



GNO
AOU
ATE
E A



1989 war ein sehr gutes Jahr für Adventurefans: Der feine Herr Doktor Jones machte sich im Schweiß seines Angesichts auf, sein letztes Leinwand-Abenteuer zu durchleben, ja, sein allerletztes - mit einem Resultat, das bekanntermaßen enorm sensationell war. Und da es schon damals ein liebgewonnener Brauch war, zu einem erfolgreichen Film auch ein mindestens ebenso erfolgreiches Spiel im Rucksack zu haben, unabhängig davon, welche lobotomierten Paviane für das Design zuständig waren, kam diese sehr spezielle Tradition natürlich auch bei Lucasfilm Games zum Zuge. Die Frage ist jetzt



natürlich: Wie schaffte es diese Firma in nicht mal einem Dreivierteljahr ein Spiel abzuliefern, das, anders als von der Tradition vorgeschrieben, zur Abwechslung mal nicht kompletter Lizenzdreck war?

Dass das offizielle Spiel zum dritten Indy-Film überhaupt von der George-Lucas-Firma kommen sollte, war damals eh schon verwunderlich genug. Klar, aus heutiger Perspektive ist sowas

ein No-Brainer - wenn eine Filmfirma schon eine eigene Spielesparte hat, dann wäre sie doch enorm dämlich, die Verwertungsrechte an ihren Filmen an Außenstehende zu schubsen. Aber das ist genau das, was bis dahin passiert war: Sämtliche vorherigen Abenteuer von Peitschen-Man wurden an externe Unternehmen wie Atari oder Mindscape lizenziert! "*Indiana Jones and The Last Crusade*" war in der Tat das allererste interaktive Indy-Abenteuer aus dem Hause Lucasfilm Games.

Entwickelt wurde es von einem Großteil der Truppe, die zuvor schon die initialen SCUMM-Games "*Maniac Mansion*" und "*Zak McKracken*" geschrieben hatten, und zwar mit nicht einem, nicht mit zweien, sondern gleich mit drei in absolut jeder Hinsicht gleichrangigen Chefdesignern am Steuer - Noah Falstein, Ron Gilbert sowie David Fox, wobei mir Letzterer dankbarerweise einen Haufen Fragen für diesen Level beantwortet hat. Der Grund dafür, dass man gleich drei der damals schon wichtigsten Designveteranen der Firma an dieses Projekt gesetzt hat war, dass das Spiel idealerweise zeitgleich mit dem Film starten sollte - der am 24. Mai 1989 in die Kinos kommen würde. Und da das Spielprojekt erst im November 1988 grünes Licht erhielt, hatte das Team [gerade mal ein halbes Jahr Zeit](#) für die komplette Entwicklung - eine vredammt kurze Zeitspanne für ein derartig hochprofiliges Projekt! Zwar begann Noah die Entwicklung ursprünglich allein, aber es wurde sehr schnell entschieden, dass es deutlich sinnvoller wäre, die Arbeitslast auf drei verantwortliche Schultern aufzuteilen: David war sofort dabei - und Ron saß eigentlich gerade am frühen Design von dem, was schlussendlich mal "*The Secret of Monkey Island*" werden sollte. Aber da das Indy-Projekt unter so enormem Zeitdruck stand, wurde das erstmal weiter nach hinten geschoben. Alle drei hatten zwar ihre Hauptaufgaben, so waren Ron und David vor allem für die Programmierung zuständig, während sich Noah um das generelle Spieldesign, die Dialoge sowie das ganze Drumherum kümmerte - aber alle Funktionen waren ständig im Fluss.

Und laut David waren die drei während der kompletten Zeit in einem sehr harmonischen Einklang. Natürlich waren auch noch diverse andere Leute beteiligt, allen voran Steve Purcell und Mike Ebert in der Grafikabteilung - aber der Löwenanteil der Arbeit lag bei den dreien.

Das Spiel entstand parallel zum Film, auf Basis eines relativ frühen Drehbuchs - was an einigen Stellen sogar für unerwartete Probleme sorgte, wie sich David erinnerte. So gibt es im Spiel zum Beispiel Referenzen an eine Figur namens Dr. Mulbray, die allerdings im Film nicht vorkommt, da sie rausgeschnitten wurde. Genauso wie die Zerstörung des Funkgeräts an Bord des Zeppelins:



Im Film gibt es zwar noch einen darauf anspielenden Spruch von Indy, aber die eigentlich dazugehörige Szene nicht mehr. Im Spiel dagegen schon. Aber gut, im Zweifelsfall gilt das einfach als künstlerische Freiheit - und von der hatten die Entwickler jede Menge. Laut David gab es ein Meeting der drei mit Steven Spielberg und George Lucas zu Beginn des Projektes, in dem von den beiden Filmemachern im Grunde nur die Ansage kam, dass die Figur von Indiana Jones nicht verwässert werden dürfte. Alles andere war erlaubt, inklusive erweiterter oder gar neuer Szenen. Natürlich wurde nicht jede einzelne Idee durchgewinkt, und genauso mussten die Entwickler vor allem aus Zeitgründen auch bei sich selbst den Rotstift ansetzen. So war zum Beispiel ursprünglich mal ein komplett spielbarer Abschnitt mit dem jungen Indiana Jones geplant, der sich das Kreuz von Coronado schnappt, wovon nur noch das selbstablaufende Intro übrig geblieben ist, das in einem ebenso platschnassen wie erwachsenen Indy mündet - auch das eigentlich mal als Ergebnis einer eigenen Szene geplant. Zeitmangel, Zeitmangel, schöne Schere, schnipp-schnapp!

Dass die Entwicklung eines derart umfangreichen Spiels wie diesem hier in gerade mal einem halben Jahr überhaupt möglich war, lag vor allem daran, dass die dafür genutzte Technologie bereits vorhanden war: [das gute SCUMM-System](#), das bekanntermaßen für "Script Creation Utility for Maniac Mansion" steht, das 1987 von Ron Gilbert, Chip Morningstar und Aric Wilmunder speziell für "Maniac Mansion" entwickelt wurde, und bei "Indiana Jones and The Last Crusade" erstmals [in der erweiterten Version 3](#) zum Einsatz kam. Speziell für dieses Spiel erweitert, und zwar vor allem auf Wunsch von David, der nicht nur erweiterte Actionszenen haben wollte, sondern auch eine frei anpassbare Verbenleiste sowie vor allem sogenannte "Pseudo-Räume". Das bedeutet, dass Räume verhältnismäßig frei auf Basis von Variablen generiert werden können, die zum Beispiel für unterschiedliche Ausstattungen sorgen - was man hier speziell an den vielen Zimmern in Schloss Brunwald sieht, die alle ein bisschen ähnlich aufgebaut sind, aber unterschiedlich aussehen. Durch diese Vorgehensweise sparten nicht nur die Grafiker viel Zeit und Arbeit, sondern es wurde auch kein Platz auf den eh schon stark begrenzten Disketten verschwendet.

Erste Previews zum Spiel gab es damals erst sehr kurz vor der Veröffentlichung - wie zum Beispiel in der britischen ["The Games Machine" vom Juni 1989](#), oder in der amerikanischen ["Computer Gaming World" vom selben Monat](#). Kurz zuvor wurde auch noch [eine selbstlaufende Demo](#) veröffentlicht, die dem potenziellen Käufer drei Minuten lang unter groß ins Bild ragenden Stichworten wie *"Adventure!"*, *"Romance!"*, *"Action!"* oder *"Danger!"* das Spiel schmackhaft machen sollte. Was sie auch echt gut tat, auch wenn sie sich optisch zum Teil noch erheblich vom finalen Spiel unterschied, was man besonders gut an der hier noch wesentlich simpleren Intro-Sequenz sieht. Ich weiß nur leider nicht, WIE diese Demo damals verbreitet wurde - denn seinerzeit gab es weder das Internet, wie wir es heute kennen, noch Spielezeitschriften beiliegende Disketten oder gar CDs. Auch David konnte mir da auf Nachfrage hin leider nicht weiterhelfen - sondern auch nur spekulieren, dass Demo-Disketten vielleicht auf Messen verteilt oder anderen Spielen der Firma als Bonus beigelegt wurden.

So oder so erschien das Spiel im Juli des Jahres 1989 in den USA, rund zwei Monate nach dem dortigen Kinostart der Filmvorlage - nicht optimal, aber der Film war ein Riesenhit, lief noch lange in den Kinos rauf und runter, alles war also gut. Bei uns sollte es noch ein bisschen länger dauern, nämlich bis zur Veröffentlichung der deutschen Fassung des Streifens, der in der Bundesrepublik Deutschland [am 14. September 1989](#) an den Start ging. Das Spiel war auf dem PC zum Start in zwei Fassungen erhältlich: Entweder auf sechs 5.25"-Disketten oder auf drei 3.5"-Scheibchen. Und zuerst auch nur in einer damals noch sehr üblichen EGA-Version mit 16 Farben. Die 16 Mal so viel Buntspaß bietende VGA-Fassung, die auch die war, die ich für diesen Level durchgespielt habe, erschien erst ein paar Monate später - und auf die komme ich später noch genauer zu sprechen.



Aber worum geht's denn hier nun überhaupt? Nun, natürlich um die Abenteuer des ebenso charismatischen wie gutaussehenden und pragmatisch agierenden Schatzjägers Dr. Henry Walton Jones, Jr., der sich, um fortgeschrittene Zungenprobleme zu vermeiden, lieber *"Indiana"* nennt, nach seinem Haushund, und auf der Suche nach dem mythologischen *"heiligen Gral"* ist, im Wettlauf mit dem ultimativen Bösen - den Nazis. Das Spiel

hält sich sehr eng an die Filmvorlage: Chronologie, Szenarien, Rätseldesign - sogar ganze Dialoge wurden direkt dem Film entnommen! Was soweit geht, dass man einige Puzzle-Lösungen kennt, wenn man den Film gesehen hat, speziell zum Ende hin, in den Grals-Herausforderungen. Das beste Beispiel dafür dürfte der *"Leap of Faith"* sein, mit dem Indy im Film die unsichtbare Brücke überwindet. Und auch hier steht ein scheinbar unüberwindlicher Graben zwischen dem Helden und dem rettenden Ausgang. Was im Spiel bedeutet, dass man direkt nach dem Ankommen in der entsprechenden Kammer auf die andere Seite laufen muss - wenn man da unnötig lange wartet, was übersetzt nur ein paar Sekunden bedeutet, dann ist offensichtlich der Glaube im Arsch und Indy fällt in den bodenlosen Tod.

