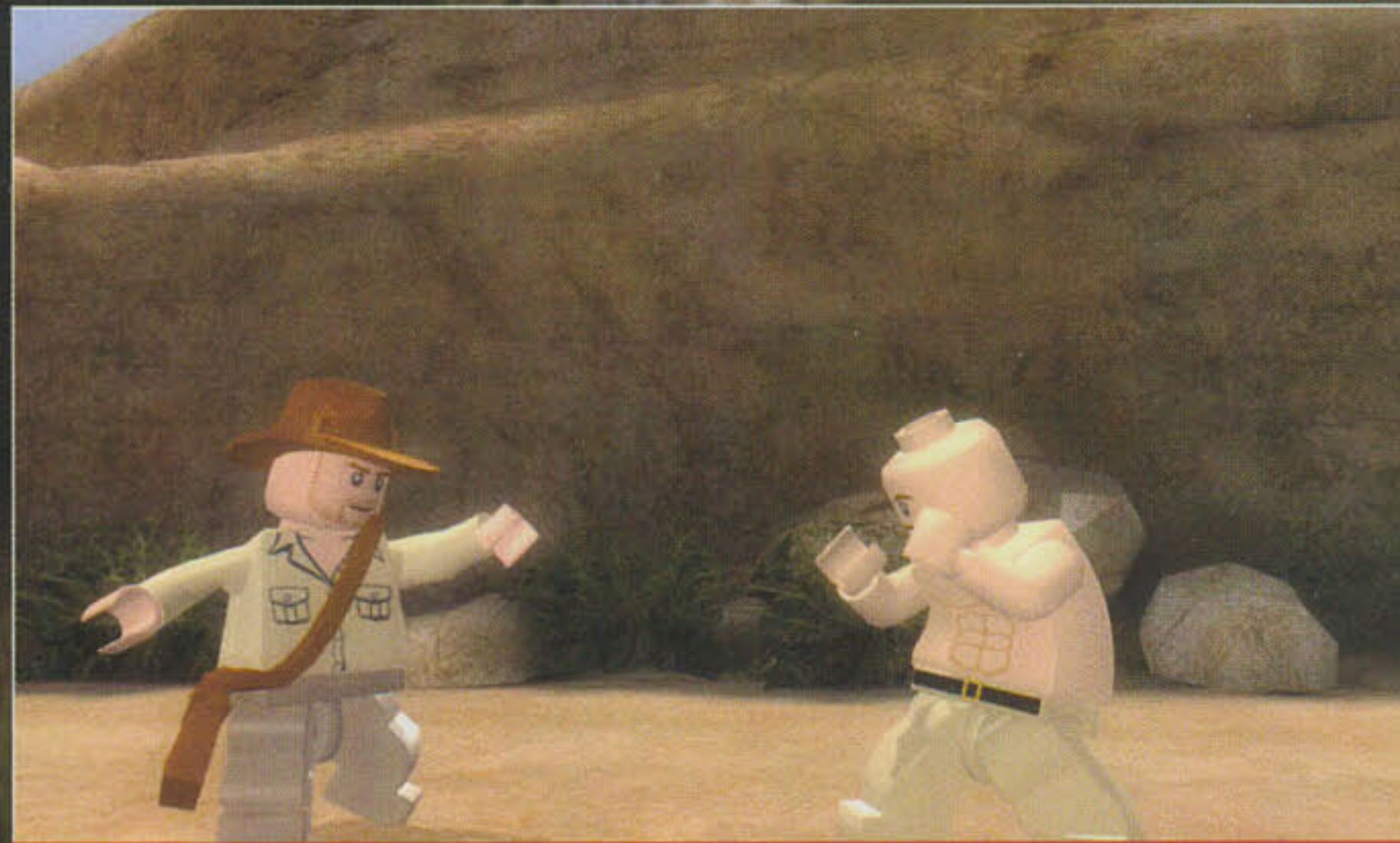
Obwohl *Lego Indy* und „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“ zur gleichen Zeit Spieler und Kinogänger erfreuen werden, handelt es sich bei dem Baustein-Abenteuer nicht um die lizenzierte Filmversoftung des vierten Indy-Streifens. Bei Lucas Arts wird gerade eifrig an einem eigenen „Indiana Jones“-Game gearbeitet, bei dem die Euphoria-Engine, welche auch bei *Star Wars: Force Unleashed* zum Einsatz kommt, dafür sorgt, dass sich die virtuellen Charaktere so menschenähnlich, wie möglich, verhalten. Wann Dr. Jones die komplett zerstörbaren Settings des Spiels erforschen wird, ist ebenso wenig bekannt, wie der finale Titel oder seine Hintergrundstory.



Die Peitsche: Geschicklichkeitseinlagen gehören zum Alltag des Dr. Jones natürlich auch dazu

PEITSCHENHIEBE FÜR DEN DS

Nach Amaze Entertainments verbuggtem Ausflug der *Lego Star Wars*-Figuren auf den DS im Jahr 2006 nahm Traveller's Tales die Sache selbst in die Hand und rettete das Franchise auch auf der tragbaren Nintendo-Konsole. *Star Wars - Die komplette Saga* überzeugte im Vorjahr in allen Belangen und so darf man erwarten, dass Indys Schatzsuche auf den zwei Bildschirmen gleiche Qualität bieten wird. Neben allen Cut-Sequenzen der Heimkonsolen-Fassung erwartet euch auch Peitschen-Action mittels Touchscreen-Einsatz und ihr dürft Blasrohre abfeuern sowie Schlauchboote aufblasen, indem ihr ins Mikrofon pustet.



