

Das österreichische PC-Spielemagazin Gamers.at

Nr. 13, 05/08 | 3,20 €

Programmier-Special

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

Stargate Worlds & Warhammer Online

Kommt die Wachablöse bei den Online-Rollenspielen?

Mirror's Edge & Battlefield Heroes

DICE präsentiert revolutionäre Ego-Shooter-Ansätze!

Commodore C64

Der legendäre Heimcomputer und wie du ihn auf deinem PC zum Leben erwecken kannst!



Die Sims 3

Wir nehmen die nächste Generation des Mega-Hits unter die Lupe!

StarCraft II

Neue Infos & Facts zum Must-Have Nr. 1!

Assassin's Creed

Besser als auf den NextGen-Konsolen!

LEFT DEAD

AUF ZOMBIE-JAGD MIT
HALF-LIFE-MACHER VALVE!



13

9 1120006 1310208

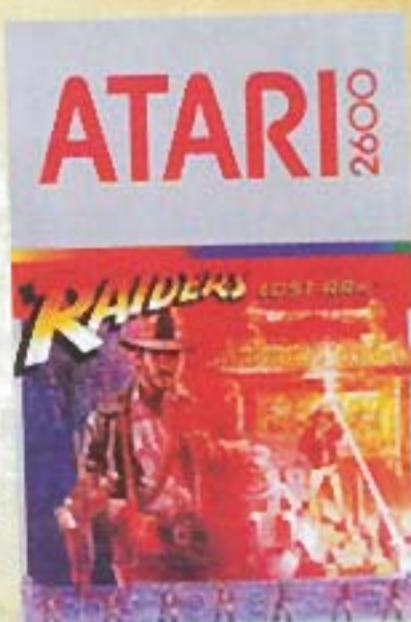
INDIANA JONES

Am 22. Mai ist es soweit: Nach 19 Jahren der Kino-Abstinenz kehrt der berühmteste Archäologe der Filmgeschichte auf die Leinwand zurück und will Lara Croft, Rick O'Connell und Benjamin Gates zeigen, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Richtig: Die Rede ist von Dr. Indiana Jones, dem Mann mit Lederjacke, Hut und Peitsche! Anlässlich seines Comebacks werfen wir einen Blick auf Indys Vergangenheit und Zukunft in einem Medium, das ihn nie vergessen hat: den Videospiele. Viel Vergnügen!

1982: Jäger des Verlorenen Schatzes

System: Atari 2600
Entwickler: Atari

Schon ein Jahr nach dem ersten Kinofilm erschien Indy erstmals in einem Videospiel. Zwar war die Grafik minimalistisch, doch immerhin konnten ihr die Abenteuer des Leinwandhelden nachspielen: Auf der Suche nach der Bundeslade musset ihr den Tempel der Alten und den Marktplatz von Kairo erkunden, Monster besiegen und nützliche Gegenstände aufsammeln. Besonders innovativ war die Steuerung: Anstatt nur ein Gamepad zu nutzen, waren deren zwei an eure Konsole anzustecken – mit einem wurde Indy gesteuert, mit dem anderen euer Inventar durchsucht.



1984: Indiana Jones and the Lost Kingdom

System: C64/ZX Spectrum
Entwickler: Mindscape



Während sich Indy im Kino durch den „Tempel des Todes“ kämpfte, erlebte er im heimischen Wohnzimmer ein komplett eigenständiges Abenteuer. Das nicht-scrollende Jump'n'Run bot gerade mal sechs Bildschirme (= Levels), in denen ihr Schätze findet, Puzzles löst und Monster bekämpfen musset. Das Resultat war ein schon für damalige Zeiten unterdurchschnittliches Spiel, das man heute nicht mal mehr dem eingefleischtesten Indy-Fan empfehlen kann.



1985: Indiana Jones und der Tempel des Todes

System: Amiga/Arcade/Amstrad CPC/Apple II/Atari ST/C64/PC/MSX/ZX Spectrum/NES
Entwickler: Atari/US Gold

Nur ein Jahr nach dem zweiten Kinofilm war sein Abenteuer im „Tempel des Todes“ auch als Videospiel zu erleben. Geboten wurde ein 2D-Plattformer, in dem Indy drei Levels mehrfach durchlief: Zunächst ging es durch die Sklavenminen, in denen unser Held Kinder befreien und den Ausgang erreichen musste. Dann folgte eine wilde Lorenfahrt durch die Tunnel, bevor Indy in der dritten Stage den Tempel von Kali erreichte und einen Sankara-Stein entwenden konnte. Nach dem dritten Durchlauf musste Indy dann noch Mola Ram besiegen. Leider konnte das Spiel in den später erschienenen Heimumsetzungen nicht mehr so überzeugen, wie in der Spielhalle – mehr als ein Achtungserfolg ob der toll umgesetzten Originalmusik von John Williams ist nicht geblieben.