Schafft man es dagegen, ist Indy diese Sensation nicht mal einen Kommentar wert ist. Stattdessen dreht er sich nach seinem Gang über die unsichtbare Brücke nochmal zu ihr um, guckt sie eine Sekunde lang wortlos an, und geht dann weiter seiner Wege

Bei anderen Gelegenheiten allerdings wird die im Film präsentierte Lösung absichtlich vermieden. So ist der Film berühmt für seine "Das X markiert den Punkt"-Vorgehensweise in der Bibliothek von Venedig - ein X, das es hier mit voller Absicht schlicht nicht gibt, da die Rätsfelder aus Gittern mit 3x3 Feldern aufgebaut sind, also nur neun bieten, während das "X" in der römischen Zahlschrift ja für die Zehn steht. Auch das Ende ist je nach Vorgehensweise ein sehr anderes als im Film gezeigtes -

so gibt es hier nämlich die Möglichkeit, glücklich und zusammen mit Dr. Elsa Schneider in den Sonnenuntergang zu reiten. Den Film zu kennen bedeutet also nicht, das Abenteuer blind durchspielen zu können - grundsätzlich sollte man ihn aber trotzdem gesehen haben, vor allem, um der Handlung folgen zu können. Etwas, das im Handbuch [auch dringend empfohlen wird](#): "Wenn Sie den Film noch nicht gesehen haben...



Worauf warten Sie? Dieses Spiel ist so

konzipiert, dass Sie am meisten Spaß haben werden, wenn Sie den Film schon mal gesehen haben." Und wem selbst dieser Hinweis noch nicht reichen sollte, der bekommt direkt danach auch noch einen die komplette Handlung spoilernden Kasten serviert.

Wenn man mit dem Streifen vertraut ist, dann wird man auch feststellen, dass das Spiel an vergleichsweise wenigen Orten spielt - eigentlich nur drei, nämlich Venedig, Schloss Brunwald und im Gralstempel. Es gibt noch sehr kurze Ausflüge in Walter Donovans Apartment, Henry Jones' Wohnung, ans Barnett College und einen Flughafen, sowie mit Berlin und dem Zeppelin auch noch zwei optionale Lokalitäten, die man nur bei bestimmten Spielverläufen zu sehen bekommt - aber den allergrößten Teil der Spielzeit verbringt man an gerade mal drei Orten. Drei sehr umfang- und abwechslungsreichen Orten, zugegebenermaßen, aber es sind dennoch gerade mal drei. Keine Wüstenschlacht, keine Verfolgung in Venedig, und auch keine Ratten in den Katakomben.

Dafür gibt es allerdings eine der schadenfreudigeren Kopierschutzabfragen der damaligen Zeit. An sich ist die Aufgabe sehr einfach: Zu Beginn bittet einen Marcus Brody, [etwas für ihn zu übersetzen](#), wofür man die der Packung beiliegende "Übersetzungstabelle" sowie die dazugehörige Rotfilterbrille benötigt. Denn die korrekten Antworten sind in der Übersicht in einem rot-blauen Farbmischmasch abgedruckt, um Duplikate davon mit damaligen Farbkopierern zu erschweren. Was sogar seinerzeit schon genauso gut funktioniert hat, wie es klingt, weswegen es diese Abfrage auch nur in den ganz frühen Fassungen des Spiels gab und in späteren Veröffentlichungen komplett auf sie verzichtet wurde.

Was die Sache aber nun so fies machte, war nicht die Vorgehensweise, sondern die Konsequenz: Wenn man den Code drei Mal falsch eingab, schaltete das Spiel intern in eine Art Demo-Modus, in dem man erstmal ganz normal weiterspielen konnte - allerdings ohne die Möglichkeit, zu speichern und zu laden, und auch nur so weit, bis man zu Donovan in die Wohnung kommt, und dort die Steintafel für ihn übersetzen soll. Woraufhin Indy an dieser Stelle unweigerlich grotesken Blödsinn von sich gibt, Donovan folgerichtig seine Qualifikation anzweifelt, und das Spiel für einen beendet. Was irgendwie ganz schön gewitzt ist. Die Disketten selbst waren übrigens nicht kopiergeschützt - etwas, worauf man auch direkt schon im Handbuch hingewiesen wird. Das einem sogar explizit den Tipp gibt, die Disketten zu kopieren und das Abenteuer von diesen Kopien zu genießen, während man die Originalmedien gut gepflegt an einem sicheren Platz verwahrt.



Macht man alles richtig und nach Vorschrift, findet man schon nach kurzer Spielzeit das Gralstagebuch von Indys Vater - in dem man nur leider nicht einfach so schmökern, sondern es immer nur kontextuell einsetzen darf: Erfordert ein Rätsel zur Lösung die Nutzung des Tagebuchs, dann kann das an dieser Stelle auch eingesehen werden. Sonst aber nicht - zu jeder anderen Gelegenheit sagt Indy dann nur *"Ich sehe nichts, was mir jetzt weiterhelfen könnte"*. Zum Ausgleich für diese freche Wissensvorenthaltung liegt der Packung des Spiels eine Replik des Tagebuchs bei, so ungefähr im Format A7 - das in der deutschen Fassung 72 Seiten umfasst, und in

nicht besonders schöner Schreibschrift launig geschriebene Spielhinweise und nette Illustrationen von Steve Purcell sowie generelle Informationen über den ach so heiligen Gral und Anekdoten aus dem Leben von Henry Jones Sr. aus den Jahren 1898 bis 1937 enthält. Es entspricht zwar nicht dem Gralstagebuch des Films, sondern ist schon auf den Inhalt des Spiels geeicht, gibt einem aber trotzdem sehr wichtige Hinweise, und sollte daher genau studiert werden. Die englische Originalfassung umfasst übrigens nur 64 Seiten, und wurde von Noahs Bruder Mark Falstein geschrieben.

Inhaltlich bietet Indy sehr solide Point-n-Click-Adventurekost, erstmal ohne sonderlich große Überraschungen: Die sehr simple Steuerung wurde direkt aus *"Maniac Mansion"* übernommen, wodurch sich das komplette Spiel mit der Maus bedienen lässt. *"Nichts eintippen, nur anklicken!"* steht folgerichtig schon als erstes Superfeature [auf der Rückseite der deutschen Verpackung](#). Alles in allem stehen einem 14 Verben zur Bedienung zur Verfügung, von *"Drücke"* über *"Öffne"* und *"Schließe"* bis hin zu *"Benutze"* und *"Nimm"*. Das letzte Verb *"Reise"*, das sich ganz rechts mittig befindet, ist auch das, was als letztes freigeschaltet wird, und über dessen Benutzung man hin und wieder zwischen diversen Lokalitäten wie zum Beispiel dem Haus von Indys Vater oder Venedig herumzwischen darf, das aber insgesamt echt selten benutzt wird.

Und jedes einzelne Verb lässt sich auch über Tastatur-Shortcuts aufrufen: "Q" steht für "Drücke", "D" für "Nimm", "W" für "Öffne", "S" für "Schließe" etc. Um genau zu sein, lässt sich das komplette Spiel mit der Tastatur bedienen, falls man damals keine Maus gehabt haben sollte. Darunter befinden sich dann auch noch zwei scrollbare Zeilen mit dem Inhalt des Inventars. Als Text, wohlgemerkt, nicht in Form von erklärenden Bildchen - solchen Komfort hatten wir im Jahr 1989 noch nicht verdient!

Sehr, sehr viel wichtiger als das sind aber die beiden Verben, die hier erstmals in einem Lucasfilm-Games-Abenteuer im Spiel sind - nämlich "Schau" und "Rede". Ersteres ist praktisch, weil sich dadurch jeder Gegenstand im Spiel untersuchen und beschreiben lässt. Zwar muss man diese Gegenstände immer noch selbst finden und anklicken, der Begriff "kontextsensitiver Mauszeiger" war für das Jahr 1989 noch ein bisschen zu starttrekkig - aber dennoch erlaubte das auf einmal ein ungeahntes Maß an den Forscherdrang befriedigender Freiheit. Und Letzteres löste sogar eine bedeutende Revolution im Bereich der Herumklick-Adventures aus - denn durch den "Rede"-Befehl waren hier erstmals Multiple-Choice-Dialoge möglich! Klar, heute ist das selbstverständlich und klassisch und sowieso. Damals allerdings war das direkt aus der Zukunft auf die Monitore gelasert - denn in den direkten Vorgängern "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" gab es noch keine mehrfachen Antwort-Auswahlmöglichkeiten, alle Gespräche liefen immer vollautomatisch ab. Das hatte für die Autoren natürlich den Nachteil, dass sie auf einmal viel mehr Text schreiben mussten, die die Spieler im Zweifelsfall noch nicht mal zu lesen bekamen - aber für ebendiese Spieler öffneten sich komplett neue Welten, die mehrere Vorgehensweisen erlaubten: Wickelt man einem Gesprächspartner Honig um den Bart, verarscht man ihn - oder haut man ihm einfach aufs Maul, in der Hoffnung, dass ein bewusstloses Problem ein gelöstes Problem ist? Das ist in "Indiana Jones and The Last Crusade" oftmals einem selbst überlassen. Es gibt zwar keine drei komplett unterschiedlichen Spielwege wie im Nachfolger "Indiana Jones and The Fate of Atlantis", das ich hier ja bereits [im zweiten Level besprochen habe](#) - aber die Saat dafür, die wurde sehr eindeutig hier gepflanzt.



"The Last Crusade" war auch noch für eine weitere Neuerung gut, wenn auch eine, die nicht ganz so heftige Nachbeben verursachte - nämlich den "I.Q.", den "Indy Quotienten". Die Idee dahinter ist super: Jede Entscheidung, die man trifft, jedes Puzzle, das man löst, jeder Kampf, den man gewinnt, gibt mal mehr, mal weniger IQ-Punkte. Je cleverer man dabei vorgeht, desto mehr Punkte gibt es - ist man hingegen als wortfauler Grobian unterwegs, kassiert man entsprechend weniger. Ein paar Beispiele: Wählt man ganz am Anfang bei den revoltierenden Studenten die einfache, also dem Film entsprechende Lösung und lässt die Sekretärin eine Liste aller Studierenden anlegen, gibt es fünf Punkte - spricht man dagegen vorher ausführlich mit Marcus Brody und verweist die aufmüpfigen Massen an Professor Reid, gibt es zehn Zähler.

Verpasst man dem hochnäsigen Butler in Schloss Brunwald eine Backpfeife, gibt es einen Punkt - beschwätzt man ihn dagegen, seinen Posten zu verlassen, werden fünf daraus. Lässt man Hitler in Berlin seine "Biographie" unterzeichnen, gibt's zehn Punkte. Denkt man jedoch weiter und holt sich sein Autogramm auf einem Passierschein, warten vier Mal so viele Zähler! Ganz generell ist es oftmals mit voller Absicht so, dass es weniger Punkte gibt, wenn man der Filmvorlage wortgenau folgt - benutzt man eine andere, kreativere Lösung, gibt's ein dickeres Konto.