Selbst den Boxkampf gegen den glatzköpfigen Deutschen müsst ihr nachspielen



chen, sich über Abgründe schwingen oder nach versteckten Gegenständen graben.

Indy und seine Helfer

Während Indy hauptsächlich seine Peitsche benutzt, um die begrenzte Munition für seine Pistole zu sparen, verfügen seine Weggefährten über hilfreiche Spezial-Fähigkeiten. So kann Satipo, aus „Jäger des verlorenen Schatzes“ mit seinem Spaten Items heben, und die hübsche Marion Ravenwood, die Indy etwas später auf seiner Suche nach der Bundeslade trifft, bringt Affen dazu, Schalter umzulegen, indem sie mit Bananen winkt. Insgesamt bietet der Titel 60 spielbare Charaktere, darunter auch Bösewichte wie Mola Ram, mit dem sich der Peitschen-schwingende Archäologe im „Tempel des Todes“ um magische Steine duellierte. Die meisten zusätzlichen Spielfiguren müssen jedoch zuvor freigespielt werden, indem ihr möglichst viele Münzen einsammelt und versteckte Gold-Götzen einsackt. Wie bereits im galaktischen *Lego*-Game sollte das keine allzu schwere Aufgabe werden, jedoch haben die Entwickler angekündigt, dass sich die Rätsel diesmal ein wenig kniffliger gestalten werden. Außerdem müssen *Lego*-Steine für den Bau einer Brücke oder anderer Objekte nun von Indy & Co. selbst herumgetragen werden (die psychokinetische Macht bleibt *Lego*-Jedis vorbehalten)

und auch Schalterrätsel sowie Passagen, die nur bestimmte Charaktere durchschreiten können, sollen euch fordern. So kann Dr. Jones als bekennender Schlangen-Phobiker nicht an den beinlosen Reptilien vorbei, während Kate Capshaw – Dr. Jones' Herzdame im zweiten Kinofilm – an einem Käfer-Trauma leidet und beim Anblick der Krabber jede Weiterreise verweigert – ganz wie ihre Filmvorbilder! Hollywood-reife Action schlechthin beinhalten Abschnitte, in denen Indy fahrbare Untersätze besteigt – darunter das Loren-Rennen in den Minen unter dem Todestempel und jene Verfolgungsjagd mit Nazi-Motorrädern, bei der Indianas Vater – im Film gespielt von Sean Connery – als Gast im Beiwagen mit sarkastischen Bemerkungen das Geschehen kommentierte. Die Nazis als Erzbösewichte wurden übrigens komplett aus dem Spiel gestrichen; geblieben sind Übeltäter mit fragwürdigen Motiven, ohne jegliche Verbindung zur NS-Thematik, wie beispielsweise das Hakenkreuz-Symbol.

Ersteindruck

So wie die Meinungen bei *Lego Star Wars* auseinander gehen, wird es auch bei der

Bauklötz-Variante der Abenteuer von Indiana Jones sein: Während manche darin einen simplen Titel für Kinderhände sehen, blicken viele Zocker *Lego Indiana Jones: The Original Adventures* als treffende Parodie in Videospielform entgegen – und auch grafisch ist die Mischung aus Comedy und *Lego*-Steinen nicht unansehnlich. Zwar müssen die Entwickler von Traveller's Tales immer den schmalen Grat zwischen ansehnlichen Welten und einfacher *Lego*-Optik beschreiten und so auf viele Details verzichten, dafür können sie sich beim Design der insgesamt 18 Levels austoben und mit hübschen Beleuchtungseffekten – wie in schummrigen Höhlen und feurigen Lavaströmen – aufwarten, sodass sich der Titel in Bezug auf die gebotene Atmosphäre sicherlich nicht hinter der im Kino gelieferten Stimmung zu verstecken braucht. Und in Anbetracht dessen, dass sich die Animationen von Indy im Vergleich zu jenen der *Lego*-Jedi-Krieger beinahe verdreifacht haben, werden schon mal Erwartungen geweckt, dass der Titel seine Quasi-Vorgänger auch im Fun-Faktor überflügeln könnte. (hpg)

DIE BASTEL-SETS ZUM SPIEL

Während die *Lego Star Wars*-Games auf den lange vor dem Game-Release erhältlichen Spielfiguren des dänischen Klötzchenherstellers basierten, kommt die digitale Schatzsuche von Traveller's Tales nur knapp nach der Markteinführung der *Indy*-*Lego*-Sets in die Läden. Acht Spielwelten bieten Szenarien aus den vier *Indy*-Filmen, die – wie es sich für *Lego* gehört – erst zusammengebaut werden müssen, bevor der PVC-Archäologe vor einer riesigen Klötzchen-Kugel fliehen kann oder mit seinem Vater eine Motorrad-Verfolgungsjagd bestreitet. Die ersten vier Sets sind schon erhältlich und kosten zwischen 14,- und 70,- Euro. Interessanterweise schickte *Lego* in der *Adventures*-Serie bereits 1998 einen *Indy*-ähnlichen Helden namens Johnny Thunder in archäologische Abenteuer-Welten.