1987: Indiana Jones in Revenge of The Ancients

System: PC
Entwickler: Mindscape/Angelsoft

Vor 21 Jahren erschien der erste PC-exklusive Titel mit Dr. Jones: Das Textadventure – *Revenge of The Ancients*. Das Spiel verwirrte mit einer konfuse Story rund um einen Energieschlüssel, der den Puls der Erde steuern konnte, und der hohe Schwierigkeitsgrad sowie der allgegenwärtige Tod von Indy taten ihr Übriges, um viele Spieler das Ende des Games niemals erreichen zu lassen.



With the shine of bullets humming in your ears life seems to be slipping away through a gaping hole. Hoping it will lead to the central chamber you try and get it back to the first level in B. C. As your hero enters the place above you...

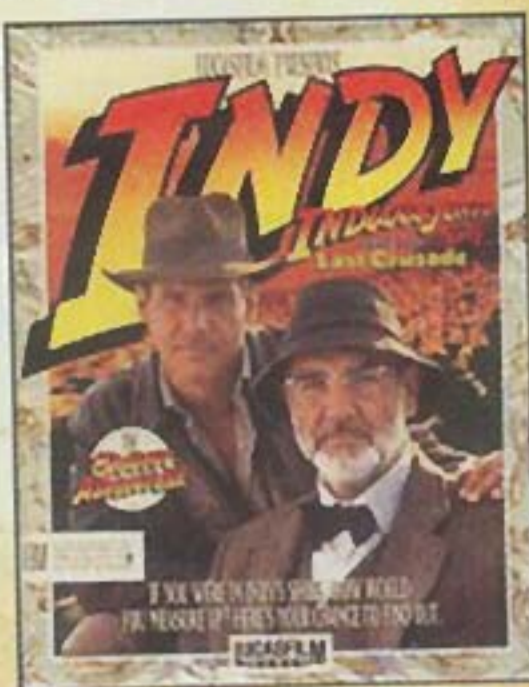
As you enter a vast, shadowy space. An evil wall rises with the sound of a door. As you run down the eastern wall from the top of the hole, radiant in a shaft of white light. In your path is a door, fifteen feet high, through which a luminous glow emanates. This is the central chamber you can't be far from the key. The key that holds the key controls the Earth's pulse.



■ 1989: Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug Das Grafik-Adventure

System: PC/Amiga/Mac/Atari ST/FM Towns/Amiga CDTV
 Entwickler: Lucasfilm Games

Wohl DAS Highlight der Umsetzungen von Indys drittem Abenteuer ist das Grafik-Adventure: Dank der Erfahrungen mit *Maniac Mansion* und *Zak McKracken* gelang Lucasfilm Games (heute LucasArts) eine spannende Nacherzählung des Films, gespickt mit fordernden Rätseln. Zum mehrmaligen Durchspielen inspirierte außerdem der Indy-Quotient (IQ), für den es für jede Lösung eines Puzzles Punkte gab. Um den perfekten Score von 800 zu erreichen, musset ihr das Spiel mehrfach absolvieren und die Rätsel auf verschiedene Weise lösen. Fazit: Ein Klassiker, der in der Sammlung keines Adventure- oder Indy-Fans fehlen sollte.



X markiert die Stelle...



■ 1989: Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug – Das Action-Game

System: Mac/PC/Amstrad CPC/Atari ST/C64/Amiga/ZX Spectrum 128/
 NES/Master System/Gamegear/MegaDrive/ GameBoy
 Entwickler: Tiertex Design Studios

Als sich Indy 1989 im Kino aufmachte, den Heiligen Gral zu suchen, erschienen schon bald die dazugehörigen Spiele-Umsetzungen. Unter ihnen befand sich *Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug – Das Action-Game*. Als Indy durchsucht ihr verzweigte Levels im Plattformer-Stil und bekämpfte diverse Gegner, um schlussendlich das Relikt in Händen zu halten. Trotz teilweise hakender Steuerung und ziemlich hohem Schwierigkeitsgrad ein durchaus empfehlenswerter Titel.