Oder anders formuliert: Das IQ-System ermöglicht unterschiedliche Vorgehensweisen, und belohnt somit mehrfaches Durchspielen. Ganz aktiv sogar, denn innerhalb des Spiels werden zwei IQ-Werte gezählt - fürs aktuelle Spiel und fürs Serienspiel. Das bedeutet, wenn man das Abenteuer mehrmals durchspielt und dabei immer unterschiedliche Entscheidungen trifft, werden die neu gewonnenen Punkte fortlaufend dem Serienkonto zugute

geschrieben. Maximal sind 800 Punkte möglich. Wenn man dieses Ergebnis hat, hat man absolut und ausnahmslos alles vom Spiel gesehen und geklickt, was laut David etwa ein Dutzend unterschiedlicher Durchläufe braucht. Was bedeutet, dass man dann alle 18 Flugzeuge aus der Luft geholt hat, alle Soldaten im Spiel mal bequatscht und mal niedergeschlagen hat - und vor allem bedeutet es, dass man Hitler eine reingehauen hat. Das endet zwar mit Indys Tod, aber es ist so befriedigend! Ich hatte beim Durchspielen und dem Erreichen beider Enden insgesamt 505 Punkte. Da ist also in meinem Fall noch ordentlich Luft nach oben. Im Falle von David übrigens auch: Ich habe ihn gefragt, ob er jemals die vollen 800 Punkte erreicht hat, was er verneinte. Er hat zwar das Punktesystem entwickelt, aber dann den internen Testern überlassen, zu beweisen, dass es auch wirklich funktioniert.

Das Problem ist nur, dass sich das Spiel echt nicht viel Mühe gibt, das System irgendwie zu präsentieren. Eine Übersicht des aktuellen Punktestandes gibt es nur, wenn man sich ins Speichermenü begibt - was in modernen Versionen, die [ScummVM](#) als Plattform nutzen, nicht mehr geht bzw. von einem modernen Overlay abgefangen wird. Den erlangten Indy-Quotienten gibt es in allen heute offiziell noch verfügbaren "Last Crusade"-Varianten also erst zum Spielende mal zu sehen. Und selbst da stehen dann einfach nur ein paar nackte Zahlen in der Gegend herum, komplett kontextlos. Eine Erklärung, was der Kram bedeutet und wie man ihn überhaupt einzuordnen hat, [findet sich ausschließlich im Handbuch](#). Kein Wunder also, dass dieses System danach nur noch sehr vereinzelt zum Einsatz kam - am prominentesten noch im direkten Nachfolger "The Fate of Atlantis".

Die meiste Zeit über steuert man logischerweise Indy, später darf man dann aber auch immer wieder mal zum Papa wechseln, um quasi kooperativ Puzzles zu lösen. Wobei er aber ehrlicherweise nur zwei relevante Auftritte hat: Einen am Flughafen, wo er einen ahnungslosen Mann beklauden muss, während dieser von Indy abgelenkt wird. Und den anderen dann kurz darauf im Zeppelin, wo nur er sich vom Pianomann einen bestimmten Song wünschen kann, mit dem der Bordfunker erfolgreich abgelenkt wird, was Indy eine Gelegenheit zur Sabotage gibt.

Eine gerade für das Jahr 1989 sehr unerwartete Besonderheit des Spiels ist, dass es vollgestopft ist mit Zufallselementen: Der Zugang zu den Katakomben in Venedig? Zufall. Die Melodie, die man auf den Schädeln in den Katakomben spielen muss? Zufall. Und ja, ich erkläre das jetzt nicht. Da steht eben ein Totenschädel-Xylophon herum. Isso Das Zimmer, in den Henry Jones in Schloss Brunwald



gefangen gehalten wird? Zufall. Die Reihenfolge der Straßensperren-Nazis auf dem Weg zum Gralstempel? Zufall. Die Reihenfolge der drei Hauptdesigner Ron Gilbert, David Fox und Noah Falstein in den spielinternen Credits? Zufall, der Fairness wegen, da alle drei gleichberechtigt waren und keiner standardmäßig vor den anderen genannt werden sollte. Ein am Ende des Spiels angezeigter Text? Zufall. Der aber laut David zumindest in diesem Fall einem kreativen Disput zwischen Ron und Noah erwuchs. Denn Ron hatte für das Ende schon einen eher flapsigen Text geschrieben, den David als Platzhalter eingebaut hatte, während er auf den eigentlichen Text von Noah wartete. Als dieser dann eintraf, ersetzte er den Beitrag von Ron, der sich darüber natürlich wunderte. Die beiden hatten schlicht aneinander vorbeigeredet, der eine wusste nicht, dass der andere auch diesen Text schreiben würde. Es war dann David, der den salomonischen Vorschlag machte, einfach beide Texte drin zu lassen, und den Zufall darüber entscheiden zu lassen, welcher von beiden am Ende angezeigt wird. Etwas, womit alle sehr glücklich waren.

Aber weiter geht's: Die Schreibweise von "Jehova" in der zweiten Gralsprüfung? Zufall. Das Aussehen des Heiligen Grals an sich? Ihr ahnt es. Auch hier gilt übrigens: Das intime Wissen des Filminhaltes bringt einen keinen Millimeter weiter - denn schon im Handbuch steht gleich am Anfang, dass der Gral im Spiel nicht unbedingt so aussehen muss wie der im Film. Er kann es, ein entsprechend simpler Becher steht beim Gralsritter herum - aber es ist eben nur einer von zehn. Welcher von denen ist der wahre Becher eines Zimmermanns? Das wird bei jedem neuen Spieldurchlauf frisch ausgewürfelt. Man kann die richtige Antwort darauf über die Brute-Force-Methode herausfinden: Man legt einfach die drei notwendigen Gralsprüfungen maximal zehn Mal hintereinander ab, was echt nicht lange dauert, wenn man einmal weiß, wie es geht - und bei einem der Durchläufe wird der richtige Gral dann auf jeden Fall auch dabei sein.

Aber viel interessanter ist es doch, sich im Laufe des Abenteuers im Spiel und auch außerhalb von ihm drei Hinweise zu sammeln, die zusammengestöpselt ein sehr klares Bild des Bechers zeichnen: Erstens das Bild aus Henrys Haus, das man dann aber erstmals in Schloss Brunwald genau unter die Lupe nehmen darf. Zweitens eine Beschreibung des Grals in den Katakomben unter Venedig, die man nur findet, wenn man in einer unscheinbaren Sackgasse sehr genau danach sucht. Und drittens eine Darstellung durch Henry Jones Sr. in der Verpackung beiliegenden Gralstagebuch. Nur mit all diesen drei Hinweisen, von denen man jeden einzelnen problemlos übersehen kann, erhält man ein komplettes Bild des in diesem Spieldurchlauf echten Grals. Je weniger man davon findet, desto mehr muss man letzten Endes raten. All diese Zufallselemente dienen laut David vor allem der Streckung der Spielzeit sowie der Erhöhung des Wiederspielwertes.



Eine andere sehr interessante Neuentwicklung innerhalb von "The Last Crusade" ist, dass sehr aufmerksame Spieler gleich mehrere Möglichkeiten haben, sich das Leben hier einfacher zu machen. Bzw. umgekehrt Sonntagsklicker es insgesamt deutlich schwerer haben. In der Bibliothek in Venedig zum Beispiel ist es sehr leicht, zwei Bücher zu übersehen, die sich um die Bedienung eines Flugzeuges sowie

den Aufbau der Katakomben unter Venedig drehen. Tut man das, muss man im späteren Spielverlauf ohne die darin verzeichneten und leider verdammt hilfreichen Tipps auskommen. Und hat man sie einmal verpasst, gibt es auch keine Möglichkeit mehr, hinterher noch an sie ranzukommen. Denn steigt man erstmal in die Katakomben hinab, ist und bleibt die Bibliothek verschlossen. Naja, wie auch immer: Das Faszinierende an diesem System ist, dass es einem dadurch freisteht, manche Abschnitte zu spielen und manche nicht.

Das beste Beispiel dafür ist der Flughafen in Berlin, aus dem vier sehr unterschiedliche Wege herausführen: Man kann ein Ticket klauen, wofür man allerdings nur einen Versuch hat. Man kann es für heftige 220 Reichsmark kaufen, was aber voraussetzt, dass man vorher in Schloss Brunwald genügend Nazis verkloppt und ihnen das Geld abgenommen hat. Man kann sich mit dem Kontrolleur einen Faustkampf um die Lappen liefern - was aber einer der schwersten Kämpfe des ganzen Spiels ist. Und außerdem historisch inkorrekt: [Denn der Schläger protzt damit](#), dass er bei den Olympischen Spielen des Jahres 1934 eine Goldmedaille im Leichtgewicht-Boxen gewonnen hätte - 1934 gab es allerdings keine Sommerspiele. Sie fanden 1932 in Los Angeles statt bzw. 1936 in Berlin. Die letzte Möglichkeit ist, einfach den Doppeldecker zu klauen, der neben dem Zeppelin steht, und damit ebendiesen hinter sich zu lassen. Das setzt wiederum voraus, dass man in der Bibliothek das Buch zur Bedienung eines Flugzeugs gefunden und auch sehr aufmerksam studiert hat.

Denn es braucht nicht weniger als acht korrekt ausgeführte Bedienschritte, um das Flugzeug zu starten - für die man nur wenige Sekunden Zeit hat, bis man von herumstehenden Mechanikern aus dem Flugzeug verscheucht wird. Aber wenn man das schafft, also sich die Schritte aufschreibt und ebenso zügig wie gezielt ausführt, dann spart man sich den kompletten Zeppelin-Abschnitt, den man sonst erledigen müsste, und der leider zu den nervendsten Teilen des Spiels gehört. All diese Lösungen führen zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen - sowie natürlich auch sehr zu unterschiedlich vielen IQ-Punkten.

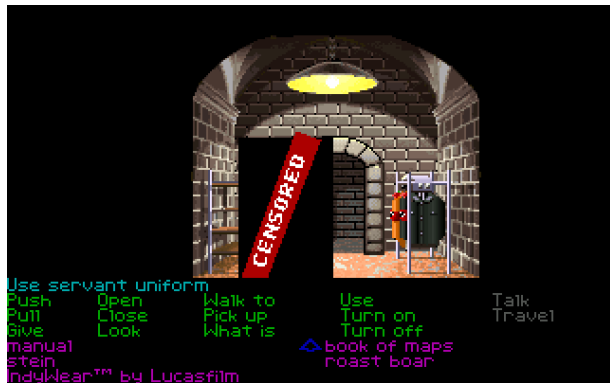
Oh, wo wir gerade bei dem Flugzeug sind: Ich habe damals, in den sehr frühen 90ern, nie verstanden, was man eigentlich machen muss, nachdem man es hat. Denn man landet auf jeden Fall in einem Flieger, selbst, wenn man den Zeppelin-Abschnitt meistert. Danach befindet man sich mit der kleinen Maschine in der Luft, wird von Wehrmacht-Jägern verfolgt - und mich haben sie immer direkt abgeschossen, woraufhin Indy und



Vaddern abgestürzt sind, in der Nähe von mittelinteressierten Ziegen zum Stillstand kamen, und dann auf dem Weg zum Gralstempel von gefühlt 800 Nazi-Wegpunkten aufgehalten wurden. Erst sehr viel später habe ich gelernt, dass dieser Flugzeug-Abschnitt der Schlüssel dazu ist, so viele von diesen Wegpunkten wie möglich zu überfliegen! Dazu muss man an Bord des Doppeldeckers nicht nur dem Beschuss der feindlichen Flieger ausweichen, sondern sie auch selbst möglichst erfolgreich vom Himmel holen - [das Ballern übernimmt der im Heck der Maschine sitzende Henry automatisch](#). Es sind insgesamt 18 Nazi-Jäger, die man mit einigem Manövrier-Geschick vom Himmel holen kann - nach diesen 18 ist aber in jedem Fall Schluss, da den Joneses dann das Benzin ausgeht und sie abstürzen, woraufhin das Spiel ganz normal weiterläuft, und man direkt beim Gralstempel landet. Wenn man sich jedoch gleich zu Beginn abschießen lässt, wie, ahem, manche Leute, dann muss man bis zu sieben Wegpunkte passieren! Sieben! Jedes Mal mit anderen Wachen, die man jedes einzelne Mal auf eine andere Art und Weise aus dem Weg labern muss, da sie sonst den ganz schön harten Kampf suchen. Auf den ich gleich noch separat zu sprechen kommen werde.

