

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Indiana Jones für das Mega Drive: Verschollen wie die Bundeslade

Steffen Anton am Dienstag, dem 4. Juli 2023

**Der Mann mit dem Hut ist zurück! Und das nicht nur in den Kinos mit seinem mittlerweile fünften und letzten Abenteuer. Sondern auch im Jahr 1994 auf dem Super Nintendo. Die deutsche Softwareschmiede Factor 5, bekannt für die legendären Turrigan-Spiele, bescherte uns nämlich in jenem Jahr ein actionlastiges Jump 'n' Run, welches auf den drei bis dahin erschienenen Kinofilmen mit dem Peitsche schwingenden Archäologen basierte.**

Umsetzungen aus dem Franchise gab es zu diesem Zeitpunkt zwar schon einige, jedoch konnten nur die Grafikadventures von Lucas Arts wirklich überzeugen. Die Ausflüge in die Welt der Plattformer von U.S. Gold oder Atari waren allesamt Murks gewesen.

Doch nicht so das Werk von Factor 5. Basierend auf der Engine von „Super Star Wars“, durfte man sich durch sagenhafte 28 Levels kämpfen, die in ihrem Verlauf mehr oder weniger der Handlung der bekannten Filme folgten. Beginnend mit „Jäger des verlorenen Schatzes“, über „Indiana Jones und der Tempel des Todes“, bis hin zu „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“. Sowohl von der technischen, als auch von der spielerischen Seite konnte das Ganze absolut überzeugen. Zwischen den einzelnen Runden gab es

immer wieder digitalisierte Bilder aus den Filmen, die für viel Kino-Atmosphäre sorgten. Lediglich der etwas schlecht abgestimmte Schwierigkeitsgrad stieß manchen Spielern sauer auf. Trotzdem handelte sich es um eine mehr als würdige Umsetzung des Stoffes, der alle SNES-Besitzer in Verzückung versetzte.

Zustande gekommen war die Zusammenarbeit mit Lucas Arts aufgrund der schon seit Ende der 1980er Jahre bestehenden guten Kontakte von Factor 5's Julian Eggebrecht zur amerikanischen Kultfirma. Dazu Julian Eggeberecht:

„Als wir auf der CES-Messe 1992 in Las Vegas die Runden machten, schauten wir auch bei Lucas vorbei, um hallo zu sagen. Zu unserem Erstaunen waren dort alle große Fans von „Turrican“, hatten auch davon gehört, dass Factor 5 inzwischen auf dem SNES und Mega Drive arbeitete, und boten uns aus dem Stand heraus an, eine der Lucas-Lizenzen auf Konsole umzusetzen. „Star Wars“ kam leider nicht in Frage da es schon von Sculptured Software mit der „Super-Star-Wars“-Reihe belegt war. „Indiana Jones“ war natürlich gleich dahinter auf der Liste, wir sagten ja dazu und damit war das Projekt auch schon losgetreten. Natürlich aber erst einmal nur auf dem Super Nintendo. Damals stand eine Mega Drive-Version nicht zur Debatte.“

*Julian Eggeberecht (Factor 5)*

Wer also eine 16-Bit-Konsole aus dem Hause SEGA sein Eigen nannte, der hatte in Ermangelung einer eigenen Version vorerst schlicht und ergreifend Pech gehabt. Die Firma U.S. Gold sicherte sich jedoch als Publisher die Rechte an einer Umsetzung, da das Mega Drive vor allem in England viel mehr Erfolg hatte, als in anderen Ländern. Factor 5 begann mit der Konvertierung, als die SNES-Version bereits fertig war. Da die Mega Drive-Variante jedoch ursprünglich nie geplant war, hatte man auf dem SNES natürlich alle Register gezogen und die vorhandene Technik voll ausgenutzt. Deshalb dauerte es relativ lange, bis alles zufriedenstellend fertig konvertiert war.



Der Test zum Spiel in der November-Ausgabe 1995 der deutschen Zeitschrift GAMERS. (Bild: Steffen Anton)

Ungefähr ein Jahr später war es dann endlich soweit, ein Test in der November-Ausgabe der deutschen Zeitschrift „GAMERS“ kündigte das Erscheinen des Spiels noch im selben Monat an. Im Heft konnte man sich mittels der Screenshots davon überzeugen, dass Factor 5 zumindest im Hinblick auf die Grafik ganze Arbeit geleistet hatte. Und auch das Urteil des Magazins fiel sehr positiv aus, hatte man doch das Problem mit dem Schwierigkeitsgrad anscheinend zufriedenstellend gelöst, und auch sonst die Version ohne technische Abstriche auf das Mega Drive herüber retten können. Sogar die sporadisch vorhandenen 3D-Sequenzen waren gut gelungen, obwohl das SEGAs Konsole hierfür alles andere als geeignet war.



Zusammen mit Willi Bäcker von Factor 5 auf der Gamescom 2017. (Steffen Anton @ privat)

Viele Indiana-Jones-Fans machten sich in den darauf folgenden Tagen sicher auf in die Läden ihrer Wahl, um sich ein Exemplar zu besorgen – und wurden jäh enttäuscht. Denn

der Release wurde seitens U.S. Gold in letzter Sekunde noch zurück gezogen, das Spiel kam somit nie in den Handel.

Einerseits ist diese Entscheidung sicherlich teilweise nachvollziehbar, immerhin war das Jahr 1995 eines der letzten des Mega Drive, und die nächste Generation von Konsolen schickte sich bereits an, die Märkte zu erobern. Andererseits hatte man jedoch fast ein Jahr Arbeit und auch eine Menge Geld in die Lizenz und die Konvertierung gesteckt. Die eine oder andere Mark hätte man mit dem Spiel auf alle Fälle verdienen können, um so wenigstens ein Minimum an Profit aus der Sache zu ziehen.

Aber so bleibt die Version leider für alle Zeiten ebenso verschollen wie die Bundeslade. Einer der Gründe war sicher die kurz darauf folgende Übernahme von U.S. Gold seitens der Firma Eidos – Indiana Jones war einfach zur falschen Zeit am falschen Ort.

Auf der Gamescom 2017 konnte ich am Stand von Factor 5 zumindest einmal einen Dump des Spiels bewundern und auch kurz anspielen. Meine Wehmut wurde leider dadurch auch nicht geringer!

Und so bleibt mir nur noch eine Empfehlung: Pfeift auf die negativen Kritiken zum aktuellen Film und geht ins Kino. Es lohnt sich!

*Hinweise: das Aufmacherbild zeigt Indiana Jones' Greatest Adventures für das SNES (Quelle: MobyGames). Der Text erschien erstmals in der RETURN-Ausgabe Nr. 27 und dann am 26.07.2022 auf Retrokram.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 4. Juli 2023 um 08:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>