■ 1991: Indiana Jones und der Letzte Kreuzzug

System: NES
 Entwickler: Taito

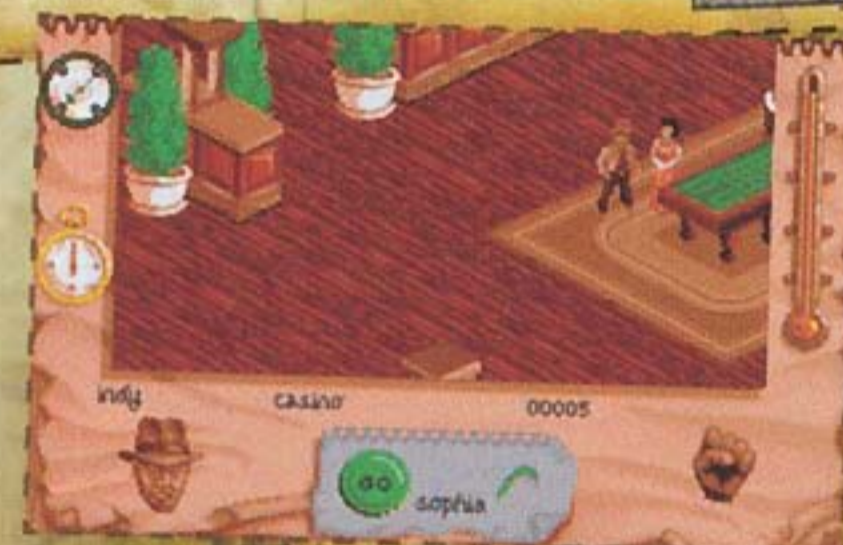
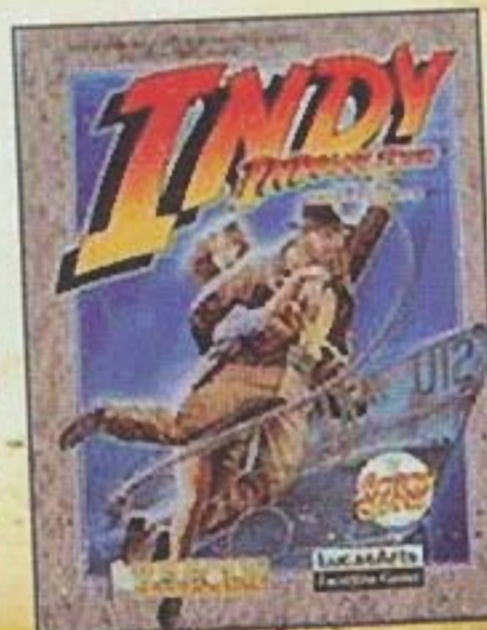
Alle guten Dinge sind drei, und so durfte Dr. Jones sein drittes Abenteuer noch ein weiteres Mal erleben – diesmal NES-exklusiv. Taitos Version des „Letzten Kreuzzugs“ war ein Genre-Mix: Plattform-Sequenzen wurden durch Renn-Einlagen unterbrochen, und auch Puzzles im *Tetris*-Stil waren zu finden. Außerdem war das Spiel nicht-linear aufgebaut: Viele Passagen waren optional, halfen dem Spieler allerdings durch nützliche Tipps. Dieser interessante Ansatz wurde allerdings leider durch eine schwammige Steuerung zunichte gemacht, sodass auch dieser Titel nur Fans empfohlen werden kann.



■ 1991: Indiana Jones and the Fate of Atlantis – Das Action-Game

System: C64/Sinclair ZX Spectrum/Amstrad CPC/PC/Atari ST
 Entwickler: US Gold

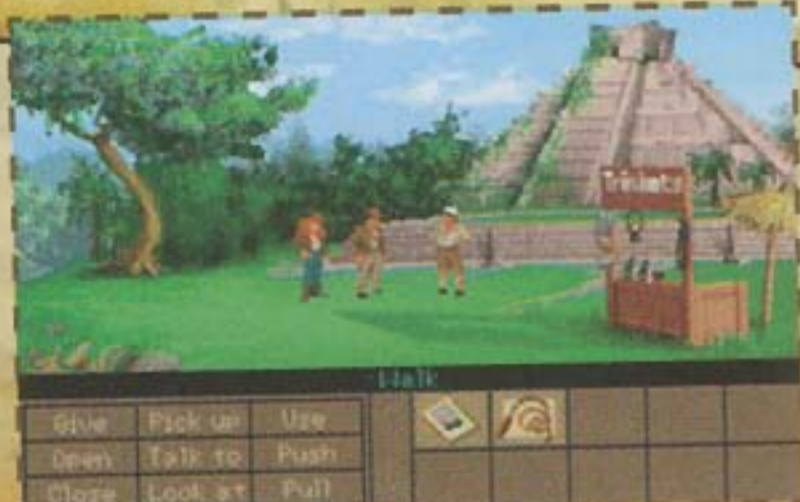
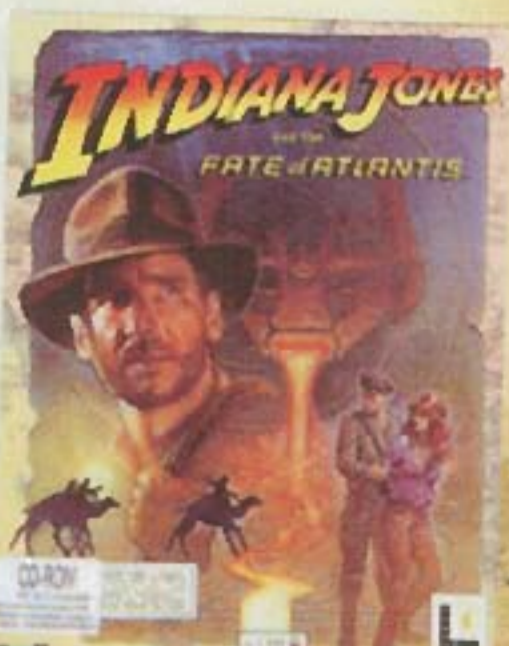
Indy begab sich 1991 auf die Suche nach dem legendären Atlantis – und ihr durftet ihn begleiten: Aus der Iso-Perspektive solltet ihr euren Lieblingsarchäologen durch fünf Levels steuern, was allerdings aufgrund der schwachen Grafik und einem nervenden Kampfsystem wenig Spaß machte. Kein Wunder also, dass das Spiel – im Gegensatz zum gleichnamigen Adventure – in den Archiven der Videospiegelgeschichten verschwunden ist.