Ah, apropos: Eine echt putzige Idee ist, dass man in Berlin bei der Begegnung mit Hitler die Wahl hat, welches der im Inventar befindlichen Dokument man ihm zum Unterzeichnen gibt. Die meisten Spieler werden sich wohl an die Vorlage des Films halten, und ihm das Gralstagebuch aushändigen - aber wie vorhin schon erwähnt ist es im Spiel meist nicht so irre sinnvoll, sich sklavisch an die Filmvorlage zu halten. Denn weitaus, weiiitaus nützlicher ist es, ihm einen Passierschein zu übergeben - denn hat dieser die drei Hakenkreuze von Hitler drauf, kann man mit ihm dann später sämtliche Streckenposten zwischen Berlin und Iskenderun komplett ohne jegliche Probleme, unnötiges Gelaber oder gar nervende Kämpfe umgehen.

In diesem Zusammenhang finde ich es übrigens sehr interessant, dass das Spiel einen dafür bestraft, wenn man es zu gut spielt. Denn schafft man es, aus Schloss Brunwald komplett unentdeckt zu fliehen, was echt schwer ist, aber nicht unmöglich, dann kommt man überhaupt nicht nach Berlin - und erhält somit auch nicht die Möglichkeit, das goldbraune Ticket zu bekommen.



Im Schloss Brunwald hat man über kurz oder lang auch die Möglichkeit, sich gleich mehrfach umzuziehen, und dann entweder als Bediensteter, als Gestapo-Offizier oder eben in der normalen Indy-Kluft herumzulaufen - trägt man die anderen Sachen, befinden sich die ursprünglichen Klamotten unter dem Eintrag "IndyWear™ by Lucasfilm" im Inventar. Und zieht man sich um, erscheint ein dicker "ZENSIERT!"-Balken über Indy, während er die Klamotten

wechselt - offenbar hat der feine Herr Doktor Angst, dass man ihm was wegguckt. Jedenfalls verändern die neuen Sachen nicht nur das Aussehen von Indy, sondern auch und vor allem die Art und Weise, wie auf ihn treffende Nazi-Wachen von da an mit ihm reden. Unterschiedliche Klamotten bringen unterschiedliche Dialog-Möglichkeiten mit sich, und mit manchen Wachen kann man sowieso erst reden, wenn man den richtigen Zwirn trägt - ansonsten greifen sie direkt zu den Fäusten. Und selbst wenn man in Stilfragen alles richtig macht, bedeutet das nicht, dass man von da an einen Freifahrtschein durch die Burg hat - denn wenn man zum Beispiel einer Wache, die man vorher noch in der Uniform eines Dieners belabert hat, später nochmal in der Gestapo-Kluft begegnet, dann wittert sie, dass hier irgendwas nicht stimmt und schlägt sofort Alarm. Die KI ist an dieser Stelle erstaunlich konsequent entwickelt, für ein Feature, das erstmal so rein oberflächlich wirkt. Was aber für den Spieler leider bedeutet, dass er sich merken muss, welcher Wache er mit welchem Outfit unter die Nase getreten ist, was gerne mal in einer nervenden Mischung aus Trial-and-Error sowie Lade- und Speichermarathons endet.

Was mich zur dunklen Seite von "The Last Crusade" bringt: Das ganze Spiel ist leider voll von kleinen und großen bescheuerten Ideen! Das geht mit den Vogelperspektiven-Abschnitten los, von denen es im Spiel gleich drei gibt: Die Katakomben unter Venedig, und das Herumgerenne im Schloss Brunwald sowie im Zeppelin. Alles krümelig klein, alles furchtbar unübersichtlich, meist mit extrem kurzer Sichtweise verflucht, und bei den beiden Letztgenannten von viel zuvielen Nazi-Wachen verseucht, die einen auch über Leitern und Ebenen hinweg verfolgen!

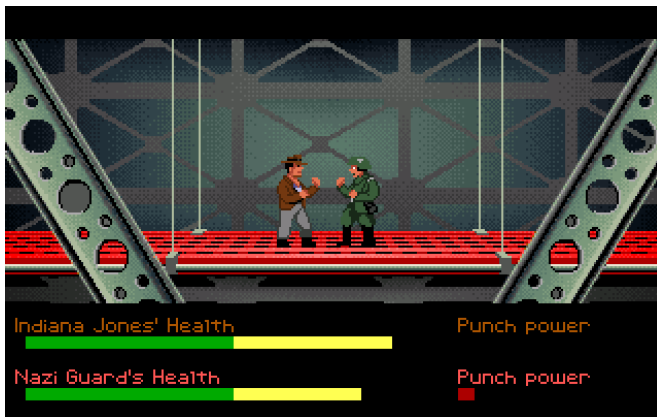
Locker genauso nervig: Die gelegentliche Suche nach sehr unauffälligen Hintergrundobjekten. Ganz vorne dabei: Dieser eine Stein, den man in Schloss Brunwald von innen im Zimmer nach außen drücken muss, damit man sich an der Burgmauer dann daran mit der Peitsche festklammern kann. Ich möchte da ganz ehrlich sein: Das Ding hätte ich ohne eine Komplettlösung niemals, nie-nie-mals gefunden! Niemals.

Denn selbst wenn man den Stein entdeckt, was an sich schon eine beeindruckende Leistung ist, dann meint Indy dazu nur *“Hm, ich schätze, das Schloss zerfällt langsam”*. Die Transferleistung zu erbringen, das nutzlose Ding dann zu drücken, habe ich nie auf die Reihe bekommen - und auch jetzt, wo ich weiß, wie es geht, habe ich keine Ahnung, welchen Sinn irgendwas davon ergibt. Ganz super-doll ist auch das Klebeband an der Rückseite des Schrankes in Henrys Haus, das nur einen Pixel breit ist, der sich aber zumindest in der ursprünglichen EGA-Version [deutlich vom Hintergrund abhebt](#). Aber natürlich geht nichts über diesen einen leicht andersfarbigen Pixel in der ersten Grals-Herausforderung, den man anklicken muss, damit Indy den bußfertigen Mann macht und den heranzischenden Sägeblättern ausweicht. Es gibt zwar einen entsprechenden Hinweis im der Packung beiliegenden Gralstagebuch - aber meine Güte, das ist eine wirklich beschissene Stelle! Wenn man einmal weiß, wo man da hinklicken muss - klar, Klacks. Aber erstmal dahin zu kommen! Eieieiei....



Und dann ist da noch diese Szene in Schloss Brunwald, nachdem die beiden Doktoren Jones gefangen genommen wurden, nun aneinander gefesselt sind, und erstmal das große Stühlerücken spielen müssen, um zu einem rettenden Fallbeil zu gelangen. Wofür es nur eine Lösung gibt: Man muss 55 MAL auf *“Ziehe”* klicken, dann auf die Stühle, auf denen die beiden sitzen, und das Ganze mit einem finalen Klick bestätigen. 55 MAL! Ein Mal hätte als Lösung des Puzzles Sinn ergeben, meinetwegen auch zwei Mal, um dann eine automatisch ablaufende Cutscene einzuleiten. Aber 55 bescheuerte Mal? Ein verdammter, und vor allem verdammt schlechter Witz! Es wird einfacher, wenn man den Tastatur-Shortcut *“A”* nutzt, der für *“Ziehe”* steht, offensichtlich, aber trotzdem. Grauenhafte Idee! Die noch umso schlimmer wird, wenn man nicht die nötige Vorarbeit geleistet hat! Denn mit 55 Mikro-Rucklern gelangt man an eine ganz bestimmte Stelle im Raum. Die man sich vorher erst markieren muss, indem man, bevor man gefangen genommen wird, im Diener-Outfit den Raum besucht, die Axt des dort herumstehenden Ritters zu Boden fallen lässt, um die Stelle zu markieren, an der sie ihre gut geschliffene Wirkung entfalten soll. Tut man das nicht - und ganz ehrlich, warum zum Henker sollte man das tun? - dann muss man an dieser Stelle über Lade- und Speicher-Gespanne Schrittchen für Schrittchen herausfinden, wo man eigentlich hin muss. Denn rückt man nur 54 Mal vor, fällt Indy die Axt ins Gesicht. Wagt man 56 Schritte, wird Henrys Hut zerstückelt. Beides auch wieder unter Nutzung des *“ZENSIERT!”*-Blockes. Ach, das ist einfach eine ganz furchtbare Stelle! Ich habe David nach ihr befragt, und er meinte da nur grinsend, dass sie dieses Feedback im Jahr 1989 gebraucht hätten. Er wusste auch nicht mehr, wieso sie diese Stelle so umgesetzt hatten, schob die Verantwortung dafür aber im Zweifelsfall Ron Gilbert in die Schuhe.

Spätere Lucasfilm-Games- und LucasArts-Abenteuer haben sich unter anderem dadurch hervorgetan, dass sie den Spieler nicht dafür bestrafen haben, dass er herumexperimentiert. Während gerade Konkurrent Sierra das virtuelle Töten des Spielers zwischenzeitlich zu einer Kunstform erhoben hatte, [ich verweise da sehr gerne auf den "Space Quest 4"-Level Nummer 31 hier](#), dachte man sich bei Lucasfilm Games ab "The Secret of Monkey Island", dass es eigentlich eine echt blöde Idee sei, dem Spieler seinen Spieltrieb aktiv abzutrainieren. Sehr lobenswerte Vorgehensweise - aber in "The Last Crusade" leider noch nicht vorhanden. Folgerichtig steckt das Spiel zum einen voller Sackgassen: So kann man zum Beispiel die Chance verpassen, an Bord des Zeppelins mit dem Schraubenschlüssel die Leiter zum Zugang ins Innere der Maschine zu erhalten - woraufhin man das Spiel dann nur noch verlieren kann. Sehr viel schlimmer ist es



allerdings, dass Indy hier noch am laufenden Band draufgehen kann - sehr leicht sogar. Was vor allem am Boxen liegt. Diesem verdammten, verdammten Boxen!