■ 1991: Indiana Jones and the Fate of Atlantis – Das Grafik-Adventure

System: PC/Amiga/FM Towns/Mac
 Entwickler: LucasArts

Diesmal suchen die Nazis nach dem verlorenen Königreich Atlantis – und wer kann sie besser aufhalten, als Dr. Jones? So beginnt die wohl beste Indy-Spielumsetzung: Geniale Puzzles, eine spannende Story und filmreife Dialoge – so muss ein Adventure aussehen! Besonders gelungen: An einer Stelle im Spiel könnt ihr euch zwischen drei verschiedenen Pfaden entscheiden, wodurch sich der Mittelteil des Adventures komplett verändert – andere Rätsel, andere Orte, und so weiter. Ein Spiel, das sich selbst heute kein Adventure-Fan entgehen lassen darf!



■ 1992: The Young Indiana Jones Chronicles

System: NES
 Entwickler: LucasArts/Jaleco

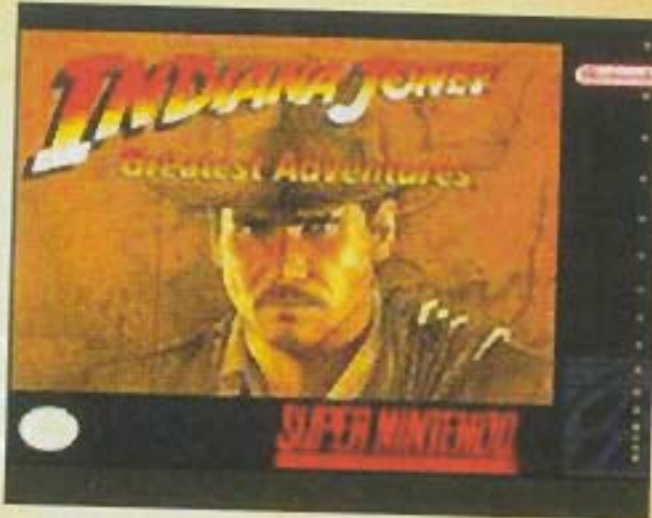
Schon als Junge war Indy ein Held – wie das Spiel zur Serie „Die Abenteuer des jungen Indiana Jones“ beweist: In einem erstaunlich an *Castlevania* erinnernden Spiel schlagt ihr euch durch Mexiko, Paris und unterirdische Höhlensysteme. An das Vampir-Vorbild konnten Indys Abenteuer allerdings nicht heranreichen – zu farblos war die Präsentation, zu wenig Abwechslung im Gameplay; dafür funktionierte wenigstens die Steuerung problemlos.



1994: Indiana Jones' Greatest Adventures

System: Super NES
Entwickler: LucasArts/Factor 5

Nach den Erfolgen, die Factor 5 mit der *Super Star Wars*-Trilogie gelangen, durften sie auch an einem Spiel zu Indiana Jones arbeiten: In *Indiana Jones' Greatest Adventures* absolviert ihr der Reihe nach alle drei Abenteuer des Archäologen. Spielerisch wurde solide, aber schwere 2D-Plattformer-Kost geboten, die mit einigen 3D-Fahrzeuglevels abgerundet wurde. Vereinzelt wurde zwar Kritik laut, dass das Spiel zu sehr an *Super Star Wars* angelehnt war – der Titel „bester Plattformer mit Indiana Jones“ ist dem Titel allerdings nicht zu nehmen.



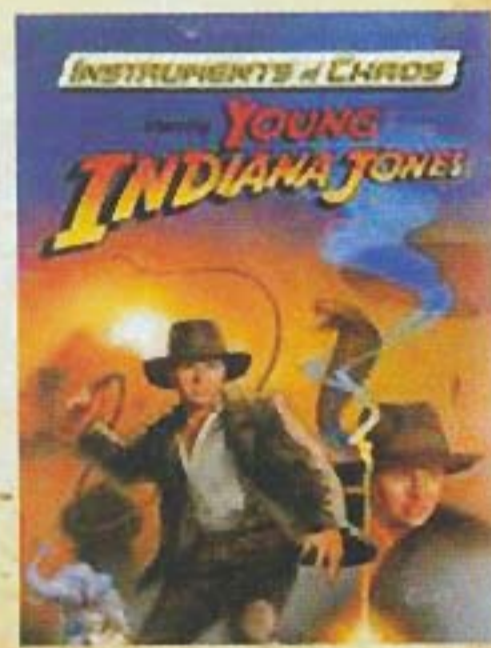
Schon in seiner Jugend wusste Indy, wie man seine Peitsche richtig schwingt!



1994: Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones

System: MegaDrive
Entwickler: LucasArts/Sega

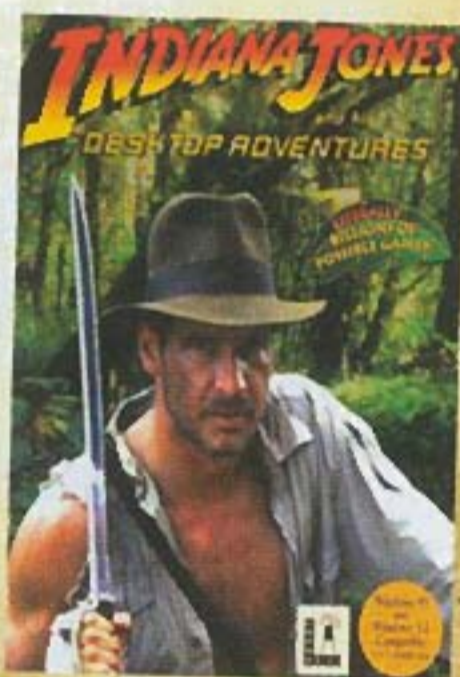
Zwei Jahre nach der NES-Version durfte man auch auf dem MegaDrive die Jugend-Abenteuer Indys erleben: Diesmal musste er sich mit dem deutschen Kaiser während des Ersten Weltkriegs anlegen und bereiste dabei die Welt. Spielerisch ähnelte das Abenteuer dem vorigen Auftritt Indys, was leider für ein ähnliches Fazit sorgte: Grafisch zwar deutlich besser als die NES-Variante, steckte einfach zu wenig Abwechslung in dem Titel, um zum Hit zu werden.



1996: Indiana Jones Desktop Adventures

System: PC
Entwickler: LucasArts

Bislang waren Spiele mit Dr. Jones zeitaufwändig und oft recht knifflig. In eine ganz andere Richtung gingen die *Desktop Adventures*, die für den gerade aufkommenden Casual-Markt veröffentlicht wurden. In der grafisch simplen Draufsicht puzzelte sich Indy durch zufallsgenerierte Abenteuer – mehr als Gegenstände einsammeln, mit Leuten reden und hin und wieder einen Gegner ausschalten war nicht nötig, um die Aufgabe abzuschließen. Das Resultat war ein nettes Spiel für zwischendurch.



1999: Indiana Jones und der Turm von Babel

System: PC/N64/GameBoy Color
Entwickler: LucasArts

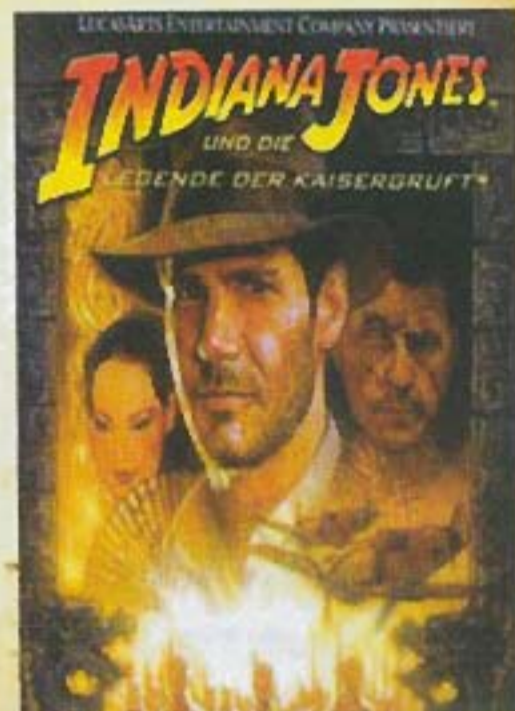
Drei Jahre, nachdem Lara Croft erstmals die Spielwelt verzauberte, bewies Indiana Jones, dass er sich die Archäologen-Krone nicht so einfach abjagen lassen würde: *Indiana Jones und der Turm von Babel* ist ein Sequel zu *Fate of Atlantis*, das sich allerdings in Sachen Gameplay stark an *Tomb Raider* orientierte: 3D-Plattform-Action, spannende Kämpfe und Puzzles waren somit angesagt. Das Resultat enttäuschte zwar vielleicht einige Adventure-Fans, die auf ein Point&Click-Adventure hofften – alle anderen greifen begeistert zu!