Seinen Ursprung hat das Geprügele in einer unerwarteten Quelle - nämlich Sid Meiers 1987er Abenteuer-Klassiker "[Pirates!](#)" - etwas, aus dem der zuständige Designer Noah Falstein nicht nur keinerlei Geheimnis macht, sondern

das auch in Sids Buch "[Sid Meier's Memoir!](#)" auch nochmal bestätigt wurde. Und die grundsätzliche Idee dahinter war ja auch noch lobenswert: Genau wie in den Filmen sollte der gute Herr Doktor Jones nicht nur smart und weltgewandt und humorvoll sein, sondern im Zweifelsfall auch schnell und kompetent mit der Nazi-verkloppenden Faust. Also ist gleich das Allererste, das er machen kann, sobald der Spieler nach dem Intro die Kontrolle über ihn erhält, zum Boxtraining zu gehen, wo er von einem leicht gelangweilt wirkenden Trainer in mehreren Herausforderungsstufen das A und O des hehren Boxsports erlernen kann: Indy hat die Möglichkeit, Schläge in verschiedenen Höhen zu platzieren, gegnerische Angriffe in verschiedenen Ebenen zu blocken, und sich dabei vor und zurück zu bewegen - alles über die Zahlen auf dem numerischen Block. Was ungewöhnlich genug ist, da der Rest des Spiels komplett über die Maus gesteuert wird. Jeder Schlag kostet einen selbst Lebensenergie, so dass man nicht einfach drauflos spammen kann - mal ganz davon abgesehen, dass die Schlagkraft erheblich in die Binsen geht, wenn man das macht. Man muss also, und das macht diese Kämpfe minimal realistisch, darauf achten, wo der Gegner gerade keine Deckung hat, und gezielt da hindreschen, während man sich selbst so gut wie es eben geht schützt. So weit, so gut - nur leider steuert sich das Ganze sehr fummelig, sehr umständlich und fast so unterhaltsam wie die aufgezwungenen Weltraumschlachten im ersten "Star Trek"-Abenteuer "[25th Anniversary](#)" - [hallo Level 20!](#)

Der Grund dafür, dass diese Szene direkt zu Beginn des Spiels auftaucht, liegt nicht nur darin begründet, dass das Boxen als eines der neuesten Features im Spiel ist, sondern dass es eigentlich auch einen größeren Auftritt im Film haben sollte: Denn eigentlich war die Tatsache, dass Indy selbst Boxlehrer an seiner Uni war, als Erklärung dafür geplant, wieso er so gut darin ist - das wurde dann aber aus dem Film geschnitten, ohne dass die Spieleentwickler über diese Änderung informiert wurden. David erzählte mir davon, dass das Team kurz vor der Veröffentlichung dann den finalen Film zu sehen bekam, in dem diese Szenen auf einmal nicht mehr enthalten waren. Man war geplättet, konnte aber nichts mehr am Spiel ändern. Also blieb es einfach drin, als eine Art Bonus.

Es gibt im ganzen Spiel mindestens 21 Kämpfe, die man mit den Fäusten austragen kann - und das "kann" muss ich hier extra-doll betonen, da es an dieser Stelle eigentlich für "vermeidet es wie eine Elefantkot-Pizza!" steht. Denn mal ganz abgesehen davon, dass die Kämpfe echt keinen Spaß machen, haben sie auch eklatante spielerische Nachteile. Der offensichtlichste davon ist, dass man für einen ausgetragenen und gewonnenen Boxkampf nur die

Minimalzahl an IQ-Punkten erhält. Denn ein Kampf ist hier immer nur die letztmögliche Lösung - es gibt immer einen anderen Weg. Wer eine feindliche Wache mit überlegenen Argumenten aus dem Weg räumt, der wird mit einem höheren IQ belohnt. Einige Kämpfe kann man vermeiden, indem man Gegner mit Geld besticht, ihnen etwas zu lesen oder ein ansprechendes Bild gibt, auf das sie scharf sind - natürlich unter der Voraussetzung, dass das entsprechende Item auch im Inventar vorhanden ist. Ab und an ist es sogar möglich, so lange und so energisch auf einen Widersacher einzureden, bis dieser Indy genervt passieren lässt. Genau genommen ist es theoretisch möglich, das ganze Spiel zu meistern ohne auch nur ein einziges Mal die Fäuste zu schwingen. Aber zumindest ich habe das bislang noch nie geschafft.

Und wenn man einen Kampf nicht vermeiden kann, dann beginnt der eigentliche Nervtot - was vor allem daran liegt, dass sich Indys Lebensenergie zwischen nahe beieinander liegenden Fights nicht wieder erholt. Was es speziell in Schloss Brunwald sowie an Bord des Zeppelins so gut wie unmöglich macht, mehrere Fights hintereinander auszuführen, da man es in beiden potenziell mit sehr vielen Nazi-Wachen zu tun bekommt. Es gibt zwar die Möglichkeit, die eigene Lebensenergie mithilfe eines Medizinkastens wieder komplett aufzufrischen. Aber von dem gibt es meines Wissens nach im ganzen Spiel genau einen, nämlich in Schloss Brunwald, den man auch nur ein einziges Mal benutzen kann - was man sich also besser sehr gut überlegen sollte. Und ist man einmal in einem Fight drin, kommt man aus ihm auch nicht wieder raus - der muss ausgetragen werden, bis entweder der Gegner am Boden liegt, oder ein Versagen für Indy das verfrühte Game Over bedeutet. Etwas, das im direkten Nachfolger "Indiana Jones & The Fate of Atlantis" deutlich verbessert wurde, da man da die Möglichkeit hatte, vor einem Kampf zu fliehen. Das mag zwar nicht so ganz so indianajonesig sein, kommt aber der Spielbarkeit deutlich entgegen.



Schwingt man die Fäuste, erhält man im Zweifelsfall das Geld, das die niedergeschlagenen Wachen dabei hatten - riskiert dabei aber natürlich, selbst abgeholt zu werden, oder danach kaum noch Lebensenergie zu haben. Es ist alles nicht einfach. Immerhin gibt es, wie schon erwähnt, in Berlin die Möglichkeit, [Adolf Hitler eine reinzuhauen](#). Das ist zwar ein sehr gutes Gefühl und gibt sogar zusätzliche IQ-Punkte, endet aber natürlich für Indy nicht so irre gut. Geht man auf diese Art und Weise drauf, gibt es auch [eine spezielle Würdigung im "Game Over"-Bildschirm](#), in der dann steht, dass Indy der einzige Amerikaner ist, der jemals Hitler eine geballert hat - was aber nur leider nie jemand erfahren hat.



Übrigens gibt es auch in diesem Spiel schon einen nahezu unverwundlichen Gegner: "Biff The Nazi" bzw. "Biff der Schläger" in der deutschen Fassung, der im Schloss Brunwald den Zugang zu Henry Jones bewacht. Den kann man zwar theoretisch im Faustkampf besiegen, aber ich habe das im Laufe der letzten 31 Jahre nicht ein Mal geschafft. Und ich rechne ehrlich gesagt jetzt auch nicht mehr damit, dass das noch zu meinen Lebzeiten passieren

wird. Muss ja auch nicht sein. Es ist nämlich sehr viel einfacher, ihn zu umgehen, um zu Vaddern zu gelangen. Es braucht dazu nur einen gigantischen biergefüllten Pokal sowie einen nachfolgenden Mini-Fingerstupser. [Aber es ist nachweislich auch möglich](#), ihn auf regulärem Wege zu besiegen! Was aber nur Göttern am Numpad vorbehalten ist, nehme ich an.

Na, bloß gut, dass man jederzeit speichern darf - oder fast jederzeit: In Actionszenen wie den Boxkämpfen ist es nicht erlaubt, in Dialogen nicht, und auch nicht in ausgewählten Spielszenen: Zum einen im kompletten Zeppelin-Labyrinth, was diese Szene, die sich aufgrund der erratisch herumpatrouillierenden Nazi-Wachen gerne mal elend in die Länge zieht, doppelt nervend macht. Und zum anderen im kompletten Gralstempel - worauf man zwar direkt davor mit einem launig verfassten Schild hingewiesen wird, aber trotzdem ist das Schikane. Versagt man danach bei einer der Gralsprüfungen, ist immerhin kein Game Over - stattdessen wird man automatisch zu der Stelle zurückbeamt, an der Walter Donovan Indys Vater anschießt, damit man die Prüfungen direkt nochmal meistern darf. Zugegebenermaßen betraf das nur die damalige Veröffentlichung - denn sämtliche moderne Fassungen des Spiels nutzen die Emulator-Engine "[ScummVM](#)" als Basis, über die man jederzeit und uneingeschränkt den Spielstand sichern darf. Was man idealerweise in mehreren Savegames tun sollte, um Sackgassen und ungewollte Tode zu vermeiden.

Grafisch ist "*The Last Crusade*" aus heutiger Sicht natürlich hochgradig simpel, aber dennoch effektiv, und präsentiert sich im typischen Lucasfilm-Games-Stil der späten 80er und frühen 90er: Man erkennt deutlich, dass das Spiel nicht allzu lang vor "*The Secret of Monkey Island*" erschien, denn die an der Grafik Beteiligten waren zu einem Großteil dieselben - allen voran Steve Purcell und Mike Ebert.

Der Firmentradition folgend wurde das Spiel zuerst in einer EGA-Fassung veröffentlicht, also in einer 320x200-Pixel-Auflösung mit satten 16 Farben. Das ist die Fassung, für die das Spiel gedacht war, in die die meiste Arbeit geflossen ist, und die, ganz ehrlich, auch am rundesten aussieht. Zeitgleich wurde auch noch eine abgeseckte CGA-Version unters Volk gebracht, wobei *“abgeseckt”* eigentlich das falsche Wort ist für dieses Grauen in vier Farben, das ganz, ganz, ganzganzganzganz schrecklich aussieht, und in jedem Fall und pausenlos und nachhaltig gemieden werden muss! Wenige Monate später rückte auch eine 256-farbige VGA-Fassung nach, die diejenige ist, die man heutzutage überall offiziell erhält, und die auch wirklich ganz ansehnlich aussieht - aber ehrlicherweise nicht sehr viel besser als das EGA-Original. Es gibt jetzt halt in erster Linie ein paar Farbverläufe mehr. Aber der Großteil der Grafik sieht selbst in der VGA-Version sehr eindeutig danach aus, als würde er einer 16-Farb-Familie entspringen. Was ja auch so ist, wie mir David auf Nachfrage auch noch bestätigt hat: Bei der VGA-Fassung wurden die vorhandenen Figuren, Animationen und Hintergründe vor allem mit zusätzlichen Farben angereichert, und nicht etwa von Grund auf neu gepinselt.