2003: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

System: PC/Mac/PS2/Xbox
Entwickler: LucasArts

Vier Jahre sollte es dauern, bis das Sequel zu *Der Turm von Babel* erschien: In *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* erlebt ihr ein frühes Abenteuer von Indy, das zeitlich knapp vor den Geschehnissen in *Der Tempel des Todes* spielt. In Sachen Gameplay wurde am Vorgänger nur wenig verändert – einzig das Kampfsystem wurde deutlich überarbeitet, wodurch Peitsche und Fäuste effektiver wurden. Das Resultat war ein gelungener *Tomb Raider*-Konkurrent, der seinen Vorgänger nochmal deutlich übertreffen konnte.



Hin- und wieder setzt Indy im Spiel auch auf seine Fäuste, um sich Widersachern zu entledigen

In der Versenkung

Nicht alle Indy-Spiele erblickten auch tatsächlich das Tageslicht. Ausgerechnet das erfolgreiche und nach wie vor beliebte Adventure *Fate of Atlantis* hätte nämlich zwei Sequels bekommen sollen: Ersteres trug den Namen *Indiana Jones and the Dark Phoenix*. Das Adventure, in der Indy den Stein der Weisen sucht, mit dem die Nazis Hitler wiederbeleben wollen, wurde allerdings nach knapp einem Jahr aus verschiedensten Gründen (unter anderem Probleme mit der Zensur in Europa sowie dem Abgang wichtiger Entwickler) eingestellt. Stattdessen begann LucasArts, Konzepte zu *Indiana Jones and the Spear of Destiny* auszuarbeiten. Schlussendlich wurde allerdings beschlossen, Indy auf das 3D-Abenteuer *Der Turm von Babel* zu schicken – die beiden nicht mehr benötigten Geschichten wurden im Anschluss als Comics veröffentlicht.

■ Indiana Jones

Ruhig geworden ist es um das 2005 angekündigte *Indiana Jones*, das auf der E3 2006 per Trailer genauer vorgestellt wurde. Ursprünglich für 2007 vorgesehen, wurde der Titel lange Zeit mit einem Release im Mai 2008 – also rechtzeitig zum Film – gehandelt. Doch dann verschwand das Game von jedem Release-Radar, bis schlussendlich gemunkelt wurde, dass der gezeigte Trailer nur ein Tech-Demo für *Star Wars: The Force Unleashed* gewesen war – doch es darf

Entwarnung gegeben werden: Das Spiel ist weiterhin in Entwicklung und wird vermutlich 2009 erscheinen. Leider gibt es zu dem Titel bislang allerdings nur spärliche Informationen: Aus dem Trailer wissen wir, dass ein Spielabschnitt im San Francisco des Jahres 1939 spielen wird; außerdem wird das Game auf die Euphoria Engine zurückgreifen, die dynamische Animationen erzeugt – was heißt, dass jeder Faustschlag und jeder Schritt anders aussehen wird. Was für ein Spiel uns da wohl letztendlich erwarten wird?



Indiana Jones und das gedruckte Wort

Noch nicht genug Indy? Dann könnt ihr euch an Panini halten, die derzeit die Romane zu den klassischen Indy-Filmen neu auflegen. Weiters veröffentlicht der Verlag sowohl James Lucenos Roman, als auch das Comic zu „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“ – beide sollen am 21. Mai 2008 erscheinen.

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Paramount Pictures verlosen wir tolle Preise zu „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“. Zu gewinnen gibt es:

- 5 x „Indiana Jones“- Hut
- 5 x „Indiana Jones“-Peitsche

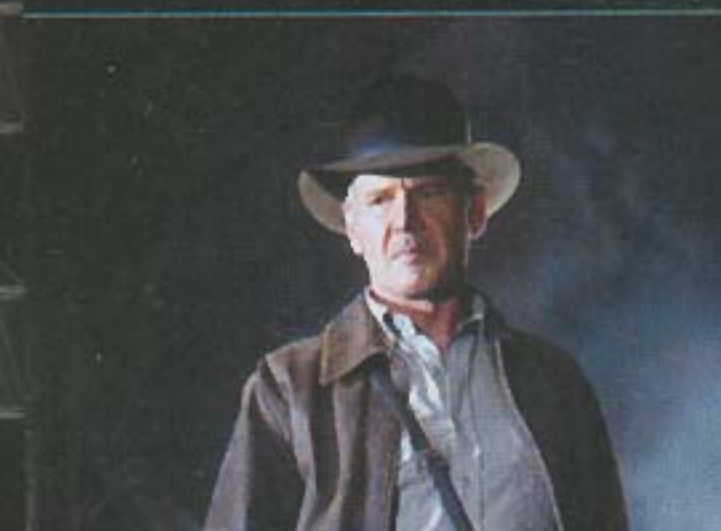
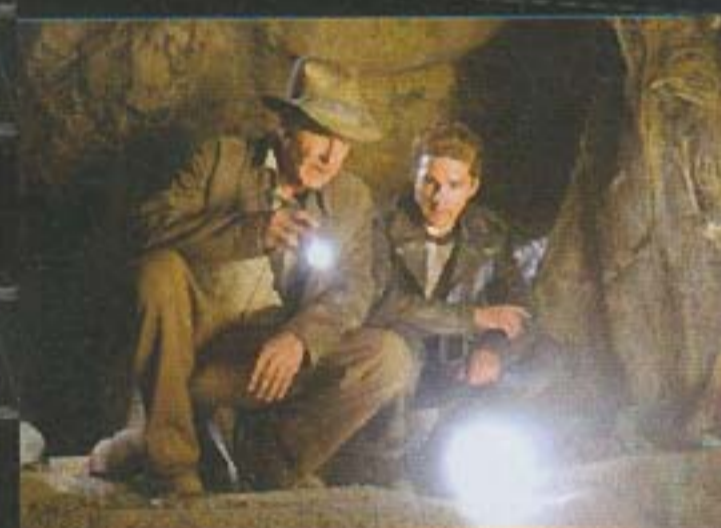
Mitmachen ist ganz einfach: Postkarte oder E-Mail mit deinen Kontaktdaten sowie dem Lösungswort „Indiana Jones“ an uns schicken – und fertig!

consol.MEDIA Verlags GmbH
Redaktion Gamers.at
Perfektastraße 55, 3. Stock
1230 Wien
oder
gewinnspiel@gamers.at

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Leser von Gamers.at und consol.AT mit Ausnahme der Mitarbeiter der consol.MEDIA Verlags GmbH und Sony Pictures Home Entertainment. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Einsendeschluss ist der 1. Mai 2008.

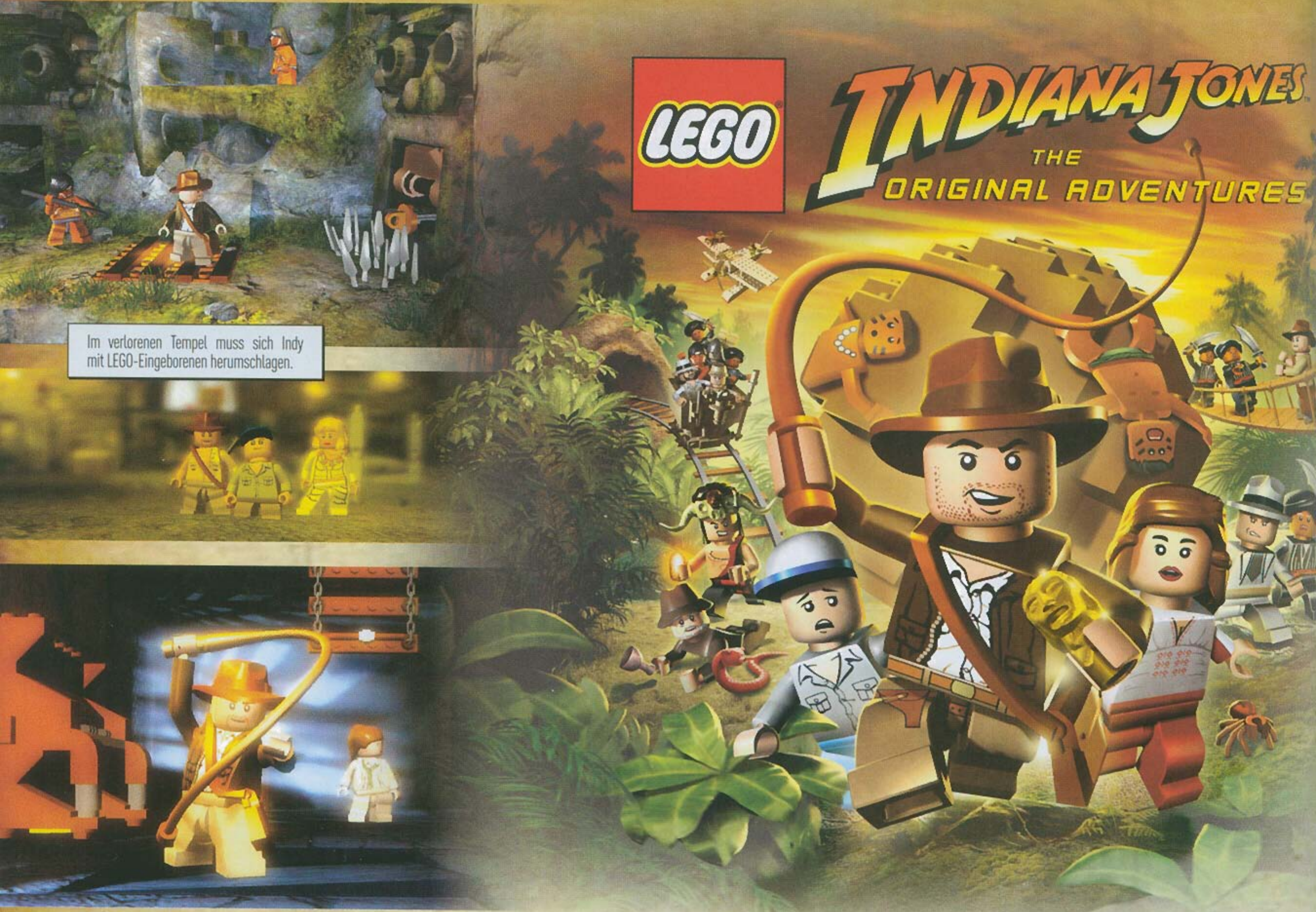
Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels