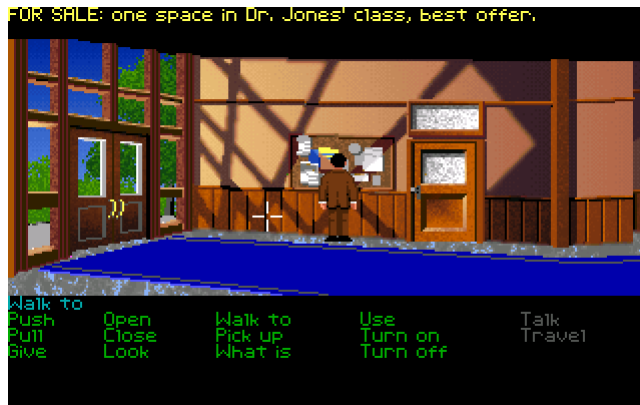
Was man aber in jedem Fall überdeutlich sieht, ist der grundsätzliche qualitative Sprung von den krümeligen 8-Bit-Ursprüngen wie *“Maniac Mansion”* in die glorreiche 16-Bit-Zukunft: Die Hintergründe sind wesentlich filigraner und detaillierter als zuvor, die Figuren



sind jetzt realistisch proportioniert und verfügen über mehr als nur jeweils zwei Animationsstufen, die Szenarien von Venedig über die Katakomben bis hin zum Gralstempel sind zum Teil ganz wundervoll atmosphärisch getroffen - und die absolute Krönung für mich sind die leider viel zu seltenen und qualitativ enorm hochwertigen Vollbilder. Allen voran das Grab des Kreuzritters Sir Richard, das man am Ende der Katakomben unter Venedig findet. Nicht zu vergessen die Verwandlung von Indiana Jones in ein vage Indiana-Jones-förmiges Skelett, wenn man am Ende den falschen Gral wählt - super-toll gemacht, noch toller animiert, und mich erinnert's an die Explosion von LeChuck ganz am Ende vom ersten *“Monkey Island”*! Was es hier allerdings noch nicht gibt ist Figuren-Skalierung, wenn sie in den Hintergrund wandern - da wird einfach mit cleverer Maskierung gearbeitet: Die großen Figuren verschwinden einfach hinter einem Objekt - und kurz darauf tauchen dann wesentlich kleinere Varianten davon dahinter wieder auf.

Akustisch hingegen bleibt auch dieses Spiel seinen Neandertaler-Ursprüngen treu, was man vor allem an der Musik hört - von der gibt es nämlich nur echt verdammt wenig: Im Intro, in einigen Cutscenes sowie natürlich im Abspann. Und in Form von kurzen Loops an besonderen Stellen im Spiel, wie der *“Oberwelt”* von Venedig, außerhalb von Schloss Brunwald, während der Bücherverbrennung in Berlin oder in der Gralshöhle. Natürlich sind die Stücke durch die Bank von den Filmkompositionen von John Williams inspiriert, und zum Teil auch sehr angenehm eigenwillig interpretiert.

Im Falle der Adlib-Fassung von Eric Hammond, und es gibt auch separate Kompositionen für den PC-Speaker, von David Hayes und David Warhol - über die aber [besser nicht zu viele Worte verloren werden sollten](#). Einige der Musikstücke sind sogar an spezifische Animationen gebunden - so gibt es zum Beispiel beim Einsatz der Peitsche immer als akustische Belohnung die Indy-Vignette zu hören. Was quaaaasi als eine Art superfrüher Vorläufer des iMuse-Systems von Michael Land und Peter McConnell verstanden werden kann, das erstmals Ende 1991 in "Monkey Island 2" zum Einsatz kam. Dazu gibt es noch eine buchstäbliche Handvoll Effekte, die in erster Linie aus Stupsgeräuschen bestehen, welche vor allem Indys Schritte darstellen sollen.



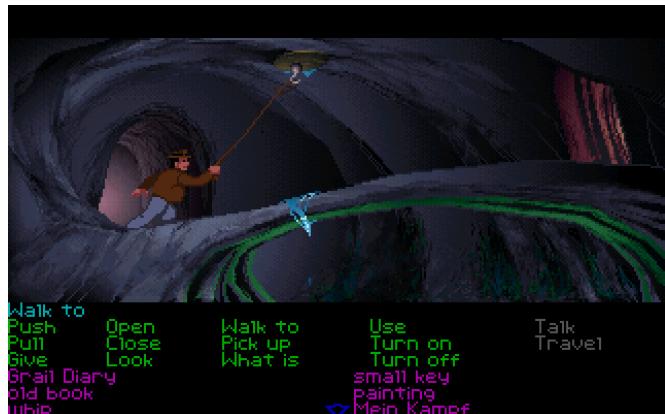
Ansonsten ist das Spiel komplett stumm, was laut David an drei Dingen lag: Der kurzen Entwicklungszeit, dem sehr begrenzten Disk-Speicher sowie der Tatsache, dass damalige Spiele ohnehin nur sehr, sehr selten dauerhaft durchlaufende Musik boten. Ich für meinen Teil habe daher beim jetzigen Durchspielen im Hintergrund immer den Filmsoundtrack laufen gelassen, was für mich echt gut funktioniert hat.

Wertungstechnisch hat der gute Herr Doktor allerdings mehr als heftig zugeschlagen: In der November-89-Ausgabe der amerikanischen "Game Players" war es zum Beispiel ["Computer Game Of The Month"](#), in der 94. Ausgabe der britischen "Computer & Video Games" [erhält es von Tester Julian Rignall abenteuerliche 91%](#) - und in der 65. Ausgabe der amerikanischen "Computer Gaming World" ist Tester Charles Ar dai vollkommen aus dem Häuschen, und meint: ["This is no mere computer game. This is cinema!"](#)

Hierzulande war Heinrich Lenhardt [in der Power Play 10/89 komplett begeistert](#), verlieh dem Spiel neben einer Wertung von 90% auch den "Besonders Empfehlenswert"-Award und meinte "Spiellogik, Benutzerführung und Story sind traumhaft gut." Kollege Anatol Locker stimmte zu: "Keine Frage: Indiana Jones ist das bislang beste Lucasfilm-Abenteuer! Die Grafiken sind feiner denn je, die Animationen wirken wunderbar echt und der Spielkomfort wurde entscheidend verbessert. Und das wichtigste: Das Flair des Films ist auch in dem Adventure zu spüren." Kurz darauf, in der Ausgabe 1/90, um genau zu sein, wurde es auch noch zum Adventure des Jahres gewählt - vor "Manhunter 2" und "Leisure Suit Larry 2". Im Amiga Joker 12/89 war Carsten Borgmeier [mit 81% ein bisschen weniger begeistert](#), meint aber trotzdem "Ich muss sagen, Lucasfilm hat bei der Amiga-Version von Indiana Jones hervorragende Arbeit geleistet. Bis auf das leidige Diskettenwechseln und den etwas unbefriedigenden Sound ist das Spiel ein echter Adventure-Hit!"

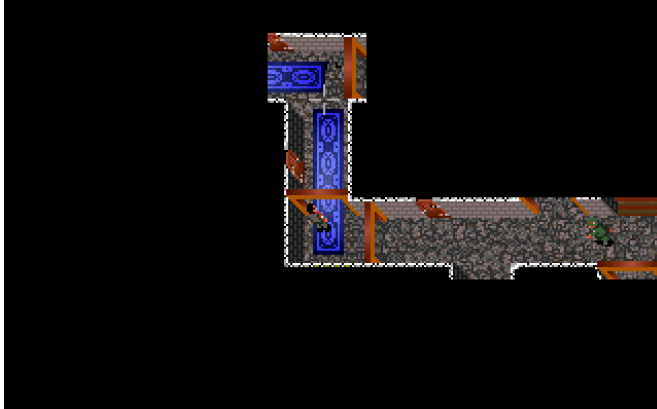
[Der Bericht im ASM 11/89](#) dagegen ist echt merkwürdig: Nicht wegen der Wertung - da wusste man beim ASM ja ohnehin nie, was da nun eigentlich das finale Urteil ist: Ist es Preis/Leistung mit 9 von 12 Punkten? Atmosphäre mit 10 von 12? Ich werde dieses Magazin zu Lebzeiten vermutlich nicht mehr verstehen. Egal, ich meine eh etwas anderes: Zum einen liest sich dieser Vierseiter weniger wie ein Test und vielmehr wie eine Komplettlösung.

Und zum anderen geben neben Haupttester Torsten Oppermann noch zwei weitere Tester ihren jeweils halbseitigen Senf zum Spiel ab - nämlich Manfred Kleimann und Bernd Zimmermann. Ein Aufbau, der für ASM-Verhältnisse SEHR ungewöhnlich war. Und jetzt kommt das wirklich Abgefahrene: Von allen drei Testern wird vor allem die Abwesenheit eines Parsers beklagt! *"Doch wenn Indy 'nen richtigen Parser hätte, ähnlich denen von Magnetic Scrolls oder Infocom, würde es mir noch dreimal besser gefallen"* meint Torsten. *"Negativ: Kein echter Parser, keine Möglichkeit, Befehle über Tastatur einzugeben"* heißt es von Manfred. Und *"Kommen wir zum Parser, dem wohl gravierendsten Schwachpunkt des Programms"* beginnt Bernd seinen Absatz des Jammerns. Muss man echt nicht verstehen. Torstens allgemeines Fazit ist aber natürlich trotzdem positiv: *"Mir hat Indy 'ne Menge Spaß gemacht, und ich hoffe, euch geht es genauso!"*



Wie ging's dann mit dem Peitschenfreund weiter? Das Spiel verpasste zwar knapp dem pünktlichen Filmstart, verkaufte sich aber trotzdem blendend, zwischen 250.000 und 300.000 Mal - was es zum bestverkauften Point-n-Click-Adventure von Lucasfilm Games machte, und was wohl auch daran lag, dass es nicht nur auf dem PC veröffentlicht wurde, sondern zeitgleich auch auf dem Amiga und dem Atari ST. Kurz darauf erschien sogar [eine Fassung für die japanischen "FM Towns"-Systeme](#) - nur auf CD, was in erster Linie zur Einspielung von Originalmusik aus dem Film genutzt wurde. Vor allem aber mit deutlich aufgehübschter Grafik, die dann auch in der danach veröffentlichten VGA-Fassung auf dem PC genutzt wurde. Laut David wurde die FM-Towns-Fassung bei Lucasfilm Games intern entwickelt, zusammen mit dem entsprechenden Port von "Zak McKracken", beides unter der Leitung von Doug Crockford. Im Herbst 1991 erschien sogar noch [eine Version für die Macs der damaligen Zeit](#), als zweites Spiel der Firma auf dieser Plattform, nach dem 1989er ["Pipe Dream"](#): Grafisch an sich unverändert, [da auf der ursprünglichen EGA-Version basierend](#), aber mit höher aufgelöster Grafik, schönerem Font, übersichtlicherem Inventar und an Mac-Standards angepasster Verbenleiste. 1992 erschien eine Version [fürs Amiga CDTV](#) - diese Fassung wurde aber nur in Deutschland veröffentlicht, und genießt dadurch mittlerweile enormen Seltenheitswert. Was ihre einzige Besonderheit ist, da die sonst in jeder Hinsicht der regulären Amiga-Version entsprach - mit Ausnahme der Musik, die hier ebenfalls von CD kam. Außerdem zierte die PC-VGA-Version im Jahr 1995 die Erstausgabe der ["Bestseller Games"](#) - dem legendären Magazin mit Vollversion, das armen Schülern wie mir nicht mehr ganz so aktuelle Spiele für gerade mal 9,99 DM legal zugänglich machte, und zumindest bei mir für einen sehr großen Teil meiner Point-n-Click-Adventure-Bildung verantwortlich war.