Am 22. Mai ist es soweit: Der erste „Indiana Jones“-Kinofilm seit 19 Jahren kommt auf die Leinwand. Warum es solange gedauert hat? Dafür gibt es mehrere Gründe: Die vollen Terminkalender von Harrison Ford, George Lucas und Steven Spielberg, die lange Suche nach einem geeigneten McGuffin (also dem Artefakt, nach dem Indy sucht), und die Tatsache, dass das Drehbuch mehrfach umgeschrieben werden musste. Nachdem viele schon meinten, das Projekt sei gescheitert, fiel am 18. Juni 2007 die erste Klappe. Diesmal spielt die Story im Jahr 1957, 19 Jahre nach dem Ende von „Der letzte Kreuzzug“ (was ja auch tatsächlich der Zeit zwischen den beiden Filmen entspricht). Bislang sind wenige Details zur Handlung bekannt, fix ist soweit nur, dass Indy erneut Marion Ravenwood (aus „Jäger des verlorenen Schatzes“) begegnen wird, und dass die Russen (unter ihnen Cate Blanchett als Irena Spalko) diesmal seine Gegenspieler sein werden. Am 22. Mai werden wir allerdings alle schlauer sein, denn dann wird „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“ weltweit in die Kinos kommen.



INDIANA JONES

und das
KÖNIGREICH DES
KRISTALLSCHÄDELS



INDIANA JONES

THE ORIGINAL ADVENTURES

Im verlorenen Tempel muss sich Indy mit LEGO-Eingeborenen herumschlagen.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Ihr werdet Bauklötze staunen! Nachdem TT Games im Laufe der letzten Jahre die Star Wars-Hexalogie auf geniale Weise im LEGO-Universum spielbar gemacht hat, sind jetzt die Abenteuer unseres Lieblings-Archäologen an der Reihe: In LEGO Indiana Jones: The Original Adventures erlebt ihr deshalb Indys drei Filmabenteuer in noch nie gekannter Form. Egal, ob ihr die Szene mit der berühmten rollenden Steinkugel aus Jäger des verlorenen Schatzes oder die Flucht durch die Minen aus dem Tempel des Todes nachspielt – alles

ist aus LEGO-Bausteinen gemacht. Wie LEGO Star

Wars nimmt sich auch die LEGO-Version von Dr. Jones nicht ganz ernst, so dass viele einstmals dramatische Szenen nun für Schmunzeln sorgen werden. Ebenfalls mit dabei ist der Drop-in-Zweispeler-Modus, bei dem ein Freund einfach schnell ins Spiel ein- und anschließend wieder aussteigen kann. Ansonsten gibt es kleine, feine Veränderungen im Detail: Indys Abenteuer sind wesentlich puzzelastiger als die Saga aus einer fernen Galaxis, und ab sofort müsst ihr nicht mehr zwangsläufig den Charakter wechseln, nur um durch eine bestimmte Tür zu gehen. Erscheinen wird LEGO Indiana Jones am 6. Juni.

Florian Scherz

Indy und die Bauklötze

Als LEGO Star Wars erschien, gab es sie schon längst: die dazu passenden LEGO-Bausätze. Doch gibt es auch Dr. Jones' Abenteuer in Bauklötzform? Die Antwort lautet: „Ja!“, denn vor kurzem startete LEGO mit speziellen Sets zu „Indiana Jones“. Sei es der verlorene Tempel aus „Jäger des Verlorenen Schatzes“ oder das spannende Motorradrennen aus Teil drei – alles wartet darauf, von euch zusammengebaut zu werden. Die ersten vier von acht geplanten Sets sind schon verfügbar – Kostenpunkt zwischen 14,- und 70,- Euro.