Was es allerdings erstmals nicht gab, war eine Fassung für den C64 - der Plattform, die vorher noch zu Lucasfilm Games so gut war. In einer Vorschau in der Power Play 9/89 [hieß es dazu](#): "Laut Lucasfilm Games ist das Spiel viel zu komplex, um es irgendwie in einen 8Bit-Computer zu quetschen" - etwas, das mir David auf Nachfrage auch nochmal bestätigt hat. Seiner Aussage nach hat schon "Zak McKracken" den C64 ganz klar an seine Grenzen gestoßen. Und das inhaltlich komplexere und technisch deutlich anspruchsvollere "The Last Crusade" auf die damals schon altersschwache Plattform



umzusetzen, wäre zwar mit vielen Kompromissen schon noch möglich gewesen - aber das hätte viel Zeit und Geld gefordert. Was sich schlicht nicht gelohnt hätte, da die Verkäufe von Lucasfilm Games auf dem C64 zu diesem Zeitpunkt schon sehr gering waren.

Erst im Herbst 2013 gab es an dieser sehr speziellen Front Neuigkeiten - in Form eines deutschen Fans unter dem Pseudonym "BrickBambi", der

am 13. Oktober 2013 [auf seinem Youtube-Kanal](#) ein Video hochlud, [das den Einstieg des Spiels zeigt](#), angeblich auf echter C64-Hardware laufend. Das schlug ziemlich große Wellen in der entsprechenden Fanszene, die aber auch sehr schnell wieder abebbten, als dann sehr lange nichts mehr nachkam. Erst am 8. März 2015 [folgte ein zweites Video](#), das sich vor allem auf die Bibliothek in Venedig konzentrierte - und nochmal ein Jahr darauf folgte [Video Nummer Drei](#), in dem sich der sehr pixelige Indy in der Kanalisation tummelt. Und seitdem - nichts mehr. War das Projekt jemals echt? Man weiß es nicht. Ich jedenfalls würde keine allzu großen Summen darauf wetten.

Was aber definitiv echt war, war die angepasste deutsche Version des Originalspiels, die einige Monate nach der amerikanischen Version bei uns veröffentlicht wurde - und die im Vergleich zur Ursprungsfassung [einige Änderungen aufwies](#). Vor allem war sie natürlich um sämtliche Hakenkreuze bereinigt - wobei "bereinigt" zumindest im Falle der PC-Version eigentlich nicht das richtige Wort ist. Denn da wurden die Hakenkreuze ziemlich schlampig mit schwarzen Vierecken übermalt, zusammengestümpert in Deluxe Paint - erst in der Amiga-Fassung wurde da ein bisschen mehr Arbeit reingesteckt, und aus den Hakenkreuzen weniger problematische eiserne Kreuze gemacht. Übrigens wurden schon beim ersten Mal nicht alle erwischt: Denn schlägt man eine Nazi-Wache nieder, sieht sie beim Zubodengehen keine Sterne, sondern kleine rote Hakenkreuze - die auch in der deutschen Version noch enthalten sind, da sie beim Ändern schlicht übersehen oder vergessen wurden. Was aber damals wohl niemandem aufgefallen ist. Oder keinen gejuckt hat. So oder so muss das eine Heidenarbeit gewesen sein - denn die Originalversion ist durchsiebt von Hakenkreuzen! Meine Güte! Ich habe in Vorbereitung auf diesen Level hier zum ersten Mal die englische Fassung des Spiels gespielt, und muss ehrlich zugeben, dass ich da schon ein bisschen geschluckt habe - wenn man nur die deutsche Version kennt, bei der jedes Hakenkreuz überkritzelt ist, und dann in der Originalfassung vor allem in Schloss Brunwald damit pausenlos zugespammt wird, dann wird einem schon ein bisschen anders.

Ich habe mich speziell wegen der Veröffentlichung der Spiele-Screenshots im entsprechenden Blogbeitrag hier beim guten [Marek Brunner von der USK](#) rückversichert, dass das rechtlich in Ordnung geht. [Denn eigentlich ist Paragraph 86a des deutschen Strafgesetzbuches ziemlich eindeutig](#): *“Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer 1. im Inland Kennzeichen einer der in § 86 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 oder Absatz 2 bezeichneten Parteien oder Vereinigungen verbreitet oder öffentlich, in einer Versammlung oder in einem von ihm verbreiteten Inhalt (§ 11 Absatz 3) verwendet oder 2. einen Inhalt (§ 11 Absatz 3), der ein derartiges Kennzeichen darstellt oder enthält, zur Verbreitung oder Verwendung im Inland oder Ausland in der in Nummer 1 bezeichneten Art und Weise herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt.”* heißt es da. Allerdings greift mittlerweile auch in Spielen die [Sozialadäquanzklausel](#), die klarstellt, dass Paragraph 86a nicht für Forschung, Lehre, Kultur und Aufklärung gilt - und da schon seit Ewigkeiten zum Beispiel in Filmen oder TV-Serien greift. Mittlerweile ist es unter Einhaltung bestimmter Bedingungen also gefahrlos möglich, Screenshots eines Spieles wie *“The Last Crusade”* zu zeigen, die nun mal zu Zeiten der Nazi-Herrschaft spielen und somit nicht um entsprechende Symbolik herumkommen. Ein bisschen komisch war mir aber trotzdem.



In der deutschen Version wurden übrigens auch sämtliche Hinweise auf Nazis im Allgemeinen und Adolf Hitler im Speziellen entfernt: [Die amerikanische Packung](#) spricht darüber, dass der mit *“ph”* geschriebene Adolf auf der Suche nach dem Gral ist - auf der deutschen Kiste dagegen [ist keine Rede mehr davon](#). In der Bibliothek in Venedig wurde aus *“Mein Kampf”* dann eine Biographie über Hitler, und in den Figurenbeschreibungen bei den Faustkämpfen werden aus *“Nazis”* folgerichtig nur *“Soldaten”* oder *“Schläger”*. Was übrigens KEINE Schnitte sind, sind die Szenen, in denen der dicke *“ZENSIERT!”*-Balken über Indy liegt - wie beim Umziehen, oder wenn er bei der ersten Gralsprüfung versagt und enthauptet wird. Das ist auch in der Ursprungsversion drin, und eher als Joke zu verstehen, auf den ja dann auch im darauffolgenden *“Game Over”*-Screen Bezug genommen wird.

Ein Joke ganz anderer Art war dann leider [das zeitgleich veröffentlichte Actionspiel](#), das parallel zum Adventure beim britischen Studio [“Tiertex Design”](#) für U.S. Gold in Arbeit war, und dessen Existenzberechtigung [in der amerikanischen Printwerbung](#) folgendermaßen formuliert wurde: *“One game can’t do Indy justice. So we designed two very different game experiences: ‘Indy the Action Game’ and ‘Indy the Graphics Adventure’.* Diese heftige Namensähnlichkeit sowie die zeitgleiche Veröffentlichung mit dem Adventure dürfte unter diversen Weihnachtsbäumen mit Sicherheit für sehr viele Tränen gesorgt haben. Denn das auf so ziemlich allen relevanten Plattformen der damaligen Zeit veröffentlichte Spiel, von DOS-PCs über Amiga, Mega Drive, Master System und NES bis hin zum Game Boy war, und es gibt keine Möglichkeit, das netter auszudrücken, [ein übergroßer Gral voller Scheiße!](#)

Ein Jump-n-Run der superbilligsten Sorte mit kacköder Grafik, schrecklicher Steuerung sowie komplett spaßbefreitem Spieldesign, das dankbarerweise nach gerade mal gut einer Viertelstunde auch schon wieder vorbei ist - man muss vermutlich nicht viel mehr darüber wissen als dass der volle Einsatz der Peitsche aus nicht näher definierten Gründen limitiert ist. Ich wiederhole und betone: Die Peitsche hier hat Munition! Seufz. Gehen wir einfach weiter, hier gibt es wirklich nichts zu sehen.



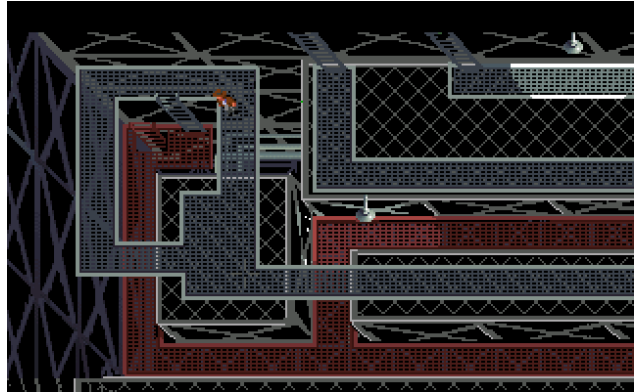
Etwas besser wurde es mit dem im Frühjahr 1991 veröffentlichten und einfach "Indiana Jones and the Last Crusade" betitelten [Genremischmasch aus Plattformer, Beat-em-Up und Puzzler](#). Eine wirklich merkwürdige Mischung, entwickelt von der kleinen britischen Firma [Software Creations](#) für Taito, und ausschließlich auf dem NES erhältlich. An sich schon ganz nett, und auch deutlich besser als das, was U.S. Gold da ausgekotzt hatte - aber mit, je nach Zählweise, gerade mal vier bis

sechs irre kurzen Levels, die ohne große Mühen [in gerade mal einer Viertelstunde durchgeleiert sind](#), auch kein direkt abendfüllendes Vergnügen.

Anfang der 2000er war auf Basis des "Adventure Game Studio" natürlich auch noch ein Fanspiel in Arbeit, unter dem Arbeitstitel "Indiana Jones and The Last Crusade 2", das schlussendlich "[Indiana Jones and the Crown of Solomon](#)" hätte heißen sollen, und storytechnisch direkt an das Ende von "The Last Crusade" angeschlossen hätte - wobei Freimaurer ins Spiel kommen, für die Indy ein wertvolles Artefakt aufspüren soll, eben die Krone von Salomon, an der die Nazis natürlich ebenfalls gesteigertes Interesse hegen. Stilistisch wäre das Teil 3 gefolgt, vermischt mit der Bedienoberfläche von Teil 4. Es gab eine spielbare Demo, der Release war für Weihnachten 2006 angepeilt - aber nun, wie das so oft bei solchen Projekten endet: Daraus wurde nix, die Krone von König Salomo bleibt bis heute unentdeckt. Tja.

Wer "Indiana Jones and The Last Crusade" heute nochmal spielen möchte, hat es wirklich sehr leicht - denn es war eines der frühesten von ScummVM unterstützten Spiele, und lief da bereits ab Version 0.10, also ab dem Januar 2002! Wenn auch nur sehr begrenzt. [Voll kompatibel war's erst ab Version 0.4.0](#), die im Mai 2003 veröffentlicht wurde. Naja, egal. Diese Codebasis ist auch diejenige, die man erhält, wenn man das Spiel auf GOG kauft, wo es seit dem 22. Dezember 2016 [für sehr wenige Kröten erhältlich ist](#). Allerdings gibt es da ausschließlich die englische Fassung - die geschnittene deutsche Version ist da leider nicht erhältlich. Und meines Wissens nach auch sonst nirgends, was ein bisschen schade ist - wenn auch in erster Linie aus historischem Interesse. Theoretisch gibt's das Spiel auch schon [seit dem 8. Juli 2009 auf Steam](#), aber zum gegenwärtigen Zeitpunkt eben nur theoretisch - denn ruft man es von einer deutschen IP aus auf, bekommt man nur das Folgende zu lesen: "[Dieses Produkt steht in Ihrem Land derzeit nicht zur Verfügung](#)" - sehr merkwürdig. Möchte man einfach nur mal reinschnuppern, gibt es auch die Möglichkeit, die VGA-Fassung auch [direkt im Browser auf archive.org zu spielen](#).

Und wenn man das macht, dann dürfte man sehr schnell feststellen: Puuuuhhh, eigentlich ist das kein gutes Spiel mehr. Die Puzzles sind bestenfalls gehobenes Mittelmaß - wenn man den Film kennt, kennt man hier auch die Hälfte der Rätsel, und zwischenzeitlich gibt es einige wirklich bescheuerte Klöpse. Das Boxen ist eine schiere Qual, die keine Sekunde lang Spaß macht und mich mehr als ein Mal an den Rand des Ragequits befördert hat. Ganz generell sind die dauernden Konfrontationen mit den Nazi-Schergen in Schloss Brunwald, dem Zeppelin oder auf dem Weg zum Gralstempel wirklich nervend und viel zu übertrieben häufig. Die Flucht im Zeppelin sticht da für mich besonders negativ hervor: Ich hatte da bereits zwei Kämpfe hinter mir, also buchstäblich noch einen Pixelbreit Lebensenergie, bin gerade zwei Plagegeister im Obergeschoss losgeworden, habe die rettende Treppe erreicht, die zum Fluchtdoppeldecker führte, habe dummerweise erleichtert durchgeatmet - und bin unten voll in einen kampfbereiten Nazi gerannt, der direkt am Leiteraufgang auf mich gewartet hat. Und mir, noch bevor ich irgendwie reagieren konnte, sofort eine verpasste, was natürlich prompt zum "Game Over" führte. Boah, ey! Irre nervender Blödsinn! Gerade die vielen möglichen Tode verleihen dem Spiel zum Teil sehr unangenehme Sierra-Vibes, und fühlen sich wirklich nicht sehr abenteuerlich an.



Eine andere Sache, die man dem Spiel jetzt nicht direkt vorwerfen kann, die den Genuss aus heutiger Sicht aber deutlich schmälert, ist die mittlerweile wirklich schlimme Bedienung. Klar, die war im Vergleich zu "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" schon deutlich verbessert - aber mal ganz, ganz ehrlich: Diese beiden Titel torkeln für mich mittlerweile schon ganz knapp vor "unspielbar". Es gibt hier keine kontextuelle Belegung der rechten Maustaste, und auch kein Hervorheben interessanter Objekte beim Mouse-Over - alles muss mit "What is"-abgescannt werden, wenn man wissen möchte, was dieser eine interessant aussehend Pixel möglicherweise bedeuten könnte. In der Bibliothek in Venedig habe ich seinerzeit jedes einzelne Buch abgesucht, weil ich sicher war, dass man das machen muss - was buchstäblich hunderte Wälzer sind! Erst sehr viel später habe ich gemerkt, dass ich mir da, wie üblich, das Leben nur selbst schwer gemacht habe. Oder anders ausgedrückt: Man merkt erst mit dem Spielen von "The Last Crusade", wie viel im Nachfolger wirklich verbessert wurde - nicht nur optisch und akustisch, sondern vor allem inhaltlich und spielerisch! Aber gut, das ist dann halt auch einer der Gründe dafür, dass ich "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" hier bereits im zweiten Level besprochen habe - und seinen Vorgänger erst jetzt, mehr als vier Jahre darauf. Nicht, dass die Reihenfolge hier irgendeine Prioritätenaussage hätte. Aber der vierte Teil ist schon ziemlich eindeutig das in absolut jeder Hinsicht deutlich bessere Spiel.

Und dennoch komme ich aus mir selbst nicht ganz klar verständlichen Gründen wie ein masochistischer Lachs aller paar Jahre zu *"The Last Crusade"* zurück. Denn trotz all seiner Unzulänglichkeiten, seiner Garstigkeiten und seiner Sperrigkeiten hat es doch auch viele sehr positive Eigenschaften: Allen voran die wirklich dichte Atmosphäre, die clevere Nähe zum Film sowie das erstaunlich offene Spieldesign, das einem bemerkenswert viele Vorgehensweisen ermöglicht, was den Wiederspielwert enorm steigert - das ist natürlich nicht ganz so frei wie es später im vierten Teil mit den drei komplett unterschiedlichen Spielwegen wurde. Aber es weist doch bereits deutlich in



diese Richtung, und ist speziell angesichts der sehr kurzen Entwicklungszeit ein mittelschweres Superwunder! Außerdem mag ich den hier gezeigten Humor sehr. *"The Last Crusade"* ist definitiv kein Haha-Spiel, kein *"Monkey Island"*, *"Day of the Tentacle"* oder *"Sam & Max"* - aber es bietet dennoch erstaunlich viel Grinsepotenzial, vor allem auf der staubtrockenen Ebene. Wie zum Beispiel zum Start des Gralstempels, in dem Donovan die Jones-Truppe mit

der Waffe bedroht, woraufhin Indy das Folgende zu sagen hat: *"Donovan, Donovan, Donovan - es gibt nichts, absolut GAR NICHTS, das mich überzeugen könnte, den Gral für Sie zu holen."* Gefolgt von *"Außer vielleicht das hier"*, nachdem Henry auf einmal ein Loch in den Bauch geschossen bekam.

Und natürlich gibt es eine Tonne an Insiderwitzen: Wie *"Chuck die Pflanze"* im Haus von Henry. Einen der frühesten Auftritte von Sam&Max in einem Lucas-Abenteuer. Tonnen an Anspielungen auf *"Maniac Mansion"* und *"Zak McKracken"*, *"Star Wars"* und Steven Spielberg, der ein großer Fan des Abenteurers war und regelmäßig bei Noah und David durchklingelte, um sich Spieltipps abzuholen. Selbst Harrison Ford persönlich sowie seine diversen Rollen werden referenziert: So findet sich in Indys Büro zum Beispiel die Statue eines tausendjährigen Falken, oder eine Dialogzeile, in der sich Indy als *"Robert McFalfa"* vorstellt - eine Anspielung auf seine Rolle in George Lucas' 1973er Film *"American Graffiti"*. Außerdem darf, soll und muss betont werden, dass in diesem Spiel der *"Ich verkaufe diese tollen Lederjacken"*-Gag seinen Anfang nahm, der später in prinzipiell jedem Indy-Spiel irgendwie vorkam, und hier immer wieder als mögliche Dialogzeile angeboten wird. Was übrigens sogar in die echte Welt überschwappte - denn diese Lederjacken gab's wirklich: Die konnte man um die Veröffentlichung des Spiels herum für viel Geld damals [direkt bei Lucasfilm bestellen!](#) 225 Dollar kostete da eine Jacke, die es in fünf verschiedenen Größen gab, dazu gab's auch noch T-Shirts sowie einen echten Indy-Hut - nur leider keine Peitsche.

Um es kurz zu machen: *“Indiana Jones and The Last Crusade”* hat ganz klare Schwächen, die sich echt nicht mehr wegdiskutieren lassen - aber gleichzeitig auch noch genug positive Eigenschaften, die einen über die bedenklich knirschenden Zähne hinwegtrösten. In meiner Erinnerung war’s besser, was vermutlich vor allem an dem leider immer noch ganz exzellenten Nachfolger liegt - aber es bleibt auch bis heute noch eine der besten Filmumsetzungen im Allgemeinen. Außerdem war das hier war mein allererster Kontakt mit Indiana Jones überhaupt - noch bevor ich einen der Filme gesehen hatte!



Die gute Nachricht ist: Lucasfilm Games hat aus diesem Spiel sehr viel gelernt: Nur ein Jahr später, im Oktober 1990, veröffentlichte die Firma dann *“The Secret of Monkey Island”* - und korrigierte in dem einen Großteil der Fehler, die hier noch gemacht wurden. Und selbst das bereits im Frühjahr 1990 veröffentlichte *“Loom”* profitierte von den hier gewonnenen Erfahrungen, bot aber ein sehr anderes und einzigartiges Point-n-Click-Erlebnis. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Weitere Links:

- Webseite von David Fox: <http://www.electriceggplant.com/>
- Webseite von Noah Falstein: <http://www.theinspiracy.com/>
- Webseite von Ron Gilbert: <https://grumpygamer.com/>
- Musik der "FM Towns"-Version:
<https://downloads.khinsider.com/game-soundtracks/album/indiana-jones-and-the-last-crusade-the-graphic-adventure-fm-towns>
- Adlib-Musik:
<https://vgmrips.net/packs/pack/indiana-jones-and-the-last-crusade-the-graphic-adventure-ibm-pc-xt-at>
- lesbare Version des Hint Books:
<https://openretro.org/amiga/indiana-jones-and-the-last-crusade/docs/hint-book-en>
- Übersetzungstabelle:
<https://archive.org/details/pkmm Indiana Jones and the Last Crusade codes/mode/2up>
- Gralstagebuch (englisch):
<https://archive.org/details/INDIANA JONES THE LAST CRUSADE GRAIL DIARY/mode/2up>
- Video der selbstlaufenden PC-Demo:
<https://www.youtube.com/watch?v=hf0NZ4MseiA>
- Infos zur C64-Version:
[https://www.c64-wiki.de/wiki/Indiana Jones and the Last Crusade \(Preview-Videos\)](https://www.c64-wiki.de/wiki/Indiana Jones and the Last Crusade (Preview-Videos))
- Übersicht der Schnitte in der deutschen Version:
<https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4013>
- Auflistung sämtlicher Aktionen für die "IQ-Punkte":
<http://www.tentakelvilla.de/indy3/indy3loes.html#iqpunkte>
- Soundtrack der Amiga-Version:
<https://soundcloud.com/melomonster/sets/indiana-jones-and-the-last-crusade-david-warhol-david-hayes-and-dan-filner-1989>
- Alte Webseite des Fan-Nachfolgers:
<https://web.archive.org/web/20060112023941/http://www.indylc2.com/>
- Retrospektive von Noah Falstein und David Fox:
<https://www.twitch.tv/videos/468839655?t=02h34m31s>